

CODEx

ARMAGEDDON



GAMES
WORKSHOP

WARHAMMER
40,000

EJÉRCITOS DE ARMAGEDDON



Ejército de Marines Espaciales del Capítulo de los Salamandras



Legión de Acero de Armageddon



Lokos de la Velocidad Orkos

INTRODUCCIÓN

"Armageddon, un mundo cuyo nombre es conocido a lo largo y ancho del Imperio. Armageddon, un mundo cuyo nombre se ha convertido en sinónimo de guerra y destrucción a escala gigantesca. Armageddon, donde el destino de mil mundos pende de un hilo."

Comandante General Solar Eugenia

Bienvenido a un mundo desgarrado por la guerra. Bienvenido a Armageddon. El libro que estás leyendo es la guía de los mayores conflictos en la historia reciente del Imperio. Encontrarás detalles sobre el mundo de Armageddon, incluida su historia y topografía, los ejércitos que combaten por la supervivencia o la conquista, y el estado de la guerra en el momento actual. **Codex Armageddon** se divide en las siguientes secciones:

La Tercera Guerra de Armageddon. En estas páginas se cuenta la historia de este mundo en guerra, incluidos detalles sobre la campaña más reciente y devastadora. Encontrarás descripciones de los ejércitos desplegados en defensa de Armageddon, además de un análisis sobre las multitudinarias hordas que amenazan con conquistar los dominios del Emperador. Esta sección trata sobre los acontecimientos que han provocado una de las mayores batallas planetarias de la historia del Imperio, junto a los numerosos conflictos consecuencia de todo ello; y aparecen las biografías de los principales protagonistas involucrados en la campaña, además de ideas para librar partidas del juego **Warhammer 40,000** ambientadas durante la Tercera Guerra de Armageddon.

Ejércitos de Armageddon. En estas páginas a todo color tienes ejemplos de miniaturas soberbiamente pintadas que representan los ejércitos de la campaña de Armageddon. Encontrarás guías de uniformes de los numerosos regimientos de la Guardia Imperial y de Capítulos de Marines Espaciales, además de ejemplos de las marcas distintivas de las partidas de guerra Orkos más famosas involucradas en la guerra. También encontrarás muchas fotografías que muestran los distintos tipos de terrenos y zonas de guerra sobre las que se combatió en esta campaña.

Las Variantes de las Listas de Ejército. Las cuatro listas te permiten organizar y jugar con algunos de los diferentes ejércitos implicados en la guerra de Armageddon. Están basadas en las listas que aparecen en otros libros, y con ellas puedes desplegar un ejército de Lokos de la Velocidad Orkos, compañías de infantería mecanizada de la Legión de Acero de Armageddon, fanáticos Marines Espaciales del Capítulo de los Templarios Negros, o los persistentes Marines Espaciales del Capítulo de los Salamandras.

El General Titus se irguió sobre la plataforma de observación del puente de su vehículo de mando Leviathan. Allí, a veinte metros por encima de las dunas de ceniza, el viento soplaban con fuerza y su capa protectora azotaba a su alrededor. Cogió un par de magnoculares de su ayudante y observó al enorme ejército bajo su mando. Los despliegues estratégicos de su centro de mando no podían representar la pura majestuosidad del ejército.

A su izquierda avanzaban cinco enormes Titanes de Batalla Warlord de la Legión de los Cráneos de Hierro, con sus estandartes repletos de señales de victoria ondeando al viento. Delante de ellos acechaban cuatro Titanes de Exploración Warhound detrás de las dunas de ceniza naranja. Alrededor de los enormes Titanes avanzaban tres regimientos completos de la Legión de Acero de Armageddon. Una docena de compañías de tanques Leman Russ, empujados por las enormes máquinas de guerra que tapaban la débil luz de Armageddon, marchaban hacia su objetivo, los puentes sobre el río Stygio, dejando una enorme nube de polvo a su paso. Gigantescos tanques superpesados Baneblade y Shadowword retumbaban lentamente a su derecha, formando una pesada reserva blindada lista para actuar y lanzar la tremenda potencia de fuego de sus cañones de batalla y de sus cañones volcano. Y alrededor de todo ello, los vehículos de la Legión de Acero, incontables transportes Chimera con treinta mil hombres a bordo, acompañados por más tanques y baterías de artillería.

Uno de sus ayudantes llamó la atención del General sobre lo que ocurría al sur, donde al parecer los Orkos se estaban reuniendo después de aterrizar en el planeta. Ajustó sus magnoculares, y Titus boqueó incrédulo. Allí estaban los Orkos. Las siluetas de una docena de Gargantes sobresalían de las dunas, con un enjambre de pequeños vehículos a su alrededor. Pero no era eso lo que había sobresalido a Titus. A lo largo de kilómetros alrededor de los Gargantes, el desierto era verde: un mar de Orkos tan enorme que su mente se negaba a aceptar la posibilidad. Titus examinó sus fuerzas una vez más, con el corazón en un puño.

Que el Emperador me proteja... susurró... ¡Rezo para que tenga los hombres suficientes para hacer frente a eso!

CODEx ARMAGEDDON

Escrito por

Andy Chambers, Jarvis Johnson
y Gavin Thorpe

Ilustración de Cubierta

David Gallagher

Ilustraciones Interiores

Karl Kopinski, Paul Dainton,
Alex Boyd, Adrian Smith
y John Wigley

Gráficos

Nuala Kennedy y Neil Hodgson

Diseñadores de Miniaturas

Alan Perry, Michael Perry, Jes Goodwin,
Brian Nelson, Mark Bedford
y Tim Adcock

CONTENIDO

Historia de Armageddon	2
La Tercera Guerra de Armageddon	5
El Kulto a la Velocidad Orko	10
Ejércitos en Armageddon	13
Los Templarios Negros	21
Los Salamandras	25
Legión de Acero de Armageddon	28
Ideas de Juego	31
Organización de los Ejércitos	32

PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP

Citadel y el logotipo de Citadel, Codex, Armageddon, 'Eavy Metal', Games Workshop y el logotipo de Games Workshop, Marine Espacial y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. en el Reino Unido y otros países del mundo.

Adepta Sororitas, Adeptus Arbites, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Basilisk, Templarios Negros, Angeles Sangrientos, Catachán, Chimera, Comisario Yarrick, Kóptero, Dreadnought, Paladin del Emperador, Gargante, Ghazghkull Mag Uruk Thraka, Gretchin, Griffon, Kanifo, Guardia Imperial, Leman Russ, Land Raider, Necromunda, Noble, Ogryns, Orko, Predator, Ratlings, Razorback, Rhino, Rough Riders, Salamandras, Sentinel, Cráneos Plateados, Lobos Espaciales, Lokos de la Velocidad, Zoldados de Azalto, Technoacordos, Exterminadores, Thunderhawk, Titán, Ultramarine, Vanquisher, Vindicator, Buggy de Guerra, Oruga, Whirlwind y Cicatrías Blancas son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd.

Todas las ilustraciones que aparecen en los productos Games Workshop y las imágenes contenidas en ellas han sido producidas por artistas propios o por encargo.

El Copyright exclusivo de las ilustraciones y las imágenes que estas contienen son propiedad de Games Workshop Ltd.

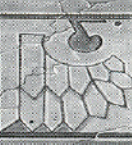
© Games Workshop Ltd. 2000.
Todos los Derechos Reservados.

REINO UNIDO
GAMES WORKSHOP LTD.,
WILLOW RD,
LENTON,
NOTTINGHAM,
NG7 2WS.

ESPAÑA
GAMES WORKSHOP S.L.,
POLÍGONO GRAN VÍA SUD
CMOTORS 300-304,
L'HOSPITALET DE LLO-
BREGAT 08090
BARCELONA

Games Workshop World Wide Web site:
<http://www.games-workshop.com>
<http://www.games-workshop.es>

CÓDIGO DE PRODUCTO:
03 03 01 99 001
ISBN: 84-88879-61-X



HISTORIA DE ARMAGEDDON



El mundo colmena de Armageddon, el principal del sector Armageddon, se halla a unos 10.000 años luz al noroeste galáctico de la Tierra. Es un nudo vital, el centro de los canales de navegación del sector Armageddon, y sus miles de fábricas suministran armas a los regimientos de la Guardia Imperial a bastantes miles de años luz.

La pérdida de Armageddon supondría una seria amenaza al poder del Imperio en esa zona de la galaxia, como se demostró cuando una enorme hueste del Caos lo invadió a mitad del siglo XLI. Aunque hace tiempo que ocurrió esa titánica batalla, un conflicto más reciente ha mostrado lo vulnerable que es el control del Imperio.

En 941.M41, el Señor de la Guerra Orko Ghazghkull Thraka invadió Armageddon con un enorme ¡Waaagh! Armageddon estaba regido por el Gobernador Herman von Strab, descrito por el Príncipe Primus Kurtiz Mannheim, de la Legión de los Cráneos de Hierro, como "el mayor desperdicio de carne y hueso de los últimos quinientos años". La incompetencia de Strab le costó cara al Imperio. Cuando apareció un enorme pecio espacial en el sistema Armageddon,

von Strab ni siquiera lo investigó o informó de ello a otras autoridades Imperiales. Cuando los Orkos aterrizaron en el continente occidental de Armageddon Primus, von Strab envió a sus regimientos de defensa planetaria sin coordinación alguna, y fueron despedazados por los ejércitos Orkos. Armageddon Primus fue rápidamente tomado, sus líneas de suministro fueron cortadas y los guerreros Orkos asaltaron los túneles de sus colmenas. Fue el Comisario Yarrick quien ordenó a los Astrópatas que enviaran una señal de ayuda; algo que provocó el enfado de von Strab, quien lo exilió a la Colmena Hades. Sin embargo, esto fue lo que salvó a Armageddon de caer en manos de Ghazghkull.

Von Strab no se preocupó por la pérdida de Armageddon Primus, y declaró que los Orkos jamás podrían cruzar las junglas que lo separaban de Armageddon Secundus. Se equivocó. Las fuerzas de Ghazghkull salieron de la jungla y se lanzaron a la conquista, cruzando los ríos Stygo y Diabolus y avanzando contra las colmenas de Armageddon Secundus. Von Strab ordenó al Príncipe Mannheim que dirigiera a sus Titanes al combate contra los ejércitos Orkos sin apoyo alguno de otras fuerzas. Mannheim no tenía más remedio que obedecer, aunque sabía que sería la destrucción de su fuerza.

Aunque infligió enorme bajas entre los Orkos, la *Legio Metalica* fue casi aniquilada por los numerosos Gargantes Orkos. Las fuerzas Imperiales se retiraban en completo desorden en todos los frentes.

Los Orkos avanzaron, asaltando la Colmena Infernus en plena Época de Tormentas. Decenas de miles de refugiados atravesaron las inhóspitas dunas de ceniza, muriendo por la exposición a las duras condiciones ambientales o por los ataques de las bandas de Lokos de la Velocidad Orkos que los acosaban constantemente en su huida. Mientras los Orkos avanzaban hacia el sur se dividieron, descendiendo hacia las colmenas Hades y Helsreach. Cuando los Orkos asediaron las enormes ciudades, von Strab lanzó su arma secreta: una enorme cantidad de bombas víricas de su arsenal personal. Sin embargo, los antiguos artefactos fallaban con frecuencia, y aunque causaron grandes bajas entre los desprotegidos Orkos, también murieron muchos humanos debido a misiles fuera de control que caían en las líneas Imperiales o explotaban en los campos de refugiados. En Helsreach, enormes cargueros transformados transportaron a los que no podían luchar a través del Océano Tempestuoso y, una vez partió el último barco, aquellos que se quedaron juraron defender la ciudad hasta el último hombre. Equipos suicidas cargaban contra los campamentos Orkos y hacían estallar sus explosivos caseros, mientras que los estibadores del puerto soldaban las puertas de las cabinas blindadas de sus grúas y luchaban contra los gigantes Gargantes que atacaban la ciu-



dad. Los combates fueron feroces, pero finalmente Helsreach fue tomada por los Orkos.

La batalla por Armageddon había sido feroz, pero en la Colmena Hades el conflicto entró en una nueva etapa de salvajismo y brutalidad. Bajo el mando del Comisario Yarrick, los defensores lucharon como poseídos. Los Orkos avanzaron tan poco ante su tenaz resistencia, que el propio Ghazghkull se unió al ataque a la cabeza de sus fuerzas. Este fue el escenario del mayor enfrentamiento de voluntades de toda la guerra. Durante semanas, Ghazghkull intentó todas las estratagemas que le enseñaron Gorko y Morko: asaltos relámpago y fintas, ataques en oleadas, y reducir la colmena mediante el bombardeo. Yarrick contrarrestó cada táctica: envió equipos de sabotaje para destruir las máquinas de asedio del Señor de la Guerra Orko, contraatacó por el flanco cuando los Orkos asaltaron las barricadas, y se retiró de los ataques de diversión para atraer a los Orkos a emboscadas. Cuando Ghazghkull agrupó a todos sus Komandos en una enorme fuerza de infiltración, Yarrick reunió escuadras de voluntarios que antes habían sido obreros de mantenimiento en el laberinto de los conductos de ventilación. Se libró una feroz batalla en la oscuridad entre estos enloquecidos psicópatas y los Komandos Orkos, y se dice que finalmente ni uno solo de los Komandos escapó con vida.

Mientras Yarrick y Ghazghkull luchaban en Hades, las restantes columnas Orkas avanzaron hacia los dos únicos asentamientos restantes: Acheron y Tártarus. En Acheron los defensores juraron morir antes que rendirse. Algo admirable, pero innecesario. Los Orkos fueron aplastados por bombas y gigantes cañonazos mientras el cielo se llenaba de Cañoneras *Thunderhawk*. Los Ángeles Sangrientos encabezaban los refuerzos, y los comandantes de

Armageddon ignoraron a von Strab y se unieron al legendario liderazgo de Dante. Von Strab fue arrestado por sus crímenes contra el Imperio, pero escapó.

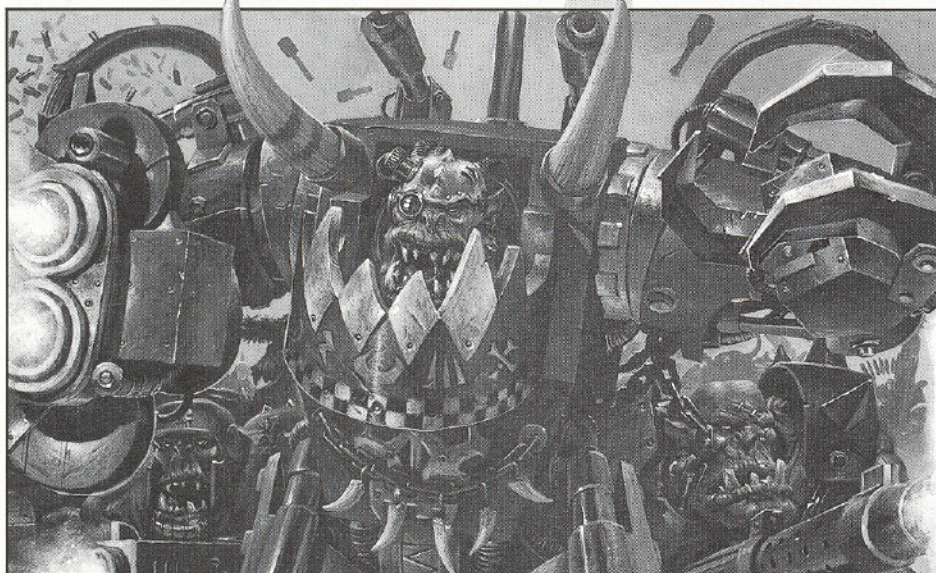
Con la llegada de los Ultramarines, los Ángeles Sangrientos y los Salamandras, las cosas cambiaron en Armageddon. Las fábricas de Acheron y Tártarus vomitaron armas y vehículos a miles, mientras que los Marines Espaciales obligaron a los Orkos a retirarse del sur. Si Ghazghkull hubiese concentrado su atención allí y hubiese realizado inmediatamente planes para anular este contraataque, Armageddon podría haber caído. Sin embargo, el asedio de la Colmena Hades se había convertido en algo más que un simple objetivo militar. La tenaz resistencia de Yarrick desafiaba la reputación de Ghazghkull como Señor de la Guerra, algo que éste no podía permitir. El Señor de la Guerra Orko reunió a todas las partidas de guerra de su ejército que pudo y cayó sobre la Colmena Hades con esta imparable fuerza y con todo el odio que un Orko reserva hacia su mayor enemigo. A pesar del racionamiento, los suministros se habían agotado, y al ver la masa de Orkos, Yarrick decidió que la ciudad no resistiría más. Evacuó a los que pudo en osados viajes de transbordador, enfrentándose al fuego antiaéreo y a los interceptores Orkos.

Los refuerzos llegaron demasiado tarde para salvar Hades, atacando a los Orkos justo cuando entraban. Yarrick casi murió, pero su voluntad de hierro le impidió sucumbir a sus heridas casi mortales. Mientras el destino de Hades quedaba sellado, Ghazghkull reveló toda su astucia. Enormes refuerzos Orkos aparecieron en el oeste, dirigiéndose hacia la Colmena Tártarus al sur.

Si Tártarus caía, el poder industrial en el sur sería aplastado y los Orkos podrían consolidar su posición mientras los ejércitos Imperiales bajaban del norte. Cuando los Orkos asaltaron Tártarus y su vanguardia ya entraba en las calles de la ciudad, Dante transportó a sus Ángeles Sangrientos a las naves orbitales y desde allí dirigió un masivo asalto planetario en cápsulas contra el corazón del ejército Orko. Aunque eran enormemente superados en número, los Ángeles Sangrientos masacraron a cualquier Orko que se encontraron. Impulsados por su justo odio, los Ángeles Sangrientos mataron a casi la mitad del ejército Orko; se rumoreó que el propio Ghazghkull había muerto, aunque luego se supo que no fue así. Sin jefe, y atacados por todos lados por las fuerzas del Emperador, los Orkos se negaron a rendirse. Algunos lucharon hasta la muerte, y otros atravesaron los desiertos de ceniza y lograron llegar hasta las junglas entre los dos continentes del planeta.

Como siempre ocurre, los Orkos nunca fueron completamente erradicados, y es poco probable que lo sean. En las profundidades de las junglas y entre las ruinas de las colmenas destruidas continúan reproduciéndose y siendo eliminados por equipos de erradicación Imperiales. La Colmena Hades sigue destruida, mientras que la reconstrucción de Tártarus e Infernus acaba de empezar. El legado de la Segunda Batalla de Armageddon todavía es visible.





"Los Orkos nunca pierden una batalla... siempre vuelven para intentarlo otra vez..." Anónimo

Qué ocurrió después...

Ghazghkull no perdió el tiempo tras su derrota en la Segunda Guerra de Armageddon. Se retiró a sus dominios, una red de sistemas controlados por sus fuerzas en el sector Golgotha, y continuó con el plan maestro que Gorko y Morko le habían revelado años antes. Si el Imperio cometió un error después de la Segunda Guerra de Armageddon fue considerar que Ghazghkull había sido derrotado. Nada más falso. Lo que los dioses Orkos le habían revelado (o eso decía él) era que, para derrotar al enemigo antes debías conocerle. Para Ghazghkull, la guerra había sido un modo de saber cómo reaccionaría el Imperio ante una invasión a gran escala. De hecho, Ghazghkull tan solo había estado probando sus defensas.

En las décadas siguientes a la guerra, Ghazghkull siguió con su plan maestro. Después de aprender todo lo que necesitaba sobre las estrategias Imperiales, empezó a practicar las tácticas que él creía llevarían a la derrota de sus enemigos. No quería llamar la atención sobre sí mismo, de modo que los experimentos se llevaron a cabo a una escala muy inferior a la invasión de Armageddon. Desde el 945 hasta el 959.M41, el Imperio recibió numerosos informes sobre pequeños ataques contra bases y avanzadillas Imperiales, dirigidos por el propio Ghazghkull Thraka. En 962.M41, la base militar Imperial en Buca III fue aniquilada por misiles desde una base Orka oculta en un asteroide. El asteroide había entrado en el sistema procedente del espacio profundo, y pasó sin ser detectado por delante de todos los senso-

res Imperiales antes de lanzar sus misiles contra la desprevenida base. En 972.M41, el mundo agrícola de Chigon XVII fue arrasado por Orkos supuestamente bajo el mando de Ghazghkull. Los defensores de la Guardia Imperial, aunque estaban bien equipados con tanques y vehículos, fueron derrotados por los Orkos en una prolongada guerra de guerrillas, que dejó completamente inutilizada a las fuerzas Imperiales. En 986.M41, el crucero de batalla Imperial *Camino Radiante* fue destruido por completo junto a sus escoltas a manos de piratas bajo el mando de Ghazghkull. El Imperio respondió inmediatamente, pero los Orkos ya habían desaparecido para cuando llegaron sus fuerzas. En épocas más recientes, Ghazghkull se alió con el Señor de la Guerra Nazdreg Ug

Urdgrub para atacar el planeta Imperial de Limnos IV. Los Orkos utilizaron un tipo de ingenio teleportador, desconocido hasta el momento, para trasladar las tropas directamente hasta el planeta procedentes de un pecio espacial situado a una distancia lejanísima del planeta. Los defensores Imperiales fueron completamente tomados por sorpresa, y sólo la presencia de los Marines Espaciales Ángeles Oscuros salvó a Limnos IV de ser completamente arrasado.

Sin embargo, esta segunda derrota importó poco a Ghazghkull, ya que, tras haber fabricado y probado el nuevo teleportador, ya estaba preparado para lanzar toda su fuerza contra el Imperio. Un plan que le había llevado cincuenta años preparar, un plan que finalmente había dado frutos...

**** ÚLTIMA TRANSMISIÓN DE LA FUERZA DE COMBATE TRAJANO ****

Nivel de Prioridad.....Inteligencia Militar-máxima prioridad
Transmitido desde:.....Fuego Celestial, nave insignia, sistema Desdena
Fecha:.....3453999.M41
Transmisor:Astrópata Primus Spartax
Receptor:Astrópata Términus Ragnafar
Autor:.....Almirante Trajano
Pensamiento del DíaLa desdicha aguarda al inconsciente

En las últimas 48 horas (horario terrestre), he recibido transmisiones de más de dos docenas de planetas Imperiales en este sector indicando que son atacados por piratas Orkos. Los ataques se extienden a lo largo de un radio de quinientos años luz; todo indica un asalto Orko a una escala desconocida hasta el momento. En todos los casos, los atacantes Orkos han aparecido en el planeta sin previo aviso y han aprovechado al máximo el elemento sorpresa. Nuestras mejores estimaciones son que siete mundos escasamente poblados ya se han perdido (consultar los sub-archivos Alfa 1-7 y Beta 8-29).

En cuanto supe del ataque Orko, coloqué naves de alerta a lo largo de la periferia de nuestro sistema. Sus sensores de largo alcance han detectado en la última hora naves Orkas entrando en los límites exteriores procedentes del espacio profundo. Procedo a atacar y destruir a los invasores.
¡Somos la espada del Emperador! No podrán resistir nuestro poder.

**** FIN DE TRANSMISIÓN ****

LA TERCERA GUERRA DE ARMAGEDDON

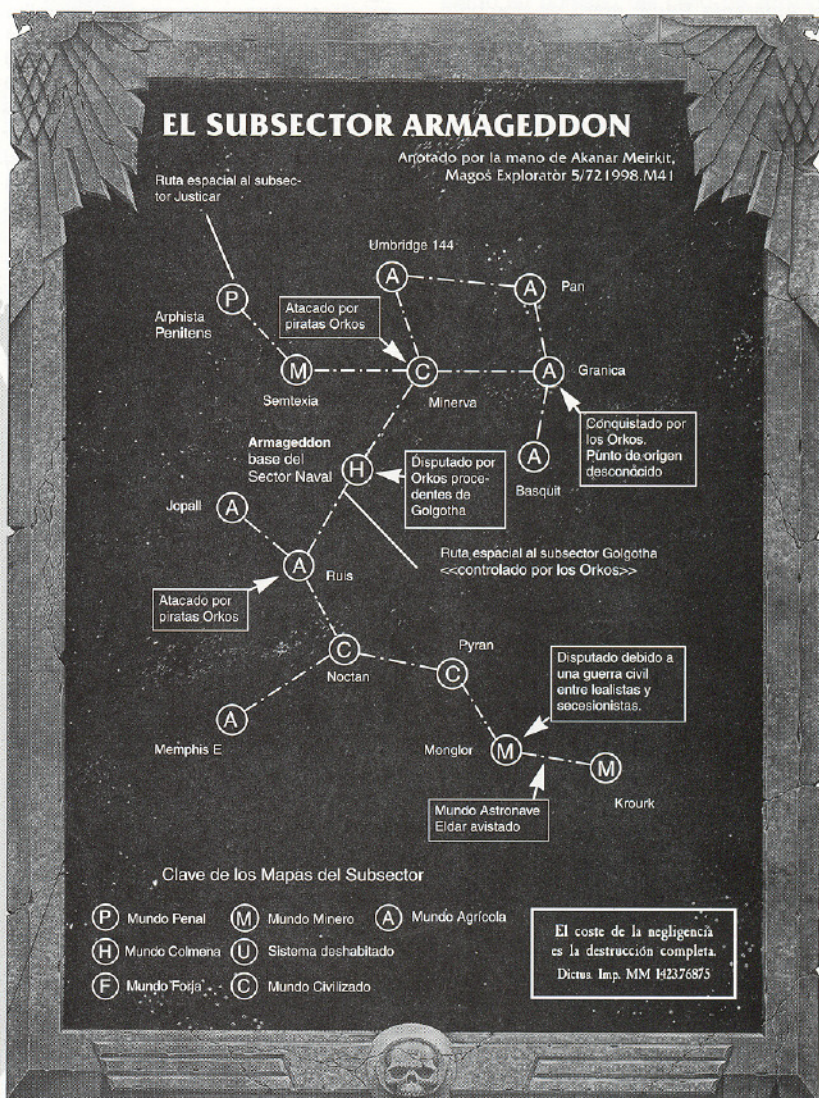
Fase 1: Movimientos de Apertura

Después de la victoria en 948.M41, se inició una extensa investigación sobre la preparación y las defensas del planeta. Ante la clara importancia estratégica del planeta, los Adeptus Terra ordenaron el inicio de una serie de proyectos para asegurar el sistema Armageddon frente a futuros ataques. El mando del sector naval fue transferido al sistema Armageddon, y la instalación naval de Puerto de S. Jowen fue reconstruida y expandida para acomodar a toda clase de naves de guerra intergalácticas. Se establecieron tres bases de vigilancia permanentes en los bordes exteriores del sistema, bautizadas con los nombres de los tres héroes de la Segunda Guerra de Armageddon: Mannheim, Dante y Yarrick. Se reconstruyeron y se reforzaron las bases de defensa terrestres y orbitales, se colocaron campos de minas a lo largo y ancho de todo el sistema, y se ordenó un incremento sustancial en los efectivos de naves patrulleras.

En el propio planeta comenzó un largo proceso de reconstrucción de las colmenas arrasadas por las hordas de Ghazghkull. Este proceso, a pesar de la gigantesca aplicación de mano de obra y recursos, estaba incompleto cincuenta años después. En parte se debió al incremento de regimientos de defensa que se reclutaron en este periodo, a pesar de que disminuyó el número de regimientos conscriptos destinados a la Guardia Imperial. Se creó un consejo militar para gobernar Armageddon compuesto por representantes de alto rango de la Armada Imperial, la Guardia Imperial, el Departamento Munitorum, los Adeptus Mecánicos, la Ecclesiarchía y los Gobernadores de cada una de las principales colmenas del planeta. El consejo estaba presidido por el General Kurov de la Guardia Imperial, un respetado veterano de la Cruzada de Bakus. Desde el 949.M41 hasta el 978.M41, el General Kurov coordinó una serie de campañas genocidas en las junglas entre Armageddon Primus y Armageddon Secundus y en el planeta helado de Chosin para eliminar las plagas de Orkos que surgieron tras la derrota de Ghazghkull. Pasaron cincuenta años y Armageddon resurgió de sus cenizas, con unas defensas más fuertes que nunca. Y sin embargo, no fue suficiente. Las primeras señales de la tormenta fueron una serie de ataques en los sistemas y planetas cercanos a Armageddon. El primero fue Minerva, atacado

por piratas Orkos. A continuación, el mundo agrícola de Ruis fue igualmente asaltado. En pocos meses, a pesar de los esfuerzos de la Armada Imperial, el número de mercantes que llegaban hasta Armageddon disminuyó a la mitad. Parecía que algún ente invisible sabía que las fuerzas Imperiales estaban obligadas a proteger el sistema Armageddon y que no podían patrullar libremente el sector. De repente, las incursiones piratas se convirtieron en asaltos contra puestos avanzados, y después en ataques contra colonias y satélites poco protegidos. Las invasiones planetarias a gran escala comenzaron poco después. Doce planetas Imperiales fueron atacados en otras tantas

horas, y los Astrópatas de Armageddon recibían continuos informes sobre más ataques. Cada consulta al Tarot Imperial mostraba matanza, destrucción y el símbolo de la Bestia Resurgente. Se rumoreó que Ghazghkull regresaba para vengarse, y en poco tiempo ni el burócrata más obstinado pudo negar que estaba ocurriendo un ¡Waaagh! de proporciones gigantescas. Después de que la Fuerza de Ataque Trajano se perdiera combatiendo contra los Orkos, al parecer en el sistema Desdena, el General Kurov envió un mensaje a todos los regimientos de la Guardia Imperial y Capítulos de Marines Espaciales cercanos para que se agruparan para la defensa de Armageddon.



Fase 2: El Retorno de la Bestia

El Día de la Ascensión del Emperador, cincuenta y siete años después de la primera invasión Orka, las antenas augures registraron una enorme disrupción del immaterium cuando una armada Orka salió del espacio disforme y las hordas de Ghazghkull atacaron Armageddon de nuevo. Una alerta de la estación de vigilancia Dante se cortó en mitad de la transmisión mientras centenares de naves Orkas pasaban a su lado.

Los últimos informes de la estación de vigilancia indicaban que la flota Orka se componía de 50 cruceros Orkos y más de 300 naves de escolta, junto con al menos cuatro pecios espaciales. Todas las fuerzas de Armageddon entraron en alerta máxima, y siete escuadrones de cruceros Imperiales, encabezados por los acorazados *Su Voluntad* y *Triunfo*, partieron de Puerto de S. Jowen en menos de veinticuatro horas. La flota Imperial, bajo el mando del Almirante Parol, entró en combate cinco días después, emboscando a los elementos de vanguardia de la flota Orka alrededor del mundo de elevada gravedad de Pelucidar.

En el combate inicial fueron destruidas sesenta naves de ataque Orkas sin la pérdida de una sola nave Imperial. Después, las naves de Parol se enfrentaron a los grandes escuadrones de cruceros de la clase Asesino y a enjambres de "kazabombarderoz" Orkos adelantados al cuerpo principal de la flota enemiga. Las naves Imperiales combatieron con valentía, y sus lanzas

de energía convirtieron en chatarra a las naves Orkas mientras las baterías de armas incineraban una oleada tras otra de "kazabombarderoz".

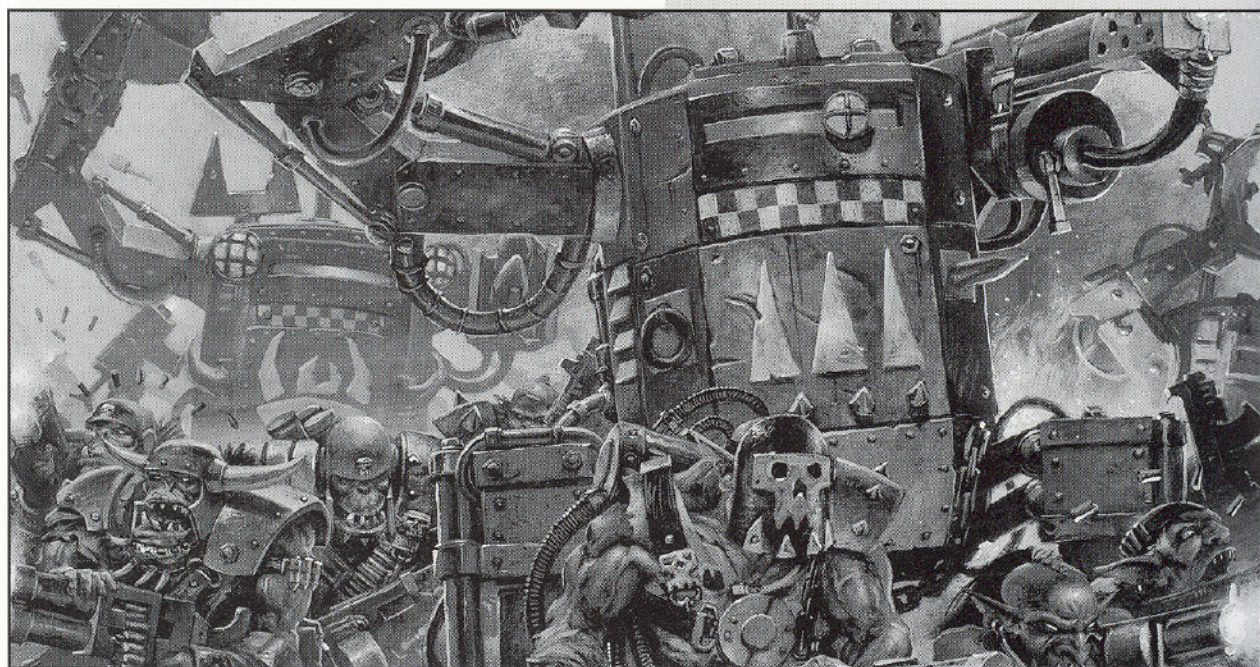
Sin embargo, los Orkos superaban en una proporción de seis a uno a la flota Imperial, y gradualmente las naves Imperiales fueron derrotadas. Los Orkos lanzaron ataques suicidas contra las líneas Imperiales con una ferocidad inaudita, perdiendo docenas de naves a cambio de una sola nave Imperial. En el momento cumbre del enfrentamiento, el Almirante Parol recibió comunicaciones de las estaciones de vigilancia Yarrick y Mannheim advirtiéndole de la entrada de otras tres flotas Orkas en el sistema. Casi simultáneamente, el *Triunfo* fue atacado por cinco cruceros de la clase Asesino y resultó averiado por su tremenda potencia de fuego combinada y por los ataques teleportados. Parol vio que su deber era impedir que la flota resultase destruida y, a regañadientes, dio la orden de romper el contacto.

Las estaciones de vigilancia fueron tomadas pocas horas después. Según sus últimos informes, las distintas flotas atacantes sumaban un total de más de 2.000 naves y 12 pecios espaciales, el mayor número de pecios reunidos en un ataque en los 10.000 años de la historia del Imperio. El Almirante Parol, con su flota reducida a cinco escuadrones de cruceros y a un único acorazado operacional, sólo podía organizar ataques sorpresa contra las enormes armadas Orkas mientras atravesaban el sistema. Los refuerzos Imperiales lle-

garían en poco tiempo, y sólo entonces Parol tendría alguna esperanza de desafiar el control del espacio que tenía Ghazghkull.

Mientras tanto, las naves de escolta de Parol y sus cruceros hostigaban a los Orkos como podían, atrayendo a sus enemigos hacia emboscadas y campos de minas, haciendo todo lo posible por reducir la oleada de naves que llegaban al sistema. Para su desesperación, las naves Imperiales descubrieron docenas de primitivos asteroides fortificados (llamados "piedros" por los Orkos), en las normalmente vulnerables retaguardias de las flotas Orkas. Estas enormes plataformas de armas demostraron ser muy difíciles de atacar directamente, pero la presencia de un número tan inusual de ellas parecía indicar un plan muy cuidadoso.

Sorprendentemente, los Orkos no intentaron capturar S. Jowen. En vez de eso, lo sometieron a un bombardeo que duró seis días, mientras pasaban las flotas Orkas, a lo que se añadieron asaltos con naves de desembarco. Los guerreros Orkos lograron establecer cabezas de desembarco en los sectores inferiores de los muelles; y, aunque las instalaciones se mantuvieron en manos Imperiales, quedaron inservibles debido a los bombardeos y a las constantes incursiones Orkas. Sólo la llegada, en una fase posterior de la campaña, de dos equipos de erradicación Inquisitoriales de la Ordo Xenos logró expulsar a los Orkos a los pozos de almacenamiento de isótopos en la base de la estación.



Fase 3: A Ras de Suelo

Las semanas finales anteriores a la llegada de la armada Orka estuvieron ocupadas con preparaciones frenéticas. Los Titanes ponían en marcha sus reactores de plasma y tomaban posiciones defensivas alrededor de las ciudades colmena, con sus ojos mecánicos oteando el cielo. Los regimientos de la Guardia Imperial se atrincheraron, y los Marines Espaciales de más de veinte Capítulos se dispersaron por los desiertos y las montañas, listos para enfrentarse con los alienígenas. Los mercantes Imperiales forzaban el bloqueo Orko para llevar refuerzos al planeta. El último transporte que logró llegar al planeta llevaba una leyenda. El Comisario Yarrick, el "Viejo" en persona, pisó Armageddon después de veinte años entre los enervados gritos de la muchedumbre.

El viejo Comisario se reunió con el consejo militar esa misma noche y les advirtió sobre las últimas tácticas y estrategias de Ghazghkull, previniéndoles del peligro de subestimar las habilidades del Señor de la Guerra. Muchos dijeron que había envejecido, que se sentía abrumado ante la horrible perspectiva de la inminente invasión. Los que le conocían podían ver la feroz determinación que ardía en su único ojo. Kurov era famoso por reconocer la valía de un hombre, y quedó profundamente impresionado por la inteligencia y determinación de Yarrick. Solicitó que Yarrick tomara el mando del consejo militar durante el conflicto y, para alivio de todos, Yarrick accedió.

Seis semanas después de entrar en el sistema Armageddon, la inmensa armada Orka entró en combate con las estaciones espaciales y las plataformas de armamento en órbita superior alrededor del planeta. Aquellos que esperaban que las poderosas defensas orbitales de Armageddon destruyesen las astronaves enemigas estaban equivocados. La batalla orbital duró tres días y dos noches, pero, al amanecer del tercer día, los cielos se llenaron con las estelas de las cápsulas de desembarco de los Orkos y los incandescentes meteoros de las naves de ataque. La Colmena Hades, prácticamente destruida después de la última guerra, fue la primera en desaparecer. En un acto de terrible venganza, Ghazghkull decidió no atacarla. En vez de eso, toda la colmena y sus habitantes fue aplastada por gigantescos asteroides lanzados desde los pecios espaciales en órbita. Este acto sanguinario fue el preludio del derramamiento de sangre que tendría lugar a continuación.

Mientras los fuegos de la destrucción de Hades iluminaban el horizonte oriental, las primeras legiones de Orkos se enfrentaban a las fuerzas Imperiales cerca

de Volcanus, Acheron y Ciénaga Mortal. Los láseres de defensa y los silos de misiles infligieron terribles pérdidas a los Orkos, pero los supervivientes se reagruparon y atacaron las defensas con tal ferocidad que pronto los Orkos empezaron a llegar a tierra sin problema alguno. Los Orkos Salvajes bajaron de las Montañas Pallidus y salieron de las junglas ecuatoriales para unirse a las hordas invasoras. Enormes bandas de Orkos, con sus máquinas de guerra, se teleportaban directamente al combate desde los pecios espaciales en aquellos lugares en que las defensas eran demasiado sólidas. Cuando las defensas terrestres fueron definitivamente silenciadas al tercer día de desembarcos, Yarrick ordenó que todas las naves aéreas fuesen lanzadas al combate, en un desesperado intento por destruir el máximo posible de la horda de Ghazghkull antes de que llegase a tierra.

En los sulfurosos cielos amarillos de Armageddon se dibujaron las estelas de miles de aeronaves cuando los "kazabombarderos" Orkos se enfrentaron a los *Thunderbolts* y *Furies*. Las aeronaves Imperiales tenían la ventaja de poder repostar y rearmarse en sus bases, mientras que los Orkos tenían que regresar a sus naves espaciales. Pero los Orkos lograron establecer bases aéreas en poco tiempo, y los valientes pilotos Imperiales empezaron a perder la partida cuando la aplastante superioridad numérica de los Orkos se hizo cada vez más evidente.

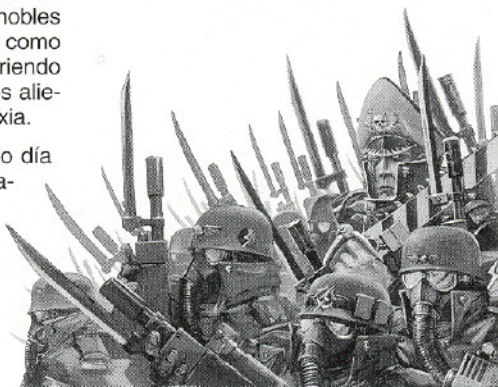
Mientras las batallas aéreas llegaban a su cénit, la Colmena Acheron cayó en manos de los Orkos gracias a una traición. Los confusos mensajes recibidos hablaban de centrales de energía sabotadas y de Orkos saliendo de túneles ocultos en el mismo corazón de la metrópolis. Se descubrió que el traidor no era otro que el famoso criminal de guerra Herman von Strab. Se autoproclamó nuevo Gobernador de la ciudad-colmena, anunciando que estaba destinado a ser su señor por designio divino. Las escuadras de Orkos silenciaron a los que se enfrentaron a von Strab. De forma despreciable, muchos de los nobles de Acheron le dieron la bienvenida como si fuese un antiguo príncipe, prefiriendo ignorar que se había aliado con los alienígenas más peligrosos de la galaxia.

En la Colmena Volcanus, el mismo día que cayó Acheron, oleada tras oleada de Orkos asaltaron los cincuenta kilómetros cuadrados de defensas en la cima del Monte Volcanus, justo más allá de los suburbios más exteriores de la ciudad-colmena. Diecisiete regimientos de Milicia de Pandilleros fueron derrotados, y los Orkos

capturaron intactas muchas armas y fortificaciones. La propia Volcanus fue asediada por un cerco de acero, y bombardeada incesantemente con los mismos cañones capturados por los Orkos.

La guerra iba mejor en las afueras de Ciénaga Mortal. Los Titanes de las Legiones Tempestor y Victorum, junto a sus regimientos Skitarii de apoyo, prácticamente aniquilaron a la tribu de los Orkos del Fuego Negro en una batalla que duró tres días a lo largo y ancho de la llanura de Anthrand. Pero las naves de desembarco Orkas caían incesantemente, y la lucha se extendió como un incendio forestal hasta que cada ciudad-colmena y complejo megaindustrial de Armageddon fue atacado. Los Orkos fueron rechazados en muchos lugares, pero se reagrupaban una y otra vez, llevando al límite la resistencia de los defensores.

Tal y como Yarrick había predicho, las estrategias de Ghazghkull eran letales. Los Orkos mantuvieron con zarpa de hierro su dominio del cielo de Armageddon, y cada vez que las fuerzas Imperiales intentaban formar una línea de batalla, la bombardeaban desde la órbita del planeta o con los "kazabombarderos", inmovilizándolas mientras desembarcaban más Orkos para rodearles. Cuando los Orkos eran superados en número libraban una guerra de guerrillas, atacando y retirándose luego a los desiertos antes de que las fuerzas Imperiales pudiesen responder al ataque. Ghazghkull había aprendido bien las lecciones de Chigon XVII, y preparó sus planes para que la lucha fuese deliberadamente caótica, ya que esas eran las condiciones en que las partidas de guerra Orkas combatían mejor, y en las que los regimientos de la Guardia Imperial carecían del apoyo y la coordinación que necesitaban para combatir efectivamente. La única fuerza que derrotó una y otra vez a los Orkos fue el Adeptus Astartes. Los Marines Espaciales recorrieron incesantemente Armageddon en misiones de búsqueda y destrucción para eliminar a los pielesverdes a la menor oportunidad.



Fase 4: Guerra Total

Mientras se combatía sobre el planeta, Ghazghkull lanzó otra de sus sorpresas. Docenas de las grandes fortalezas-asteroide que el Almirante Parol se había encontrado empezaron a descender sobre el planeta. Los "Piedros" Orkos frenaron mediante poderosos campos de energía, enormes retrorreactores y "cañones traktors" modificados, y aterrizaron en las junglas y a lo largo y ancho de Armageddon Primus y Secundus. Muchos fueron destruidos por disparos desde el suelo o por accidente, pero cada uno de los que sobrevivió se convirtió en un bastión de los Orkos, un lugar para reagruparse y una fortaleza a medida. Además de sus enormes cañones y de sus baterías de misiles, cada "Piedro" contenía un gigantesco teleportador como los utilizados en la campaña de Limnos IV. Pronto empezaron a descender refuerzos Orkos, incluidos Gargantes y artillería pesada. Yarrick en persona encabezó los ataques de las Tropas de Choque de Cadia, apoyadas por los Titanes de la Legio Metalica y la Legio Ignatum, que destruyeron numerosas fortalezas de este tipo, pero las feroces batallas consumieron regimientos enteros en cuestión de horas. Los Marines Espaciales llevaron el peso de la eliminación de estos objetivos durante el resto del conflicto, y el Capítulo de los Salamandras fue citado por sus éxitos a lo largo del río Cicuta.

Los Orkos también desembarcaron en los Desiertos de Fuego y en las Tierras Muertas, al norte y al sur del principal continente de Armageddon. Incluso Yarrick estaba sorprendido: esas peligrosas tierras siempre se habían considerado inhabitables y sin ningún valor. El propósito de Ghazghkull quedó claro cuando, semanas después, cientos de sumergibles del tamaño de mercantes

salieron de las aguas contaminadas y atacaron Tempestora y Helsreach. La sorpresa fue total: Tempestora cayó en cuestión de días, y los muelles de Helsreach fueron capturados en poco tiempo. Sólo la feroz defensa de las Milicias de Pandilleros de Helsreach, con la ayuda de las compañías de apoyo de las Tropas de Asalto y de Marines Espaciales que acudieron inmediatamente, impidió que los Orkos conquistaran toda el área.

Catorce días después de los primeros desembarcos tuvo lugar el primer gran enfrentamiento entre las máquinas de guerra del Imperio y las de los Orkos. En el complejo industrial Diabolus se libró una batalla de diez días cuando los Gargantes de las hordas del Señor de la Guerra Burzuruk y el Señor de la Guerra Skarfang se enfrentaron a los Titanes de la Legio Crucius. Seis Titanes y ocho Gargantes quedaron completamente destruidos, y muchos otros necesitaron meses de reparaciones antes de poder combatir de nuevo. El complejo quedó arrasado por el conflicto, con sus hornos y talleres quemados o aplastados por las gigantescas máquinas de guerra. Después, varios "Kultos a la Velocidad" rodearon la Colmena Infernus, aislándola de cualquier tipo de ayuda. Los contraataques mecanizados tuvieron éxitos iniciales, pero después de que todo un regimiento de Perros Químicos de Savlar fuese rodeado y destruido, se abandonaron todos los intentos de romper el cerco desde el interior.

Mientras los defensores planeaban cómo levantar el asedio, llegaron informes de una enorme horda Orka que rodeaba las Montañas Pallidus al noreste. Poco después se la veía desde la cumbre de la ciudad-colmena: un vasto mar de guerreros que parecía cubrir el desierto de ceniza. Enormes Gargantes

avanzaban a través de la marea como barcos surcando un océano verde. Sus guturales cantos de guerra se podían oír a cincuenta kilómetros de distancia, y el suelo se estremecía con su avance. Pero lo peor de todo era que todos los incontables estandartes que había a la vista lucían el emblema de Ghazghkull.

Mientras el cielo se oscurecía bajo la sombra de los pecios espaciales allá arriba y caían los primeros bombardeos orbitales, los ciudadanos de Infernus sabían que se acercaba su fin. Hicieron todos los preparativos con una calma antinatural, encomendando sus almas al Emperador mientras construían barricadas o distribuían las armas y la munición entre las tropas, y se inspiraron en las leyendas sobre Yarrick y sobre cómo hizo pagar a los Orkos por cada centímetro de la Colmena Hades. No todos fueron lo bastante valientes, y miles huyeron al desierto sólo para ser asesinados por los "Kultos a la Velocidad" situados alrededor de Infernus como buitres sobre un cadáver.

Los Adeptus Arbites tomaron posiciones para asegurar la ciudad-colmena, ejecutando a cualquiera que incumpliese su deber hacia el Emperador. Los enormes cañones de Infernus abrieron fuego contra la horda cuando se puso a su alcance, lanzando proyectiles de cientos de kilos contra la marea de pielesverdes antes de que los bombardeos orbitales los destruyeran. En la calma que se produjo a continuación, Ghazghkull envió un mensaje a los defensores. Era Gortar, Coronel de los Perros Químicos de Savlar, mutilado, sin ojos y sin manos. El mensaje que el coronel llevaba era muy simple, y pudo oírse muchas veces en Armageddon en los siguientes meses.

"¡Rendíos o morid!"



"Orkímedes"

Hasta el momento, los eruditos Imperiales sólo han podido especular sobre la presencia en la cohorte personal del Señor de la Guerra Ghazghkull de un genio técnico al que han bautizado como "Orkímedes". Aunque el individuo en cuestión no ha sido identificado, se han recibido numerosos informes sobre sus aparatos: los teleportadores utilizados en las fortalezas Orkas; los sumergibles de enorme tamaño aparecidos en

Tempestora y Helsreach; o las letales armas de los Gargantes de la horda de Ghazghkull. Todo esto indica la presencia de un mecánico alienígena de extraordinaria habilidad, alguien que está siendo afanosamente buscado por los agentes del Oficio Asesorum.



Señor de la Guerra
Ghazghkull Mag Uruk Thraka

Ghazghkull es el líder más peligroso que jamás hayan tenido los Orkos, alguien tanto con la determinación como con la habilidad necesarias en abundancia. Una herida grave en la cabeza cuando era joven le hizo tener visiones sobre los dioses Orkos, visiones que le han llevado a realizar sangrientas conquistas sin parangón en la historia actual. Ha regresado a Armageddon después de décadas de planificación y de poner a prueba las defensas del Imperio, y ha logrado unir a docenas de tribus Orkas, e incluso a contingentes de varios imperios Orkos. Si Armageddon cae, Ghazghkull podría unir a los Orkos de todo el segmentum en un ¡Waaagh! de tales proporciones que podría llegar a amenazar la propia Tierra.

CÓMO LIBRAR LA TERCERA GUERRA DE ARMAGEDDON

Hasta el momento, el destino de Armageddon se halla en el aire. ¡Ahora puedes combatir para decidir su destino!

En las siguientes páginas encontrarás nuevas listas de ejército de algunas de las fuerzas que participaron en la campaña de Armageddon, e ideas para partidas basadas en esa misma campaña. Sin embargo, puedes utilizar las listas de ejército de cualquier Codex para librar batallas ambientadas en esa campaña. Las más obvias son las de los Marines Espaciales, la de la Guardia Imperial y la de los Orkos, ya que son los ejércitos que libran el grueso del combate en Armageddon. Los Ángeles Sangrientos y los Lobos Espaciales también participan en el conflicto, por lo que también puedes utilizar sus listas de ejército, y aunque los Ángeles Oscuros no combaten aún, seguro que no tardarán en llegar.

Además, ambos bandos disponen de pequeñas fuerzas mercenarias, por lo que los jugadores Eldars Oscuros o del Caos pueden utilizar sus ejércitos como mercenarios luchando por los Orkos, mientras que los Eldars pueden ser aliados Imperiales. Con un poco de imaginación, ¡incluso los Tiránidos encuentran alguna justificación a su presencia en Armageddon!

Armageddon también ofrece la oportunidad para utilizar algunos de los personajes especiales incluidos en algunas listas de ejército. En especial, Yarrick y Ghazghkull están involucrados en los combates, y podrían (incluso deberían) ser utilizados en algunas de las batallas. Sin embargo, lo que hace tan interesante a la Tercera Guerra de Armageddon es la posibilidad de utilizar nuevas listas de ejército en tus partidas de **Warhammer 40,000**.

Cómo utilizar las nuevas listas

Como ya hemos dicho, las nuevas listas de ejército de este Codex pueden utilizarse para las batallas ambientadas en Armageddon, pero también pueden utilizarse en cualquier otra partida de **Warhammer 40,000**. Son ligeramente diferentes a las habituales, ya que deben utilizarse conjuntamente con otras ya aparecidas en un Codex u otro, tal y como se muestra en la tabla de la derecha. Así por ejemplo, si quieres organizar un ejército de Lokos de la Velocidad, tienes que utilizar la lista de ejército que aparece aquí junto a la lista de ejército del **Codex Orkos**. A menos que se indi-

"Hoy será un día largamente recordado por la historia. Hoy enviaremos un mensaje a las estrellas, y a nuestros descendientes durante un centenar de generaciones. Si fallamos en nuestra misión, una vergüenza terrible caerá sobre las espaldas de nuestros sucesores. Otra época de oscuridad ocultará la Luz del Emperador a la Humanidad. Pero si tenemos éxito, seremos una brillante antorcha ardiendo en el centro de la oscuridad, una chispa de esperanza en medio de la desesperación. Así pues, valiente guerreros de Savlar, manténcos firmes y no temáis nada. Golpearemos como una flecha sagrada contra el corazón de los Orkos. Seremos la espada vengadora de las gentes de Infernus.

Montad en vuestros tanques con la bendición del Emperador. Cargad vuestros cañones con plegarias en vuestros corazones. ¡Aniquilad a los enemigos de la humanidad con alegría y vigor! El Emperador está con nosotros, ¿quién se nos puede oponer?"

Coronel Gortar de los Perros Químicos de Savlar en la Colmena Infernus

que lo contrario en este libro, todas las reglas, opciones, limitaciones y restricciones que se aplican al ejército del Codex original también se aplican al nuevo ejército.

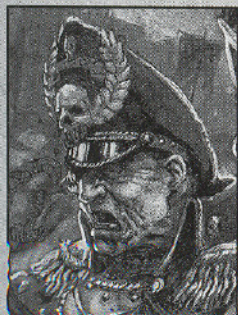
EJÉRCITO

Lokos de la Velocidad
Templarios Negros
Salamandras
Legión de Acero

CODEX NECESARIO

Codex Orkos
Codex Marines Espaciales
Codex Marines Espaciales
Codex Guardia Imperial

Cuando organices un ejército, puedes incluir las unidades de las opciones presentadas en la lista de ejército pertinente, dentro de las limitaciones normales de la Tabla de Organización y el valor en puntos de la batalla. Algunas de las opciones sustituyen a las opciones del Codex original, mientras que algunas opciones de ese Codex no están permitidas en la nueva lista de ejército. Si eso ocurre, sólo puedes utilizar la opción descrita en este mismo Codex.



Comisario Yarrick

El Comisario Yarrick ya había tenido una larga y brillante carrera cuando Ghazghkull invadió Armageddon por primera vez. Después de ser exiliado a la Colmena Hades por contradecir las órdenes de von Strab, organizó una brillante defensa que detuvo en seco a los Orkos. Aunque fue gravemente herido, Yarrick sobrevivió a la batalla. Se retiró brevemente antes de regresar al servicio activo cuando se supo seguro que Ghazghkull había sobrevivido. En los últimos cuarenta años ha perseguido incansablemente a su antiguo enemigo, y ha regresado a Armageddon para dirigir la defensa de todo el planeta.



Almirante Parol

Parol era el segundo hijo del Comandante Imperial de Lostan. Como resultado, su carrera en la Armada Imperial estaba prácticamente asegurada. Debido a que alcanzó puestos de mando a una edad bastante temprana, posee una autoridad natural que pocos se atreven a discutir. Ha demostrado su valía en incontables campañas, y es famoso por la cuidadosa planificación de las fuerzas a su cargo, además de por su meticulosidad y empeño. Fueron estas cualidades las que hicieron que fuese ascendido al prestigioso puesto de comandante de la flota de defensa de Armageddon.

KULTO A LA VELOZIDAD

El Kaudillo Zagboss Shargrim lanzó un enorme y verdoso escupitajo por el borde de su harro de guerra mientras subía por la cuesta con el motor rugiendo a toda potencia. Un puñado de hazabombarderos atacaba un objetivo invisible, y Shargrim se prometió que le patearía las tripas a esos chicos voladores si mataban a todo lo que se movía antes de que él llegara. Unas negras columnas de humo trepaban hacia el cielo mientras las aeronaves machacaban la zona con bombas antes de marcharse de mala gana para rearmarse. El harro de guerra saltó por los aires al llegar a la cima de la cuesta antes de aterrizar al otro lado con un impacto que le hizo chascar los dientes.

Allí abajo se veía algo parecido a un depósito de esos de los Humanos, con montones de cajas, barriles y Guardias Imperiales alrededor apagando fuegos. Shargrim sonrió y apretó el klaxon-Waaagh antes de patear a su conductor para que acelerara. A su alrededor, la masa de vehículos del Kulto a la Velocidad marchaban zumbando hacia los espantados Humanos. Los Buggis competían con las motos y las orugas para llegar los primeros, y los hamiones repletos de guerreros choraban entre sí mientras luchaban por ponerse en cabeza. Los gritos de los pielesverdes eran inaudibles debido al rugir de los motores. La columna de vehículos destarralados giraba y se retorcia como algo vivo mientras convergía sobre su presa.

REGLAS ESPECIALES DE LOS LOKOS DE LA VELOZIDAD

¡UAMOZ, ARRIBA!

Toda la infantería de una fuerza de Lokos de la Velocidad debe desplegarse montada en un vehículo con capacidad de transporte (un kamión, un karro de guerra o un vehículo zakeado). Durante la partida, cualquier pelotón de Lokos de la Velocidad puede montar en cualquier vehículo de transporte en el que quepan; no están restringidos al vehículo de transporte en el que empezaron la batalla.

APIÑARZE

Los Orkos Lokos de la Velocidad no se apiñan de la forma habitual. En vez de eso, cuando las cosas se ponen feas, se dirigen al vehículo más cercano y se montan de nuevo. Para representar esto, cuando un pelotón de Lokos de la Velocidad no supera un *chequeo de moral*, se retirará hacia un vehículo de transporte, centrando su "pasillo de retirada" en el transporte que intenta alcanzar. Si hay varios transportes disponibles, los Orkos se retirarán hacia el que los aleje más del enemigo. Ten en cuenta que la unidad será destruida por el fuego cruzado si atraviesan alguna unidad enemiga en el proceso (excepto si la unidad enemiga está trabada en un combate cuerpo a cuerpo).

Los Orkos embarcarán cuando su retirada les lleve a 5 cm o menos de un transporte adecuado (es decir, uno en el

que quepan y que no tenga pasajeros en ese momento). Una vez han embarcado, los Lokos de la Velocidad se reagrupan automáticamente ignorando las restricciones normales sobre reagruparse (que el enemigo se encuentre a 15 cm o menos o que la unidad tenga menos de la mitad de sus efectivos, por ejemplo). La unidad no puede desembarcar en el mismo turno en el que se reagrupa, pero puede reagruparse en el mismo turno en el que no superó el *chequeo de moral* si hay un transporte lo bastante cerca. Los Lokos de la Velocidad atrapados por un avance enemigo cuando se retiran son destruidos de la forma normal.

Si por cualquier razón no hay transportes para que los Lokos de la Velocidad se retiren, el pelotón se considera destruido. Estas reglas sustituyen a las reglas habituales de *apiñarse* ¡Los Lokos de la Velocidad creen que es más importante la velocidad que la superioridad numérica!

Fíjate que las Tropas de Azalto no pueden *apiñarse* de este modo, y deben reagruparse siguiendo las reglas que aparecen en el Reglamento de **Warhammer 40,000**.

CHEQUEOS DE NÚMERO Y EL PODER DEL ¡WAAAGH!

El Kulto a la Velocidad utiliza reglas diferentes para *apiñarse*, pero puede efectuar *chequeos de número* y beneficiarse del *Poder del ¡Waaagh!* como los demás Orkos.

RESPUESTA RÁPIDA

Los vehículos de los Lokos de la Velocidad suelen estar en primera línea de batalla, por lo que, si son sorprendidos, sus reservas responden con gran rapidez. Para representarlo, los Lokos de la Velocidad pueden empezar a tirar antes por sus *reservas* en aquellos escenarios las reglas especiales de *reservas*. Tira para determinar la llegada de sus reservas desde el primer turno de la partida en vez de desde el segundo, como es el caso de los demás ejércitos.

ESCENARIOS

Los Kultos a la Velocidad Orkos no tienen restricciones o ventajas especiales en las misiones, ya que su planteamiento de "a toda pastilla" vale en la mayoría de los escenarios. Por ejemplo, en *Misión: Incursión*, simplemente pisan a fondo disparando con todo desde el primer turno. La sorpresa de su rápido avance es tan eficaz como infiltrarse hasta una posición avanzada de una fuerza convencional. Del mismo modo, es posible que los Lokos de la Velocidad que defienden en una *Misión: Ocupar y Mantener* sean la vanguardia de un Kulto a la Velocidad que intenta rechazar el contraataque enemigo hasta que lleguen el resto de los Guerreros (lo que puede ser realmente pronto, gracias a las reglas especiales de Respuesta Rápida).

Modificaciones a los Vehículos

Ayudantez Kanijos+2 pts
Todos los vehículos del Kulto a la Velocidad deben incluir Ayudantez Kanijos. Ver página 37 del **Codex Orkos**.

Aplaztador (sólo Karros de Guerra)+10 pts
Muchos de los Karros de Guerra de los Lokos de la Velocidad están equipados con rodillos con pinchos, garras, etc. Si el Karro de Guerra efectúa un ataque de *brutalidad acoirazada* y la unidad enemiga no se retira, tira 1D6 por cada miniatura de la unidad. Con un resultado de 4+, es atrapada por el *aplaztador* y sufre una herida. Las *tiradas de salvación por armadura* se efectúan de forma normal.

Kapota Blindada+8 pts
Algunos vehículos tienen una techumbre blindada, torretas de armas blindadas, etc. Un vehículo con esta modificación ya no se considera *descubierto*.

Kampo de Energía+5 pts
Los Mekánikos son expertos en la construcción de generadores de campos de energía para proteger a los vehículos *descubiertos*. El vehículo aún se considera *descubierto*, pero ya no sufre el modificador de +1 en las tiradas de Daño. Si el vehículo era de tipo Rápido, pierde esta habilidad debido a la energía absorbida por los generadores.



LISTA DE EJÉRCITO LOKOS DE LA VELOZIDAD

El Kulto a la Velocidad utiliza las siguientes secciones del Codex Orkos y de la nueva lista de ejército

CUARTEL GENERAL:	0-1 KAUDILLO*, 0-1 MEKÁNICO*, PELOTÓN DE NOBLEZ EN MOTO
TROPAS DE ELITE:	0-1 TROPAZ DE AZALTO, CHIKOZ DUROZ*, UETERANOZ*
TROPA DE LÍNEA:	EZCUADRÓN DE MOTOZ, BUGGIS/ORUGAS, KAMIONEROZ, 0-1 PETADOREZ DE TANKEZ**, 0-1 ACHICHARRADOREZ**
ATAQUE RÁPIDO:	EZCUADRÓN DE KÓPTEROS, 0-1 ATAQUE DE KAZABOMBARDEROZ, MOTEROZ MERODEADOREZ
APOYO PESADO:	KARRO DE GUERRA, UEHÍKULO ZAKEADO, KAMIÓN KANONERO

Nota: debe escogerse un Kaudillo o un Mekánico para dirigir el Kulto a la Velocidad. Un Kaudillo y/o un Mekánico puede disponer de una Escolta.

* Debe transportarse en un Kamión (capacidad de transporte=10 miniaturas) por +30 pto o un Karro de Guerra (capacidad de transporte=20 miniaturas) por +120 pto.

** Debe transportarse en un Kamión (capacidad de transporte=10 miniaturas) por +30 pto.

CUARTEL GENERAL

PELOTÓN DE NOBLEZ EN MOTO

	Ptos/miniatur.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Noble	45	4	2	4	4(5)	2	3	3	7	6+/5+

Escuadrón: el escuadrón está compuesto por entre 3 y 5 Noblez en Moto.

Armamento: dos Akribilladores Pezados acoplados.

Personaje: los Noblez pueden recibir cualquier equipo de la Armería Orka, excepto la Mega Armadura.

REGLA ESPECIAL

Motoz: todas las reglas especiales de las Motocicletas Orkas son aplicables a las Motocicletas de los Noblez. Los Noblez en Moto sufren una muerte instantánea si son heridos por un arma de Fuerza 8 y no superan la tirada de salvación por armadura.

ATAQUE RÁPIDO

MOTEROZ MERODEADORES

	Ptos/miniatur.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Merodeador	35	4	2	3	4(5)	1	2	2	7	6+/5+
Noble	+22	4	2	4	4(5)	2	3	3	7	6+/5+

Escuadrón: el escuadrón está compuesto por entre 3 y 5 Moteroz Merodeadores.

Armamento: dos Akribilladores Pezados acoplados.

Opciones: algunos Merodeadores quitan los Akribilladores y prefieren utilizar piztolas y armas de combate cuerpo a cuerpo. Estos Merodeadores sólo cuestan 25 pto cada uno.

Personaje: uno de los Moteroz puede convertirse en un Noble por +22 pto. Puede recibir cualquier equipo de la Armería Orka, excepto la Mega Armadura.

REGLAS ESPECIALES

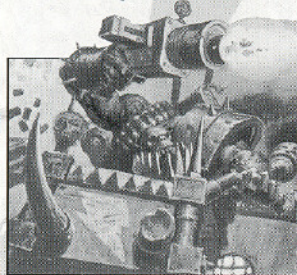
Motoz: se aplican todas las reglas especiales de las Motocicletas Orkas.

Exploradores: los Merodeadores siempre pueden desplegarse al inicio de la batalla, incluso si el escenario normalmente no lo permite (por ejemplo, si indica que las unidades deben empezar como reservas). En los escenarios en los que sólo se pueda desplegar un número limitado de unidades, los Merodeadores no entran en ese límite.

Además, después de que ambos bandos hayan desplegado, los Merodeadores pueden mover 5D6 cm antes de que empiece la partida, incluso antes de determinar quién mueve en primer lugar. Se aplican todas las reglas de movimiento habituales.



Los Noblez de un Kulto a la Velocidad encabezan el ataque para dar ejemplo, cargando contra el enemigo a la menor oportunidad. A veces, un grupo de Noblez en moto se reúnen para ver quién de ellos es capaz de causar más bajas y destrozos.



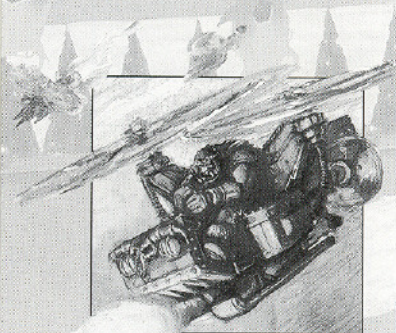
A menudo, los Kultos a la Velocidad son precedidos por un enjambre de Moteroz que avanzan por delante de la fuerza principal en busca de víctimas.

"un enjambre de langostas mecanizadas que arrasa la tierra, que arranca todos sus recursos, que lleva la muerte y la destrucción a cualquier cosa que se encuentra en su camino. ¡Que el Emperador nos guarde de las depredaciones de los llamados cultos de la velocidad Orkos!"

Cardinal Nomura
en el Concilio de Hesse.



Los Kazabombarderos Orkos a menudo operan por delante de los Kultos a la Velocidad. Las primitivas aeronaves de los Orkos bombardean y ametrallan las posiciones enemigas, o destruyen las líneas de fortificaciones justo antes de que llegue el Kulto no para ayudar a los Lokos de la Velocidad, isino para demostrar que los Kazabombarderos son aún más veloces que ellos!



Los Kópteros son una extraña creación de los Mekánicos, obsesionados con la idea de llevar a los Orkos a los cielos y hacer caer sobre sus enemigos una lluvia de destrucción.



Todo Kaudillo Orko sabe que los Grandez Kañonez, como los Lanzadores o los Kañones Zap, son estupendos; pero también sabe que deben estar en el sitio adecuado para ser completamente efectivos. Para solucionar esto, los Orkos han desarrollado los Kamiones Kañoneros. En algunos casos, simplemente se atornilla un Gran Kañón a la parte trasera de un kamión ordinario, mientras que otros Kamiones Kañoneros son construidos artesanalmente por los Mekánicos para crear una plataforma de apoyo móvil de gran potencia.



ZAGBOSS SKARGRIM RUKNAR (trad. Cara-herida Manda-ataca)

Zagboss Skargrim es el famoso jefe de la partida de guerra Muerte Ardiente, responsable de la destrucción del Mundo Biblioteca de Shen. En Armageddon han participado en el asedio de la Colmena Infernus, destruyendo un regimiento de los Perros Químicos de Savlar en el desierto cuando estos intentaron romper el cerco. Estos Lokos de la Velocidad reciben este nombre porque les encanta el fuego y utilizan gran número de Arrazadores y Achicharradores en combate.

O-I ATAQUE DE KAZABOMBARDEROZ - 30 PTS

REGLAS ESPECIALES

Bombardeo Preliminar: los efectos del bombardeo de los Kazabombarderos se resuelven con las reglas de la página 135 del Reglamento, después de que ambos bandos hayan desplegado, pero antes de la primera fase de movimiento. Puede afectar a todo el ejército, incluidas las Reservas. Si el enemigo no despliega, sino que mueve directamente, resuelve este ataque al final de la fase de movimiento enemiga. Si el escenario también incluye un bombardeo preliminar, efectúa dos tiradas por cada unidad vulnerable. Resuelve cada impacto por separado si una unidad es impactada dos veces, sufre 2D6 heridas y debe efectuar dos chequeos de acobardamiento.

¡Zi ze mueve, dizparo!: antes de efectuar el bombardeo preliminar, tira 1D6. Con un resultado de 1, los Kazabombarderos se emocionan demasiado y ametrallan todo lo que hay en la zona, ¡incluidos los Orkos! Resuelve el ataque como se ha descrito anteriormente, pero incluye las unidades propias.

ESCUADRÓN DE KÓPTEROS

	Ptos/miniat.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guerreroz	35	4	2	4	4(5)	1	2	2	7	4+/5+
Mekánico	gratis	4	2	4	4(5)	1	2	2	7	4+/5+

Escuadrón: el escuadrón está compuesto por entre 3 y 5 Moteroz Merodeadores.

Armamento: dos Akribilladores Pezados acoplados.

Personaje: uno de los pilotos puede convertirse en un Mekánico gratis. Puede recibir cualquier equipo de la Armería Orka, pero las adaptaciones necesarias encarecen cada elemento de equipo en +5 pts adicionales.

REGLA ESPECIAL

Motocicletas Voladoras: los Kópteros se mueven utilizando las mismas reglas del Reglamento de **Warhammer 40,000** para las Motocicletas a Reacción (no el **Codex Eldar**). También se aplican las mismas reglas especiales de las Motocicletas Orkas.

APOYO PESADO

KAMIÓN KAÑONERO

	Puntos	Blindaje Frontal	Blindaje Lateral	Blindaje Posterior	HP
K. Kañonero	30	10	10	10	2

Escuadrón: el escuadrón está compuesto por entre 3 y 5 Kamiones Kañoneros.

Tipo: *descubierto* (los Kamiones Kañoneros no son *rápidos*).

Armamento: un Kamión Kañonero está armado con un Gran Kañón de la siguiente lista por el coste indicado (el perfil de cada uno puede encontrarse en el **Codex Orkos**): Kañón Zap por +40 pts, Kañón por +25 pts o Lanzador por +15 pts.

Opciones: también puede armarse con un Akribillador pesado por +8 pts o con un Lanzakohetez por +5 pts.

REGLA ESPECIAL

Gran Kañón: si al disparar se obtiene un resultado que normalmente mataría a uno de los Kanijos, eso significa que en realidad el arma no dispara en ese turno. El Kamión y la dotación de Kanijos no sufre daño alguno.

LEGIÓN DE ACERO DE ARMAGEDDON



Escuadra de la Legión de Acero con Cañón Láser

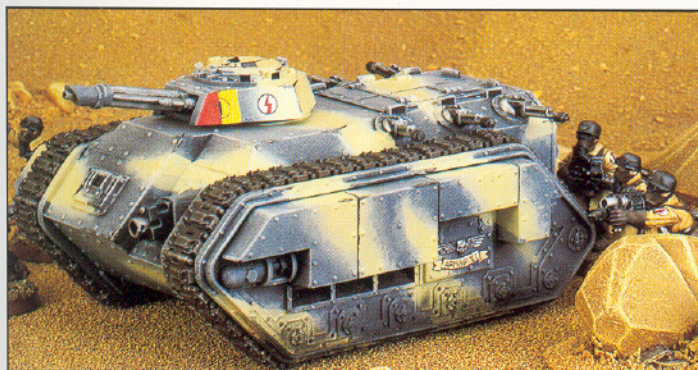


Dotación de Bolter Pesado



Martin
Footitt

Martin: he pintado el ejército de la Legión de Acero con colores arenosos. En el uniforme de marrón claro pinté Marrón Bestial sobre una capa negra. Después apliqué luces con Marrón Cuero y Hueso Deslucido. Los cascos están pintados con una mezcla de Verde Camuflaje y Negro Caos, con luces de Carne Putrefacta. Logré el efecto de cuero envejecido en las botas aplicando luces con Hueso Deslucido sobre una base de Marrón Quemado.



Aquí tienes dos esquemas de color diferentes para pintar a las tropas de la Legión de Acero



Keith
Robertson

Keith: he pintado el Chimera con un fuerte pincel seco de Gris Piedra sobre negro. Sobre todo esto he pintado tiras de Carne Putrefacta, y he aplicado un pincel seco mezcla de Gris Piedra y Carne Putrefacta para que se "fundan" entre sí. Por último, he aplicado un pincel seco con Blanco Cráneo por todo el vehículo.



Sección de Mando con una conversión de Comisario

CAPÍTULO DE LOS SALAMANDRAS



Escuadra Táctica de Marines Espaciales Salamandras con un Cañón de Fusión



Marine Espacial con Cañón de Fusión



Escuadra de Exterminadores Salamandras



Neil: la enseña del Capítulo de los Salamandras en la hombrera izquierda es una calcomanía blanca sobre fondo negro. En la hombrera

derecha se pintaron llamas, también sobre fondo negro. En las fotografías inferiores tienes algunos ejemplos de otros diseños para las hombreras.



Neil Green

Neil: los Salamandras quedan mejor pintandos de Verde Snotling sobre una capa base negra. Pinté los bordes de la armadura con un pincel seco de Verde Escorpión. Los Bolters los pinté de Negro Caos y luego apliqué dos pinceles secos, primero con Gris Codex y después con Gris Piedra. En las zonas metálicas utilicé Metalizado Bolter y Oro Bruñido.



Land Raider de los Salamandras



Neil: con el efecto de escamas en la capa logré que pareciera un Manto de la Salamandra. Utilicé Marrón Quemado, con los extremos en Hueso Deslucido. Por último, apliqué un lavado muy diluido en Tinta Verde.

LA CRUZADA DE LOS TEMPLARIOS NEGROS



Los Templarios Negros ofrecen una gran oportunidad para personalizar los diseños de las hombreras de cada Marine Espacial individual.



Richard Baker

Richard: los Templarios Negros tienen un esquema de color muy simple: jarmaduras negras con hombreras blancas! Apliqué dos luces sobre la pintura negra: primero, con Gris Codex, y luego otra mucho más fina con Gris Piedra. Creo que es importante mantener estas luces pequeñas y ajustadas para que la armadura parezca negra, y no gris. Resalté



Gran Mariscal de los Templarios Negros con un Aura de Hierro de plasticard.



Iniciado



Neófito

los detalles de las hombreras con Gris Sombrio.

El metal es Metalizado Bolter con luces en Plateado Mithril.

Pinté el tabardo del Gran Mariscal del extremo izquierdo con Marrón Bestial, después apliqué unas luces con Hueso Deslucido y finalmente con Blanco Cráneo.



Marines Espaciales Templarios Negros. La escuadra en el centro incluye Marines Espaciales (Iniciados) y Exploradores (Neófitos).

LOKOS DE LA VELOZIDAD ORKOS



Chris Smart

Chris: en las partes metálicas de los vehículos de los Lokos de la Velocidad apliqué pinceles secos de Metalizado Bolter, Cota de Malla y Plateado Mithril sobre negro. Los recovecos los pinté con tintas Marrón Avellana y Carne para darles un aspecto realmente oxidado. Para dar un poco de variedad, pinté diferentes áreas con Bronce Bruñido o Cobre Martillado. Como pintura de guerra, lo mejor es el Rojo Costra con luces de Rojo Sangre.



Todos los vehículos de los Lokos de la Velocidad tienen Kanijos Ayudantez, y he utilizado una selección de diferentes Kanijos para representarlos. Todos han sido convertidos para equiparlos con llaves, martillos y herramientas similares.



Kaudillo Orko con una Kombiarma Akribillador/Kemakema y un Garrapato de Ataque



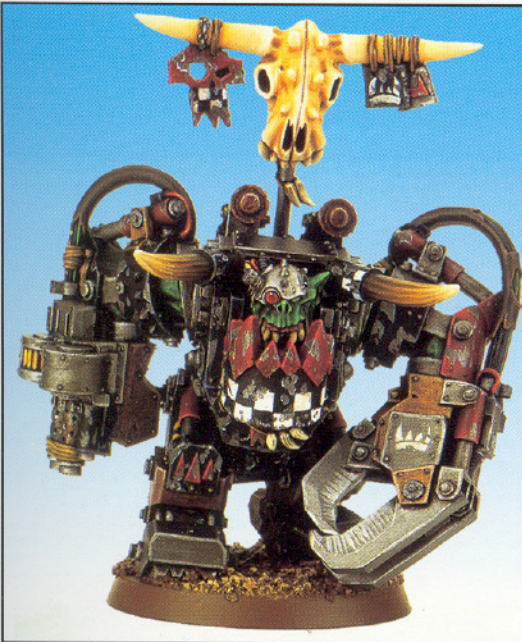
Orugas con pintura roja y Kanijos Ayudantez



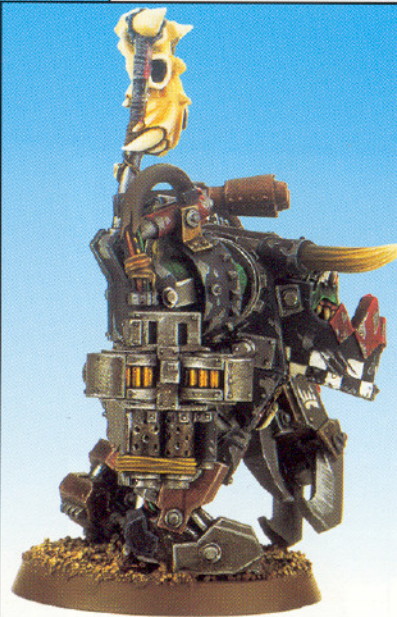
El color de la pintura de guerra de estos Kamioneroz encaja con las marcas en su kamión

PARTIDAS DE GUERRA ORKAS EN ARMAGEDDON

Existen muchas partidas de guerra Orkas, Capítulos de Marines Espaciales y regimientos de la Guardia Imperial diferentes combatiendo en Armageddon. En esta y en las siguientes páginas encontrarás esquemas de color para unos cuantos de ellos.



¡El impresionante Señor de la Guerra Ghazghkull Mag Uruk Thraka en persona! Diseñado por Brian Nelson.



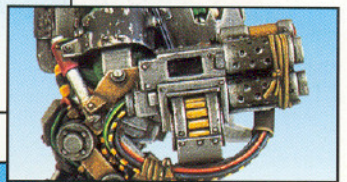
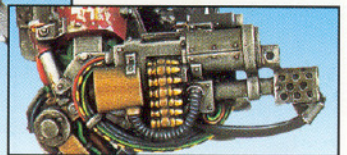
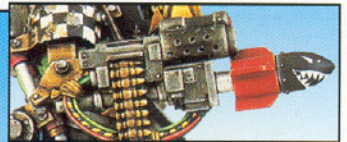
Noble de las Tropas de Asalto del Rayo Rojo



Petador de Tanquez de Morfangz



Los Nobles de Ghazghkull con Mega Armadura



Kombiarmas de Mega Armaduras



Guerrero de Grimskulz



Los Chikoz del Buitre



Matadorez Negros



Guerrero de Gazgrimz

CAPÍTULOS DE MARINES ESPACIALES EN ARMAGEDDON

Algunos de los Capítulos de Marines Espaciales que toman parte en la campaña de Armageddon



Señores de la Tormenta



Dragones Negros



Dreadnought Furioso del Capítulo de los Ángeles Sangrientos



Exorcistas



Ángeles de Fuego



Aves de Presa



Ángeles de Pórfido



Despojadores



Mortificadores



Motocicleta de los Cicatrices Blancas modelada y pintada por Paul Sawyer



Vindicator de los Gigantes de las Tormentas de Jim Butler

LA GUARDIA IMPERIAL EN ARMAGEDDON



Milicia de Colmena de Armageddon: un pandillero Van Saar de Necromunda



Hostigadores de Zouvan



Piquetes de Jopall



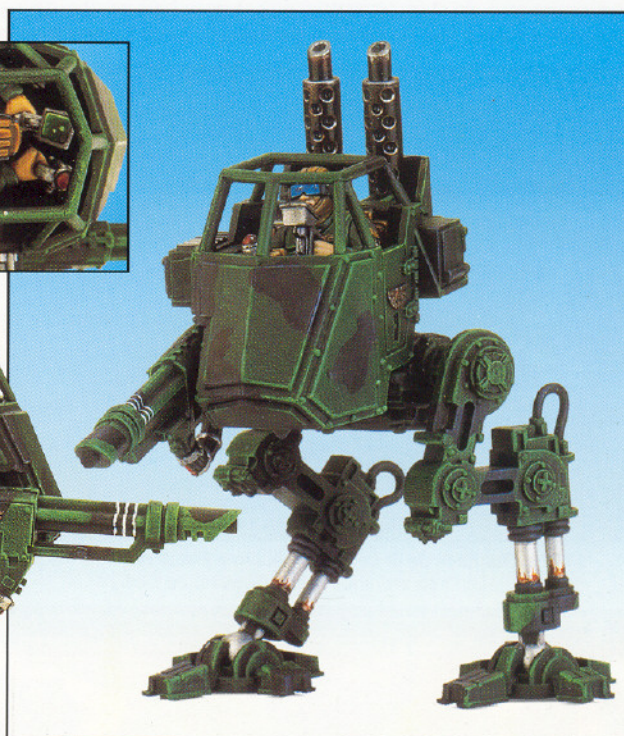
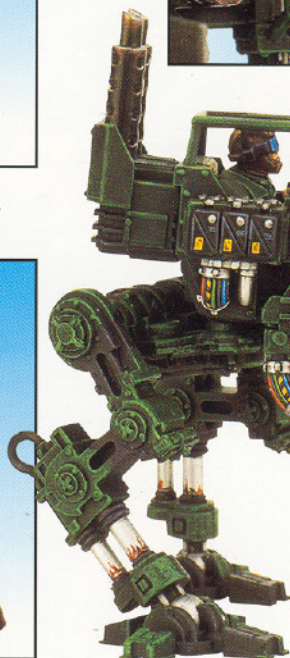
Dragones Pyranos



Tropas de Asalto del Desierto de Ceniza

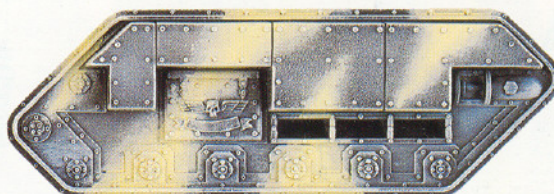


Korps de Muerte de Krieg

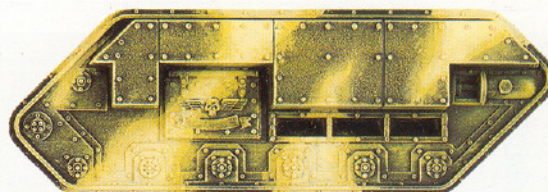


Sentinel con camuflaje de las Tropas de Choque de Cadia

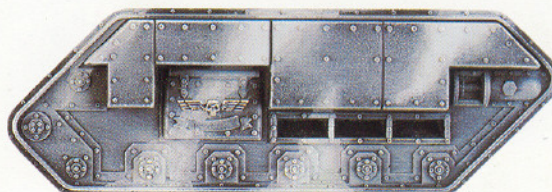
ESQUEMAS DE CAMUFLAJE DE LA CAMPAÑA DE ARMAGEDDON



Legión de Acero de Armageddon, Incursión en el desierto de Ceniza Gris Piedra con franjas de Carne Putrefacta



Perros Químicos de Savlar Verde Camuflaje con franjas de Carne Putrefacta



Korps de Muerte de Krieg, Batallón de Absolución Gris Codex con franjas de Gris Piedra

CAMPOS DE BATALLA DE ARMAGEDDON

La campaña de Armageddon cubre muchas zonas de guerra diferentes, desde las profundidades de las ciudades colmena hasta los Desiertos de Fuego. Aquí tienes tres campos de batalla de este mundo.



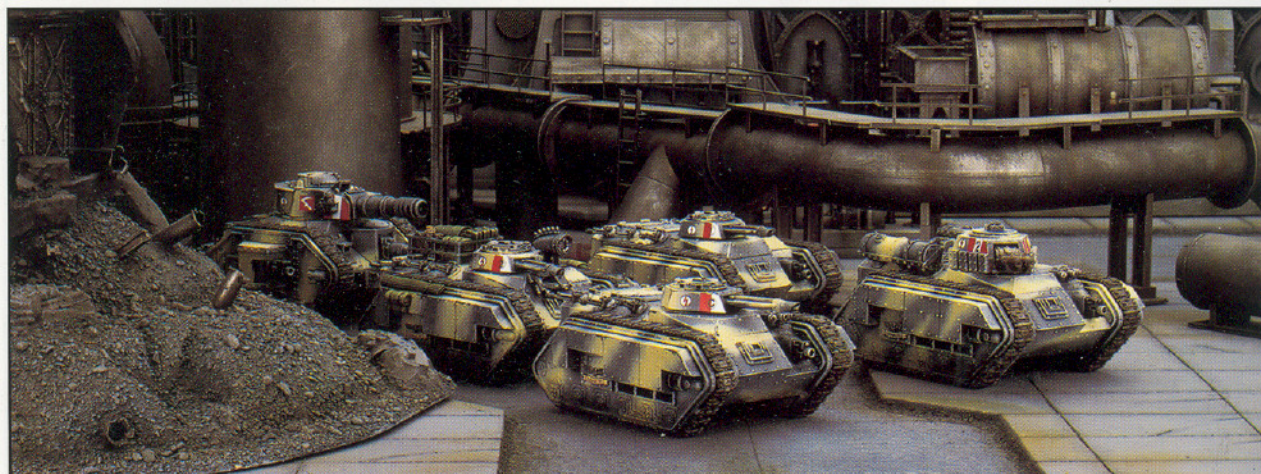
Guardias de la Legión de Acero y Lokos de la Velocidad se enfrentan en el Desierto de Ceniza



Cazadores de Orkos de Armageddon purgan y queman un asentamiento de Orkos Salvajes en las profundidades de la jungla



Arriba: un Mariscal de los Templarios Negros dirige su Escuadra de Mando entre unas ruinas Imperiales en las profundidades del Desierto de Ceniza



Un pelotón mecanizado de la Legión de Acero se prepara para efectuar una salida a través de la brecha de una ciudad colmena. Al fondo se puede ver el abigarrado y denso espacio que es el Submundo de la colmena.

EL CAPÍTULO DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

Después de la Gran Herejía, Rogal Dorn, el Primarca de los Puños Imperiales, se resistió a la idea de dividir su Legión, pero cuando los Puños Imperiales empezaron a ser perseguidos como herejes, no le quedó más remedio que acceder. Para demostrar su lealtad al Emperador, Sigismund, el primer Gran Mariscal de los Templarios Negros, reunió una gran flota de guerra y comenzó la mayor cruzada de los Marines Espaciales de la historia de Imperio ya que ha durado 10.000 años.

Los Templarios Negros son un Capítulo basado en astronaves, con multitud de transportes de combate, cruceros de ataque y otras naves, como vehículos de entrenamiento y gigantescas astronaves-forja. Rara vez se reúnen como un Capítulo completo. En su lugar, está dividido en varias Cruzadas, cada una compuesta por cientos de Marines Espaciales. Cada Cruzada está dirigida por un Mariscal, y el Gran Mariscal es el responsable de vigilar el progreso de todas las Cruzadas.

El Capítulo de los Templarios no tiene un mundo natal propio. En vez de eso, establecen Templos del Capítulo en cada mundo que conquistan o reclaman para el Emperador. La tarea principal de estos Templos del Capítulo es reclutar nuevos Marines Espaciales de entre los mejores guerreros de la población nativa. Los Templos del Capítulo también realizan una función importante como puntos de reunión de las Cruzadas.

REGLAS ESPECIALES

CELO JUSTICIERO:

Mientras la mayoría de los Marines Espaciales retroceden ante condiciones muy adversas, listos para contraatacar, los Templarios Negros se lanzan contra el enemigo con mayor furia aún. Si una unidad de Templarios Negros se ve obligada a retroceder, no lo hará. En vez de eso, se dirigirá contra la unidad enemiga más cercana. La unidad avanzará como si se retirara, 5D6 cm (la mitad si atraviesa terreno difícil), u 8D6 cm (las unidades con retrorreactores, etc). Si el movimiento los pone en contacto con una unidad enemiga, se considera que los Templarios Negros han efectuado una *persecución arrolladora*, con todas sus ventajas y desventajas.

Nota del Diseñador: habitualmente, los chequeos de moral debidos a bajas por disparos se efectúan al final de esta fase, pero esta regla se ha incluido para cubrir cualquier chequeo de moral que tenga lugar durante esta fase (como, por ejemplo, el nuevo poder psíquico de los Salamandras).

Los Templarios Negros superan automáticamente cualquier chequeo de moral en combate cuerpo a cuerpo, y no pueden aprovechar la regla opcional de *retirada voluntaria*.

SELLOS DE PUREZA:

Todos los personajes Templarios Negros disponen de sellos de pureza sin coste adicional. El resto también pueden recibir sellos de pureza a un coste de +2 pto por miniatura. Los Neófitos no pueden recibir sellos de pureza. Si al menos queda una miniatura con sellos de pureza en la unidad, toda ella recibe sus beneficios. Debido a la regla de celo justiciero, los sellos de pureza permiten a la escuadra tirar un dado adicional e ignorar otro en su tirada de movimiento hacia el enemigo en vez de los movimientos de retirada que normalmente se aplican.

ARMADURAS DIVERSAS:

Las escuadras de Templarios Negros a menudo incluyen miniaturas con diferentes armaduras. Por ello, las reglas sobre tiradas de salvación y retirada de bajas son distintas.

Cuando se retiren bajas de una unidad con distintas tiradas de salvación, el jugador debe utilizar la tirada de salvación por armadura que poseen la mayoría de miniaturas de la unidad. Así pues, si hay más Iniciados que Neófitos, se utiliza su tirada de armadura de 3+, pero si los Neófitos superan en número a los Iniciados, se utiliza la tirada de salvación de 4+. Si hay el mismo número de Neófitos que de Iniciados, utiliza la tirada de armadura de 3+ de los Iniciados. Las bajas se retiran del tipo de tropa cuya tirada de salvación por armadura hayas utilizado. Por ejemplo, si has utilizado la tirada de salvación de los Iniciados, las bajas deben retirarse en primer lugar de los Iniciados.

VOTOS:

Los Templarios Negros deben hacer uno de los siguientes votos antes de la batalla. Escoge el voto después de determinar el escenario, pero antes de desplegar los ejércitos. Los votos no afectan a los vehículos de los Templarios Negros, a menos que se especifique lo contrario.

ACEPTAR CUALQUIER DESAFÍO (SIN IMPORTAR LA INFERIORIDAD):

Cualquier unidad de los Templarios Negros debe asaltar al enemigo si está a su alcance al inicio de la fase de asalto, y deben avanzar si vencen y si pueden hacerlo. En combate cuerpo a cuerpo, impactan con un resultado de 3+, sin importar la HA del oponente (este voto no tiene efecto contra los vehículos sin HA). Los Neófitos impactan de forma normal. Una unidad donde sólo queden Neófitos no está sujeta a este voto. Los *Dreadnoughts* sí deben cumplirlo.

DEFENDER EL HONOR DEL EMPERADOR

Los Templarios Negros están convencidos de que el Emperador les protege y se niegan a ponerse a cubierto como cobardes. Las unidades del ejército no tienen en cuenta la cobertura frente a los disparos o en los asaltos. Sin embargo, es tal su fe, que ignoran incluso las heridas más graves, por lo que disponen de una *tirada de salvación invulnerable* de 6. Los Neófitos aplican los efectos de la cobertura, pero no disponen de la salvación invulnerable.

NO PERMITIR QUE EL IMPURO VIVA

Cuando tiren para herir en combate cuerpo a cuerpo, los Templarios Negros suman +1 a la tirada (es decir, si es necesario obtener un 4+, será suficiente con un 3+). Un resultado de 1 siempre es un fallo, y además deben concentrarse para ello, por lo que sufren un -1 a su Iniciativa. Los Neófitos atacan y hieren de la forma habitual.

PUROS DE MENTE, CUERPO Y ALMA.

De todos los herejes, a los que más odian los Templarios Negros son a los brujos y a las hechiceras. La menor señal de un poder psíquico hereje les provoca un violento fervor. Este voto afecta a todas las unidades, incluidos los vehículos. Si hay un psíquico enemigo en el campo de batalla al inicio de su primera fase de movimiento, deben moverse hacia él antes de su movimiento normal un total de 5D6 cm (tira por cada unidad) y cada unidad debe avanzar esa distancia por completo, finalizando su movimiento más cerca del enemigo que cuando empezaron si es posible. Después, las unidades pueden mover de forma normal. Se considera que todas las unidades se han movido para resolver los disparos (se considera que los vehículos han movido menos de 15 cm, excepto si mueven más de 15 cm en su fase de Movimiento). Esto sólo ocurre en el primer turno.

LISTA DE EJÉRCITO DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

Los Templarios Negros utilizan las siguientes secciones del Codex Marines Espaciales y de la nueva lista de ejército

CUARTEL GENERAL*	1 Paladín del Emperador (no cuenta como una elección en la Tabla de Organización de Ejército), Mariscal de los Templarios Negros; Capellán; Escuadra de Mando.*
TROPAS DE ELITE	Escuadra de Exterminadores; Escuadra de Asalto de Exterminadores, Dreadnought, Escuadra de Veteranos Marines Espaciales.
TROPAS DE LÍNEA	Escuadra de Templarios Negros.
ATAQUE RÁPIDO	Escuadra de Asalto. Escuadrones de Motocicletas, Escuadrones de Motocicletas de Ataque, Escuadrón de Land Speeders, Land Speeder "Tornado", Land Speeder "Tifón".
APOYO PESADO	Predator "Annihilator", Predator Destructor, Vindicator; Land Raider, Land Raider "Cruzado", Whirlwind

* Pueden cambiar los Bolters por Pistolas Bolter y armas de combate cuerpo a cuerpo. Las unidades de Templarios Negros no disponen de Sargentos Veteranos.

CUARTEL GENERAL

1 PALADÍN DEL EMPERADOR

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Paladín del Emperador	105	5	4	4	4	2	5	2	9	2+

El Paladín del Emperador debe incluirse en un ejército de Templarios Negros incluso si ambos jugadores han acordado no utilizar personajes especiales.

Equipo: armadura artesanal, honores de Exterminador (ya incluidos), sello de pureza, aura de hierro, Pistola Bolter de precisión, la Espada Negra. No puede recibir más equipo.

REGLAS ESPECIALES

La Espada Negra: la Espada Negra puede utilizarse con una o con dos manos. En el primer caso se considera un arma de energía con +1 a la Fuerza, y puede utilizarse junto a la Pistola Bolter. Si se utiliza a dos manos, se considera un Puño de Combate.

Desafío: el Paladín podrá lanzar un desafío (que el enemigo no puede rechazar) al comienzo de cualquier fase de asalto en la que esté trabado en combate cuerpo a cuerpo. Tu oponente debe escoger un personaje enemigo involucrado en el mismo combate cuerpo a cuerpo para combatir con él aunque no esté en contacto peana con peana. Ponlas en contacto peana con peana y resuelve el combate. Ninguna otra miniatura podrá atacarlos durante el desafío. El resultado del desafío decide el desenlace del combate en el que están implicados ambos oponentes; solo las heridas que se inflijan mutuamente se utilizan para determinar qué bando ha ganado. Las heridas infligidas por otras miniaturas en este combate no se tienen en cuenta para determinar el resultado del combate.

Personaje Independiente siempre: el Paladín del Emperador siempre es un personaje independiente, por lo que nunca puede estar acompañado por una Escuadra de Mando.

MARISCAL DE LOS TEMPLARIOS NEGROS

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Mariscal	45	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Gran Mariscal	60	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Opciones: puede recibir cualquier equipo de la Armería de los Marines Espaciales.

REGLAS ESPECIALES

Personajes Independiente: un Mariscal es un personaje independiente mientras no se una a ninguna unidad.

Escuadra de Mando: el Mariscal puede integrarse en una Escuadra de Mando (consulta el Codex Marines Espaciales) y se les considera una sola unidad de Cuartel General.



¿Cuál es tu vida?

Mi honor es mi vida.

¿Cuál es tu destino?

Mi deber es mi destino.

¿Cuál es tu temor?

Fallar es mi temor.

¿Cuál es tu recompensa?

Mi salvación es mi recompensa.

¿Cuál es tu arte?

Mi arte es la muerte.

¿Cuál es tu compromiso?

Mi compromiso es el servicio eterno.

TROPAS DE LÍNEA

ESCUADRA DE TEMPLARIOS NEGROS

	Ptos/Miniat.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Iniciado	15	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Neófito	11	3	3	4	4	1	4	1	7	4+

Escuadra: la escuadra está compuesta por entre 5 y 10 Iniciados. Además, pueden incluirse hasta 5 Neófitos en la unidad.

Armamento: los Iniciados están armados con Pistola Bolter y arma de combate cuerpo a cuerpo o con Bolters cada uno (todos los Iniciados deben estar armados del mismo modo). Los Neófitos están armados con Escopeta, o con Pistola Bolter y arma de combate cuerpo a cuerpo (los Neófitos pueden estar armados de distinta manera cada uno).

Opciones: un Iniciado puede estar equipado con: arma de energía y Pistola Bolter por +10 pts, Puño de Combate y Pistola Bolter por +15 pts, Bolter Pesado por +5 pts, Lanzamisiles por +10 pts, Cañón Láser por +15 pts, Cañón de Plasma por +15 pts, Cañón de Fusión por +15 pts. Otro Iniciado puede cambiar su armamento por: Lanzallamas por +6 pts, Rifle de Fusión por +10 pts, Rifle de Plasma por +6 pts.

Toda la escuadra puede equiparse con Granadas de Fragmentación por un coste de +1 punto por miniatura y con Granadas Perforantes por un coste de +2 pts por miniatura.

Transporte: si son 10 o menos miniaturas, la escuadra puede montarse en un *Rhino* por +50 pts, o, si son 6 o menos miniaturas, en un *Razorback* por un coste de +70 pts (consulta el **Codex Marines Espaciales** para las modificaciones para vehículos).

ATAQUE RÁPIDO

ESCUADRA DE ASALTO

	Ptos/Miniat.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Iniciado	25	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Escuadra: la escuadra está compuesta por entre 5 y 10 Iniciados.

Armamento: Pistola Bolter, arma de combate cuerpo a cuerpo y Granadas de Fragmentación. Cada miniatura está equipada con un Retrorreactor.

Opciones: toda la escuadra puede equiparse con Granadas Perforantes por un coste de +2 pts por miniatura, y con Bombas de Fusión por un coste de +4 pts por miniatura.

Hasta dos miniaturas de la escuadra pueden cambiar sus Pistolas Bolter por Pistolas de Plasma por +5 pts; o pueden cambiar sus armas de combate cuerpo a cuerpo por armas de energía por +10 pts, o por un Puño de Combate por +15 pts. Cualquier miniatura puede cambiar su Pistola Bolter por un Escudo de Tormenta por +3 pts.

REGLAS ESPECIAL

Tropas de Despliegue Rápido: consulta el **Codex Marines Espaciales**.

ESCUADRÓN DE MOTOCICLETAS

	Ptos/Miniat.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Iniciado	35	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Neófito	25	3	3	4	4(5)	1	4	1	7	4+

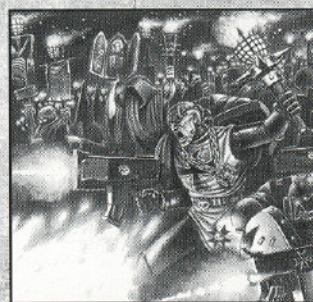
Escuadra: el escuadrón está compuesto por entre 3 y 5 Iniciados. Además, pueden incluirse hasta 3 Neófitos en la unidad. Todos van montados en Motocicletas Marines.

Armamento: cada Motocicleta está equipada con dos Bolters acoplados, y cada Marine con una Pistola Bolter.

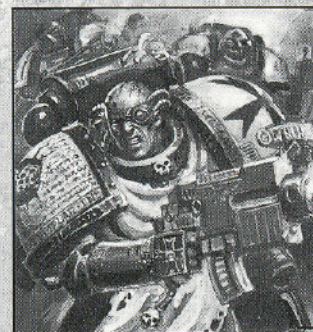
Opciones: hasta dos de los Iniciados pueden cambiar su Pistola Bolter por: Lanzallamas por +3 pts, Rifle de Fusión por +10 pts, Rifle de Plasma por +6 pts, arma de energía por +10 pts. Toda la escuadra puede equiparse con Granadas de Fragmentación por un coste de +2 puntos por miniatura, y con Granadas Perforantes por un coste de +4 pts por miniatura.

"Tu honor es tu vida. Que nadie te lo arrebatte."

Capitán Navarre de la Cuarta Cruzada de los Templarios Negros.

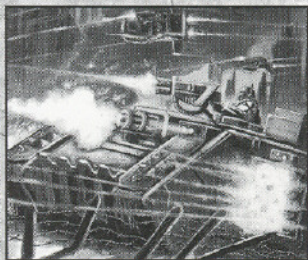


Los Templarios Negros no disponen de Escuadras de Exploradores. En vez de ello, cada Iniciado "adapta" a un Neófito para entrenarlo, enseñándole sus habilidades y educándolo en las artes del combate. A cambio, el Neófito debe servir a su Iniciado, atendiendo en sus necesidades diarias y en los festines del Capítulo.



Al igual que las demás escuadras, las escuadras de motocicletas deben entrenar a sus Neófitos en sus particulares habilidades de combate. En contraste, la tradición prohíbe a las Escuadras de Asalto que incluyan Neófitos, ya que estas unidades suelen luchar en los combates más encarnizados y sufren las mayores bajas. No se pueden correr tales riesgos con los futuros guerreros del Capítulo antes de que estén completamente entrenados.





La variante "Cruzado" del Land Raider fue desarrollada por los Templarios Negros durante la Cruzada de Jerula para utilizarlo en los numerosos asedios que tuvieron que librar para reconquistar el mundo colmena. Cuando se extendió la noticia de su éxito, otros Capítulos pidieron información sobre la remodelación del Land Raider; y en 763.M39, el modelo "Cruzado" fue aprobado por Marte (aunque esto no impidió que muchos Capítulos lo utilizaran con antelación). El "Cruzado" fue diseñado para estrellarse contra las líneas enemigas y desembarcar a los Marines Espaciales en el corazón del adversario. Sus numerosas armas de corto alcance le permiten debilitar al enemigo antes de que se efectúe el asalto, además de lanzar una lluvia de proyectiles para apoyar a las tropas una vez están trabadas en combate.

APOYO PESADO

LAND RAIDER CRUZADO

	Puntos	Blindaje Frontal	Blindaje Lateral	Blindaje Posterior	HP
Cruzado	255	14	14	14	4

Tipo: Tanque

Tripulación: Marines Espaciales

Armamento: el Land Raider "Cruzado" está armado con dos Bolters modelo "Huracán", dos Cañones de Asalto acoplados y un Cañón de Fusión. El "Cruzado" también está equipado con *descargadores de asalto*.

Opciones: el "Cruzado" puede recibir las siguientes modificaciones: *pala excavadora* por +5 pts, *misil cazador asesino* por +15 pts, *bolter de asalto en afuste exterior* por +10 pts, *reflector* por +1 punto, *descargadores de humo* por +3 pts.

Transporte: debido al espacio adicional creado al retirar los grandes generadores para los Cañones Láser, el "Cruzado" tiene incrementada su capacidad de transporte, pudiendo transportar hasta 15 Marines Espaciales u 8 Exterminadores Marines Espaciales. Sólo puede transportar una escuadra completa y a personajes independientes, (es decir, no puedes meter una escuadra de diez hombres y otra distinta de cinco al mismo tiempo).

Disponibilidad para otros Capítulos: los demás Capítulos de Marines Espaciales pueden disponer de Land Raiders modelo "Cruzado", pero su escasez fuera del Capítulo de los Templarios Negros hace que sólo puedan disponer de uno por Capítulo.

REGLAS ESPECIALES

Blindaje Adicional: todos los Land Raiders "Cruzados" disponen de más planchas de blindaje para asegurar que puedan llegar hasta el enemigo con las escuadras transportadas intactas. Se considera que el "Cruzado" cuenta con *blindaje adicional*, por lo que un resultado de *tripulación aturdida* se considera como *tripulación acobardada*.

Bolters modelo "Huracán": cada Bolter modelo "Huracán" se considera como tres pares de Bolters acoplados. El "Cruzado" siempre puede disparar sus Bolters modelo "Huracán" sin importar la distancia que se haya movido o qué otras armas ha disparado.

Descargadores de Asalto: el frontal del "Cruzado" está tachonado de cargas explosivas diseñadas para lanzar metralla contra el enemigo cuando las tropas en su interior salen a la carga por la rampa de asalto. Cualquier unidad que asalte en el mismo turno en el que desembarca del "Cruzado" se considera equipada con Granadas de Fragmentación.



GRAN MARISCAL HELBRECHT

Helbrecht ejemplifica los atributos de testarudez y lealtad inquebrantable al Emperador característicos del Capítulo de los Templarios Negros. Fue elegido Gran Mariscal en 989.M41, y actualmente dirige a los Templarios Negros en los asaltos a los pecios espaciales Orkos en el sistema Armageddon.

El fuego de las armas iluminaba los oscuros corredores del pecio. La cacofonía de la metralla resonaba en los oxidados mamparos como el yunque de un dios loco. Los Iniciados que cubrían las puertas del cuarto de generadores estaban envueltos en un feroz tiroteo con los Orkos en el exterior. En poco tiempo, la escoria alienígena se reuniría en número suficiente para aplastar al puñado de Templarios Negros. El Gran Mariscal Helbrecht se giró hacia el Tecnomarinc arrodillado junto a la pesada carga térmica que habían traído a bordo.

"¿Cuánto tiempo falta Hermano Hexil?" -gritó por encima del rugir de las armas.

El Tecnomarinc no alzó la vista de los delicados ajustes que estaba realizando mientras contestaba. "El espíritu del arma ha sido ofendido por el rudo tratamiento de la llegada. Si el circuito de contención no se realinea con las súplicas adecuadas, no se consumirá hasta llegar al tamaño correcto para la devastación completa."

"Date prisa, Hermano, no tenemos mucho tiempo."

El Gran Mariscal fue interrumpido por el repentino aumento de los disparos en una de las puertas. Unos aullidos anunciaron la inminencia del ataque Orko. Cruzó la estancia en tres rápidos pasos, justo a tiempo para enfrentarse a la embestida alienígena. Un enorme cabecilla Orko atravesó el umbral y destripó a un Iniciado con un golpe bajo la placa pectoral. Helbrecht detuvo su siguiente golpe y lo contrarrestó con una estocada perfecta que dejó desequilibrado a su oponente tras el fallido ataque. El brillante campo energético de su antigua espada de energía atravesó el cuello del Orko sin apenas resistencia, y el gran Orko cayó agarrándose espasmodicamente su cuello cortado.

Helbrecht se abalanzó sobre los demás Orkos dando sablazos a diestro y siniestro con poca técnica, pero con horrible efectividad. Las extremidades y las cabezas salieron volando por todos lados. En pocos segundos, el umbral estaba repleto de cadáveres retorciéndose. El Hermano Mikael apartó con su lanzallamas y los Orkos supervivientes retrocedieron ante el muro de llamas.

"La carga está preparada" -dijo el Hermano Hexil.

Helbrecht encendió instantáneamente los canales de comunicación con un impulso nervioso. "Aquí el Gran Mariscal para el Luz de Pureza: recuperación inmediata, código azul".

Los Templarios se colocaron en el centro de la estancia y fueron teleportados en un resplandor al cruce de ataque que se hallaba a la espera. Segundos más tarde, la carga térmica abrió un nuevo cráter en el costado del pecio espacial Orko.

EL CAPÍTULO DE LOS SALAMANDRAS

Al igual que el resto de los Capítulos Primogénitos, los Salamandras son de los guerreros más respetados del Imperio. Son famosos por su carácter estoico y por su actitud pragmática ante la guerra. Esta actitud proviene principalmente de su Primarca, Vulkan, y de las duras condiciones del mundo de donde proceden.

Su mundo natal es Nocturne, un orbe casi deshabitado en el extremo norte del Segmentum Tempestus. Nocturne es parte de un sistema planetario binario. Su mayor satélite, Prometeo, tiene casi dos tercios del tamaño del propio Nocturne. La atracción gravitatoria de su vecino hace que Nocturne sea un mundo inestable, azotado por terremotos y repleto de volcanes. La actividad sísmica puede hundir continentes enteros en mares hirvientes; ni siquiera los grandes asentamientos son permanentes, ya que toda la superficie de Nocturne termina bajo el magma.

Un mundo así crea guerreros resistentes, de fuerte constitución y de mente decidida, ideales para reclutar Adepts Astartes. Cuando el Emperador finalmente se reunió con Vulkan, accedió a que Nocturne fuese el mundo natal de la Legión de los Salamandras. Desde entonces, los Salamandras

ha sido una de las Legiones más valerosas, y en los anales del Capítulo se encuentran pocos hechos reprochables.

Nocturne es un lugar inadecuado para una fortaleza-monasterio, por lo que los Salamandras tienen su base en Prometeo. Esto ha provocado confusiones en muchos registros Imperiales, que citan a Prometeo y/o Nocturne como su mundo natal. Prometeo es una roca desnuda sin atmósfera. El único asentamiento en su superficie es la pequeña fortaleza-monasterio, poco más que un gran espaciopuerto. Con la excepción de los oficiales de mayor rango, como el Maestre del Capítulo, los Salamandras viven entre su gente de Nocturne. Mantienen un fuerte lazo con su mundo y actúan como dirigentes entre sus habitantes. Cuando son convocados, los Salamandras se reúnen en ciertos sitios sagrados para ser transportados a la fortaleza-monasterio, donde se integran en fuerzas de combate y embarcan en las naves de guerra.

Las leyendas del Capítulo cuentan que cuando Vulkan cayó en Nocturne, lo hizo en el patio de un herrero. Este le crió y le enseñó los valores de la paciencia y la artesanía. Los Salamandras

son educados con estas cualidades, y todos aprenden diversas habilidades artesanas. A diferencia de otros Capítulos, que confían en sus Tecnomarines para el mantenimiento de sus armas y armaduras, cada Salamandra es capaz de reparar cualquier daño en su equipo y puede realizar ajustes y mejoras en él. Esto permite a los Tecnomarines crear increíbles artefactos tecnológicos de gran belleza y perfecto funcionamiento, que son entregados a los guerreros más valientes después de una batalla o campaña.

El Culto de Prometeo, el crisol de las creencias y tradiciones de los Salamandras, está muy influido por su Primarca y el ardiente mundo donde viven. Se hacen marcas de honor a fuego en la piel, y las pruebas como llevar barras al rojo vivo o caminar sobre carbones ardientes son muy comunes. Estas pruebas de resistencia y valor tienen lugar en unos pocos rituales anuales de Nocturne. Excepto en la guerra, el Capítulo rara vez se reúne al completo. Los símbolos del fuego y del martillo son signos sagrados para los Salamandras, y ellos se consideran los artesanos que están forjando el Imperio de la Humanidad, y que la guerra es su arte.

REGLAS ESPECIALES

NO RENDIRSE JAMÁS: la gente de Nocturne es testaruda, y se niega a admitir la derrota incluso en las condiciones más adversas. Los Salamandras no son una excepción, y luchan hasta el último hombre si es necesario. Para representar esto, al final de la partida pueden decidir si continúan luchando un turno más. Se juega otro turno completo (o sea, cada jugador tiene un turno) y el resultado de la batalla se decide al finalizar ese turno. El jugador de los Salamandras siempre puede optar por luchar un turno más de lo normal, aunque la partida tenga un número determinado de turnos.

AUTOSUFICIENTES: los Salamandras llevan una vida solitaria cuando no combaten junto a sus hermanos de batalla, y son criados y entrenados para ser autosuficientes e independientes. Los Salamandras nunca deben efectuar *cheques de moral* del tipo ¡no queda nadie más!

PESADOS: la elevada gravedad de Nocturne provoca que sus habitantes sean grandes por naturaleza y con un físico muy musculado, por lo que se adaptan a los rigores de convertirse en un Marine Espacial sin muchos problemas. Sin embargo, no son tan ágiles como otros Marines Espaciales, por lo que todos los Salamandras, excepto los *Dreadnoughts*, tienen un -1 en su Iniciativa (esto significa que la mayoría de los Salamandras tienen Iniciativa 3). Esta modificación ya se ha incluido en su perfil de atributos. También deben restar 3 cm de cualquier avance o retirada que efectúen (lo que deja la distancia que deben recorrer en 5D6-3 cm).

EQUIPO

MANTO DE LA SALAMANDRA: es una nueva pieza de equipo disponible sólo para los Salamandras. El personaje posee una capa fabricada con uno de los materiales más resistentes de la galaxia: el grueso pellejo de las salamandras de Nocturne, que viven en los ríos de lava de los volcanes. El personaje es inmune a la *muerte instantánea* causada por un impacto con Fuerza el doble o más de su resistencia, y sólo pierde una herida. Ten en cuenta que puede sufrir una *muerte instantánea* por otras razones (por ejemplo, un resultado de 6 en la tirada para herir del Cañón Espectral de los Eldars). Sólo una miniatura del ejército puede poseer un *manto de la salamandra*, por +35 pts. El Capellán Xavier, (página 40 del *Codex Marines Espaciales*) posee un *manto de la salamandra*, lo que incrementa su coste hasta los 200 pts.

ARMADURAS Y ARMAS ARTESANALES: los Salamandras poseen un profundo conocimiento de muchas maravillas tecnológicas, y sus Tecnomarines son los mejores armeros fuera del Adeptus Mécánicus. Para representar esto, en una Armería de los Marines Espaciales se efectúan los siguientes cambios si se trata de una fuerza de Salamandras.

Las *armas artesanales* cuestan +10 pts, en vez de +15 pts. Cualquier personaje no independiente (como los Apotecarios o los Sargentos Veteranos) puede equiparse con una *armadura artesanal* por +15 pts (a los personajes independientes sigue costándoles +20 pts). Cualquier personaje puede poseer un *signum*, no sólo los Tecnomarines.

MODIFICACIONES A LOS VEHÍCULOS

CERAMITA REFORZADA: esta modificación es exclusiva del Capítulo de los Salamandras. El vehículo dispone de numerosas planchas de ceramita resistente al calor, lo que le proporciona una protección adicional contra las armas de fusión. Este tipo de armas, incluidas las Bombas de Fusión,

nunca tiran el dado adicional de penetración por estar a mitad de alcance. La *ceramita reforzada* puede incorporarse a cualquier vehículo de los Salamandras, excepto los Land Speeders y los *Dreadnoughts*. Cuesta +25 pts para un *Land Raider*, y +10 pts para el resto de vehículos.

LISTA DE EJÉRCITO DE LOS SALAMANDRAS

Los Salamandras utilizan las siguientes secciones del Codex Marines Espaciales y de la nueva lista de ejército

CUARTEL GENERAL	Héroes, Capellán*, Bibliotecario; Escuadra de Mando.
TROPAS DE ELITE	Escuadra de Exterminadores, Escuadra de Veteranos, Dreadnought.
TROPAS DE LÍNEA	Escuadra Táctica, Escuadra de Exploradores.
ATAQUE RÁPIDO	0-1 Escuadra de Asalto, 0-1 Escuadrón de Motocicletas, 0-1 Escuadrón de Exploradores en Motocicletas 0-1 Escuadrón de Land Speeders**, 0-1 Land Speeder "Tornado"**, 0-1 Land Speeder "Tifón".**
HEAVY SUPPORT	Escuadra de Devastadores, Predator Annihilator, Predator Destructor***, Vindicator; Land Raider, 0-1 Land Raider "Cruzado" (consultar la lista de los Templarios Negros), Whirlwind.

* Un Capellán puede cambiar su crozius por un martillo de trueno sin coste alguno.

** Puedes incluir un Escuadrón de Land Speeders, un Land Speeder "Tornado" o un Land Speeder "Tifón", pero sólo una de las tres elecciones de Land Speeder.

*** Un Predator Destructor de los Salamandras puede tener Lanzallamas Pesados en sus barquillas laterales por +10 pto.

CUARTEL GENERAL

BIBLIOTECARIO

PODER PSÍQUICO

Furia de la Salamandra: el Bibliotecario se inspira en el legendario espíritu de la Salamandra para crear una monstruosa encarnación espectral de la bestia. El monstruo carga dejando un rastro de chispas mientras quema todo a su paso. Este poder se utiliza en la fase de disparo en vez de disparar su arma. Designa una dirección a partir del Bibliotecario y dibuja una línea de 8D6 cm de largo en esa dirección, pero no puede pasar por encima de una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo. Cualquier miniatura (amiga o enemiga) atravesada por la línea sufre un impacto de Fuerza 5, con tirada de salvación normal. Si la unidad sufre alguna baja, debe superar un *chequeo de moral* inmediatamente o retirarse. Si lo supera pero pierde el 25% o más de sus miniaturas en esa fase de disparo, debe efectuar el *chequeo de moral* normal por bajas al final de la fase, como es normal.

TROPAS DE ELITE

ESCUADRA DE EXTERMINADORES

	Puntos/miniat.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Exterminador	37	4	4	4	4	1	3	2	9	2+

Escuadra: la escuadra está compuesta por un Sargento Exterminador y entre 4 y 9 Exterminadores. La tirada de salvación por armadura de 2+ de un Exterminador y el modificador de +1 al Ataque ya han sido incluidos en el perfil de atributos.

Armamento: todas las miniaturas de la escuadra están armadas con un Bolter de Asalto y un Puño de Combate, o con un Martillo de Trueno y un Escudo de Tormenta.

Opciones: el Sargento puede reemplazar su Puño de Combate por un arma de energía. Hasta dos miniaturas pueden cambiar su Bolter de Asalto por un Lanzallamas Pesado por +10 pto.

El Sargento Exterminador puede disponer de equipo adicional de la Armería de los Marines Espaciales.

REGLA ESPECIAL

Tropas de Despliegue Rápido: las miniaturas equipadas con armadura de Exterminador pueden utilizar las reglas de *tropas de despliegue rápido*.



MAESTRE DEL CAPÍTULO TUSHAN

Tu Shan representa los ideales de los Salamandras: nunca cede en el cumplimiento del deber y siempre está en primera línea de combate. Fuerte incluso para ser un Marine Especial. Tu Shan es reconocible por sus múltiples cicatrices honoríficas y su enorme capa, fabricada con el pellejo de una Salamandra de 300 años.

TROPAS DE LÍNEA

ESCUADRA TÁCTICA

	Puntos/miniat.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Salamandra	15	4	4	4	4	1	3	1	8	3+
Sargento Veterano	+15	4	4	4	4	1	3	2	9	3+

Escuadra: la escuadra está compuesta por un Sargento y entre 4 y 9 Marines Espaciales.

Armamento: todas las miniaturas de la escuadra están armadas con un Bolter. El Sargento puede cambiar su Bolter por una Pistola Bolter y un arma de combate cuerpo a cuerpo.

Opciones: una miniatura de la escuadra puede cambiar su Bolter por una de las siguientes armas: Lanzallamas por +10 pts, Bolter Pesado por +5 pts, Lanzamisiles por +10 pts, Cañón de Fusión por +15 pts. Además, otro Marine Espacial de la escuadra puede cambiar su Bolter por una de las siguientes armas: Lanzallamas por +6 pts, Rifle de Fusión por +10 pts, Pistola de Plasma por +6 pts.

Toda la escuadra puede armarse con Granadas de Fragmentación por un coste adicional de +1 punto por miniatura, y con Granadas Perforantes por +2 pts por miniatura.

El Sargento puede convertirse en un Sargento Veterano por un coste de +15 pts.

Transporte: toda la escuadra puede montar en un *Rhino* por un coste adicional de +50 pts, o, si tiene 6 miniaturas o menos, en un *Razorback* por +70 pts (consulta la sección de Transporte del **Codex Marines Espaciales** para saber las opciones de modificación).

ATAQUE RÁPIDO

0-1 ESCUADRA DE ASALTO

	Puntos/miniat.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Salamandra	25	4	4	4	4	1	3	1	8	3+
Sargento Veterano	+15	4	4	4	4	1	3	2	9	3+

Escuadra: la escuadra está compuesta por un Sargento y entre 4 y 9 Marines Espaciales.

Armamento: Pistola Bolter, arma de combate cuerpo a cuerpo y Granadas de Fragmentación. Todas las miniaturas de la escuadra están equipadas con Retrorreactores.

Opciones: Toda la escuadra puede armarse con Granadas Perforantes por +2 pts por miniatura, y con Bombas de Fusión por un coste adicional de +4 puntos por miniatura.

Una miniatura puede cambiar su Pistola Bolter y su arma de combate cuerpo a cuerpo por un Lanzallamas por +12 pts.

El Sargento puede convertirse en un Sargento Veterano por un coste de +15 pts.

REGLA ESPECIAL

Tropas de Despliegue Rápido: las miniaturas equipadas con retrorreactores pueden utilizar las reglas de tropas de despliegue rápido.

0-1 ESCUADRÓN DE MOTOCICLETAS

	Puntos/miniat.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Salamandra	40	4	4	4	4(5)	1	3	1	8	3+
Sargento Veterano	+15	4	4	4	4(5)	1	3	2	9	3+
Mot. de Ataque	55	4	4	4	4(5)	1	3	2	8	2+

Escuadra: el escuadrón está compuesto por 1 Sargento y entre 2 y 4 Marines Espaciales. Todos están montados en Motocicletas Marines Espaciales.

Armamento: dos Bolters acoplados en cada Motocicleta. Cada Marine Espacial está armado con una Pistola Bolter.

Opciones: hasta 2 miniaturas pueden equiparse con una de las siguientes armas: Lanzallamas por +3 pts, Rifle de Fusión por +10 pts, Rifle de Plasma por +6 pts.

El Sargento puede equiparse con un arma de combate cuerpo a cuerpo por +1 punto, y puede convertirse en un Sargento Veterano por un coste adicional de +15 pts.

Motocicleta de Ataque: el escuadrón puede incluir una Motocicleta de Ataque armada con un Cañón de Fusión por +55 pts.



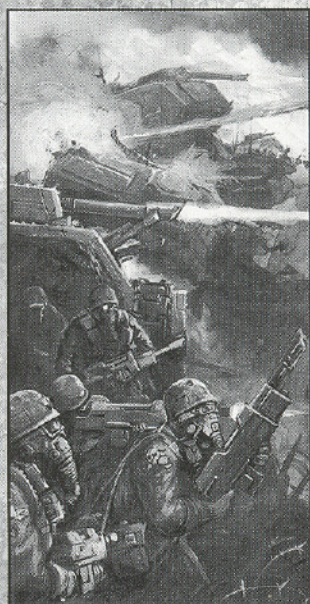
Los Salamandras prefieren el combate a corta distancia, donde su mayor uso de armas de corto alcance pero letales, como los Rifles de Fusión y los Lanzallamas, pueden erradicar rápidamente a sus enemigos.



Debido a la fluctuante gravedad de Nocturne, los Salamandras tienen dificultades para entrenarse con motocicletas, retrorreactores y Land Speeders, por eso los Salamandras no pueden utilizar tantas unidades de este tipo en combate.



LEGIÓN DE ACERO DE ARMAGEDDON



Armageddon está densamente poblado, y es capaz de proporcionar hombres para un gran número de regimientos de la Guardia Imperial en épocas de guerra. En el momento cumbre de la segunda campaña de Armageddon, se desplegaron docenas de regimientos con tropas reclutadas en el propio planeta. Los regimientos de la Guardia Imperial de Armageddon están compuestos por una mezcla de compañías de infantería, artillería, tanques e infantería mecanizada. Sin embargo, el entorno extremadamente industrial de Armageddon permite que exista una proporción mucho mayor de lo normal de infantería mecanizada, por lo que es bastante común que más del 90% de un regimiento se componga de este tipo de unidades. Esta es la razón por la que los regimientos reclutados en Armageddon son conocidos como la Legión de Acero de Armageddon.

COMPAÑÍAS DE LA GUARDIA IMPERIAL DE ARMAGEDDON

Como ya se ha indicado arriba, en Armageddon se reclutan compañías de infantería, de artillería, de tanques y, las más conocidas, las compañías de infantería mecanizada de la Legión de Acero. Además, algunos regimientos tienen años de experiencia combatiendo contra los Orkos que habitan las selvas de Armageddon Primus, por lo que se les puede calificar como Veteranos de Mundo Letal. Esta multitud de diferentes tipos de unidades implica que se pueden utilizar los siguientes tipos de Compañías de Armageddon en las partidas de **Warhammer 40,000**. Además, por otro lado, cada tipo de ejército puede utilizarse como "ejército conscripto" o como "ejército de defensa planetaria", lo que afecta a los tipos de unidades que puedes utilizar, tal y como se describe más adelante.

UNIDAD

Compañía de Infantería

Infantería Mecanizada
de la Legión de Acero

Veteranos de Jungla
de Armageddon Primus

Sentinels

LISTA DE EJÉRCITO UTILIZADA

Codex Guardia Imperial (las unidades de Veteranos de Mundo Letal utilizan las reglas del **Codex Catachán**)

Codex Armageddon

Lista de Infantería Mecanizada de la Legión de Acero

Codex Catachán

Lista de Veteranos de Mundo Letal

Los *Sentinels* de cualquier fuerza de Armageddon pueden armarse con: Lanzallamas Pesado por +5 pts, Multiláser por +10 pts, Cañón Láser por +20 pts.

REGIMIENTOS CONSCRIPTOS Y DE DEFENSA PLANETARIA

A menudo, Armageddon debe reclutar regimientos para las grandes batallas y campañas que tienen lugar a lo largo y ancho del sector Armageddon. Los regimientos que combaten fuera de su mundo natal son llamados "regimientos conscriptos" debido al proceso utilizado en el Departamento Munitorum para organizarlos. Estos regimientos son complementados con tropas reclutadas en otros planetas que no se encuentran en Armageddon, como por ejemplo los Ratlings o los Ogretes, además de ciertos tipos de vehículos que no son manufacturados en el planeta. Los regimientos conscriptos se representan mediante las listas de ejército ya existentes, y por ello las listas de ejército pueden utilizarse "directamente", sin otras modificaciones que las referentes a las compañías de infantería mecanizada de la Legión de Acero. Como comentario aparte, merece la pena mencionar que cierto número de regimientos conscriptos destinados en planetas cercanos a Armageddon fueron reenviados al planeta durante la Segunda y la Tercera Campañas de Armageddon, por lo que puedes utilizar ejércitos "conscriptos" para las partidas ambientadas en Armageddon si así lo deseas.

Los regimientos de Defensa Planetaria son aquellos que han sido reclutados para combatir exclusivamente en Armageddon. Se diferencian de los regimientos conscriptos en que no utilizan ciertas unidades, mientras que existe cierto número de unidades auxiliares únicas que estos pueden utilizar y que los regimientos conscriptos no pueden. Las reglas de las siguientes páginas detallan qué unidades no pueden ser utilizadas por un regimiento de defensa planetaria; y también encontrarás un nuevo tipo de unidad: las Milicias Locales de Pandilleros, que sólo pueden ser utilizadas por las Fuerzas de Defensa Planetaria de Armageddon.



INFANTERÍA MECANIZADA



El tipo más común de compañía de los regimientos reclutados en Armageddon son las Compañías de Infantería Mecanizada. Estas son similares a las demás compañías de infantería en casi todo, excepto que en las reclutadas en Armageddon a todas las tropas que normalmente deberían ir a pie se les proporciona vehículos de transporte blindados *Chimera*. Las compañías de infantería mecanizada suelen ser muy escasas en la Guardia Imperial, ya que para la mayoría de los Gobernadores Planetarios es bastante difícil obtener y mantener los vehículos necesarios para una formación semejante. Sin embargo, Armageddon es uno de los principales planetas fabricantes de *Chimeras*, y produce varios cientos al día para su uso a lo largo y ancho de todo el Imperio. Debido a esto, las unidades de infantería reclutadas en Armageddon son equipadas con *Chimeras*, a menos que la situación táctica o estratégica haga impráctico su uso.

Utilizar una compañía de infantería mecanizada de la Legión de Acero en **Warhammer 40,000** es muy sencillo. Simplemente utiliza la lista de ejército normal de la Guardia Imperial del **Codex Guardia Imperial**.

Las unidades de Veteranos de Mundo Letal del **Codex Catachán** no pueden utilizarse en una compañía de infantería mecanizada de la Legión de Acero.

Todas las unidades de una compañía de infantería mecanizada de la Legión de Acero deben ser unidades de vehículos o disponer de un vehículo de transporte *Chimera*. Las unidades que normalmente no disponen de la opción de montar en un vehículo de transporte *Chimera*, como por ejemplo las dotaciones de armas pesadas, deben hacerlo por un coste de +70 pto, más el coste de cualquier modificación.

Los *Rough Riders* no pueden montar en un *Chimera*, pero pueden incluirse en el ejército, ya que se supone que son lo bastante rápidos como para mantener el paso del resto de las unidades.



REGLAS ESPECIALES DEL CHIMERA

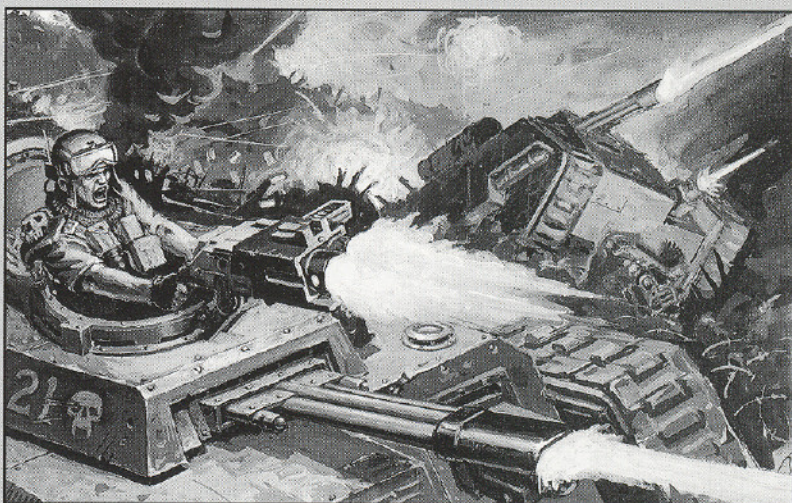
Las siguientes reglas especiales se aplican a los *Chimeras* utilizados por las compañías de infantería mecanizada. También pueden ser utilizadas por los *Chimeras* de cualquier ejército de la Guardia Imperial mientras ambos jugadores conozcan estas reglas antes de que empiece la partida. En todos los casos, estas reglas tienen precedencia sobre las del Reglamento de **Warhammer 40,000**. En especial, reemplazan a las reglas sobre tropas disparando desde el interior de un vehículo de la página 82 del Reglamento de **Warhammer 40,000**.

Rifles Láser del Chimera: hasta seis miniaturas de las transportadas por el *Chimera* pueden disparar desde el vehículo, en vez de la mitad de las miniaturas como sería lo habitual. Además, las miniaturas sólo pueden disparar Rifles Láser.

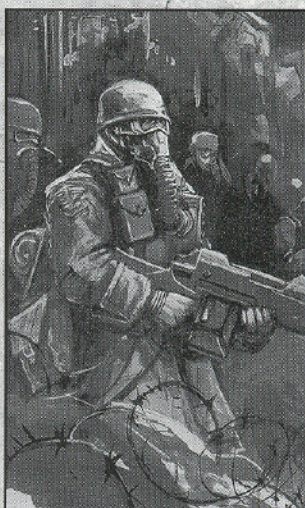
Escotillón Superior: el escotillón superior trasero del *Chimera* puede abrirse para que las miniaturas en el interior disparen. Esto permite que se disparen otras armas aparte de los Rifles Láser. Una de las miniaturas transportadas en el *Chimera* puede disparar desde el escotillón, además de las que utilizan los Rifles Láser del *Chimera*. Sin embargo, si se hace esto, el vehículo se considera *descubierto* durante el resto de ese turno y en el siguiente turno del oponente. La miniatura puede disparar cualquier tipo de arma, incluidas armas pesadas que precisan de dos Guardias (¡incluso morteros!). Las miniaturas que disparan desde la escotilla deben hacerlo contra el mismo objetivo que las miniaturas que disparan los Rifles Láser. Recuerda que las armas pesadas no pueden dispararse desde el escotillón en el mismo turno en el que el *Chimera* se mueva.

Rampa de Acceso: las unidades transportadas en un *Chimera* entran y salen del vehículo por la rampa de acceso en la parte trasera del vehículo. Debido a ello, las miniaturas sólo pueden embarcar si se hallan a 5 cm de la rampa, en vez de a 5 cm del propio vehículo. Por lo mismo, las miniaturas que desembarquen deben colocarse a 5 cm de la rampa de acceso.

Anfibio: los *Chimeras* son vehículos anfibios que pueden atravesar el agua. Esta capacidad de movimiento significa que consideran los terrenos acuáticos (ríos, arroyos, lagos o el mar) como terreno abierto cuando los atraviesan.



FUERZA DE DEFENSA PLANETARIA



↑ En las profundidades de las ciudades colmena de Armageddon habitan feroces bandas de pandilleros. Estas bandas son reclutadas si la propia colmena es atacada, y luchan junto a las unidades regulares de los regimientos de la Guardia Imperial.

Además de los regimientos conscriptos (llamados así por el Administratum), Armageddon puede desplegar un elevado número de regimientos que nunca abandonan el planeta. Estos regimientos son conocidos como Fuerza de Defensa Planetaria de Armageddon. Todos los planetas con una población elevada del Imperio tienen su propia Fuerza de Defensa Planetaria. La única diferencia real entre los regimientos de Defensa Planetaria y los regimientos normales de la Guardia Imperial es que las fuerzas planetarias no tienen acceso a ciertos tipos de tropas especializadas o equipo, pero lo compensan al desplegar tropas auxiliares locales. Armageddon no es una excepción, y debes aplicar las siguientes reglas especiales si quieres desplegar un ejército de la Guardia Imperial que sea parte de la Fuerza de Defensa Planetaria de Armageddon.

Las siguientes unidades no pueden ser utilizadas por una Fuerza de Defensa Planetaria de Armageddon:

Ogretes, Francotiradores Ratling, Rough Riders, escuadrones de Sentinels de Mundo Letal, Leman Russ Vanquisher, Leman Russ Exterminador.

Además, los *Sentinels*, los *Basilisks* y los *Griffons* deben equiparse con la modificación de *habitáculo blindado*, ya que la tripulación y los mecanismos del cañón deben estar protegidos de los corrosivos efectos de las cenizas químicas del planeta.

Las unidades de Milicia de Pandilleros pueden incluirse en una Fuerza de Defensa Planetaria de Armageddon (y sólo en un ejército de esta clase).

TROPAS DE LA FUERZA DE DEFENSA

MILICIA DE PANDILLEROS

	Puntos/Miniat.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Pandillero	4	3	3	3	3	1	3	1	5	—
Jefe de Banda	35	4	3	3	3	2	4	2	8	—

Tamaño de la Unidad: la unidad está compuesta por entre 5 y 20 Pandilleros y un Jefe de Banda.

Armamento: una variedad de armas caseras y de mercado negro de dudosa calidad. Se consideran una Pistola Láser (o Pistola Automática) y un arma de combate cuerpo a cuerpo, o una Escopeta, o un Rifle Láser, o un Rifle Automático. En cada unidad puede haber una mezcla de armas.

Opciones: una de las miniaturas puede equiparse con: Lanzallamas por +3 pts, Rifle de Fusión por +8 pts, Ametralladora Pesada por +8 pts (se considera un Bolter Pesado, pero con Fuerza 4 y FP 6), Lanzagranadas por +8 pts. Además, otra miniatura puede equiparse con: Bolter Pesado por +10 pts, Lanzamisiles por +15 pts, Cañón Láser por +20 pts, Cañón de Plasma por +20 pts.

Personaje: el Jefe de Banda puede escoger equipo adicional de la Armería de la Guardia Imperial. Puede escoger objetos normalmente sólo permitidos a los Oficiales.

Sin Chimeras: la Milicia de Pandilleros nunca puede equiparse con *Chimeras*, y tampoco puede formar parte de una Compañía de Infantería Mecanizada.

Nota del Diseñador: los Pandilleros pueden representarse con miniaturas de Necromunda.

Herman von Strab



Parece ser que, después de ser depuesto en la 2ª Guerra de Armageddon por Dante, el Comandante de los Angeles Sangrientos, von Strab se unió a Ghazghkull. Sin duda, el Señor de la Guerra Orko ha aprendido mucho sobre las defensas del Imperio de su "consejero" a cambio de devolverle al poder. Por supuesto, es muy improbable que Ghazghkull sienta ningún respeto por el despreciable von Strab y si bastante probable que lo mate en cuanto no le sea de utilidad. Se cree que von Strab está oculto en la Colmena Acheron con sus "kuidadores" Orkos.



General Kurov

Vladimir Nikita Kurov sirvió de joven como teniente en la primera y segunda batallas de la Colmena Tártarus, destacando en numerosas acciones y alcanzando el rango de Coronel al final de la campaña. Poco después, Kurov tomó parte en la Cruzada de Bakkus, donde fue asignado al Estado Mayor del Señor Comandante Bock. A lo largo de las décadas ha servido en numerosas campañas, y ha demostrado ser uno de los comandantes de la Guardia Imperial más fiables y capaces de los últimos tiempos. Actualmente se halla al mando de todas las fuerzas de la Guardia Imperial en Armageddon.

IDEAS DE JUEGO por Jervis Johnson

Ahora ya tienes una idea del trasfondo de la Tercera Guerra de Armageddon, y probablemente le habrás echado un vistazo en profundidad a la sección de Fuerzas de Armageddon y a las listas de ejército. En esta sección de ideas de juego podrás inspirarte y utilizar toda esta información para que tus partidas de **Warhammer 40,000** sean aún más divertidas.

Probablemente, lo más interesante de este libro son las variantes de listas de ejército, ya que podrás crear hasta cuatro ejércitos nuevos. Algunos de los que pusieron a prueba este Codex preguntaron cuándo y dónde podían utilizar estos ejércitos; querían saber si las listas sólo podían utilizarse en partidas ambientadas en Armageddon y si necesitaban el permiso del oponente para utilizarlas.

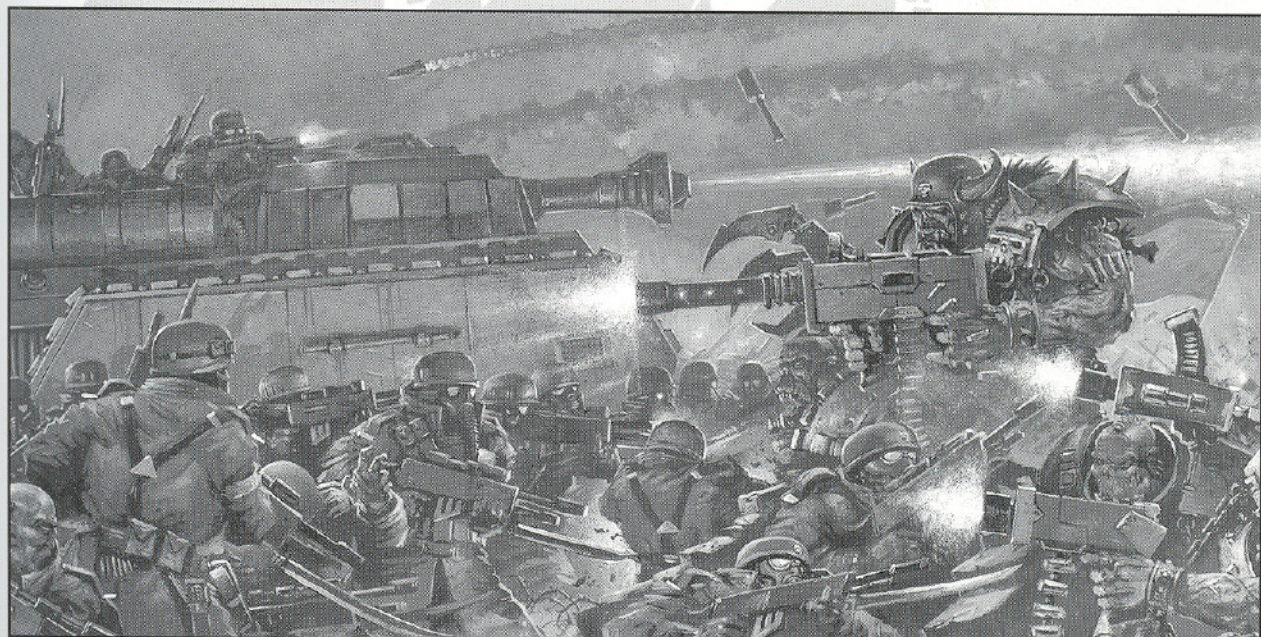
Las respuestas a estas preguntas son: puedes utilizar estas listas en cualquier partida de **Warhammer 40,000** del mismo modo que utilizas las listas que aparecen en otros libros de Codex, y no tienes la obligación de utilizar estos ejércitos exclusivamente en partidas ambientadas en Armageddon. Después de todo, los Salamandras y los Templarios Negros tienen una larga historia que se remonta a miles de años, y han combatido en campañas por toda la galaxia contra cualquier enemigo que ha amenazado al Imperio. Lo mismo se aplica a los Lokos de la Velocidad, que arrasan planetas de un extremo a otro de la galaxia (y dada la propensión de los Orkos a montarse en cualquier pedo espacial, ¡probablemente más allá de la galaxia!). Las tropas representadas en la lista de la Legión de Acero de Armageddon también tienen un glorioso historial militar, y aunque no tengan una movilidad tan amplia como el resto de los tres ejércitos, el hecho de que los regimientos conscriptos puedan combatir en guerras que tienen lugar a 5.000 años luz de su planeta progenal ¡significa que han recorrido enormes distancias durante su existencia!

Continuando con el tema de la lista de la Legión de Acero, merece la pena resaltar que la variante de Infantería Mecanizada de la lista de ejército no es exclusiva de Armageddon, y que, por tanto, puede utilizarse con miniaturas de otros regimientos. Por ejemplo,

si quieres crear un ejército de Infantería Mecanizada de Cadia o de Mordia, no existe motivo alguno por el que no puedas hacerlo.

Una vez dicho todo esto, una de las cosas que hemos pretendido mostrar en la sección de Fuerzas de Armageddon es el aspecto que estos ejércitos tienen mientras toman parte en la Tercera Guerra de Armageddon. Si eres un modelista y un pintor experimentado, merece la pena que consideres un planteamiento similar cuando diseñes las insignias de la unidad y sus esquemas de pintura; descubrirás que determinar dónde y por qué está combatiendo tu ejército antes de empezar a pintarlo hace que sea mucho más fácil tener ideas interesantes y originales sobre el aspecto del ejército, y le da vida propia.

Otra cosa que espero que te proporcione **Codex Armageddon** es inspiración para tus partidas. Esto puede ser tan sencillo como decir que las misiones que vas a jugar tienen lugar en Armageddon durante la Tercera Guerra de Armageddon. Descubrirás que simplemente hacer combatir a tu ejército en una campaña real hace que sea mucho más divertido, ya que te hace sentir que es parte de un conjunto mucho mayor. Sin embargo, si quieres esforzarte un poco más, verás que el trasfondo de la Tercera Guerra de Armageddon puede proporcionarte ideas de todo tipo, como realizar escenografía especial, por ejemplo, o crear nuevas misiones y jugar campañas, e incluso combinar varios juegos. En el *Studio de Games Workshop* vamos a librar una campaña en la que decidiremos el destino de Armageddon (¡en el momento de escribir esto todavía no está muy claro quién vencerá!), y que incluirá batallas espaciales libradas con las reglas de **Battlefleet Gothic** y batallas terrestres a gran escala utilizando las reglas de **Epic 40,000**. He estado experimentando con algunas reglas para el combate aéreo, basadas en las enormes batallas aéreas libradas en los cielos de Armageddon, mientras que Gav Thorpe y Andy Chambers han estado ocupados con algunas nuevas miniaturas para **Battlefleet Gothic** basadas en naves que combatieron en esta campaña. Así pues, si se te ocurre alguna idea inspirada para **Warhammer 40,000**, adelante: ¡descubrirás que probarla es muy divertido!



"¡TUAMOZ A PIZOTEAR A UNOS KUANTOS HUMANOZ!" Dicho Popular Orko

DISPOSICIÓN DE LAS FUERZAS EN LA TERCERA GUERRA DE ARMAGEDDON

NOTA: Las "partidas de guerra" Orkas incluyen entre 600 y 3.000 guerreros, más las máquinas de guerra y la artillería (sobre un 20-25% del total, o un 50-100% en los "Lokos de la Velocidad" y en las partidas de guerra "artillería").
Los "Gargantes" que aquí aparecen indican máquinas de guerra Orkas de todo tipo de tamaño Tita.
Las fuerzas resultantes representan principales fuerzas de invasión: arch. fb21/000/22/6b

ARMAGEDDON PRIMUS

FUERZAS DEL GRAN DESPOTA DE DREGRIK

HORDA DEL DESPOTA GAZGRIM
(Estimadas: 200 partidas de guerra, 18 Gargantes)

PEÑA DE GARGANTES DEL SEÑOR THOGFANG
(Estimadas: 3 partidas de guerra, 7 Gargantes)

PEÑA DE GARGANTES DEL SEÑOR RUKCOR
(Estimadas: 5 partidas de guerra, 6 Gargantes)

FORTALEZAS DE KOLMILLONALO
(Estimadas: 3 partidas de guerra, 16 Fortalezas Rodantes)

TRIBU DE LOS AZEZINOS NEGROS
(Estimadas: 30 partidas de guerra, 4 Gargantes)

TRIBU DE LOS TRIPAS DE FUEGO
(Estimadas: 18 partidas de guerra, 3 Gargantes)

LEGION DE AZAITO DE VARGA
(Estimadas: 24 partidas de guerra)

LOKOS DE LA VELOCIDAD DE KUCHILLA
(Estimadas: 21 partidas de guerra del "Kulto a la Velocidad")

LOS KANONEZ DE CORSHAG
(Estimadas: 7 partidas de guerra de "artillería")

ARMAGEDDON SECUNDUS

FUERZAS DEL SEÑOR DE LA GUERRA ORKO

CHAZGHKULL MAG URUK THRAGA

HORDA DEL SEÑOR DE LA GUERRA CHAZGHKULL
(Estimadas: 400 partidas de guerra, 18 Gargantes)

PEÑA DE GARGANTES DE MOBKOLMILLO
(Estimadas: 6 partidas de guerra, 7 Gargantes)

PEÑA DE GARGANTES DE KOLMILLOKATRIZ
(Estimadas: 3 partidas de guerra, 6 Gargantes)

PEÑA DE GARGANTES DE BURZURUK
(Estimadas: 4 partidas de guerra, 9 Gargantes)

LAS KADENAS MORTALEZ DE KROKSNIK
(Estimadas: 4 partidas de guerra, 32 Fortalezas Rodantes)

TRIBU DEL KRÁNEO NEGRO
(Estimadas: 30 partidas de guerra, 3 Gargantes)

TRIBU DE LA LUNA RETORZIDA
(Estimadas: 21 partidas de guerra, 5 Gargantes)

TRIBU DE LA ALETA ROJA
(Estimadas: 30 partidas de guerra, 4 Gargantes)

LOKOS DE LA VELOCIDAD DE LA RUEDA ROJA
(Estimadas: 18 partidas de guerra "Kulto a la Velocidad")

LOKOS DE LA MUERTE ARDIENTE
(Estimadas: 25 partidas de guerra "Kulto a la Velocidad")

LOS KANONEZ DE THUGSNIK
(Estimadas: 6 partidas de guerra de "artillería")

LOS KANONEZ DE MORBAD
(Estimadas: 12 partidas de guerra de "artillería")

LOS DESIERTOS DE FUEGO

FUERZAS DE URGOK EL IMPARABLE

HORDA DEL GRAN AZEZINO GRMSKUL
(Estimadas: 60 partidas de guerra, 8 Gargantes)

PEÑA DE GARGANTES DE BLACROT
(Estimadas: 4 partidas de guerra, 3 Gargantes)

PEÑA DE GARGANTES DE SKRAC
(Estimadas: 2 partidas de guerra, 3 Gargantes)

TRIBU DE LOS BUITREZ
(Estimadas: 16 partidas de guerra, 3 Gargantes)

TRIBU DE LOS PIZOTEADOREZ
(Estimadas: 11 partidas de guerra, 21 Gargantes?)

LOKOS DE LA VELOCIDAD KORTADOREZ
(Estimadas: 12 partidas de guerra)

LOS KANONEZ DE RUKGLUM
(Estimadas: 11 partidas de guerra "artillería")

LAS TIERRAS MUERTAS

FUERZAS DEL ARCHIDEMONIO DE OCTARIUS

HORDA DEL GRAN DEMONIO GORNSIK MAGASH
(Estimadas: 250 partidas de guerra, 160 Fortalezas Rodantes)

BRIGADA BELOZ DE BOCSNIK
(Estimadas: 8 partidas de guerra, 26 Fortalezas Rodantes)

LA BRIGADA BELOZ DE SKABSNIK
(Estimadas: 12 partidas de guerra, 41 Fortalezas Rodantes)

LOKOS DE LA VELOCIDAD "NUBEZ NEGRAS"
(Estimadas: 20 partidas de guerra)

LOKOS DE LA VELOCIDAD "RAYO BLANCO"
(Estimadas: 31 partidas de guerra)

APOYO ORBITAL

12-16 pecios espaciales Orkos
2-3,500 escuadrones de Kazabombarderos
2,100+ naves de ataque Orkas
80-100 Piedroz Orkos
250-400 Kruzeros Orkos

BÚSQUEDA DE ARCHIVOS...

DESCARGANDO...

ENCONTRADO...

Posiciones Enemigas en el planeta Armageddon...5/721999.M4L...

Localizaciones...

Armageddon Primus...

Armageddon Secundus...

Los Desiertos de Fuego...

Las Tierras Muertas...

Apoyo Orbital Enemigo...

encontrado...

Selecconar ref. visual: lugares de aterrizaje/planes de invasión probables...<La Guerra Terrestre en Armageddon>...[archivo ref. fb21/000/22/6b]

Selecconar ref. de información: presencia Imperial in Sector Armageddon...<Flota de Defensa de Armageddon>...[archivo ref. sks22/000/99-184/8a]

LEGIONES ASTARTES

ÁNGELES DE FUEGO	7 Compañías
ÁNGELES DE PORFIDO	8 Compañías
ÁNGELES REDENTORES	4 Compañías
ÁNGELES SANGRIENTOS	1 Compañía
ÁNGELES VICILANTES	6 Compañías
AVES DE PRESA	5 Compañías
CELEBRANTES	10 Compañías
CIGATRICES BLANCAS	3 Hermandades
CRANEOS PLATEADOS	7 Compañías
DESCARRADORES	5 Compañías
DESPOJADORES	10 Compañías
DRAGONES NEGROS	9 Compañías
EXORCISTAS	12 Compañías
GIGANTES DE LAS TORMENTAS	5 Compañías
HIJOS DE GUILLIMAN	6 Compañías
LEONES CELESTIALES	10 Compañías
LOBOS ESPACIALES	5 Grandes Compañías
MALEVOLENTES	2 Compañías
MARINES OMEGA	9 Compañías
MORTIFICADORES	10 Compañías
PALADINES DE HIERRO	7 Compañías
SALAMANDRAS	6 Compañías
TEMPLARIOS NEGROS	3 Cruzadas
SEÑORES DE LAS TORMENTAS	2 Hermandades

GUARDIA IMPERIAL

AUXILIARES OGRETES	
DE KROURK	2 Regimientos
AUXILIARES OGRETES DE MONCLOR	1 Regimiento
BOMBARDEROS SEMTEXIANOS	9 Baterías
CAZADORES DE ORKOS	5 Regimientos
DRAGONES PYRANOS	10 Regimientos
EXPLORADORES ASGARDIANOS	2 Regimientos
FALANDES DE OCANAN	11 Regimientos
FUER. DE ATAQUE DE NOCTAN	6 Regimientos
GUARDIA DEL GOBERNADOR	5 Compañías
GUARDIA DE HIERRO DE MORDIA	6 Regimientos
HOSTIGADORES DE ZOUVAN	4 Brigadas
JINETES QUIMICOS DE SAYLAR	2 Regimientos
KORPS DE LA MUERTE DE KRIEC	5 Regimientos
LEGION DE ACERO	25 Regimientos
LEGION PENAL DE ARPHISTA	1 Legión
LEC. DE TANQUES MINERVANOS	3 Legionos
MILICIA DEL DESIERTO DE CENZAS	5 Regimientos
MILICIA DE COLMENA	120 Regimientos
PERROS QUIMICOS DE SAYLAR	6 Regimientos
PIQUETES DE JOPALL	17 Batallones

TROPAS DE ASALTO

TROPAS DE CHOQUE	18 Compañías
DE CADIA	15 Regimientos
TROPAS DE DESEMBARCO ELYSIANAS	14 Escuadrones
TROPAS DE JUNGLA DE CATACHAN	3 Regimientos

ADEPTA SORORITAS

ORDEN DE NUESTRA SEÑORA MARTIR	Equivalente a 3 Compañías
ORDEN DEL SUDARIO DE PLATA	Equivalente a 7 Compañías

ADEPTUS MECÁNICOS

CENTURIO ORDINATUS	4 Ordinatus
LEGIO CRUCIUS	Demi-Legio
LEGIO IGNATUM	Legio
LEGIO INVIGILATA	Legio
LEGIO MACNA	Quarto-Legio
LEGIO METALICA	Demi-Legio
LEGIO TEMPESTOR	Legio
LEGIO VICTORUM	Legio
SKITARI	14 Regimientos

DEPARTAMENTO MUNITORUM

CUERPO DE INGENIEROS	2
CUERPO DE ZAPADORES	1

ADEPTUS ARBITES

PATRULLA	20
BATALLONES DE CASTIGO	12

OFICIO ASESINORUM

AGENTES... INFORMACION CLASIFICADA

OFICIO SABATORUM

AGENTES... 34

ORDO XENOS

EQUIPOS DE ERRADICACION... 2

TEMPLO PSIKOLOGIS

ESCUADRAS DE DISRUPTION... 15

FLOTA IMPERIAL

APOYO IMPERIAL EN EL ESPACIO PROFUNDO	
SU VOLUNTAD	Acorazado clase Apocalipsis
TRIUNFO	Acorazado clase Apocalipsis
INOMINE VERITAS	Acorazado clase Emperador
LAGO VERDE	Acorazado clase Oberon
ESCUADRONES DE CRUCEROS DE PRIMERA LINEA	6
ESCUADRONES DE CRUCEROS DE SEGUNDA LINEA	9
ESCUADRONES DE CRUCEROS LIGEROS	12
ESCUADRONES DE ESCOLIAS	36
ALAS DE BOMBARDEROS DE ATAQUE	43
ALAS DE INTERCEPORES	67
TRANSPORTES DE COMBATE	
MARINES ESPACIALES	14
CRUCEROS DE ATAQUE	
MARINES ESPACIALES	103
CASONERAS THUNDERHAWK	nóm desconocido

El que no vive para nadie no es nadie.
El que muere por el Emperador es un héroe.

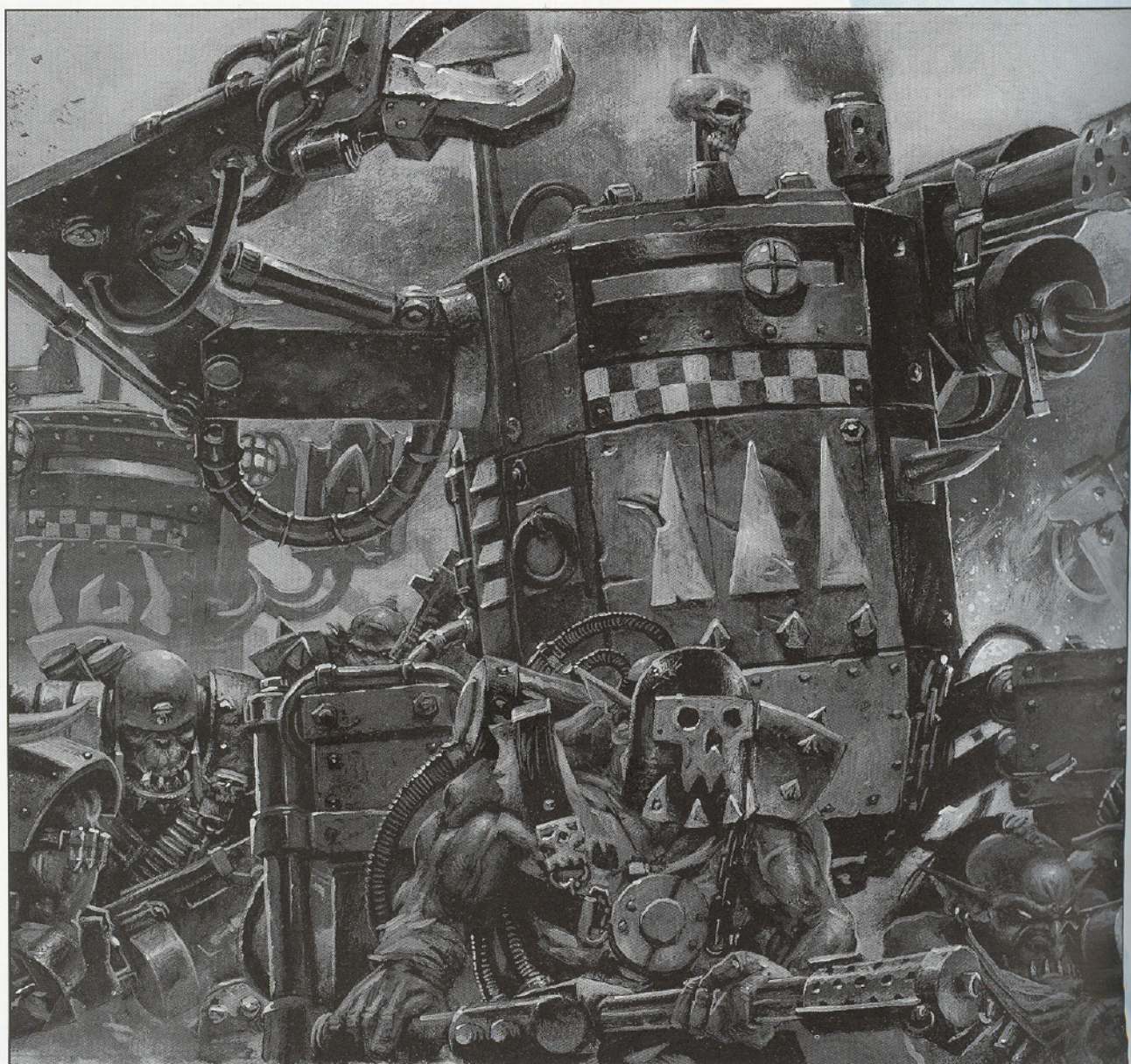
CORRECCIONES DEL CODEX ARMAGEDDON

Los Templarios Negros utilizan las siguientes secciones del Codex: Marines Espaciales y de la nueva lista de ejército. Exceptuando las escuadras de mando, las escuadras de Templarios Negros no disponen de Sargentos Veteranos.

CUARTEL GENERAL	1 Paladín del Emperador (no cuenta como una elección en la Tabla de Organización de Ejército), Mariscal de los Templarios Negros, Capellán, Escuadra de Mando*.
TROPAS DE ELITE	Escuadra de Exterminadores, Escuadra de Exterminadores de Asalto, Dreadnought, Escuadra de Marines Espaciales Veteranos.
TROPAS DE LÍNEA	Escuadra de Templarios Negros.
ATAQUE RÁPIDO	Escuadra de Asalto, Escuadrones de Motocicletas, Escuadrones de Motocicletas de Asalto, Escuadrón de Land Speeders, Land Speeder Tornado, Land Speeder Typhoon.
APOYO PESADO	Predator Annihilator, Predator Destructor, Vindicator, Land Raider, Land Raider Cruzado, Whirlwind.

* Pueden cambiar sus bolters por una pistola bolter y un arma de combate cuerpo a cuerpo.

Página 22



APOYO PEZADO: 0-1 KARROZ DE GUERRA, 0-1 VEHÍCULOS ZAKÉADOS, CAMIÓN CAÑONERO

Página 11

Modificaciones a los Vehículos

Los Lokos de la Velocidad pueden utilizar estas modificaciones y también las que aparecen en el Codex: Orkos.

armaduras diversas: a menudo, las escuadras de Templarios Negros incluyen miniaturas con diferentes armaduras. Por ello, las reglas sobre retirada de bajas por disparos son distintas.

Página 21

Transporte: recuerda que un Land Raider Cruzado solo puede ser elegido como una opción de Apoyo Pesado, nunca como un transporte. No obstante, gracias a que no lleva los generadores de los cañones láser hay mucho más espacio en su interior para llevar tropas. Un Land Raider Cruzado puede transportar hasta 15 Marines Espaciales o hasta 8 Exterminadores. Recuerda que, aun así, sigue sin poder llevar más de una escuadra en su interior, aunque sí que podrá llevar una escuadra y personajes independientes.

Página 24

Opciones: una miniatura de la escuadra puede cambiar su bolter por una de las siguientes armas: lanzallamas (+6 puntos); bolter pesado (+5 puntos); lanzamisiles (+10 puntos) y un cañón de fusión (+15 puntos).

Página 27

0-1 ESCUADRÓN DE MOTOCICLETAS

	Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Salamandra	35	4	4	4	4(5)	1	3	1	8	3+
Sargento Veterano	+15	4	4	4	4(5)	1	3	2	9	3+
Motocicleta de Ataque	50	4	4	4	4(5)	1	3	2	8	2+

Escuadra: el escuadrón está compuesto por 1 Sargento y entre 2 y 4 Marines Espaciales. Todos están montados en Motocicletas Marines Espaciales.

Armamento: dos Bolters acoplados en cada Motocicleta. Cada Marine Espacial está armado con una Pistola Bolter.

Opciones: hasta 2 miniaturas pueden equiparse con una de las siguientes armas: Lanzallamas por +3 pto, Rifle de Fusión por +10 pto, Rifle de Plasma por +6 pto.

El Sargento puede cambiar su pistola bolter por un arma de combate cuerpo a cuerpo, sin coste adicional, y puede convertirse en Sargento Veterano por +15 puntos.

Motocicleta de Ataque: el escuadrón puede incluir una Motocicleta de Ataque armada con un Cañón de Fusión por +50 pto.

Página 27

Sentinels

Los Sentinels pueden armarse con un lanzallamas pesado (+5 puntos), un multiláser (+10 puntos); cañón láser (+20 puntos).

Página 28



Tropas de Asalto de la Guardia Imperial se preparan para repeler el ataque de los Orkos.

ARMAGEDDON

LA GUERRA TERRESTRE DE ARMAGEDDON



MAPA DEL SISTEMA ARMAGEDDON

ARMAGEDDON

AR04.01
Orb. Dist. 1.1 AU
[Primus Bio]
91 G/Temp 60° C
Mundo Colmena
Elevado Vulcanismo
Importaciones/Exportaciones
Aestimare A501
Grado de Diezmos: Exactus Extremis
reducida a Solutio Tertius



PUERTO DE S. JOWEN

AR06.01
Orb. Dist. 2.3 AU
[Distancia Extrema]
1.1 G/Temp 80° C
Instalaciones de la
Armada Imperial
(Est.952M41)



PELUCIDAR

AR09.01
Orb. Dist. 7.1 AU
[Distancia Extrema]
9.3 G/Temp - 185° C
Terraformada (preImperial)
Jungla Subterránea
Actualmente inhabitable



CHOSIN

AR05.01
Orb. Dist. 1.7 - 2.2 AU
[Primus Bio]
1.1 G/Temp - 40° C
Planeta/Helado
Orbita Errática
<<< Infestado
por los Orkos>>>



MANNHEIM

AR11.01-3
[Distancia Extrema]
@.3 G/Temp - 275° C
Estación de Vigilancia
(Est. 946.m41)
Otras estaciones:
Dante, Yarrick



CODEX[®] ARMAGEDDON[®]

"Nunca antes había sido mayor la amenaza de los Orkos. Ghazghkull ha logrado lo que parecía imposible, ha unido a cientos de bandas de guerra con un único objetivo: la completa y absoluta destrucción de la humanidad en el Sector Armageddon. Frente a esta horda de bárbaros se encuentra la mayor fuerza armada que el Imperio ha reunido desde la época del Comandante Solar Macharius. El destino de cientos de mundos se decidirá en las dunas de cenizas empapadas en sangre de Armageddon, ¡y no podemos permitirnos el fracaso!"

Comisario Yarrick



Marine Espacial del
Capítulo Salamandras



Loko de la Velocidad Orko



Marine Espacial del
Capítulo Templarios Negros



Soldado de la Legión de
Acero de Armageddon

**Armageddon
es un mundo
desgarrado por
la mayor
invasión Orka
de toda la
historia del
Imperio**

Este libro contiene:

- **CUATRO LISTAS DE EJÉRCITO:** Cuatro variantes que te permiten desplegar un ejército de Lokos de la Velocidad Orkos, de la Legión de Acero de la Guardia Imperial de Armageddon, o de Marines Espaciales de los Capítulos de los Templarios Negros y los Salamandras.
- **EJÉRCITOS DE ARMAGEDDON:** Una guía a color de las diversas fuerzas que luchan por la supremacía en Armageddon, y ejemplos de los campos de batalla donde combaten.
- **LA HISTORIA DE ARMAGEDDON:** La historia y trasfondo de Armageddon, incluida información detallada de la poderosa horda Orka del Señor de la Guerra Ghazghkull y de las fuerzas Imperiales que a él se enfrentan.

Codex Armageddon es un suplemento de Warhammer 40,000 para el que necesitarás material adicional del Codex Marines Espaciales, el Codex Orkos y el Codex Guardia Imperial.

ISBN 84-88879-61-X
CÓDIGO DE PRODUCTO 03 03 01 99 001



5 111921 960491 >

UK
Games Workshop Ltd,
Willow Road,
Lenton, Nottingham,
NG7 2WS.

P.V.P. recomendado
975 Pta/5,86€

UN PRODUCTO



Armageddon, Citadel y el Castillo de Citadel, Codex, Games Workshop, el logotipo Games Workshop y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. en el Reino Unido, y Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd. en otros países del mundo. El copyright exclusivo del contenido de este producto es propiedad de Games Workshop Ltd. © 2000. Todos los Derechos Reservados.

ESPAÑA
Games Workshop S.L.
Polígono Gran Vía Sur
C/Motores 300-204,
L'Hospitalet de Llobregat
08908 Barcelona.

Impreso
en España



MINIATURAS
CITADEL