

CAZADORES DE DEMONIOS





EL INQUISIDOR APOLOYOON Y LOS CABALLEROS GRIS DEL HERMANO CAPITAN FELICIA DETIENEN LA INCURSION GODFREY

PRIMER LIBRO DE LA INQUISICIÓN

MALLEUS

DAEMONICUM: VICTORIUM

IMPERIALIS

CLAVIGERA

EXTREMITIS: M

DAEMONICUS

IMPERATOR

O HOMINUM

IMPERATOR II

ATIO: JUSTICUS

DAMINATUR

US: MAGNA

EMESIS HUMANUS: EXTERMINATU

IS



CONTENIDO

Introducción	2	Lista de ejército	20	Coleccionar un ejército	
Los peligros de la disformidad	4	Los Cazadores de Demonios		de Cazadores de Demonios	33
Los Caballeros Grises	6	y otras listas de ejército	21	Adversarios	49
Reglas especiales	8	C.G.	22	Argumentos	52
Inquisidores del Onlo Malleus	10	Elite	24	Escenarios	54
Poderes psíquicos	12	Tropas de línea	29	Inquisidor Díaz de Torquemada	56
Séquito inquisitorial	13	Fuerzas Inducidas o de Aliados	30	Hermano Capitán Stern	59
Armería	16	Apoyo pesado	31	Sumario	64

Escrito por

Andy Chambers, Phil Kelly
y Graham McNeill

Textos adicionales de

Bill King y Gav Thorpe

Gracias a Black Library por el extracto
de la novela *Malleus* de Dan Abnett.

Ilustraciones interiores

John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton,
David Gallagher, Paul Jeacock,
Karl Kopinski y Adrian Smith
Gracias a Black Library por su permiso
para utilizar la ilustración de la página 10.

Ilustración de cubierta

Paul Dainton

Diseño gráfico

Stefan Kopinski

Edición

Mark Owen

Color

Nathan Winter

Escenografía

Mark Jones

Diseñadores de miniaturas

Tim Adcock, Juan Díaz,
Jes Goodwin, Mark Harrison,
Gary Morley y Aly Morrison.

Pintores de miniaturas

Neil Green, Tammy Haye,
Darren Latham, Seb Perbet,
Keith Robertson y Kirsten Mickelburgh

Gracias a Dan Belcher,
Matt Plonski y a la
antigua y honorable
Orden de Tecnosacerdotess

ISBN: 84-88879-92-X

<http://www.games-workshop.es>
<http://www.games-workshop.com>

Código de producto: 03 03 01 07 001

CODEX: CAZADORES DE DEMONIOS

Bienvenido, estimado inquisidor, a la recopilación de los textos del Cazador de Demonios. En estas páginas, aprenderás todo lo que necesitas saber sobre cómo coleccionar, pintar y jugar con un ejército de Cazadores de Demonios en el universo de Warhammer 40,000. Los ejércitos de Cazadores de Demonios son tan diversos como poderosos y están dirigidos por los hombres más determinados e incorruptibles del Ordo Malleus. La cámara militante de esta orden está compuesta por los píos Caballeros Grises, un capítulo de Marines Espaciales dedicado en exclusiva a la caza y exterminio de los demonios.

EL ORDO MALLEUS

El Ordo Malleus es una división de la Inquisición, que está compuesta por extraordinarios individuos que han mantenido una guerra constante desde hace diez mil años contra las fuerzas del mal que amenazan la Humanidad. Cada inquisidor ha llevado a cabo importantes juramentos que le comprometen a defender el Imperio con su vida. Los integrantes del Ordo Malleus basan su trabajo en la destrucción de la manifestación corpórea del Caos: los demonios. Los miembros del Ordo dedican su vida por completo a desenmascarar y destruir lo demoníaco allí donde se encuentre. Un inquisidor tiene a su disposición la Humanidad al completo y no sentirá ningún remordimiento por reclutar tropas o civiles cuando lo estime oportuno. La influencia de un inquisidor es tan grande que puede llegar a exigir la ayuda de los mismísimos Marines Espaciales del Adeptus Astartes y dirigir a los mejores guerreros de la galaxia contra la mayor némesis de la Humanidad: el Caos.

Hay momentos en los que la infestación demoníaca es tal que hasta los inquisidores más poderosos tienen que pedir ayuda para desempeñar su tarea. La distracción más ligera en la vigilia constante que debe ejercerse sobre la Humanidad puede permitir que los demonios rasguen el plano material y entren en él igual que la pleamar invade una playa, hambrientos de las almas de los inocentes. Solo existe una fuerza en toda la galaxia que pueda detener a los demonios: los Caballeros Grises.

Los Caballeros Grises son incluso mejores guerreros que sus hermanos los Marines Espaciales y su gran experiencia y conocimiento les permiten ser capaces de acabar con una infestación demoníaca que los supere de mucho en número. Con su armamento Némesis, sus bólteres de asalto y una inquebrantable fe en el Emperador, no hay un enemigo peor para los demonios. No hay duda de que sin la protección constante de los guerreros del Ordo Malleus el Imperio habría caído hace milenios.

¿POR QUÉ CAZADORES DE DEMONIOS?

Al mando de los Cazadores de Demonios se encuentra la élite de los integrantes del Ordo Malleus, individuos increíblemente habilidosos que han sobrevivido a mil batallas. Hasta los Caballeros Grises de menor rango son tan buenos combatientes como la élite de cualquier otro ejército. Los Caballeros Grises están extraordinariamente bien equipados y sus artes militares son mejores que las de los Marines Espaciales. Cada una de las armaduras de los Caballeros Grises tiene incorporado un bólter de asalto y una copia del sagrado Liber Daemónica. Además, están armados con el equipo Némesis, un armamento cargado psíquicamente que es el terror de los demonios. Los inquisidores del Ordo Malleus tienen acceso a algunos de los artefactos más poderosos de la galaxia, que solo pueden ser controlados por individuos con décadas de experiencia en combatir lo demoníaco. Por si fuera poco, todos ellos tienen habilidades y acompañantes esotéricos mediante los que pueden inclinar la balanza a su favor cuando combaten contra el Caos. Además, un ejército de Cazadores de Demonios puede reclutar todo tipo de tropas y soldados: desde los acrobáticos asesinos del Culto de la Muerte hasta potentes dreadnoughts, pasando por los impredecibles huéspedes demoníacos y un amplio espectro de máquinas de guerra. Si andas buscando una fuerza de élite cuyas posibilidades nunca vayan a agotarse, sin duda este es tu libro.

Otro de los puntos fuertes de los Cazadores de Demonios es la facilidad con que pueden integrarse en ejércitos ya existentes. Si ya tienes un ejército imperial (como los Marines Espaciales o la Guardia Imperial), puedes incorporar a ellos muy fácilmente. Por ejemplo, puedes hacer que tu ejército de Marines Espaciales esté dirigido por un gran maestro de los Caballeros Grises y su escolta de exterminadores o incorporar uno o dos pelotones de infantería de la Guardia Imperial a tu ejército de Cazadores de Demonios. También existen reglas para que puedas incluir demonios en un ejército que se enfrente a los Cazadores de Demonios. Después de todo, es perfectamente factible que un arconte de los Eldars Oscuros o un comandante de la Guardia Imperial hayan caído bajo la influencia del Caos y hayan sido recompensados con sirvientes demoníacos. De hecho, ¡esta sería la razón principal por la que los Cazadores de Demonios estarían combatiendo a ese contingente!

Las miniaturas de los Cazadores de Demonios están llenas de detalles. Un ejército completamente pintado lucirá muchísimo en tu mesa de juego. Por un lado, tienes los Caballeros Grises, con sus ornamentadas armas y armaduras; por el otro, tienes a los inquisidores y grandes inquisidores, acompañados por sus séculos inquisitoriales. Aunque los Cazadores de Demonios son muy poderosos y fáciles de utilizar con eficacia, te llevará tiempo y partidas sacar el máximo provecho de los elementos más particulares de la lista de ejército de los Cazadores de Demonios. Disfruta. Y que el Emperador guíe tus pasos...



El cielo tenía un color violáceo y parecía estar tan bajo que resultaba amenazador. La lluvia caía pesadamente y relámpagos de color escarlata se abatían sobre la tierra. La cima del volcán reinaba sobre el anochecer mientras el Inquisidor Consadine la escalaba desesperadamente. Sus dedos sangraban por el esfuerzo y el martillo demonio que llevaba a la espalda no paraba de moverse (lo que hacía aún más incómoda la subida). No quedaba tiempo. Podía notar la proximidad de los demonios en la pesadez del aire y en el sabor metálico que tenía en la boca. Tenía que hacer frente a violentas ráfagas de viento que parecían pretender que se despenase, como si no quisieran que alcanzase la cima. Estaba solo. Todo su séquito estaba muerto, asesinado por servidores de la abominación cuyo ritual de invocación pretendía detener.

Súbitamente, su mente se llenó de multitud voces, susurros de las criaturas de la disformidad que intentaban acabar con su contura. Era capaz de percibir que las barreras entre el plano material y la disformidad eran muy débiles en ese lugar. Tenía que darse prisa. De repente, su mano ya no encontró roca a la que asirse y supo así que había llegado a la cumbre. Se incorporó tomando aire con dificultad por el cansancio. Consadine vio un resplandor trémulo a lo lejos y bajó corriendo por las rocas que le separaban del centro de la caldera del volcán.

Pese a estar exhausto, Consadine no había perdido su sigilo. Bajó como un fantasma por entre las rocas, casi como si no tocase el suelo, pasando entre los troncos secos de árboles que parecían ser dedos de gigantes que hubieran sido enterrados vivos. Al acercarse a su objetivo, escuchó los cánticos de la gran multitud que allí se encontraba reunida. Se detuvo por un momento, hincó una rodilla en tierra, escondido tras unas rocas, y se arriesgó a echar una ojeada. Había gran cantidad de

adoradores y guardias con uniformes andrajosos y armados con rifles láser junto a un grupo de círculos concéntricos, que estaban pintados con una extraña sustancia de color rosa. Pero lo que realmente llamó su atención fue la columna de luz que flotaba sobre estos círculos: el hechicero del Caos Medrethax.

Se alzaba por encima de sus seguidores. Estaba vestido con una seroarmadura de color verde adornada con misteriosos símbolos y portaba un largo cuchillo de filo serrado que resonaba y brillaba como si no fuese tangible. En el aire, frente al hechicero, se abría una heridura que no parecía poder ser explicada mediante leyes físicas. A través de esta herida en el espacio y en el tiempo pasaban oleadas de maldad en estado puro y las criaturas del Caos se asomaban, conocedoras de que aún no habían sido invocadas, pero tan cerca ya del plano material que se mostraban terriblemente impacientes y exaltadas. Las imágenes que se podían ver a través de esta heridura variaban constantemente de forma y adoptaban formas geométricas imposibles de describir, como si lo que estuviera al otro lado buscase adoptar una forma más sólida que su informe anatomía natural. Al vórtice se asomaban caras que parecían de gelatina y emitían chillidos de agonía mientras trataban de escapar de aquel lugar.

El Inquisidor Consadine no aguantó más; salió de su escondite y cargó contra la muchedumbre. Tal era la potencia de los golpes atronadores de su martillo bendito, que la multitud se dispersó rápidamente. Todos caían en el avance de Consadine hacia Medrethax. Solo tenía una oportunidad para impedir que el señor del hechicero se manifestase. No podía fallar.





El silencio mantenía la expectación entre los inquisidores novicios allí reunidos. Entonces, el tutor hizo un gesto a sus escribas y lexicomecánicos para que le ayudaran a levantarse de su austero sillón de madera. El anciano respiraba con dificultad bajo su negra túnica mientras su exoesqueleto de latón le permitía seguir moviéndose. El lado izquierdo de la cara del Señor de Inquisidores Marchant se había convertido en una máscara con un rictus fijo y con una pálida y arrugada piel. Hacía tiempo que había perdido la visión de su ojo izquierdo (cuyo globo ocular era blanco como la leche) y nadie se atrevía a cruzar la mirada con el ojo sano.

Un centenar de aspirantes a convertirse en inquisidor del Ordo Malleus abarrotaban la sala. Estaban allí para aprender de Marchant. El venerable inquisidor había combatido al Caos y a las criaturas de la disformidad antes incluso de que ninguno de ellos hubiera nacido. Era raro que el anciano tomase la palabra en los cónclaves, pero, cuando lo hacía, sus intervenciones eran registradas, ya que cada una de sus palabras atesoraba gran sabiduría. Sus servidores le ayudaron a llegar hasta un atril de roble situado en el centro de la sala y luego se retiraron hasta quedar otra vez en la sombra. A este momento le siguió una pausa embarazosa en la que el inquisidor se dedicó a observar a los allí reunidos. Los discípulos estaban ansiosos por grabar en sus electropizarras todo cuanto Marchant dijese. Entonces, el anciano se irguió y comenzó su discurso con una voz prístina y potente que contrastaba con su aparente debilidad.

"Estamos viviendo el fin de los tiempos y el juicio final de la Humanidad se acerca", dijo.

Un murmullo de asombro se elevó por toda la sala justo antes de que todos los iniciados prorumpieran en gritos de desaprobación. Marchant levantó su brazo lentamente y el silencio volvió al salón de granito. Marchant se apoyó con ambas manos en el frontal del atril y se inclinó sobre el para que todos pudieran ver lo decrépito que estaba su cuerpo.

"Sé que es cierto lo que digo porque he sido testigo del cáncer nacido de la corrupción de lo demoníaco que está devorando el corazón de nuestro amado Imperio y conozco el precio que habría que pagar para purgarlo. Conocer el Caos es conocer el absurdo de la existencia, la perdición de la vida y la maldición que sigrone el conocimiento".

Marchant se quedó en silencio por un momento. Sabía que una pausa en este justo momento haría que sus palabras calasen más hondo en el auditorio. "Pero todo sirve al Emperador e incluso de conocimientos marchitos se puede extraer algo bueno. Y lo que extraigáis de mis palabras es lo que tendréis que utilizar para derrotar al Caos y evitar que la Humanidad siga la senda de su destino actual y encuentre su final. Lo demoníaco puede ser vencido, pero el sacrificio requerido será mayor de lo que la mayoría de vosotros podáis resistir. Lo sé. Sois jóvenes. El fuego aún arde vivamente en vuestros corazones y la inexperiencia os hace creerlos invencibles; olvidaréis pronto mis palabras, puesto que las tomaréis por los desvarios de un viejo loco que ya no es capaz de enfrentarse a su enemigo. Y, si, puede que haya algo de cierto en esto último; pero sé de lo que hablo, así que escuchadme con atención. Para combatir lo demoníaco, primero deberéis entenderlo; de dónde proviene, cómo actúa y cómo puede ser detenido".

"La disformidad, también conocida como el Immaterialium, el Mar de las Almas, el Empíreo y otros mil nombres, es la morada de los demonios a los que combatimos. Una arremolinada ciénaga de energía y potencia, donde todos los futuros son posibles y todas las realidades se entrecruzan. Aquí se representa la pesadilla que persigue a la Humanidad y ecos y reflejos de nuestra psique en la materia disforme pueden dar vida a entes demoníacos ansiosos por alimentarse de nuestra maldad. La corrupción y la locura aguanlan a todos aquellos que se aventuren en sus orillas mortales, pero también es un pozo de poder ilimitado que aquellos de vosotros con poderes psíquicos podríais utilizar para potenciar vuestras habilidades. Se trata de una senda muy peligrosa que solo aquellos con una mayor fuerza de voluntad podrán recorrer. Aunque la disformidad es un lugar salvaje y peligroso, también es lo que hace posible que el reino del Emperador exista".

"La santificada luz psíquica del Emperador, el Astronómicon, hace que nuestras naves puedan viajar por el Empíreo y que podamos llevar su palabra mediante el fuego y el acero a todos los rincones de la galaxia. Proporciona comunicación astrorrelépica, que permite que sus servidores se comuniquen y unan la galaxia bajo su voluntad imperecedera. La disformidad es esto y mucho más. También es un lugar letal y, en el mismo momento en el que lo olvidáis, se abalanzará sobre vosotros como un leviatán y

engullirá vuestra alma. Naves espaciales enteras pueden verse envueltas en tormentas de disformidad que las arrojan a miles de años luz de su ruta original y las transportan a través del tiempo. Naves como esas surcan las malignas profundidades de la disformidad; solo podrán abandonar ese lugar cuando a los dioses del Caos se les antoje y lo que emerge es probable que no guarde ningún parecido con la humanidad. Incluso aunque la nave sortease todos estos peligros, los demonios son inteligentes y no pierden la oportunidad de alimentarse de la mente de aquellos más débiles. La malicia de estas criaturas no tiene límite y su principal objetivo es llegar hasta el plano material. ¿Cómo lo consiguen, me preguntáis?":

Marchant volvió a hacer una pausa. "El psíquico, el brujo, el vidente y, si, todo aquel de vosotros con habilidades psíquicas es un conducto potencial para estas bestias. Alinear tu psique con estos seres les proporciona un faro al que dirigirse. Si un psíquico sin la suficiente fuerza de voluntad intentara utilizar la energía de la disformidad, podrían cruzar libremente la frontera entre mundos".

"Con que bajemos la guardia un solo minuto mundos enteros pueden perecer bajo los fuegos demoníacos. Un solo psíquico puede ser la semilla de la que se cosechen enormes calamidades. Rencgados, cultistas y, peor aún, demonios caerán sobre los vivos para cobrarse un banquete de muerte y destrucción".

"Y esto solo en el mejor de los casos. En el peor de ellos, un psíquico buscará voluntariamente invocar estas criaturas de la disformidad mediante siniestros rituales e infames sacrificios solo para obtener su propio beneficio. Estos psíquicos buscan el camino rápido hasta el poder, sin pensar en el terrible precio que debe pagarse por esa traición. Idiotas... No puede haber misericordia para estos individuos y será vuestro sagrado deber perseguir a estos enemigos de la Humanidad y llevar hasta ellos la justicia del Emperador".

Marchant se colocó delante del atril, cruzó los brazos y los escondió dentro de las amplias mangas de su túnica.

"Todos habéis escuchado historias sobre mí. Ya sabéis que yo mismo fui víctima una vez de este tipo de intrusiones malignas y estuve a punto de pagar el precio final por mi momento de debilidad. Un demonio poseyó mi cuerpo, pero mi fe en el Emperador era grande y conseguí expulsarlo mediante la purga-

ción del dolor. Clavé mi espada de llamas en mi pecho y cominé al demonio a que abandonara mi cuerpo".

Marchant abrió la parte superior de su túnica repentinamente. Sus brazos biónicos dejaron al descubierto una porción de su pecho que estaba quemada por completo. Era una marca que nunca abandonaría el cuerpo de Marchant, alargada, con forma de cruz, evidentemente provocada por una espada bastarda. Los novicios se quedaron petrificados. Todos habían oído historias sobre las heridas de Marchant, pero ninguno de ellos había visto con sus propios ojos el horrendo daño autoinfligido por el Señor de Inquisidores.

"Ahorráis vuestra compasión, jóvenes inquisidores. Las pruebas que tuve que llevar a cabo para recuperar mi alma tan solo son una pequeña parte de las penurias que tengo que aguantar como castigo a que permitiera que un demonio se hospedase en mi cuerpo. Que lo que me pasó a mí sea una advertencia para todos los psíquicos. Es un camino muy rápido y poderoso para alcanzar vuestros fines, pero el precio que tendréis que pagar siempre será mayor que los beneficios que obtengáis. Pensad siempre que utilizar los poderes del Caos os corromperá por dentro de una u otra manera. El Hereje Quixos, sea su nombre maldito por miles de años, cayó en la tentación y siguió esta senda: se corrompió de forma paulatina, hasta que llegó el punto en el que no hubiera podido dar marcha atrás aunque así lo hubiera deseado. Sed conscientes siempre de los peligros inherentes a los poderes que usáis. Sed sobrios y cuidadosos, responsables y solemnes, no toméis vuestras habilidades a la ligera y nunca os confiéis".

Marchant se llevó una mano a la frente y emitió un largo suspiro, como si estuviera exhausto después de hablar durante tanto tiempo.

"Nada más puedo contaros hoy, pero recordad bien lo que os he dicho, nunca lo olvidéis y nunca os convertiréis en aquello contra lo que peleamos. Mirad bien a aquel que se sienta junto a vosotros. Él podría ser quien os diera caza y os destruyera en el caso de que eligierais el camino equivocado. Gracias, señores, que tengáis un buen día".

El séquito personal de Marchant salió de las sombras y, en silencio, ayudó a su maestro a salir de la sala mientras los novicios permanecían sentados en sus asientos, mirándose nerviosamente los unos a los otros.



MORTIS DAEMONICUS: NEMESIS HUMANUS: IMPERATOR ILLUMINATIO: MEA VIRTUS:

LOS CABALLEROS GRISES

En Titán, la más grande luna de Saturno, se eleva sobre el hielo y los océanos de metano líquido una mastodóntica fortaleza monasterio de basalto. Este monasterio es el lugar de residencia del capítulo más secreto de todo el Imperio: los Caballeros Grises, la cámara militante del Ordo Malleus. Los vestíbulos y pasadizos de esta fortaleza están llenos de pendones otorgados a la orden por actos heroicos llevados a cabo a lo largo de casi diez mil años, aunque solo aquellos que pertenecen a los Caballeros Grises o al Ordo Malleus son capaces de reconocer los nombres de los conflictos inscritos en letras doradas.

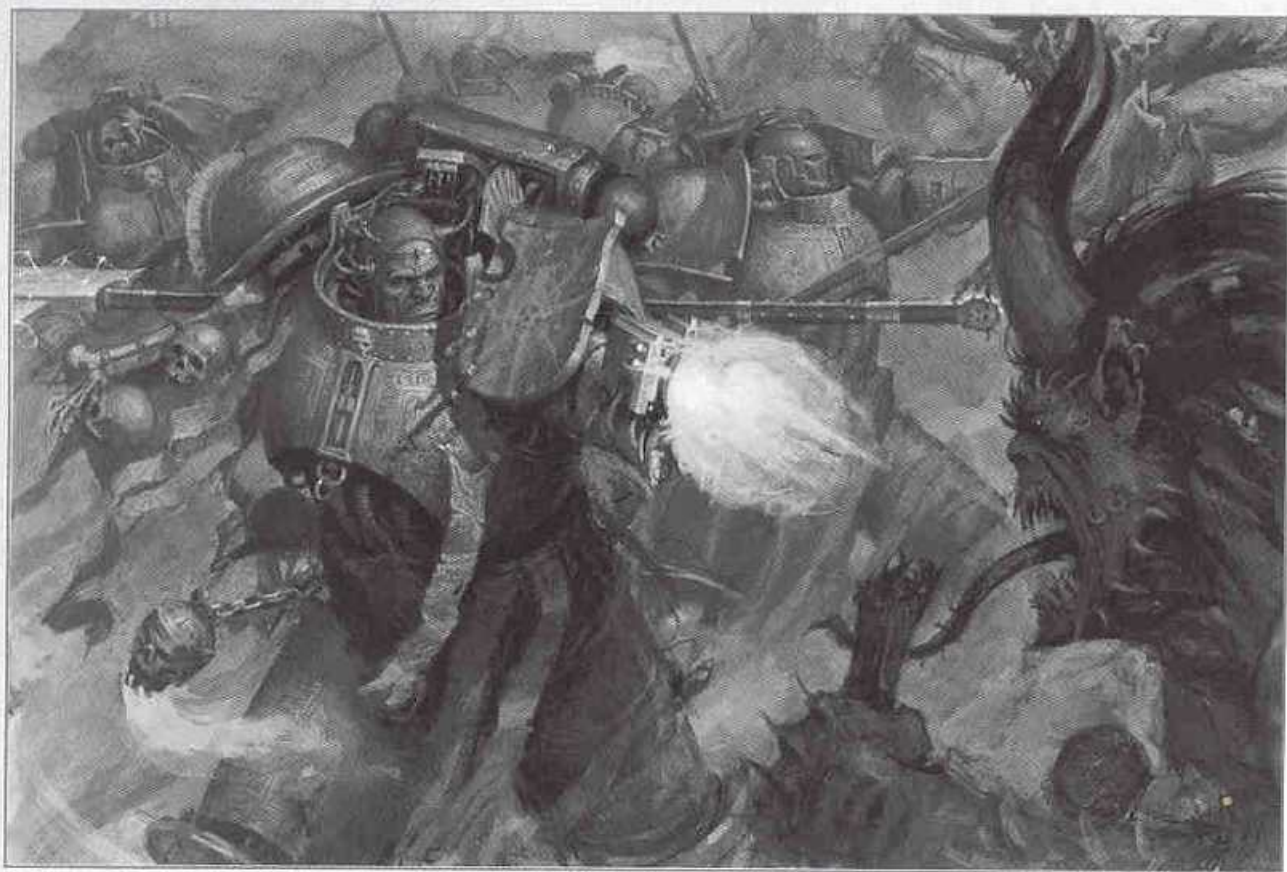
Fundados bajo el más absoluto secreto en la época en la que se llevó a cabo la Segunda Fundación, los Caballeros Grises son unos de los defensores de la Humanidad más especializados que existen. El frágil Imperio acababa de sobrevivir a la Herejía de Horus y todavía estaba a merced de los poderes del Caos. El Emperador comprendió que pronto sería necesario un grupo de incorruptibles guerreros que protegieran al Imperio de las espantosas criaturas del Caos en los días que habían de llegar. Los otros capítulos de Marines Espaciales habían sido creados a partir de la semilla genética de capítulos ya existentes, pero algunos dijeron que los Caballeros Grises se habían creado a partir del propio cuerpo del Emperador. El Ordo Malleus acababa de nacer y la corrupción de Horus dio nuevo ímpetu a la creación de una orden que se dedicara exclusivamente a cazar y exterminar lo demoníaco.

Los Caballeros Grises fueron integrados permanentemente en el Ordo Malleus y se convirtieron en el martillo con el que estos servidores del Emperador golpearían a

las fuerzas del Caos, por lo que, tradicionalmente, el señor del capítulo ha sido miembro de este cónclave interno de la Inquisición. Los reclutas son psíquicos en potencia, seleccionados de las más salvajes culturas guerreras imaginables. Los aspirantes son llevados a la base del capítulo en Titán, la luna de Saturno, donde deben superar las duras pruebas que dejan fuera a aquellos que no poseen la fuerza física y la inmensa fortaleza mental necesarias para convertirse en Caballeros Grises. A los pocos que sobreviven al proceso de selección se les implanta la semilla genética que convertirá el humano que son en el Marine Espacial que serán. En este momento empieza el verdadero entrenamiento.

Se utilizan las más avanzadas bioingeniería y psicocirugía para convertir a los aspirantes en los guerreros más poderosos de la galaxia, inmunes al miedo y a las visiones que acabarían con la cordura de otros Marines Espaciales. Los Rituales de Execración y el duro régimen de entrenamiento aseguran que solo los aspirantes más dedicados y puros alcancen los requisitos de esta sagrada orden. El alma de un Caballero Gris debe estar acorazada contra las tentaciones del Caos y las dulces mentiras de los demonios. Afrontar tales horrores y superarlos sin la más mínima mancha en el alma requiere la fe más fuerte, la voluntad más decidida y el corazón más puro. Es el intensivo entrenamiento lo que permite a los Caballeros Grises resistir la atracción del Caos.

De todos los reclutas que llegan a Titán, son pocos los que sobreviven o muestran las capacidades mínimas requeridas por la hermandad. Ser un Caballero Gris signifi-



fica llevar una vida de pureza espartana, solemne meditación y negación de los placeres de la vida, con la intención de fortalecer la mente y acorazar el espíritu con la fe. Una dedicación tal es necesaria si se quiere ser capaz de sobrevivir a los horrores de la disformidad y, hasta el momento, estas precauciones y la preparación han resultado efectivas, ya que ningún Caballero Gris se ha corrompido ni ha tenido dudas en batalla. Los Caballeros Grises que entran en el campo de batalla han entrenado juntos durante toda la vida y forman una inquebrantable hermandad de devotos guerreros. Todo Caballero Gris dará su vida de buen grado como desafío a lo demoníaco y el recuerdo de su heroísmo en el capítulo tomará la forma de leyendas que explicarán sus hazañas.

Quizás el peligro mayor para el Imperio es la amenaza que suponen los psíquicos incontrolados, ya que estos peligrosos individuos pueden convertirse en puentes a través de los cuales los engendros de la disformidad pueden manifestarse. Las entidades demoníacas poderosas pueden forzar su salida del Inmateria con el nexo que un psíquico desprotegido cree al utilizar sus poderes. Por este motivo, los Caballeros Grises solo aceptan a los psíquicos más potentes. Los más fuertes y puros de estos psíquicos son entrenados hasta que alcanzan un nivel igual al de los bibliotecarios del Adeptus Astartes. Algunos de los que alcanzan ese nivel se distinguen por su habilidad, ocupan los más altos rangos del capítulo y van a la batalla en las sagradas y ancestrales armaduras de exterminador. Estas barrocas y recargadamente ornamentadas armaduras son reliquias sagradas en sí mismas y todas muestran la insignia del capítulo: una espada atravesando un libro. Los Caballeros Grises utilizan el mejor equipo y las mejores armas que el Imperio puede producir (las más utilizadas son las armas psíquicas Némesis y los bólteres de asalto) y, al volver del combate, después de combatir con lo demoníaco, todos sus objetos son purificados y reconsagrados.

Los milenios que los Caballeros Grises han pasado luchando contra las fuerzas de la oscuridad les han provisto de innumerables conocimientos blasfemos. Esta co-

lección de conocimiento irreverente se guarda en la caverna más profunda y segura de Titán, en la Librarium Daemonica, un depósito de detestables conocimientos que gime maldito por el mal que contiene. Llenos sus pasillos de cristales de datos y servidores mnemónicos, este es uno de los lugares mejor protegidos del Imperio, puesto que sería nefasto que la información que contiene cayese en las manos equivocadas. Cada Caballero Gris lleva una copia del Liber Daemonica, el tomo que contiene los ritos de batalla sagrados del capítulo, guardado en una caja de ceramita sobre su pecho. Esto simboliza la más poderosa arma con que cuenta un Caballero Gris: su inquebrantable fe en el Divino Emperador. El libro contiene los principios básicos de sabiduría sacados del conocimiento oscuro almacenado en la Librarium Daemonica.

La amenaza del Caos en la galaxia es omnipresente y, aunque el capítulo mantiene una fuerza de lucha en Titán, la mayoría de los Caballeros Grises están esparcidos por las estrellas. Guiados por los mejores navegantes del Navis Nobilite y a bordo de las naves más veloces del Adeptus Mechanicus, los Caballeros Grises están preparados para sofocar los ataques de los secuaces del Caos. Los Caballeros Grises suelen ser los primeros en llegar al lugar de la incursión demoníaca y hay muchas grabaciones de tropas que han llegado más tarde solo para encontrar derrotado sin saber cómo al enemigo.

Los guerreros de los Caballeros Grises se encuentran entre los mayores héroes del Imperio y son incontables las vidas que han salvado con su dedicación y su heroísmo. Es el ferviente deseo de todo Caballero Gris que, a su muerte, su cuerpo sea devuelto a Titán y enterrado en las consagradas criptas bajo el templo del Emperador. En el corazón del monasterio se alza una gran piedra de basalto en la que están escritos los nombres de todos aquellos hermanos que han dado su vida combatiendo el mal. Aunque nadie que no pertenezca al capítulo sabrá nunca sus nombres, los cuerpos de algunos de los más grandes héroes del Imperio están enterrados en Titán.

LA ORGANIZACIÓN MILITAR DE LOS CABALLEROS GRISES

Al contrario que el resto de capítulos de Marines Espaciales, los Caballeros Grises no siguen los principios del Codex Astartes al organizar sus fuerzas. Debido a la manera exclusiva en la que son reclutados e instruidos, cada guerrero va subiendo puestos en un escalafón preestablecido y formará parte de una escuadra dirigida por un hermano de mayor rango, en vez de ser asignado a una compañía de batalla. Estas escuadras acostumbran a actuar independientemente según sea requerida su presencia y operan a pleno rendimiento aunque se encuentren a años luz del resto del capítulo. Por eso el líder de una escuadra de Caballeros Grises es obedecido sin que sus órdenes se pongan en duda.

Cuando un nuevo recluta ha completado su larga y agotadora inducción en los Caballeros Grises, se le otorga el honor de llevar una servoarmadura y es asignado a una escuadra de Caballeros Grises bajo el mando de un juez.

Al llegar a este punto, ya se le permite llevar su heráldica personal. Si sobrevive lo suficiente como para llegar a convertirse en un juez, dirigirá en batalla una escuadra de Caballeros Grises, quizá una especializada, como las tropas teleportadas o las de expiación. Aquellos pocos que demuestren merecerlo y cuyos poderes psíquicos hayan sido atemperados durante siglos de servicio recibirán el honor de entrar en batalla vestidos con una armadura táctica dreadnought de los Caballeros Grises. Aquellos que sobresalgan de entre los más recios de estos guerreros serán promocionados al rango de hermano capitán. El mayor honor que puede recibir un Caballero Gris es que su orden le estime merecedor de convertirse en gran maestro, pero son pocos los que sobreviven el suficiente tiempo. Aunque aquellos que lo consiguen están, sin lugar a dudas, entre los mejores servidores del Emperador.

REGLAS ESPECIALES DE LOS CABALLEROS GRISES

Coraje

Los Caballeros Grises están familiarizados con todo tipo de horror y muerte desde su iniciación. Ningún poder de la galaxia puede torcer su propósito. Siguen la regla especial *coraje* y no tienen que realizar *chequeos de desmoralización* (aunque el fallo fuera automático). Tampoco sufren los efectos del *acobardamiento*.

Tropas de despliegue rápido

Los Caballeros Grises suelen ser teleportados allí donde su presencia es más necesaria. Cualquier unidad de exterminadores de los Caballeros Grises, un héroe de los Caballeros Grises o una unidad de tropas teleportadas puede quedarse en reserva y entrar en juego según las reglas de *tropas de despliegue rápido* (ver página 132 del reglamento de Warhammer 40,000), incluso en misiones que no permitan *reservas* o *tropas de despliegue rápido*.

Disparar con una mano

Los Caballeros Grises tienen la habilidad *disparar con una mano*, lo que les permite utilizar el bólder de asalto en combate cuerpo a cuerpo. Esto significa que ganan el ataque extra por arma de combate cuerpo a cuerpo adicional (siempre que no hayan asaltado durante esa misma fase de asalto). Esta regla solo es aplicable a los Caballeros Grises con servoarmadura.

Panoplia Aegis

La armadura portada por los Caballeros Grises es arcaica y barroca, está ungida e inscrita con oraciones y runas hexagonales y ha sido consagrada ritualmente y protegida psíquicamente para poder enfrentarse al impuro. Añadida a los poderes psíquicos de los propios caballeros, esta armadura les permite resistir el ataque de cualquier criatura del Inmateria. La panoplia Aegis otorga los siguientes beneficios a los Caballeros Grises:

Cada vez que un psíquico tome como objetivo a una escuadra o personaje de los Caballeros Grises y la ejecución del poder que utilice requiera un *chequeo psíquico*, la unidad puede resistirlo tirando un dado y sumándolo al resultado el factor de Liderazgo más alto de la escuadra. El psíquico enemigo debe tirar otro dado, sumarle su propio Liderazgo y obtener un resultado igual o mayor que el de los Caballeros Grises. Si el resultado es menor, el poder no tiene efecto. El jugador de los Cazadores de Demonios puede utilizar este poder o una capucha psíquica, pero no ambos.

El demonio tiene muchas formas. Debes conocerlas todas. Debes conocerlo incluso cuando esté disfrazado y sacarlo de su guarida. No confíes en nadie. No confíes ni tan solo en ti mismo. Es mejor morir que ser una abominación. Se aprecia al mártir por su valor; el cobarde y aquel que no está preparado son aborrecidos.

Fragmento del
Primer Libro de Adoctrinamiento

Los poderes psíquicos menores del enemigo no tienen ningún efecto en los Caballeros Grises.

El Velo

Las oraciones psíquicas combinadas de los Caballeros Grises tienen el objetivo durante la batalla de confundir constantemente a sus enemigos y de cegarlos con la luz de su fe y de su resolución.

Cuando una unidad enemiga dispara a una unidad de Caballeros Grises, debe comprobar si la puede ver. Tira 8D6 y multiplica el resultado por 3; este será el máximo número de centímetros a los que la unidad de Caballeros Grises puede ser detectada. Si la unidad enemiga está dentro del radio de alcance, podrá disparar con normalidad. Una unidad que no consiga detectar a los Caballeros Grises no podrá disparar a otra unidad ese turno. Las armas de estimación y de plantilla de artillería pesada disparan normalmente, pero doblarán el resultado obtenido en la tirada de dispersión en caso de que no hayan sido capaces de detectar la escuadra de Caballeros Grises. Las habilidades de combate nocturno o elementos de equipo como el reflector no tienen efecto sobre esta habilidad; aunque, si hay un psíquico en la escuadra enemiga, esta podrá repetir la tirada de dados y aceptar el segundo resultado. Las condiciones de *combate nocturno* propiamente dicho invalidan esta regla.

Ritos de exorcismo

La simple presencia de los Caballeros Grises es casi intolerable para los demonios. Su pureza psíquica y sus cánticos de detestación repelen a los demonios y hacen que estos pierdan su nexo con el plano material. Mientras haya Caballeros Grises en el campo de batalla, los *chequeos de inestabilidad* que deban efectuar los demonios tendrán una penalización de -1 al Liderazgo. Todos los demonios que intenten asaltar a Caballeros Grises deberán hacer antes un *chequeo de terreno difícil* para determinar si pueden alcanzar su posición.

Infestación demoníaca

La presencia de Caballeros Grises indica intensa actividad demoníaca. Las hordas de demonios, los nurgletes y las jaurías de bestias demoníacas (no los grandes demonios, los príncipes demonio o cualquier otro tipo de demonio) se benefician de la regla especial de escenario *ofensiva total* (véase el reglamento de Warhammer 40,000) en escenarios en los que se enfrenten a Caballeros Grises. Los demonios que vuelvan al campo de batalla de esta forma no tienen que ser invocados (entran en juego de acuerdo con la regla *ofensiva total*) y no pueden reclamar objetivos de misión, cuadrantes, etc.

Nota del diseñador: la regla infestación demoníaca pretende compensar las magníficas habilidades de los Caballeros Grises a la hora de luchar contra demonios. De esta manera, no hemos tenido que elevar su coste en puntos, lo que sería injusto cuando luchasen contra ejércitos que no estuvieran compuestos por demonios.



INQUISIDORES DEL ORDO MALLEUS

INQUISIDORES PURITANOS

Al igual que en cualquier otra organización de gran envergadura, las órdenes sagradas de la Inquisición del Emperador tienen su propia política interna y dentro de su estructura existen diferentes líneas de pensamiento. Todas estas facciones pueden agruparse en dos puntos de vista opuestos: el puritano y el extremista. No obstante, entre estas dos existe toda una gama de opiniones intermedias. De hecho, se dice que existen más líneas de pensamiento dentro de la Inquisición que planetas en la galaxia. Los extremistas, según las doctrinas de los puritanos, muestran muy poco respeto por las enseñanzas del Divino Emperador, ya que estiman que sus fines justifican cualquier medio. Los inquisidores puritanos son aquellos que se mantienen fieles al adoctrinamiento recibido de los antiguos Maestros de la Inquisición.

Los puritanos defienden a la Humanidad del mal y de las abominaciones que acechan desde las tinieblas del hostil universo. Considerados los protectores sagrados de la Humanidad, preservan los valores tradicionales del Imperio y los que son enseñados por el Ministorum, con lo que aparecen ante el grueso de la población como los verdaderos defensores de la fe. Purgan a los brujos, castigan a los retorcidos y destruyen al demonio allí donde se encuentre. Es tan grande la fuerza de su fe en el Emperador que los demonios y otros blasfemos encuentran físicamente doloroso acercarse a ellos. Además, su fe les permite dirigir ejércitos enteros. Los inquisidores puritanos consideran que la única manera de combatir las abominaciones del Caos es seguir la senda de la virtud moral y apartarse de los peligros de todo extremismo. El Caos destruye insidiosamente todo lo que toca y un inquisidor no puede utilizar las armas y el poder del enemigo sin acabar él mismo corrupto.

No obstante, aun entre guerreros de tan puro corazón, existen diferentes filosofías sobre cuál es la manera mejor de servir al Emperador.

Los thorianos toman su nombre de su fundador, Sebastián Thor, el santo que terminó con la herejía del Señor Vandire durante la Era de la Apostasía. Creen que el Emperador actuaba a través de Thor y que el alma del Emperador puede renacer en el cuerpo de otra persona de igual piedad y santidad. El credo amalatioano busca mantener el statu quo del Imperio, puesto que considera que el cambio (si es que el cambio es necesario) debería ser lento y mesurado. Condenan y censuran las filosofías que postulan un cambio violento y radical y acusan a sus miembros de tremenda arrogancia al pretender conocer cuáles son los deseos del Emperador. Solo El conoce sus propósitos y solo El los pondrá en conocimiento de los humanos. Por ello los amalatioanos son menos estrictos a la hora de perseguir los crímenes tradicionales contra el Imperio y se preocupan más de reducir al mínimo las disputas políticas entre las distintas organizaciones del Imperio, manteniéndose siempre fieles al credo original de "Fuerza mediante unidad".

Los monodominantes son la facción más radical entre los puritanos. Piensan que es el destino manifiesto de la Humanidad gobernar la galaxia y que la única manera de alcanzar este objetivo es exterminar a todos los enemigos del Emperador. No hacen excepciones y son muy estrictos a la hora de castigar a los que consideran sus enemigos. Los monodominantes consideran que xenos, mutación, herejía, brujería, blasfemia y desobediencia civil son todos crímenes castigables con la pena de muerte y que no hay indulto posible para aquel ciudadano imperial que haya sido declarado culpable.

Así, aunque la cohesión del credo de los puritanos pueda estar tan fracturada como la de los radicales, no permitirán que se ponga en duda la pureza de sus métodos. Mientras que los extremistas arriesgan su alma inmortal, los puritanos saben que solo su camino es el correcto y que el único modo de servir al Emperador es mediante la puesta en práctica de Su voluntad de la manera más estricta posible.

"Gregor Eisenhorn, por fidelidad al Dios Emperador, nuestro señor inmortal, y por la gracia del Trono Dorado, en nombre del Ordo Malleus y de la Inquisición, yo os declaro diabolus y, como testimonio de vuestros crímenes, presento esta epístola. Que la justicia imperial nos devuelva el equilibrio. Que el Emperador nos asista".

Gran Maestro Osma del Oníes Helican.

EL PRECIO DEL FRACASO

La amenaza que el Caos supone para la Humanidad es mucho mayor que la de la raza alienígena más perversa de la galaxia o la más cataclísmica de las guerras. El Caos, al ser la parte oscura de la Humanidad, tiene el potencial para alimentarse en cualquier rincón del Imperio. Un descuido individual en la vigilancia puede causar que incontables demonios de la disformidad entren en el plano material.

El Caos puede ser comparado a un virus latente presente en cada vena y en cada tejido de su huésped y solo una fina capa protectora evita que se extienda por todo el universo. El despertar psíquico de un psíquico no adiestrado o la realización de ritos prohibidos rasgan esa capa con una dolorosa herida. Si no se trata esta rasgadura de manera inmediata y definitiva, la herida se abrirá más y más, la infección se extenderá incontroladamente como un cáncer y dará paso a la infestación demoníaca. El Ordo Malleus ha servido durante mucho tiempo a la Humanidad como defensa contra estos sucesos.

La corrupción de un área afectada por el Caos no es puramente física. Incluso después de que los servidores del Caos hayan sido destruidos, la zona afectada debe ser limpiada mediante el fuego purificador y los cánticos sagrados para prevenir que el mal vuelva a aparecer. Frente a la omnipresente amenaza del Caos, el Ordo Malleus no dudará en declarar el Exterminatus sobre un mundo entero (aunque este solo haya sido tocado parcialmente por la corrupta mano del Caos) y erradicar toda forma de vida mediante devastadores ataques orbitales de bombas víricas o torpedos ciclónicos. Esto provocará casi siempre la muerte de billones de personas, pero, si se tiene en cuenta la alternativa, se trata de una muerte piadosa. Si las fuerzas del Caos se alzarán y reclamaran la galaxia, todo ser vivo que se convirtiera en su esclavo resultaría irrevocablemente corrompido. La barrera entre el espacio real y la disformidad se colapsaría completamente y el estigma del Caos ensuciaría todo lo que alguna vez fue puro.

INQUISIDORES EXTREMISTAS

Con todo, hay individuos dentro de la propia Inquisición que defienden la utilización del Caos contra el propio Caos. Incluso entre las filas de incondicionales del Ordo Malleus, existen individuos que han utilizado con éxito el poder de la disformidad en su lucha contra el Caos. A estos inquisidores se les denomina extremistas (entre otros términos más duros como hereje y traidor) y son constantemente denunciados por los inquisidores puritanos, que les superan en número por mucho. No obstante, algunos de los miembros más respetados de la Inquisición pertenecen a una de las facciones extremistas o las dejan proseguir con sus exhaustivas investigaciones de los podes

res del Caos, puesto que entienden que para luchar contra el Caos es imprescindible conocerlo bien.

Hay que admitir que estas investigaciones han dado sus frutos y que muchos Inquisidores del Ordo Malleus mejoran sus habilidades psíquicas para poder así combatir mejor a su enemigo. Aunque esta práctica es vista como peligrosa (en el mejor de los casos) y como herética (en el peor) por los inquisidores más tradicionalistas, en este tema ellos están en minoría. El potencial psíquico de la raza humana ha sido puesto a prueba una y otra vez y muchas de las más influyentes instituciones, como el Adeptus Astra Telepathica y el Navis Nobilite, confían en su uso.

Más allá en la senda de los radicales se encuentran aquellos que utilizan artefactos impregnados con la esencia del Caos, obtenidos de sus numerosas víctimas. También existen inquisidores que hacen uso de las armas demoníacas de los enemigos que derrotan, puesto que su poder es incuestionable. Se rumorea en las altas esferas de la Inquisición que incluso entre los miembros del Adeptus Astartes existen individuos que hacen uso de estos artilugios.

Pero hay individuos que han llegado aún más lejos en sus intentos de atar lo demoníaco a su voluntad y han creado los huéspedes demoníacos. Este altamente peligroso procedimiento solo es llevado a cabo por los más sabios o por los más temerarios entre todos los inquisidores extremistas. Consiste en encerrar dentro de un ser humano a un demonio de la disformidad, desplazando el alma del humano para que el demonio ocupe su lugar. Con un larguísimo y cuidadoso ritual, el cuerpo de un huésped puede ser preparado para atrapar a un demonio en la prisión de la carne y aprisionarlo ahí con potentes sellos, cadenas santificadas y cánticos de atadura. En teoría, el huésped demoníaco resultante está obligado a servir y a obedecer las órdenes de su captor, aunque esto dista mucho de ser el resultado más común.

La creación de entidades tan blasfemas es suficiente razón para que un inquisidor sea declarado Traitor Excommunicatus y sea cazado hasta la muerte por un jurado compuesto por sus iguales. Estos inquisidores más extremistas son declarados traidores y expulsados de su Ordo. Los inquisidores Quixos, Lichtenstein y Kessel son ejemplos de individuos que han creado huéspedes demoníacos y han pagado el precio de su atrevimiento. Ahora son algunos de los personajes más odiados por haber traicionado todo lo que el Ordo Malleus defiende. Hasta para el inquisidor más dedicado, la verdadera amenaza del Caos no está en el campo de batalla, sino en las ideas que este susurra en las mentes de los puros y que pueden llevarlos lentamente a la condenación eterna.



PODERES PSÍQUICOS DEL ORDO MALLEUS

Todo inquisidor, gran inquisidor o héroe de los Caballeros Grises puede elegir uno de los poderes psíquicos listados a continuación. Si van acompañados de un familiar, pueden elegir otro poder psíquico por cada familiar. Estos poderes se utilizan de acuerdo con el reglamento de Warhammer 40.000. Un psíquico solo puede utilizar un poder psíquico mayor por turno, a menos que esté equipado con un pergamino consagrado (consulta la página 16).

Las escuadras de exterminadores de los Caballeros Grises pueden elegir el poder psíquico *Holocausto*. Consulta la entrada correspondiente en la lista de ejército de los Cazadores de Demonios.

El psíquico debe superar un *chequeo psíquico* antes de poder utilizar el poder psíquico.

DESVANECE (20 puntos)

El psíquico utiliza su inquebrantable voluntad para disolver los lazos que atan a su enemigo demoníaco al plano material y lo devuelve al infierno del que proviene.

Este poder psíquico puede utilizarse al inicio de cualquier fase de asalto. Los demonios en contacto peana con peana con el psíquico o con la escuadra en la que esté incluido deben tirar 3D6 en caso de que tengan que efectuar un *chequeo de inestabilidad* y toman como resultado la suma de los dos resultados mayores obtenidos en los dados. Este efecto dura hasta el final de esa fase de asalto.

LETANÍA DE DESTRUCCIÓN (15 puntos)

El psíquico canta letanías de pureza y abjuración al tiempo que propina sus golpes con tal odio que la materia distorciona de la que están hechos sus enemigos se debilita.

Este poder psíquico puede utilizarse al inicio de cualquier fase de asalto. Si supera el *chequeo*, el personaje que utilice este poder podrá repetir las tiradas para impactar y para herir contra demonios falladas durante ese turno. Deberá aceptarse el segundo resultado.

EL PUÑO DIVINO (10 puntos)

Algunos psíquicos pueden hacer tangibles sus poderes mentales, de manera que aquellos que tocan sufren daños catastróficos; y pueden llegar a cortar el adamantio con sus propias manos.

Este poder psíquico puede utilizarse al inicio de cualquier fase de asalto. Si se supera el *chequeo*, el atributo básico de Fuerza de quien utilice este poder se dobla hasta el inicio del siguiente turno. También se considera que el psíquico tiene un arma de combate cuerpo a cuerpo adicional. Este poder no ignora las *tiradas de salvación por armadura* ni afecta al orden de iniciativa

en el que se resuelven los combates cuerpo a cuerpo. No puede utilizar ninguna otra arma mientras usa este poder, por lo que no puede beneficiarse de las reglas especiales que puedan tener las armas que porte.

HOLOCAUSTO (20 puntos)

El psíquico proyecta el poder de su mente en forma de bola de llamas blancas e incinera a todo aquel que se oponga a él.

Este poder psíquico puede utilizarse en la fase de asalto de los Cazadores de Demonios con un valor de Iniciativa de 1. Si se supera el *chequeo psíquico*, sitúa la plantilla de artillería pesada donde quieras, pero en contacto con el psíquico (o el hermano capitán en el caso de una escuadra de Exterminadores). Todas las miniaturas, amigas o enemigas, bajo la plantilla sufren un impacto de F5 que no anula la *tirada de salvación por armadura*. Las miniaturas que solo estén cubiertas parcialmente por la plantilla deben tirar un dado; con un resultado de 4+ recibirán el impacto. Si una escuadra de exterminadores de los Caballeros Grises utiliza este poder y sufre el ataque Peligros de la distorsión, este afectará a todos sus miembros con la misma Fuerza. Todas las heridas infligidas mediante este poder cuentan para la resolución del combate.

SANTUARIO (15 puntos)

Muchos psíquicos pueden proyectar un poder psíquico que les proteja de las influencias malignas.

Este poder psíquico puede utilizarse al inicio del turno del psíquico. Los demonios no podrán acercarse al psíquico a menos de 8 cm bajo ningún concepto; el escudo que proyecta el psíquico es impenetrable y no hay línea de visión a través de él. Los demonios que estuvieran dentro de este radio de acción cuando el psíquico usa el poder son empujados hasta quedarse a 8 cm del psíquico y deberán mantener la coherencia de escuadra siempre que sea posible. La utilización de este poder puede hacer que un combate termine. Cualquier demonio que entre en juego a menos de 8 cm del psíquico cuando el poder está activado será destruido automáticamente. Los efectos de este poder duran hasta que el psíquico se mueve, dispara o utiliza otro poder psíquico; puede combatir cuerpo a cuerpo normalmente mientras utiliza este poder.

AZOTE PSÍQUICO (20 puntos)

El psíquico canaliza su ira a través de arcos de energía.

Este poder psíquico puede utilizarse en la fase de disparo del psíquico en vez de disparar con un arma. Su perfil es el siguiente:

Alcance: 45 cm F 5 FP 5 Asalto 1D6

Efectúa las tiradas para impactar, para herir y de salvación de la manera habitual. Este poder no permite *tiradas de salvación invulnerables*.

PALABRA DEL EMPERADOR (10 puntos)

La fe de muchos inquisidores es tan fuerte que la mera entonación de cantos y liturgias hace que los ateos y los demonios huyan desprovistos.

Este poder psíquico puede utilizarse al inicio de la fase de asalto del enemigo, incluso aunque el psíquico esté trabado en combate cuerpo a cuerpo. Todas las unidades enemigas que intenten asaltar al psíquico deberán efectuar un *chequeo de liderazgo*. Si no lo superan, no podrán efectuar ningún asalto durante este turno.



SÉQUITO INQUISITORIAL

Aunque algunos inquisidores prefieren trabajar solos, es común que la mayoría se rodee de individuos excepcionales. A muchos de estos individuos los encuentran en su inacabable cruzada por proteger la Humanidad, pero, de todas formas, la autoridad de la Inquisición es tan grande que cualquier ciudadano del Imperio podría ser reclutado bajo su mando. De vez en cuando, el Inquisidor necesitará la ayuda de un astrópata para descifrar o recibir alguna información o la ayuda de un guerrero experimentado en el campo de batalla. Aquellos que sobresalen en su trabajo pasarán a formar parte permanente del séquito del Inquisidor. Los archivos imperiales constatan que, en un momento dado, el Gran Inquisidor Díaz de Torquemada llegó a tener más de trescientos seguidores, aunque diseminados por todo el segmentum. Un inquisidor tendrá, por lo general, un pequeño séquito de aquellos personajes más útiles, de los que se hará acompañar a través de incontables años luz en su interminable persecución del Caos y en su deseo de llevar la luz del Emperador a todo lugar que permanezca en tinieblas.

Un inquisidor o gran inquisidor puede llevar seguidores a modo de escolta. Ten en cuenta que un inquisidor y su escolta tan solo ocuparán una opción en la lista de organización del ejército (cuartel general en el caso de los grandes inquisidores y elite en

el caso de los inquisidores). Forman una sola unidad y deben atenerse a las reglas de coherencia de escuadra.

Un inquisidor puede llevar hasta seis cofrades, mientras que un gran inquisidor puede llevar una escolta de entre 3 y 12. Ningún inquisidor ni gran inquisidor puede tener más de tres cofrades del mismo tipo en su escolta. Los puntos de victoria de la unidad se determinan de la manera habitual.

Cualquier cambio en el perfil del inquisidor que tenga lugar gracias a un cofrade permanecerá inalterado aunque el cofrade tenga que abandonar el campo de batalla.

SÉQUITO INQUISITORIAL

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Cofrade	variable	3	3	3	3	1	3	1	8	6+

Equipo: el armamento utilizado abarca desde armamento digital hasta sierras mecánicas industriales. Se considera que están armados con una pistola láser y con un arma de combate cuerpo a cuerpo, a no ser que el perfil del cofrade lo contradiga.



EL FAMILIAR 6 puntos**(Querubín/servocráneo/ciberáguila psíquica)**

Un inquisidor suele estar acompañado por familiares unidos mentalmente a su firma telepática. Estos extraños artefactos no solo mejoran su nivel de alerta al riesgo, sino que actúan a modo de conductos sónicos; un inquisidor acompañado por familiares ve incrementadas sus habilidades psíquicas sin tener que pagar el precio que normalmente eso implica.

Los más comunes de estos artefactos bizarros son los servocráneos. Se construyen a partir de cráneos de antiguos servidores imperiales y se les confiere movilidad mediante unos pequeños motores antigravedad. Los inquisidores también son conocidos por utilizar familiares alterados cibernética y genéticamente, como el águila, el querubín o el cuervo. Estos simbiosis psíquicos están unidos al inquisidor mediante ondas cerebrales, de modo que puede dirigirlos, ver y escuchar con sus sentidos e incluso atacar con ellos en caso de que la situación se vuelva desesperada.

Si un Inquisidor tiene uno o más Familiares en su escolta, obtendrá +1 a la Iniciativa. Por cada Familiar que tenga en su escolta podrá elegir un poder psíquico adicional de los que aparecen en la lista de poderes psíquicos del Ordo Malleus (consulta la página 12). No obstante, sigue sin poder utilizar más de uno de estos poderes por turno. Si el Inquisidor tiene que ser retirado del campo de batalla, también se retirarán los Familiares. En caso de que sea el Familiar el que deba retirarse, el perfil modificado del Inquisidor no variará.

Se considera que los Familiares están armados con una sola arma de combate cuerpo a cuerpo.

**EL HIEROFANTE 8 puntos****(Castigador/sacerdote de la Eclesiarquía/exorcista)**

El inquisidor sabe muy bien que la fe es su mejor arma y armadura contra los demonios. Aunque su fe en el Emperador es total e inquebrantable, se acompaña de los hombres más píos y devotos, cuyos cánticos enfatizan y refuerzan sus oraciones. Los demonios que escuchan este catecismo ven cómo su lazo con el mundo material se disuelve. Para la abominación, una letanía de pureza es tan afilada como una espada.

Si un Inquisidor tiene uno o más Hierofantes en su escolta, obtendrá +1 al Liderazgo, hasta un máximo de 10. Los demonios que pretendan asaltar una unidad que incluya al menos un Hierofante deben efectuar una tirada de dados para determinar la distancia que asaltan igual que si estuvieran moviéndose a través de terreno difícil. Si un Inquisidor tiene dos o más Hierofantes en su escolta, los demonios en un radio de 15 cm de esa unidad tendrán un modificador de -1 a su Liderazgo (aparte de otros modificadores que puedan tener).

**EL ACÓLITO 8 puntos****(Interrogador/explicador)**

Un inquisidor es rudo e incansable y ha sobrevivido a suficientes situaciones como para poder entrenar a individuos para que sigan sus pasos. Normalmente, un inquisidor ha estado en activo durante un siglo y solo acepta a aprendices de inquisidor cuando está totalmente seguro de dominar las habilidades de su profesión. Aquellos a su cargo siguen sus palabras a pies juntillas, con la esperanza de llegar a ser algún día como su mentor. Todos los inquisidores aspirantes deben empezar como explicadores, momento en el que aprenden a extraer información mediante el daño psíquico y a utilizar los instrumentos de tortura; después de todo, la Inquisición no ha adquirido su fama de la nada. Aquellos que alcanzan el rango de interrogador son fuertes y capaces, ya que solo los más habilidosos sobreviven a todas las batallas a las que deben acompañar a su mentor.

Si un Inquisidor acompañado de un Acólito sufre una herida, puede traspasar la herida al Acólito. Esto debe determinarse antes de efectuar ninguna tirada de salvación.

Cada Acólito del séquito de un Inquisidor puede equiparse con hasta 15 puntos de equipo de la armería de los Cazadores de Demonios.



EL GUERRERO 10 puntos

(Veterano de la Guardia Imperial/servidor de combate/serviarma)

El inquisidor tiene afinidad por las acciones bélicas y sabe reconocer el valor de las armas. Se ha entrenado suficientemente tanto en el combate cuerpo a cuerpo como en el combate a distancia y le gusta asegurarse de estar tan bien armado como los servidores del Caos y los propios demonios. Se hace acompañar por hombres de armas, capaces de ofrecerle fuego de cobertura mientras él lleva a cabo su cometido. Estos guerreros van desde el curtido Guardia Imperial hasta los serviarmas, humanos alterados cibernéticamente que son más un arma que un hombre.

El Inquisidor gana +1 HA si su escolta incluye al menos un Guerrero.

Todos los Cofrades Guerreros tienen HP4, tirada de salvación por armadura de 4+, un rifle infernal, un sistema de puntería y granadas de fragmentación y perforantes.

Un Veterano de la Guardia Imperial puede cambiar su rifle infernal por una de las siguientes armas: pistola infernal y arma de combate cuerpo a cuerpo (sin coste adicional), escopeta (sin coste adicional), lanzallamas (+5 puntos), rifle de plasma (+10 puntos), rifle de fusión (+10 puntos), lanzagranadas (+10 puntos).

El Servidor de Combate **tiene que** cambiar su rifle infernal por un puño de combate y un arma de combate cuerpo a cuerpo (+15 puntos).

Un Serviarma **tiene que** cambiar su rifle infernal por una de las siguientes armas: cañón de fusión (+25 puntos) o bólter pesado (+15 puntos). Uno de los Serviarmas de la escolta de un Inquisidor puede estar equipado con un cañón de plasma (+35 puntos).

EL SABIO 10 puntos

(Autoerudito/lexicomecánico/calculus logi)

Es típico que los inquisidores cuenten con al menos un sabio en su escolta, pues to que su capacidad para almacenar y procesar información es de suma importancia para ayudar a desenmascarar al corrupto. Pero sus quehaceres no se limitan al campo civil. Un sabio es extremadamente hábil a la hora de estimar trayectorias y ángulos de disparo. Puede procesar información sobre el campo de batalla mucho más deprisa que un ordenador de combate y su experiencia a la hora de determinar los movimientos que puede llevar a cabo un enemigo es de gran valía para un inquisidor militar.

De estar acompañado por un Sabio, el Inquisidor obtiene +1 HP. Si hay más de un Sabio en su séquito, el Inquisidor o uno de los integrantes del séquito pueden repetir una tirada para impactar durante la fase de disparo, aunque deberán aceptar el segundo resultado.



EL MÍSTICO 6 puntos

(Astrópata/caminante de la disformidad/psíquico inquisitorial)

Solo un pequeño número de psíquicos está realmente capacitado para acompañar a sus señores cazademonios al campo de batalla. Estos pocos desafortunados son empleados principalmente por su capacidad precognitiva, un arte psíquico mediante el que se puede sentir la presencia de un demonio antes incluso de que salte al plano material. Estos individuos suelen acompañar a inquisidores sin habilidades psíquicas; se trata de psíquicos que pueden llevar a cabo el papel de sabuesos, de consejeros, de escudo psíquico e incluso, en el caso de los inquisidores sin escrúpulos, de cebo.

Si una unidad de demonios, un Gran Demonio o una unidad de despliegue rápido entra en juego en un radio de 10D6 cm de un Inquisidor cuyo séquito incluya un Místico (tira los dados por cada unidad que entre en juego), tanto el Inquisidor como el séquito pueden efectuar inmediatamente un disparo contra dicha unidad. Estos disparos se llevan a cabo antes de que la unidad enemiga mueva y son una excepción a la secuencia de turno normal, además, se considera que la unidad enemiga está estacionaria. Por lo demás, se utilizan todas las reglas de disparo convencionales. Si el Inquisidor cuenta con dos o más Místicos en su séquito, puede designar una unidad amiga que tenga al menos una miniatura en un radio de 30 cm de él para que inmediatamente lleve a cabo en su lugar esos disparos adicionales contra la unidad enemiga que acaba de entrar en juego.



ARMERÍA DE LOS CAZADORES DE DEMONIOS

Los personajes pueden llevar hasta dos armas, una de las cuales puede ser un arma a dos manos. También puedes equipar con hasta 100 puntos de equipo a cada personaje, pero no puede elegir un mismo elemento de equipo más de una vez. Las miniaturas equipadas con armadura de exterminador solo pueden equiparse con elementos marcados con un asterisco. Todas las armas y los elementos de equipo deben estar representados en la miniatura. En el caso de los inquisidores y grandes inquisidores, se permite que los integrantes de su séquito lleven su equipo o parte de este; se considera a todos los efectos parte del equipo del inquisidor y no es destruido si la miniatura del séquito que lo porta ha de ser retirada del campo de batalla. Aun así, el límite de armas para un inquisidor o gran inquisidor sigue siendo de dos.

Los Caballeros Grises vestidos con servoarmadura solo pueden elegir elementos del apartado *Equipo*; están bien entrenados en el uso de sus armas y se les prohíbe utilizar otras.

ARMAS A UNA MANO

Arma ungida (una por ejército)* ²	20 pts.
Pistola bóiter	1 pto.
Puño sierra (solo exterminadores)*	30 pts.
Arma de combate cuerpo a cuerpo	1 pto.
Martillo demonio (uno por ejército)* ³	30 pts.
Arma psíquica*	40 pts.
Cuchilla relámpago (una)*	25 pts.
Cuchillas relámpago (par, cuenta como dos armas)*	30 pts.
Pistola de agujas ¹	5 pts.
Cetro de revocación*	20 pts.
Pistola de plasma	15 pts.
Puño de combate*	25 pts.
Arma de energía*	15 pts.
Escudo tormenta*	10 pts.
Martillo de trueno*	25 pts.

ARMAS A DOS MANOS

Combiarmas:	
Bóiter-lanzallamas*	10 pts.
Bóiter-lanzagranadas*	10 pts.
Bóiter-rifle de plasma*	15 pts.
Bóiter-rifle de fusión*	15 pts.
Bóiter-pistola de agujas*	10 pts.
Eviscerador*	25 pts.
Rifle infernal	2 pts.
Incinerador*	20 pts.
Cañón psíquico*	30 pts.
Bóiter de asalto*	10 pts.

EQUIPO

Armadura artesanal	15 pts.
Áuspex*	2 pts.
Implantes biónicos*	10 pts.

Armadura artesanal: está construida por un maestro artesano y ofrece más protección que una servoarmadura convencional. Confiere una tirada de salvación por armadura de 2+.

Arma ungida: el Cazador de Demonios ha ungido su arma con agua bendita santificada por un potentado de la Ecclesiarquía. Esta arma cuenta como un arma de energía y siempre herirá a un demonio con un resultado de 4+, a no ser que el resultado que tuviera que obtener fuera menor. Esta arma confiere 2D6 más la Fuerza del portador contra vehículos y dreadnoughts poseídos

Pergamino consagrado*	5 pts.
Armamento digital	10 pts.
Tarot del Emperador*	15 pts.
Granadas de fragmentación	1 pto.
Grimorio de los nombres auténticos*	10 pts.
Reliquia sagrada*	30 pts.
Icono de los justos*	25 pts.
Granadas perforantes	2 pts.
Arma de precisión*	15 pts.
Bombas de fusión	5 pts.
Servoarmadura	10 pts.
Sello de pureza	5 pts.
Munición psíquica*	10 pts.
Capucha psíquica*	20 pts.
Campo refractante	15 pts.
Incienso sagrado*	10 pts.
Sistema de puntería	1 pto.
Armadura de exterminador ¹	20 pts.
(no incluye armas)	
Baliza de teleportación*	10 pts.
Ungüentos de protección*	10 pts.

PODERES PSÍQUICOS

Desvanecer	20 pts.
Letanía de destrucción	15 pts.
El puño divino	10 pts.
Holocausto	20 pts.

"Debes enfrentarte a la verdad de frente y sin apartarte de tu deber. Nuestros enemigos han dejado de ser mortales. Compadecerse de ellos resultaría quimérico, el autoengaño es su único aliado. Dedicar esta arma, que te ha sido otorgada por el Emperador, a su destrucción. Utilizarla es tu único cometido: vives tan solo para administrar el fuego purificador. Toma tu cetro y tu arma, tu armadura y tu cañón psíquico y ve".

Galbus Heer - Lectoras al Ordo Malleus.

Santuario	15 pts.
Azote psíquico	20 pts.
Palabra del Emperador	10 pts.

MODIFICACIONES A LOS VEHÍCULOS

En la lista de ejército se especifica qué modificaciones puede sufrir cada vehículo. Toda modificación debe representarse en el vehículo y cada una solo puede elegirse una vez por vehículo.

Santificado ⁵	10 pts.
Pala excavadora	5 pts.
Blindaje adicional	5 pts.
Misil Cazador Asesino	15 pts.
Bóiter de asalto en afuste exterior	10 pts.
Munición psíquica ⁵	10 pts.
Habitáculo sagrado ⁵	15 pts.
Reflector	1 pto.
Descargadores de humo	3 pts.

- Solo inquisidores y grandes inquisidores.
- Solo inquisidores, grandes inquisidores y héroes de los Caballeros Grises.
- Solo inquisidores, grandes inquisidores y Caballeros Grises.
- Cuenta como un arma, puesto que no se puede utilizar otra cuando se porta.
- Solo vehículos de los Caballeros Grises.

a la hora de determinar la penetración del blindaje. Solo se puede incluir una de estas armas por ejército.

Áuspex: un áuspex es un escáner de corto alcance utilizado para detectar tropas enemigas ocultas. Si tropas enemigas infiltradas despliegan a 10D6 cm o menos de una miniatura equipada con un áuspex, esta miniatura podrá efectuar un disparo "gratuito" contra ellos (o hacer sonar la alarma en los escenarios de incursiones). Si la miniatura forma parte de una unidad, entonces toda la unidad podrá efectuar este disparo. Estos disparos deben

efectuarse antes de iniciar la batalla y pueden causar la retirada de las tropas infiltradas. Deben aplicarse las reglas habituales de disparo.

Implantes biónicos: los implantes biónicos permiten que un personaje que haya sufrido alguna herida incapacitante vuelva al servicio activo. Para representar esto, si una miniatura con implantes biónicos muere, en vez de

*Mejor un cuerpo lisiado
que una mente corrompida.*

Anónimo

retirar la miniatura, colócala tumbada. Tira 1D6 al inicio del siguiente turno: si obtienes un resultado de 6, la miniatura volverá a levantarse con 1 Herida en su perfil; con cualquier otro resultado deberá retirarse como una baja más.

Puño sierra: un puño sierra no es más que un puño de combate equipado con un dispositivo diseñado para atravesar mamparas y vehículos blindados. Se utiliza como un puño de combate, pero hay que tirar 2D6 para determinar la penetración del blindaje.

Combiarma: se trata básicamente de dos armas unidas, lo que permite al personaje elegir entre las dos en el momento de disparar. Un personaje equipado con una combiarma puede elegir en cada fase de disparo qué arma prefiere utilizar. El bôlter puede dispararse tantas veces como se desee, pero la otra arma tan solo puede dispararse una vez por batalla. Hay que tener en cuenta que no pueden dispararse ambas armas a la vez.

Pergamino consagrado: el Cazador de Demonios lleva consigo varios pergaminos, tratados con aceites sagrados, que mejoran sus habilidades psíquicas y evitan que los habitantes de la disformidad aborden su mente. Permiten que el personaje que los porta utilice más de un poder psíquico por turno. Los pergaminos solo pueden usarse una vez por batalla.

Martillo demonio: los legendarios martillos demonio solo son otorgados a aquellos del Ordo Malleus que han vencido a un gran demonio en batalla. El martillo lleva inscrito el sello de la Inquisición y golpea con saña desmedida. Cuenta como un martillo de trueno a todos los efectos. En caso de estar combatiendo contra un demonio, el Cazador de Demonios golpeará en orden de Iniciativa. Solo uno por ejército.

Armamento digital: son reliquias antiguas y se piensa que una raza alienígena las creó para el Imperio; se trata de versiones miniaturizadas de armas como, por ejemplo, la pistola láser. Son tan diminutas que pueden montarse sobre los dedos de la mano o esconderse en joyas. Son una herramienta muy valiosa para la Inquisición. Una miniatura equipada con armamento digital puede efectuar un ataque especial en combate cuerpo a cuerpo con un +2 a su Iniciativa, además del resto de sus ataques: infligirá un impacto de F4 con un resultado de 4+ en el dado. Permite *tirada de salvación por armadura*.

Tarot del Emperador: el inquisidor está acostumbrado a consultar el tarot del Emperador para que este le revele el futuro, con lo que obtiene grandes beneficios en batalla. Ambos jugadores tiran un dado antes del despliegue.

Si los resultados obtenidos son diferentes, el jugador de los Cazadores de Demonios obtiene un +1 al tirar el dado para determinar quién empieza a jugar. Si los resultados son iguales, entonces obtiene un -1. Solo uno por ejército.

Eviscerador: se trata de una espada sierra realmente grande. Debe ser utilizada con ambas manos, así que no puede emplearse junto con otra arma de combate cuerpo a cuerpo. Se considera un puño sierra a todos los efectos.

"Los demonios son legión y se expanden rápidamente por la galaxia. Pero la fe no des-cansa. Aunque nos cueste una eternidad, el Ordo Malleus los encontrará y los exterminará a todos".

Señor Hephaestus Grudid.

Arma psíquica: las armas psíquicas son unas armas muy poderosas que tan solo pueden utilizar los psíquicos entrenados. Actúan como armas de energía, pero pueden efectuar un ataque psíquico capaz de matar directamente al enemigo. Efectúa las tiradas para impactar y herir y la tirada de salvación siguiendo el procedimiento habitual. Si al final el objetivo ha sufrido al menos una herida con esta arma, el psíquico deberá efectuar un *chequeo psíquico*. Deben aplicarse las reglas habituales sobre *chequeos psíquicos* y no podrás utilizar ningún otro poder psíquico ese mismo turno. Si se supera el chequeo, uno de los adversarios heridos por el arma morirá, sin importar el número de heridas que resista (para determinar el vencedor del asalto se contabilizarán tan solo las heridas realmente infligidas). Las armas psíquicas no tienen efecto especial alguno sobre objetivos que no posean un atributo de Heridas, como *dreaghoughts*, vehículos, etc. Además, tan solo puede efectuarse un chequeo psíquico, independientemente de cuántas heridas se hayan causado.

Grimorio de los nombres auténticos: en determinadas circunstancias, el inquisidor portará a la batalla un tomo con los nombres verdaderos de todos los demonios que su Orden ha descubierto a lo largo de los años. Debido a que conocer el nombre de un demonio otorga poder sobre él, los demonios en contacto peana con peana con el personaje equipado con este objeto tendrán su HA reducida a la mitad (redondeando hacia abajo). Solo uno por ejército.

Rifle infernal: se trata de una versión avanzada del rifle láser que emite un rayo más potente. Su perfil es el siguiente:

Alcance 60 cm F3 FP 5 Fuego rápido

Reliquia sagrada: una miniatura que posea una reliquia sagrada podrá mostrarla una vez por batalla. Esto puede hacerse en cualquier momento, siempre que la miniatura con la reliquia no mueva el mismo turno en que la muestra. En el turno en que la reliquia es mostrada, todos los integrantes del ejército de los Cazadores de Demonios situados a 5D6 cm o menos de la reliquia obtendrán +1 Ataque hasta el final del turno. La reliquia puede mostrarse incluso en el turno del jugador enemigo. Uno por ejército.

Icono de los justos: es una reliquia con un potente campo de fuerza que solo se otorga a los guerreros del Ordo Malleus que más han destacado en batalla, y que tiene. El icono otorga una *tirada de salvación invulnerable* de 4+ que su portador puede utilizar en vez de su *tirada de salvación por armadura*.

Incinerador: se trata de un arma santificada que utiliza aceites y el más puro prometeum para emitir una llama tan blanca y pura como la fe.

Alcance: plantilla F5 FP 4 Asalto 1

Nota: contra esta arma solo pueden efectuarse *tiradas de salvación por armadura*.

Cuchillas relámpago: las cuchillas relámpago se consideran un arma de energía. La miniatura equipada con ellas podrá repetir cualquier tirada para herir fallida. Las miniaturas equipadas con cuchillas relámpago tan solo recibirán el modificador de +1 Ataque por arma adicional si su segunda arma también es una cuchilla relámpago.

Arma de precisión: un arma de precisión se rige por las reglas habituales de cualquier arma, excepto que permite repetir una tirada para impactar fallida por turno. Las armas de precisión pueden adquirirse como modificación para cualquier arma que posea la miniatura y deben estar representadas en la miniatura mediante armas adecuadamente decoradas. Hay que tener en cuenta que ¡no existen granadas de precisión! El coste indicado en el apartado *Equipo* es adicional al coste del arma en sí (por ejemplo, el coste de un arma de energía de precisión sería de 15+15=30 pto.). Sin embargo, tan solo debe considerarse el coste de la modificación al calcular el límite de 100 puntos de equipo por miniatura (por lo que el arma antes indicada tendría un coste de 15 puntos y no de 30 puntos en relación al límite de 100 puntos).

Pistola de agujas: su perfil es el siguiente:

Alcance 30 cm F X FP 6 Pistola

Aunque es un arma muy ligera, está cargada con el más potente de los venenos. Siempre hiere con un 4+. Tiene un *factor de penetración* de 1D6 contra vehículos.

Armamento Némesis: todo Caballero Gris porta un arma Némesis, ya sea un hacha, una espada o una alabarda. Cada una de estas está consagrada y ungida con aceites sagrados, cargada psíquicamente y recubierta de salvaguardas para destruir a los habitantes del Inmaterium. La potencia de un arma Némesis es directamente proporcional al poder psíquico de su portador, ya que puede canalizar la energía de la disformidad para destrozar a sus enemigos.

El armamento Némesis tiene las siguientes características, en función de quién lo utilice:

Rango	Bonificador de Fuerza	Arma de energía	Arma psíquica
Caballero Gris	+2	No	No
Juez	+2	Sí	No
Exterminador	+2	Sí	No
Hermano capitán	+2	Sí	No
Gran maestro	+2	Sí	Sí

Cetro de revocación: este cetro de obsidiana está cargado de energía crepitante y es capaz de anular los poderes disformes de los enemigos de los Cazadores de Demonios. Se considera un arma de energía. Ningún poder psíquico puede afectar a su portador ni a su escuadra si está incluido en una. No obstante, tampoco el portador del cetro ni su escuadra pueden utilizar poderes psíquicos.

Servoarmadura: se trata de una de las mejores armaduras que se puede encontrar en el Imperio. Confiere a su portador una *tirada de salvación por armadura* de 3+.

El débil siempre estará dirigido por el fuerte. Mientras que el fuerte se sobrepone al destino, el débil se arrodilla y sucumbe. Muchos son los débiles y muchas sus tentaciones. Desprecia al débil porque escucha la llamada de los Demonios y los Renegados. No sientas piedad por él, puesto que más vale que mil mueran a manos del Emperador que el que uno solo se arrodille frente al Demonio.

Primer Libro de Adoctrinamiento.

Cañón psíquico: es un arma que tiene tecnología bôlter, pero que utiliza munición de plata que ha sido tratada ritualmente, cargada psíquicamente y potenciada con un isótopo explosivo. Usa giroestabilizadores para permitir que su portador pueda dispararla mientras avanza aunque, así, su precisión es menor.

Alcance: 45 cm F6 FP 4 Asalto 3

Alcance: 90 cm F6 FP 4 Pesada 3

Nota: no se pueden efectuar *tiradas de salvación invulnerables* contra esta arma.

Munición psíquica: el armamento bôlter de los Cazadores de Demonios puede utilizar munición impregnada de materia psíquica. Existen diferentes calibres para las diferentes armas, pero su potencia es notable en cualquiera de los casos. Un arma bôlter (bôlter de asalto, bôlter, combibôlter o pistola bôlter) con esta munición cuenta como si tuviera FP4. No se pueden efectuar *tiradas de salvación invulnerables* contra un arma con esta munición.

Capucha psíquica: la capucha psíquica permite a un Cazador de Demonios dispersar un poder psíquico utilizado por el enemigo. Debe declararse que se utiliza la capucha psíquica una vez determinado que el enemigo ha superado el *chequeo psíquico*, pero antes de que utilice el poder. A continuación, cada jugador tira un dado y suma al resultado el atributo de Liderazgo de su miniatura. Si el Cazador de Demonios obtiene un resultado superior al del psíquico enemigo, el poder habrá sido dispersado y no causará ningún efecto. Si el resultado obtenido por el psíquico enemigo es igual o superior, el poder psíquico actuará normalmente.

Sello de pureza: si una miniatura que posee un sello de pureza debe *retirarse*, tira 1D6 adicional al determinar la distancia de retirada y luego descarta el dado que prefieras. Si una miniatura que posea un sello de pureza forma parte de una unidad, toda la unidad poseerá esta habilidad, no solo la miniatura que posee el sello de pureza.

Campo refractante: se trata de un campo de energía que otorga a su portador una *tirada de salvación invulnerable* de 5+. Puede utilizarse en vez de la *tirada de salvación por armadura* de la miniatura y no es acumulativa con ningún otro tipo de *tirada de salvación*.

Incienso sagrado: el Cazador de Demonios porta un incensario en el que arde incienso de la Sala del Trono Dorado, cuyo humo lleva una pequeña porción de la gracia del Emperador. Todas las miniaturas del Caos que se vean envueltas en un asalto con una

La creación más terrible a la que me he enfrentado ha sido al Señor del Infinito y, nada más verlo, pensé que había muerto.

Inquisidor Brand.

miniatura equipada con incienso sagrado sufrirá un modificador de -1 a su Iniciativa. Solo uno por ejército.

Escudo de tormenta: un escudo de tormenta es un pequeño escudo metálico con un pequeño generador interno de campos de fuerza. El campo de fuerza es demasiado débil para poder evitar ataques a distancia, pero es muy útil en combate cuerpo a cuerpo. Una miniatura equipada con un escudo de tormenta puede efectuar una *tirada de salvación invulnerable* de 4+ en combate cuerpo a cuerpo, en vez de la *tirada de salvación por armadura* habitual. Esta tirada de salvación tan solo puede efectuarse contra un adversario por turno (el defensor elige contra quién) y no puede combinarse con ninguna otra *tirada de salvación invulnerable*.

Sistema de puntería: las miniaturas equipadas con un sistema de puntería pueden medir la distancia hasta sus objetivos antes de decidir a quién dispararán durante esa fase de disparo. Una vez se haya usado el sistema de puntería, no se podrán utilizar armas de estimación en el resto del turno.

Baliza de teleportación: la baliza de teleportación emite una señal que puede ser fijada por tropas que se teleporten. Si la plantilla utilizada por los Caballeros Grises para teleportarse siguiendo las reglas de *tropas de despliegue rápido* se centra en la miniatura que porta la baliza, la plantilla no se dispersará. La baliza tan solo sirve para tropas que se teleporten, no para tropas que entren en juego utilizando retroreactores, cápsulas de desembarco o cualquier otro medio de transporte. La baliza debe estar sobre el campo de batalla al inicio del turno en que se utilice.

Armadura de exterminador: a causa del potente exoesqueleto y de las células de energía intrínsecas a la armadura, las miniaturas con armadura de exterminador son capaces de mover y disparar armas pesadas. Por otra parte, esta armadura es tan voluminosa y pesada que los exterminadores no pueden *perseguir* a tropas más ligeras cuando estas huyen. Para representar esto, si los exterminadores consiguen la victoria en un asalto, tan solo podrán *consolidar la posición*; no podrán *perseguir*. Una miniatura equipada con una armadura de exterminador puede efectuar una *tirada de salvación por armadura* de 2+ y una *invulnerable* de

5+. Además, los Caballeros Grises con armadura de exterminador (excepto los inquisidores) suman +1 a su atributo de Ataques. Asimismo, cualquier miniatura equipada con armadura de exterminador puede ser teleportada al campo de batalla y desplegarse como se describe en la regla especial de escenario *tropas de despliegue rápido*, si la misión lo permite. Si la misión no lo permite, deben desplegarse normalmente con el resto del ejército.

Martillo de trueno: el martillo de trueno produce una terrible explosión de energía cuando impacta en un enemigo. Un martillo de trueno actúa como un puño de combate, pero cualquier miniatura que sea impactada por él y

Lo demoníaco desemboca en dos crímenes: abandonar la senda de la justicia y abandonar la devoción al Emperador. Para el primero, la muerte es justa retribución. El segundo es una herejía tan grande que no existe castigo suficiente. Pero seguimos buscando una penalización adecuada y no nos detendremos hasta encontrarla.

Eclesiarca Issus

no muera no podrá atacar hasta el final de la siguiente fase de asalto. Los vehículos impactados por un martillo de trueno sufrirán el efecto de *tripulación acobardada*, además de los efectos del resultado del ataque.

Ungüentos de protección: estas acres y bendecidas pomadas se utilizan para dibujar sellos de protección

en las armaduras y repelen a los habitantes de la disformidad. El Cazador de Demonios y la unidad en la que esté incluido, de estarlo, se benefician de una tirada de salvación de 4+ contra cualquier poder psíquico utilizado contra ellos. En caso de superar la tirada de salvación, el poder no tendrá ningún efecto.

MODIFICACIONES PARA LOS VEHÍCULOS DE LOS CAZADORES DE DEMONIOS

Las modificaciones que elijas para los vehículos de los Cazadores de Demonios deben estar representadas en el propio vehículo. Recuerda que ningún vehículo puede tener la misma modificación más de una vez.



Santificado 10 puntos

Los Caballeros Grises consagran sus máquinas completamente y solo se hacen acompañar de los más puros espíritus máquina. Por tanto, los vehículos de los Caballeros Grises obtienen un +1 a la penetración del blindaje contra todos los vehículos del Caos que tengan alguna de las siguientes modificaciones: posesión demoníaca, habitáculo mutado, vehículo viviente y/o posesión parasitaria. Los dreadnoughts con esta modificación también se benefician de la regla especial *panoplia Aegis* (consulta la página 8).

Pala excavadora 5 puntos

Los vehículos equipados con una pala excavadora pueden repetir el *chequeo por terreno difícil* si no mueven más de 15 cm en esa fase de movimiento.

Blindaje adicional 5 puntos

Los vehículos equipados con blindaje adicional consideran los resultados de *tripulación aturdida* en las Tablas de Daños en Vehículos como *tripulación acobardada*.

Misil cazador asesino . . . 15 puntos

Se trata de misiles perforantes, pero con un alcance ilimitado y que tan solo pueden dispararse una vez por batalla.

Bólder de asalto en afuste exterior 10 puntos

Estos bólteres de asalto están fijados en el exterior del vehículo y pueden ser disparados por un miembro de la tripulación a través de una escotilla abierta, o por control remoto desde el interior del vehículo. Se tratan como un bólder de asalto adicional que puede dispararse además de las otras armas del vehículo. Hay que tener en cuenta que un vehículo que se mueva hasta 15 cm podrá disparar con un arma y con el bólder de asalto en afuste exterior.

Munición psíquica 10 puntos

El sistema de disparo secundario del vehículo porta munición psíquica. Se considera que un bólder de asalto o un bólder pesado (ya sea acoplado o de otro tipo) que dispare esta munición tiene FP4 e ignora las *tiradas de salvación invulnerables*.

Habitáculo sagrado 15 puntos

El vehículo está cubierto de escrituras sagradas, sellos de pureza, iconos de fe e inscripciones de abjuración. Resulta muy difícil para un demonio acercarse a un vehículo así. Cualquier demonio que pretenda realizar un asalto contra este vehículo debe superar un *chequeo de terreno difícil*, y sufrirá un -1 a su Liderazgo (además de cualquier otro modificador) cuando esté en contacto peana con peana con él o cuando sufra un ataque de *brutalidad acorazada* por parte del tanque.

Reflector 1 punto

Un reflector tan solo puede utilizarse en aquellos escenarios en que se aplique la regla especial de escenario *combate nocturno*. El reflector permite que una unidad enemiga detectada por el vehículo pueda recibir disparos de cualquier unidad amiga con la unidad

dentro de su alcance de disparo y con línea de visión (la unidad enemiga ha sido iluminada por el reflector del vehículo). A su vez, un vehículo que utilice un reflector puede ser designado como objetivo por cualquier unidad enemiga en el turno siguiente, ya que podrán ver el reflector en la oscuridad.

Descargadores de humo . . 3 puntos

Algunos vehículos disponen de pequeños lanzadores cargados con cargas de humo (o un equivalente más sofisticado en el caso de los vehículos gravitatorios). Estos descargadores se usan para ocultar temporalmente el vehículo bajo una nube de humo, especialmente si el vehículo está moviéndose por terreno abierto. Una vez por batalla, una vez finalizado el movimiento, un vehículo equipado con descargadores de humo puede activarlos (no importa la distancia que haya movido). Coloca un poco de algodón alrededor del vehículo para indicar que está oculto. El vehículo no puede disparar en el mismo turno en que utilice sus descargadores de humo, pero cualquier impacto enemigo que penetre su blindaje durante la siguiente fase de disparo se considerará que ha sido un impacto superficial. Al finalizar el siguiente turno del enemigo, el humo se dispersará sin ningún efecto adicional. Ten en cuenta que el vehículo podrá usar los descargadores incluso si su tripulación está aturdida o acobardada.

LISTA DE EJÉRCITO DE LOS CAZADORES DE DEMONIOS

Esta sección del codex está dedicada a la lista de ejército de los Cazadores de Demonios: un listado de los diferentes tipos de tropas y vehículos que un gran inquisidor o héroe de los Caballeros Grises puede usar en la batalla o, en tu caso, en tus partidas de Warhammer 40,000. La lista de ejército te permite organizar ejércitos para jugar los escenarios descritos en el reglamento de Warhammer 40,000, aunque también te puede servir para organizar tus tropas a la hora de jugar escenarios diseñados por ti mismo, ya sea como parte de una campaña o en partidas aisladas.

La lista de ejército está dividida en cinco secciones: cuartel general (C.G.), tropas de elite, tropas de línea, tropas de ataque rápido y tropas de apoyo pesado. Todas las escuadras, vehículos y personajes de la lista de ejército están descritos en una de estas secciones dependiendo de cuál sea su función en el campo de batalla. Toda miniatura incluida en esta lista de ejército tiene asignado un valor en puntos, que varía en función de su efectividad en la batalla.

Antes de escoger las tropas para jugar una batalla, tu enemigo y tú deberéis elegir qué escenario vais a jugar y a cuántos puntos va a ser la partida (es decir, cuál será el número máximo de puntos que gastaréis en vuestro ejército).

Tabla de organización de ejército

La lista de ejército debe utilizarse en combinación con la tabla de organización de ejército del escenario correspondiente. Cada tabla está dividida en cinco categorías (cada una de las cuales está dividida en uno o más recuadros) que se corresponden con las diferentes secciones de la lista de ejército. Cada recuadro te permite elegir una unidad de entre las incluidas en esa sección de la lista de ejército. Los recuadros sombreados indican que debe incluirse obligatoriamente una unidad de ese tipo.

La lista de ejército

Para llevar a cabo una elección, debes consultar con detenimiento la sección correspondiente de la lista de ejército y decidir qué unidades, vehículos o personajes son los que más te convienen, de cuántas miniaturas estará compuesta la unidad y qué modificaciones incluirás en ella. Recuerda que cada miniatura debe represen-

tar lo que es y el equipo que lleva según la regla CLVECE (como lo ves es como es). Efectúa este proceso escuadra por escuadra y ve sustrayendo su coste en puntos del total de puntos del ejército. Sigue este proceso hasta haber invertido todos los puntos disponibles o hasta que estés satisfecho con tu ejército.

Unidades

En la lista de ejército se indica lo siguiente para cada unidad:

Nombre: el tipo de unidad y el número máximo (si lo hay) de unidades de ese tipo que pueden incluirse en el ejército (por ejemplo, 0-1).

Perfil: describe los atributos de las miniaturas que forman este tipo de unidad, incluido su valor en puntos. Si la unidad puede estar formada por diferentes tipos de guerreros, se incluye más de un perfil de atributos. Cuando se ofrecen dos números para la tirada de salvación, el primero hace referencia a la *tirada de salvación por armadura* y el segundo a la *tirada de salvación invulnerable*.

Escuadra: aquí se especifica el número de miniaturas que pueden formar la unidad o el número de miniaturas que pueden elegirse por cada unidad permitida por la tabla de organización de ejército. Normalmente, se trata de un número variable, en cuyo caso se incluye el máximo y el mínimo.

Armamento: se indica el armamento estándar de la unidad.

Opciones: aquí se detallan las variaciones posibles respecto del equipo y el armamento estándar utilizado por la unidad y su valor adicional en puntos. Si una escuadra puede equiparse con armas diferentes, estas solo podrán ser utilizadas por los guerreros normales, no por el personaje.

Reglas especiales: aquí encontrarás cualquier regla especial que deba aplicarse a ese tipo de unidad.

NOTAS SOBRE LOS CAZADORES DE DEMONIOS

Factor de estrategia

El factor de estrategia de los Cazadores de Demonios es de 3.

Centinelas

Cuando sea necesario desplegar *centinelas* en una misión, podrán desplegar o bien ocho soldados de asalto inquisitoriales o bien cinco Caballeros Grises con servoarmadura.

Experiencia

Cuando juegues una campaña con las reglas de experiencia, todas las reglas serán aplicables a los Cazadores de Demonios. Toda unidad de Cazadores de Demonios que mate a un gran demonio recibirá 400 puntos de experiencia adicionales.

Psíquicos

Una escuadra de Caballeros Grises tiene una gran conciencia psíquica. El líder de la escuadra (juez o hermano capitán) es el epicentro de esta energía y se utiliza para determinar el alcance y la fuente de los poderes psíquicos que utilice su unidad; cuenta como un psíquico a todos los efectos.

Término "Caballeros Grises"

Cuando utilicemos el término "Caballeros Grises" en este codex nos referiremos a las siguientes unidades: escuadras de Caballeros Grises, tropas teleportadas de Caballeros Grises, escuadras de expiación de Caballeros Grises, exterminadores de los Caballeros Grises y héroes, jueces y hermanos capitanes de los Caballeros Grises.

Término "demonios"

Con el término "demonio" nos referiremos a: huéspedes demoníacos, grandes demonios y hordas de demonios, bestias demoníacas, nurgletes, vehículos poseídos demoníacamente (como los Profanadores) o con posesión parasitaria, vehículos vivientes o con el habitáculo mutado, Avatares elders, Marines del Caos poseídos y Señores del Caos con tamaño demoníaco y/o con más de 50 puntos en regalos demoníacos.

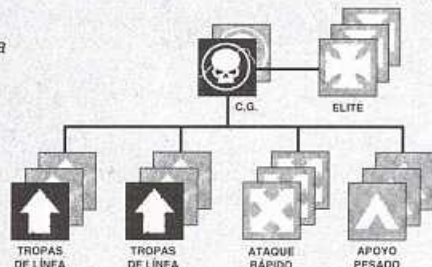
MISIONES

OBLIGATORIO

- 1 CG
- 2 tropas de línea

OPCIONAL

- 1 CG
- 3 elite
- 4 tropas de línea
- 3 ataque rápido
- 3 apoyo pesado



La Tabla de Organización de Ejército de Misiones es un buen ejemplo de cómo escoger un ejército. En primer lugar, es obligatorio elegir al menos una unidad de CG y dos de tropas de línea (los recuadros sombreados indican qué unidades deben ser elegidas obligatoriamente). A continuación, pueden elegirse las siguientes unidades adicionales hasta alcanzar el valor en puntos total del ejército:

- 0-1 CG,
- 0-3 unidades de elite,
- 0-4 unidades de tropas de línea,
- 0-3 unidades de ataque rápido,
- 0-3 unidades de apoyo pesado.

"POR ORDEN DEL EMPERADOR INMORTAL DE LA HUMANIDAD"

"Llévame contigo un sello inquisitorial. Es un pequeño objeto que guardo en una caja de obsidiana pluviana. Es modesto, plano y está adornado con un motivo sencillo, un lema muy simple. Aun así, con este sello puedo firmar la sentencia de muerte de un planeta entero o condenar al olvido a un billón de almas".

Thraxiam Flax, Inquisidor del Ordo Malleus.

USAR ESTA LISTA DE EJÉRCITO EN COMBINACIÓN CON OTRAS

Al menos en teoría, un inquisidor tiene el poder necesario para requisar o reclutar tropas y materiales que pueda necesitar para su causa. En la práctica, los inquisidores suelen actuar desde las sombras para no alertar a sus enemigos y solo salen al descubierto cuando es el momento adecuado para dar el golpe de gracia. Usarán sus propios recursos y sus agentes para desmascarar la corrupción del Caos.

Los inquisidores más belicosos prefieren métodos más contundentes y llevarán a cabo purgas y pogromos con el objetivo de acabar con el corrupto y el hereje, sin importar cuántas vidas haga falta sacrificar para ello. En cualquier caso, si la corrupción es lo suficientemente fuerte, el Ordo Malleus mandará a su cámara militante para que acabe con el mal de raíz.

Esto significa que un inquisidor puede formar parte de diferentes ejércitos. Un inquisidor y su séquito pueden unir sus fuerzas con las de cualquier otro ejército imperial; un gran inquisidor puede llegar a requisar un ejército completo para luchar contra un mal floreciente; y una fuerza de Cazadores de Demonios del Ordo Malleus puede incluir milicia local para hacer frente a una crisis puntual. Muchos capítulos de Marines Espaciales tienen juramentos o deudas de honor para con diferentes inquisidores o incluso con el propio Ordo Malleus y puede requerirse su ayuda en circunstancias excepcionales.

Muchos inquisidores no son partidarios de pedir ayuda externa para combatir a las criaturas de la disformidad, ya que todo aquel que se enfrenta al Caos, en cualquiera de sus vertientes, se arriesga a la condenación de su alma. Algunos de estos ejércitos improvisados tienen que ser exterminados por miedo a que hayan contraído la mancha del Caos.

No hay más remedio...

Usar la Guardia Imperial Inducida o los Marines Espaciales Aliados

Tal y como se ha mencionado anteriormente, un ejército de Cazadores de Demonios puede estar compuesto por diferentes fuerzas imperiales. Para representar esto, la lista de ejército de los Cazadores de Demonios incluye las opciones para utilizar Guardia Imperial Inducida o Marines Espaciales Aliados. Necesitas consultar el Codex: Marines Espaciales o el Codex: Guardia Imperial para poder utilizar estas opciones.

Cuando se utilizan tropas inducidas o aliadas, solo pueden utilizarse las versiones básicas de las tropas permitidas. No se pueden incluir variantes de ningún tipo. **En un ejército de Cazadores de Demonios se puede utilizar Guardia Imperial Inducida o Marines Espaciales Aliados, pero no ambos.**

Cuando utilices este tipo de tropas, **tienes que** incluir todas las opciones obligatorias del ejército de Cazadores de Demonios. Después de esto, podrás empezar a reclutar tropas inducidas o aliadas (consulta las páginas 30-31).

Nota del Diseñador: es lícito usar, por ejemplo, miniaturas de la Legión de Acero para representar Guardias Imperiales normales o miniaturas de un capítulo concreto de Marines Espaciales como si fueran un capítulo genérico aunque, evidentemente, no se beneficiarán de las reglas especiales que pudiera tener ese capítulo.

Guardia Imperial Inducida

Se trata de regimientos de la Guardia Imperial requisados por la autoridad inquisitorial, tropas locales de defensa planetaria reclutadas durante un ataque del Caos o incluso el ejército particular de un inquisidor que ha sido reclutado secretamente.

Marines Espaciales Aliados

Normalmente, se tratará de un capítulo asociado al Ordo Malleus desde antaño. En algunos casos, esta lealtad data de hace más de nueve milenios y se mantiene viva gracias a los bibliotecarios del capítulo, que recuerdan cada juramento hecho y cada honor recibido. Un Inquisidor no pedirá ayuda a unos aliados tan excepcionales si no es por un asunto muy importante o para resolver una emergencia a la que la cámara militante no llegaría a tiempo.

No se pueden utilizar Marines Espaciales Aliados si en el ejército hay presencia de Caballeros Grises.

Ejércitos puros de Cazadores de Demonios

Estos ejércitos solo incluyen tropas de la lista de ejército de los Cazadores de Demonios. Si lo deseas, puedes crear un ejército compuesto exclusivamente por Caballeros Grises. Este tipo de ejército "puro" tiene mucha personalidad, pero es muy difícil de manejar en el campo de batalla. ¡No obstante, con una dedicación tal el Emperador cuidará de ti!

Los Cazadores de Demonios como aliados

Como las fuerzas del Ordo Malleus pueden combatir junto a otros ejércitos, podrás incluir unidades de Cazadores de Demonios en cualquiera de los siguientes ejércitos:

- Marines Espaciales, incluidas las variantes de este ejército como los Ángeles Sangrientos, los Lobos Espaciales, los Ángeles Oscuros*, los Templarios Negros, los Salamandras y cualquier otro capítulo leal del Index Astartes.
- Guardia Imperial y sus variantes, como las Tropas de la Jungla de Catachán y la Legión de Acero de Armageddon.
- Hermanas de Batalla.

* Su regla especial *persecución de los caídos* no tendrá efecto mientras haya Cazadores de Demonios en su ejército.

No se puede incluir Guardia Imperial Inducida ni Marines Espaciales Aliados en este tipo de ejércitos y el número total de opciones de Cazadores de Demonios no puede exceder los siguientes parámetros:

- 0-1 C.G.
- 0-1 elite
- 0-2 tropas de línea
- 0-1 tropas de ataque rápido

No se pueden incluir unidades de apoyo pesado.

Todas las opciones obligatorias (como la opción de C.G. y las dos de tropas de línea en las misiones) deben elegirse de la lista de ejército del ejército correspondiente y no de la lista de los Cazadores de Demonios.

Si ya tienes un ejército de Warhammer 40,000, es muy sencillo incorporar en él un inquisidor o una escuadra de Caballeros Grises. Esto proporcionará un trasfondo muy interesante a tu ejército. En caso de que quieras coleccionar un ejército de Cazadores de Demonios, también puedes comenzar a hacerlo de esta manera.

CUARTEL GENERAL

Ducho en los mayores misterios del Ordo y conocedor de secretos insondables, los grandes inquisidores del Ordo Malleus suponen una gran amenaza incluso para el más diabólico de los corazones. Estos líderes de la Humanidad se han enfrentado al Caos una y otra vez y siempre han vencido.

0-1 Gran Inquisidor del Ordo Malleus

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Gran Inquisidor	45	4	4	3	3	3	4	3	10	3+

Escuadra: 1.

Opciones: un Gran Inquisidor puede elegir cualquier objeto permitido de la armería de los Cazadores de Demonios.

Escolta: el Gran Inquisidor tiene que estar acompañado por un Séquito Inquisitorial tal y como se detalla más adelante. El Gran Inquisidor y su escolta se consideran una sola escuadra. La escolta no cuenta como una segunda opción de C.G. (no ocupa ninguna opción).

REGLAS ESPECIALES

Psíquico: los Grandes Inquisidores suelen ser poderosos psíquicos, por lo que pueden elegir poderes psíquicos de la sección *Poderes psíquicos del Ordo Malleus*.

Voluntad de hierro: un Gran Inquisidor tiene una determinación inquebrantable y sabe qué tiene que hacer para conseguir sus objetivos. Por tanto, un Gran Inquisidor puede decidir superar o fallar automáticamente un *chequeo de desmoralización* o de *acobardamiento* (esta habilidad es extensiva a cualquier unidad a la que se haya unido). Aunque el chequeo se fallase automáticamente de por sí, el Gran Inquisidor puede seguir eligiendo superarlo o fallarlo.

Personaje independiente: excepto si dispone de una escolta, un Gran Inquisidor es un personaje independiente y deben aplicársele todas las reglas especiales sobre personajes independientes descritas en el reglamento de Warhammer 40,000. Si su escolta resulta destruida, el Gran Inquisidor se convierte en un personaje independiente y es libre de unirse a otra escuadra.

Escolta de los Inquisidores (Séquito Inquisitorial)

Escuadra: 3-12 Cofrades para un Gran Inquisidor, 0-6 para un Inquisidor.

Opciones: mira las reglas del Séquito Inquisitorial para las opciones de equipo.

Transporte: si el Inquisidor tiene una escolta y él y su escolta suman 10 o menos miniaturas, pueden montar en un Rhino (+50 puntos), en un Land Raider (+250 puntos) o, si suman 12 o menos miniaturas, en un Chimera (+70 puntos). Ten en cuenta que un Inquisidor con armadura de exterminador no podrá montar en un Rhino y ocupará el espacio de dos miniaturas en un Chimera o en un Land Raider.

"Observa el martillo que sostengo frente a mí, ya que es más que un arma. Es un símbolo de la justicia imperial que golpea a los enemigos del Imperio allá donde se encuentran, como yo hago. Aunque ha servido para devolver al infierno del que provenía incluso a un gran demonio, se mantiene recto y puro, como yo hago. Y te diré más, se trata de un símbolo de mi orden y de mi oficio, de la autoridad que me ha sido conferida por voluntad del Divino Emperador. Por esta autoridad, yo os ordeno a ti y a tu regimiento que me obedezcáis sin rechistar. Avanzad o no será la sangre de los demonios la que hoy cubra mi martillo".

Gran Inquisidor Hephaestos Grudá
dirigiéndose al Coronel Mofian del 223º de Rifles Gudrunitas.





O-1 Héroe de los Caballeros Grises

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Gran Maestro	145	5	5	4	4	3	5	4	10	2+
Hermano Capitán	61	5	4	4	4	1	4	3	10	2+

Escuadra: 1.

Armamento: arma psíquica Némesis y bôlter de asalto.

Opciones: un Héroe de los Caballeros Grises puede elegir cualquier objeto permitido de la armería de los Cazadores de Demonios. Ten en cuenta que el Héroe está equipado de base con una armadura de exterminador (cuyos beneficios ya están añadidos en el perfil presentado arriba).

Escolta: el Héroe de los Caballeros Grises puede estar acompañado por una escolta de Exterminadores de los Caballeros Grises. El Héroe de los Caballeros Grises y su escolta (si la tiene) se consideran una sola escuadra. La escolta no cuenta como una segunda opción de C.G. (no ocupa ninguna opción).

REGLAS ESPECIALES

Caballeros Grises: debe atenerse a las reglas contempladas en la página 8.

Psíquico: los Héroes de los Caballeros Grises son psíquicos, por lo que pueden elegir un poder psíquico de la sección *Poderes psíquicos del Ordo Malleus*.

Personaje independiente: excepto si dispone de una escolta, un Héroe de los Caballeros Grises es un personaje independiente y deben aplicársele todas las reglas especiales sobre personajes independientes descritas en el reglamento de Warhammer 40,000. Si su escolta resulta destruida, el Héroe de los Caballeros Grises se convierte en un personaje independiente y es libre de unirse a otra escuadra.

Escolta de los Héroes de los Caballeros Grises

La escolta tiene que elegirse de la sección de tropas de elite de la lista de ejército.

Escuadra: 3-9 Exterminadores. Esta escuadra no incluye el Hermano Capitán de una escuadra normal de Exterminadores de los Caballeros Grises.

Un guerrero justo fiel a la causa del Emperador, un ajusticiador de demonios y azote de la tiniebla, el gran maestro de los Caballeros Grises es carismático, audaz y carente de miedo. La obediencia de los que le siguen es total, puesto que son faros de la luz del Emperador. Los hermanos capitanes de los Caballeros Grises también son ejemplos a seguir de los ideales del capítulo y el lazo que une a estos líderes con los integrantes de su escuadra se forja muchas veces a lo largo de siglos de combates. Estos líderes son el escaparate de la resolución, el sacrificio personal y la devoción de los Caballeros Grises. La muerte de uno de ellos es llorada como una trágica pérdida en el Imperio.

Las criaturas de la disformidad solo tienen una característica de la que debes preocuparte: su odio visceral hacia el Emperador. Tu tarea consiste en sofocar la rebelión que predicán y la única manera segura de conseguirlo es exterminarlas.

Qualtak Shoran



ELITE

Inquisidor del Ordo Malleus

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Inquisidor	20	4	4	3	3	2	4	2	8	4+

Escuadra: 1.

Opciones: un Inquisidor puede elegir cualquier objeto permitido de la armería de los Cazadores de Demonios.

Escolta: el Inquisidor puede estar acompañado por un número de Cofrades entre 0-6 (consulta el apartado "Escolta de los Inquisidores" en la página 22).

REGLAS ESPECIALES

Psíquico: los Inquisidores suelen manifestar habilidades psíquicas, por lo que pueden elegir poderes psíquicos de la sección *Poderes psíquicos del Ordo Malleus*.

Personaje independiente: excepto si dispone de una escolta, un Inquisidor es un personaje independiente y deben aplicarse todas las reglas sobre personajes descritas en el reglamento de Warhammer 40,000. Si su escolta resulta destruida, el Inquisidor se convierte en un personaje independiente y es libre de unirse a otra escuadra.

0-1 Huésped Demoníaco

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Huésped Demoníaco	85	4	4	6	4	4	4	1D6	9	4+

Escuadra: pueden elegirse entre 1-3 Huéspedes Demoníacos como una sola opción de elite. Aunque deben ser desplegados como una misma opción, no tienen por qué desplegarse juntos y, además, actúan de forma independiente unos de otros.

REGLAS ESPECIALES

Coraje: los Huéspedes Demoníacos no tienen que efectuar *chequeos de desmoralización*, ni siquiera aunque su fallo fuese automático, y no sufren *acobardamiento*. Debido a su naturaleza, no están sujetos a la *inestabilidad demoníaca*.

Invocados: los Huéspedes Demoníacos deben mantenerse en reserva y entran en juego de acuerdo con las reglas de *tropas de despliegue rápido* o *reservas*, aunque el escenario no las contemple.

Invulnerable: su tirada de salvación es una *tirada de salvación invulnerable* de 4+.

Independientes: actúan de forma independiente durante la batalla y no pueden unirse a escuadras ni subir a vehículos. No pueden capturar cuadrantes, ocupar ni mantener objetivos ni contar como tropas supervivientes en una Misión: Exterminio.

Psíquico: casi todos los Huéspedes Demoníacos son psíquicos. Tira 1D6 por cada Huésped Demoníaco al inicio de cada uno de los turnos de su controlador para determinar qué poder psíquico tendrá hasta el inicio de su próximo turno. Anota el poder que cada Huésped podrá utilizar durante cada turno. Aunque superen automáticamente todos los *chequeos psíquicos*, sus poderes pueden contrarrestarse con objetos como la capucha psíquica de un bibliotecario de los Marines Espaciales.

1D6 Resultado

- Aterrorizar:** todas las unidades, amigas o enemigas, en un radio de 30 cm del Huésped Demoníaco y que no estén en el interior de un vehículo deben efectuar inmediatamente un *chequeo de acobardamiento*.
- Regeneración demoníaca:** el Huésped Demoníaco recupera inmediatamente todas las heridas sufridas.
- Teleportación:** puede moverse hasta cualquier punto del terreno de juego, siempre que no esté a menos de 3 cm de una miniatura enemiga o en terreno impasable, y se dispersa como las *tropas de despliegue rápido*. Puede asaltar durante ese turno.
- Sangre hirviendo:** en la fase de disparo de su controlador, sitúa la plantilla de artillería pesada sobre el Huésped Demoníaco. Todas las miniaturas bajo la plantilla (excepto el Huésped) sufren un impacto de F3 con FP2.
- Alterar el espacio tiempo:** puede mover hasta 30 cm y asaltar otros 30 cm y dobla el número de ataques que puede hacer (antes de aplicar los modificadores).
- Fuerza de la disformidad:** añade +1D3 a la Fuerza y a la Resistencia del Huésped Demoníaco hasta el inicio del siguiente turno.

La senda del Cazador de Demonios, el deber sagrado del Ordo Malleus, es una de las más duras que puede elegir un inquisidor. El nivel de iniciación que estos inquisidores deben presenciar ha hecho enloquecer a muchos y corromperse a incontables otros durante la guerra secreta de la Inquisición. Los inquisidores acostumbran a tener un séquito pequeño en la parte inicial de su carrera, puesto que tienen que viajar por toda la galaxia. Si un inquisidor descubre indicios de actividad del Caos y sobrevive para informar de ello, todo el peso del Ordo Malleus caerá sobre el lugar para erradicar la amenaza.

A lo largo de la secreta historia de la Inquisición, muchos han defendido el estudio y aprovechamiento de las entidades de la disformidad como forma de derrotar a los Dioses Oscuros. Para algunos, estos hombres son iluminados; para otros, son radicales, individuos que están muy cerca del límite que nunca debe ser superado. Estos inquisidores radicales pueden llegar a utilizar huéspedes demoníacos para llevar a cabo su cometido. Ellos dicen que han conseguido domar el Caos; sus detractores, que es prueba de su corrupción.

Aunque a ningún comandante de la Guardia Imperial le agrada combatir junto a un huésped demoníaco, pocos se atreven a contradecir o poner en duda los actos de un inquisidor del Ordo Malleus. La inmensa mayoría de capítulos de Marines Espaciales, en cambio, se negarán a batallar junto a tal abominación. De hecho, es difícil encontrar un capítulo al que no le importe luchar junto a un huésped demoníaco.

Nota: solo se puede incluir un Huésped Demoníaco si el ejército también incluye un Inquisidor o un Gran Inquisidor. No se pueden incluir Caballeros Grises en un ejército que lleve un Huésped Demoníaco.

"No te atrevas a juzgar mis métodos de trabajo, loco descerebrado. No eres capaz de entender la magnitud de mi tarea, ni las consecuencias que acarrearían mis fallos".

Inquisidor Lichtenstein,
declarado Traitor Excommunicatus 998 M41.



Exterminadores de los Caballeros Grises

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Exterminador	46	5	4	4	4	1	4	2	10	2+
Hermano Capitán	61	5	4	4	4	1	4	3	10	2+

Escuadra: 1 Hermano Capitán y entre 2-9 Exterminadores.

Armamento: arma psíquica Némesis y bólder de asalto o martillo de trueno y escudo de tormenta.

Opciones: una miniatura puede sustituir su bólder de asalto por un incinerador (+15 puntos) o por un cañón psíquico (+25 puntos).

Personaje: el Hermano Capitán puede recibir equipo permitido de la armaría.

REGLAS ESPECIALES

Caballeros Grises: deben atenerse a las reglas contempladas en la página 8.

Holocausto: pueden escoger el poder psíquico *Holocausto* (+20 puntos por unidad).

Armadura de exterminador: los beneficios de portar una armadura de exterminador ya están incluidos en el perfil.

Asesinos del Culto de la Muerte

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Asesino del Culto de la Muerte	40	5	4	4	3	2	5	2	8	5+

Escuadra: pueden elegirse entre 1-3 Asesinos como una sola opción de elite. Aunque deben ser desplegados como una misma opción, no tienen por qué colocarse juntos y, además, actúan de forma independiente unos de otros.

Armamento: arma de energía y arma de combate cuerpo a cuerpo adicional.

REGLAS ESPECIALES

Independientes: actúan de forma independiente durante la batalla y no pueden unirse a escuadras ni subir a vehículos. No pueden capturar cuadrantes, ocupar ni mantener objetivos, ni contar como tropas supervivientes en una Misión: Exterminio.

Coraje: no tienen que efectuar chequeos de desmoralización, aunque el fallo sea automático, y no sufren acobardamiento.

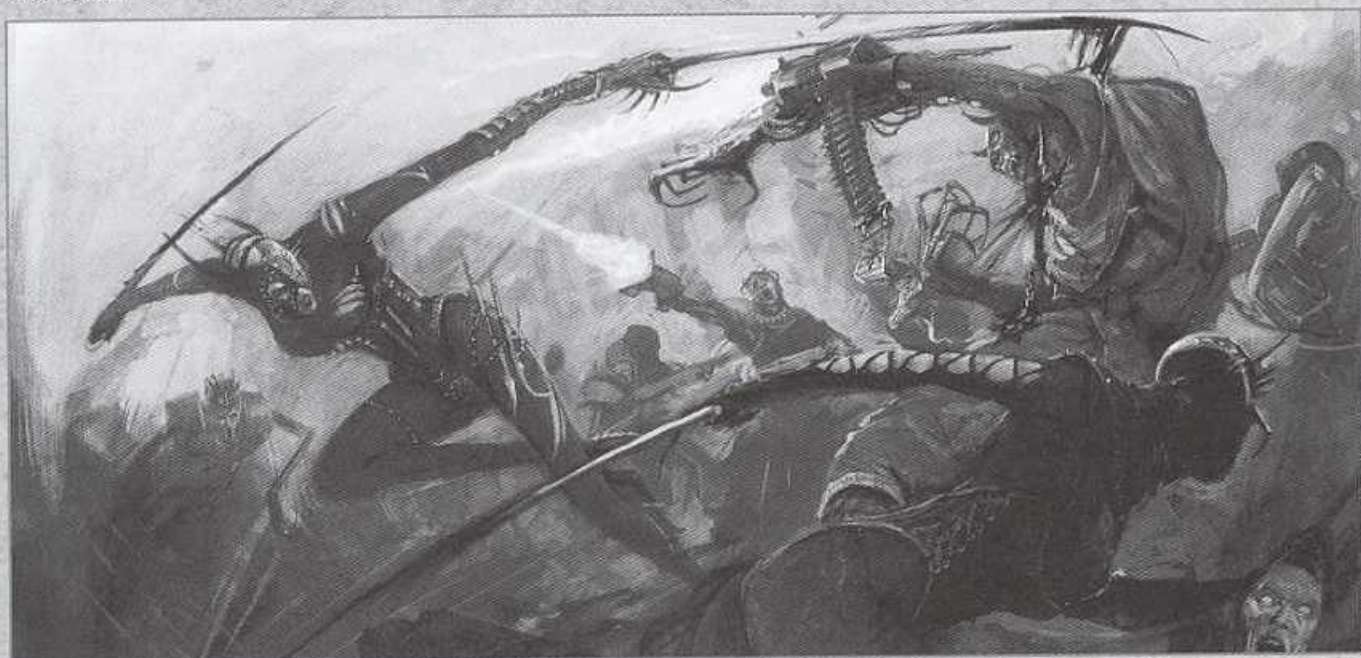
Infiltradores: cuando la misión lo permita, los Asesinos del Culto de la Muerte pueden utilizar las reglas de infiltración.

Invulnerable: debido a su gran agilidad, la tirada de salvación de los asesinos es invulnerable.

Los guerreros de elite del legendario capítulo de los Caballeros Grises son temibles sobre el campo de batalla y han sido entrenados para combatir bajo condiciones tremendas y triunfar. Están equipados con las más antiguas y reverenciadas armas y armaduras del Imperio y cada uno de ellos es un poderoso psíquico capaz de combatir en solitario. Se dice que estos soldados deben resistir la agonía que sufre el alma del Emperador para que su inelación se dé por terminada. Si esto es verdad, su voluntad y estoicismo están más allá de los de aquellos que se consideran los más devotos servidores del Imperio.

Los cultos de la muerte pueden encontrarse en innumerables mundos imperiales. Muchos tienen origen caótico y solo adoran a Khorne. Pero otros son fanáticos en su religión y su dedicación al credo imperial es muy grande, hasta el punto de ofrecer sus víctimas como ofrendas para el Emperador. Un inquisidor puede utilizar a estos devotos como excelentes infiltradores y ejecutores. Los miembros del Culto de la Muerte utilizan armas exóticas y rituales para llevar a cabo su cometido.

Nota: solo se puede incluir un miembro del Culto de la Muerte si el ejército también incluye un Inquisidor o un Gran Inquisidor.



El Oficio Asesinorum es una organización altamente secreta que entrena asesinos biomodificados para que lleven a cabo las más peligrosas y concisas misiones de asesinato. Los diferentes Templos del Oficio se especializan en diferentes artes de matar, que van desde el amargo beso envenenado hasta la más sangrienta matanza en masa. La Inquisición tiene muchos lazos con el Oficio Asesinorum y trabaja codo a codo con sus agentes.

Nota: solo se puede incluir un agente del Oficio Asesinorum si el ejército también incluye un Inquisidor o un Gran Inquisidor. No se puede incluir más de un agente del Oficio Asesinorum por ejército.

El asesino Vindicare practica una destrucción cruel e insensible y es capaz de acabar con su objetivo con increíble precisión. Mediante una sola bala ofrece una muerte sin gloria a los enemigos del Imperio y ha elevado el trabajo de francotirador a la categoría de arte. Como complemento a su entrenamiento, el Templo Vindicare entrena a sus adeptos en las artes del sigilo y la evasión. Una de las máximas del templo es que una muerte limpia debe realizarse desde una posición de disparo privilegiada y se sabe de asesinos Vindicare que han estado apostados sin moverse durante semanas antes de disparar.

Las habilidades de un Vindicare se utilizan para acabar con aquellos sospechosos de preparar un camino de entrada en el plano material para una entidad demoníaca. Muchos falsos mesías han muerto mientras promovían su credo cuando una bala ha atravesado su corrupto cerebro. Cuando una figura carismática como esta muere a manos de un servidor del Emperador sin rostro, sus acólitos se disuelven atemorizados. Muchas herejías se han contenido gracias a un solo disparo; aunque hay ocasiones en que el Vindicare no llega a tiempo o el demonio ya ha poseído la carcasa de su adorador y el Ordo Malleus debe entrar en acción.

0-1 Agente del Oficio Asesinorum

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Asesino	variable	5	5	4	4	2	5	3	10	4+

Escuadra: 1.

Opciones: un Agente del Oficio Asesinorum debe ser de alguno de los siguientes templos: Callidus, Culexus, Eversor o Vindicare. Las reglas para cada uno de los diferentes agentes se muestran a continuación.

Valor en puntos (depende del templo al que pertenezca):

Vindicare	110 puntos	Callidus	120 puntos
Eversor	95 puntos	Culexus	105 puntos

REGLAS ESPECIALES

Independiente: actúan de forma independiente durante la batalla y no pueden unirse a escuadras ni subir a vehículos. No pueden capturar cuadrantes, ocupar ni mantener objetivos, ni contar como tropas supervivientes en la Misión: Exterminio.

Coraje: no tienen que efectuar *cheques de desmoralización*, aunque el fallo sea automático, y no sufren *acobardamiento*.

Infiltradores: cuando la misión lo permita, los Agentes del Oficio Asesinorum pueden utilizar las reglas de *infiltración*.

Invulnerable: debido a su arduo entrenamiento, la tirada de salvación de los asesinos es *invulnerable*.

Asesino del Templo Vindicare

EQUIPO

Rifle Exitus: se trata a todos los efectos de un rifle de francotirador (alcance de 90 cm, impacta con 2+, hiere con 4+) con una FP de 2. Además, en vez de un proyectil normal, puede disparar uno de los siguientes proyectiles especiales. Cada uno de estos proyectiles solo puede dispararse una vez por batalla y, para hacerlo, debe declararse que el proyectil va a dispararse antes de efectuar la tirada para impactar.

Rompepantallas: ignora las *tiradas de salvación invulnerables*.

Turboperforante: inflige dos heridas en vez de una. Si se dispara contra un vehículo, el proyectil tiene un Factor de Penetración de 3D6.

Fuego infernal: el proyectil hiere con un 2+ en vez de con un 4+.

Pistola Exitus: tiene el siguiente perfil:

Alcance 30 cm	F5	FP 2	Pistola
---------------	----	------	---------

Máscara espía: la máscara espía Vindicare reduce la *tirada de salvación por cobertura* del objetivo en un punto (las de 5+ pasan a ser de 6+, etc.) Además, la máscara espía permite al Asesino tirar 5D6x5 cm al determinar la distancia a la que puede disparar cuando se aplican las reglas de *combate nocturno*.

Traje de camuflaje: cualquier unidad que desee disparar al Asesino Vindicare deberá efectuar una tirada para determinar si ve a su objetivo, como si se estuviera jugando con las reglas de *combate nocturno* (el asesino debe estar situado a 5D6x3 cm de la unidad para poder ser designado como objetivo). Si se utilizan las reglas de *combate nocturno*, el Asesino solo podrá ser designado como objetivo si se encuentra a la mitad o menos del rango de visión normal de la unidad (es decir, si obtuviera un 40, solo podría designar como objetivo al Asesino si este estuviera a 20 cm o menos).

REGLAS ESPECIALES

Tirador de elite: al disparar, puedes designar qué miniatura es el objetivo del Asesino Vindicare (puedes designar al sargento o al soldado con el arma pesada de la unidad). Esto significa que eres tú quien decide qué miniatura ha sido eliminada, no el enemigo. Además, el Vindicare puede apuntar a cualquier miniatura enemiga dentro de su alcance y línea de visión, sin tener en cuenta las restricciones de elección de objetivo (como no poder elegir personajes independientes situados a 15 cm o menos de una unidad).



Asesino del Templo Culexus

EQUIPO

Eterium: cualquier unidad que desee cargar o disparar contra el Asesino Culexus o cualquier psíquico que intente atacarle con un poder psíquico deberá superar un *chequeo de liderazgo*. Si no lo supera, deberá designar otra unidad como objetivo.

Animus speculum: el perfil de esta arma se indica a continuación. Por cada psíquico situado en un radio de 30 cm del Asesino Culexus suma +1 al Asalto del Animus Speculum (es decir, Asalto 2 se convertirá en Asalto 3 si hay un psíquico en un radio de 30 cm del Asesino).

Alcance 30 cm F5 * FP 1 Asalto 2

Granadas antipsíquicas: en vez de disparar el animus speculum, el Asesino Culexus puede lanzar una granada antipsíquica. Estas granadas solo tienen efecto contra psíquicos. Su alcance es de 15 cm. Efectúa la tirada para impactar siguiendo el procedimiento habitual. Si el psíquico es impactado, deberá efectuar un *chequeo de liderazgo*; por cada punto por el que lo falle sufrirá una herida. Las tiradas de salvación pueden efectuarse de la manera habitual. Por ejemplo, un psíquico (L7 a causa de la regla especial *aura de abominación*) obtiene un 9 en su chequeo, con lo que sufre 2 heridas.

REGLAS ESPECIALES

Abominación psíquica: cualquier psíquico situado a 15 cm o menos de un Asesino Culexus al inicio de su turno deberá superar un *chequeo de desmoralización* o retirarse (si forma parte de una unidad, esta también deberá retirarse).

Aura de abominación: se considera que cualquier unidad, amiga o enemiga, con al menos una miniatura en un radio de 30 cm del Asesino tiene L7 a no ser que este ya sea inferior.

Asesino de psíquicos: siempre apuntará a un psíquico enemigo a la hora de efectuar sus ataques con proyectiles, sin importar si el personaje forma parte de una unidad, es un personaje independiente, etc. El Asesino Culexus puede ignorar a cualquier otra miniatura cuando carga si esto le permite trabarse en combate con un psíquico.

Disipación de vida: puede utilizar esta habilidad cuando está trabado en combate cuerpo a cuerpo con un psíquico. Antes de resolver ningún ataque (pero después de haber movido todas las miniaturas), ambos jugadores deben tirar 2D6 y sumar el Liderazgo de sus respectivas miniaturas (recuerda el *aura de abominación*). Si el Culexus obtiene un resultado superior, el psíquico enemigo sufrirá una herida sin tirada de salvación posible (ni siquiera de *salvación invulnerable*). Esto debe repetirse al inicio de cada turno de combate cuerpo a cuerpo. Estas heridas deben contabilizarse para determinar el resultado del combate. El resto del combate cuerpo a cuerpo se resolverá de la forma habitual. Esta habilidad solo puede ser usada sobre un psíquico por turno.

Los asesinos que se entrenan en el Templo Culexus no son elegidos por su salvajismo, su astucia o su habilidad combativa, aunque estas son cualidades muy apreciadas. La razón principal para entrenar a un individuo como asesino Culexus es porque no tiene (o parece no tener) presencia especular en la disformidad, solo hay vacío. No tienen alma.

El asesino lleva un gran yelmo denominado animus speculum. Se utiliza para lanzar rayos de energía psíquica durante la batalla, aunque su propósito principal es bloquear las habilidades innatas del asesino Culexus. El yelmo es tan solo parcialmente efectivo incluso cuando está activo (muchos apenas pueden permanecer en la misma sala). Durante la batalla, el ojo del animus speculum se abre y es solo entonces cuando fluye todo el potencial de las horribles habilidades del Culexus.

Este asesino ataca canalizando sus habilidades innatas, mejoradas e incrementadas tras largos años de ejercicios mentales. Los habitantes de la disformidad ni tan solo soportan la presencia de estos agentes imperiales. Sus habilidades son anatema para las fuerzas que atan a los demonios al plano material. El Culexus emite un rayo de energía disforme polarizada que carboniza la mente de los psíquicos del Caos y que desprovee a los demonios de sus habilidades. Avanza impasible por el campo de batalla mientras la fuerza vital de estos seres se extingue.



El Templo Callidus es el más sutil entre los del Oficio Asesorum y está especializado en el engaño de los sentidos de los enemigos del Imperio. Camuflados, los asesinos Callidus se acercan hasta los sirvientes del Caos infiltrándose sin ser descubiertos y acaban con el mal de raíz cuando se han ganado su confianza.

Para llevar a cabo su delicado cometido, los integrantes del Templo Callidus se especializan en el uso de la metamorfina, una droga que modifica el cuerpo a voluntad. Al ingerir esta sustancia, el asesino puede adoptar la forma de cualquier entidad humana, desde una bella y joven mujer hasta un anciano decrepito. No obstante, el Adeptus Medicus del Imperio ha desarrollado un método para implantar quirúrgicamente a los Callidus miembros casi idénticos a los de alienígenas, como los Orkos o los Eldars.

Su lugar en el campo de batalla está tras las líneas enemigas, donde se infiltran con sigilo y astucia. Normalmente eliminan a un servidor del Caos y lo reemplazan. Hoy en día, un Callidus puede mimetizar la forma de casi cualquier ente de la galaxia. Con esta técnica, el Callidus puede acercarse a los comandantes y psíquicos enemigos, influenciarlos y, finalmente, terminar con sus vidas.

Posiblemente, el Eversor es el asesino más despreciado de todos. Este asesino se especializa en tácticas de asalto y terror y castiga a todo aquel que ejerce un cargo de responsabilidad y que ha prestado atención a los cantos de sirena del Caos. Como agentes del Ordo Malleus, los asesinos Eversor se ponen en acción cuando la mancha del Caos se ha extendido completamente por una organización. Mientras que los efectivos militares del Ordo Malleus se enfrentan a los seguidores del Caos en el campo de batalla, el Eversor eliminará la fuente del problema directamente. Es raro que un Eversor tenga un solo objetivo; su misión consistirá en arrancar el corazón de la rebelión del Caos. Una brutalidad tal posibilita que se extermine el cáncer de raíz y que no haya nadie para suceder al líder muerto; el enemigo habrá sido destruido para siempre.

Asesino del Templo callidus

EQUIPO

Espada física C'tan: tan solo puede utilizarse en combate cuerpo a cuerpo. Esta arma niega todo tipo de tiradas de salvación.

Desestabilizador neural: utiliza la plantilla del lanzallamas y dispara como cualquier otra arma que dispare llamas. Para herir, debe seguirse el siguiente procedimiento: el desestabilizador neural tiene F8, pero, en vez de usar la Resistencia del objetivo, debe utilizarse su Liderazgo. Por lo demás, la Tabla de Heridas se emplea con normalidad. Por ejemplo, una miniatura con L9 resultará herida con un 5+. Un resultado de 1 siempre es un fallo. Contra vehículos, tira 1D3 en la tabla de Impacto Superficial, puesto que las mentes de la tripulación están parcialmente protegidas por el blindaje. El perfil de esta arma es el siguiente:

Alcance	Plantilla	FX	FP 1	Asalto 1
---------	-----------	----	------	----------

Metamorfina: el Callidus siempre se queda en la reserva, incluso si el escenario no permite aplicar la regla *reservas*. Cuando se pueda desplegar, el asesino podrá hacerlo en cualquier punto del campo de batalla y mover y atacar normalmente en el turno en el que aparece.

Cuchillos envenenados: si el Asesino sigue en contacto peana con peana con una miniatura enemiga al final de la fase de asalto, después de haber resuelto todos los combates podrá efectuar un ataque adicional con sus cuchillos envenenados. Este ataque siempre herirá con un 4+. Pueden efectuarse *tiradas de salvación por armadura*.

REGLAS ESPECIALES

Destrabarse: al inicio de cualquier fase de asalto, el Asesino puede intentar destrabarse del combate. Tira 1D6: con un resultado de 1, habrá fallado y deberá resolverse el combate; con un resultado de 2+, podrá alejarse del enemigo un número de centímetros igual al doble del resultado obtenido en el dado. Este movimiento no puede utilizarse para trabarse en combate con otra miniatura. Si la unidad de la que se ha destrabado queda completamente libre, esta podrá consolidar la posición al final de la fase de asalto.

Crear confusión: el jugador que controla el Asesino puede mover una unidad enemiga hasta 15 cm, una vez ambos jugadores hayan desplegado, pero antes de iniciarse el primer turno. La nueva posición de la unidad debe estar en la zona de despliegue y será el jugador enemigo quien decida el encaramiento final de la miniatura.

Asesino del Templo eversor

EQUIPO

Pistola Executor: se trata de una combiarma formada por una pistola búmer y una pistola de agujas. Puede dispararse una u otra arma, pero no ambas en el mismo turno. El perfil de la pistola se muestra a continuación. La pistola siempre hiere con un resultado de 4+ y tiene una FP de 1D6 contra vehículos.

Pistola búmer:	Alcance 30 cm	F4	FP 5	Pistola
Pistola de agujas:	Alcance 30 cm	FX	FP 6	Pistola

Arma de energía y bombas de fusión: estas armas funcionan tal y como se describe en el reglamento de Warhammer 40,000.

Puño neuronal: es un arma de combate cuerpo a cuerpo. Efectúa la tirada para impactar de la manera habitual, pero no hagas la tirada para herir. El puño neuronal siempre hiere con un resultado de 4+, al margen de la Resistencia del enemigo, e impide las *tiradas de salvación por armadura*. Los vehículos impactados con esta arma sufrirán un impacto superficial con un resultado de 6 en 1D6, sea cual sea su blindaje.

Drogas de combate: un Eversor puede cargar hasta 30 cm en la fase de asalto (o doblar la distancia de carga si atraviesa terreno difícil). Cuando asalta, el Asesino tiene 1D6 ataques adicionales en vez del habitual +1.

REGLAS ESPECIALES

Fuego rápido: nunca se considera que el Eversor haya movido al disparar la pistola Executor (por lo que siempre podrá dispararla dos veces).

Biofusión: si el Eversor muere, coloca la plantilla de área de efecto sobre la miniatura. Cualquier miniatura cubierta total o parcialmente por la plantilla sufrirá un impacto automático de F5, que podrá evitar normalmente con una tirada de salvación. A continuación, retira el Asesino del juego.



TROPAS DE LÍNEA

Caballeros Grises

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Caballero Gris	25	5	4	4	4	1	4	1	8	3+
Juez	50	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

Escuadra: 1 Juez y entre 4-9 Caballeros Grises.

Armamento: arma psíquica Némesis y bólter de asalto.

Opciones: hasta dos miniaturas pueden cambiar su bólter de asalto por un cañón psíquico (+25 puntos) o por un inclinador (+10 puntos). La escuadra puede teleportarse si es elegida como una opción de tropa de ataque rápido (ver recuadro de la derecha).

Personaje: el Juez puede equiparse con elementos de la armería. Su arma psíquica Némesis cuenta como un arma de energía además del bonificador de Fuerza normal.

REGLAS ESPECIALES

Caballeros Grises: deben atenerse a las reglas especiales contempladas en la página 8.

Tropas de Asalto Inquisitoriales

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comando	10	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Veterano	+10	3	4	3	3	1	3	2	8	4+

Escuadra: 5-10.

Armamento: rifle infernal con sistema de puntería y granadas de fragmentación.

Opciones: hasta dos miniaturas pueden cambiar sus armas por un lanzallamas (+5 puntos), un rifle de fusión (+10 puntos), un rifle de plasma (+10 puntos) o un lanza-granadas (+10 puntos). La escuadra puede equiparse con granadas perforantes (+2 puntos/miniatura).

Personaje: puedes convertir en Veterano a uno de los Comandos (+10 puntos). El Veterano puede equiparse con elementos permitidos de la armería.

Transporte: la escuadra puede montar en un Rhino (+50 puntos) o en un Chimera (+70 puntos). Consulta los transportes en la página 30.

En batalla, los Caballeros Grises asegurarán la zona para el despliegue de su comandante y de los exterminadores. Manteniendo a raya a los malvados seres de la disformidad se aseguran de que las tropas de élite de su capítulo puedan alcanzar fácilmente su objetivo.



Tropas Teleportadas

Una escuadra de Caballeros Grises puede elegirse como tropa de ataque rápido en vez de como tropa de línea para poder teleportarse al campo de batalla. Puede usar las reglas de tropas de despliegue rápido, como los Exterminadores de los Caballeros Grises (consulta la página 8).

La Inquisición mantiene una línea de fortalezas a lo largo de la galaxia, algunas ocultas y otras, en cambio, conocidas por todos y protagonistas de innumerables leyendas. Las tropas de asalto inquisitoriales se encargan de proteger y asegurar las fortalezas de la Inquisición y las infames Naves Negras mientras estas realizan pruebas de pureza por los diferentes mundos de la galaxia. Reclutados en Schola Progenium y entre miembros de familias con una gran tradición de servicio a la Inquisición, estos soldados están entrenados igual que las tropas de asalto de la Guardia Imperial. Deben superar pruebas de pureza e incorruptibilidad antes de entrar al servicio de los inquisidores, que harán uso de estas tropas cuando los Caballeros Grises no sean suficientes.



TRANSPORTES

El Chimera es un vehículo tremendamente versátil y que ha prestado servicio al Imperio durante varios milenios. La variante más común es la que va armada con un multiláser en la torreta y un bólter pesado en afuste exterior. Los puertos para armas del habitáculo permiten que sus ocupantes disparen sus rifles láser desde ellos.



El Rhino TBT, producido en un millón de mundos forja, es un vehículo omnipresente en los ejércitos imperiales, puesto que permite que las tropas puedan ser desplegadas rápidamente allí donde más se las necesita.

El Land Raider representa el pináculo de la tecnología de vehículos blindados del Imperio. El adamantio de su casco es tan resistente que puede soportar el impacto directo del arma más potente del enemigo y sus cañones láser modelo Martillo Celestial han reducido a cenizas los tanques del enemigo a lo largo de la historia.

Los transportes solo pueden incluirse en un ejército como mejora para una unidad y solo podrán transportar la unidad para la que han sido comprados. Un personaje independiente que acompañe a una unidad puede montar en el transporte que monte esta. Los transportes listados a continuación pueden sufrir las siguientes modificaciones: pala excavadora, blindaje adicional, misil Cazador Asesino, bólter de asalto en afuste exterior, reflector y descargadores de humo.

Un Rhino o un Chimera cuyos pasajeros utilicen las aberturas para disparar se considerará un vehículo descubierto si la tirada de salvación por armadura de alguno de sus pasajeros es mayor de 3+.

Chimera

	Puntos	frontal	Blindaje lateral	posterior	HP
Chimera	70	12	10	10	3

Tipo: tanque.

Tripulación: Guardia Imperial.

Aberturas de disparo: 2.

Puntos de acceso: 1.

Armamento: ha de tener una de las siguientes torretas armadas: multiláser, lanzallamas pesado o bólter pesado (+10 puntos). También puede instalarse un bólter pesado o un lanzallamas pesado montado en el habitáculo (+5 puntos).

Transporte: puede transportar un máximo de 12 miniaturas.

Rhino

	Puntos	frontal	Blindaje lateral	posterior	HP
Rhino	50	11	11	10	4

Tipo: tanque.

Tripulación: Comandos.

Aberturas de disparo: 1.

Puntos de acceso: 3.

Armamento: el Rhino está armado con un bólter de asalto.

Transporte: el Rhino puede transportar un máximo de 10 miniaturas, pero ninguna de ellas puede estar equipada con armadura de exterminador.

Land Raider

	Puntos	frontal	Blindaje lateral	posterior	HP
Land Raider	250	14	14	14	4

Tipo: tanque.

Tripulación: Marines Espaciales.

Aberturas de disparo: 0.

Puntos de acceso: 3.

Armamento: el Land Raider está armado con un cañón láser acoplado en cada una de sus barquillas laterales y un bólter pesado acoplado montado en afuste exterior.

Transporte: un Land Raider puede transportar hasta 10 miniaturas.

"POR ORDEN DEL EMPERADOR INMORTAL DE LA HUMANIDAD"

Puedes utilizar las siguientes unidades en un ejército de Cazadores de Demonios para representar tropas que un gran Inquisidor o un héroe de los Caballeros Grises ha reclutado temporalmente. Ocupan opciones de la lista de ejército de los Cazadores de Demonios en función de la categoría que tengan asignada en la siguiente lista.

Estas unidades no pueden elegirse como opciones obligatorias del ejército y no se pueden usar Marines Espaciales aliados si hay Caballeros Grises en el ejército. Todas las unidades deben elegirse tal y como se describen en el Codex: Marines Espaciales o en el Codex: Guardia Imperial. Las unidades marcadas con † solo pueden incluirse si el ejército cuenta con dos opciones de tropas de línea de Marines Espaciales aliados. Las marcadas con ‡ solo pueden incluirse si el ejército cuenta con dos opciones de tropas de línea de la Guardia Imperial inducida.

Recuerda que puedes incluir Marines Espaciales aliados o Guardia Imperial inducida en tu ejército de Cazadores de Demonios, pero no ambos.

TROPAS DE LÍNEA

Escuadra Táctica (Marines Espaciales)

0-1 Escuadra de Exploradores
(Marines Espaciales)

Pelotón de Infantería (Guardia Imperial)

Escuadra de Infantería Mecanizada
(Guardia Imperial)

Nota: no tienes que incluir un Pelotón de Infantería por cada Escuadra de Infantería Mecanizada que elijas.

APOYO PESADO

Escuadra de Expiación

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Caballero Gris	25	5	4	4	4	1	4	1	8	3+
Juez	50	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

Escuadra: 1 Juez y entre 2-9 Caballeros Grises.

Armamento: arma psíquica Némesis y bôlter de asalto.

Opciones: hasta cuatro miniaturas pueden sustituir sus armas por un cañón psíquico (+30 puntos) o por un incinerador (+15 puntos).

Personaje: el Juez puede equiparse con elementos permitidos de la armería. Su arma psíquica Némesis cuenta como un arma de energía además del bonificador de Fuerza normal.

REGLAS ESPECIALES

Caballeros Grises: deben atenerse a las reglas especiales descritas en la página 8.

0-1 Ataque orbital

	Puntos	F	FP	Notas
Batería de lanzas	70	10	1	plantilla de artillería pesada
Torpedo de fusión	80	8	3	plantilla de artillería pesada; penetración de blindaje 2D6
Bombardeo ultrapesado	60	6	4	plantilla de artillería pesada

Opciones: selecciona el tipo de bombardeo entre los tres listados anteriormente.

REGLAS ESPECIALES

Determinar el objetivo: el ataque orbital debe centrarse en algún elemento de escenografía al principio de la batalla. Añota cuál es este punto antes de que desplieguen los ejércitos, pero después de haber determinado las zonas de despliegue.

Momento del ataque: un ataque orbital siempre utilizará la regla *reservas*, aunque el escenario no la contemple. Una vez disponible, el ataque orbital se llevará a cabo en cada fase de disparo posterior del jugador que lleve los Cazadores de Demonios. Este jugador puede elegir posponer el inicio del ataque orbital, pero una vez haya empezado ya no se detendrá hasta el final de la partida.

Emplazamiento: la plantilla puede colocarse en cualquier punto del elemento de escenografía elegido.

Precisión: los ataques orbitales no son muy precisos. Un ataque orbital puede dispersarse como cualquier otra arma de plantilla de artillería, solo que, si falla la tirada, se dispersará el doble de la distancia indicada en el dado. En caso de conseguir un impacto, el ataque se dispersará de la manera habitual y en la dirección indicada por el dado de dispersión.

Barrera de artillería pesada: todos los tipos de ataque orbital se consideran barrera de artillería pesada a efectos de llevar a cabo *cheques de acobardamiento*.

Allí donde se requiere artillería pesada, aparecen las escuadras de expiación de los Caballeros Grises. Ofrecen protección y cobertura a sus hermanos durante los conflictos más crudos, en los que estos estarían desvalidos ante la intensidad del fuego enemigo.



En las circunstancias más dramáticas, un Inquisidor puede verse obligado a declarar *Exterminatus* un planeta consumido por los Poderes de la Ruina y acabar con toda su población mediante ataques orbitales. También pueden utilizarse estos ataques para destruir objetivos aislados. Esto es peligroso porque las tropas amigas suelen estar bastante cerca del objetivo y los bombardeos no tienen una precisión absoluta. Utilizar estos bombardeos es indicador de lo desesperada que se ha vuelto la situación.



TROPAS DE ATAQUE RÁPIDO

- 0-1 Escuadra de Asalto (Marines Espaciales)[†]
- 0-1 Land Speeder Tornado (Marines Espaciales)[†]
- 0-1 Escuadrón de Land Speeders (Marines Espaciales)[†]
- 0-1 Escuadrón de Motocicletas (Marines Espaciales)[†]
- 0-1 Escuadrón de Sentinels (Guardia Imperial)[†]
- 0-1 Escuadra de Rough Riders (Guardia Imperial)[†]

TROPAS DE APOYO PESADO

- 0-1 Escuadra de Devastadores (Marines Espaciales)[†]
- 0-1 Land Raider (Marines Espaciales)[†]
- 0-1 Predator (Marines Espaciales)[†]
- 0-1 Dreadnought (Marines Espaciales)[†]
- 0-1 Tanque de Batalla Leman Russ (Guardia Imperial)[†]

El capítulo de los Caballeros Grises tiene un par que móvil compuesto por diversos tanques para enfrentarse a los más poderosos enviados del Caos. Los Land Raiders de los Caballeros Grises son como capillas móviles, santuarios en los que pueden purificar su mente y preparar su espíritu para la batalla.

Nota: solo pueden incluirse Land Raiders, Land Raiders Cruzados y Dreadnoughts si el ejército incluye un Héroe de los Caballeros Grises.

Es por todos conocido que los Caballeros Grises recibieron al menos un Land Raider Cruzado tras su participación en el Incidente Schannel. En su interior, los Caballeros Grises equipados con armadura de exterminador pueden llevar a cabo sus ritos de homenaje al Emperador.



Es raro que un Caballero Gris sea enterrado en el sarcófago de un Dreadnought cuando su servicio al Emperador toca a su fin, puesto que solo sueñan con descansar en Titán por toda la eternidad. No obstante, las heridas de algunos son incapacitantes pero no mortales y el Caballero Gris acepta ser enclaustrado en una máquina para poder así seguir al servicio del Emperador.



Land Raider de los Caballeros Grises

	Puntos	frontal	Blindaje		HP
			lateral	posterior	
Land Raider	250	14	14	14	4

Tipo: tanque.

Tripulación: Caballeros Grises.

Aberturas de disparo: 0.

Puntos de acceso: 3.

Armamento: el Land Raider está armado con un cañón láser acoplado en cada una de sus barquillas laterales y un bólter pesado acoplado montado en afuste exterior.

Opciones: puede estar equipado con cualquiera de las modificaciones para vehículos de la armería por el coste indicado.

Transporte: puede transportar un máximo de 10 Caballeros Grises con servoarmadura o un máximo de 5 con armadura de exterminador.

Land Raider Cruzado de los Caballeros Grises

	Puntos	frontal	Blindaje		HP
			lateral	posterior	
Land Raider Cruzado	255	14	14	14	4

Tipo: tanque.

Tripulación: Caballeros Grises.

Aberturas de disparo: 0.

Puntos de acceso: 3.

Armamento: está armado con dos bólteres Huracán, un cañón de asalto acoplado y un cañón de fusión. El Cruzado también está equipado con descargadores de asalto.

Opciones: puede estar equipado con cualquiera de las modificaciones para vehículos de la armería por el coste indicado.

Transporte: puede transportar un máximo de 15 Caballeros Grises con servoarmadura o un máximo de 8 Caballeros Grises con armadura de exterminador.

REGLAS ESPECIALES

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

Bólteres modelo Huracán: cada bólter modelo Huracán cuenta como tres pares de bólteres acoplados. El Cruzado siempre puede disparar sus bólteres Huracán sin importar la distancia que se haya movido o qué otras armas haya disparado.

Descargadores de asalto: el frontal del Cruzado está equipado con cargas explosivas diseñadas para lanzar metralla contra el enemigo cuando las tropas de su interior salen al ataque 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.

Dreadnought de los Caballeros Grises

	Puntos	HA	HP	F	Blindaje:				I	A
					frontal	lateral	posterior			
Dreadnought	80	5	4	6(10)	12	12	10		4	2

Tipo: bipode.

Tripulación: un Caballero Gris.

Armamento: el brazo izquierdo del Dreadnought está equipado con un arma de combate cuerpo a cuerpo para dreadnought y un bólter de asalto. El brazo derecho está equipado con una de las siguientes armas: cañón de asalto (+30 puntos), cañón láser acoplado (+50 puntos), bólter pesado acoplado (+30 puntos), cañón de fusión (+40 puntos), cañón de plasma (+40 puntos) o cañón automático acoplado (+35 puntos).

Opciones: puede estar equipado con cualquiera de las siguientes modificaciones para vehículos de la armería: santificado, blindaje adicional, misil Cazador Asesino, munición psíquica, habitáculo sagrado, reflector y descargadores de humo.

El bólter de asalto puede sustituirse por un lanzallamas pesado (+10 puntos) o por un incinerador (+15 puntos).

El arma de combate cuerpo a cuerpo para dreadnought puede sustituirse por un lanzamisiles (+10 puntos).

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO DE CAZADORES DE DEMONIOS

Gran parte del atractivo de coleccionar un ejército de Cazadores de Demonios es que puedes organizarlo desde cero o puedes incluirlo en un ejército ya existente. Podrás expandir tu ejército de una gran variedad de modos poniéndote al frente de la tropa de élite de Caballeros Grises o de otro brazo de las fuerzas imperiales.

La organización de un ejército de Cazadores de Demonios te ofrece la oportunidad de escoger entre dos opciones para montar tu ejército. Puedes organizar una fuerza pura de Cazadores de Demonios (elegida al completo entre las opciones de tropas disponibles en este libro) o, si ya dispones de un ejército de la Guardia Imperial o de los Marines Espaciales, puedes añadir unidades de Cazadores de Demonios como fuerza aliada.

Sea cual sea el método elegido, te recomendamos que tengas en cuenta la Tabla de Organización de Ejército de Misiones. Como puedes comprobar en la tabla inferior, un ejército elegido de la Tabla de Misiones debe incluir, al menos, una unidad de cuartel general y dos unidades de tropas de línea, así que te aconsejamos que empieces tu colección con estas tropas. Si incluyes los Cazadores de Demonios como un ejército aliado, escoge en primer lugar las miniaturas que compongan tus tropas básicas y organiza el ejército alrededor de ellas. Con ambos métodos dispondrás en poco tiempo de un ejército dispuesto a defender a los ciudadanos del Imperio de los horribles servidores del Caos.

1. Un ejército puro de Cazadores de Demonios.

Una vez hayas escogido tu unidad de cuartel general y las dos unidades de tropas de línea, ya puedes empezar a jugar. Con el tiempo y con la experiencia obtenida tras algunas partidas, puedes ampliar el ejército con otras unidades más especializadas.

2. Un ejército con Cazadores de Demonios como fuerza aliada.

Si usas los Cazadores de Demonios como aliados, escoge una o más unidades de este libro como contingente aliado de tu ejército (teniendo en cuenta las reglas de la página 21 y los límites especificados al respecto en la Tabla de Organización de Ejército).



Inquisidor del Ordo Malleus



EJÉRCITOS DE CAZADORES DE DEMONIOS

En estas páginas encontrarás una selección de las diferentes tropas disponibles para los Cazadores de Demonios. Cada unidad desempeña una función específica en el campo de batalla y puede combinarse con otras para que tu ejército pueda derrotar a cualquier enemigo con el que se encuentre.



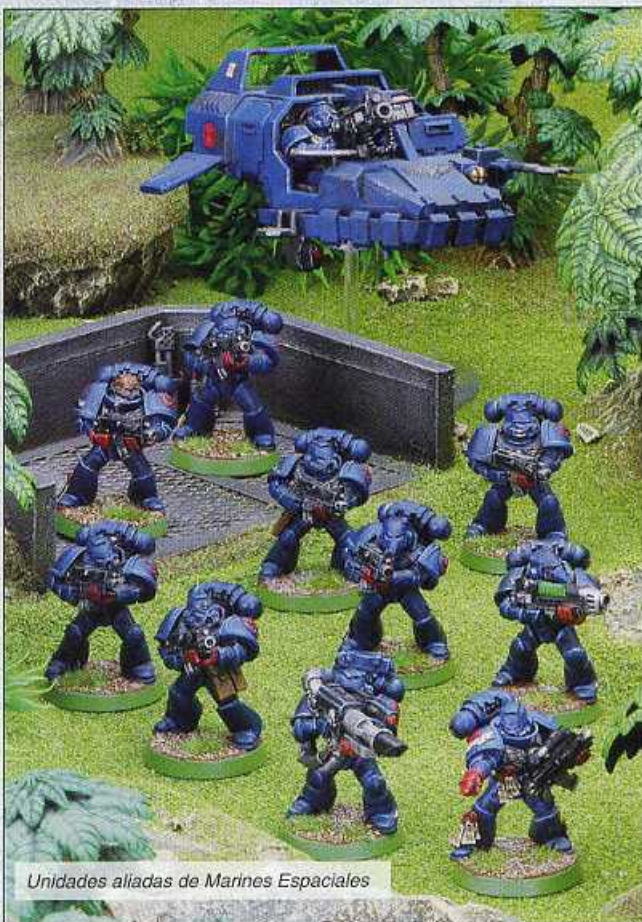
Inquisidor

Los inquisidores son magníficos héroes del Imperio. Pueden ser poderosos psíquicos y tienen acceso a equipo extremadamente potente.

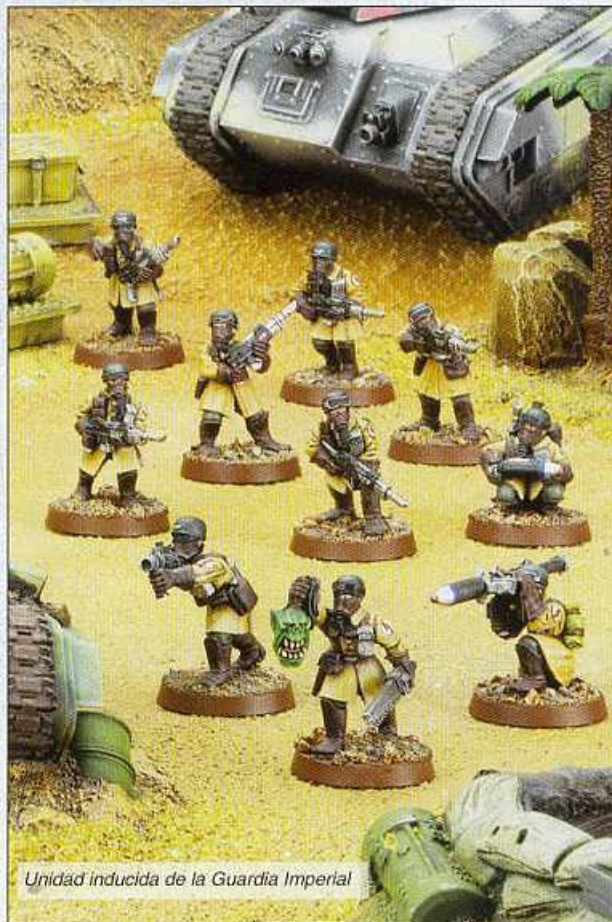


Tropas de asalto inquisitoriales

Las tropas de asalto inquisitoriales son tropas muy variadas que tienen con acceso a los transportes de tropas Rhino y Chimera. Por este motivo resultan ideales para asegurar cuadrantes del tablero, mantener la línea de batalla y apoyar a otras unidades del ejército.



Unidades aliadas de Marines Espaciales



Unidad inducida de la Guardia Imperial

Los ejércitos de Cazadores de Demonios pueden incluir unidades de Marines Espaciales o de la Guardia Imperial para potenciar su fuerza y disponer de acceso a unidades más especializadas como Land Speeders, Basilisks o tanques pesados.



Exterminadores de los Caballeros Grises

Los exterminadores de los Caballeros Grises pueden desplegar una potencia de fuego impresionante y absorben grandes cantidades de daño. Pero, sobre todo, destacan en el combate cuerpo a cuerpo y su habilidad como tropas de despliegue rápido les permite desplegar en el corazón de las líneas enemigas donde causan estragos.



Caballeros Grises con servoarmadura



Igual que el resto de sus hermanos, los Caballeros Grises con servoarmadura despliegan una potencia de fuego verdaderamente impresionante mientras avanzan. Son oponentes mortíferos en el asalto y, si se incluyen como una de las opciones de tropas de ataque rápido del ejército, pueden teleportarse directamente allí donde el combate sea más encarnizado.

CÓMO PINTAR CABALLEROS GRISES

Las miniaturas de Caballeros Grises tienen muchos detalles en sus armaduras, lo que las convierte en únicas entre los capítulos del Adeptus Astartes. A continuación, te enseñaremos algunos ejemplos para que aprendas a pintar Caballeros Grises con servoarmadura y con armadura de exterminador.

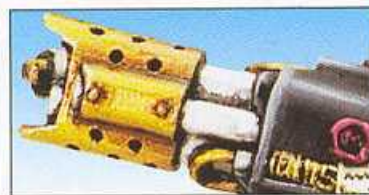
- 1** Tras imprimir la miniatura con Negro Caos, pinta la armadura de tus Caballeros Grises con una capa base de Metalizado Bólter y, a continuación, aplica las luces con Plateado Mithril. Por último, aplica un lavado de Tinta Azul diluida para dar a la armadura un acabado de acero azul.

- Negro Caos
- Metalizado Bólter
- Plateado Mithril
- Tinta Azul



- 2** Pinta los adornos dorados de la armadura con Bronce Bruñido y aplica las luces con Oro Brillante. Después, aplica una capa de Tinta Marrón diluida para oscurecer solo los recovecos, manteniendo el resto de la armadura brillante.

- Bronce Bruñido
- Oro Brillante
- Tinta Marrón



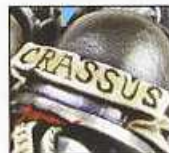
- 3** Para pintar el símbolo del capítulo de los Caballeros Grises, usa una capa base de Rojo Entrañas para el libro. Para las páginas, usa la misma técnica que para el pergamino (descrita en el punto 4). Para la espada, aplicamos una capa base de Gris Codex y la iluminamos con Gris Piedra.

- Rojo Entrañas
- Hueso Deslucido
- Gris Codex
- Gris Piedra



- 4** Para el pergamino, aplica una capa base de Marrón Bestial e ilumínala con Marrón Alimaña. La última luz aplicala solo con Hueso Deslucido. El nombre propio del Caballero Gris lo hemos pintado con Negro Caos usando un pincel de detalle. También puede servirte una pluma de punta fina.

- Marrón Bestial
- Marrón Alimaña
- Hueso Deslucido
- Negro Caos



ESCUDOS Y HERÁLDICA

Tres colores componen la heráldica de los Caballeros Grises: rojo, negro y blanco. Además, se halla a su disposición una gran variedad de símbolos como cráneos y espadas, que puedes encontrar en las hojas de calcomanías.

- Rojo Sangre
- Negro Caos
- Blanco Cráneo



Los Caballeros Grises pueden mostrar su heráldica personal sobre su armadura.

CÓMO PINTAR LOS INQUISIDORES

Los inquisidores son personajes individuales muy importantes, por lo que os recomendamos que invirtáis tiempo en pintarlos. En esta página, mostramos algunos de los detalles que el equipo 'Eavy Metal' añadió a estas miniaturas para que destacaran sobre el resto del ejército.

- 1** La armadura es un aspecto clave a la hora de pintar a los inquisidores. Si eliges colores llamativos, destacarán más fácilmente, mientras que seguir fiel a la misma paleta de colores vinculará la miniatura al resto del ejército.



- 2** Las capas resultan excelentes para añadir dibujos, iconos o motivos.



- 3** Los inquisidores van adornados con heráldica e iconos imperiales como símbolo de su estatus. Estos son el lugar ideal para introducir colores diferentes y para que la miniatura destaque en el campo de batalla.



- 4** Los inquisidores a menudo portan grimorios sagrados, escrituras y letanías. En las fotografías os mostramos algunos ejemplos de miniaturas de Caballeros Grises a las que se han pintado los pergaminos con la técnica y colores descritos en el anterior paso 4.



CÓMO EXPANDIR TU EJÉRCITO DE CAZADORES DE DEMONIOS

Una vez que estés preparado para expandir tu ejército, existen varias formas de hacerlo. Puedes organizar un ejército compuesto exclusivamente por Caballeros Grises, unirte a un ejército imperial o incluir contingentes aliados elegidos de la lista de ejército del Codex: Marines Espaciales o del Codex: Guardia Imperial. En estas páginas, te mostraremos ejemplos de cada tipo de ejército.

Una vez hayas pintado tu ejército básico y hayas jugado algunas partidas con él, querrás ampliarlo para librar batallas más grandes. Hay muchos tipos de tropas disponibles en la lista de ejército de los Cazadores de Demonios y todas ellas tienen sus puntos fuertes. En esta sección queremos ofrecerte algunos consejos sobre la mejor manera de ampliar tu ejército de Cazadores de Demonios.

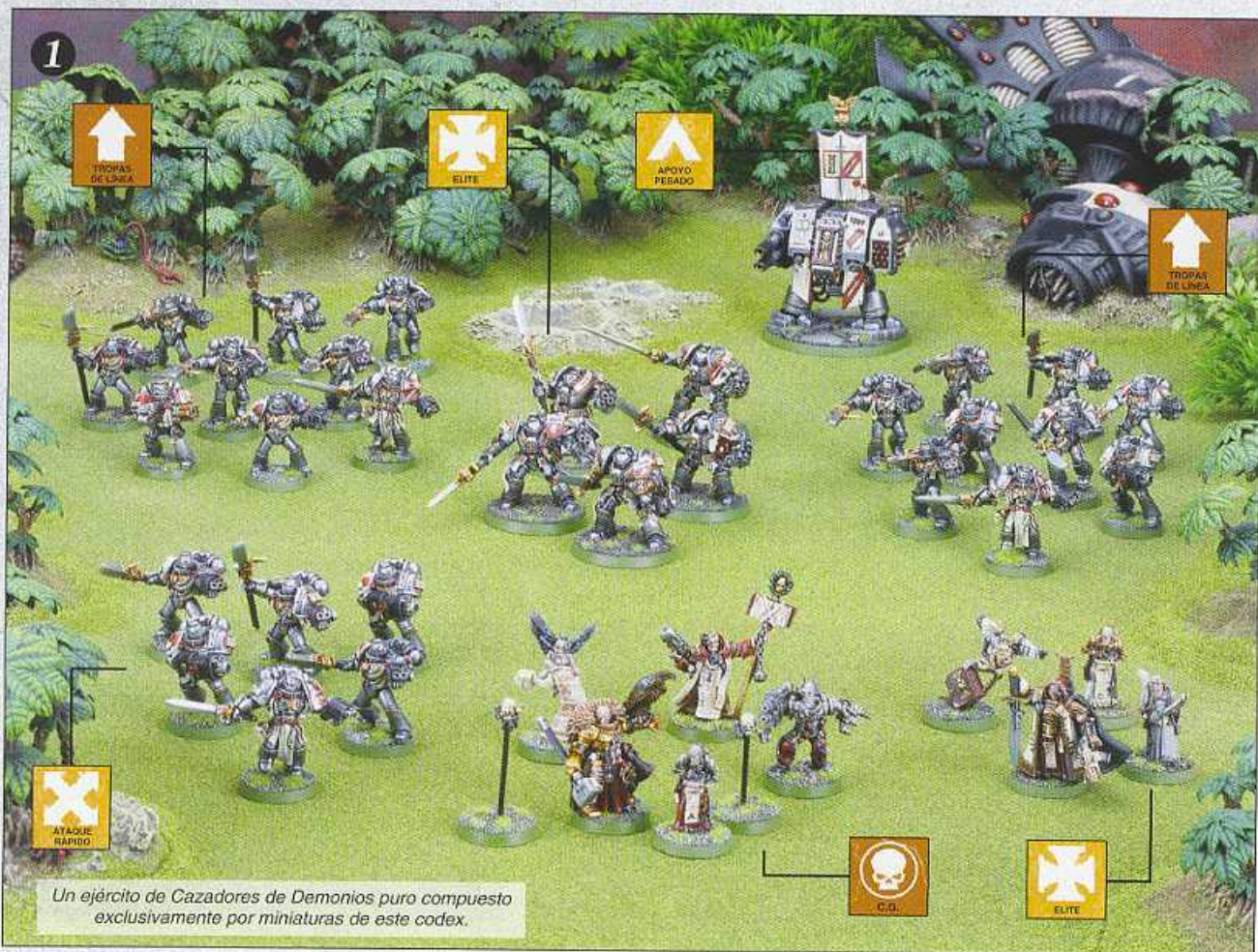
Existen tres formas de ampliar un ejército de Cazadores de Demonios que detallamos a continuación:

1 Ejército puro de Cazadores de Demonios. En este caso, todas las unidades que incluyas en tu ejército han de salir exclusivamente de este libro. Tus unidades de tropas de línea tienen que estar formadas por Caballeros Grises o tropas de asalto inquisitoriales. El ejército debe estar liderado por un señor inquisidor o un héroe de los Caballeros Grises.

En el ejemplo inferior, hemos añadido un señor inquisidor adicional y su escolta y una escuadra de exterminadores de los Caballeros Grises como opciones de tropas de elite y una escuadra de tropas teleportadas de Caballeros Grises como tropas de ataque rápido. Por último, como apoyo pesado, hemos incluido un dreadnought de los Caballeros Grises.

2 Cazadores de Demonios y fuerzas aliadas. En este tipo de ejército, los Cazadores de Demonios han solicitado tropas locales para aumentar sus fuerzas. En este caso, debes seleccionar las tropas obligatorias de este codex y añadirle unidades adicionales del Codex: Marines Espaciales o del Codex: Guardia Imperial. En el ejemplo de la página siguiente, el ejército de Cazadores de Demonios compuesto por un inquisidor, dos escuadras de tropas de asalto y un asesino imperial ha reclutado los servicios de un pequeño contingente de Marines Espaciales de los Puños Carmesíes. Las unidades elegidas están sujetas a los límites y restricciones descritos en la página 21.

3 Cazadores de Demonios como aliados. En este tipo de ejército, los Cazadores de Demonios se usan como unidades aliadas adicionales en un ejército de la Guardia Imperial o de los Marines Espaciales. Las tropas obligatorias han de escogerse de la lista de ejército de Marines Espaciales o de Guardia Imperial (o de alguna de sus variantes: Codex: Catachán o Codex Ángeles Sangrientos). Pueden incluirse tropas adicionales de Cazadores de Demonios como unidades de apoyo sujetas a las restricciones de la página 21.



AYUDANTES DE LOS CAZADORES DE DEMONIOS

Además de los brazos militares convencionales del Imperio, un inquisidor puede acumular todo tipo de ayudantes durante su larga carrera, que van desde sacerdotes fanáticos y servidores de armas a huestes demoníacas terriblemente poderosas. Incluso puede requerir los letales servicios operativos del Oficio Asesinorum.



El séquito de un inquisidor es una fuerza extremadamente potente en el campo de batalla. Aumenta sus terribles habilidades o le proporciona ventajas como poderes psíquicos adicionales, aumentos de sus atributos u otras habilidades más esotéricas.



Gran Inquisidor Torquemada y su séquito



Los místicos pueden sentir los cambios en la disformidad que anuncian la llegada de los demonios.



Los hierofantes son fieros sacerdotes cuya fe es considerada un anatema para los demonios.



Los acólitos son aprendices de un inquisidor y están dispuestos a dar la vida por su maestro.



Los familiares son los ojos y los oídos de un inquisidor. Incrementan su atributo de iniciativa y le permiten escoger más poderes psíquicos de los habituales.



Los sabios son expertos en el cálculo y ayudan a mejorar la potencia de fuego de un inquisidor.



Los serviarmas están equipados con armas pesadas para proteger a sus maestros y aniquilar a sus enemigos.



Huésped demoníaco



Huésped demoníaco



Asesina del Culto de la Muerte

Los huéspedes demoníacos son criaturas impredecibles, aunque pueden manifestar increíbles poderes psíquicos. Resultan muy útiles a los inquisidores por su gran fuerza y por su habilidad para ignorar sin más las heridas más devastadoras; aunque, si los incluye, el inquisidor no podrá solicitar la ayuda de los poderosos Caballeros Grises.

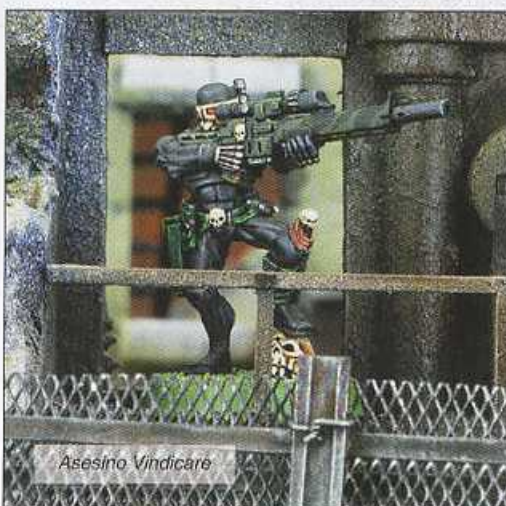
Los asesinos del Culto de la Muerte resultan ideales para acabar con pequeñas escuadras de la retaguardia enemiga. Sus potentes armas les ayudan a aniquilar a tropas con armas pesadas.



Asesina Callidus



Asesino Culexus



Asesino Vindicare

Los agentes del Oficio Asesinorum son mortíferos y cada uno de ellos es maestro en las distintas maneras de matar. Los Vindicare son expertos en el manejo del rifle de francotirador, los Eversor son auténticas máquinas de matar en combate, los Callidus son excelentes para desbaratar los planes enemigos y los Culexus son la maldición de los psíquicos y con sus temibles armas destruyen a los oponentes mejor armados.



Asesino Eversor

VEHÍCULOS DE LOS CABALLEROS GRISES

Los vehículos que utilizan los Caballeros Grises están exclusivamente consagrados a combatir lo demoníaco y portan la insignia de la Inquisición y otros símbolos y heráldica devocional. En las siguientes páginas, te damos algunas ideas sobre símbolos y sobre cómo crear los tuyos propios.



Transformamos un dreadnought para que encajase en nuestro ejército de Caballeros Grises. Este dreadnought lleva el símbolo de los Caballeros Grises en el estandarte, junto con la heráldica del héroe marine espacial.



Detalle del libro



Un dreadnought de los Caballeros Grises con un puño de combate y un incinerador

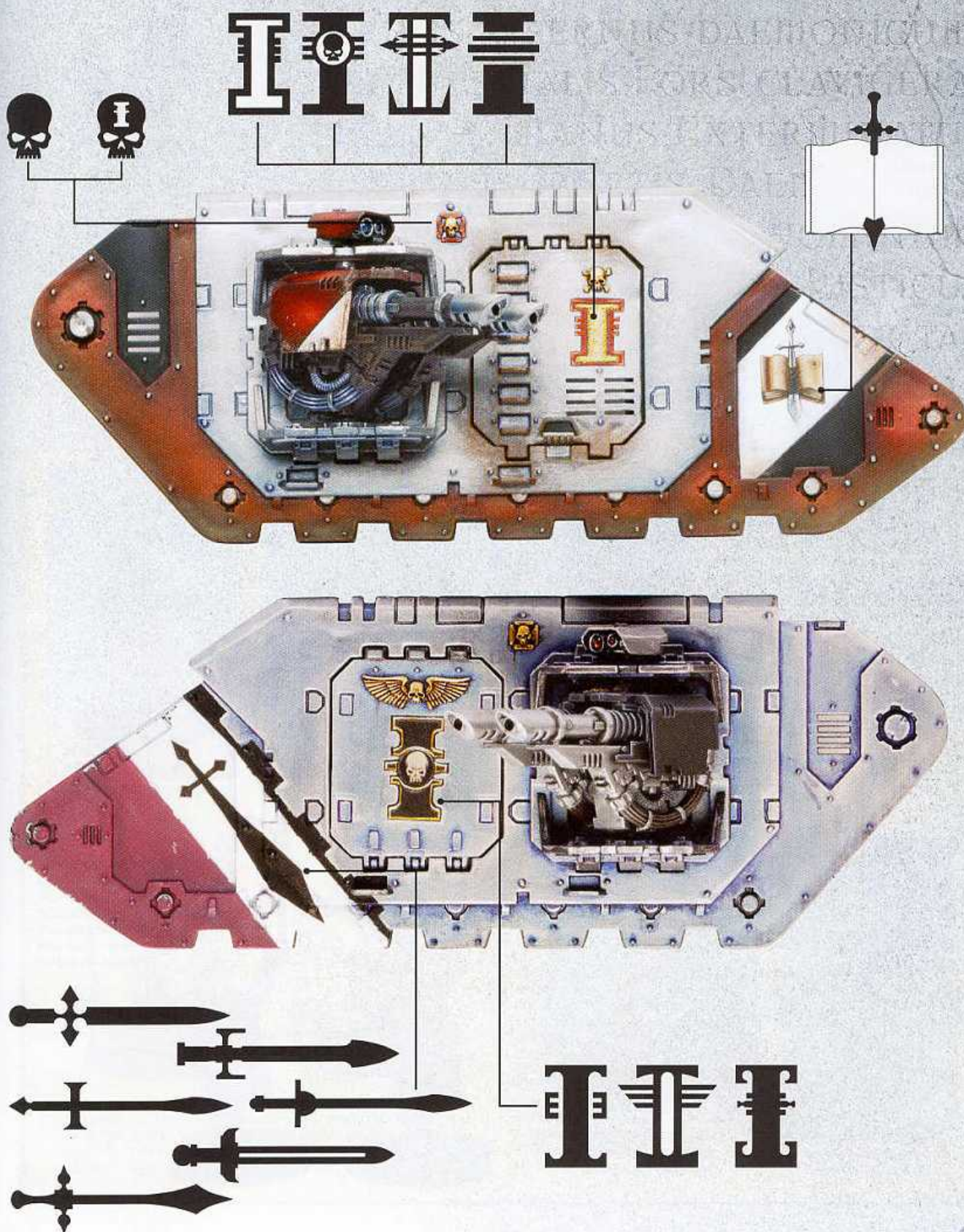


Dreadnought de los Caballeros Grises



Tropas de asalto inquisitoriales con un Rhino

Hemos pintado la iconografía inquisitorial y la del capítulo de nuestros vehículos de los Cazadores de Demonios de manera que el ejército guarde una coherencia. En esta página, te mostramos variantes del icono de la Inquisición, de las espadas y de los pergaminos. Puedes utilizarlos como guía para diseñar la heráldica de tus vehículos.



CÓMO PERSONALIZAR TU EJÉRCITO

Uno de los aspectos más fascinantes de un ejército de Cazadores de Demonios es que te permite construir un contingente realmente único. Personalizar tu ejército es muy divertido y gratificante. En estas páginas te enseñaremos ejemplos de miniaturas que puedes utilizar y de conversiones que puedes llevar a cabo.

Si estás pensando en hacer conversiones, necesitarás las siguientes herramientas:

1. Tenacillas
2. Cuchilla
3. Limas
4. Pegamentos
5. Sierra de modelismo
6. Taladro de mano
7. Masilla verde
8. Herramientas para esculpir
9. Caja de restos



La caja de restos es el lugar donde guardarás todas las piezas sobrantes de otras miniaturas. ¡Nunca sabes cuándo te puede venir bien utilizar una de estas piezas!

Citadel tiene un gran catálogo de miniaturas y muchas de ellas pueden servir para representar tropas de tu ejército sin tener que sufrir grandes alteraciones. Como te mostramos a continuación, no tienes por qué restringirte al catálogo de miniaturas de Warhammer 40,000.

En el servicio de Venta Directa de Games Workshop puedes encontrar disponible todo el catálogo de miniaturas Citadel, así como piezas para llevar a cabo conversiones.



Puedes utilizar este predicador como un acólito.



Esta augur de Mordheim puede cumplir las veces de mística.



Este flagelante puede ser un acólito o un hierofante.



Este sacerdote del imperio puede utilizarse como hierofante.



Este predicador de las Hermanas de Batalla es un excelente hierofante.



El capitán del tanque de vapor imperial es una conversión hecha con piezas de un asesino Eversor y con una pistola láser para que parezca un sabio.

En esta página te mostramos algunas conversiones que hemos llevado a cabo. Algunas de ellas son muy simples de realizar.



Izquierda: una asesina del Culto de la Muerte hecha a partir de un azote eldar oscuro y una asesina Callidus. A Uriah Jacobus solo le hemos cambiado un brazo.

Un inquisidor, realizado a partir de un veterano de los Angeles Oscuros, con la cabeza de un Lobo espacial y los brazos de un Caballero Gris.



A este ingeniero imperial le reemplazamos el cañón de su arma con parte de la mochila de un Eversor, y lo convertimos en un serviarma.



Hemos hecho este servocráneo cortando la cabeza de un asesino Culexus y pegándola sobre un trozo de alambre.



Este inquisidor está hecho a partir de la miniatura de Bertha Bestraufung, de Mordheim, con los brazos de una pandillera escher.



Hemos convertido a este Guardia Imperial en un acólito añadiéndole tan solo el libro de un inquisidor.



Este veterano está hecho a partir un comando de la Guardia Imperial al que se ha puesto la cabeza de un confesor imperial.

Según vayas adquiriendo más práctica y aumente tu habilidad como modelista, irás haciendo conversiones más y más espectaculares que añadir a tu ejército.



Utilizamos un predicador imperial como punto de partida para este hierofante. Añadimos libros e iconos de miniaturas de Mordheim y de inquisidores. Hicimos el incensario con cadena de modelismo y añadimos más detalles con masilla verde.



Este inquisidor con armadura de exterminador tiene como punto de partida la miniatura de Logan Grimnar, a la que añadimos piezas de miniaturas de Warhammer 40,000, Warhammer y Warmaster. Lo montamos sobre una peana mayor para que tuviese más equilibrio en el campo de batalla.

CAMPOS DE BATALLA DEMONÍACOS

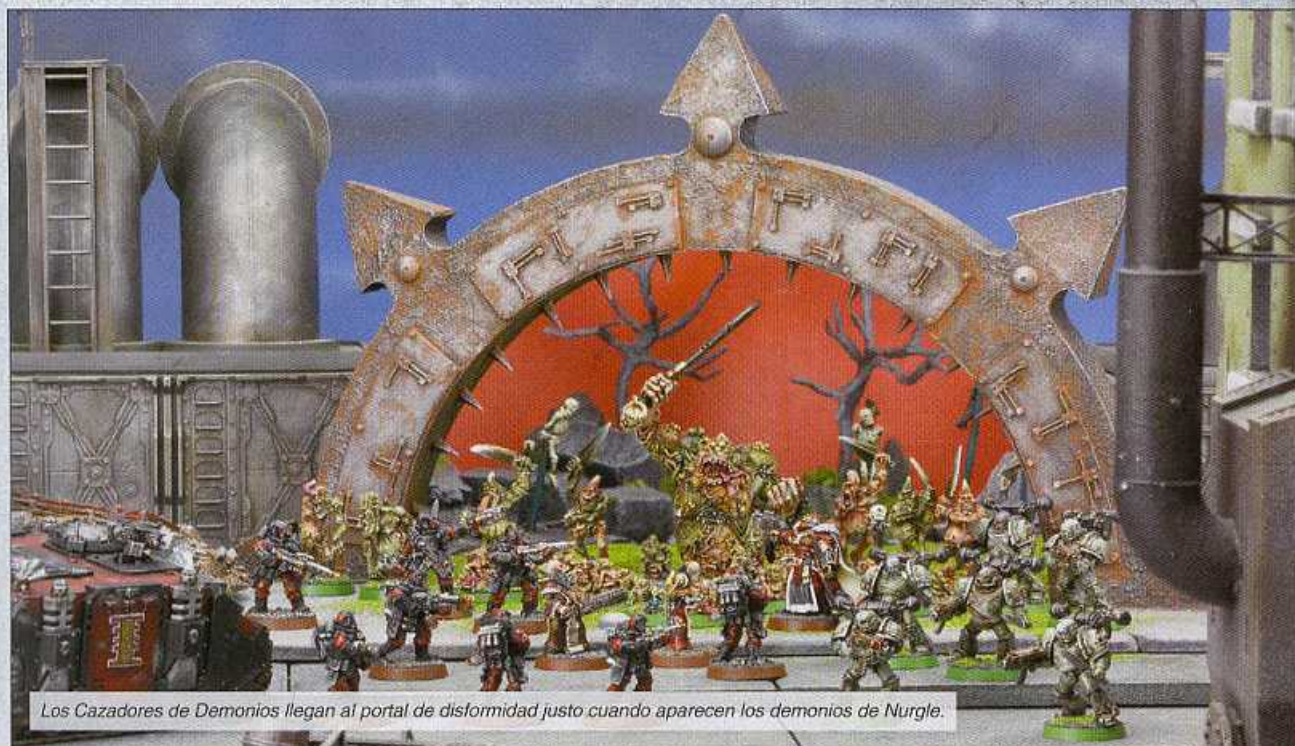
Es mucho más divertido jugar en un campo de batalla con escenografía temática y esto es especialmente cierto cuando se trata de jugar con un ejército de Cazadores de Demonios. A este efecto, hemos construido unos elementos de escenografía para que te sirvan de inspiración al hacer los tuyos.



Los Caballeros Grises defienden la capilla del Bendito San Capileno.



Los Cazadores de Demonios deben abrirse paso a través de los Eldars para llegar hasta el portal de disformidad.



Los Cazadores de Demonios llegan al portal de disformidad justo cuando aparecen los demonios de Nurgle.



Los Caballeros Grises deben destruir un icono de Khorne defendido por una horda de demonios.

MORTIS DAEMONICUS: NEMESIS HUMANUS: IMPERATOR ILLUMINATIO: MEA VIRTUS:

'EAVY METAL



Acólito
Seb Perbet.



Exterminador de los Caballeros Grises
John Blanche.



Inquisidor
Ganador de categoría en el Golden Demon 2001, José Luis Roig Ayuso.



Inquisidor
John Blanche.



El archivista
Ganador de categoría en el Golden Demon 2000, Mark Bedford.



Inquisidor Luthor Guis
Ganador de categoría en el Golden Demon 2000, Ben Jefferson.



Inquisidor
Ganador de categoría en el Golden Demon 2001, Tue Kaae.

LOS ADVERSARIOS DE LOS CAZADORES DE DEMONIOS

Al escribir el Codex: Cazadores de Demonios hemos intentado diseñar un ejército con carácter y capaz de combatir de muchas formas diferentes. Una de las cosas que hay que tener en cuenta es que muchos de los jugadores de Warhammer 40,000 a los que te enfrentarás no dirigirán ejércitos del Caos y, aunque lo hagan, no tendrán por qué llevar demonios en su ejército. No obstante, en el siniestro milenio de Warhammer 40,000, el Caos puede manifestarse de muchas maneras y los Cazadores de Demonios pueden tener que combatir contra razas alienígenas o contra fuerzas corruptas de la Guardia Imperial para poder poner fin a una incursión demoníaca. Puede ser que, a veces, tengas incluso que enfrentarte contra un inquisidor cuyos métodos han sido desaprobados por el Ordo Malleus. En las siguientes páginas te ofrecemos muchas ideas, misiones y reglas especiales para que utilices tu ejército de Cazadores de Demonios en tus partidas de Warhammer 40,000, tanto en campañas como en partidas aisladas.

PARTIDAS AISLADAS

Para jugar una partida aislada puedes hacer uso de una o dos ideas de las que te presentamos a continuación:

Misiones de los Cazadores de Demonios

Utiliza alguna de las dos misiones para Cazadores de Demonios que se describen en las páginas 54-55. En este caso, las fuerzas enemigas están compuestas por servidores del Caos y los Dioses Oscuros les han ordenado que arrasen la galaxia.

Misiones con hilo narrativo

Las siguientes tramas argumentales son un buen ejemplo de cómo adecuar las misiones a tus partidas con Cazadores de Demonios:

Búsqueda y destrucción/Combate nocturno/Ocupar y mantener: el contingente enemigo se está acercando a un lugar de gran actividad del Caos, como la puerta sellada de algún viejo templo, un cementerio maldito, ruinas infestadas de demonios o un antiguo campo de batalla. Aunque sus intenciones son desconocidas, podrían liberar algún mal ancestral.

Patrulla/Reconocimiento/Exterminio/Asalto al búnker: las tropas del Ordo Malleus persiguen a un cánope demoníaco, pero antes deben enfrentarse a los seguidores del Caos que lo protegen, ya sean mercenarios, cultistas, etc. Sea como fuere, los Cazadores de Demonios deben acabar con este enemigo para poder reanudar la caza.

Rescate: los Cazadores de Demonios intentan proteger un artefacto del Caos para que no caiga en las manos equivocadas. Las fuerzas enemigas han sido atraídas por el artefacto y ansían usar su poder.

LOS ADVERSARIOS EN WARHAMMER 40,000

Los seguidores del Caos adoptan innumerables formas y aquellos que piensan que el cometido del Ordo Malleus es únicamente combatir a los demonios, están equivocados. Es igual de probable que un contingente de Cazadores de Demonios deba desplazarse para enfrentarse a un ejército de Guardia Imperial corrupta cuyo coronel está a punto de escupir un devorador de almas por la boca o que tenga que ajusticiar a un vidente eldar que se ha dejado engatusar por la magia de Tzeentch.

Huelga decir que no podemos reproducir en estas páginas todas las distintas formas de los demonios del Caos. Sin embargo, incluir un gran demonio como una opción de C.G. en un ejército que no sea del Caos no resulta exactamente equilibrado, aunque sería una razón perfecta para que los Cazadores de Demonios se enfrentasen a ese ejército. Por esto hemos creado dos nuevos tipos de unidades, para que los ejércitos que quieran enfrentarse a los Cazadores de Demonios puedan incluirlos en sus ejércitos: el gran demonio y la horda de demonios.

Estas unidades solo pueden incluirse en un ejército que combata contra los Cazadores de Demonios. Aunque forman parte del ejército, no pueden ser elegidas como parte de las opciones

obligatorias del mismo. Un ejército que se enfrente a los Cazadores de Demonios podrá incluir un gran demonio como una opción de C.G. y hordas de demonios como tropas de línea cuando ya haya completado las opciones obligatorias con unidades de su lista de ejército original.

Los demonios que se manifiestan en estos ejércitos corruptos no tienen por qué estar adscritos a alguno de los Poderes de la Ruina, ya que existen innumerables entidades del Caos en la disformidad. No obstante, es perfectamente correcto utilizar la miniatura de un señor de la transformación para representar tu gran demonio o utilizar cualquiera de las miniaturas de demonios para representar tus hordas de demonios. Los jugadores del Caos deben atenerse a la lista de ejército que aparece en el Codex: Marines Espaciales del Caos y no pueden beneficiarse de las reglas descritas anteriormente. Tampoco los Necrones ni los Tiránidos pueden hacer uso de estas reglas, puesto que no entienden siquiera el concepto de adorar al Caos.

Una nota final: todos aquellos que tengan una copia del Codex: Marines Espaciales del Caos pero que se quieran enfrentar a los Cazadores de Demonios con un ejército que no sea del Caos pueden utilizar los grandes demonios y las hordas de demonios tal y como se detallan en la lista de ejército de los Marines Espaciales del Caos. Deberán incluirse en el ejército como opciones de C.G. y de tropas de línea, tal y como explica arriba.

Reglas especiales de los demonios

Los demonios no son de carne y hueso, están compuestos por la sustancia que da forma al mismísimo Caos. Aunque esto les confiere gran poder, también significa que su lazo con el plano material es muy débil. Deben ser invocados para poder tomar parte en la batalla y su forma física podría desmaterializarse y devolverlos a la disformidad.

Invocar demonios

Todos los demonios, excepto los príncipes demonio y los nurgletes, deben ser llamados al campo de batalla. Las unidades de demonios empezarán como reservas independientemente de si se aplica esta regla o no en el escenario que se vaya a jugar.

Tira 1D6 por cada unidad de demonios al inicio de cada turno del Caos a partir del segundo turno. Si el resultado es igual o superior al indicado en la siguiente tabla, podrás desplegar la unidad.

Turno	2	3	4+
1D6	4+	3+	2+

Cuando una unidad de demonios va a desplegarse, pon la plantilla de artillería pesada en contacto con una miniatura que porte una reliquia del Caos. Tira el dado de dispersión: no muevas la plantilla si obtienes un resultado de "impacto", pero, en caso contrario, muévela 5D6 cm en la dirección que indique la flecha. La unidad de demonios se despliega dentro del área cubierta por la plantilla. Los demonios solo se manifestarán junto a una reliquia del Caos Absoluto o junto a una reliquia portada por una escuadra que tenga la misma marca que los propios demonios. Por lo tanto, una unidad de desangradores de Khorne solo podrá ser invocada junto al portador de una reliquia del Caos Absoluto o de una reliquia de Khorne. Una vez desplegados sobre el terreno de juego, los demonios pueden mover y asaltar de manera normal. Todo demonio que no pueda situarse dentro del campo de batalla o que se quede a menos de 3 cm de una miniatura enemiga cuando esté siendo desplegado dentro del área de la plantilla será destruido.

Inestabilidad demoníaca

Las hordas de demonios tienen que superar *cheques de inestabilidad* en vez de *cheques de desmoralización*. Se llevan a cabo exactamente igual que los *cheques de desmoralización*, pero, en caso de no superarlos, los demonios no huirán, sino que sufrirán una herida (sin tirada de salvación posible) por cada punto por el que hayan fallado el chequeo.

Los grandes demonios y la posesión

Una alternativa para que el demonio se mantenga en el mundo real es que posea a un ser vivo.

Se requiere mucha preparación para invocar a un gran demonio, así que el ritual de invocación, para que sea efectivo, deberá llevarse a cabo antes de la batalla. Un solo paladín del Caos (denominado huésped o canope demoníaco) actuará de receptor para cada demonio. Deberías anotar qué miniatura va a ser el receptor. Un gran demonio solamente puede poseer a una miniatura que tenga la marca del Caos Absoluto o la marca de su propio dios protector. Así, un devorador de almas solo puede poseer a una miniatura con la marca del Caos Absoluto o con la marca de Khorne.

Hasta que se manifieste el demonio, el receptor luchará con el atributo de Fuerza del gran demonio (ten en cuenta que la fuerza de esta miniatura nunca podrá ser mayor de 10 independientemente del equipo que le haya sido asignado).

Al comienzo de cada uno de los turnos en que el huésped demoníaco se encuentre en el campo de batalla, el jugador que controle esa miniatura decide si permitir o resistir la posesión. Debe tirar 1D6: si ha elegido resistir la posesión, el demonio solo tomará control de la miniatura con un 6; si ha elegido permitir la posesión, el demonio tomará posesión de la miniatura con un 4+. Cuando esto suceda, reemplaza esta miniatura por la del gran demonio. Si la posesión tiene lugar mientras el huésped se encuentra en el interior de un vehículo, se asume que la miniatura sale gritando del vehículo antes de que el gran demonio se apodere de su cuerpo. Una vez el paladín del Caos sea poseído, hay que tratarlo como una baja.

Si el enemigo elimina al huésped antes de que el demonio tome posesión de su cuerpo, el demonio poseerá la miniatura al final del turno en que esta murió. Sitúa al gran demonio en la posición que ocupaba la miniatura que lo alojaba y en contacto peana con peana con las miniaturas enemigas (en caso de haberlas).

El cuerpo sin vida de un paladín del Caos poseído no podrá albergar por siempre a un gran demonio, por lo que deberás efectuar un chequeo de inestabilidad con 3D6 al final de cada turno del Caos a partir del turno en que el gran demonio tomó posesión del cuerpo del huésped muerto.

Si la suma de los tres dados es mayor que el Liderazgo sin modificar del demonio, este sufre un número de heridas (sin tirada de salvación) igual a la diferencia entre su Liderazgo y el resultado obtenido. Un demonio que muera de esta manera se contabilizará como baja al establecer los puntos de victoria.

El coste del gran demonio es de 100 puntos, además de los puntos invertidos en el huésped demoníaco. Recuerda que, cuando emerge el Gran Demonio, su huésped debe retirarse del campo de batalla y cuenta como una baja. En caso de que estés utilizando un gran demonio específico del Codex: Marines Espaciales del Caos, añade su valor en puntos al del huésped.

CUARTEL GENERAL**0-1 Gran Demonio del Caos**

Un gran demonio es una increíblemente poderosa manifestación del Caos en la más pura de sus formas; es tan poderoso que puede hacer que la sangre de un hombre hierva con una simple mirada o partir en dos un tanque con sus garras. Aunque puede adoptar formas infinitas, siempre tiene un enorme tamaño. Es extraño encontrar a un individuo que pueda derrotar en solitario a alguno de estos demonios.

Nota: el perfil y las habilidades del gran demonio se determinan mediante diferentes tiradas de dados.

Gran Demonio

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
+100	1D6+4	0	1D3+5	6	1D3+2	1D3+2	1D3+2	10	4+

Escuadra: 1

Armamento: aunque puede llevar armas, su efectividad ya está incluida en el perfil de atributos.

Opciones: tira 1D6; con un resultado de 4-6, tendrá la habilidad *vuelo demoníaco*.

Personaje: un Gran Demonio es un personaje independiente, así que deben aplicársele todas las reglas especiales sobre personajes independientes descritas en el reglamento de Warhammer 40,000 excepto las que hacen referencia al disparo. Debido a su gran tamaño, siempre podrá ser el objetivo de disparos incluso aunque se encuentre a 15 cm o menos de una unidad amiga.

Transporte: un Gran Demonio no puede ser transportado en un vehículo.



REGLAS ESPECIALES

Poseión: un Gran Demonio debe poseer a otra miniatura para poder entrar en el campo de batalla. Consulta las reglas especiales sobre demonios para obtener más información.

Temibles: los Grandes Demonios poseen *apariciencia demoníaca*.

Coraje: los Grandes Demonios superan automáticamente cualquier *chequeo de desmoralización*, nunca se retiran y nunca sufren *acobardamiento*.

Criatura monstruosa: los Grandes Demonios son adversarios gigantescos y poderosos. Tiran 2D6 para determinar la penetración del blindaje e ignoran las *tiradas de salvación por armadura* de sus oponentes en combate cuerpo a cuerpo.

Invulnerable: los Grandes Demonios son criaturas compuestas por la mismísima materia de la que está compuesta la disformidad, lo que los convierte en seres muy difíciles de abatir. Por ello, pueden efectuar una *tirada de salvación invulnerable* ante cualquier tipo de ataque, incluso ante aquellos que no permiten tirada de salvación.

Reliquias vivas: su poder es tan grande que pueden ser utilizados como reliquias para invocar escuadras de demonios.

TROPAS DE LÍNEA Hordas de Demonios

Son innumerables las entidades de la disformidad dispuestas a darse un banquete con los cuerpos y las almas de los vivos. Presentan multitud de formas; al igual que su maldad, que se manifiesta de mil y una maneras distintas. Cada dios del Caos concede su favor a unos demonios en concreto y los alienta para que hagan la guerra hasta el final de los tiempos.

Nota: el perfil y las habilidades de cada horda de demonios se determinan mediante diferentes tiradas de dados.

Demonio

Puntos/min.	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
20	1D3+2	0	1D3+2	1D3+2	1	1D3+2	2	8	5+

Escuadra: 5-15.

Habilidades demoníacas: tira 1D6 antes de empezar a desplegar; con un resultado de 1 a 3 la Horda de Demonios tendrá *apariciencia demoníaca*; con un resultado de 4 a 6, *garras demoníacas*.

Habilidades demoníacas

Apariciencia demoníaca

La miniatura tiene una apariencia terrorífica y su mera visión causa pavor. Una unidad que tenga que superar un *chequeo de desmoralización* tras perder un combate en el que estuviera implicada, al menos, una miniatura con *apariciencia demoníaca* deberá efectuar el chequeo con una penalización de -1 a su Liderazgo. Si todos los oponentes de la escuadra gozan de este regalo o el oponente es un príncipe demonio que cuenta con este regalo, la penalización al Liderazgo será de -2.

Vuelo demoníaco

La miniatura puede *volar* gracias a algún tipo de artilugio mecánico o a unas alas demoníacas. Se mueve como si llevase un retrorreactor (consulta la página 92 del reglamento de Warhammer 40,000).

La miniatura no está obligada a volar siempre que se mueva, así que puede elegir mover como tropa de infantería durante la fase de movimiento o la de asalto. Debido a la aparatósidad del artilugio mecánico o de sus grandes alas, la miniatura no puede ser transportada en un vehículo.

Garras demoníacas

La miniatura tiene cuernos y unas garras tremendamente afiladas. Aunque no puede utilizar otras armas, siempre se considera equipada con un arma adicional. Cualquier tirada para impactar en la que obtenga un 6 supondrá una herida automática (sin *tirada de salvación por armadura*).

Si una miniatura con *garras demoníacas* obtiene un 6 en su tirada para penetrar el blindaje de un vehículo, tira otro D6 y añade el resultado a la tirada anterior.

REGLAS ESPECIALES

Invocados: las Hordas de Demonios siempre deben ser invocadas en el campo de batalla (consulta la regla especial *invocación de demonios*).

Invulnerable: gozan de un *aura demoníaca*, lo que les confiere una *tirada de salvación invulnerable* de 5+.

Inestabilidad: las Hordas de Demonios sufren *inestabilidad demoníaca* (consulta la página 49).



ARGUMENTOS PARA LOS CAZADORES DE DEMONIOS

Los Cazadores de Demonios no tienen por qué luchar solo contra el Caos. Existen en la galaxia muchas formas de corrupción y muchos enemigos merecedores del castigo que pueden administrar los Cazadores de Demonios. En las siguientes páginas te mostramos algunos hilos conductores que puedes utilizar para tus partidas de Warhammer 40,000 y que te permitirán jugar contra cualquier oponente. Tienes libertad total para modificar estos argumentos e inventarte los tuyos propios.

Argumentos genéricos:

- La fuerza enemiga tiene un artefacto bendito/maldito que quiere destruir/usar. Los Cazadores de Demonios deben detenerla.
- Los Cazadores de Demonios tienen que destruir un icono blasfemo que el enemigo protege/ha recuperado.
- Los Cazadores de Demonios tienen que rescatar/matar a un psíquico que el enemigo quiere emplear en sus ceremonias.
- El comandante del ejército enemigo está poseído.
- Defender un emplazamiento en el que unos exorcistas intentan romper un encantamiento del Caos (exterminio/contención).
- Una comitiva transporta una reliquia del Caos a un lugar místico y los Cazadores de Demonios deben impedir que llegue.
- Un artefacto demoníaco hace que la tecnología deje de funcionar. Los Cazadores de Demonios tienen que destruirlo.
- Los Cazadores de Demonios deben atacar y destruir un contingente que está intentando invocar demonios de Nurgle.

Por qué combatirían los

Cazadores de Demonios a los Marines Espaciales:

- Su comandante está poseído.
- Una compañía de Marines Espaciales ha encontrado un artefacto del Caos y está siendo corrompida camino de su fortaleza monasterio. Los Cazadores de Demonios deben acabar con ella antes de que corrompa todo el capítulo.
- Un navío de los Marines Espaciales ha salido de la disformidad años después y ha aterrizado en un mundo imperial. Antes de arriesgarse a que estén corruptos, los Cazadores de Demonios deben destruirlos.
- Un comandante de los Marines Espaciales ha recibido noticias de que el líder de tu fuerza inquisitorial lleva a cabo prácticas prohibidas por la Inquisición y pretende acabar con él y su ejército de Cazadores de Demonios.
- Un comandante de los Marines Espaciales ha sido testigo del sufrimiento al que se someten algunos Cazadores de Demonios para poder desempeñar su tarea. Horrorizado con estos métodos de trabajo (en los que a veces es necesario exterminar poblaciones enteras de un planeta), ha decidido sacar a la luz la manera de actuar del Ordo Malleus. Sus hombres y él deben ser eliminados para evitar esto.

Por qué combatirían los

Cazadores de Demonios al Caos:

- Es el Caos; ¿acaso se necesita otra razón?



Por qué combatirían los

Cazadores de Demonios a la Guardia Imperial:

- El oficial al mando está poseído.
- El regimiento se ha topado con un artefacto del Caos y lo está manipulando. Los Cazadores de Demonios deben detener el regimiento.
- Tras haber estado atrapados en la disformidad, los Guardias Imperiales que han emergido de ella ya no son humanos...
- Un icono del Caos capturado en una batalla ocupa un lugar de honor en la base del regimiento y los Cazadores de Demonios no quieren correr el riesgo de que hayan sido corrompidos.
- Guardias Imperiales Inducidos han tenido acceso a información privada y los Cazadores de Demonios deben eliminarlos.

Por qué combatirían los

Cazadores de Demonios a los Eldars Oscuros:

- Uno de los portales de disformidad de los Eldars Oscuros ha sido profanado y corrompido, está abierto y las fuerzas del Caos pasan a través de él. Los Cazadores de Demonios deben atacarlo y destruirlo.
- Para un Cazador de Demonios, las cábalas de los Eldars Oscuros son prácticas muy cercanas a la adoración de Khorne.
- Los Eldars Oscuros han atacado una ciudad en uno de cuyos templos se escondía una piedra lunar que servía de prisión para un demonio. El poder de este ente es tan grande que ha corrompido a los Eldars Oscuros y los ha convencido para que lo liberen. Los Cazadores de Demonios deben impedirlo.
- Se ha profetizado que un demonio nacerá en un lugar en concreto, en un momento en concreto. Los Eldars Oscuros son servidores de Tzeentch y planean proteger este acontecimiento. Los Cazadores de Demonios deben acabar con ellos y con el demonio.
- Los piratas eldars oscuros han abordado un convoy de carga imperial y se han apropiado de todos los objetos del Caos que había en él. Los Cazadores de Demonios han descubierto la base secreta de los Eldars Oscuros y planean destruirla.
- Un importante inquisidor ha sido capturado por los Eldars Oscuros y su séquito ha decidido rescatarlo.
- Hay un arconte de los Eldars Oscuros tan sangriento que, sin duda, debe ser adorador de Khorne. Tiene que ser destruido.
- Un antiguo grimoire ha caído en manos de los Eldars Oscuros y hay que arrebatárselo como sea.

Por qué combatirían los

Cazadores de Demonios a los Necrones:

- Los dioses de las estrellas son tan poderosos que tienen que ser de origen demoníaco...
- Una fuerza desconocida está atacando estaciones psíquicas del Adeptus Astra Telepathica, entorpeciendo las comunicaciones en todo un sector de la galaxia. Los Cazadores de Demonios han descubierto que su enemigo es un gran contingente necrón.
- Los ataques necrones se están recrudeciendo en una zona en la que un grupo de inquisidores radicales de Istvaan está llevando a cabo unos estudios sobre la disformidad. Los Cazadores de Demonios deben dar protección a esta celda de estudiosos hasta que lleguen refuerzos.
- Una fuerza necrón ha capturado al psíquico "intocable" del séquito de un Inquisidor y este quiere recuperar los servicios del cofrade. Debe actuar con rapidez para asegurarse de que vuelve con vida.
- Mientras buscaba arqueotecnología en un pecio corrompido por el Caos, un inquisidor xanita ha descubierto un extraño artefacto. Mientras lo investiga, una luz verde ha empezado a brillar en su interior y a través de ella han emergido guerreros con aspecto de esqueleto. Reúne tus fuerzas y contraataca.

Por qué combatirían los

Cazadores de Demonios a los Orkos:

- Los cánticos de guerra de los Orkos resuenan en la frecuencia necesaria para activar un cristal del Caos que abre un portal de disformidad.
- Los Orkos han atacado un lugar de importancia geomántica que forma parte de un sello gigantesco que sirve para mantener cerrado un portal de disformidad. La pérdida de este lugar desequilibra la materia; hay que recuperar el control de esta zona para evitar un gran cataclismo.
- Los Orkos han obtenido como botín una peligrosa y poderosa espada del Caos. Hay que recuperarla cuanto antes.
- El kaudillo orko está poseído.
- Un pecio orko está infestado de criaturas de la disformidad.
- La actividad minera de los Orkos ha sacado a la superficie un templo del Caos. Hay que sellarlo.
- Los Orkos han construido un gigante a partir de un titán del Caos Banelord y la esencia del titán del Caos se ha apoderado del gigante. Los Cazadores de Demonios deben destruir este engendro con cargas explosivas antes de que sirva de baliza para alguna flota del Caos.
- El campamento orko está construido sobre un campo de batalla en el que el Caos fue derrotado. Los espíritus de quienes allí murieron han despertado y el lugar se ha llenado de demonios y servidores no muertos de los dioses del Caos.
- Los Orkos han descubierto un antiguo templo con una pestilente efígie de Nurgle y, creyendo que se trataba de Gorko (o quizá de Morko), han empezado a adorarlo. Como consecuencia, plagas mortales se han extendido por el planeta y los Cazadores de Demonios tienen que acabar con estos infectos Orkos. Por supuesto, el Padre Nurgle ayudará a sus nuevos hijos...
- Un kaudillo orko ha capturado una nave negra de la Inquisición antes de que su capitán y sus tecnosacerdotes pudieran llevar a cabo los ritos pertinentes de autodestrucción y los tiene prisioneros en su planeta. La presencia de tantos psíquicos desprotegidos es peligrosa, puesto que sus mentes podrían ser abordadas por los demonios. Los Cazadores de Demonios tienen que rescatar a estos psíquicos o acabar con ellos.

Por qué combatirían los

Cazadores de Demonios a los Tiránidos:

- Una nave enjambre se hundió en la disformidad y lo que ha emergido es terrorífico más allá de toda comprensión. Cuando los pocos monstruos supervivientes aterricen en algún planeta, los Cazadores de Demonios los estarán esperando...
- Se ha creado un colosal vertedero digestivo tiránido junto a un portal de disformidad y las almas de las víctimas lo han reactivado. La intrusión demoníaca no tardará en ser inevitable.
- Un enjambre tiránido ha sido corrompido por Nurgle y está extendiendo la plaga a pasos agigantados mientras invade un mundo imperial. Los Cazadores de Demonios deben localizar este enjambre y exterminarlo para que las fuerzas imperiales puedan resistir el ataque.
- Los Cazadores de Demonios saben que los Tiránidos acaban de invadir un planeta en el que hay un poderoso icono del Caos enterrado. La escalada de muerte y destrucción amenaza con que la entidad encerrada en este icono despierte. Los Cazadores de Demonios deben detener a los Tiránidos antes de que esto suceda.
- El que Cambia las Cosas se las ha arreglado para modificar la dirección que seguía una flota enjambre. Aunque no se conoce el propósito de Tzeentch, los Cazadores de Demonios deben detener el avance de esta flota.
- Un icono de Khorne ha sido descubierto en un planeta invadido por los Tiránidos y estos se han vuelto locos y están destruyendo todo lo que encuentran a su paso. El icono debe ser destruido.
- Un culto de Slaanesh está llevando a cabo una gigantesca bacanal con la única intención de enviar una señal psíquica a la disformidad y servir de guía a las entidades demoníacas a las que veneran. En cambio, son los Tiránidos los que han prestado atención a su señal psíquica. El culto debe ser destruido antes de que lleguen más Tiránidos.

Por qué combatirían los Cazadores de Demonios a los Tau:

- El tarot del Emperador ha revelado que el comandante de los Tau se corromperá en breve... Debe acabarse con su vida antes de que esto suceda.
- Los Tau han atacado un recinto sagrado y esto ha hecho que se debiliten las barreras con la disformidad y que los demonios comiencen a manifestarse.
- Un poseído cautivo o un poderoso psíquico ha escapado de la custodia a la que le sometían los Cazadores de Demonios y se ha refugiado entre los Tau. Los Cazadores de Demonios deben encontrarlo y matarlo.
- Los Tau han encontrado todas las piezas de un artefacto del Caos y están montándolas. Aunque es un artefacto desconocido para ellos, se trata de una llave astral y, si juntan todas sus piezas, los demonios empezarán a poblar la galaxia. Hay que destruir el artefacto antes de esto suceda.
- Un mundo altar está bajo asedio. No puedes permitir que los Tau capturen las reliquias que sirven para contener al Caos.

Por qué combatirían los

Cazadores de Demonios a los Eldars:

- Los Eldars están recibiendo refuerzos a través de un portal de disformidad. Los Cazadores de Demonios deben sellar este portal porque es evidente que los demonios también están saliendo por él...
- Si lo piensas, el avatar es muy parecido a un gran demonio...
- Un artefacto eldar ha caído en manos del Caos. Ya has vencido a las fuerzas del Caos, pero ahora los Eldars quieren lo que es tuyo.
- Tras ver en acción a las arañas de disformidad, los Cazadores de Demonios no tienen ninguna duda: los Eldars están utilizando magia blasfema y deben ser eliminados.
- Los Cazadores de Demonios están investigando un planeta en el que se ha encontrado una antigua reliquia. Sin más ni más, los Eldars han caído del cielo y os han atacado.
- Un campamento de investigación de los Cazadores de Demonios en el que se llevan a cabo experimentos controlados, ha sido atacado por los Eldars.
- Los Cazadores de Demonios desean capturar un vidente o un brujo para estudiar sus habilidades psíquicas.
- Un portal de disformidad eldar permitiría a los Cazadores de Demonios un acceso muy rápido para detener una incursión del Caos, pero los egoístas Eldars no atienden a razones. El portal debe ser tomado por la fuerza.
- Se rumorea que este portal de disformidad lleva directamente a la mismísima Biblioteca Negra. Los Cazadores de Demonios quieren hacerse con el control de este portal.
- Los Cazadores de Demonios han encontrado un portal de disformidad abandonado y están haciendo todo lo posible por abrirlo. Los Eldars saben lo que aguarda agazapado en su interior, así que quieren evitar por todos los medios que los Cazadores de Demonios lo abran.



¡DETENED EL RITUAL!

Los corruptos servidores del Caos intentan invocar una entidad de gran poder para que entre en el plano material; lo único que se interpone en su camino es el contingente de Cazadores de Demonios.

ÓRDENES DEL ATACANTE

Has detectado una poderosa fuente del Caos a punto de abandonar el Inmateria y aterrizar en el plano material y debes evitarlo a toda costa. Sobrevivir es secundario frente a la imperiosa necesidad de frenar este ritual de invocación y acabar con quienes lo están llevando a cabo.

ORGANIZACIÓN DEL DEFENSOR

El ritual de invocación, tras décadas de preparación, está a punto de completarse. Hay que exterminar a todo aquel que pretenda detenerlo. Cualquier otro objetivo es secundario, puesto que nada hay más gratificante que la manifestación del Caos en toda su grandeza.

REGLAS ESPECIALES

¡Detened el Ritual! es un escenario de tipo incursión y utiliza las reglas *infiltradores*, *reservas*, *centinelas* y *despliegue rápido*.

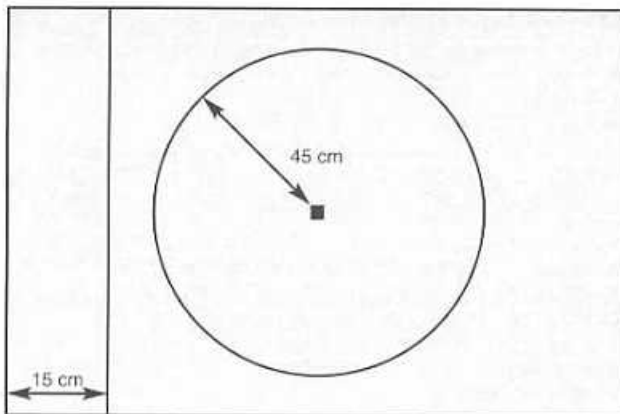
DESPLIEGUE

Colocad los elementos de escenografía tal y como hayáis acordado. Sería adecuado que en el centro situaseis un mausoleo o un templo en ruinas.

El defensor sitúa sus fuerzas en un radio de 45 cm del centro del templo en ruinas. Debe desplegar al menos una unidad en formación circular (todas las miniaturas de la unidad deben formar una circunferencia, cuyo diámetro no es relevante). Las miniaturas no se pueden mover ni desplegar dentro de esta formación. Se considera que cualquier unidad que sea desplegada de esta manera está llevando a cabo el ritual y no puede mover ni disparar, a menos que se vea forzada a ello (movimientos de retirada, etc.); no obstante, sus miembros pueden combatir si sufren un asalto y pueden mover para mantener la coherencia de escuadra con la intención de mantener la formación circular. Debe haber al menos cinco miniaturas formando el círculo. Todas las miniaturas que formen estos círculos tienen una *tirada de salvación por cobertura* de 5+ gracias a las energías que los envuelven. Luego, el defensor despliega *centinelas* (consulta las reglas especiales sobre escenarios del reglamento de Warhammer 40,000). Estos *centinelas* no cuestan puntos adicionales. Pueden desplegarse a 30 cm de cualquiera de los bordes cortos del tablero.

A continuación, el atacante despliega a 15 cm de uno de los lados cortos del terreno de juego (a su elección) tantas unidades como desee. Las unidades que no despliegue se mantendrán en *reservas*. Si el atacante tiene *infiltradores*, puede desplegarlos hasta a 30 cm de uno de los bordes cortos del terreno de juego.

Tirad un dado para decidir quién mueve en primer lugar. El que obtenga el mayor resultado elige.



OBJETIVO DE LA MISIÓN

El defensor debe asegurarse de que al menos uno de sus círculos está intacto (en formación circular, en coherencia de escuadra y con al menos 5 miniaturas) al final de la partida. Si este es el caso, el defensor gana. Ten en cuenta que, si un círculo se rompe, puede ser reformado siempre que tenga al menos cinco miniaturas, que esté en una formación circular y en coherencia (como se ha descrito arriba) y que no se esté retirando.

El atacante debe intentar romper todos los círculos enemigos. Esto puede conseguirse reduciendo el número de las miniaturas que integran la escuadra por debajo de cinco haciendo que se tengan que mover (por ejemplo, *retirarse*). Si no quedan círculos de invocación al final de la partida, el atacante será el ganador y la amenaza de este culto demoníaco y de sus señores habrá sido rechazada para siempre.

RESERVAS

Cuando las *reservas* del atacante estén disponibles, entrarán por el mismo borde del tablero por el que ha desplegado el atacante o mediante la regla de *despliegue rápido* (en caso de aplicarse).

DURACIÓN DE LA BATALLA

La batalla dura un número variable de turnos.

RUTA DE RETIRADA

El atacante deberá retirarse hacia el borde del tablero en el que ha desplegado. El defensor se retirará hacia el borde opuesto. Se utilizan las reglas habituales de *retirada*.

LA CAZA DEL CANOPE DEMONIACO

ÓRDENES

La presa del Cazador de Demonios está cerca: un malvado demonio que amenaza con sembrar el miedo y la destrucción sobre los ciudadanos del Imperio. La bestia se halla oculta aún en el interior de "aquel que ha sido elegido" y está obteniendo gran cantidad de poder de él y de sus seguidores. Ellos piensan que se trata de un líder inspirador, pero tú sabes el mal que hay encerrado en ese pobre desdichado que se cree un elegido. Acaba de una vez por todas con esta criatura demoniaca. ¡Golpea!

REGLAS ESPECIALES

La caza del canope demoniaco es un escenario de tipo incursión y utiliza las reglas infiltradores, reservas, despliegue rápido y, además, una de estas dos: fortificaciones u ofensiva total.

DESPLIEGUE

El defensor puede desplegar fortificaciones, que representan la morada del demonio. Si no lo hace, sus tropas de línea podrán beneficiarse de la regla especial ofensiva total.

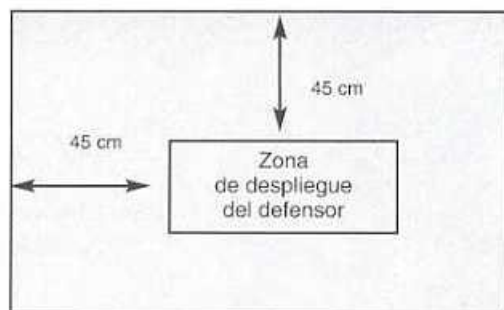
Las siguientes unidades defensivas, que representan la guardia personal del demonio, se despliegan en cualquier lugar del terreno de juego a más de 45 cm de cualquier borde del tablero: una opción de elites, una opción de apoyo pesado y dos opciones de tropas de línea. El resto de unidades del defensor son reservas.

Cualquier unidad de infiltradores del atacante puede desplegarse a continuación, a cubierto, hasta a 45 cm de cualquier borde del tablero y a 45 cm o más de cualquier unidad enemiga. A continuación, las unidades defensoras de infiltradores pueden moverse hasta 15 cm.

Las fuerzas del atacante entran en juego por un borde del tablero elegido justo antes de que dé comienzo el primer turno. Las unidades de despliegue rápido del atacante son reservas.

El personaje del defensor que más puntos cueste es el huésped demoniaco. El gran demonio no cuesta puntos adicionales, pero deben observarse las reglas sobre los Grandes Demonios y la posesión que aparecen en la página 50. Empieza a efectuar las tiradas por posesión solo a partir del momento en el que el huésped demoniaco haya sufrido, al menos, una herida. El huésped demoniaco se despliega en cualquier punto del campo de batalla, pero a más de 45 cm de cualquier borde. Si está solo, el huésped demoniaco se despliega en el turno 1 del defensor; si está acompañado por una escolta, una escuadra de mando, guardaespaldas, etc. y/o va montado en un vehículo de transporte, se despliega inmediatamente después de que el atacante complete sus movimientos en el turno 1.

El atacante empieza a jugar.



OBJETIVO DE LA MISIÓN

Para que el Ordo Malleus alcance la victoria total, tiene que conseguir que el demonio se desvanezca y que vuelva al Inmateriaum. En cambio, si el demonio puede acabar con las opciones de C.G. del Cazador de Demonios, habrá conseguido mantenerse oculto y ganará la partida.

	Huésped intacto	Huésped herido	Demonio revelado	Demonio desvanecido
Cazadores de Demonios sin Cuartel General	gran victoria demoniaca	victoria demoniaca	victoria Cazadores de Demonios	gran victoria Cazadores de Demonios
Cazadores de Demonios Cuartel General tocado	victoria demoniaca	empate	victoria Cazadores de Demonios	gran victoria Cazadores de Demonios
Cazadores de Demonios Cuartel General intacto	empate	victoria Cazadores de Demonios	victoria Cazadores de Demonios	gran victoria Cazadores de Demonios

RESERVAS

Las reservas del defensor se despliegan en el lado opuesto al que ha desplegado el atacante.

DURACIÓN DE LA BATALLA

La batalla dura seis turnos.

RUTA DE RETIRADA

El atacante se retira hacia el borde del tablero en el que desplegó y el defensor hacia el borde contrario.

VARIANTES

Las siguientes variantes son solo algunas de las maneras en las que puedes alterar este escenario. Tira un dado para elegir una o escóglala de antemano.

1D6 Resultado

- Los Cazadores de Demonios se arriesgan a atacar de noche. Usa las reglas de *combate nocturno* para este escenario y añade una unidad de cinco demonios (pág. 51) al contingente defensor.
- El demonio ha sido avisado del ataque y ha duplicado su guardia. El defensor puede desplegar el doble de las unidades habituales (2 elites, 4 tropas de línea, 2 tropas de apoyo pesado).
- El demonio puede percibir que algo va mal. El defensor puede desplegar una unidad adicional de elite.

1D6 Resultado

- La seguridad se ha aumentado. Juega este escenario utilizando las reglas de *centinelas*.
- Con el advenimiento de este demonio se cumplirá una terrible profecía; debes detenerlo como sea. La batalla pasa a durar un número variable de turnos.
- Un agente inquisitorial ha situado una balza de teleportación en el campo de batalla. El atacante decide dónde está situada después de que se hayan puesto los elementos de escenografía, pero antes de que nadie empiece a desplegar.

Gran Inquisidor Díaz de Torquemada



Aunque ya era un hombre temido en todo el sector Formosa, fue en la Sala de Mármol del Cónclave de Varoth cuando el Inquisidor Torquemada cimentó su reputación ante los señores supremos del Ordo Malleus. El Inquisidor Laredian, Alto Protector del sector Formosa, había convocado el cónclave a causa del descubrimiento de un cristal poseído demoníacamente que había encontrado en manos de los integrantes de una secta que había purgado unos meses antes. El Inquisidor Laredian propuso que se estudiara el artefacto y que el Ordo lo utilizara para localizar y destruir a los seguidores de los Poderes de la Ruina. Cuando Laredian acabó de dirigirse a los inquisidores allí reunidos, Díaz se levantó de su asiento y se dirigió hasta el centro del auditorio, con su martillo demonio apoyado de manera chulesca sobre su hombro y seguido por varios querubines que revoloteaban a su alrededor. Sin previo aviso, dejó caer su martillo sobre el cristal demoníaco y lo rompió en mil pedazos.

"¡Laredian es un blasfemo y tiene tratos con las abominaciones del Caos! ¡Declaro a él y a sus estudios Extremis Diabolus!"

El cónclave estalló en un clamor ante esta flagrante ruptura de protocolo y Torquemada fue objeto de las más airadas frases de desaprobación por parte de todos los allí presentes. Sin inmutarse, pidió un reloj de arena que marcara una hora de tiempo y, tras darle la vuelta, dijo que probaría que sus afirmaciones eran ciertas antes de que cayera el último grano de arena. Laredian era un inquisidor con gran experiencia y reputación, pero no tanta como para escapar a una acusación de Extremis Diabolus, y no le quedó más remedio que enfrentarse a las acusaciones vertidas sobre su persona. En la exposición de Torquemada se probó que Laredian no solo había hecho uso de huéspedes demoníacos, sino que también había prohibido textos religiosos y había utilizado los métodos del enemigo. Ante tal evidencia, Laredian fue hallado culpable de Afinidad con lo Disforme, de practicar las artes prohibidas y de Herejía contra el Dios Emperador. Fue ejecutado por el propio Díaz y sus cenizas fueron lanzadas al corazón de una estrella.

Durante los siguientes años, Díaz de Torquemada fue laureado por desenmascarar a Laredian y llegó incluso a ocupar su puesto como Alto Protector del sector Formosa, un puesto que siempre había ansiado... Aunque hubo voces en el Ordo Malleus que desaprobaron su rápida ascensión, nadie podía negar que los métodos de Torquemada eran expeditivos. Pero la ambición de Torquemada no tenía límites; para combatir mejor al Caos tenía que tener un alto cargo. El reloj de arena y su martillo demonio se convirtieron en símbolo de su autoridad y no había hereje que no confesara sus crímenes antes de que la arena acabara de caer. El inquisidor se convirtió en el Azote de los Xetoritas tras exterminar su civilización durante la Rebelión de Lorgamar y bajo su mando se purgaron las Nebulosas de Medarea, acto por el que fue nombrado Gran Inquisidor por los Maestros Secretos del Ordo Formosa. Limpió las colmenas de Opidia de la corrupción extendida por el Señor de la Plaga durante la Gran Purga de 956.M41. En la década siguiente, acabó con los ingenieros demoníacos del mundo forja Glovoda. En señal de agradecimiento por este último acto, el Adeptus Mechanicus recompensó a Díaz de Torquemada con una ciberagulla psíquica bicéfala, una criatura augmética a través de la cual el inquisidor puede canalizar sus ya de por sí extraordinarios poderes psíquicos. Dedicado y cruel más allá de todo límite, Díaz se convirtió en una figura temida en todo el sector y la mera visión del reloj de arena aterrorizaba a aquellos que tenían que enfrentarse a él, por lo que muchos confesaban los pecados que habían cometido sin que el Inquisidor tuviera que girar el reloj siquiera.

El séquito de Torquemada está compuesto por cientos de cofrades. Bajo su mando tiene algunos de los hombres más puros y algunas de las mentes más portentosas del Collegias. A lo largo de sus años de servicio para el Ordo Malleus, nunca ha renunciado a enfrentarse en batalla a aquellos que adoran al Caos, a aplastarlos con su martillo o a torturarlos en las mazmorras de la fortificación inquisitorial de Némesis Tessera. Se dice que la simple mención de su nombre hace que los demonios tengan que abandonar el plano material.

"Algunos integrantes de nuestro Ordo dicen que sólo busco mi propio beneficio. Tienen razón. Mi beneficio es acabar con lo demoníaco y, si para ello debo llevar a la guerra a un sector entero, lo haré. Soy un humilde sirviente del Emperador y solo aquellos que tengan tratos con el Caos deben temer mi ambición".

Inquisidor Díaz de Torquemada

Gran Inquisidor Díaz de Torquemada

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Díaz de Torquemada	185	4	4	4	3	3	4(5)	3(4)	10	2+

Personaje especial: cualquier ejército de Cazadores de Demonios de 1.500 o más puntos puede incluir al Gran Inquisidor Díaz de Torquemada como personaje especial. Si lo incluyes en tu ejército, ocupará una opción de C.G. y debe ser utilizado tal y como se describe a continuación. No puede elegir elementos de la armería, pero sí que puede llevar un séquito inquisitorial, tal y como se describe en las páginas 13 a 15 y en la 22 (debes atenerse a la regla especial Alto Protector del sector Formosa, descrita más adelante). Nota: al tratarse de un inquisidor puritano, un ejército que lo incluya a él no puede incluir huéspedes demoníacos.

Armamento: pistola bólter, martillo demonio ungido, armadura artesanal, campo refractante, grimorio de los nombres auténticos, águila glovodeana.

Poderes psíquicos: puede utilizar los poderes psíquicos desvanecer y azote psíquico.

REGLAS ESPECIALES

Martillo demonio ungido: esta imponente arma fue santificada por la Sagrada Orden de la Espina Bendita, una devota orden del sector Formosa. Los aceites con los que está ungida hacen que sea tremendamente mortífera para los habitantes de la disformidad. Se considera un martillo demonio y Díaz puede repetir todas las tiradas para herir fallidas. Si incluyes a Torquemada en tu ejército, ningún otro miembro de tu ejército podrá llevar un martillo demonio.

Águila glovodeana: se trata de un regalo del Adeptus Mechanicus. El águila proporciona a Díaz +1 Iniciativa y +1 Ataque (ya incluidos en su perfil) y ni cuenta para el límite de cofrades que Díaz puede llevar en su séquito ni ocupa un espacio adicional en un transporte.

Destructor de demonios: los demonios conocen de sobra a Díaz de Torquemada y su mera presencia los enfurece y los irrita. Tal es la fuerza de su fe que a los demonios les resulta difícil mantenerse en el plano material cuando están cerca de él. Todos los demonios en un radio de 15 cm de Torquemada sufren un modificador de -1 a su Liderazgo. Este modificador se puede combinar con los efectos que produce un hierofante y la presencia de los Caballeros Grises.

Alto Protector del sector Formosa: como Gran Inquisidor, Díaz de Torquemada puede reclutar tropas y ayudantes de todo un sector. Si decides que Torquemada estará acompañado de un séquito, entonces este podrá estar integrado hasta por 15 cofrades y puede tener entre 0 y 4 de cada tipo. Puede incluir familiares en su séquito, pero estos no le proporcionan ningún bonificador a su Liderazgo y no puede adquirir poderes psíquicos adicionales. Puede montar en un vehículo (debe pagar el coste) con su séquito, siempre que haya espacio suficiente para incluirlos a todos.



MORTIS DAEMONICUS: NEMESIS HUMANUS: IMPERATOR ILLUMINATIO: MEA VIRTUS:

INQUISIDOR QUIXOS

A la edad de ciento setenta y seis años, el Inquisidor Quixos había desmembrado y ajusticiado más de 1.800 herejes, mutantes y alienígenas. En el transcurso de una campaña que estaba llevando a cabo en Lackan XV, Quixos fue herido por un demonio y parte de la garra de este se quedó en el interior del corazón del Inquisidor. Aunque consiguió acabar con el demonio, Quixos se dio cuenta de que cualquier intento de extraer la garra acabaría con su vida. Con el tiempo descubrió que la garra actuaba como un nexo de unión con la disformidad y que incrementaba su potencial psíquico, aunque también corrumpía su cuerpo. Quixos empezó a investigarse a sí mismo y, poco a poco, fue ganándose una reputación entre el resto de inquisidores.

Cuando alcanzó los doscientos años, Quixos se topó con la Senda Mística, una organización de comerciantes y nobles de Maginor que estaba utilizando artefactos disformes para incrementar su influencia y fomentar las ventas de sus mercancías. En vez de ejecutarlos somnialmente, Quixos estudió sus prácticas, que habían pasado de padres a hijos generacional tras generación. Quixos acabó por convencerse de que la energía del caos podía ser domesticada y utilizada para hacer el bien; que no era intrínsecamente malvada, sino que eran las personas de negro corazón quienes la corrumpían. Durante años, Quixos forjó una relación con la Senda Mística, que le proveía de artefactos para su estudio. Y fueron estos experimentos los que hicieron que Quixos entrase en conflicto directo con otros inquisidores.

El Inquisidor Helgründ pasó las tres primeras décadas de su vocación inquisitorial buscando el ancestral Malus Codicium. Cuando por fin descubrió que reposaba en una de las estanterías de la Biblioteca de Orhellia, en Zaudrini Prima, supo que su búsqueda había terminado. Pero, cuando llegó allí, no pudo creer que otro individuo se hubiese llevado el volumen hacía solo unos meses. El texto trata de cómo conjurar los demonios de la disformidad y Helgründ estaba convencido de que debía ser destruido; si cayese en las manos de los adoradores del Caos, sabe el Emperador el horror y la devastación que podría asolar la galaxia. Meses de exhaustivas investigaciones llevaron a Helgründ hasta Maginor y la Senda Mística.

Lo que encontró allí le horrorizó. Esta secta utilizaba artefactos corruptos sin ningún recelo. Estaba seguro de que eran ellos quienes habían robado el Malus Codicium. Lleno de ira, el Inquisidor Helgründ se preparó para destruir esta organización y comenzó a torturar e interrogar a todos los adoradores del Caos que la componían hasta que empezó a ver la luz al final del túnel. Cuando su pogromo había durado ya una semana, Helgründ empezó a encontrarse con adversarios realmente temibles. Luchó contra criaturas medio poseídas por demonios y contra cultistas cuyas armas disparaban unos proyectiles demoníacos que pudrían la carne rápidamente tras el impacto.

Helgründ y sus seguidores consiguieron abrirse camino hasta el templo sagrado de la Senda Mística, el cual estaba lleno de mutantes, psíquicos renegados y todo tipo de aberraciones del Caos que herían el credo imperial y al propio Emperador. Helgründ, ayudado por los sacerdotes redencionistas de su séquito y los arcoflagelantes que le había convalidado

el Cardenal de Maginor, comenzó a administrar la retribución imperial mediante el fuego y la espada. Pero su sorpresa fue mayúscula cuando descubrió que esta jauría de abominaciones estaba liderada por uno de sus camaradas. Allí estaba Quixos, deformado y enloquecido por los poderes del Caos. Bajo uno de sus brazos (si es que puede llamarse así a un miembro tan deformado) sostenía el Malus Codicium. Parecía llevar tiempo esperándole y nada más verle emitió una sinestra risotada que resonó en la bóveda de la sacrilega capilla. Helgründ, decidido a librar a la galaxia de un ser tan perverso, se lanzó al ataque.

Quixos estaba asombrado de que un inquisidor tan joven hubiera llegado tan lejos, pero seguía pareciéndole un mocosso maleducado a quien tendría que dar una lección. Su trabajo había dado ya sus frutos, sobre todo en la forma de dos huéspedes demoníacos que permanecían acuchillados tras él; uno de ellos servía de cántaro para el demonio Querrubael, el otro para una entidad aún desconocida pero que se hacía llamar Profanación. Ambos antes le habían ayudado a acabar con diferentes cultos imperiales que seguían los pasos del inquisidor; sus habilidades marciales eran enormes. Quixos también había conseguido crear quantanes de las almas, individuos que eran capaces de canalizar la magia para defender a los que estaban a su alrededor de las nefastas energías del Caos, con la ayuda del Malus Codicium.

El combate que tuvo lugar fue cruento y no se decidió hasta que Quixos y Helgründ se enfrentaron en combate singular. Helgründ, que empuñaba un potente martillo de energía, cargó con la fuerza de la fe y la pureza, mientras que la espada demonio de Quixos tenía la fuerza de Kharnagar el Mortífero, un demonio al que había vencido décadas atrás y que había conseguido encadenar a su espada. Ambos combatieron durante largo rato, tal y como lo hicieron Horus y el Emperador.

Se dieron fuertes golpes y se atacaron con rayos mentales. Helgründ invocó el poder del Emperador y consiguió que su martillo empezase a hacer temblar los escudos psíquicos de Quixos. Pero este no estaba derrotado todavía e invocó todo el poder de Kharnagar. El demonio tomó control de la espada y se clavó en el estómago de Helgründ, tras lo cual explotó en llamas e hincó al inquisidor.

Durante otro siglo más, Quixos continuó con sus estudios e investigaciones y los resultados le fueron de gran ayuda para combatir a los enemigos del Emperador. En Danakin II, la batalla a la que había sometido al demonio Diabolus le permitió conquistar la fortaleza orka de Mekrok. Al final, sus detractores en la Inquisición se unieron contra él y el Inquisidor Eisenhorn declaró a Quixos y todos sus trabajos herejía y Extremis Diabolus en el 342.M35. Fue perseguido y ejecutado tres años después por una cámara de cinco inquisidores, a la cabeza de los cuales se encontraba el propio Eisenhorn.

Sigue habiendo muchos que dicen que los métodos de Quixos eran correctos, puesto que acabó con muchos demonios. Pero la mayoría defiende que no se puede extraer nada bueno del Caos, que solo era una marioneta de los Dioses Oscuros y que había sido corrompido desde que se asoció con la Senda Mística en Lackan XV.

HERMANO CAPITÁN STERN

El Hermano Capitán Stern es un miembro muy respetado y condecorado dentro de su compañía y ha llevado a buen puerto numerosas campañas contra el Caos. Su destino se vio ligado al del gran demonio de Tzeentch, M'kachen, cuando la pernicioso influencia de este en el Culto de la Garra Roja fue detectada por el Ordo Malleus. Stern llevó a cabo un ritual de desvanecimiento y condenó al demonio a cien años y un día de reclusión en la disformidad. El carácter vengativo del demonio es tan grande que ha jurado encontrar a Stern y devorar su alma.

Stern, que está cerca de cumplir cuatrocientos años al servicio del Emperador, se ha cruzado en el camino de este demonio en varias ocasiones durante este tiempo y, cada vez, su absoluta fe en el Emperador le ha salvado de la eternidad de torturas que M'kachen ha preparado para él. No obstante, las maquinaciones de Tzeentch son infinitas. Sería una gran pérdida para el Ordo Malleus que el Hermano Capitán Stern cayese a manos de esta entidad diabólica y que su formidable potencial se perdiese.

Hermano Capitán Stern

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Stern	141	5	5	4	4	2	5	3	10	2+

Personaje especial: cualquier ejército de Cazadores de Demonios de 1.500 o más puntos puede incluir al Hermano Capitán Stern como personaje especial. Si lo incluyes en tu ejército, ocupará una opción de C.G. y deberá ser utilizado tal y como se describe a continuación.

Armamento: arma Némesis (equivalente a la de un Gran Maestre), bôlter de asalto, grimorio de los nombres auténticos y armadura de exterminador (cuyas modificaciones en el perfil ya han sido incluidas arriba).

Poderes psíquicos: puede utilizar los poderes psíquicos *holocausto* y *el puño divino*.

REGLAS ESPECIALES

Personaje independiente: excepto si está acompañado por *guardaespaldas*, se considera un personaje independiente, así que deben aplicársele todas las reglas especiales sobre personajes independientes descritas en el reglamento de Warhammer 40,000. Si sus *guardaespaldas* son destruidos, Stern se convierte en un personaje independiente y es libre de unirse a otra escuadra.

Guardaespaldas: Stern puede estar acompañado por una escolta de Exterminadores de los Caballeros Grises, tal y como se detalla en la página 23.

Los inescrutables caminos del destino: aunque sus prodigiosas habilidades le permiten llevar a cabo actos heroicos, M'kachen hará todo lo posible por acabar con él. Stern puede repetir una tirada de dados por fase, pero deberá aceptar el segundo resultado. Anota cuántas veces utiliza esta habilidad durante el turno de un mismo jugador. Su oponente podrá repetir una tirada de alguna de sus unidades por cada una de las veces que Stern haya utilizado esta habilidad. Estas tiradas no son acumulativas y todas aquellas tiradas que el enemigo pudiera efectuar en respuesta a esta habilidad y que no efectúe se perderán al final del turno.

Némesis demoníaca: M'kachen hará todo lo que esté en su mano para destruir al Hermano Capitán Stern. Todo contrincante que utilice las reglas de adversarios de la página 49 y que se enfrente a Stern podrá convertir su Gran Demonio en un Señor de la Transformación, sin coste adicional (consulta el Codex: Marines Espaciales del Caos).

"No existe nada en el arcano y blasfemo arsenal del Caos que se pueda comparar a la fe. Con el poder de la fe, nuestras armas se convierten en brillantes y cantarines instrumentos de castigo que sajan a los demonios con facilidad. Con el poder de la fe, nuestras mentes se tornan berbiquies de pureza que taladran al demonio con facilidad. Con el poder de la fe, nuestras palabras se convierten en sonidos que los demonios no pueden soportar escuchar y que los devuelven al Inmateriaum con facilidad. Podría enfrentarme a mis enemigos sin armas y sin temor a perder la vida, pues sé que el Emperador cuida de mí, dirige mi mano y no dejará que nada me suceda. Déjales entrar. Les demostraremos el poder de la fe".

Hermano Capitán Stern de los Caballeros Grises.



El Hermano Capitán Stern se situó en el centro del pentagrama de teleportación. Miró en derredor, a sus compañeros Caballeros Grises. Su mirada parecía capaz de escrutar el alma de un hombre y descubrir si había alguna tara en ella. Cada uno de sus hermanos de batalla le sostuvo la mirada sin pestañear. Stern se sentía seguro porque sabía que la fe de su escuadra en el Emperador no podía astillarse siquiera y que ni el más mínimo pensamiento impío tenía cabida en sus mentes.

Tecnosacerdotes envueltos en largas túnicas se movían alrededor del pentagrama prestando atención de no pisar ninguna de las líneas plateadas y molestar a las fuerzas que iban a teleportar a la escuadra de exterminadores de un momento a otro.

Los aprendices, encapuchados, hacían oscilar sus incensarios. El olor purificante del incienso llenaba la sala. Los cantores empezaron a orar al unísono cuando los poderosos generadores empezaron a rugir, más suave al principio, más fuerte después. Entre dos globos de cristal que pendían sobre las cabezas de los presentes crepitaban relámpagos de energía. En ese momento empezaron a oler el ozono, síntoma de que el pasillo hacia lo demoníaco había empezado a abrirse.

El Tecnosacerdote Jefe Hieronymous Laski hizo los últimos ajustes en su atril de control. Las runas fosforescentes del atril se iluminaron y, al proyectarse sobre su cara, hicieron que esta adoptase un aspecto siniestro. Laski levantó una de sus manos biónicas y todos los tecnosacerdotes se callaron de inmediato. La atmósfera estaba cargada por las energías de las máquinas, que trabajaban ahora a pleno rendimiento.

Stern respiró profundamente y cerró los ojos. Revisó sus bloques mentales y las pantallas de pensamiento y, una a una, recitó las seiscientos sesenta y seis palabras secretas. Sintió cómo se le contraía el estómago. Luchó por ahogar la sensación.

Siempre le pasaba lo mismo antes de entrar en acción. No le gustaba la teleportación: esa sensación de que el cuerpo se desmaterializara, el frío y los tentáculos de las pesadillas mientras su cuerpo estaba viajando por el vacío. Se recordó a sí mismo que eso era parte de su cometido y que había cosas mucho peores. Cosas como los enemigos a los que estaban a punto de enfrentarse.

De repente, sintió que algo le recorría el cuerpo y se sintió orgulloso de su habilidad para derrotar a los secuaces del Caos. También reprimió esta sensación. El orgullo era uno de los seiscientos sesenta y seis pecados a través de los que el Caos podía derrotarlo. ¿Acaso no había sucumbido así el propio Señor de la Guerra, el Elegido de entre los Primarcas? El error de Horus había sido creer que sería capaz de utilizar al Caos, en vez de pensar lo evidente: que acabaría esclavizado por los Dioses Oscuros. Stern sabía que Horus había sido un loco. Los demonios del Caos no reconocían otro señor que no fueran los cuatro Grandes Poderes del Caos ¿y qué eran, más que demonios, las criaturas de las que se había hecho acompañar Horus?

Stern sabía que él debía estar aún más atento por ser un psíquico, ya que estos eran especialmente vulnerables al Caos, debido a que los psíquicos extraen su poder de la mismísima disformidad ¿y qué es la disformidad sino el inmenso mar en el que nadan los demonios? Stern sabía que no debía bajar la guardia. Los demonios devoran las almas de los psíquicos más incautos y utilizan sus cuerpos sin vida para llevar a cabo sus actos más blasfemos. Lo sabía porque había pasado toda su juventud dando caza a estas criaturas.

Cerró fuertemente su mano en torno a la empuñadura de su arma Némesis. La había purificado ritualmente el mismo, la había llevado a la capilla de la nave para que fuera bendecida y la había ungido con los aceites especiales para rasgar la materia de los demonios. Con esta arma, Stern había enviado a la tumba a innumerables enemigos del Emperador. Con ella había hecho que muchos de los perdidos y los condenados tuvieran que volver al Innaterium al que pertenecen.

Volvió a mirar a sus hombres, seguro de que su fe era más fuerte que el acero y mucho más resistente que malvados los demonios.

Todos habían sido niños elegidos de entre las razas de guerreros más letales del Imperio y llevados hasta la fortaleza monasterio de Titán, la mayor luna de Saturno. Se les había implantado la semilla genética de su capitulo y se les había convertido en gigantescos superhombres, capaces de enfrentarse a lo peor que el universo pudiera depararles.

Tuvieron que soportar un entrenamiento que un hombre normal nunca habría sido capaz de superar y que solo fue la primera de las pruebas que tendrían que salvar. Todos y cada uno de los hombres que le acompañaban habían superado las seiscientos sesenta y seis pruebas y no solo habían sobrevivido cuerdos, sino que sus mentes se habían fortalecido. Ellos eran la élite del Imperio. Supremos. Los mejores combatientes que podía proveer la raza humana.

Ninguno de ellos conocía su planeta de origen. Ninguno de ellos tenía más familia que su capitulo y su padre era el Emperador. Todos ellos conocían los más terribles secretos que la Humanidad había descubierto durante su expansión por la galaxia. Lo sabían todo sobre los demonios y la disformidad. Aunque sus conocimientos hubieran trastornado a cualquier hombre, ellos eran capaces de seguir adelante sin inmutarse. Suya era la tarea de enfrentarse a los demonios del Caos allí donde estos se manifestasen para amenazar a los ciudadanos del Imperio.

Volvió a surgir otro relámpago entre los globos de cristal. Se produjo una corriente de aire y la temperatura bajó. Una niebla helada cubrió la sala, que hasta entonces había permanecido a una temperatura muy agradable. Laski puso sus manos sobre el atril y entonó una plegaria. Los amuletos de protección que llevaba se iluminaron y empezaron a vibrar. Frunció el ceño mientras intentaba controlar las energías de la maquinaria de teleportación.

Por un momento, Stern se preguntó si una entidad demoníaca podría estar manipulando los ancestrales entresijos de la máquina. Este galeón estaba tremendamente protegido, pero Stern sabía que toda protección era poca. Sin embargo, si los Poderes Oscuros estaban alterando los procesos del teleportador, no se podía hacer otra cosa que rezar y tener fe en el Emperador.

En aquel momento, Laski sonrió e hizo la señal de la Santa Máquina sobre su pecho primero y luego sobre su frente. Otra corriente de aire sacudió la sala. Las líneas del pentagrama se iluminaron. Por un instante, el frío de la galaxia se apoderó de los huesos de Stern. Escuchó las profanas voces de los demonios y sintió los tentáculos del vacío en su cara. Aunque otros pensaran que se trataba de su imaginación, él sabía que eran reales.

La sensación duró tan solo unos segundos y luego desapareció, igual que desaparecen los sueños de la memoria. Stern estaba en la sala del trono del palacio del gobernador rebelde. Al ver la figura de quien se sentaba en el trono, entendió que aquellos que habían dado la alarma estuvieran aterrizados.

El gobernador era un hombre alto, de complexión fuerte. Hubo un tiempo en el que fue un gran guerrero. Acarició su perilla mientras miraba curiosamente a los Caballeros Grises que acababan de materializarse en la cámara del trono, como si esto fuese algo que sucediera habitualmente en su presencia. Stern leyó el aura del hombre y comprendió que este no estaba loco, sino poseído.

Los guardias del gobernador, hombres cuyas arrugas faciales hablaban por sí mismas de los horrores que estos habían tenido que presenciar, aprestaron sus armas para enfrentarse a los Caballeros Grises. Murieron casi instantáneamente, abatidos por el fuego de los bóteres de asalto de los soldados del Emperador. A Stern le pareció que los casquillos de munición caían a cámara lenta y como si fueran gotas de lluvia. El poseído rió como si hubiera sido testigo de una situación realmente cómica.

"Seguro que puedes hacerlo mejor, Hermano Capitán Stern", dijo con solemnidad. Stern no se paró a pensar cómo podía ser que el demonio conociese su nombre. Hacía tiempo que se había acostumbrado a los poderes y capacidades de estas criaturas. Sin más dilación, illo comienzo al exorcismo y concentró toda la fuerza de su portentosa voluntad en vencer a la criatura.

Mientras entonaba los cánticos, el gobernador empezó a retorcerse. Los enormes músculos de su cuello se tensaron. Parecía como si gigantescas serpientes estuvieran intentando salir de su cuerpo. De repente, el hombre explotó, literalmente, y pedazos de su cuerpo se esparcieron por toda la sala. La sangre cubría la armadura de Stern. Ahora venía la peor parte...

El esqueleto del hombre todavía estaba entero. De hecho, todos sus órganos internos estaban aún intactos y parecían seguir activos. No se apreciaba en ellos daño alguno. Los músculos y las venas empezaron a formarse otra vez sobre el esqueleto a una velocidad espectacular. La figura era cada vez más y más grande.

El cuerpo empezó a coger altura y la cabeza empezó a adoptar la forma de un... ¡de un buitre! No tardaron en salirle alas y el monstruo se abalanzó sobre los Caballeros Grises. Un aura multicolor rodeaba el cuerpo del demonio. Se trataba de un señor de la transformación. ¡No! ¡Era todavía peor! Se trataba de un señor de la transformación viejo amigo de Stern.

"M'kachen", susurró Stern.

"Has tardado en reconocermé. Te dije que volveríamos a encontrarnos, estimado capitán", dijo el demonio, con una voz muy dulce y seductora.

"He acabado contigo antes. Podré hacerlo otra vez".

"Oh, capitán, me decepcionas. Veo que no has sido capaz de entender que hasta ahora solo he estado jugando con tu miserable vida".

"¡Vete, en nombre del Emperador!", gritó Stern acompañando su voz de una potente carga de energía. El demonio se tambaleó y retrocedió unos pasos. Por un momento pareció que estuviera a punto de desvanecerse en el Inmateria, pero con gran esfuerzo se asió al plano material y se mantuvo allí, de pie y riendo.

"Si eso es lo mejor que sabes hacer, capitán, encomienda tu alma al Caos", se burló.

"¡Fuego a discreción!", fue la única respuesta de Stern.



MORTIS DAEMONICUS: NEMESIS HUMANUS: IMPERATOR ILLUMINATIO: MEA VIRTUS:

Et templariorum misterium in Ordo Malleus

Agradece al Emperador su sacrificio,
como El resistió nosotros lo haremos.
*Nosotros, que somos los Cazadores de Demonios,
combatiremos en su nombre por toda la eternidad.*

Nosotros, la Orden del Martillo,
nos sumergiremos en las Sombras Tenebrosas.
*Buscaremos a aquellos que porten la mancha,
perseguiremos el Más Grande de los Males.*

Somos los que tienen que estar en guardia,
nuestra Vigilia Perpetua no flaqueará.
¡Porque somos el Ordo Malleus!

Somos los Caballeros del Martillo,
combatimos la Oscuridad sin miedo.
*Fuimos fundados en secreto
y somos el Capítulo 666.*

Aunque nos refugiamos en Titán,
nuestra mirada alcanza toda la Galaxia.
*Ningún demonio burlará nuestra guardia,
ningún demonio escapará a su destino.*

Seremos los Guardianes Inmortales,
los Secretos serán nuestro Conocimiento.
¡Somos los Guardianes de la Humanidad!

La precaución y el secretismo son nuestro código,
la vigilancia y la paciencia nuestro método.
*Ocultos a los Ojos del Caos,
lo atacamos mientras está desprevenido.*

Aunque estemos en la Sombra,
la Tiniebla no entrará en nuestro Corazón.
*La traición no tocará nuestras almas,
el orgullo no penetrará en nuestras mentes.*

Somos Puros entre los Impuros,
Inocentes entre los Culpables.
¡Somos los salvadores anónimos del Imperio!

Estamos diseminados por el Cielo,
nuestra guardia no tiene fin.
*El Emperador protege nuestras Almas
mientras nosotros protegemos las de los demás.*

Nuestra Voluntad será nuestra arma,
nuestra Fe nuestra armadura.
*Nuestras mentes serán fortificaciones,
no caeremos en la Tentación.*

Aunque los peligros son innumerables,
nuestras espadas siempre estarán listas.
¡Porque somos la Venganza del Emperador!

Maestros en armas,
no hay defensa contra nuestra ira.
*Combatiremos con Némesis,
nos escudaremos con Aegis.*

Salvaremos a la Humanidad derramando sangre,
la Muerte será nuestro Credo Sin Final.
*Nuestro destino es la Guerra Eterna,
a la batalla nos dirigiremos.*

No escatimaremos nuestro Odio,
pelearemos en la Guerra santa.
¡Porque somos las Espadas de la Justicia!

Cuando todos los demás huyan,
nosotros permaneceremos.
*No conocemos la Cobardía,
el Emperador nos otorga nuestro valor.*

No nos arrodillamos ante ningún enemigo,
venceremos tras haber derramado la sangre.
*Damos Caza eficientemente
a los que se oponen a nuestra ira.*

La Muerte nos acecha con multitud de formas,
tanto bellas como grotescas.
¡Pero somos los Portadores de la Esperanza!

Sangrientas batallas sin final nos aguardan,
la redención es la recompensa a nuestra guardia.
*Cuando los Poseídos hacen aparición,
los decapitamos con nuestras armas.*

Cuando el Horror del Empíreo nos invade,
nuestros Exorcismos lo combaten.
*No hay horror del Caos
que resista nuestro embite.*

Prevaleceremos gracias a nuestro coraje sin tacha,
no nos vencerá la magia arcana.
¡Somos los Victoriosos!

La corrupción no alcanzará nuestra Galaxia,
las criaturas del Inmateriaum no tendrán descanso.
*Ningún Espíritu maléfico se opondrá a nosotros,
ninguna Creación del Pecado sobrevivirá.*

Todo Acto Pecaminoso será castigado,
todo Acto Blasfemo será sancionado.
*Ningún Engendro del Caos nos controla,
todos han huido al Vacío.*

Nada escapará a nuestro Fuego Purificador,
sea Demonio, Engendro o Renegado.
¡Porque somos la Divina Espada de la Humanidad!

El Cielo nos ha otorgado sus Alabanzas,
domesticaremos la Disformidad.
*Aunque la Hechicería nos combata,
ningún tipo de Brujería acabará con nosotros.*

Aunque los Hechizos intenten detenernos,
el Emperador será testigo de nuestra Victoria.
*Nada puede oponerse a nuestra Determinación,
nuestra Resolución es fuerte como el acero.*

Sellos y salvaguardas nos protegen,
la oración es nuestra Guía.
¡Porque somos los Escogidos del Emperador!

Aunque nos aguarda la Oscuridad,
el Emperador ilumina nuestro Camino.
*La Falsedad nos rodea,
pero nadie nos confundirá.*

No seremos Traicionados,
no seremos Condenados.
*No hay descanso,
¡debemos vigilar!*

Aunque solo somos mortales a Su servicio,
nuestro es el Deber Verdadero.
Et Imperator Invocat Diaboli Daemonici Exorcismum!

La oscuridad prevalecía en el sepulcro, solo la oscilante luz de un puñado de cirios bendecidos iluminaba un poco la cámara. Con esta tímida luminaria no se alcanzaba a ver el techo abovedado del recinto. La luz de las velas se reflejaba en la panoplia de los Caballeros Grises. Seis guerreros, dirigidos por un capitán cubierto de cicatrices y con una ornamentada armadura, avanzaron a través de la cripta. Portaban un féretro sobre sus hombros, en el interior del cual reposaba el cadáver de uno de sus camaradas, cuyo cuerpo había sido lavado con ungüentos purificadores.

El capitán se llamaba Cesario, portaba una alabarda Némesis en sus manos y avanzaba mientras entonaba letanías con su profunda voz.

"...y en los campos de Charnis acabó el Hermano Capitán Ignatius con un príncipe demonio del Señor de la Plaga, cuyo blasfemo nombre no pronunciaré, y lo desterró a la disformidad, donde habrá de permanecer durante cien años y un día".

Un servocráneo plateado zumbaba junto a Cesario y escribía en un pergamino con una pluma que sujetaba con su mandíbula mecánica todo lo que decía el capitán. El pergamino tenía más de un metro de longitud y estaba lleno de la intrincada escritura del servocráneo.

"El Pecado del Decálogo de Panetha Varn llegó a su fin gracias a la espada divina del Hermano Capitán Ignatius y el alma del hereje arde ahora y por siempre en los Fuegos Purificadores".

La triste comitiva avanzaba al ritmo de las palabras del Capitán Cesario; y sus cabezas tocadas por el casco no dejaban ver el dolor y la aflicción que sentían todos ellos.

Los Caballeros Grises llegaron hasta una tumba vacía, excavada en los muros de basalto de Titán, el lugar de descanso eterno del Hermano Capitán Ignatius.

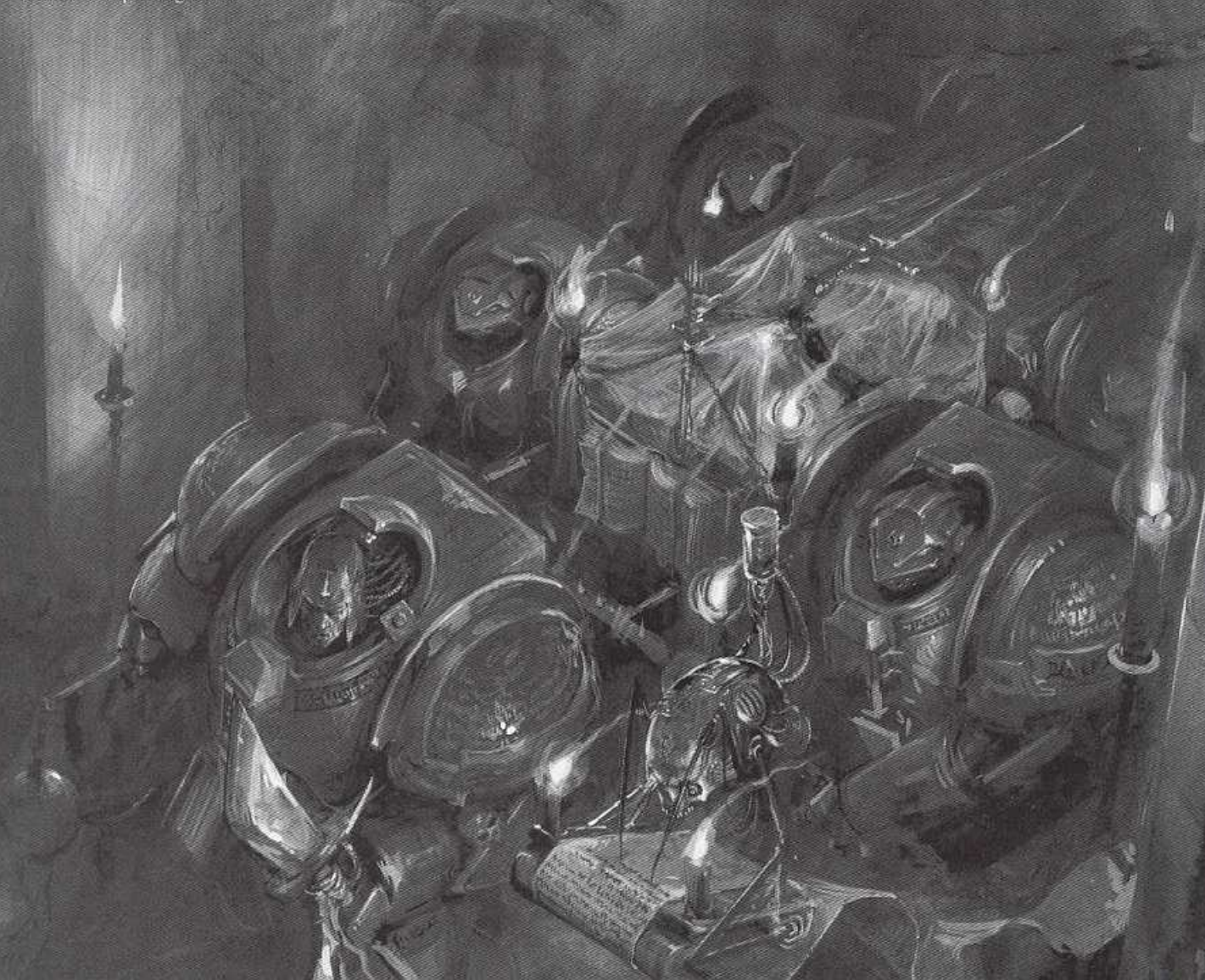
"La tres veces maldita Camada Demoníaca fue exterminada por el fuego de nuestro hermano y sus integrantes ya no podrán corromper con su presencia el reino de nuestro amado Emperador".

Los Caballeros Grises bajaron de sus hombros el féretro y el Capitán Cesario puso sobre él el arma matademonios de Ignatius. Los Caballeros Grises empezaron a introducir el ataúd en la tumba mientras Cesario enrollaba el pergamino de bordes dorados y lo metía en un tubo al tiempo que recitaba los últimos versos de la Letanía de los Héroes. Sacó de su cinto una caja para pergaminos de mármol y guardó en ella el pergamino que relataba los actos heroicos de Ignatius mientras decía: "Que los actos de nuestro hermano sean recordados por siempre, que lleve una existencia de paz y justicia en la próxima vida y que ocupe su lugar al lado del Emperador".

Cesario hizo el símbolo del Aquila sobre el pecho de Ignatius y selló su tumba con la puerta dorada. La puerta tenía tallada la imagen de un libro atravesado por una espada. El Hermano Capitán Cesario se retiró para que los hombres de Ignatius pudieran adelantarse y despedirse de él. Todos ellos tomaron uno de los sellos de pureza de su armadura y lo adhirieron a la puerta de la tumba del capitán como muestra de respeto.

Mientras los hermanos de batalla del Capitán Ignatius abandonaban la sala, Cesario bajó su cabeza para mostrar su pesadumbre. Uno de los más grandes héroes del Imperio había muerto y Cesario sabía que nadie que no hubiera estado alguna vez en este sepulcro conocería jamás su valor y coraje.

Pero ahora Ignatius reposaba a la derecha del Emperador, bañado por siempre con Su gracia. Este pensamiento alegró el corazón del Capitán Cesario, que abandonó la sala y volvió con sus guerreros.



CAZADORES DE DEMONIOS: SUMARIO

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Gran Inquisidor	4	4	3	3	3	4	3	10	3+
Inquisidor	4	4	3	3	2	4	2	8	4+
Gran Maestro	5	5	4	4	3	5	4	10	2/5+
Hermano Capitan	5	4	4	4	1	4	3	10	2/5+
Exterminador Caballero Gris	5	4	4	4	1	4	2	10	2/5+
Juez	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Caballero Gris	5	4	4	4	1	4	1	8	3+
Huésped demoníaco	4	4	6	4	4	4	D6	9	4+
Asesino imperial	5	5	4	4	2	5	3	10	4+
Asesino Cultos de la Muerte	5	4	4	3	2	5	2	8	5+
Comando	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Veterano	3	4	3	3	1	3	2	6	4+
Colrade	3	3	3	3	1	3	1	8	6+
Guerrero	3	4	3	3	1	3	1	8	4+

* Tirada de salvación invulnerable

	HA	HP	F	Blindaje:	frontal	lateral	posterior	I	A
Land Raider	-	4	-	-	14	14	14	-	-
Land Raider Cruzado	-	4	-	-	14	14	14	-	-
Rhino	-	4	-	11	11	10	-	-	-
Chimera	-	3	-	12	10	10	-	-	-
Dreadnought	5	4	6(10)	-	12	12	10	4	2

Arma	Alcance	F	FP	Notas
Cañón de asalto	60 cm	6	4	pesada 3
Cañón automático	120 cm	7	4	pesada 2
Pistola bolter	30 cm	4	5	pistola
Bólter	60 cm	4	5	fuego rápido
Lanzallamas	plantilla	4	5	asalto 1, ignora tirada de salvación por cobertura
Lanzagranadas (fragm.)	60 cm	3	6	asalto 1, área
Lanzagranadas (penet.)	60 cm	6	4	asalto 1
Bólter pesado	90 cm	5	4	pesada 3
Lanzallamas pesado	plantilla	5	4	pesada 1, ignora tirada de salvación por cobertura
Rifle infernal	60 cm	3	5	fuego rápido
Pistola infernal	30 cm	3	5	pistola
Incinerador	plantilla	5	4	asalto 1, solo salvación invulnerable
Cañón láser	120 cm	9	2	pesada 1
Rifle láser	60 cm	3	-	fuego rápido
Pistola láser	30 cm	3	-	pistola
Rifle de fusión	30 cm	8	1	asalto 1, penetración de blindaje 2D6 a 15 cm
Lanzamisiles (fragm.)	120 cm	4	6	pesada 1, área
Lanzamisiles (penet.)	120 cm	8	3	pesada 1
Multiláser	90 cm	6	6	pesada 3
Cañón de fusión	60 cm	8	1	pesada 1, penetración de blindaje 2D6 a 30 cm
Pistola de agujas	30 cm	X	6	pistola, hiera con 4+
Cañón de plasma	90 cm	7	2	pesada 1, área, sobrecalentamiento
Rifle de plasma	60 cm	7	2	fuego rápido, sobrecalentamiento
Pistola de plasma	30 cm	7	2	pistola, sobrecalentamiento
Cañón psíquico	45 cm	6	4	asalto 3, ignora tirada de salvación invulnerables
	90 cm	6	4	pesada 3, ignora tirada de salvación invulnerables
Escopeta	30 cm	3	-	asalto 2
Bólter de asalto	60 cm	4	5	asalto 2
Ataques orbitales				
Batería de lanzas	10	1		plantilla artillería pesada
Torpedeo de fusión	8	3		plantilla artillería pesada; penetración de blindaje 2D6
Bombardero ultrapesado	6	4		plantilla artillería pesada

REGLAS ESPECIALES DE LOS CABALLEROS GRISES

Coraje: superan automáticamente los *chequeos de desmoralización* y no pueden *acobardarse*.

Tropas de despliegue rápido: los exterminadores siempre pueden utilizar esta regla especial.

Disparar con una mano: los que lleven servoarmadura pueden utilizar el bólter de asalto como arma de combate cuerpo a cuerpo adicional si no han asaltado en esa misma fase de asalto.

Panoplia Aegis: cuando un psíquico enemigo apunte a una escuadra de Caballeros Grises con un poder que requiera un *chequeo psíquico*, tira 1D6 + Liderazgo contra 1D6 + el Liderazgo del psíquico enemigo. Si el resultado de los Caballeros Grises es superior, el poder no ha tenido efecto y no puede utilizarse durante ese turno. Los poderes psíquicos menores usados por el enemigo no tendrán efecto sobre los Caballeros Grises.

El Velo: toda unidad enemiga que quiera disparar a una unidad de Caballeros Grises debe tirar 8D6 y multiplicar por 3 el resultado. Esta es la distancia máxima en centímetros a la que la unidad de

Caballeros Grises puede ser vista. Si resulta que la unidad no puede ver a la unidad de Caballeros Grises, tampoco podrá elegir otro objetivo al que disparar. Las armas de estimación y de plantilla doblan la distancia de dispersión del disparo si la unidad está fuera de su alcance. Ni el equipo ni la habilidad de *combate nocturno* tienen efecto sobre esta regla especial. Las unidades que incluyan un psíquico pueden repetir la tirada de dados, pero deberán aceptar el segundo resultado. Las condiciones de *combate nocturno* propiamente dicho invalidan esta regla.

Ritos de exorcismo: los *chequeos de inestabilidad* tienen un modificador de -1 al Liderazgo mientras haya Caballeros Grises en el campo de batalla. Los demonios que quieran asaltar a los Caballeros Grises deben efectuar un *chequeo de terreno difícil*.

Infestación demoníaca: puedes utilizar las regla *ofensiva total* en cualquier partida en la que haya Caballeros Grises, Hordas de Demonios, Nurgletes o Jaurías de Bestias Demoníacas. Los demonios que vuelven al terreno de juego no tienen que ser invocados (entran en juego por los bordes, tal y como especifica la regla *ofensiva total*) y no contarán como puntos de victoria, no pueden capturar objetivos ni cuadrantes, etc.

PODERES PSÍQUICOS DE LOS CAZADORES DE DEMONIOS

Desvanecer: úsalo al principio de cualquier fase de asalto. Los demonios en contacto peana con peana con el psíquico tiran 3D6 en los *chequeos de inestabilidad* y se quedan los dos resultados mayores. Los efectos duran hasta el final de la fase de asalto.

Letanía de destrucción: úsalo al principio de cualquier fase de asalto. El personaje puede repetir todas las tiradas contra demonios para impactar o para herir durante ese turno.

El puño divino: úsalo al principio de cualquier fase de asalto. Dobla la Fuerza básica de la unidad hasta el final del turno. Se considera que el psíquico tiene un arma de combate cuerpo a cuerpo adicional. El psíquico no puede utilizar otras armas hasta el inicio de su próximo turno. No tiene efectos sobre la iniciativa ni las tiradas de salvación.

Holocausto: úsalo en la fase de asalto de los Cazadores de Demonios, con Iniciativa 1. Pon la plantilla de artillería pesada en contacto con el psíquico. Todas las miniaturas bajo la peana sufren un impacto de F5 y FP -. Las miniaturas situadas parcialmente bajo la plantilla recibirán el impacto con un resultado de 4+. Estas heridas cuentan a la hora de determinar la resolución del combate. Si una escuadra de exterminadores utiliza este poder y sufre el ataque Peligros de la disformidad, todos los miembros de la escuadra sufrirán un impacto con el mismo valor de Fuerza.

Santuario: úsalo al inicio del turno del psíquico. Los demonios no se pueden acercar al psíquico en un radio de 8 cm; esta zona es impasable para ellos y no tienen línea de visión a través de ella. Los demonios que ya estuvieran dentro de este radio de 8 cm deben ser empujados hasta estar fuera de él y deben mantener, si es posible, la coherencia de escuadra. Un combate puede terminar como resultado de la utilización de este poder. Los demonios que entren en juego en un radio de 8 cm cuando el psíquico esté utilizando este poder son destruidos. Sus efectos duran hasta que el psíquico mueve, dispara o utiliza algún otro poder.

Azote psíquico: úsalo en la fase de disparo del psíquico en vez de que dispare con otra arma. Cuenta como un arma con el siguiente perfil:

Alcance 45 cm F5 FP 5 Asalto 1D6

Efectúa las tiradas para impactar, para herir y de salvación de la forma habitual. Omite las *tiradas de salvación invulnerable*.

Palabra del Emperador: úsalo al principio de la fase de asalto enemiga. Las unidades que intenten asaltar al psíquico o a su unidad deben someterse a un *chequeo de liderazgo*. Si lo fallan, no podrán llevar a cabo ningún asalto durante ese turno.

ARMAMENTO NÉMESIS

Rango	Bonificador de Fuerza	Arma de energía	Arma psíquica
Caballero Gris	+2	No	No
Juez	+2	Sí	No
Exterminador	+2	Sí	No
Hermano Capitan	+2	Sí	No
Gran Maestro	+2	Sí	Sí

PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP

© El copyright exclusivo de los textos, ilustraciones e imágenes contenidas en este libro son propiedad de Games Workshop Ltd. 2002. Todos los derechos reservados.

El emblema del Águila Imperial bicéfala, 40K, el logotipo de Games Workshop, Games Workshop, Caballeros Grises, el emblema de la Inquisición, el emblema del Cráneo de la Inquisición, Cazadores de Demonios, Warhammer y todas las marcas asociadas, nombres, personajes, ilustraciones e imágenes de los universos de Warhammer y Warhammer 40,000 son ©, TM y/o de Games Workshop Ltd 2000-2002, en el Reino Unido y en el resto del mundo. Todos los derechos reservados.

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

España
Games Workshop S.L.
Consell de Cent, 334-336
08009 Barcelona

TITÁN



AA666

Dist. Orb. 9.01AU

16G/Temp: 94 K

Cámara Militante de la Inquisición

Diezmo: Adeptus Non

Aestimare: A3

Población: Fortaleza monasterio
de los Caballeros Grises localizada en Titán.

CABALLEROS GRISES

"Nosotros somos los guerreros de los Caballeros Grises: nuestra armadura es la Fe, nuestro escudo, la Devoción y estamos armados con la Pureza de Propósito. Pero, por encima de esto, llevamos la luz del Emperador allá donde lo demoníaco oscurece la Humanidad".

HERMANO CAPITÁN STERN DE LOS CABALLEROS GRISES.
ANTES DE LA PURGA DE BINARIO XOÉDICO 978.M41



INSIGNIUM VALORIS

El escudo sobre la hombrera de un Caballero Gris se utiliza para mostrar la heráldica. Los guerreros con armadura de exterminador tienen el honor de llevar su propio escudo heráldico, mientras que los que visten servoarmadura portan el de su escuadra. Normalmente, el escudo se divide en dos: en la parte izquierda se muestran los dibujos heráldicos, mientras que la derecha se cubre con símbolos geométricos que describen las hazañas llevadas a cabo por el guerrero.

SELLOS DE PUREZA

Representan más un honor que una bendición. Los sellos de pureza llevan escritas letanías e invocaciones contra la corrupción demoníaca e indican que el portador está libre de toda mácula. Habitualmente, al recibir el sello, este se adosa con un electrum a la armadura del guerrero, de forma que le acompañará siempre a la batalla.

ARMADURA AEGIS

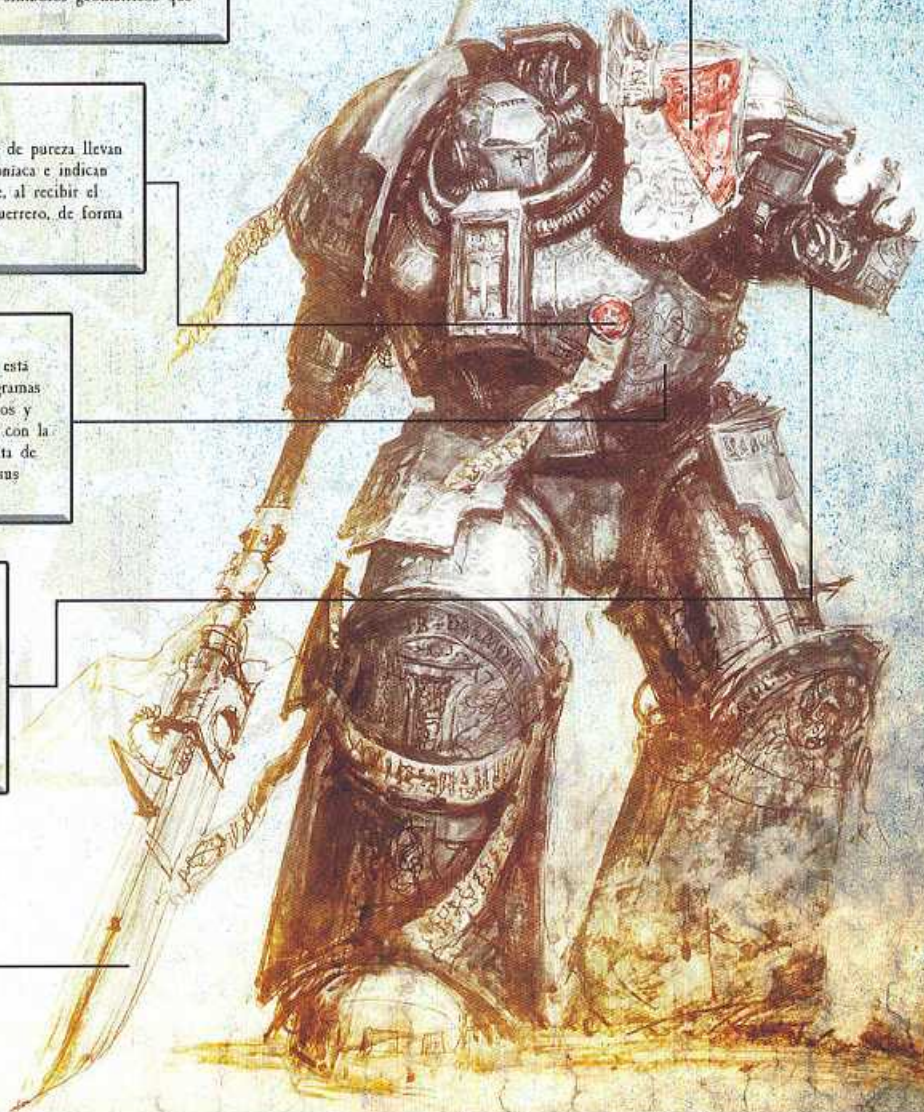
La armadura de los Caballeros Grises es muy antigua y está muy ornamentada. Lleva varios sellos de pureza y pentagramas de salvaguarda, así como filamentos cristalinos entrelazados y santificados que proporcionan una matriz psíquica. Junto con la voluntad psíquica del propio guerrero, la armadura bendita de los Caballeros Grises les permite resistir el embate del sus enemigos demoníacos.

BÓLTER DE ASALTO

El arma de fuego por excelencia de los Caballeros Grises es el bolter combinado, más comúnmente conocido como bolter de asalto. Esta arma tiene cadencia de fuego, capacidad de penetración de armadura, reacción masiva y unos proyectiles de calibre 0.75 mm diseñados para explotar al penetrar en el objetivo. Está equipada con un sistema de puntería integrado y con un código de identificación genética.

ARMAMENTO NÉMESIS

Forjado a partir de materiales psíquicorresonantes, el armamento Nemesis sirve para combatir cuerpo a cuerpo. Cada arma se bendice ceremonialmente en el Synod Ministra en Ofelia IV y se prepara para que esté en sintonía con el campo psíquico de su portador, con la finalidad de mejorar su potencial de combate.



CAZADORES DE DEMONIOS

La mayor amenaza para el Imperio de la Humanidad son, y han sido siempre, los seguidores del Caos y los malvados demonios de la disformidad.

Los inquisidores del Ordo Malleus están en constante guerra con estas fuerzas y, junto con los Caballeros Grises, tienen el cometido de iluminar la oscuridad con la luz del Emperador. El poder de lo demoníaco es tan grande que solo estos heroicos guerreros tienen las habilidades y los conocimientos suficientes para enfrentarse a este enemigo.

"Debes enfrentarte a la verdad de frente y sin apartarte de tu deber. Nuestros enemigos han dejado de ser mortales. Compadecerse de ellos resultaría quimérico, el autoengaño es su único aliado. Dedicar esta arma, que te ha sido otorgada por el Emperador, a su destrucción. Utilizarla es tu único cometido: vives tan solo para administrar el fuego purificador. Toma tu cetro y tu arma, tu armadura y tu cañón psíquico, y ve".

Galbus Heer – Lecturas al Ordo Malleus.

Este libro contiene:

- **LISTA DE EJÉRCITO:** la lista completa de los Cazadores de Demonios, con la que podrás crear un ejército para ir a la batalla. También se incluyen reglas especiales para utilizar a los Caballeros Grises en tu ejército imperial, dos nuevas misiones, el séquito inquisitorial, el armamento del Ordo Malleus y los poderes psíquicos utilizados por los inquisidores y por los Caballeros Grises.
- **TRASFONDO:** detalles del oscurantista Ordo Malleus y de los Caballeros Grises e información sobre la guerra constante que mantienen contra el Caos.
- **SECCIÓN DEL HOBBY:** dieciséis páginas a todo color llenas de consejos y trucos para coleccionar y pintar un ejército de Cazadores de Demonios y para jugar con él.
- **PERSONAJES ESPECIALES:** las reglas completas y el trasfondo del Inquisidor Díaz de Torquemada y el hermano Capitán Stern de los Caballeros Grises.



5 011921 939800 >

CASTELLANO
www.games-workshop.es
www.games-workshop.com

ISBN 84-88879-92-X

CÓDIGO DE PRODUCTO 03 03 01 07 001

Citadel y el castillo de Citadel, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. en el Reino Unido y son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd. en el resto del mundo. El copyright exclusivo del contenido de este producto es propiedad de Games Workshop Ltd. © 2003. Todos los Derechos Reservados.



CITADEL
MINIATURES

Es necesario disponer de una copia del juego Warhammer 40,000 para poder utilizar el contenido de este libro.

GAMES WORKSHOP

IMPRESO EN ESPAÑA