

WARHAMMER[®]

40,000

MARINES ESPACIALES[™]





MARINES ESPACIALES



Introducción.....	2	Reglas especiales.....	21
Guerreros de leyenda..	4	Armería.....	22
Capítulos codex.....	8	Poderes psíquicos de los bibliotecarios.....	26
Ritos de iniciación....	10	Lista de ejército.....	27
Hermanos de batalla... 12		C.G.....	28
Veteranos.....	12	Elite.....	31
Señor del capítulo... 13		Tropas de línea.....	34
Capitanes.....	13	Vehículos de transporte.....	35
Tecnomarines.....	14	Ataque rápido.....	36
Dreadnoughts.....	15	Apoyo pesado.....	38
Apotecarios.....	16	Características de capítulo.....	42
Bibliotecarios.....	17	Personajes especiales.....	46
Capellanes.....	18	Los colores de la guerra.....	54
Una eternidad en guerra.....	19		

Escrito por
Pete Haines y Graham McNeill

Material adicional
Steve Cumiskey

Ilustración de cubierta
Karl Kopinski

Diseño conceptual
Alan Merrett y Rick Priestley

Ilustraciones
John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Mark Gibbons, David Gallagher, Adrian Smith y Karl Kopinski

Diseño gráfico
Alun Davies, Neil Hodgson y Stefan Kopinski

Producción
Dylan Owen, Nathan Winter, John Michelbach y Michelle Barson

Diseñadores de miniaturas
Tim Adcock, Juan Díaz, Jes Goodwin, Dave Thomas,

Mark Harrison, Martin Footitt, Seb Perbet y Félix Paniagua

Material de Hobby
Mark Jones

'Eavy Metal
Kev Asprey, Pete Foley, Neil Green, Darren Latham, Seb Perbet, Neil Langdown, David Rodríguez, Keith Robertson, y Kirsten Williams

Créditos a la edición española
Traducción: Bittor García
Corrección: Héctor Madroñero y Vanessa Pina
Maquetación: Carlos Santos

Gracias a
Black Library,
Andy Chambers
y la Antigua Orden de
Tecnosacerdotes

PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP

Copyright © Games Workshop Limited 2004. Todos los derechos reservados.

El águila imperial bicéfala, 40K, GW, Chaos, el logotipo de Games Workshop, Games Workshop, Marine Espacial, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, codex, exterminador, dreadnought, tecnomarine, Rhino, Razorback, Land Speeder, Vindicator, Land Raider, Predator, Whirlwind, Cassius, Tigurius, Kayvaan Alcaudón, Lysander, Mameus Calgar, Warhammer, los nombres e insignias de los capítulos de Marines Espaciales y las marcas, nombres, personajes, ilustraciones e imágenes asociadas al universo de Warhammer 40,000 son ®, TM y/ o © Games Workshop Ltd. 2000-2004, en el Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados.

Impreso en UK.

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

GAMES WORKSHOP®

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

ISBN: 84-96348-14-8

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

Código de producto: 03030101006



INTRODUCCIÓN

"Dadme un centenar de Marines Espaciales. Si no es posible, dadme un millar de cualquier otro tipo de soldados".

Atribuido a Rogal Dorn,
Primarca de los Puños Imperiales.



Saludos, Hermano; sé bienvenido al Codex Marines Espaciales. En estas sagradas páginas encontrarás todo lo que necesitas para coleccionar, pintar y jugar con un ejército de Marines Espaciales. Los ejércitos de Marines Espaciales tienen un poder de destrucción inmenso y están compuestos por guerreros que no conocen el miedo. Estos ejércitos están liderados por señores del capítulo, capellanes y bibliotecarios, cada uno de ellos

veterano de cien campañas y equipado con las mejores armas del Imperio. Ellos son quienes dirigen a los Marines Espaciales, los mejores guerreros que ha producido la Humanidad y cada uno de ellos unido con el Emperador por lazos de sangre.

MARINES ESPACIALES

Los Marines Espaciales se encuentran entre los más poderosos y temibles guerreros de Warhammer 40,000. No son humanos normales, sino superhumanos que han sido modificados para ser superiores en todos los aspectos a un hombre normal mediante ingeniería genética, condicionamientos psicológicos y un entrenamiento riguroso. Son muy pocos en número en comparación con los innumerables billones de seres humanos. Los Marines Espaciales están organizados en pequeños ejércitos independientes denominados "capítulos". Cada capítulo es responsable de su propio reclutamiento, entrenamiento, equipo, organización y estrategia. Su lealtad al Emperador de la Humanidad es absoluta y no obedecen a nadie más.

¿POR QUÉ COLECCIONAR UN EJÉRCITO DE MARINES ESPACIALES?

Los Marines Espaciales son, sin lugar a dudas, uno de los mejores ejércitos de Warhammer 40,000, especialmente para aquellos que coleccionan su primer ejército. ¿Por qué? ¡Porque son duros de pelar! Incluso el Marine Espacial más básico es un guerrero formidable en una batalla de Warhammer 40,000. Los atributos de los Marines Espaciales son iguales o superiores a los de las tropas de elite de otros ejércitos y combinan una excelente habilidad de combate cuerpo a cuerpo y una insuperable puntería con una firme determinación de no retroceder ante los malvados y corruptos enemigos de la Humanidad.

Los Marines Espaciales están armados y equipados como corresponde a una fuerza de combate de elite. Su equipo de combate incluye una amplia selección de armas de gran potencia que van desde el búmeran hasta el mortífero cañón de asalto y el lanzamisiles múltiple Whirlwind. Pero por encima de todo destaca su magnífica servoarmadura, con la que los Marines Espaciales logran evitar las dos terceras partes de las heridas que sufren en combate.

Los Marines Espaciales también ofrecen un gran número de ventajas a la hora de coleccionar un ejército. Una fuerza de Marines Espaciales es compacta y eficiente, por lo que con un número relativamente pequeño de miniaturas puede desplegarse sobre el campo de batalla un ejército con auténtico poder de combate. Esto significa que pintar un ejército de Marines Espaciales es muy rápido y en muy poco tiempo estará listo para entrar en acción.

Es muy sencillo pintar los esquemas de colores de muchos de los capítulos de Marines Espaciales y, además, siempre puedes inventarte los colores de tu propio capítulo. Añadir detalles adicionales a las miniaturas es igual de sencillo, pues existe una amplia gama de calcomanías y estandartes, autoadhesivos para aquellos que no se sientan capaces de pintarlos a mano.

Uriel asestó una cuchillada con su espada al torso de un hormagante y dio una patada en la cabeza a otro para abrirse camino por la berma nevada. A su lado, el lanzallamas de Pasanius abrasó a un grupo de alienígenas que había escalado hacia su propia muerte. De la nieve y el hielo se elevaban nubes de vapor a causa del calor producido por los charcos de prometio en llamas que derretían el hielo.

Uriel vio que una manada de monstruos entraba en la trinchera y gritó a Pasanius: "¡Sargento, conmigo!".

Abandonó la abertura de disparo y corrió hacia la brecha que había en las líneas mientras disparaba su pistola búmeran. Los proyectiles explosivos hicieron saltar por los aires a un gran número de criaturas y pasó entre las demás como un rayo mientras lanzaba a diestro y siniestro furiosas cuchilladas con su espada de energía. Los alienígenas caían a puñados mientras los dos Marines Espaciales avanzaban entre sus sibilantes cuerpos.

Las aceradas garras de los alienígenas desgarraban su armadura y era tal la velocidad con la que las utilizaban que apenas podía verlas, pero estos soldados eran los mejores del Emperador y ninguno de los ataques alienígenas podía detenerlos. Uriel sentía como latía en sus venas el odio ancestral por estas bestias cada vez que mataba a una y seguía atacando, atacando y atacando sin pensar lo más mínimo en su propia defensa.

Una progenie de hormagantes cayó sobre él desde el cielo y Uriel se desplomó de rodillas. Las garras quitinosas martilleaban su servoarmadura y una de ellas consiguió penetrar entre la unión de las placas del pecho y la cadera. De la herida salió un primer chorro de sangre, pero empezó a coagularse inmediatamente gracias a que su sangre comenzó a formar una capa protectora alrededor de la herida. Rodó por el suelo aplastando a varias bestias con su peso y golpeó alocadamente a las otras para apartarlas de su camino. Se le torció el codo y notó que el hueso se partía antes de hacer girar su brazo en un amplio círculo y cortar limpiamente varios miembros y estómagos alienígenas con su espada.



EL CAPITÁN URIEL VENTRIS DE LOS ULTRAMARINES EN LA BATALLA POR TARSIS ULTRA



GUERREROS DE LEYENDA

UNA ERA DE CONFLICTOS

Los primeros días de expansión de la Humanidad por las estrellas son un tiempo de mitos y leyendas, olvidado por todos excepto por el Emperador la Humanidad. En esta época, la galaxia se vio envuelta en terribles guerras y en la anarquía. La civilización humana se fragmentó y las razas alienígenas y las malvadas criaturas de la disformidad tuvieron la oportunidad de arrasarse mundos desprotegidos y esclavizar a sus habitantes. Los planetas fueron saqueados y sus gentes asesinadas, y aquellos que sobrevivieron a la matanza se vieron arrastrados a la barbarie. Solos y acuciados por los conflictos internos, los



mundos humanos que sobrevivieron se convirtieron en meras sombras de lo que habían sido antaño. La Humanidad estaba al borde de la extinción y nunca fueron tan necesarios héroes que pudieran oponerse a las hordas de la oscuridad.

De las cenizas de la Era de los Conflictos surgió un poderoso líder, el hombre que llegaría a ser conocido por el único nombre de Emperador. Sus orígenes son desconocidos, pero fue en Terra, la cuna de la Humanidad, donde creó el imperio que acabaría por unir la miríada de planetas de la galaxia. Desde el primer momento de sus campañas, el Emperador utilizó en sus ejércitos guerreros desarrollados mediante ingeniería genética, los precursores de los Marines Espaciales. El Emperador comenzó la creación de la siguiente generación de superguerreros en el interior de cámaras sepultadas muy por debajo de la superficie de Terra. Estos fueron los llamados "primarcas", veinte individuos extraordinarios que serían sus generales, grandes líderes que conquistarían miles de mundos en su nombre. Cada primarca tendría poderes y habilidades superiores a los de cualquier otro guerrero y que rivalizarían con los del propio Emperador. Por desgracia, la gran obra del Emperador no pudo llegar a completarse, ya que, en los primeros pasos del experimento, los primarcas desaparecieron, diseminados a lo ancho de la galaxia por una fuerza desconocida.

LA CONQUISTA DE LA GALAXIA

Pero no todo estaba perdido, ya que el Emperador conservaba el registro genético de sus amados primarcas y creó a partir de este a los Marines Espaciales, los ángeles de la muerte. Reunidos en las grandiosas diez legiones de la Primera Fundación, se trataba de guerreros con una inmensa fuerza y una voluntad inexpugnable que mostraban una lealtad inquebrantable hacia el Emperador. Al mando de sus legiones de Marines Espaciales, el Emperador abandonó Terra para conquistar la galaxia. Fueron los Marines Espaciales, que luchaban con celo justiciero en nombre de su señor, quienes primero se refirieron a esta misión como la Gran Cruzada. Los planetas fueron reconquistados uno tras otro, la opresión alienígena fue abolida o aniquilada en guerras épicas y los mundos infectados por la mancha de la disformidad fueron purificados por apocalípticos bombardeos orbitales.

Durante la Gran Cruzada, las legiones de Marines Espaciales se fueron reuniendo con sus primarcas perdidos y los planetas en los que estos habían crecido (y que ahora dominaban) se convirtieron en los mundos natales de las diferentes legiones. Ahora que los primarcas lideraban sus legiones, su poder alcanzó su cenit. Como dioses, aplastaban a sus enemigos en los campos de batalla de la Gran Cruzada y sus nombres y acciones perdurarían por siempre en forma de leyendas. Cada uno de ellos había sido creado para convertirse en un líder de los hombres, un guerrero y un héroe, un poderoso señor de la guerra cuyo poder bélico solo fuera igualado por su carisma y por su habilidad mental. Nada podía interponerse en el camino del Emperador y sus portentosos ejércitos y este estaba a punto de alcanzar su heroico sueño de unificar la galaxia. Pero, debido a un acto de alta traición que todavía es recordado diez mil años después, la galaxia pasará a estar maldita para siempre.

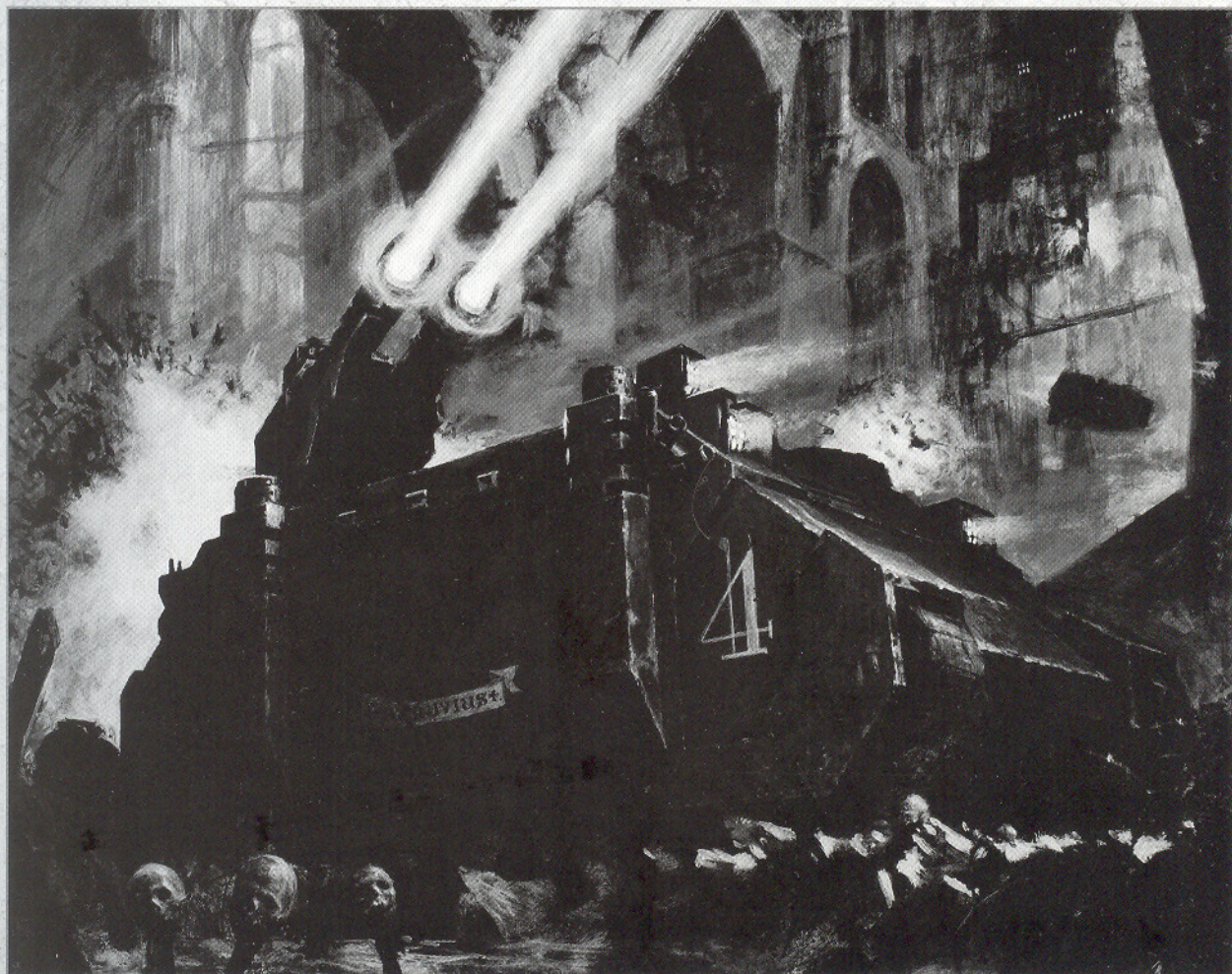
LA GRAN TRAICIÓN

Horus, primarca de los Hijos de Horus y Señor de la Guerra de los ejércitos del Emperador, rompió sus juramentos de lealtad y ofreció fidelidad a los Dioses Oscuros del Caos, con lo que provocó que las legiones se enfrentasen entre ellas justo en el momento en el que el Emperador estaba a punto de alcanzar su triunfo final. Cuando tendría que haberse producido el final de la Gran Cruzada, lo que tuvo lugar fue una guerra entre hermanos. Guerreros que habían combatido hombro con hombro para crear el reino del Emperador se volvieron los unos contra los otros y empezaron una guerra civil que sumió la galaxia en la revolución. Se quemaban planetas enteros en nombre de los Dioses Oscuros y se desató un terror como nunca antes se había visto. Gran parte de la historia de estos días se ha perdido, oscurecida por el paso de los años o embellecida hasta el punto de llegar a decir que había gigantes que cruzaban los planetas con atronadoras zancadas y que los propios planetas se agrietaban y se partían en dos a su paso.

Las fuerzas traidoras del rebelde Señor de la Guerra arrasaron todo lo que encontraron en su camino hasta que los guerreros que aún eran leales al Maestro de la Humanidad se enfrentaron a ellas ante el Palacio del Emperador, en la mismísima Terra. El odio ciego y la maldad se enfrentaron al valor y al acero en las murallas del último bastión del Emperador, resbaladizas a causa de la sangre derramada. Los corruptos primarcas revelaron su aspecto como las horrendas y antinaturales abominaciones que en verdad eran. Las fuerzas de la oscuridad se arremolinaron alrede-

dor de la titilante llama de la Humanidad, pero las situaciones desesperadas requieren soluciones desesperadas, por lo que el Emperador y aquellos guerreros en los que más confiaba se teleportaron al navío del propio Horus para enfrentarse al traidor en su terreno. Sanguinius de los Angeles Sangrientos, el más beatífico de los primarcas, fue asesinado y el Emperador a punto estuvo de morir por las heridas sufridas a manos de su hijo predilecto. No obstante, su poder era tan grande que consiguió golpear a Horus con las fuerzas que sacó de su último aliento y destruyó al traidor para siempre al tiempo que socavaba el poder de las legiones que lo secundaban.

Los seguidores de los Poderes Ruinosos habían sido derrotados, pero la victoria se había cobrado un precio terrible. La hermandad de los primarcas se había roto y el sueño del Emperador estaba en ruinas, ya que la última y mejor oportunidad de cumplirlo se había evaporado. El combate con Horus había dejado en un estado lamentable al Emperador, cuya inmortal existencia tendría que ser mantenida artificialmente por la barroca maquinaria del Trono Dorado. El imperio galáctico que había forjado prácticamente había sido destruido y pasarían muchos años, en los que se sucederían brutales conflictos bélicos, antes de que las fuerzas traidoras fueran derrotadas y empujadas al interior del Ojo del Terror. Cuando la Herejía se extinguió, los muertos se contaban por billones y eran innumerables los planetas que habían sido reducidos a poco más que desiertos de cadáveres. En estos oscuros tiempos en los que imperaba la anarquía y la confusión, muchos fueron los renegados y las xenorazas depredadoras que intentaron arrasar los mundos del Emperador.



LA PURGA

La Humanidad estaba al borde de la aniquilación. Parecía que el reino del Emperador había resistido la tormenta de Horus para acabar colapsándose en las llamas y el derramamiento de sangre posteriores. Sin la guía del Dios Emperador, los más grandes héroes de la Humanidad se unieron para defender los restos de Su reino. Roboute Guilliman, Primarca de los Ultramarines, reunió a los guerreros leales supervivientes y, junto con su legión de Marines Espaciales, se erigió en punta de lanza contra la marea de enemigos que pretendían dar el golpe de gracia al dominio del Emperador. Guilliman, educado en Macragge, entendía la lógica de la guerra mejor que ningún otro hombre vivo y, con sus primarcas hermanos supervivientes y sus legiones, mantuvo unidos a los dispersos defensores de la Humanidad durante los días de pesadilla que siguieron.

Como conocía la letal eficiencia bélica de Guilliman, Horus había planeado magistralmente la Herejía de forma que se iniciase mientras los Ultramarines combatían en el lejano sur galáctico. Como resultado, la Legión de los Ultramarines apenas había sufrido bajas y estos poderosos guerreros pudieron llegar al límite de sus fuerzas con el fin de ganar el tiempo suficiente para que el resto de fuerzas lealistas se reagrupasen y rearmasen. Las leyendas cuentan que Guilliman estaba en todas partes en esos tiempos reclutando defensores en un planeta y llevándolos a la victoria antes de desplazarse a otro planeta en el que sus tremendas habilidades pudieran servir mejor a la Humanidad. La ausencia de miedo que los Marines Espaciales y sus primarcas demostraron a la hora de repeler a los invasores que se cernían en círculos sobre la Humanidad como buitres perdura hoy en día y, aunque la oscuridad estaba segura de vencer, ninguno de ellos retrocedió ni un solo paso. Y así comenzó la Era del Imperio.

LA

Libre de la ame
to, Guilliman o
catástrofe así n
ello, escribió e
como *Codex A*
la piedra ang
Imperio. De los
más perdurable
de las legiones
más pequeñas
Estos capítulos
an compuestos
uno y se encan
equipamiento c
diente. Cada c
monasterio pro



Guilliman, Horus
de forma que se
an en el lejano sur
los Ultramarines
erosos guerreros
el fin de ganar el
erzas lealistas se
las cuentan que
empos reclutando
a victoria antes de
emendas habilida-
d. La ausencia de
primarcas
sadores que
como bui-
dad estaba
edió ni un
o.

LA ERA DEL IMPERIO

Libre de la amenaza de la extinción en un futuro inmediato, Guilliman centró su atención en asegurar que una catástrofe así no pudiera volver a producirse jamás. Para ello, escribió el tomo de formidable sabiduría conocido como *Codex Astartes*. Este texto sagrado se convirtió en la piedra angular sobre la que se fundamentaría el Imperio. De los múltiples tópicos que incluía, el decreto más perdurable y discutido fue el que ordenaba la división de las legiones de Marines Espaciales en organizaciones más pequeñas que serían conocidas como "capítulos". Estos capítulos formarían la Segunda Fundación, estarían compuestos por un millar de hermanos de batalla cada uno y se encargarían del reclutamiento, entrenamiento y equipamiento de sus nuevos miembros de forma independiente. Cada capítulo tendría un mundo natal o fortaleza monasterio propios y estaría preparado para defender al

Imperio de cualquier amenaza. Nunca más volvería a ser capaz un único hombre de controlar el aterrador y enorme poder de toda una legión de Marines Espaciales. Aunque al principio muchos de los hermanos primarcas de Guilliman se opusieron a este decreto, todos acabaron por aceptar su necesidad. Así fue como nacieron los capítulos de Marines Espaciales del Adeptus Astartes.

Aunque los Marines Espaciales están inmersos en una guerra sin fin para defender a la Humanidad, el recuerdo de la Herejía de Horus sigue vivo en cuentos susurrados y sombrías leyendas que hablan de una horrible traición. Puesto que el heroísmo de los Marines Espaciales mantuvo el Imperio unido en los momentos más difíciles y ha asegurado su supervivencia hasta el día de hoy, ellos mismos forman parte de dichas leyendas, ángeles de la muerte que traen la destrucción desde las estrellas.





CAPÍTULOS CODEX

Tras la división de las legiones, los recién creados capítulos de Marines Espaciales pasaron a ser conocidos como la Segunda Fundación. Se desconoce el número exacto de capítulos que fueron creados, ya que muchos de los datos se extraviaron durante los turbulentos años que siguieron a la Herejía. La mayoría de estos capítulos seguía a rajatabla las directrices organizativas y tácticas postuladas en el Codex Astartes (por eso se los denomina "capítulos codex") y hacia de este libro su modelo de organización. De todos los capítulos de la Primera Fundación, o capítulos progenitores como a veces son denominados, el más famoso es el de los Ultramarines de Macragge, el capítulo del primarca Roboute Guilliman. Pero no todos los capítulos cumplen el Codex (de hecho, es discutible si existe alguna fuerza que pueda hacerlo) y muchos de ellos, como los Ángeles Sangrientos o los Lobos Espaciales, tienen una organización que se aleja en mayor o menor medida de sus enseñanzas. No obstante, se puede asegurar que muchas de las sucesivas fundaciones han favorecido la semilla genéti-

ca de los Ultramarines y han generado nuevos capítulos codex a partir de ella. La historia del Imperio está sembrada de períodos de anarquía y guerra, por lo que es difícil datar los orígenes y la historia de cada capítulo. Lo único que se sabe es que actualmente existen, aproximadamente, un millar de capítulos diseminados por toda la galaxia. De estos, más de la mitad son descendientes de los Ultramarines. Con su reverente obediencia a los contenidos del Codex, estos capítulos hacen honor a sus antepasados, a Roboute Guilliman y al propio Emperador.

MUNDOS NATALES

La mayoría de los capítulos tienen su base en un solo planeta al que denominan mundo natal y en el que tienen su fortaleza monasterio y reclutan nuevos Marines Espaciales. Los diferentes capítulos coexisten de distintas maneras con los habitantes humanos de sus mundos natales; algunos permanecen apartados y misteriosos, mientras que otros

CÓDIGO INQUISITORIAL OMNIS-PRIMA ACEPTADO. SALUDOS, GRAN MAESTRE.

ORDEN DE BÚSQUEDA ACEPTADA. BUSCANDO [PLACA VII] MYTHOS ANGELICA MORTIS [M36] ORDEN DE BÚSQUEDA ACEPTADA. BUSCANDO [PLACA IX] MYTHOS ANGELICA MORTIS [M36]

LEGIÓN	PRIMARCA	PLANETA	CAPÍTULOS DE LA 2ª FUNDACIÓN
Ángeles Oscuros	Lion El'Jonson	[Caliban]	Ángeles de Absolución, Ángeles Redentores, Ángeles Vengadores
Hijos del Emperador	Fulgrim	[Chetnos]	Traidores excomulgados
Guerreros de Hierro	Perturabo	[Olympia]	Traidores excomulgados
Cicatrices Blancas	Jaghatai Khan	Mundus Planus	Invasores, Indómitos, Destruyentes, Señores de las Tormentas
Lobos Espaciales	Leman Russ	Feris	Hermanos de Manada
Puños Imperiales	Rogal Dorn	Terra	Templarios Negros, Puños Carmesíes
Años de la Noche	Konrad Curze	[Nostramo]	Traidores excomulgados
Ángeles Sangrientos	Sanguinius	Baal	Ángeles Bermejos, Ángeles Sanguinarios, Ángeles Descarnados, Bebedores de Sangre, Desgarradores
Manos de Hierro	Ferrus Manus	Medusa	Garras Rojas, Garras de Bronce
Devoradores de Mundos	Angron	Desconocido	Traidores excomulgados
Ultramarines	Roboute Guilliman	Macragge	Novamarines, Patriarcas de Ulxis, Consules Blancos, Consules Negros, Catadores, Creadores, Pretores de Orfeo, Capítulo Génesis
Guardia de la Muerte	Mortarion	[Barbarus]	Traidores excomulgados
Mil Hijos	Magnus el Rojo	[Prospero]	Traidores excomulgados
Lobos Lunares	Horus	[Cthonia]	Traidores excomulgados
Portadores de la Palabra	Lorgar	[Colchis]	Traidores excomulgados
Salamandras	Vulkan	Nocturne	Ninguno conocido
Guardia del Cuervo	Corax	Libertas	Guardia Negra, Injuriantes, Áves de presa
Legión Alfa	Alpharius	Desconocido	Traidores excomulgados

ÁNGELES OSCUROS: por razones desconocidas, los Ángeles Oscuros y sus sucesores de la Segunda Fundación se autodenominan los No Perdonados.

Fuente: Mythos Angelica Mortis [M36]

Eliminado de los archivos cualquier información relacionada. Se desconoce procedencia de la orden.

LOBOS ESPACIALES: Los Lobos Espaciales favorecen las desviaciones genéticas [ref.: crecimiento desmesurado de los caninos] y muestran muy poca ortodoxia en sus tácticas y organización.

Fuente: comentario personal del Inquisidor Floot [M37]

ÁNGELES SANGRIENTOS: los Ángeles Sangrientos y sus sucesores siguen unas prácticas poco convencionales y heréticas para la replicación de los modelos genéticos que han conducido a la degradación de su modelo genético. Los rumores sobre la "Sed de Sangre" y la "Rabia Negra" siguen propagándose a pesar de haber sido investigados en numerosas ocasiones.

Fuente: informe autorizado, Inquisidor Dumeo [M34]

Eliminado de los archivos cualquier información relacionada. Se desconoce procedencia de la orden.

ULTRAMARINES: estos son los sucesores de la Legión de los Ultramarines mencionados en el Apócrifo de Davio, aunque el Apócrifo de Skaros establece que se crearon veintiseis capítulos en la Segunda Fundación (no se nombra).

Fuente: Compendio Atrax [M41]

La Legión de los Ultramarines es el origen de 3/5 partes de los modelos genéticos de los actuales capítulos de Marines Espaciales. El capítulo de los Ultramarines gobierna un vasto imperio en el sudeste galáctico conocido como Ultramar, que es una de las instituciones más poderosas de la Franja Este.

Fuente: Liber Astartes [M37]

LOBOS LUNARES: los Lobos Lunares pasaron a denominarse Hijos de Horus (c.125M30) tras la muerte de Horus, adoptaron el nombre de Legión Negra.

Fuente: Grimorium Hereticorum [M35]

LEGIÓN: Nombre de la legión al ser fundada.
PRIMARCA: Nombre del primarca del que se supone que procede el modelo genético de la legión.
PLANETA: Mundo natal de la legión (los planetas entre corchetes han sido destruidos).

CAPÍTULOS DE LA 2ª FUNDACIÓN: Capítulos mencionados en el Apócrifo de Davio [M33].
TRAIDORES EXCOMULGADOS: Aquellas legiones que cometieron traición durante la Gran Herejía, según se indica en el Grimorium Hereticorum [M35].

Datos imperiales: 12/9/70

se mezclan libremente con la población local. Una fortaleza monasterio proporciona una base de operaciones fija donde un capítulo puede entrenar a sus hermanos de batalla y mantener su armería y su Librarium. Como su propio nombre indica, las fortalezas monasterio están fuertemente defendidas con escudos de vacío, baterías láser de defensa y silos de misiles, además de los sistemas de defensa locales. Un enemigo que se atreva a atacar a un capítulo de Marines Espaciales en su fortaleza tiene que ser muy valiente o estar muy desesperado. El monasterio es también la casa espiritual del capítulo y contiene sus reliquias y sus más sagrados relicarios y capillas.

El capítulo defenderá su mundo natal de cualquier amenaza y normalmente tomará parte en la defensa de todo el subsector. El poder de un capítulo de Marines Espaciales está más allá de toda comprensión y no entra en guerra a la ligera, ya que no está sujeto al gobierno imperial y es una fuerza de combate efectiva e independiente. Si un comandante imperial necesita la ayuda de un capítulo de Marines Espaciales, tendrá que pedírsela al señor del capítulo y esperar su respuesta para que estos superguerreros combatan junto a sus hombres. Los Marines Espaciales también combatirán para honrar viejos juramentos o antiguos pactos con aquellos a los que consideren hermanos. En otras circunstancias, en cambio, deciden en secreto dónde y cuándo actuarán, decisiones que suelen tomar con la ayuda de la presciencia de sus bibliotecarios. Gracias a los lugares en los que suelen estar situadas, las fortalezas monasterio de los Marines Espaciales suponen un excelente baluarte defensivo contra los posibles ataques y una formidable base para efectuar incursiones y recabar información.

Sin embargo, no todos los capítulos de Marines Espaciales tienen una fortaleza monasterio fija, sino que operan desde fortalezas estelares móviles o desde poderosas flotas, como es el caso de los Puños Imperiales o de los Templarios Negros. A algunos de estos capítulos se los denomina habitualmente "cruzados", ya que combaten en el terreno de los enemigos de la Humanidad, donde aparecen sin previo aviso y acaban con sus enemigos antes de que estos puedan darse cuenta siquiera de que están siendo atacados.

LOS ÁNGELES DE LA MUERTE

Los Marines Espaciales son los mejores guerreros que la Humanidad haya producido jamás y cada uno de los capítulos posee flotas cuyos navíos están adaptados a su forma de combatir y tienen el armamento necesario para convertir en un desierto baldío todo un planeta. La nave más grande de una flota de Marines Espaciales es la barcaza de combate, comparable en capacidad de combate a un acorazado de la Flota Imperial. Este poderoso navío puede transportar hasta cuatro compañías de Marines Espaciales y sus correspondientes tanques y cañoneras Thunderhawk. Puede efectuar intensos y sostenidos bombardeos orbitales y puede abrirse paso a través de las defensas orbitales para entregar su letal cargamento. Mucho más numerosos son los cruceros de asalto, naves muy rápidas y bien armadas que pueden transportar una compañía de Marines Espaciales al completo, junto con sus vehículos y cañoneras. Al igual que la barcaza de combate, un crucero de asalto puede efectuar intensos bombardeos orbitales, pero de menor duración. Aunque estos navíos son los más poderosos que el capítulo tiene a su disposición, sus flotas incluyen también fragatas y destructores.

Cuando los Marines Espaciales llegan al planeta de su enemigo, lo primero que intentan es dar el golpe de gracia lo más rápidamente posible, ya que su número es reducido y lo más normal es que se encuentren en amplia inferioridad numérica. Los Marines Espaciales

utilizan tres tácticas principales para acabar con su enemigo, la más brutal de las cuales es el asalto orbital, conocido por los pocos que han sobrevivido a él como "muerte desde los cielos". Tras un devastador bombardeo orbital, los Marines Espaciales pasan a la acción en cápsulas de desembarco o en cañoneras Thunderhawk. Con una velocidad impresionante, destruyen sus objetivos con precisión quirúrgica y dejan a sus enemigos sin líder y desorganizados, incapaces de hacer otra cosa que no sea rendirse o huir.

Si tienen la oportunidad de aterrizar con armamento pesado, los Marines Espaciales utilizan la táctica de la "punta de lanza blindada". Esta táctica consiste en maniobrar rápidamente tras una cortina de motocicletas y Land Speeders y destrozando las posiciones más débiles del ejército enemigo con los tanques antes de caer con todo su peso sobre los puntos más vitales.

Cuando la operación lo permite, las fuerzas de los Marines Espaciales pueden infiltrarse tras las líneas enemigas y efectuar una serie de letales incursiones. Las defensas enemigas se tambalean tras recibir docenas de golpes bien calculados a los que no pueden responder adecuadamente. Llegar un punto en el que el agotamiento del enemigo es tal que hasta el ejército más poderoso se viene abajo y los Marines Espaciales caen sobre él como los lobos sobre una oveja para dar el golpe definitivo.

En una galaxia dominada por el Hombre, solo la divina providencia del Emperador puede permitir la existencia de un millar de capítulos como estos.





RITOS DE INICIACIÓN

Cada hermano de batalla del Adeptus Astartes es un campeón, un héroe de cientos de campañas. Incluso antes de su transformación de hombre en superhombre, estos individuos son los más valientes y prometedores de su planeta y la mayoría de ellos proviene de fieras culturas guerreras de los mundos letales más mortíferos. Escoger a un recluta potencial para someterlo a entrenamiento es como aceptar un nuevo hijo en la familia, por lo que hay que tomar las precauciones más extremas en su elección. Cada capítulo tiene su particular forma de reclutar, ya sea mediante competiciones, pruebas en circunstancias adversas o durante los más sagrados rituales. No obstante, un capítulo nunca puede estar compuesto por más de mil hermanos de batalla y cada reclutamiento representa un uso crítico de sus recursos.

Estos neófitos están sujetos a la observación más cuidadosa y a los exámenes más rigurosos antes siquiera de que pueda iniciar su entrenamiento.

Los apotecarios del capítulo examinan su carne a nivel celular para asegurarse de que están libres de toda mancha de mutación y de que son lo suficientemente fuertes como para sobrevivir al entrenamiento. Los bibliotecarios del capítulo rastrean sus mentes en busca del más leve signo de corrupción o debilidad. Por último, lo más importante es que los capellanes evalúan su espíritu bélico para asegurar que son dignos de la confianza del capítulo. Solo los mejores humanos pueden convertirse en Marines Espaciales y formar parte de esta hermandad es el mayor honor al que puede aspirar un guerrero.



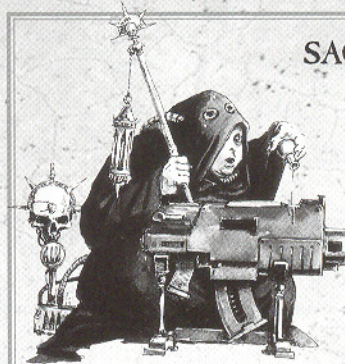
Cuando un neófito comienza su entrenamiento, corta con absolutamente todo lo que le une al mundo exterior y a su familia y empieza una vida dedicada al servicio del Emperador y de su capítulo. Se convertirá en uno de los mejores defensores de la Humanidad, aunque al final de su entrenamiento ya no podrá ser considerado humano y deberá mantenerse alejado de aquellos a quienes ha prometido proteger. Cualquier oportunidad de llevar una vida normal habrá desaparecido para siempre y, aunque se trata de un gran y terrible sacrificio, lo habrá hecho por voluntad propia.

Un neófito está entrenado en el arte de la muerte tal y como establece el Codex Astartes, el tomo escrito por Roboute Guilliman que define con todo lujo de detalles los conocimientos marciales de los Marines Espaciales. Es iniciado en la hermandad que forma su capítulo, en su historia, en sus secretos y en las responsabilidades que implica su nueva línea sanguínea. Se le equipa con el armamento más letal y está protegido por la mejor armadura que puede llevar un guerrero. Pero lo más importante de todo esto es que el neófito comienza su largo y arduo renacer a través de la implantación de la semilla genética del capítulo.

Durante un período de años, el neófito recibe cada uno de los implantes biológicos que lo llevarán más allá del pináculo del potencial humano y lo convertirán en un hermano de batalla de los Marines Espaciales. Algunos de los implantes requieren estimulación hipnótica o terapia química para madurar y precisan un riguroso proceso de monitorización y de exámenes detallados para poder desarrollarse adecuadamente. No es necesario decir que este es un proceso excepcionalmente peligroso y que no todos los neófitos sobreviven a él. En la mayoría de los capítulos, este proceso tiene un alto contenido ritual y cada uno de los pasos va acompañado de ayunos, plegarias y oraciones.

Cuando un neófito recibe la semilla genética del capítulo, su estructura ósea aumenta de tamaño y se vuelve más robusta, mientras que su musculatura se desarrolla enormemente. Se le implantan un corazón secundario y unos pulmones superiores que le permitirán resistir heridas que acabarían con un hombre normal. La calidad de su sangre mejora gracias a órganos que filtran las toxinas, que le permiten beber veneno sin sufrir daño alguno y que curan sus heridas con asombrosa rapidez. Otros órganos hacen que sus sentidos se agudicen de forma permanente o le ayudan a resistir la radiación. Por separado, ninguno de estos varios implantes convierte a un Marine Espacial en un superhumano, pero el conjunto lo eleva hasta un nivel en el que se convierte en un magnífico guerrero con un potencial aterrador. Cuando este proceso está a punto de terminar, al neófito se le implantan las glándulas progenoides, los órganos en los que se almacena su nueva estructura genética. Estas glándulas representan el futuro del capítulo, la personificación de la carne sagrada del propio Emperador y sin ellas no podría haber más Marines Espaciales.

Cuando el neófito se acerca al final de su entrenamiento, pero antes de convertirse en un hermano de batalla de pleno derecho, se le incluye en la compañía de exploradores para que se gane el derecho de vestir la sagrada servoarmadura y demuestre en el campo de batalla que está listo para el paso final de su transformación: la implantación del caparazón negro. Los exploradores, que están bajo el mando de sargentos veteranos, se adelantan a los ejércitos de Marines Espaciales y recogen información sobre las fuerzas enemigas o apoyan a sus hermanos de batalla. Normalmente, actúan tras las líneas enemigas y esto es en verdad un peligroso bautismo de fuego, pues a menudo se les pide que se abran su propio camino de regreso a través de las fuerzas del enemigo.



SAGRADO BÓLTER

Bólter modelo 998: tipo Dios Triunfante con conabilizador de munición, mecanismo de apertura siniestro/diestro y cargador con 30 proyectiles del calibre .75 y punta de diamantina, interior de deuterio y detonadores de reacción masiva. Dispara salvas de 4 proyectiles.

El bólter es el arma preferida del Adeptus Astartes. Cada una de estas armas debe ser fabricada a mano, ya sea en las armerías del capítulo o en un mundo forja del Adeptus Mechanicus. El bólter es un arma rara y preciada, aunque en manos de un Marine Espacial es un divino instrumento con el que se orchestra la ira del Emperador.

Una vez demostrada su habilidad y valentía, al explorador se le implanta el caparazón negro, una membrana subcutánea que permite que sus órganos internos interactúen directamente con una servoarmadura de forma que esta se convierta en una extensión de su propio cuerpo. Durante una ceremonia de gran reverencia, al neófito al que se acaba de ascender a hermano de batalla se le honra con una antigua armadura artesanal que será suya y solamente suya. Ahora ya es un verdadero Marine Espacial y tiene un gran poder que ha jurado poner solamente al servicio del Emperador y de la Humanidad.

Ser un Marine Espacial es la mayor responsabilidad a la que se puede enfrentar un ser humano y, a menudo, toda una vida de servicio suele estar recompensada con una muerte violenta en el frío y oscuro espacio. La gran campaña de Terra suena cuando muere uno de los grandes héroes del Imperium, pero se rompería si tuviera que tañir por cada Marine Espacial que da su vida al servicio de la Humanidad.

SAGRADA SERVOARMADURA

La servoarmadura de los Marines Espaciales es la síntesis de varias tecnologías anteriores a la Era de los Conflictos. En los comienzos de la Gran Cruzada, por orden del Emperador y por devoción de los Adeptus Mechanicus de Marte, se reunió y estudió toda la información y conocimientos posibles para crear la nueva armadura de los Marines Espaciales. Aún así, esta tarea no estuvo realmente terminada hasta el final de la Herejía de Horus. El resultado fue la armadura conocida como MK VII o "Emperador", que sigue siendo la de uso más común.

Las armaduras más antiguas son veneradas por los tecnomarines de cada capítulo, se preservan diligentemente y, a menudo, se embellecen. Para un Marine Espacial, su armadura es tan preciada que lleva a cabo solemnes juramentos para mantenerla y honrar su espíritu.

GUERREROS DEL CAPÍTULO

HERMANOS DE BATALLA

Cuando un guerrero ha demostrado su valor y valía en la compañía de exploradores, es ascendido a hermano de batalla y se le recluta para alguna de las compañías de batalla del capítulo. Aquí es donde un Marine Espacial combate y pone a punto su habilidad para matar, donde forja su heroico nombre y empiezan a relatarse leyendas sobre él. A medida que cada guerrero desarrolla sus habilidades de combate, aquellos que demuestran tener talento en algún área concreta pasan a engrosar las filas de las escuadras especializadas.

Las escuadras tácticas son el tipo de escuadra más común y numerosa de un capítulo y constituyen su columna vertebral bélica. Su armamento principal es el sagrado bólter, aunque algunos miembros de la escuadra llevan armamento más especializado como rifles de plasma o lanzallamas. Como su propio nombre indica, son muy flexibles porque pueden adaptarse tácticamente a cualquier enemigo.

Aquellos que sobresalen en el combate cuerpo a cuerpo se organizan en escuadras de asalto y están equipados con retorreactores que les permiten llevar el combate hasta el enemigo en una brutal lucha cuerpo a cuerpo. Son terribles rivales que van equipados con pistolas y espadas y caen desde los cielos como ángeles de la muerte envueltos en llamas.

Sin embargo, el arte de la muerte no solo se refleja en el combate cuerpo a cuerpo y los Marines Espaciales con mejor puntería entran en las escuadras de devastadores. Equipados con las mayores armas pesadas que puede llevar un Marine Espacial, proporcionan una temible cantidad de fuego de apoyo. Entran en combate cuando el capítulo espera encontrarse gran resistencia blindada o cuando hay que abrir una brecha en una fortificación.

MARINES ESPACIALES VETERANOS

La 1ª Compañía del capítulo es conocida también como la compañía de veteranos y contiene a los más bravos y heroicos Marines Espaciales del capítulo. Muchos de los que componen la 1ª Compañía han alcanzado el rango de sargento veterano antes de ser reclutados para la 1ª Compañía, aunque también son aceptados Marines Espaciales menos experimentados por haber llevado a cabo algún acto de valor extremo. Estos Marines Espaciales son poderosos héroes cuya leyenda se ha con-

vertido en parte de la historia del capítulo y todo Marine Espacial tiene la ambición de pasar a formar parte de la elite de su capítulo. La 1ª Compañía siempre es la más poderosa del capítulo, pues muchos de sus guerreros han sido entrenados para combatir con armaduras tácticas dreadnought, o armaduras de exterminador como son más conocidas. Todos los capítulos de Marines Espaciales poseen un cierto número de estas reverenciadas y con razón temidas armaduras de exterminador, que se encuentran entre las reliquias más preciadas del capítulo.

Enorme y blindada con pesadas láminas de platiacero y ceramita, la armadura de exterminador contiene un exoesqueleto y un complejo entramado de músculos de fibra que permiten al guerrero combatir con habilidad y ferocidad letales en combate cuerpo a cuerpo, donde la agilidad es secundaria frente a la protección. Increíblemente antiguas, los secretos de su creación se perdieron hace mucho tiempo y cada una de estas armaduras es venerada por los Marines Espaciales y cuidada por los tecnomarines del capítulo. Estas armaduras tienen un lugar de honor en la capilla de la 1ª Compañía y solamente los guerreros de la 1ª Compañía y algunos comandantes pueden entrar en la armería y admirar estos benditos artefactos.

Combatir con una armadura de exterminador requiere un riguroso entrenamiento y, una vez completado el mismo, se espera del guerrero que combata mejor que cualquier otro de sus hermanos y sirva así de ejemplo al resto del capítulo. Normalmente, las escuadras de exterminadores se emplean en acciones de abordaje o allí donde la lucha será muy sangrienta. Los exterminadores pueden equiparse con una gran variedad de armamento que les permite combatir también a larga distancia, aunque son sus brutales asaltos lo que principalmente los caracteriza.



HÉROES DEL CAPÍTULO

SEÑOR DEL CAPÍTULO

Entre el millar de temibles guerreros que componen un capítulo de Marines Espaciales, hay un solo señor del capítulo, un líder con siglos de experiencia en la guerra. Sus habilidades de combate no tienen igual, ya pelee con pistola, espada o las manos, y las historias de su pasado hablan de sangrientos combates en los que se ha enfrentado a los más terribles e inhumanos enemigos. Con todo, para ser señor del capítulo no basta con ser el mejor guerrero. Debe ser un excelente táctico versado en las enseñanzas del Codex Astartes y curtido por las incontables decisiones que ha tomado en lo más cruento de la batalla. Sus soldados son sus hermanos y sabe que darían la vida a una orden suya. Es su labor preservar la vida de estos magníficos guerreros, aunque también lo es cumplir su misión y aumentar el honor del capítulo. Accederá también a todos los conocimientos de su capítulo y habrá jurado mantener sus secretos. Para muchos, será la manifestación viva del capítulo y deberá, por tanto, ser diplomático, ya que los capítulos de Marines Espaciales tienen una serie de jura-

mentos y deudas de honor contraídos a lo largo del tiempo y no siguen las órdenes de los funcionarios imperiales sin más. Aquellos que quieran que un señor del capítulo mande a sus guerreros a la batalla tendrán que darle una buena razón para hacerlo. Además, un señor del capítulo será el regente del mundo natal del capítulo, un recurso demasiado valioso como para ser ignorado. Uno de los mayores riesgos a los que se enfrenta un señor del capítulo es el propio poder que detenta, ya que un capítulo de Marines Espaciales es una fuerza capaz de devastar planetas con una sola de sus órdenes. Incluso un Marine Espacial puede sentir orgullo, ferocidad y deseo (al fin y al cabo es su alma de héroe lo que le impulsa a realizar actos de sacrificio desinteresado), pero en estas acciones yace enterrada la semilla del orgullo desmedido, que puede resultar su perdición. Todo Marine Espacial, pero en especial un señor del capítulo, tiene que desconfiar del corto camino hacia la victoria, considerar el fin y los medios y seguir sin dudar el ejemplo del Emperador y de los primarcas.

CAPITANES

Cada una de las diez compañías de un capítulo de Marines Espaciales está dirigida por un capitán. Después del señor del capítulo, son los individuos con más experiencia del capítulo. Cada uno de ellos es un guerrero tan letal que son raras las ocasiones en las que se encuentra con un rival de su talla. Cada capitán es un líder resolutivo que inspira a sus hombres y que es capaz de coordinar en cualquier situación a todos los Marines Espaciales que tiene bajo su mando. Además de dirigir a los Marines Espaciales en combate, los capitanes tienen un título, como "almirante de la flota" o "señor de la marca", en función del trabajo que desempeñan en el capítulo o en su mundo natal.

El Capitán Cairto Galenus, Señor de la Marca y poderoso señor de un centenar de Ultramarines, llegó a la batalla a lomos de un cometa de acero y fuego. Su estandarte, el cual sostenía con orgullo mientras ondeaba al viento, mostraba el águila imperial y el cráneo, puesto que nadie estaba tan versado en el arte de la muerte como él. A su orden, los Guardianes de la Franja Este, los santificados hermanos de la Quinta, cayeron sobre los salvajes Orkos de Calth. Y, a su cabeza, Galenus, Señor de la Compañía Negra, bañado por la luz de la justiciera ira del Emperador, se llevó a la horda de pieles verdes por delante. Al final del día, había tantos cadáveres que un hombre podía caminar durante kilómetros sin pisar el suelo. El triunfo fue tan grande que el Señor Calgar otorgó los Laureles de la Victoria a la compañía para que los pusiera en su estandarte y diesen fe de la piedad de la Quinta Compañía.

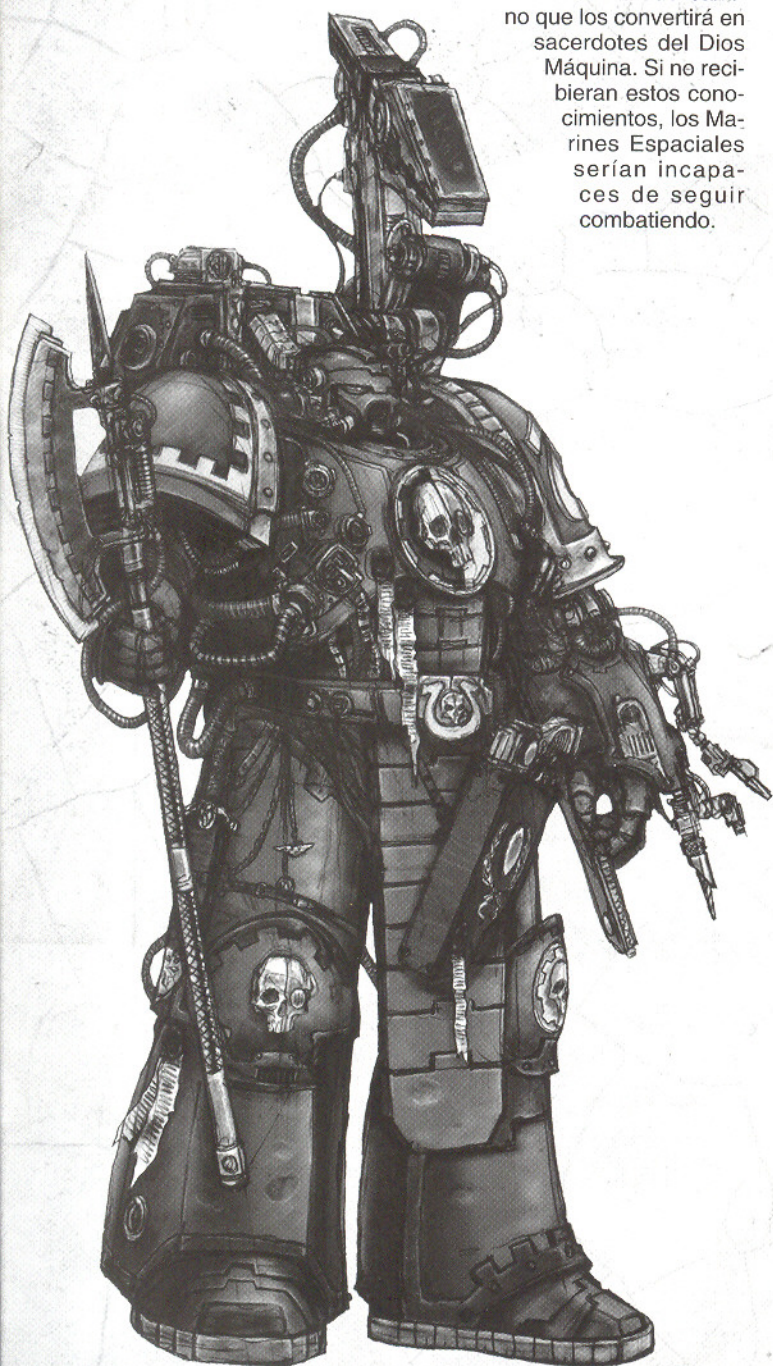


TECNOMARINES

El dominio de la tecnología es un conocimiento que el Imperio del Hombre perdió hace mucho tiempo. Lo que queda es decadente, mítico o se ha convertido en algo tan repetitivo que su verdadero propósito ha sido olvidado. Los Adeptus Mechanicus, los devotos del Dios Máquina, guardan celosamente en Marte todos los retales que se conservan. Solamente aquellos con acceso a este conocimiento albergan esperanzas de poder utilizar la tecnología en alguna de sus formas. Y estos individuos son muy pocos.

Los ancestrales pactos entre el Adeptus Mechanicus y el Adeptus Astartes permiten a los Marines Espaciales enviar a Marte a aquellos guerreros que muestran una afinidad especial por la tecnología. Allí reciben entrenamiento y

comienzan el arduo camino que los convertirá en sacerdotes del Dios Máquina. Si no recibieran estos conocimientos, los Marines Espaciales serían incapaces de seguir combatiendo.



Los aspirantes a tecnomarines entrenan en Marte durante muchos años. Allí aprenden los ritos de activación correctos, el mantenimiento de las máquinas y cómo provocar o aplacar la ira de los espíritus guerreros de las máquinas que les serán confiadas. Cuando vuelven a su capítulo son individuos muy cambiados, distantes y misteriosos, tecnosacerdotes del Dios Máquina al mismo tiempo que hermanos de batalla del capítulo. Es habitual que los tecnomarines se mantengan al margen de sus hermanos de batalla y acaben por convertirse en extrañas figuras que provocan cierto miedo supersticioso. Sus hermanos de batalla tienen en gran estima el conocimiento que atesoran y reconocen y aprecian sus habilidades en las arcanas ciencias que competen a los secretos oscuros de la tecnología. Aunque poseen una gran habilidad y conocimiento de la mística ciencia de las máquinas, son guerreros por encima de todo y suelen encontrarse en el frente de algunos de los más fieros combates. Cuando un vehículo o artefacto tecnológico se rompe o deja de funcionar, arreglarlo es tarea del tecnomarine y para ello tendrá que trabajar tanto o más duro que sus hermanos para recuperar el cuerpo de un camarada caído.

Antes de la batalla, los tecnomarines llevan a cabo los sacramentos de combate para aumentar el enfurecimiento del espíritu guerrero de las armas y vehículos del capítulo. Una vez en el campo de batalla, los tecnomarines y sus servidores bendicen las armas y los tanques del ejército ritualmente, liberan sus espíritus guerreros y les indican cuál es el objetivo de su ira. Durante el combate, los tecnomarines, junto con una escolta de servidores alterados cibernéticamente, efectúan reparaciones en los vehículos arreglando el blindaje dañado y asistiendo al espíritu guerrero de estos para que pueda combatir otra vez. Al final de la batalla, cada herida sufrida por los vehículos y las armaduras es reverentemente reparada por los tecnomarines, por lo que no es extraño que un vehículo permanezca en activo durante muchos siglos e incluso milenios.

Los tecnomarines emplean una amplia variedad de herramientas y equipo esotérico que no suele estar a disposición de sus hermanos. Muchos tecnomarines están equipados con servobrazos o servoarneses, brazos auxiliares injertados en la armadura del tecnomarine y unidos a su sistema neurológico. Estos brazos están equipados con multitud de sopletes láser, vibrosierras, taladros de energía o cualquier otra herramienta arcaica que ayude al tecnomarine en el mantenimiento y reparación de los vehículos durante la batalla. Sus guanteletes también han sufrido importantes modificaciones para poder incluir herramientas más delicadas. Algunos tecnomarines reemplazan los componentes orgánicos de sus manos por prótesis augméticas. Otros van tan lejos que se implantan interfaces mecánicas que permiten al tecnomarine comunicarse directamente con el espíritu máquina, lo que le proporciona una mejor conexión con cualquier máquina con la que tenga que tratar.

En señal de respeto por el entrenamiento recibido en Marte y debido al estrecho lazo que une a los tecnomarines y al Adeptus Mechanicus, los tecnomarines suelen incluir el color rojo en su armadura y heráldica, aunque tienen mucho cuidado de no tapar los colores de su propio capítulo. Los tecnomarines entienden mejor que nadie los riesgos que conlleva enfurecer al espíritu guerrero del equipamiento bélico y se aseguran de que el símbolo de su capítulo permanezca bien visible.

DREADNOUGHTS

Los dreadnoughts son la encarnación de la mismísima muerte, gigantescas máquinas de guerra equipadas con potentes armas de disparo para hacer saltar por los aires a sus enemigos y letales armas de combate cuerpo a cuerpo crepitantes de energía con las que desmembrarlos. Los dreadnoughts de los Marines Espaciales, tres veces más altos que un hombre, se encuentran entre las más antiguas máquinas de guerra que toman parte en las batallas del 41º Milenio y algunos de ellos ya estaban en activo en la época en la que el Emperador caminaba entre sus súbditos. Los dreadnoughts de cada capítulo son considerados reliquias, un lazo de unión tangible con su patrimonio pasado, y solamente son despertados de su sueño en épocas de gran necesidad. Cada dreadnought contiene un ser vivo inteligente y el piloto encerrado en su sarcófago guarda normalmente recuerdos de hace miles de años.

Un dreadnought es uno de los Antiguos, un poderoso héroe de los Marines Espaciales que sufrió graves heridas en batalla y cuya vida fue salvada al internarlo en el sarcófago de un dreadnought. Es un gran honor ser considerado merecedor de continuar luchando por el Emperador de esta manera y el renacer de un guerrero en forma de dreadnought es una ceremonia de gran significado ritual. La carne del Antiguo permanece sumergida en fluidos amnióticos y es implantada quirúrgicamente en el sarcófago, cuyos sentidos mecánicos le permiten percibir el mundo que le rodea. De esta manera y sin abandonar su cuerpo de metal hasta su muerte, podrá continuar luchando por el Emperador muchos siglos más.

"Rezamos por los hermanos que pilotan los dreadnoughts. Aunque pueden adoptar una nueva forma, sus almas y los soportes de sus armas permanecen puros".

Marneus Calgar

En batalla, los dreadnoughts son terribles enemigos que disparan sus devastadoras armas y combaten con toda la habilidad y ferocidad de un Marine Espacial. Avanzan dando grandes zancadas que suenan como truenos al tiempo que las balas rebotan contra su grueso blindaje de adamantio. La sabiduría que han acumulado durante siglos de guerra es un recurso muy valioso para el capítulo y su vasta experiencia implica que han tomado parte en casi todas las formas posibles de combate. Es muy difícil acabar con ellos y, en la mayoría de los casos, solo la destrucción completa del sarcófago acabará con el piloto. Los dreadnoughts destruidos no son abandonados ni en las peores circunstancias y los Marines Espaciales combatirán con furia justiciera para recuperar un dreadnought caído y devolver a su piloto al descanso de los sepulcros del capítulo. El sarcófago recuperado será arreglado y puesto a punto a la espera de su próximo ocupante.

El sombrío sepulcro que contiene los dreadnoughts del capítulo es un templo sagrado y los tecnomarines atienden a los Antiguos a su cargo con gran cuidado y les aplican los óleos y ungüentos sagrados mientras cantan las *Letanías de la Preservación*. Para honrar a estos valientes guerreros, los tecnomarines les permiten dormir durante siglos antes de volver a despertarlos para que vayan a la guerra.



APOTECARIOS

Un capítulo de Marines Espaciales tiene que proteger y preservar los implantes orgánicos que convierten a un neófito en un Marine Espacial para poder asegurarse un futuro. El historial genético del capítulo se monitoriza y se graba con suma precaución para que no resulte complicado retirar las debilidades y asegurar que solamente se usa la semilla genética más sana para crear nuevos Marines Espaciales. Cada Marine Espacial tiene dos órganos de replicación conocidos como glándulas progenoides. Estas absorben el material genético del resto de implantes del Marine Espacial y lo almacenan para su posterior retirada. Si el Marine Espacial muere, estas glándulas pueden ser extraí-

das y usadas para generar nuevos implantes. De esta forma, incluso después de su muerte, un Marine Espacial da su vida por el capítulo. Los apotecarios son los encargados de la importante tarea de mantener la pureza genética del capítulo y recuperar las glándulas progenoides de los hermanos de batalla caídos.

Los apotecarios acompañan al capítulo cada vez que este entra en combate. Son formidables guerreros, ya que su sagrado deber requiere que realicen su trabajo en medio del combate y se defiendan mientras lo llevan a cabo. Si un Marine Espacial cae, el apotecario le atenderá rápidamente. Son habilidosos médicos que llevan al campo de batalla una amplia variedad de equipo como el reductor o el narthecium. El narthecium es una unidad altamente automatizada en la que se integran sensores, sondas, drogas y productos químicos. Con ayuda de estos elementos el apotecario puede operar en batalla con altas probabilidades de éxito (gracias especialmente a la sobrehumana resistencia de un Marine Espacial). Si los esfuerzos del apotecario por salvar al camarada caído no tienen recompensa, le administrará la piedad del Emperador para que su sufrimiento acabe y, a continuación, utilizará el reductor para extraer las glándulas progenoides del guerrero caído, que volverán a estar activas tiempo después en el cuerpo de un nuevo Marine Espacial.



Los Marines se pusieron tensos al escuchar el débil pero inconfundible sonido del proyectil que se acercaba. El hermano de batalla Draeg reaccionó antes de que la tierra empezara a quebrarse y se lanzó sobre el proyectil antes de que sus hermanos pudieran siquiera verlo. No fue completamente consciente de su acto hasta que su mundo explotó en llamas blancas que lo sumieron en la oscuridad.

El aire frío en su cara y el olor acre de la carne quemada fue lo que le devolvió la vida y le proporcionó una débil consciencia. Luchó por ignorar el dolor de su cuerpo destrozado y enfocó el ojo que le quedaba en la figura arrodillada a su lado.

—Tus heridas son demasiado graves, hermano —escuchó decir al apotecario, que parecía hablar desde muy lejos—. ¿Descas recibir la paz del Emperador?

El apotecario levantó el reductor y Draeg apenas escuchó el clic que produjo el bóltex al volver a situarse en posición de disparo. Con lo que le quedaba de vida, Draeg intentó hablar. El apotecario pareció entenderle.

—El resto? Enteros, hermano. Los has salvado. Tu nombre ha entrado en el Libro del Honor.

Draeg asintió débilmente y cerró su ojo. Su semilla genética retornaría al capítulo.

BIBLIOTECARIOS

Si hay algo que las instituciones del Imperio vigilan constantemente, es a los mutantes. Los capítulos del Adeptus Astartes tienen mucho más cuidado que ninguna otra institución para que su semilla genética no se contamine con la mutación. Los apotecarios del capítulo monitorizan con rigor a los potenciales reclutas en busca del más pequeño signo de desviación genética, pero no todas las mutaciones son físicas. El talento psíquico también se contempla entre las mutaciones y es a la vez la más peligrosa y la más útil. Detectar y desarrollar un psíquico incipiente es una de las muchas responsabilidades del Librarium del capítulo.

El Librarium también tiene el deber de grabar los anales del capítulo, los honores obtenidos y los conocimientos colectivos que este ha adquirido a lo largo de los milenios. De todos los reclutas, solo una pequeña proporción sobrevive al entrenamiento, a la mejora genética y al adoctrinamiento que hay que seguir para convertirse en un Marine Espacial. La proporción es aún menor entre los bibliotecarios. No solo tienen que superar lo mismo que el resto de reclutas, sino que su espíritu tiene que ser también lo suficientemente fuerte como para aguantar el moldeado que sufrirá su mente para poder controlar sus poderes y defenderse de los peligros de la disformidad. Un posible psíquico se enfrenta a un millar de enemigos antes siquiera de poner un pie en el campo de batalla, ya que para las criaturas de la disformidad es un objetivo muy apetecible a causa de sus aptitudes psíquicas y de un cuerpo lo suficientemente fuerte como para contener la esencia demoníaca. Para el recluta, cada día es una caminata por un precipicio y cualquier paso en falso lo sumirá en la locura y la posesión.

Los que superan las pruebas pasan a formar parte del Librarium como semánticos y van escalando peldaños hasta convertirse en codiciarios o quizá incluso en bibliotecarios jefe. Con sus habilidades pueden atravesar la disformidad, proporcionar canales mentales para efectuar comunicaciones interestelares e identificar a los que son como ellos y desentrañar si un candidato es peligroso o maleable. En el Librarium de muchos capítulos hay psíquicos menos poderosos que no son Marines Espaciales y que desempeñan las tareas mundanas. Aunque sean útiles, pueden resultar una débil unión con la disformidad, por lo que son monitorizados cuidadosamente. En batalla, los bibliotecarios desatan sus poderes como poderosas armas o como herramientas de presciencia y de precognición. Son capaces de notar los cambios en las corrientes de la disformidad y detectar la presencia y el movimiento de las entidades disformes. Las habilidades de los bibliotecarios los hacen muy distintos de sus hermanos de batalla, al fin y al cabo tienen poderes que, normalmente, los Marines Espaciales detestan. En el Imperio hay pocos guerreros místicos más poderosos que ellos, ya que combinan el poder del Adeptus Astartes con la disciplina de hierro necesaria para contener y controlar sus poderes sobrenaturales.

CAPUCHAS PSÍQUICAS

En batalla, un bibliotecario confía en su capucha psíquica para contener los poderes psíquicos del enemigo. Los cables psicoconductivos de la capucha penetran en el cráneo de su portador y se conectan directamente a su cerebro, de forma que actúan como una extensión de la consciencia del portador. Detecta la manipulación de la disformidad y ayuda al bibliotecario a enfocar su voluntad para interrumpirla mediante cristales augméticos.



CAPELLANES



Los capellanes, líderes espirituales del capítulo, son terroríficas y siniestras figuras de pureza sin tacha que visten una servoarmadura negra acorde con tales dispensadores de muerte. Sus cascos representan la letal cara del Emperador y de su servoarmadura cuelgan diversos símbolos devocionales de batalla y muerte. Son clérigos guerreros que inspiran miedo sin igual y que combaten allí donde la batalla es más dura, dirigen a sus guerreros desde la vanguardia y se regocijan de la carnicería causada al enemigo mientras elevan plegarias al Emperador y a su primarca. Se encuentran entre los más grandes héroes del capítulo, ya que se han forjado en el fragor del combate y son veteranos de varios siglos de guerra, tal y como indica el que sean los representantes del honor del capítulo en batalla.

Los capellanes son recompensados con un respeto reverencial por parte de sus hermanos marines espaciales, debido a que su severo comportamiento no permite fallos en la devoción. Se encargan del bienestar espiritual de los guerreros de su capítulo y les inculcan sus valores y creencias, además de dirigirlos en el aprendizaje de los catecismos y liturgias. Son individuos especialmente estrictos y fieros, conocidos por su sentido del deber y responsabilidad para con sus hermanos de batalla, y saben que los Marines Espaciales solo podrán mantenerse firmes ante la oscuridad mediante la fe. Los capellanes combaten y administran sus doctrinas con el letal crozius arcanum, un báculo de oficio y un arma letal al mismo tiempo. Este objeto arcano y sagrado refleja la importancia ritual de la batalla para los Marines Espaciales y normalmente está coronado con un águila imperial o con un cráneo alado.

La capilla central en la que tienen lugar las oraciones y adoraciones dentro de una fortaleza monasterio es conocida como Reclusium. Es un lugar de una gran espiritualidad y en él se encuentran las reliquias más sagradas del capítulo: fragmentos de la armadura del primarca, la espada de un antiguo héroe o un estandarte sagrado de un ayer legendario. Los estandartes de batalla cuelgan de sus muros consagrados y hasta las piedras cuentan historias del pasado. Pero los capellanes enseñan a sus hermanos que la presencia física de una capilla no siempre es necesaria; que los fuegos del campo de batalla son el lugar en el que hay que rendir culto, el rugido de sus bólteres sus plegarias y la carnicería de sus enemigos una ofrenda al Emperador.

"Tras la batalla, recita en voz alta la Liturgia. Respeta el valor de los vivos. Aplica el Rito de la Travesía a los caídos. Honra el equipo de los muertos. Hacer todo esto con respeto y reverencia, incluso cuando esté exhausto por la batalla, es el deber del capellán. Es su cometido y lo que le reporta satisfacción".

Adeptus Astartes, Libro de la Fe





UNA ETERNIDAD EN GUERRA

La historia de Ultramar, el reino de los Ultramarines, y las crónicas bélicas del capítulo están unidas inextricablemente. Las letanías de valor, los estandartes de batalla y los trofeos de guerra llenan las colosales Cámaras del Honor que hay en la Fortaleza de Hera. Los viejos escribas y los santificados serviplumas mantienen las cámaras y se aseguran de que todo honor obtenido sea inscrito en el gran tomo de guerra que detalla meticulosamente diez milenios de batallas.

DEFENSORES DE ULTRAMAR

Ultramar, situado en lo más profundo de la frontera sureste del Segmentum Ultima, es único porque, mientras que la mayoría de los capítulos operan desde bases situadas en asteroides, solitarias fortalezas monasterio o mundos aislados, este es un reino compuesto por al menos ocho sistemas vecinos que los Ultramarines controlan desde Macragge, su mundo natal.

Los planetas que rodean Macragge son de naturaleza industrial, aunque no están contaminados y no se han convertido en desiertos venenosos como Armageddon. Estos mundos están exentos del pago de tributos imperiales y cuando se ven amenazados pueden pedir la protección de los Ultramarines. Estos planetas tampoco están obligados a reclutar tropas para la Guardia Imperial, pero la prosperidad y gran capacidad organizativa de los mundos del reino de los Ultramarines es tan alta que lo hacen de todas formas. Los planetas de Ultramar suministran reclutas a los Ultramarines y es todo un orgullo para una familia que uno de sus ancestros formase parte de los Marines Espaciales.

Los planetas que rodean Macragge también le envían materias primas, suministros y todo tipo de apoyo. Siempre han existido unos lazos muy estrechos entre Macragge y estos planetas, por lo que no es de extrañar que muchos de ellos compartan un idioma, una cultura y una arquitectura comunes. Pero estos planetas no son idénticos; cada uno de ellos tiene su personalidad y carácter distintivos.

Macragge es un planeta rocoso protegido por muchas defensas orbitales y dos enormes redes polares de defensa. Y es justo aquí, en las inclementes montañas, donde los Ultramarines tienen su fortaleza, que alberga la capilla de su primarca. Allí se conserva el cuerpo de su legendario primarca en una tumba de estasis y se trata de un lugar de peregrinación para todos los ciudadanos leales del Imperio. Talassar es un turbulento planeta cosido por tormentas y violentos océanos, mientras que, por contra, Quintarn, Tarentus y Masali son planetas áridos y desolados con grandes agriciudades que encierran todas las zonas verdes del planeta y miles de kilómetros cuadrados de tierra de labranza. La población de Calth vive bajo la corteza del planeta, lejos del alcance de los letales rayos de su sol, en enormes cavernas tan frescas y espaciales que hacen que un hombre se olvide de que se encuentra bajo tierra. Los espaciosos puertos de Calth tienen una merecida buena reputación y construyen una gran proporción de las naves de la armada ultramarine.

Tanto Iax como Espandor son planetas poco poblados que se encuentran en las afueras de Ultramar. Iax es el típico modelo de mundo agrícola y se trata de uno de los planetas más productivos del Imperio. Espandor está compuesto básicamente por bosques y se rumorea que sus primeros habitantes fueron unos comerciantes que se vieron desplazados de su ruta por una tormenta de disformidad durante

los primeros años de colonización de la galaxia. Antiguamente, la joya de la corona de Ultramar era Prandium, ya que su clima templado y su belleza natural lo convertían en uno de los planetas más hermosos de la galaxia. Pero la llegada de la raza alienígena conocida por el nombre de Tiránidos cambió la superficie de este planeta para siempre.

Ultramar se encuentra muy cerca del modelo perfecto de civilización defendido por el Imperio y los Ultramarines han luchado valiente y honorablemente para defenderlo a lo largo de los milenios. Desde la irradiación del sol de Calth por parte de los Portadores de la Palabra a las batallas de la compañía de honor contra la Decimotercera Cruzada del Saqueador, los Ultramarines tienen un historial de honorables batallas que es envidiado por la mayoría de los capítulos de Marines Espaciales. El nombre de estas batallas resuena en el Imperio con tal fuerza que se escucha hasta en el Halo de Estrellas. De igual categoría que conflictos como el de Armageddon o la Batalla del Colmillo, las guerras en las que han tomado parte los Ultramarines forman parte de las leyendas sobre las que se ha construido el Imperio: el Asedio de Tulwa para destruir la Fortaleza del Dolor de los Guerreros de Hierro, la Purga de Jhanna, la Batalla por Macragge y cientos más.

LAS GUERRAS TIRÁNIDAS

Ultramar, que se encuentra en la frontera más alejada del Imperio, es el baluarte defensivo contra las amenazas extragalácticas del Este. El enemigo más peligroso que ha emergido de esta región del espacio son las flotas enjambre tiránidas. Los Tiránidos, depredadores que todo lo consumen, llamaron la atención del Imperio por primera vez cuando el afamado Inquisidor Kryptman descubrió las depredaciones que llevaban a cabo en las partes más alejadas del espacio. Las bionaves de la flota enjambre tiránida, que devoraba todo a su paso y a la que denominaron Behemoth, se dirigieron directas hacia Ultramar. Tirán fue el primer planeta en caer a manos de los Tiránidos. Luego cayó Prandium, la Joya de Ultramar. Hoy en día no queda rastro de la pasada belleza de Prandium, tan solo las rocas que fueron desprovistas de toda vida para dar de comer a los rapaces genoórganos de las reinas tiránidas. La flota ultramarine contuvo la amenaza alienígena tanto como pudo antes de que Marneus Calgar, Señor del Capítulo de los Ultramarines, reuniese a la armada en Macragge en una apuesta desesperada a una sola carta.

LA BATALLA POR MACRAGGE

Los Tiránidos se abalanzaron sobre Macragge y se encontraron con sus temidas fuerzas de defensa planetaria: multitud de baterías láser y miles de descargadores de torpedos orbitales. Cientos de bionaves resultaron destruidas, pero ni siquiera unas fuerzas de defensa planetaria como esas podían mantener a los alienígenas a raya para siempre. El resultado de esta batalla iba a tener que decidirse por las armas en la superficie del propio Macragge. A pesar de las tremendas pérdidas sufridas, los organismos tiránidos consiguieron tomar tierra en Macragge y asaltaron las enormes fortalezas polares que mantenían en pie las defensas planetarias. Nunca los fuegos de la batalla habían ardido tan fuerte como en los desiertos helados de las regiones polares de Macragge. Los cielos hervían con feroces columnas de refuerzos tiránidos, pero los valientes guerreros de los

Ultramarines y sus auxilias hicieron que los alienígenas pagasen caro cada metro de terreno conquistado. Pero el valor y el honor acaban agotándose y, para cuando el Señor Calgar y la recién llegada Flota Tempestus destruyeron la flota tiránida en la gran Batalla de Circe, los veteranos de la Primera Compañía, que se encontraban en la fortaleza planetaria del Norte, estaban a punto de ser aniquilados por completo. Gracias a su noble sacrificio, las fuerzas invasoras fueron destruidas por completo; pero la Batalla por Macragge no terminó hasta que la Tercera y Séptima compañías acabaron con los últimos organismos restantes. La desaparición de la Primera Compañía se ha convertido en una leyenda, ya que su pérdida fue un duro golpe para los Ultramarines. Tan solo ahora, doscientos cincuenta años después, el capítulo ha conseguido volver a tener su Primera Compañía completamente operativa.

KRAKEN Y LEVIATHAN

Durante muchos años se pensó que la amenaza tiránida había sido erradicada en Macragge, pero no se acaba tan fácilmente con un mal de tal envergadura. Habiendo aprendido de su derrota en Macragge, en su siguiente invasión los Tiránidos atacaron en un frente más amplio en vez de utilizar el mismo ataque localizado que llevó a cabo la Flota Enjambre Behemoth. A esta invasión se la llamó Kraken y, tras una serie de oleadas sin descanso, rebeliones y confusión, la flota enjambre destruyó docenas de mundos imperiales y segó la vida de millones de personas antes de ser derrotada en el mundo enjambre de Ichar IV. Una vez más fueron los Ultramarines quienes dirigieron el combate y el Señor Calgar asumió la comandancia de todas las fuerzas imperiales, mientras que el Capellán Cassius actuó como su consejero. Aunque gran parte de la superficie del planeta había sido arrasada en las diferentes batallas, el planeta se salvó gracias a los esfuerzos conjuntos de los Marines Espaciales, la Guardia Imperial y las fuerzas alienígenas eldars. Aunque el tentáculo más largo de la Flota Enjambre

Kraken había sido derrotado, muchas otras pequeñas flotas habían conseguido abrirse paso a través del cordón imperial y aún hoy en día siguen causando estragos en el Imperio. Ahora son el Segmentum Solar y el Segmentum Tempestus los que sufren las invasiones y los ataques de los Tiránidos. Se honraron antiguos juramentos y una vez más fueron los Ultramarines los que se enfrentaron a los Tiránidos, esta vez en un planeta liberado por Roboute Guilliman durante la Gran Cruzada: Tarsis Ultra. Con la ayuda de los Guardianes de la Muerte, la cámara militante del Ordo Xenos, la Cuarta Compañía de los Ultramarines pudo derrotar a un enjambre de otra flota. Esta nueva flota, conocida como Leviathan y que ataca por debajo del plano galáctico, representa una nueva faceta de la astucia tiránida y es una certeza que los Ultramarines serán llamados para enfrentarse a su némesis alienígena una vez más.

LOS ORKOS DE CHARADON

Los imperios orcos crecen y decrecen en función de la fuerza del kaudillo que los gobierna y, cuando un kaudillo especialmente poderoso reúne suficientes guerreros bajo su estandarte, se crean las enormes invasiones devoradoras conocidas como ¡Waaagh! Un ¡Waaagh! acaba con todo lo que se pone a su paso en un frenesí de saqueo, guerra y destrucción que va más allá de lo imaginable. El Bibliotecario Jefe Tigurius, uno de los pocos supervivientes de la invasión de Boros (el punto culminante de la Cruzada de Balur), ha aconsejado al señor de su capítulo sobre los métodos más eficientes para combatir la amenaza del imperio orko más cercano a Ultramar: Charadon. Mediante sabios consejos y una clarividente visión, Tigurius ha demostrado ser un experto en combatir la amenaza orka. Los ataques cuidadosamente planeados y las precisas cruzadas contra los planetas orkos clave han desestabilizado el imperio de Charadon de tal forma que no ha aparecido ningún ¡Waaagh! de tamaño considerable en varias décadas. La Cruzada Corintia fue la última de estas campañas y fue grande el honor obtenido ante las murallas de la propia Corinto. Pero también fue grande la tristeza, ya que el Anciano Gálatan, portador del estandarte de Macragge, encontró la muerte en la gran brecha abierta, aunque ni muerto dejó que el estandarte cayera.

LA FRONTERA GALÁCTICA

La amenaza de las razas alienígenas y de los Poderes Ruinosos es un peligro constante en la Franja Este, allí donde la divina luz del Astronómicon se torna en penumbra y el poder de Terra es muy débil. La distancia hace que los enemigos del Imperio campen a sus anchas y sientan el deseo de expandir sus dominios hacia el reino del Emperador. Uno de estos enemigos son los Tau, una raza dinámica y muy avanzada tecnológicamente que se ha aprovechado de la reciente redistribución de fuerzas imperiales hacia el Segmentum Obscurus y la asediada Puerta de Cadia para expandir su imperio. Las fuerzas de los Ultramarines ya se han enfrentado a los Tau anteriormente, durante la Cruzada del Golfo de Damocles en 742.M41, donde una fuerza combinada de Manos de Hierro, Ultramarines y Cuchillas del Emperador combatieron a los Tau en el planeta septentrional de Dal'yth Prima. Además de la amenaza de las razas alienígenas, existe un odio especial hacia los Hijos de Guilliman entre las fuerzas de los Poderes Ruinosos. Fueron la visión y el genio de Roboute Guilliman los que hicieron que el Imperio permaneciese unido en los días siguientes a la traición del Gran Traidor y el Caos siempre se propone castigar a los que se opusieron a él entonces. Aunque se encuentra lejos del temido Ojo del Terror, el alcance de los Poderes Ruinosos es muy grande y la maligna influencia de los dioses del Caos apunta hacia la Franja Este.



REGLAS ESPECIALES

“Y NO CONOCERÁN EL MIEDO...”

Esta regla es la misma que se describe en la sección *Reglas especiales universales* del reglamento de Warhammer 40,000.

Ten en cuenta que las unidades que incluyan servidores (de cualquier tipo) o familiares están también sujetas a este regla siempre que la unidad incluya al menos un Marine Espacial.

Los Marines Espaciales también se ven afectados por la regla *¡No queda nadie más!* Siempre se reagrupan tras una retirada para volver a hacerse cargo de la situación.

PERSONAJES DE LOS MARINES ESPACIALES

Los comandantes, bibliotecarios y capellanes de los Marines Espaciales pueden usarse de una de las tres siguientes maneras:

1. Pueden actuar de forma independiente y unirse a unidades o abandonarlas tal y como se describe en las reglas para personajes del reglamento de Warhammer 40,000.
2. Pueden dirigir una escuadra de mando. El personaje y la unidad se consideran una sola opción de C.G. El personaje es un miembro de la unidad y no puede abandonarla. Si el resto de miembros de la escuadra son destruidos, el personaje podrá actuar de forma independiente.
3. Pueden incluirse bibliotecarios y capellanes en la escuadra de mando de otro personaje. Solo puede incluirse un personaje de cada uno de estos tipos en cada escuadra de mando. El personaje incluido, la unidad y el personaje que la dirige forman una sola opción de C.G. El personaje incluido es un miembro de la unidad y no puede abandonarla. Si el resto de miembros de la escuadra son destruidos, el personaje que la lidera y el personaje incluido podrán actuar de forma independiente.

Un personaje que se haya unido a una unidad o que la dirija no deja de ser un personaje independiente a efectos del combate cuerpo a cuerpo.

CÁPSULAS DE DESEMBARCO

Los ejércitos de Marines Espaciales suelen desplegar en el campo de batalla desde sus cruceros de asalto y barcasas de batalla. Esto les permite tener reservas en la nave y hacer uso de ellos en cañoneras Thunderhawk, mediante teleportación o en cápsulas de desembarco. Las cápsulas de desembarco son cabinas que literalmente se disparan a la zona del conflicto y que llegan tan rápido que ni siquiera las armas antifrág enemigas pueden pararlas.

Cualquier dreadnought o escuadra de mando, de veteranos, de exterminadores, de exploradores, táctica o de devastadores puede equiparse con una cápsula de desembarco (consulta los detalles en la descripción de los vehículos de transporte). Si se equipa con una cápsula de desembarco, la unidad no podrá equiparse con ningún otro vehículo. Estas unidades permanecerán en reserva y llegarán a la batalla en sus cápsulas de desembarco, incluso si la misión en juego no contempla las reglas *reservas* o *despliegue rápido*.



Cuando las unidades equipadas con cápsulas de desembarco entren en juego, podrás poner las cápsulas de desembarco en cualquier punto del campo de batalla que no sea *terreno infranqueable* y que esté al menos a 3 cm de cualquier miniatura enemiga. Tira un dado de dispersión por cada cápsula de desembarco; si obtienes un punto de mira, la cápsula de desembarco aterriza en el punto elegido; de lo contrario, se dispersa 5D6 cm en la dirección indicada por la flecha. Si la dispersión hace que la cápsula acabe en *terreno infranqueable* o a menos de 3 cm de cualquier miniatura enemiga, reduce la distancia de dispersión lo suficiente como para evitarlo.

La cápsula de desembarco abre sus portones en cuanto aterriza y los pasajeros tienen que desembarcar inmediatamente. Los pasajeros no pueden mover (solo desembarcar) ni asaltar en el turno en el que aterrizan. Pueden disparar, aunque se considera que han movido.

En las misiones estándar, puedes usar las cápsulas de desembarco sin necesidad de pedir permiso a tu oponente. En el resto de misiones, solo podrás utilizarlas con su consentimiento.

“El guerrero que actúa con honor no puede fallar. Su deber es el propio honor. Incluso su muerte, si es honorable, es una recompensa y no un fallo, ya que se ha producido a través del deber. Busca el honor en tus actos y no conocerás el miedo”.



Roboute Guilliman,
Primarca de los Ultramarines



ARMERÍA

Las miniaturas con acceso a la Armería pueden elegir hasta dos armas, de las cuales solo una puede ser un arma a dos manos. Además de las armas, puedes elegir hasta 100 puntos de equipo para cada una de estas miniaturas, aunque ninguna de ellas puede elegir el mismo elemento de equipo más de una vez. Las miniaturas equipadas con armadura de exterminador solo pueden elegir elementos marcados con una E. Todas las armas y equipo deben estar representadas en la miniatura. Algunos elementos tienen dos valores en puntos; el primero es el coste para las miniaturas con 2+ Heridas y el segundo, para las miniaturas con 1 Herida.

ARMAS A UNA MANO

Pistola bólder	1 punto
Puño sierra ^E (solo exterminadores)	30 puntos
Arma de combate cuerpo a cuerpo	1 punto
Cuchilla relámpago ^E (una sola)	25/15 puntos
Cuchillas relámpago ^E (un par, cuentan como dos armas)	30 puntos
Pistola de plasma	15/10 puntos
Puño de combate ^E	25/15 puntos
Arma de energía ^E	15/10 puntos
Escudo de tormenta ^E	10 puntos
Martillo de trueno ^E	30 puntos



ARMAS A DOS MANOS

Bólder	1 punto
Bólder-rifle de fusión ^E	15/10 puntos
Bólder-rifle de plasma ^E	15/10 puntos
Bólder-lanzallamas ^E	10/5 puntos
Bólder de asalto ^E	5 puntos

EQUIPO

Armadura artesanal	20 puntos
Áuspex ^E	2 puntos
Implantes biónicos ^E	5 puntos
Escudo de combate	10/5 puntos
Familiar (solo bibliotecarios)	10 puntos
Granadas de fragmentación	1 punto
Retroreactor	20 puntos
Granadas perforantes	2 puntos
Arma de precisión ^E	15 puntos
Bombas de fusión	5 puntos
Sellos de pureza ^E	5 puntos
Motocicleta	30 puntos
Baliza de teleportación ^E	5 puntos
Armadura de exterminador (armas no incluidas)	25 puntos
Honores de exterminador	15 puntos

EQUIPO (RELIQUIAS Y ARTEFACTOS)

(Cada ejército puede incluir solamente uno de estos elementos)

Estandarte del capítulo ^E (solo portaestandarte)	25 puntos
Reliquia sagrada ^E (solo portaestandarte del Reclusium)	30 puntos
Aura de Hierro	25 puntos
Estandarte sagrado ^E (solo portaestandarte)	20 puntos
Manto de Adamantina ^E	35 puntos

MODIFICACIONES PARA VEHÍCULOS

Pala excavadora	5 puntos
Blindaje adicional	5 puntos
Misil Cazador Asesino	15 puntos
Bólder de asalto en afuste exterior	10 puntos
Espíritu máquina	30 puntos
Reflector	1 punto
Descargadores de humo	3 puntos

EQUIPO

Las siguientes reglas describen los diferentes objetos de equipo especializado utilizados por los Marines Espaciales en batalla. Estas reglas suelen ser más detalladas que las incluidas en el reglamento de Warhammer 40,000 y tienen preferencia si se produce alguna discrepancia. Los objetos no descritos en estas páginas siguen las reglas del reglamento de Warhammer 40,000.

ARMADURA ARTESANAL

Una armadura artesanal es construida por maestros artesanos y ofrece incluso mayor protección que las servoadmaduras normales de los Marines Espaciales. Puede adquirirse como mejora para una miniatura equipada con servoadmadura, aumentando así su *tirada de salvación por armadura* a 2+.

ARMADURA DE EXTERMINADOR

Esta armadura, también conocida como armadura táctica dreadnought, es la mejor protección que puede tener un guerrero. Gracias al potente exoesqueleto y las células de energía de la armadura, los Marines Espaciales con armadura de exterminador son capaces de mover y disparar armas pesadas. Por contra, esta armadura es tan voluminosa y pesada que los exterminadores no pueden perseguir a unidades más ligeras cuando huyen. Para representar esto, los exterminadores no pueden efectuar *persecuciones arrolladoras*.

Una miniatura equipada con armadura de exterminador posee una *tirada de salvación por armadura* de 2+ y una *tirada de salvación invulnerable* de 5+. Su portador tiene, automáticamente y sin coste adicional, honores de exterminador. Además, cualquier miniatura equipada con armadura de exterminador puede ser teleportada al campo de batalla y desplegar según la regla *despliegue rápido*, siempre que la misión lo permita; si no lo permite, debe desplegar normalmente con el resto del ejército.

ARMAS DE PRECISIÓN

Un arma de precisión está forjada por un gran artesano y es de calidad superior a cualquier arma normal del mismo tipo. Un arma de precisión se rige por las reglas habituales del arma del mismo tipo, excepto por que permite repetir una tirada para impactar no superada por turno. Puede adquirirse como modificación para cualquier arma que posea la miniatura y tiene que estar representada en la miniatura por un arma adecuadamente decorada. Si el arma seleccionada puede efectuar un ataque a distancia, la repetición de la tirada solo es posible para ataques a distancia, incluso si el arma también puede utilizarse en combate cuerpo a cuerpo. No existen granadas de precisión.

El coste indicado en el apartado "Equipo" es adicional al coste del arma (es decir, el coste de un arma de energía de precisión es de 15+15=30 puntos). Con todo, 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 tiene un coste de 15 puntos para el límite de 100 puntos; no de 30 puntos).

AURA DE HIERRO

El Aura de Hierro es una condecoración especial que se otorga a los Marines Espaciales que han demostrado tener una iniciativa o valentía excepcionales en combate. En términos de juego, proporciona una *tirada de salvación invulnerable* de 4+, que puede utilizarse en vez de la *tirada de salvación por armadura* habitual. Solo una miniatura del ejército puede poseer el Aura de Hierro. Las miniaturas equipadas con armadura de exterminador o con un rosarius no pueden portar un Aura de Hierro.

ÁUSPEX

Un áuspex es un escáner de corto alcance utilizado por los Marines Espaciales para detectar tropas enemigas ocultas. Si tropas enemigas con la regla especial *infiltradores* despliegan a 10D6 cm o menos de una miniatura equipada con un áuspex, esta miniatura podrá efectuar un disparo "gratuito" contra ellas (o hacer sonar la alarma en un escenario con *centinelas*). Si la miniatura forma parte de una unidad, entonces toda la unidad podrá efectuar este disparo. Estos disparos deben resolverse antes de iniciar la batalla y pueden causar la *retirada* de las tropas infiltradas. Deben aplicarse las reglas habituales de disparo.

BALIZA DE TELEPORTACIÓN

La baliza de teleportación emite una señal que puede ser fijada por unidades que se teleporten. La unidad de exterminadores que decida teleportarse al campo de batalla según las reglas de *despliegue rápido* y lo haga a 15 cm o menos de la miniatura que porte la baliza de teleportación no se dispersará. La baliza tan solo sirve para unidades que se teleporten, no para unidades que entren en juego utilizando retrorreactores, cápsulas de desembarco o cualquier otro medio de transporte. La baliza debe estar en el campo de batalla al inicio del turno en el que pretenda utilizarse.

CAPUCHA PSÍQUICA

La capucha psíquica está hecha con cristales en sintonía psíquica que permiten a un bibliotecario dispersar un poder psíquico lanzado por un psíquico enemigo. Declara que el bibliotecario utiliza la capucha psíquica una vez determinado que el enemigo supera el *chequeo psíquico*, pero antes de que utilice el poder.

Cada jugador tira entonces 1D6 y suma el atributo de Liderazgo de su miniatura al resultado. Si el bibliotecario obtiene un resultado superior al del psíquico enemigo, el poder se dispersará y no podrá volver a usarlo ese turno. Si el resultado obtenido por el psíquico enemigo es igual o superior al del bibliotecario, el poder psíquico actuará normalmente. La capucha psíquica puede usarse cada vez que una miniatura enemiga utiliza un poder psíquico. Cada poder psíquico solamente puede intentar dispersarlo un bibliotecario.

COMBIARMA

Se trata de un bólder unido a otra arma. Un Marine Espacial equipado con esta arma puede elegir cuál de las dos dispara durante la fase de disparo. El bólder puede dispararse tantas veces como se desee, pero la otra arma tan solo puede dispararse una vez por batalla. Ten en cuenta que no pueden dispararse ambas armas a la vez.

CROZIUS ARCANUM

El crozius arcanum es al mismo tiempo el símbolo del cargo de un capellán y un arma de combate cuerpo a cuerpo letal. En términos de juego se considera un arma de energía.

ESCUDO DE COMBATE

Un escudo de combate es una versión más ligera y maniobrable del escudo de tormenta. Una miniatura equipada con un escudo de combate lo lleva situado en la muñeca, lo que deja la mano libre para empuñar y utilizar armamento. El escudo de combate no cuenta para el número máximo de armas con las que se puede equipar una miniatura y proporciona una *tirada de salvación invulnerable* de 5+ en combate cuerpo a cuerpo.

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 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 no puede combinarse con la tirada de salvación proporcionada por un rosarius o por un Aura de Hierro y, además, una miniatura equipada con un escudo de tormenta no puede beneficiarse del ataque adicional por estar equipada con dos armas de combate cuerpo a cuerpo.

ESTANDARTE DE COMPAÑÍA

El estandarte de compañía representa el honor de una compañía de Marines Espaciales. Permite a cualquier unidad de Marines Espaciales con al menos una miniatura a 30 cm o menos del estandarte repetir un *chequeo de moral* o un *chequeo de acobardamiento* fallados.

ESTANDARTE DEL CAPÍTULO

El estandarte del capítulo representa el honor del capítulo. Un *Marine Espacial* no dejará que caiga en manos enemigas. Permite a cualquier unidad de *Marines Espaciales* con una miniatura a 30 cm o menos del estandarte repetir los *chequeos de moral* fallados. Además, si una miniatura enemiga carga y entra en contacto con la unidad de la miniatura que porta el estandarte del capítulo, todos los miembros de la unidad ganan la habilidad *contraataque* (consulta la sección *Reglas especiales universales* del reglamento de *Warhammer 40,000*) y +1 Ataque solo durante ese turno.

ESTANDARTE SAGRADO

Este estandarte simboliza la fe y resolución de los *Marines Espaciales*. Suma +1 a la resolución del combate de los asaltos efectuados por cualquier unidad de *Marines Espaciales* situada a 15 cm o menos del estandarte sagrado.

FAMILIAR

Los bibliotecarios suelen ir acompañados a la batalla por un familiar, ya sea un querubín, una cibercriatura o un servocráneo, unido a su signatura psíquica. Los familiares aumentan la conciencia del bibliotecario, lo que permite a este ver y oír con sus sentidos e incluso atacar con él en una situación desesperada.

Si un bibliotecario tiene un familiar, obtiene un modificador de +1 a su *Iniciativa*. Si el bibliotecario debe ser retirado del juego, el familiar también se retirará. En caso de que sea el familiar el que tenga que ser

retirado del juego, el bibliotecario perderá el bonificador a la *Iniciativa*. Los familiares no ocupan espacio en los vehículos de transporte y se considera que están armados con un arma de combate cuerpo a cuerpo. Tienen el siguiente perfil:

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

HONORES DE EXTERMINADOR

Una miniatura con honores de exterminador puede sumar +1 a su atributo de Ataques. Además, su atributo de Liderazgo se incrementa a 9 (si era inferior). Una miniatura con una sola Herida que haya elegido honores de exterminador en la lista de ejército no podrá volver a elegirlos en la armería.

IMPLANTES BIÓNICOS

Los implantes biónicos son mejoras mecánicas que permiten a los *Marines Espaciales* que han sufrido alguna herida muy grave volver al servicio activo, pero es poco probable que mejoren sus habilidades. Si un ataque o disparo impacta en el implante, causará menos daño del normal (por ejemplo, un disparo que destrozaría una pierna solo causará daños menores en una pierna biónica). Para representar esto, tira 1D6 si una miniatura con implantes biónicos sufre una herida a causa de un impacto y falla la tirada de salvación. Si obtienes un resultado de 6, la miniatura ignorará la herida. Los implantes biónicos no pueden ayudar contra una herida en combate cuerpo a cuerpo que no permita *tirada de salvación por armadura* o contra un ataque que cause *muerte instantánea*.

LANZAMISILES CICLÓN

El *Ciclón* es un misil especialmente diseñado para los *Marines Espaciales* equipados con armadura de exterminador. El exterminador está equipado con un sistema de puntería especial para disparar el *Ciclón* y su bólder de asalto en la misma

fase de disparo. Por lo demás, el *Ciclón* se considera un lanzamisiles normal con misiles perforantes y de fragmentación.

MANTO DE ADAMANTINA

El personaje lleva una túnica o una capa hecha del más resistente de los materiales. El personaje no sufre *muerte instantánea* cuando es herido por un arma cuya Fuerza es al menos el doble que la Resistencia del personaje, sino que sufre una sola herida.

MARTILLO DE TRUENO

Los martillos de trueno son ancestrales y poderosas armas que producen una terrible explosión de energía cuando impactan en un enemigo. Un martillo de trueno se considera un puño de combate, pero cualquier miniatura que sea impactada por él y sobreviva no podrá atacar hasta que se efectúen los ataques con *Iniciativa 1* en 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.

MOTOCICLETA

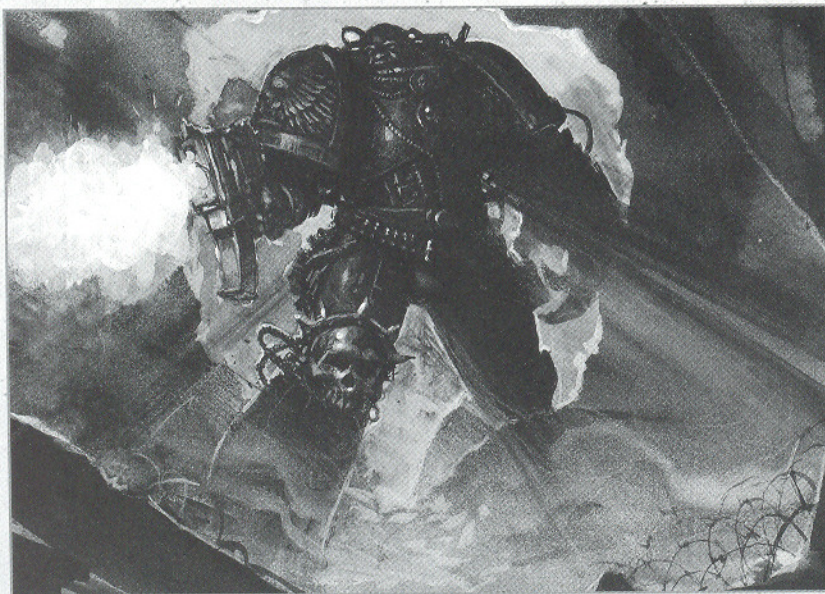
Las motocicletas de los *Marines Espaciales* están equipadas con dos bólderes acoplados e incrementan la Resistencia del motorista en +1. Consulta en el reglamento de *Warhammer 40,000* la forma en la que mueven las motocicletas. Los personajes acompañados por una escuadra de mando no podrán ir montados en una motocicleta.

NARTHECIUM/REDUCTOR

Se trata de dos de las herramientas que utilizan los apotecarios de los *Marines Espaciales* para curar a sus camaradas y, caso de no ser esto posible, para extirparles las glándulas progenoides, la semilla genética de los *Marines Espaciales* y el futuro del capítulo.

El apotecario no puede usar estos elementos de equipo si está batiéndose en *retirada*, trabado en combate cuerpo a cuerpo o *acobardado*. Puede tratar a cualquier miniatura amiga que no sea un vehículo y que se encuentre en un radio de 15 cm. Una vez por turno, puede usar el *narthecium* para que un paciente ignore una tirada de salvación no superada (de cualquier tipo). El *narthecium* no puede usarse para curar a una miniatura que haya sufrido una *muerte instantánea* o que haya sido herida por un arma de combate cuerpo a cuerpo que anule las *tiradas de salvación por armadura*.

Un apotecario puede usar el reductor durante la fase de disparo para recuperar la semilla genética de un paciente que haya muerto en un radio de 15 cm. Estas bajas se ignoran al determinar si la unidad tiene que efectuar un *chequeo de moral* por haber sufrido un 25% de bajas por disparos. Por ejemplo, una unidad que sufra cuatro bajas de nueve, dos de las cuales se encuentran en un radio de 15 cm del apotecario, no tendrá que efectuar un *chequeo de moral* (dos bajas de nueve es menos del 25%).



PUÑO SIERRA

Un puño sierra no es más que un puño de combate equipado con un dispositivo diseñado para atravesar mamparos y vehículos blindados. Se considera un puño de combate, pero tira 2D6 para determinar la penetración del blindaje.

RELIQUIA SAGRADA

A veces, los Marines Espaciales van a la guerra con alguna de las reliquias más preciadas del capítulo: un fragmento de la armadura de su primarca, un legendario estandarte de batalla o los huesos de un héroe muerto. Una miniatura que posea una reliquia sagrada podrá mostrarla una vez por batalla, en cualquier momento. El turno en que la reliquia es mostrada, todos los Marines Espaciales situados a 5D6 cm o menos de la reliquia obtienen un Ataque adicional hasta el final del turno. La reliquia puede mostrarse incluso en el turno del jugador enemigo.

RETORRREACTORES

Los retrorreactores permiten a las miniaturas dar grandes saltos y trabarse en combate cuerpo a cuerpo más rápido.

Las miniaturas equipadas con retrorreactores se mueven como las unidades retropropulsadas. Los Marines Espaciales equipados con retrorreactores pueden saltar desde cañoneras Thunderhawk en vuelo rasante y utilizar sus retrorreactores para aterrizar suavemente en el campo de batalla. Para representar esta táctica, las unidades pueden permanecer en la reserva y desplegar según las reglas de *despliegue rápido*, siempre que la misión lo permita.

ROSARIUS

Todos los capellanes poseen un rosarius, un pequeño amuleto que les entrega la Ecclesiarchia de Terra. El rosarius genera un pequeño campo de energía que proporciona al capellán una *tirada de salvación invulnerable* de 4+. Esta tirada puede utilizarse en vez de la *tirada de salvación por armadura* normal del capellán.

SELLOS DE PUREZA

Si una miniatura con sellos de pureza tiene que *retirarse*, tira 1D6 adicional al determinar la distancia de retirada e ignora el resultado de uno de los dados. Si la miniatura forma parte de una uni-

dad, esta habilidad se aplica a toda la unidad, no solo a la miniatura con los sellos de pureza.

SERVOBRAZO

Muchos tecnomarines están equipados con un poderoso servobrazo que les permite efectuar reparaciones de emergencia en el campo de batalla (consulta la descripción del tecnomarine en la página 33). El servobrazo se considera un puño de combate y proporciona un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo.

SIGNUM

El signum es una forma especial de sistema de comunicaciones que permite al tecnomarine tener acceso a una gran cantidad de información sobre el campo de batalla y, a continuación, comunicarla a sus hermanos de batalla. En términos de juego, el signum permite al tecnomarine o a cualquier unidad en la que se encuentre repetir una tirada para impactar fallada durante la fase de disparo.

MODIFICACIONES PARA VEHÍCULOS

Al igual que los elementos de equipo elegidos para tus unidades y personajes de los Marines Espaciales, las modificaciones realizadas en tus vehículos deben estar representadas en el propio vehículo. Es decir, si instalas un reflector en tu vehículo, la miniatura que lo represente deberá tener reflectores. Un mismo vehículo no puede elegir la misma modificación más de una vez.

PALA EXCAVADORA

Los vehículos equipados con una pala excavadora pueden repetir un *chequeo por terreno difícil* fallado si no mueven más de 15 cm ese turno.

BLINDAJE ADICIONAL

Algunas tripulaciones de vehículos de los Marines Espaciales instalan planchas de blindaje adicionales en sus vehículos para conseguir más protección. 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

El misil Cazador Asesino es una adición bastante común en los vehículos Imperiales. Son misiles perforantes con un alcance ilimitado y que tan solo pueden dispararse una vez por batalla. Los misiles Cazador Asesino de los Marines Espaciales tienen HP4 y se consideran armamento principal adicional.

BÓLTER DE ASALTO EN AFUSTE EXTERIOR

Estos bólteres de asalto están fijados en el exterior del vehículo y los puede disparar un miembro de la tripulación a través de una escotilla abierta o por control remoto desde el interior del vehículo. Se considera armamento ligero adicional.

ESPÍRITU MÁQUINA

El espíritu máquina es una combinación de componentes orgánicos y mecánicos que ayudan a controlar el movimiento y sistemas armamentísticos de un vehículo. Aunque el vehículo sufra un resultado de *tripulación aturdida* en las tablas de daños en vehículos, el espíritu máquina le permite mover su capacidad de movimiento máxima en línea recta. Además, el espíritu máquina puede disparar un arma por turno, incluso si el vehículo sufre un resultado de *tripulación acobardada* o *tripulación aturdida*, siempre que el vehículo no haya movido más de 15 cm ese turno. El disparo de esta arma es adicional al resto del armamento que se pueda disparar habitualmente desde el vehículo. El espíritu máquina tiene HP 2.

REFLECTOR

Un reflector solo puede utilizarse en los escenarios en que se aplique la regla especial *combate nocturno*. Aunque el vehículo tenga un reflector, tiene que utilizar las reglas de *combate nocturno* para elegir un objetivo; pero al dispararle lo iluminará con el reflector. Durante el resto de la fase de disparo, las unidades de Marines Espaciales que quieran disparar a la unidad enemiga iluminada no tendrán que determinar si la ven o no según las reglas de *combate nocturno*. Sin embargo, un vehículo que uti-

lice un reflector puede ser designado como objetivo por cualquier unidad enemiga el turno siguiente como si las reglas de *combate nocturno* no se aplicasen, ya que podrá ver el reflector brillando en la oscuridad.

DESCARGADORES DE HUMO

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



PODERES PSÍQUICOS DE LOS BIBLIOTECARIOS

Cualquier bibliotecario puede elegir el poder psíquico *Tormenta de la Ira del Emperador* que se describe a continuación sin coste alguno o cambiarlo por uno de los demás poderes psíquicos descritos en esta página pagando el coste indicado. Un epistolario puede elegir un poder psíquico adicional por el valor en puntos indicado en segundo lugar. Estos poderes siguen las reglas establecidas en el reglamento de Warhammer 40,000. Cada psíquico puede usar solamente un poder por turno. Todos los bibliotecarios tienen que superar un chequeo psíquico en la fase apropiada para poder usar el poder.

TORMENTA DE LA IRA DEL EMPERADOR

Letales arcos de energía salen de los guanteletes del bibliotecario y destrozan a sus enemigos e incineran incluso a los objetivos con mayor blindaje.

El bibliotecario puede usar este poder en la fase de disparo en vez de disparar un arma. El poder tiene el siguiente perfil:

Alcance 30 cm F4 FP2 Asalto 1/área

FURIA DE LOS ANTIGUOS

El bibliotecario se inspira en las antiguas leyendas del capítulo para crear una bestia salvaje de llamas translúcidas y energía psíquica. La creación carga contra todo lo que encuentra en su camino y lo quema hasta los cimientos, por lo que deja un reguero de destrucción a su paso.

El bibliotecario puede usar este poder en la fase de disparo en vez de disparar un arma. La creación psíquica avanza en línea recta desde el bibliotecario hasta cualquier punto de uno de los bordes del tablero de juego. Toda unidad en su camino sufre 1D3 impactos de F5 y FP - y tiene que efectuar un chequeo de acobardamiento. Si la creación se encuentra en su camino con una unidad amiga o con una unidad trabada en combate, se disparará justo antes de impactar en ella y dejará de tener efecto.

Coste: +3 puntos (epistolario +9 puntos).

MIEDO A LA OSCURIDAD

Al invocar la indescifrable maldad de la disformidad, el bibliotecario desata una poderosa ola de terror en estado puro que hiela el alma de todas las criaturas y desvela la insignificancia del individuo en el universo.

El bibliotecario puede usar este poder en la fase de disparo en vez de disparar un arma. Toda unidad enemiga que no esté trabada en combate cuerpo a cuerpo y que se encuentre en un radio de 30 cm del bibliotecario debe superar un chequeo de moral (como si hubiese sufrido un 25% de bajas) con un modificador de -2 a su Liderazgo o tendrá que retirarse. Se aplican todas las reglas y modificadores habituales (por ejemplo, una unidad que nunca se retire es inmune a este poder psíquico).

Coste: +5 puntos (epistolario +15 puntos).



EL PODER DE LOS HÉROES

Los mortíferos poderes del immaterium fluyen por el bibliotecario y aumentan su fuerza y rapidez hasta niveles inimaginables.

El bibliotecario puede usar este poder al inicio de la fase de asalto de cualquier jugador y, si tiene éxito, obtendrá (él o cualquier otra miniatura que se encuentre en su unidad) +1D3 Ataques en esa fase de asalto.

Coste: +5 puntos (epistolario +15 puntos).

VELO TEMPORAL

El bibliotecario cambia de fase por un corredor temporal y adquiere la capacidad de ver la miríada de posibles futuros y de recorrer el camino desde sus orígenes hasta el presente. Con tal sabiduría, el bibliotecario puede alterar el curso de los eventos para evitar un futuro o para crearlo.

El bibliotecario puede usar este poder al inicio de su fase de movimiento y dura hasta el final del turno. Durante ese tiempo, el bibliotecario puede repetir cualquier tirada para impactar, para herir, tirada de salvación por armadura o invulnerable, chequeo de liderazgo y de moral. Ten en cuenta que hay que aceptar el segundo resultado y que no se puede repetir una misma tirada dos veces.

Coste: +10 puntos (epistolario +30 puntos).

VÓRTICE DE MALDICIÓN

El bibliotecario abre un vórtice entre el reino material y la destructiva disformidad que desata poderosas energías con las que destruir a sus enemigos. Pero un poder así cuesta un precio y perder su control, aunque sea por un momento, tiene terribles consecuencias.

El bibliotecario puede usar este poder en la fase de disparo en vez de disparar un arma. Coloca la plantilla de área pequeña sobre cualquier unidad enemiga que no esté trabada en combate cuerpo a cuerpo y que se encuentre en un radio de 30 cm del bibliotecario. Tira el dado de dispersión una vez colocada la plantilla. Si obtienes el punto de mira, el vórtice se abrirá justo donde has colocado la plantilla; de lo contrario, mueve la plantilla 3D6 cm en la dirección indicada por la flecha. Este poder no tiene efecto sobre vehículos o criaturas monstruosas. Cada una de las miniaturas enemigas cubiertas completamente por la plantilla tiene que efectuar una tirada de dado y obtener un resultado igual o inferior a su atributo de Iniciativa o será tragado por la disformidad y destruido inmediatamente (sin tirada de salvación de ningún tipo). Un resultado de 6 siempre se considera un fallo, independientemente de la Iniciativa de la miniatura. Las miniaturas cubiertas parcialmente por la plantilla tienen que tirar un dado; con un resultado de 4+, serán afectadas por este poder psíquico.

Si el bibliotecario obtiene un 12 al efectuar el chequeo psíquico para utilizar este poder psíquico, sufrirá un ataque de los peligros de la disformidad; a continuación, si sobrevive, coloca la plantilla sobre el propio bibliotecario.

Coste: +10 puntos (epistolario +30 puntos).

LISTA DE EJÉRCITO

Esta sección del codex está dedicada a la lista de ejército de los Marines Espaciales: un listado de los diferentes tipos de tropas y vehículos que un señor del capítulo puede usar en la batalla o, en tu caso, en las 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 que tú mismo hayas diseñado, ya sea como parte de una campaña o en partidas aisladas.

La lista de ejército se divide en cinco secciones y todas las escuadras, los vehículos y los personajes de la lista de ejército están descritos en una de estas cinco secciones dependiendo de su función en el campo de batalla. Además, toda miniatura de la lista de ejército tiene asignado un valor en puntos que varía en función de su nivel de efectividad en combate.

Antes de escoger las tropas con las que vas a jugar una partida, tu contrincante y tú deberéis decidir qué escenario jugar y a cuántos puntos vais a jugar, es decir, el número máximo de puntos que podréis gastar en vuestro ejército. Una vez hecho esto, ya puedes pasar a organizar un ejército como se describe a continuación.

TABLAS DE ORGANIZACIÓN DE EJÉRCITO

La lista de ejército debe usarse en combinación con la Tabla de Organización de Ejército del escenario correspondiente. Cada Tabla de Organización de Ejército se divide en cinco categorías que se corresponden con las secciones de la lista de ejército, cada una de las cuales está dividida en uno o más recuadros. Cada recuadro te permite elegir una unidad de las que se describen en esa sección de la lista de ejército. Los recuadros sombreados indican que debes incluir obligatoriamente en tu ejército una unidad de ese tipo.

LA LISTA DE EJÉRCITO

Para elegir las unidades de tu ejército debes consultar la sección correspondiente de la lista de ejército y decidir qué unidad quieres incluir, cuántas miniaturas la compondrán y qué opciones le añadirás (si es que tiene alguna). Recuerda que no puedes utilizar miniaturas que no reflejen fielmente las armas y el equipo que posean las miniaturas elegidas.

Después de eso, resta el valor en puntos de la unidad del total de puntos del ejército y, a continuación, pasa a elegir otra unidad. Sigue repitiendo el proceso hasta haber gastado todos los puntos disponibles. Entonces ya estarás preparado para eliminar a los alienígenas y a los herejes del Imperio.

UNIDADES

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

Nombre: el tipo de unidad y el máximo o mínimo (si lo hay) de unidades de ese tipo que pueden incluirse en el ejército (por ejemplo, 0-1 significa que, sea cual sea el tamaño del ejército, nunca se podrá contar con más de una unidad de ese tipo).

Perfil: describe los atributos de las miniaturas que forman la unidad y el valor en puntos de dichas miniaturas.

MISIONES



Escuadra: aquí se especifica el número de miniaturas que puede formar la unidad o el número de miniaturas que pueden elegirse por cada unidad permitida en la Tabla de Organización de Ejército. En caso de tratarse de un número variable, se incluye el tamaño mínimo y máximo de la unidad.

Armamento: se indica el armamento estándar de la unidad.

Opciones: aquí se detallan las variaciones posibles respecto del equipo y el armamento estándar de la unidad y su valor adicional en puntos. Si una escuadra tiene varias opciones de armas, estas solo pueden asignarse a los soldados normales de la unidad, no a los personajes.

Reglas especiales: aquí encontrarás las reglas especiales que pueda tener la unidad.



COMANDANTES



	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Señor del Capítulo	75	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Capitán	60	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Opciones: un Comandante puede elegir objetos de la Armería.

Personaje independiente: un Comandante es un personaje independiente (consulta las reglas especiales de los personajes de los Marines Espaciales para más detalles).

Ritos de combate: los Comandantes han liderado a sus soldados en el fragor de la batalla durante siglos y siempre lo han hecho con una fe y confianza en sí mismos sin parangón entre los hombres normales. Pueden coordinar las unidades bajo su mando con gran eficiencia, monitorizar los autosentidos de los integrantes de las diferentes escuadras e impartir su gran sabiduría con una sola palabra. Si hay un Comandante en el campo de batalla, todas las escuadras de Marines Espaciales podrán usar su atributo de Liderazgo al efectuar *chequeos de moral, de acobardamiento o de liderazgo*, aunque no en los *chequeos psíquicos*.

Escuadra de mando: un Comandante puede dirigir una Escuadra de Mando o una Escuadra de Mando de Exterminadores (consulta los detalles en las entradas correspondientes).



CAPELLANES



	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Señor de la Santidad	100	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Reclusiarca	85	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Armas: crozius arcanum y rosarius.

Opciones: un Capellán puede elegir objetos de la Armería.

Personaje independiente: un Capellán es un personaje independiente (consulta las reglas especiales de los personajes de los Marines Espaciales para más detalles).

Escuadra de mando del Reclusium: un Capellán puede dirigir una Escuadra de Mando o una Escuadra de Mando de Exterminadores (consulta los detalles en las entradas correspondientes). Un portaestandarte de la Escuadra de Mando del Reclusium puede portar una reliquia sagrada (+30 puntos).

Honor del capítulo: un Capellán representa el honor de su capítulo. Un Capellán, y todos los miembros de la unidad en la que se encuentre, tiene *coraje*.

Letanías de odio: un Capellán, y todos los miembros de la escuadra en la que se encuentre, puede repetir las tiradas para impactar falladas en combate cuerpo a cuerpo en un turno en el que haya efectuado una carga.



BIBLIOTECARIOS



	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Epistolario	115	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Codicario	100	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Armas: arma psíquica y capucha psíquica.

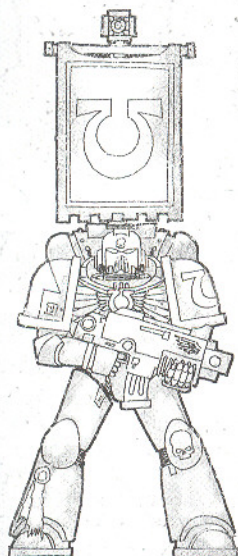
Opciones: un Bibliotecario puede elegir objetos de la Armería.

Personaje independiente: un Bibliotecario (ya sea Epistolario o Codiciario) es un personaje independiente (consulta las reglas especiales de los personajes de los Marines Espaciales para más detalles).

Poderes psíquicos: un Bibliotecario tiene el poder psíquico *Tormenta de la Ira del Emperador*. Puede reemplazar este poder psíquico por otro de los listados en la página 26 por el coste en puntos indicado. Un Epistolario puede elegir un segundo poder psíquico por el coste en puntos indicado.

Escuadra de mando del Librarium: un Bibliotecario puede dirigir una Escuadra de Mando o una Escuadra de Mando de Exterminadores (consulta los detalles en las entradas correspondientes).





	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Marine Espacial	15	4	4	4	4	1	4	1	8	3+



Puedes hacer que una Escuadra de Mando acompañe a un Comandante, a un Capellán o a un Bibliotecario (consulta los detalles en el resto de entradas de C.G.). Los personajes independientes en armadura de exterminador no pueden dirigir una Escuadra de Mando ni incluirse en ella, aunque se pueden unir a ella en el transcurso de la partida.

Escuadra: Sargento y entre 4 y 9 Marines Espaciales.

Armas: bólter. Todas las miniaturas de la unidad pueden reemplazar su bólter por una pistola bólter y un arma de combate cuerpo a cuerpo sin coste adicional en puntos.

Opciones: la unidad puede equiparse con granadas de fragmentación (+1 punto por miniatura) y/o con granadas perforantes (+2 puntos por miniatura). Hasta dos miniaturas pueden reemplazar su bólter por una de las siguientes armas: bólter pesado (+15 puntos), lanzamisiles o cañón de fusión (+20 puntos), cañón de plasma o cañón láser (+35 puntos), lanzallamas (+6 puntos), rifle de fusión o rifle de plasma (+10 puntos).

Personajes: las miniaturas que no estén equipadas con un bólter pesado, un lanzamisiles, un cañón de fusión, un cañón de plasma, un cañón láser, un lanzallamas, un rifle de fusión o un rifle de plasma pueden convertirse en *especialistas* (tal y como se indica a continuación):

Especialistas

Apotecario: puedes convertir una miniatura en un Apotecario equipado con un narthecium y un reductor (+25 puntos).

Portaestandarte de compañía: puedes convertir una miniatura en un Portaestandarte de Compañía equipado con el estandarte de compañía (+25 puntos).

Veterano: puedes convertir una miniatura en un Veterano equipado con un arma de energía, un escudo de combate y una pistola bólter (+20 puntos).

Todo especialista con honores de exterminador puede elegir equipo adicional de la Armería. Las descripciones del narthecium, el reductor, el estandarte de compañía y el escudo de combate se encuentran en la Armería.

Sargento: el Sargento puede tener honores de exterminador (+15 puntos), en cuyo caso podrá elegir equipo de la Armería. Además, si el Sargento tiene honores de exterminador, las demás miniaturas de la unidad también podrán tenerlos (+10 puntos por miniatura).

Transporte: una Escuadra de Mando compuesta por seis miembros o menos (incluidos los personajes) puede elegir un Razorback como vehículo de transporte. Una Escuadra de Mando compuesta por diez miembros o menos (incluidos los personajes) puede elegir un Rhino como vehículo de transporte. Consulta los detalles de los Rhinos y los Razorbacks en la página 35.

Habilidades especiales: los Marines Espaciales conocen innumerables técnicas de combate para acabar con sus enemigos. Por un coste de +3 puntos por miniatura, todas las miniaturas de una Escuadra de Mando (incluidos los personajes) pueden tener una de las siguientes habilidades: *asalto rabioso*, *cazadores de tanques*, *infiltradores* (solo unidades que no tengan vehículo de transporte). Consulta la sección *Reglas especiales universales* del reglamento de Warhammer 40,000.





	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Exterminador	40	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Puedes hacer que una Escuadra de Mando de Exterminadores acompañe a un Comandante, a un Capellán o a un Bibliotecario (consulta los detalles en el resto de entradas de C.G.). A las Escuadras de Mando de Exterminadores solo pueden unirse personajes y miniaturas equipados con armadura de exterminador.

Escuadra: Sargento y entre 3 y 9 Exterminadores.

Armas: el Sargento está equipado con un bólter de asalto y un arma de energía. El resto de Exterminadores de la unidad están equipados con un bólter de asalto y un puño de combate.

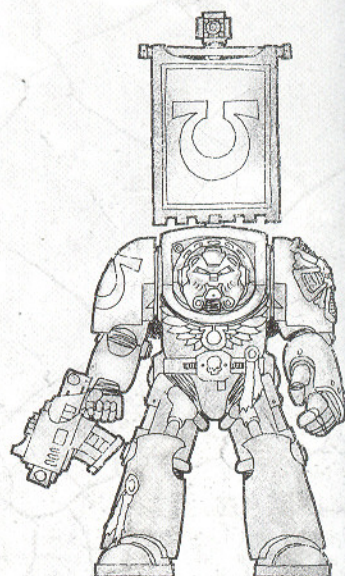
Opciones: hasta dos exterminadores pueden reemplazar su bólter de asalto por un cañón de asalto (+20 puntos) o un lanzallamas pesado (+10 puntos), o pueden añadir un lanzamisiles Ciclón a su armamento (+25 puntos). Toda miniatura con un puño de combate puede reemplazarlo por un puño sierra (+5 puntos).

Personaje: el Sargento de la escuadra puede elegir equipo de la Armería.

Transporte: una Escuadra de Mando de Exterminadores compuesta por cinco miembros o menos (incluidos los personajes) puede elegir un Land Raider como vehículo de transporte. Consulta los detalles de los Land Raiders en la página 40.

Habilidades especiales: los Marines Espaciales conocen innumerables técnicas de combate para acabar con sus enemigos. Por un de +3 puntos por miniatura, todas las miniaturas de una Escuadra de Mando de Exterminadores (incluidos los personajes) pueden tener una de las siguientes habilidades: *asalto rabioso*, *cazadores de tanques*. Consulta la sección *Reglas especiales universales* del reglamento de Warhammer 40,000.

Teleportación: una Escuadra de Mando de Exterminadores puede teleportarse al campo de batalla y desplegar directamente en el corazón de las líneas enemigas. La unidad puede empezar la partida en la *reserva* y entrar en juego de acuerdo con la regla especial *despliegue rápido* (incluso si la misión no lo permite).



LOS ENEMIGOS DEL
EMPERADOR TEMEN
MUCHAS COSAS.

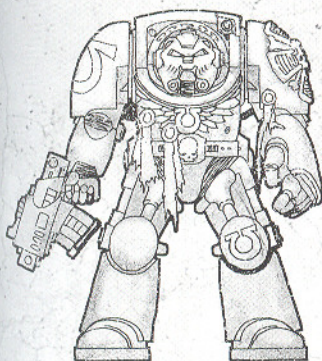
TEMEN
EL DESCUBRIMIENTO,
LA DERROTA,
LA DESESPERANZA
Y LA MUERTE.

PERO HAY UNA
COSA A LA QUE
TEMEN POR ENCIMA
DE LAS OTRAS:

¡LA IRA DE LOS
MARINES ESPACIALES!



ELITE



	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Exterminador	40	4	4	4	4	1	4	2	9	2+



ESCUADRA DE
EXTERMINADORES

Escuadra: Sargento y entre 4 y 9 Exterminadores.

Armas: el Sargento está equipado con un bólter de asalto y un arma de energía. El resto de Exterminadores de la unidad están equipados con un bólter de asalto y un puño de combate.

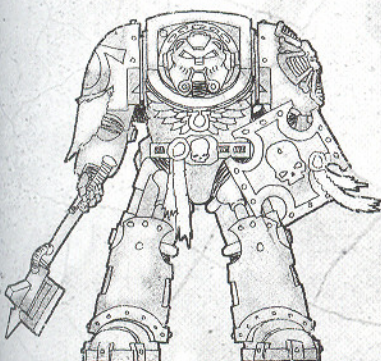
Opciones: hasta dos exterminadores pueden reemplazar su bólter de asalto por un cañón de asalto (+20 puntos) o un lanzallamas pesado (+10 puntos), o pueden añadir un lanzamisiles Ciclón a su armamento (+25 puntos). Toda miniatura con un puño de combate puede reemplazarlo por un puño sierra (+5 puntos).

Personaje: el Sargento de la escuadra puede elegir equipo de la Armería.

Transporte: una Escuadra de Exterminadores compuesta por cinco miembros o menos puede elegir un Land Raider como vehículo de transporte. Consulta los detalles de los Land Raiders en la página 40.

Habilidades especiales: los Marines Espaciales conocen innumerables técnicas de combate para acabar con sus enemigos. Por un coste de +3 puntos por miniatura, todas las miniaturas de una Escuadra de Exterminadores pueden tener una de las siguientes habilidades: *asalto rabioso*, *cazadores de tanques*. Consulta la sección *Reglas especiales universales* del reglamento de Warhammer 40,000.

Teleportación: una Escuadra de Exterminadores puede teleportarse al campo de batalla y desplegar directamente en el corazón de las líneas enemigas. La unidad puede empezar la partida en la *reserva* y entrar en juego de acuerdo con la regla especial *despliegue rápido* (incluso si la misión no lo permite).



	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Exterminador	40	4	4	4	4	1	4	2	9	2+



ESCUADRA DE ASALTO
DE EXTERMINADORES

Escuadra: Sargento y entre 4 y 9 Exterminadores.

Armas: el Sargento y el resto de Exterminadores tendrán o bien un par de cuchillas relámpago o bien un martillo de trueno y un escudo de tormenta. En la escuadra puede haber cualquier combinación de estas dos opciones de armamento.

Personaje: el Sargento de la escuadra puede elegir equipo de la Armería.

Transporte: una Escuadra de Asalto de Exterminadores compuesta por cinco miembros o menos puede elegir un Land Raider como vehículo de transporte. Consulta los detalles de los Land Raiders en la página 40.

Habilidades especiales: los Marines Espaciales conocen innumerables técnicas de combate para acabar con sus enemigos. Por un coste de +3 puntos por miniatura, todas las miniaturas de una Escuadra de Asalto de Exterminadores pueden tener una de las siguientes habilidades: *asalto rabioso*, *cazadores de tanques*. Consulta la sección *Reglas especiales universales* del reglamento de Warhammer 40,000.

Teleportación: una Escuadra de Exterminadores de Asalto puede teleportarse al campo de batalla y desplegar directamente en el corazón de las líneas enemigas. La unidad puede empezar la partida en la *reserva* y entrar en juego de acuerdo con la regla especial *despliegue rápido* (incluso si la misión no lo permite).

"Al igual que nuestros cuerpos están protegidos por el adamantio, nuestras almas están protegidas por la lealtad. Al igual que nuestros bólteres están cargados con muerte para los enemigos del Emperador, nuestros pensamientos lo están con sabiduría. Nuestra devoción avanza al ritmo de nuestras tropas. ¿Acaso no somos Marines Espaciales? ¿Acaso no somos los elegidos del Emperador, sus leales sirvientes hasta la muerte?"

Capellán Fergus Nils



	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Marine Espacial	18	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Escuadra: Sargento y entre 4 y 9 Marines Espaciales.

Armas: b6lter. Todas las miniaturas de la unidad pueden reemplazar su b6lter por una pistola b6lter y un arma de combate cuerpo a cuerpo sin coste adicional en puntos.

Opciones: la unidad puede equiparse con granadas de fragmentaci6n (+1 punto por miniatura) y/o granadas perforantes (+2 puntos por miniatura).

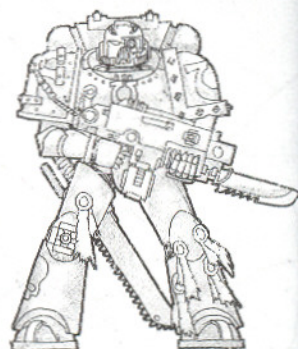
Una de las miniaturas puede reemplazar su b6lter por una de las siguientes armas: b6lter pesado (+5 puntos), lanzamisiles o ca6n de fusi6n (+10 puntos), ca6n l6ser (+15 puntos), ca6n de plasma (+20 puntos), un par de cuchillas rel6mpago (+30 puntos) o un pu6o de combate (+25 puntos).

Una de las miniaturas puede reemplazar su b6lter por una de las siguientes armas: lanzallamas (+6 puntos), rifle de fusi6n o rifle de plasma (+10 puntos) o arma de energ6a (+15 puntos).

Personaje: el Sargento puede tener honores de exterminador (+15 puntos), en cuyo caso podr6 elegir equipo de la Armer6a. Adem6s, si el Sargento tiene honores de exterminador, las dem6s miniaturas de la unidad tambi6n podr6n tenerlos (+10 puntos por miniatura).

Transporte: una Escuadra de Veteranos compuesta por seis miembros o menos puede elegir un Razorback como veh6culo de transporte. Una Escuadra de Veteranos compuesta por diez miembros o menos puede elegir un Rhino como veh6culo de transporte. Consulta los detalles de los Rhinos y los Razorbacks en la p6gina 35.

Habilidades especiales: los Marines Espaciales conocen innumerables t6cnicas de combate para acabar con sus enemigos. Todas las miniaturas de una Escuadra de Veteranos tendr6n una de las siguientes habilidades: *asalto rabioso*, *cazadores de tanques*, *infiltradores* (solo unidades que no tengan veh6culo de transporte). Consulta la secci6n *Reglas especiales universales* del reglamento de Warhammer 40,000.



BLINDAJE									
Puntos	Frontal	Lateral	Posterior	HA	HP	F	I	A	
105	12	12	10	4	4	6(10)	4	2	

Tipo: b6pode. **Tripulaci6n:** un Marine Espacial.

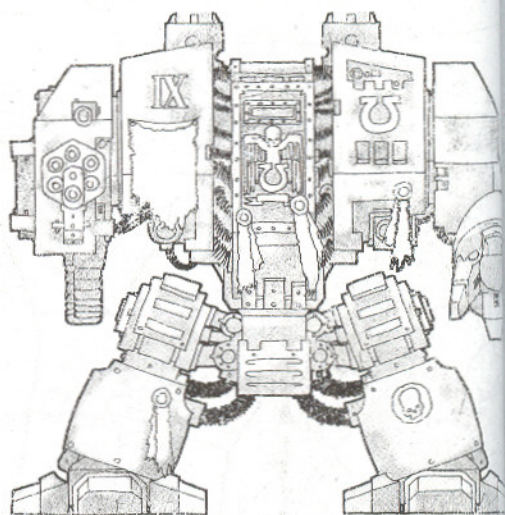
Armas: el brazo izquierdo del Dreadnought est6 equipado con un arma de combate cuerpo a cuerpo para Dreadnoughts que, adem6s, tiene un b6lter de asalto incorporado. El brazo derecho del Dreadnought est6 equipado con un ca6n de asalto.

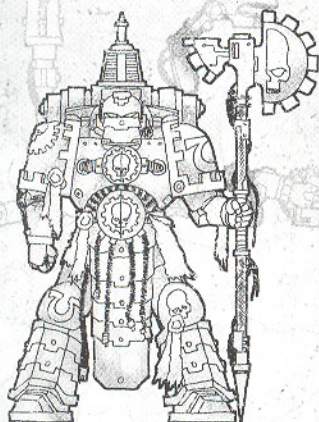
Opciones: el Dreadnought puede reemplazar su b6lter de asalto por un lanzallamas pesado (+10 puntos). Puede reemplazar el ca6n de asalto por un ca6n l6ser acoplado (+20 puntos) o un ca6n de fusi6n (+10 puntos). Adem6s, el Dreadnought puede reemplazar su arma de combate cuerpo a cuerpo (incluidas las armas incorporadas en ese brazo) por un lanzamisiles (+10 puntos). Si toma esta 6ltima opci6n, el Dreadnought pasa a utilizar su Fuerza b6sica (6) en combate cuerpo a cuerpo y deja de ignorar las *tiradas de salvaci6n por armadura*.

Venerable: al igual que en el caso de los m6s terribles guerreros, la sabidur6a que un Dreadnought ha acumulado a lo largo de los a6os es una ayuda de valor incalculable, ya que su vasta experiencia implica que ha combatido en casi todas las situaciones posibles. Puede convertirse en Venerable un solo Dreadnought por destacamento (+20 puntos). Es muy dif6cil acabar con un Dreadnought Venerable. Para representar esta circunstancia, cada vez que sufra un impacto superficial o interno, podr6s pedir a tu oponente que repita la tirada del resultado obtenido en las tablas de da6os en veh6culos (recuerda que tienes que aceptar el segundo resultado aunque sea peor).

Un Dreadnought Venerable puede tener la habilidad *asalto rabioso* o *cazadores de tanques* (+10 puntos). Consulta la secci6n *Reglas especiales universales* del reglamento de Warhammer 40,000.

Modificaciones: los Dreadnoughts pueden tener cualquiera de las siguientes modificaciones para veh6culos (descritas en la Armer6a): blindaje adicional, reflectores y descargadores de humo.





	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Tecnomarine	65	4	4	4	4	2	4	2	9	3+
Servitécnico	10	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Servidor de Combate	25	4	3	3	3	1	3	1	8	4+
Serviarma	10+arma	3	4	3	3	1	3	1	8	4+

Escuadra: un Tecnomarine y entre 0 y 4 Servidores.

Armas: el Tecnomarine está armado con un bólter y un arma de energía y equipado con un signum, un áuspex y un servobrazo.

Opciones: el Tecnomarine puede equiparse con un completo servoarnés (+35 puntos). El servoarnés incorpora los siguientes elementos: armadura artesanal (que mejora su tirada de salvación por armadura a 2+), un segundo servobrazo (que le proporciona +1 Ataque), un cortaplasma (que se considera una pistola de plasma acoplada) y un lanzallamas. En la fase de disparo, el Tecnomarine puede disparar las dos armas de su servoarnés o un arma de su servoarnés y una de sus propias armas. Un Tecnomarine con servoarnés puede repetir la tirada de dados al intentar reparar un vehículo dañado (consulta más abajo la regla especial *bendición de Omnissiah*).

Personaje: un Tecnomarine es un personaje independiente. Un Tecnomarine puede elegir objetos adicionales de la Armería. Puede tener una escolta de entre 0 y 4 Servidores entre los descritos más abajo. En caso de tener una escolta de Servidores, el Tecnomarine no podrá abandonarla ni unirse a otra unidad.

Bendición de Omnissiah: como adepto del Culto Mechanicus, es el sagrado deber de un Tecnomarine reparar los vehículos dañados. Si un vehículo de los Marines Espaciales ha sufrido un resultado de *inmovilizado* o *armamento destruido*, cabe la posibilidad de que el Tecnomarine lo arregle. Para ello, el Tecnomarine debe empezar su fase de movimiento en contacto peana con peana con el vehículo dañado y no estar en su interior (aunque puede desembarcar y luego comenzar las reparaciones), batiéndose en retirada, trabado en combate cuerpo a cuerpo o *acobardado*. Tira un dado; si obtienes un resultado de 6, el Tecnomarine habrá conseguido reparar o bien un resultado de *inmovilizado* o bien uno de *armamento destruido* (a elección del dueño del vehículo). Tanto el vehículo como el Tecnomarine (incluida la escolta, en caso de tenerla) tienen que permanecer estacionarios durante toda esa fase de movimiento. El intento de arreglo finalizará antes de que empiece la fase de disparo.

Servidores: los Tecnomarines suelen ir acompañados por una escolta de Servidores al campo de batalla. Los Servidores pueden ser de muchos tipos, aunque los más habituales son los Serviarmas, los Servidores de Combate y los Servitécnicos. La escolta de Servidores de un Tecnomarine puede estar compuesta por cualquier combinación de los Servidores descritos a continuación:

Serviarma: provistos de una gran variedad de armas pesadas, estos Servidores proporcionan fuego de cobertura al Tecnomarine mientras este trabaja. Cada Serviarma debe estar equipado con una de estas armas: cañón de fusión (+25 puntos), bólter pesado (+15 puntos) o cañón de plasma (+35 puntos). En la escolta de Servidores de un mismo Tecnomarine solo puede haber un Serviarma equipado con un cañón de plasma.

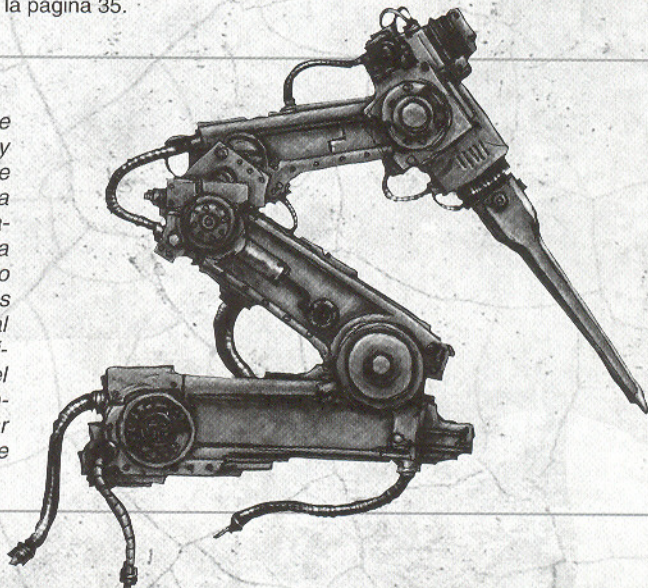
Servidor de Combate: su tarea consiste en defender al Tecnomarine de los asaltos enemigos, por lo que están equipados exclusivamente con armas de combate cuerpo a cuerpo. Estos Servidores están equipados con un puño de combate y un arma de combate cuerpo a cuerpo.

Servitécnico: son bastante habituales en el Imperio y no están preparados para el combate, sino para las reparaciones. Por cada Servitécnico incluido en la escolta del Tecnomarine, este podrá añadir +1 al resultado del dado para reparar un vehículo (consulta, más arriba, la regla especial *bendición de Omnissiah*). Los Servitécnicos están equipados con un arma de combate cuerpo a cuerpo.

Transporte: un Tecnomarine (y su escolta de Servidores) puede elegir un Razorback o un Rhino como vehículo de transporte. Consulta los detalles de los Rhinos y los Razorbacks en la página 35.

SERVOBRAZOS

El servoarnés de un tecnomarine tiene un conjunto de servobrazos con infinidad de taladros, soldadores y tenazas que se conectan a los puertos externos que hay en la parte superior de la servoarmadura. La armadura de un Marine Espacial posee giroestabilizadores y fibras eléctricas incorporados para que esta reaccione a los movimientos de su portador. Cuando la armadura está equipada con un servoarnés, es este el que controla el equilibrio de la armadura al tiempo que es capaz de levantar grandes pesos y utilizar un sinfín de herramientas. Los servobrazos del servoarnés permiten al tecnomarine levantar planchas de blindaje y orugas con facilidad y transportar el armamento suficiente como para asegurar que nadie le molesta mientras efectúa las reparaciones.





	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Marine Espacial	15	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

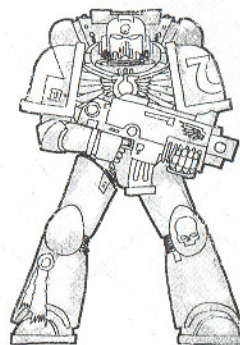
Escuadra: Sargento y entre 4 y 9 Marines Espaciales.

Armas: bólter. El Sargento puede reemplazar su bólter por una pistola bólter y un arma de combate cuerpo a cuerpo sin coste adicional en puntos.

Opciones: la unidad puede equiparse con granadas de fragmentación (+1 punto por miniatura) y/o granadas perforantes (+2 puntos por miniatura). Una de las miniaturas puede reemplazar su bólter por una de las siguientes armas: bólter pesado (+5 puntos), lanzamisiles o cañón de fusión (+10 puntos), cañón láser (+15 puntos), cañón de plasma (+20 puntos). Una de las miniaturas puede reemplazar su bólter por una de las siguientes armas: lanzallamas (+6 puntos), rifle de fusión o rifle de plasma (+10 puntos).

Personaje: el Sargento puede tener honores de exterminador (+15 puntos), en cuyo caso podrá elegir equipo de la Armería.

Transporte: una Escuadra Táctica compuesta por seis miembros o menos puede elegir un Razorback como vehículo de transporte. Una Escuadra Táctica compuesta por diez miembros o menos puede elegir un Rhino como vehículo de transporte. Consulta los detalles de los Rhinos y los Razorbacks en la página 35.



	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sargento Veterano	+13	4	4	4	4	1	4	2	9	4+
Sargento	13	4	4	4	4	1	4	1	8	4+
Marine Espacial	13	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

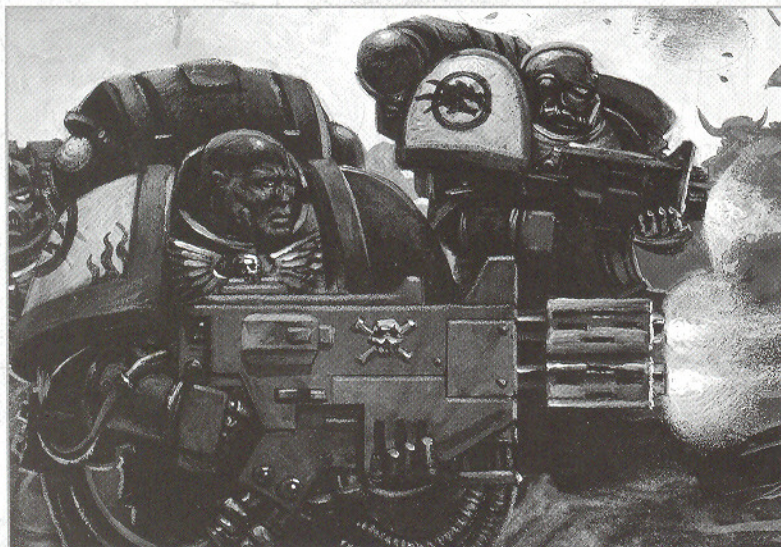
Escuadra: Sargento y entre 4 y 9 Exploradores Marines Espaciales.

Armas: pistola bólter y arma de combate cuerpo a cuerpo.

Opciones: la unidad puede equiparse con granadas de fragmentación (+1 punto por miniatura) y/o granadas perforantes (+2 puntos por miniatura). Cualquier miniatura de la unidad puede reemplazar su armamento básico por una escopeta o un bólter sin coste adicional en puntos; o por un rifle de francotirador (+5 puntos). Una de las miniaturas puede reemplazar su armamento básico por un bólter pesado (+5 puntos) o un lanzamisiles (+10 puntos).

Personaje: puedes convertir al Sargento en Sargento Veterano (+13 puntos), en cuyo caso podrá elegir equipo de la Armería.

Avance sigiloso: todos los Exploradores tienen las reglas especiales *infiltradores* y *moverse a través de cobertura* (consulta la sección *Reglas especiales universales* del reglamento de Warhammer 40,000).



El dolor y la muerte son ilusiones de una mente débil. Siempre y cuando su semilla genética retorne al capítulo, un Marine Espacial no puede morir. Sin la muerte, el dolor pierde su relevancia.

A aquel que pueda combatir, cúralo.

A aquel que no volverá a combatir, dale paz.

A aquel que esté muerto, relévalo de los deberes del capítulo.

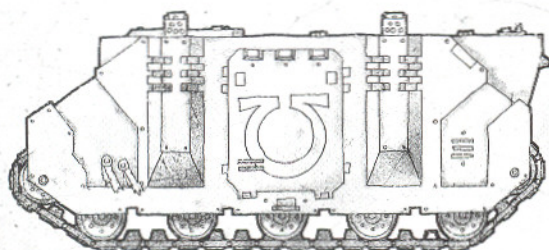


VEHÍCULOS DE TRANSPORTE

Algunas unidades de Marines Espaciales tienen la opción de elegir un vehículo de transporte. Estos vehículos no ocupan una opción adicional en la Tabla de Organización de Ejército, pero funcionan una unidad independiente. Los vehículos descritos en esta página solamente pueden transportar a las miniaturas de la unidad que tienen asignada y no pueden utilizarse para transportar otras unidades durante la batalla (consulta los detalles referentes a transportes asignados en el reglamento de Warhammer 40,000). Algunas unidades pueden elegir Land Raiders como transportes asignados (consulta la página 40). No obstante, los Land Raiders son vehículos tan formidables que no se consideran transportes asignados a efectos de capturar objetivos y contabilizar puntos de victoria; sino que se consideran vehículos.

RHINO

BLINDAJE								
Puntos	Frontal	Lateral	Posterior	HA	HP	F	I	A
50	11	11	10	-	4	-	-	-



Tipo: tanque.

Tripulación: un Marine Espacial.

Armas: bólder de asalto.

Transporte: el Rhino puede transportar hasta 10 Marines Espaciales, pero no puede transportar Exterminadores.

Puntos de disparo: hasta dos miniaturas pueden disparar por la abertura de disparo del Rhino.

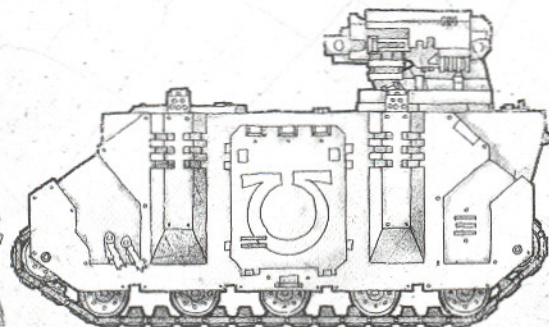
Puntos de acceso: el Rhino tiene un acceso en cada uno de los lados y otro en la parte posterior.

Modificaciones: el Rhino puede tener cualquiera de las siguientes modificaciones para vehículos (descritas en la Armería): pala excavadora, blindaje adicional, misil Cazador Asesino, bólder de asalto en afuste exterior, espíritu máquina, reflector y descargadores de humo.

Reparación: el Rhino es un vehículo especialmente resistente que puede llegar a ser reparado por su propia tripulación durante la batalla. Si un Rhino resulta inmovilizado, sea por la razón que sea, su conductor puede intentar repararlo temporalmente en los turnos subsiguientes en vez de disparar. Tira un dado en la fase de disparo; si obtienes un 6, el vehículo podrá mover normalmente en su siguiente turno.

RAZORBACK

BLINDAJE								
Puntos	Frontal	Lateral	Posterior	HA	HP	F	I	A
70	11	11	10	-	4	-	-	-



Tipo: tanque.

Tripulación: un Marine Espacial.

Armas: la torreta del Razorback está equipada con un bólder pesado acoplado.

Opciones: se puede sustituir el bólder pesado acoplado por un cañón láser acoplado (+20 puntos).

Transporte: el Razorback puede transportar hasta 6 Marines Espaciales, pero no puede transportar Exterminadores.

Puntos de disparo: ninguno.

Puntos de acceso: el Razorback tiene un acceso en cada uno de los lados y otro en la parte posterior.

Modificaciones: el Razorback puede tener cualquiera de las siguientes modificaciones para vehículos (descritas en la Armería): pala excavadora, blindaje adicional, misil Cazador Asesino, bólder de asalto en afuste exterior, espíritu máquina, reflector y descargadores de humo.

CÁPSULA DE DESEMBARCO

BLINDAJE								
Puntos	Frontal	Lateral	Posterior	HA	HP	F	I	A
30	12	12	12	-	2	-	-	-

Tipo: vehículo, inmóvil, descubierto.

Tripulación: ninguna.

Armas: bólder de asalto.

Opciones: puede estar equipada con un lanzador Ala de Muerte (+20 puntos).

Lanzador Ala de Muerte: Alcance 30 cm F5 FP6 Pesada 1, área grande

Transporte: puede transportar hasta 10 Marines Espaciales, hasta 5 Exterminadores o 1 Dreadnought. Tras desembarcar, los pasajeros no podrán volver a embarcar.

Puntos de disparo: ninguno.

Puntos de acceso: vehículo descubierto.

Una cápsula de desembarco siempre tiene la modificación espíritu máquina sin coste adicional en puntos. Las cápsulas de desembarco pueden disparar en el mismo turno en el que aterrizan.

ATAQUE RÁPIDO

ESCUADRA DE ASALTO



	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Marine Espacial	22	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Escuadra: Sargento y entre 4 y 9 Marines Espaciales.

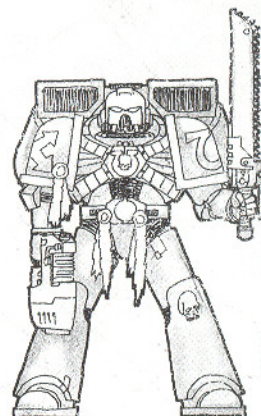
Armas: pistola bólter y arma de combate cuerpo a cuerpo. La unidad también está equipada con granadas de fragmentación y retrorreactores.

Opciones: la unidad puede equiparse con granadas perforantes (+1 punto por miniatura) y/o bombas de fusión (+2 puntos por miniatura). Hasta dos miniaturas pueden reemplazar su armamento básico por una de las siguientes armas: lanzallamas (+6 puntos) o pistola de plasma (+5 puntos).

Personaje: el Sargento puede tener honores de exterminador (+15 puntos), en cuyo caso podrá elegir equipo de la Armería.

A pie: si lo prefiere, una Escuadra de Asalto puede combatir sin retrorreactores. En ese caso, el coste de cada miniatura se reducirá a 15 puntos.

Despliegue rápido: una Escuadra de Asalto con retrorreactores puede desplegar desde una cañonera Thunderhawk, por lo que puede usar la regla especial *despliegue rápido* siempre que la misión lo permita.



ESCUADRÓN DE LAND SPEEDERS



	BLINDAJE				HA	HP	F	I	A
Puntos	Frontal	Lateral	Posterior						
50	10	10	10	-	4	-	-	-	-

Tipo: rápido, gravitatorio.

Tripulación: dos Marines Espaciales.

Escuadra: un escuadrón está formado por entre 1 y 3 Land Speeders.

Armas: bólter pesado.

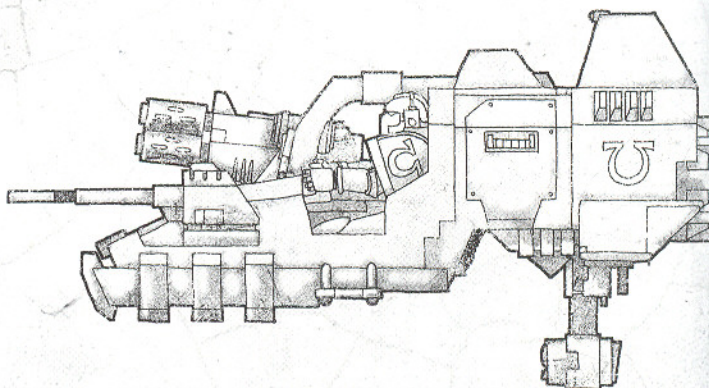
Opciones: cualquier Land Speeder puede reemplazar su bólter pesado por un cañón de fusión (+15 puntos). Cualquier Land Speeder puede convertirse en un Land Speeder Tornado o Tifón (el mismo Land Speeder no puede tener ambas modificaciones). En un mismo escuadrón se puede incluir cualquier combinación de Land Speeders.

• **Land Speeder Tornado:** el modelo Tornado está mejor armado que el Land Speeder normal, ya que porta una mezcla de armamento antiblindaje y antipersonal muy útil para explotar las debilidades de las líneas enemigas. Un Land Speeder equipado con un bólter pesado puede convertirse en un Land Speeder Tornado si se le añade un cañón de asalto (+30 puntos). En el caso de un Land Speeder equipado con cañón de fusión, se le puede añadir un lanzallamas pesado (+10 puntos).

• **Land Speeder Tifón:** estos Land Speeders están equipados con un lanzamisiles múltiple Tifón y están diseñados para abrir brechas en las filas enemigas o atacar a vehículos con un blindaje ligero. Un Land Speeder normal puede equiparse con un lanzamisiles múltiple Tifón (+20 puntos) y pasar a ser un Land Speeder Tifón.

Lanzamisiles múltiple Tifón: Alcance 120 cm F5 FP5 Pesada 1, área Acoplada

Despliegue rápido: un Escuadrón de Land Speeders puede caer sobre las líneas enemigas desde una gran altura, por lo que puede usar la regla especial *despliegue rápido* siempre que la misión lo permita.



"Mientras los malvados mutantes tengan aliento, no podrá haber descanso. Mientras los corazones de los obscenos herejes latán, no podrá haber tregua. Mientras los descreídos traidores vivan, no se podrá olvidar".



Catecismo del Odio de los Cráneos Placados de las Legiones Astartes
Verso I de XXV

ATAQUE RÁPIDO

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Motocicleta	32	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Motocicleta de Ataque	50	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

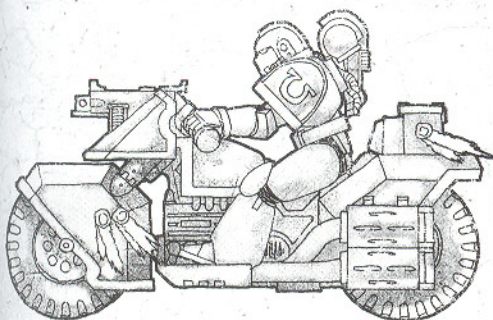
Escuadra: Sargento y entre 2 y 4 Marines Espaciales.

Armas: la motocicleta está equipada con dos bólteres acoplados. El piloto está equipado con granadas de fragmentación y o bien una pistola bólter o bien un arma de combate cuerpo a cuerpo.

Opciones: la unidad puede equiparse con granadas perforantes (+1 punto por miniatura) y/o bombas de fusión (+2 puntos por miniatura). Hasta dos miniaturas pueden reemplazar su armamento básico por una de las siguientes armas: lanzallamas (+6 puntos), rifle de fusión o rifle de plasma (+10 puntos).

Personaje: el Sargento puede tener honores de exterminador (+15 puntos), en cuyo caso podrá elegir equipo de la Armería.

Motocicleta de ataque: puedes incluir una sola Motocicleta de Ataque en el escuadrón (+50 puntos). La Motocicleta de Ataque está equipada con un bólter pesado y dos bólteres acoplados. Se puede reemplazar el bólter pesado por un cañón de fusión (+15 puntos).



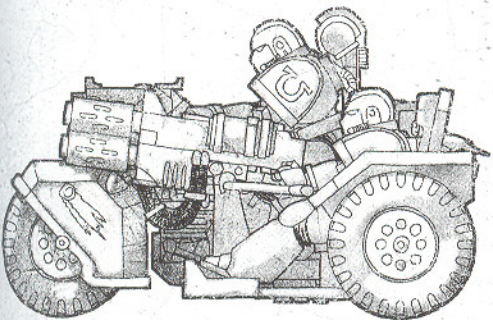
ESCUADRÓN DE
MOTOCICLETAS

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Motocicleta de Ataque	50	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Escuadra: entre 2 y 3 Motocicletas de Ataque, cada una de ellas con una tripulación de 2 Marines Espaciales.

Armas: una Motocicleta de Ataque está equipada con dos bólteres acoplados y un bólter pesado. La tripulación está equipada con granadas de fragmentación y o bien una pistola bólter o bien un arma de combate cuerpo a cuerpo.

Opciones: una Motocicleta de Ataque puede reemplazar el bólter pesado por un cañón de fusión (+15 puntos).



ESCUADRÓN DE
MOTOCICLETAS DE ATAQUE

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Motocicleta de Exploración	25	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	4+

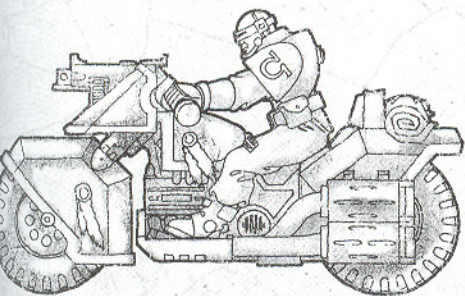
Escuadra: Sargento y entre 2 y 4 Exploradores.

Armas: la motocicleta está equipada con dos bólteres acoplados. El piloto está equipado con granadas de fragmentación y una de las siguientes armas: pistola bólter, escopeta o arma de combate cuerpo a cuerpo.

Opciones: la unidad puede equiparse con granadas perforantes (+1 punto por miniatura) y/o bombas de fusión (+2 puntos por miniatura).

Personaje: el Sargento puede tener honores de exterminador (+15 puntos), en cuyo caso podrá elegir equipo de la Armería.

Exploradores: normalmente avanzan por delante del ejército para localizar al enemigo y recavar información sobre sus movimientos o para emboscarlo. Las motocicletas de exploración pueden usar la regla especial *exploradores* (consulta la sección *Reglas especiales universales* del reglamento de Warhammer 40,000). Como pretenden que su avance sea sigiloso, los Exploradores no pueden usar los turbopropulsores de sus motocicletas.



ESCUADRÓN DE
MOTOCICLETAS DE EXPLORACIÓN

APOYO PESADO

ESCUADRA DE DEVASTADORES



	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Marine Espacial	15	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

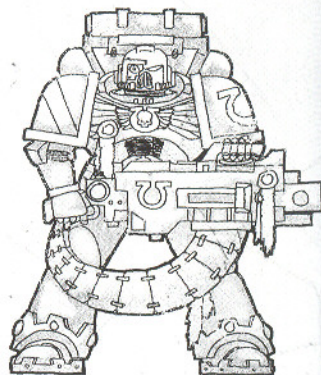
Escuadra: Sargento y entre 4 y 9 Marines Espaciales

Armas: bólter. El Sargento puede reemplazar su bólter por una pistola bólter y un arma de combate cuerpo a cuerpo sin coste adicional en puntos.

Opciones: la unidad puede equiparse con granadas de fragmentación (+1 punto por miniatura) y/o granadas perforantes (+2 puntos por miniatura). Hasta cuatro miniaturas pueden reemplazar su bólter por una de las siguientes armas: bólter pesado (+15 puntos), lanzamisiles o cañón de fusión (+20 puntos), cañón de plasma o cañón láser (+35 puntos).

Personaje: el Sargento puede tener honores de exterminador (+15 puntos), en cuyo caso podrá elegir equipo de la Armería.

Transporte: una Escuadra de Devastadores compuesta por seis miembros o menos puede elegir un Razorback como vehículo de transporte. Una Escuadra de Devastadores compuesta por diez miembros o menos puede elegir un Rhino como vehículo de transporte. Consulta los detalles de los Rhinos y los Razorbacks en la página 35.



VINDICATOR

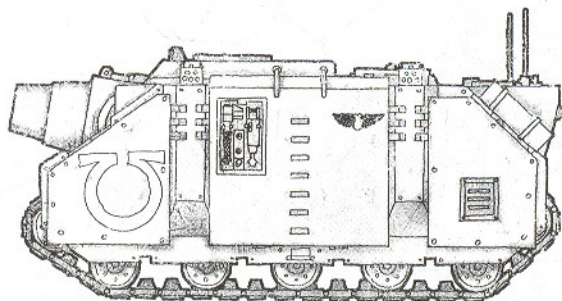
BLINDAJE					HA	HP	F	I	A
Puntos	Frontal	Lateral	Posterior						
125	13	11	10	-	4	-	-	-	-

Tipo: tanque.

Tripulación: dos Marines Espaciales.

Armas: cañón Demolisher montado en el habitáculo y bólter de asalto.

Modificaciones: el Vindicator puede tener cualquiera de las siguientes modificaciones para vehículos (descritas en la Armería): pala excavadora, blindaje adicional, misil Cazador Asesino, bólter de asalto en afuste exterior, espíritu máquina, reflector y descargadores de humo.



PREDATOR ANNIHILATOR

BLINDAJE					HA	HP	F	I	A
Puntos	Frontal	Lateral	Posterior						
120	13	11	10	-	4	-	-	-	-

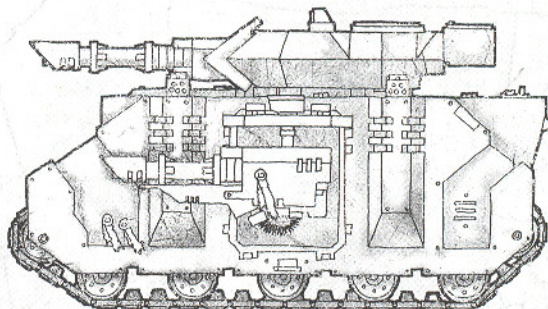
Tipo: tanque.

Tripulación: dos Marines Espaciales.

Armas: dos cañones láser acoplados montados en la torreta.

Opciones: el Annihilator puede equiparse con dos barquillas laterales en las que puede instalarse una de las siguientes armas: bólteres pesados (+10 puntos) o cañones láser (+25 puntos).

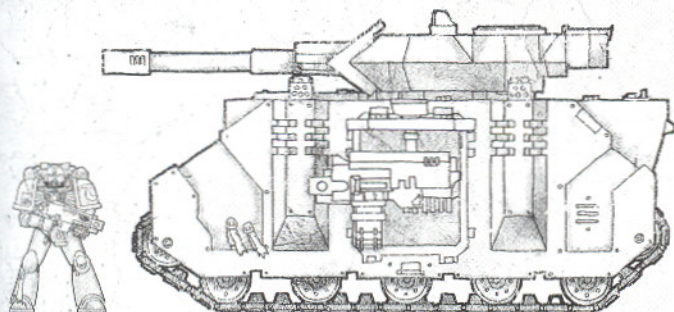
Modificaciones: el Annihilator puede tener cualquiera de las siguientes modificaciones para vehículos (descritas en la Armería): pala excavadora, blindaje adicional, misil Cazador Asesino, bólter de asalto en afuste exterior, espíritu máquina, reflector y descargadores de humo.



APOYO PESADO

BLINDAJE

Puntos	Frontal	Lateral	Posterior	HA	HP	F	I	A
100	13	11	10	-	4	-	-	-



Tipo: tanque.

Tripulación: dos Marines Espaciales.

Armas: cañón automático montado en la torreta.

Opciones: el Destructor puede equiparse con dos barquillas laterales en las que puede instalarse una de las siguientes armas: bólteres pesados (+10 puntos) o cañones láser (+25 puntos).

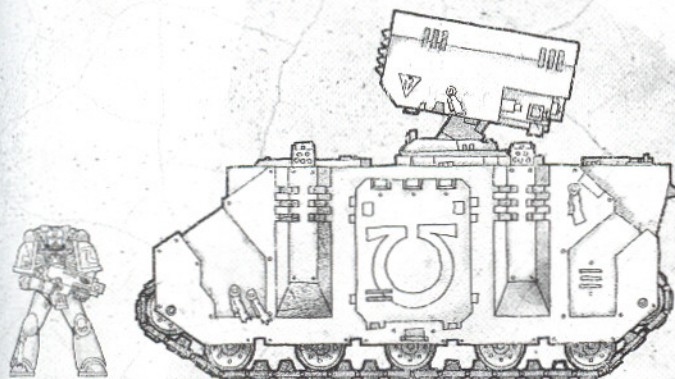
Modificaciones: el Destructor puede tener cualquiera de las siguientes modificaciones para vehículos (descritas en la Armería): pala excavadora, blindaje adicional, misil Cazador Asesino, bólter de asalto en afuste exterior, espíritu máquina, reflector y descargadores de humo.



PREDATOR
DESTRUCTOR

BLINDAJE

Puntos	Frontal	Lateral	Posterior	HA	HP	F	I	A
85	11	11	10	-	4	-	-	-



Tipo: tanque.

Tripulación: dos Marines Espaciales.

Armas: un lanzamisiles múltiple Whirlwind montado en la torreta y equipado con misiles Venganza o misiles Castellano. Tienes que decidir antes del inicio de la partida los proyectiles con los que vas a equipar el lanzamisiles múltiple Whirlwind y comunicárselo a tu oponente. Tienes que utilizar el mismo tipo de proyectiles durante toda la partida.



WHIRLWIND

Tipo de misil	Alcance	Fuerza	FP	Notas
Venganza	30 cm-120 cm Est.	5	4	Barrera de artillería, área grande
Castellano	30 cm-120 cm Est.	-	-	Barrera de artillería, área grande

Misiles Castellano: se disparan individualmente y cada uno de ellos contiene una docena de minas que la explosión de un Castellano se encarga de esparcir por una gran área. Con un Castellano se puede disparar a unidades enemigas o a una zona vacía (en la que no haya miniaturas amigas ni enemigas bajo la plantilla). Resuelve el disparo tal y como lo harías en el caso de un misil Venganza; pero, en vez de herir a las miniaturas que se encuentran bajo la plantilla, coloca un marcador del tamaño de esa plantilla en el lugar y déjalo allí durante el resto de la partida. Esta marca representa la zona cubierta de minas. Toda miniatura que pretenda atravesar esta zona detonará una mina con un resultado de 4+ en una tirada de dado. En caso de detonar una mina, la miniatura sufrirá un impacto con F6 y FP-. Los vehículos siempre sufren el impacto en el Blindaje Posterior. Los gravitatorios y la infantería retropropulsada se ven afectados normalmente.

Modificaciones: el Whirlwind puede tener cualquiera de las siguientes modificaciones para vehículos (descritas en la Armería): pala excavadora, blindaje adicional, misil Cazador Asesino, bólter de asalto en afuste exterior, espíritu máquina, reflector y descargadores de humo.

"Confía en el Predator. Deja que tu alma se escude con la fe, dirigida por las orugas de la obediencia que superan todos los obstáculos, y se defiende con tres grandes cañones: el Celo, el Deber y la Pureza".

Anónimo

APOYO PESADO

LAND RAIDER



BLINDAJE

Puntos	Frontal	Lateral	Posterior	HA	HP	F	I	A
250	14	14	14	-	4	-	-	-

Tipo: tanque.

Tripulación: tres Marines Espaciales.

Armas: dos bólteres pesados acoplados, montados en el habitáculo, y dos barquillas laterales equipadas cada una con dos cañones láser acoplados.

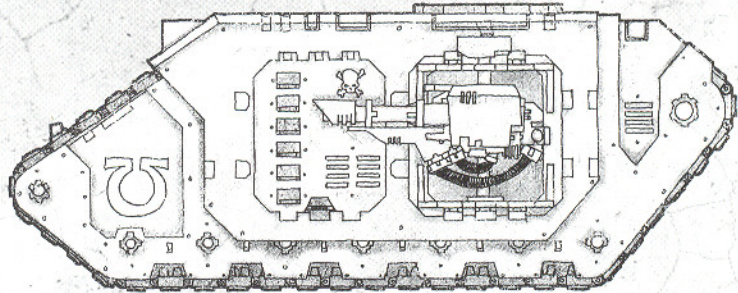
Puntos de disparo: ninguno.

Puntos de acceso: el Land Raider tiene un acceso frontal y uno en cada uno de los lados.

Transporte: el Land Raider puede transportar hasta 10 Marines Espaciales con servoarmadura o hasta 5 Exterminadores.

Espíritu máquina: en el coste en puntos de un Land Raider se incluye la modificación para vehículos espíritu máquina (consulta los detalles en el apartado "Modificaciones para vehículos" en la página 25).

Modificaciones: el Land Raider puede tener cualquiera de las siguientes modificaciones para vehículos (descritas en la Armería): pala excavadora, blindaje adicional, misil Cazador Asesino, bólter de asalto en afuste exterior, reflector y descargadores de humo.



LAND RAIDER CRUZADO



BLINDAJE

Puntos	Frontal	Lateral	Posterior	HA	HP	F	I	A
265	14	14	14	-	4	-	-	-

Tipo: tanque.

Tripulación: tres Marines Espaciales.

Armas: dos cañones de asalto acoplados y un cañón de fusión, montados en el habitáculo, y dos barquillas laterales equipadas con bólteres Huracán (cada bólter Huracán consiste en tres parejas de bólteres acoplados).

Descargadores de asalto: el frontal del Cruzado está lleno de cargas explosivas diseñadas para lanzar metralla contra el enemigo cuando las tropas de su interior salen a la carga. Se considera que una unidad que asalte en el mismo turno en el que desembarca del Cruzado está equipada con granadas de fragmentación.

Puntos de disparo: ninguno.

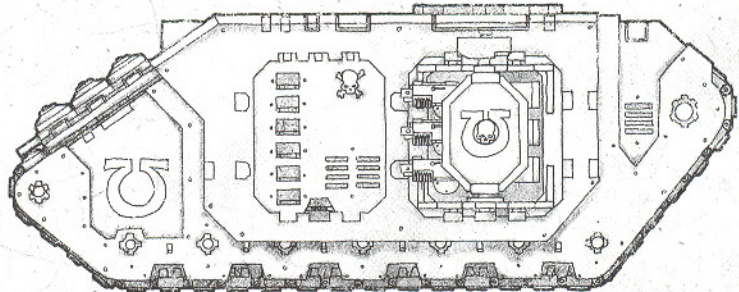
Puntos de acceso: el Land Raider Cruzado tiene un acceso frontal y uno en cada uno de los lados.

Transporte: si se retiran los generadores necesarios para disparar los cañones láser, el Land Raider Cruzado puede transportar hasta 15 Marines Espaciales con servoarmadura o hasta 8 Exterminadores.

Espíritu máquina: en el coste en puntos de un Land Raider Cruzado se incluye la modificación para vehículos espíritu máquina (consulta los detalles en el apartado "Modificaciones para vehículos" en la página 25).

Blindaje adicional: en el coste en puntos de un Land Raider Cruzado se incluye la modificación para vehículos blindaje adicional (consulta los detalles en el apartado "Modificaciones para vehículos" en la página 25).

Modificaciones: el Land Raider Cruzado puede tener cualquiera de las siguientes modificaciones para vehículos (descritas en la Armería): pala excavadora, misil Cazador Asesino, bólter de asalto en afuste exterior, reflector y descargadores de humo.



SUMARIO

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Señor del Capítulo	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Capitán	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Señor de la Santidad	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Reclusiarca	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Epistolario	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Codicario	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Familiar	3	3	3	3	1	3	1	8	6+
Marine Espacial	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Exterminador	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Tecnomarine	4	4	4	4	2	4	2	9	3+
Servitécnico	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Servidor de Combate	4	3	3	3	1	3	1	8	4+
Serviarma	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Explorador	4	4	4	4	1	4	1	8	4+
Motocicleta	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Motocicleta de Exploración	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	4+
Motocicleta de Ataque	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+



BLINDAJE

	Frontal	Lateral	Posterior	HP
Rhino	11	11	10	4
Razorback	11	11	10	4
Land Speeder	10	10	10	4
Whirlwind	11	11	10	4
Predator	13	11	10	4
Vindicator	13	11	10	4
Land Raider	14	14	14	4

BLINDAJE

	HA	HP	F	Frontal	Lateral	Posterior	I	A
Dreadnought	4	4	6(10)	12	12	10	4	2

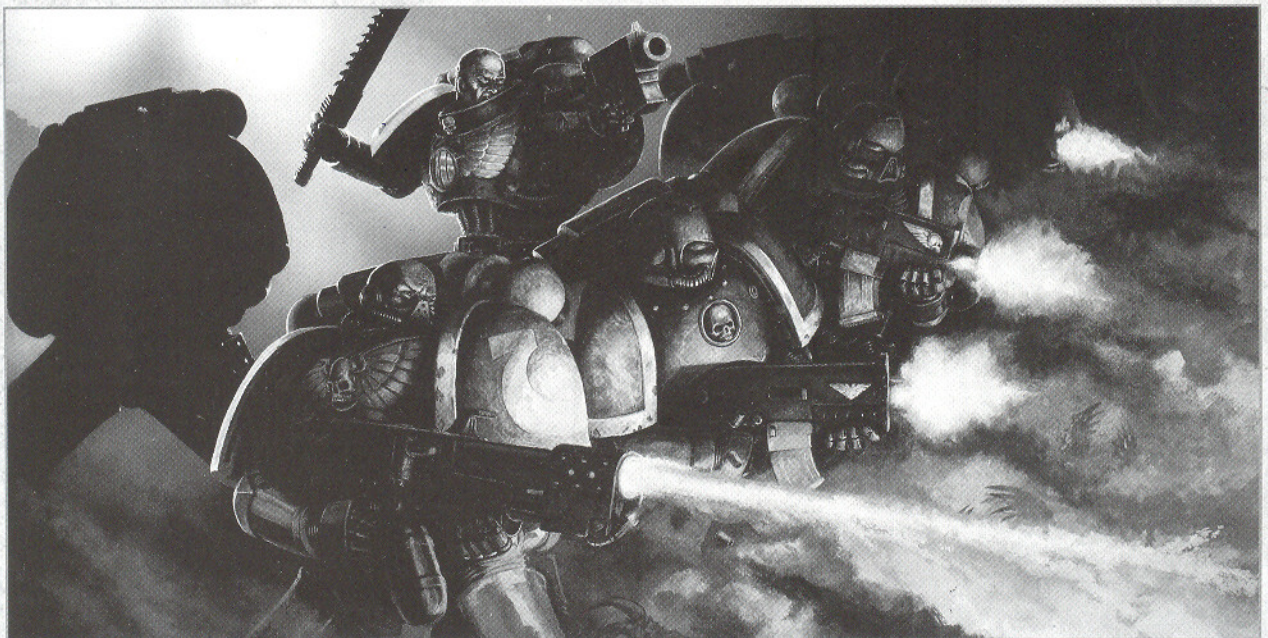
ARMAS A DISTANCIA

Arma	Alcance	F	FP	Tipo
Pistola bólter	30 cm	4	5	pistola
Bólter	60 cm	4	5	fuego rápido
Bólter de asalto	60 cm	4	5	asalto 2
Bólter pesado	90 cm	5	4	pesada 3
Cañón de asalto	60 cm	6	4	pesada 4, acerada*
Cañón automático	120 cm	7	4	pesada 2
Cañón láser	120 cm	9	2	pesada 1
Lanzallamas	Plantilla	4	5	asalto 1
Lanzallamas pesado	Plantilla	5	4	asalto 1
Rifle de fusión	30 cm	8	1	asalto 1*
Cañón de fusión	60 cm	8	1	pesada 1*
Escopeta	30 cm	3	-	asalto 2
Rifle de francotirador	90 cm	X	6	pesada 1*
Lanzamisiles (perforante)	120 cm	8	3	pesada 1*
Lanzamisiles (fragmentación)	120 cm	4	6	pesada 1, área*
Pistola de plasma	30 cm	7	2	pistola*
Rifle de plasma	60 cm	7	2	fuego rápido*
Cañón de plasma	90 cm	7	2	pesada 1, área*
Ala de Muerte	30 cm	5	6	pesada 1, área grande
Tifón	120 cm	5	5	pesada 1, área, acoplado

* Estas armas tienen reglas especiales (consulta sus detalles en la sección Armamento del reglamento de Warhammer 40,000).

ARTILLERÍA PESADA

Arma	Alcance	F	FP	Tipo
Demolisher	60 cm	10	2	artillería pesada 1, área grande
Whirlwind				
Venganza	30 cm-120 cm Est.	5	4	artillería pesada 1, área grande
Castellano	30 cm-120 cm Est.	-	-	artillería pesada 1, área grande





CARACTERÍSTICAS DE CAPÍTULO

Aunque la gran mayoría de capítulos de Marines Espaciales honra las enseñanzas del Codex Astartes, sería un fallo pensar que todos lo hacen. Además, el mero hecho de que un capítulo de Marines Espaciales sea un capítulo codex no es garantía de que sea idéntico a otro capítulo codex. Es inevitable que haya muchas diferencias entre ellos, pero no por eso dejan de ser capítulos codex. La definición se basa más en la voluntad por obedecer que en la obediencia literal.

Esto significa que, a la hora de crear un ejército de Marines Espaciales, puedes hacer que se adscriba completamente al codex o usar las características de capítulo para personificarlo un poco. Verás que las características de capítulo están diseñadas para crear variaciones en tu capítulo y darle un toque de personalidad, no para crear ejércitos más poderosos.

Existen, aproximadamente, un millar de capítulos de Marines Espaciales, la mayoría de los cuales son capítulos codex. Entonces, ¿por qué no probar algo de tu invención?

CAPÍTULOS CODEX

Todos los Marines Espaciales reciben las enseñanzas del codex como base de su entrenamiento, y el mejor ejemplo de ello son los Ultramarines. Se considera que los ejércitos formados únicamente a partir de la lista de ejército no tienen características divergentes. Sin embargo, los jugadores tienen total libertad para utilizar las características de capítulo para crear su propio capítulo divergente.

CAPÍTULOS DIVERGENTES

Al crear un capítulo divergente, lo primero que has de hacer es decidir lo divergente que quieres que sea tu capítulo. Existen tres niveles de divergencia aceptable: menor, notable y significativa, que representan los grados (ascendentes) de divergencia respecto del Codex Astartes. Una vez hayas decidido el nivel de divergencia de tu capítulo, consulta la tabla que hay en esta página y selecciona el número especificado de ventajas y desventajas en las siguientes páginas. Las ventajas representan lo concentrado que está el capítulo en ciertas áreas del codex, mientras que las desventajas representan aquellas áreas en las que el capítulo aún tiene que mejorar.

	VENTAJAS	DESVENTAJAS
DIVERGENCIA MENOR	<i>Elige una ventaja de una característica</i>	<i>Elige una desventaja menor</i>
DIVERGENCIA NOTABLE	<i>Elige dos ventajas de una misma característica</i>	<i>Elige una desventaja mayor</i>
DIVERGENCIA SIGNIFICATIVA	<i>Elige dos ventajas diferentes de dos características diferentes</i>	<i>Elige una desventaja mayor y una desventaja menor</i>

LAS CUALIDADES DE UN MARINE ESPACIAL

Se espera que un miembro de un capítulo codex tenga todas las características esenciales de un Marine Espacial en igual proporción. Los capítulos divergentes ponen énfasis en una o dos de las características divergentes y dejan de lado otros aspectos debido al entrenamiento especial que llevan a cabo.



CARACTERÍSTICAS

Existen muchas características, como, por ejemplo, *piadoso*, *ilustrado* o *sombrío*. Hay tres ventajas asociadas a cada característica. A veces, una ventaja estará asociada a más de una característica. No puedes elegir la misma ventaja más de una vez. Muchas de las ventajas permiten utilizar habilidades al capítulo (consulta los detalles en la sección *Reglas especiales universales* del reglamento de Warhammer 40,000).

Que la voluntad del Emperador sea tu luz

Ventajas:

- No permitir la herejía
- Pureza sobre todas las cosas
- Cazador de alienígenas

PIADOSO

El fervor se justifica a sí mismo

Ventajas:

- Bendito sea el guerrero
- Defiende el honor del Emperador
- Combate en su terreno

FERVOROSO

La fe sin actos es inservible

Ventajas:

- No desesperar
- Sin piedad, sin respiro
- Honra tu equipo

DILIGENTE

La sabiduría es poder, guárdala bien

Ventajas:

- Atiende a la sabiduría de los antiguos
- Vástagos de Marte
- Honra tu equipo

ILUSTRADO

HONRA LAS ENSEÑANZAS DEL CODEX

CODEX

El único crimen de un guerrero es la cobardía

Ventajas:

- Ver y no ser visto
- Ser rápido como el viento
- Confía en tus hermanos de batalla

VALEROSO

La vida es una prisión, la muerte una liberación

Ventajas:

- Ver y no ser visto
- Purificar
- No desesperar

SOMBRÍO

La muerte es la servidora de los justos

Ventajas:

- Purificar
- Cazador de alienígenas
- Sin piedad, sin respiro

SEVERO

La falta de piedad es la generosidad del sabio

Ventajas:

- Sin piedad, sin respiro
- Combate en su terreno
- Bendito sea el guerrero

FIERO

VENTAJAS

ATIENDE A LA SABIDURÍA DE LOS ANTIGUOS

Puede elegir dreadnoughts como opciones de apoyo pesado y/o elite. Todo dreadnought incluido como elite tiene que ser *venerable* y se levanta la restricción de 0-1. Un capítulo que haya elegido la desventaja *aspirar a la gloria* no puede elegir esta característica.

BENDITO SEA EL GUERRERO

Puede elegir escuadras de asalto como opciones de elite y/ o ataque rápido.

Las escuadras de asalto incluidas como elite tienen que elegir la habilidad *asalto rabioso* (+3 puntos por miniatura).

CAZADOR DE ALIENÍGENAS

El capítulo está especializado en combatir alguna xenoespecie en particular. Todas las miniaturas del ejército tienen la habilidad especial *viejos conocidos* (+1 punto por miniatura) contra Tiránidos, Eldars (incluidos los Eldars Oscuros) y Orkos.

Esta habilidad especial deben tenerla todas o ninguna de las miniaturas del ejército. Esta habilidad tiene que representarse en la miniatura mediante trofeos y demás adornos.

COMBATE EN SU TERRENO

Toda miniatura integrante de una escuadra táctica y equipada con un bólter (excepto los personajes independientes) puede reemplazar su bólter por una pistola bólter y un arma de combate cuerpo a cuerpo sin coste adicional en puntos.

CONFÍA EN TUS HERMANOS DE BATALLA

Cualquier escuadra de mando, escuadra de veteranos, escuadra táctica o escuadra de devastadores puede elegir las habilidades especiales *contraataque* o *disparar con una mano* (+3 puntos por miniatura, en ambos casos). Se considera que las miniaturas con la habilidad especial *disparar con una*

mano y un bólter tienen también un arma de combate cuerpo a cuerpo sin coste adicional en puntos.

DEFIENDE EL HONOR DEL EMPERADOR

Cualquier escuadra de mando o escuadra de veteranos puede hacer un voto para proteger al Emperador. Obtienen una *tirada de salvación invulnerable* de 6+ (solo contra disparos), pero no obtienen *tiradas de salvación por cobertura*.

HONRA TU EQUIPO

Puede elegir escuadras de devastadores como opciones de elite y/o apoyo pesado. Las escuadras de devastadores incluidas como elite tendrán que elegir entre la habilidad *cazadores de tanques* o *infiltradores* (+3 puntos por miniatura).

NO DESESPERAR

Al final de la partida, el jugador que lleve este capítulo puede pedir que se juegue un turno adicional. Tira un dado; con un resultado de 4+ se jugará un turno adicional. Las misiones que terminan cuando se alcanza algún objetivo en particular, como en el caso de *Sabotaje*, no se ven afectadas si el objetivo se ha cumplido, pero sí que se podrá exigir el turno adicional para poder completar el objetivo. El adversario podrá pedir este turno adicional en caso de que el jugador que dirige este capítulo no lo haya hecho. Si ambos ejércitos tienen esta característica, tendrá de jugarse un turno adicional obligatoriamente.



NO PERMITIR LA HEREJÍA

Cualquier escuadra táctica o escuadra de devastadores puede elegir la habilidad especial *cazadores de tanques* (+3 puntos por miniatura).

PUREZA SOBRE TODAS LAS COSAS

El capítulo está especialmente dedicado a combatir la mutación y la corrupción. Todas las escuadras de veteranos y escuadras tácticas del ejército pueden convertir su sargento veterano en un apotecario (+25 puntos). Este apotecario estará equipado con un *narthecium* y un reductor.

PURIFICAR

Un miembro de una escuadra táctica puede sustituir su lanzamisiles por un lanzallamas, o su cañón láser por un rifle de plasma o un rifle de fusión.

SER RÁPIDO COMO EL VIENTO

Puede elegir escuadrones de motocicletas como opciones de elite (que tendrán que elegir, al igual que las escuadras de veteranos, entre la habilidad *cazadores de tanques* o *asalto rabioso* por un coste de +3 puntos por miniatura) y/o tropas de línea.

Las unidades de motocicletas que se incluyan como tropas de línea tienen que estar compuestas al menos por cinco miniaturas. Cualquier escuadrón

de motocicletas puede elegir la habilidad *jinetes expertos* (+2 puntos por miniatura).

SIN PIEDAD, SIN RESPIRO

Todas las escuadras tácticas y escuadras de asalto del ejército pueden elegir la habilidad especial *asalto rabioso* (+3 puntos por miniatura).

VÁSTAGOS DE MARTE

Un tecnomarine puede tener +1 Herida (+15 puntos). Todo tecnomarine que sufra esta modificación se considerará una opción de C.G. y no podrás incluir comandantes en tu ejército. El coste de las armaduras de exterminador pasa a ser 25/15, a menos que el capítulo también haya elegido la desventaja *aspirar a la gloria*.

VER Y NO SER VISTO

Cualquier escuadra táctica o escuadra de devastadores a la que no se haya asignado un vehículo de transporte puede elegir la habilidad especial *infiltradores* (+3 puntos por miniatura). Toda unidad que haya elegido la habilidad especial *infiltradores*, incluidas las escuadras de veteranos, puede elegir también la habilidad especial *sentidos aguzados* (+1 punto por miniatura). Un capítulo que haya elegido la desventaja *llevar los colores con orgullo* no puede elegir esta característica.

DESVENTAJAS MAYORES

ASPIRAR A LA GLORIA

Casi toda la tecnología utilizada por los capítulos de los Marines Espaciales es antigua y muy valiosa. Por ejemplo, el cuidado de las armaduras *dreadnought* y las de exterminador requiere ciertas habilidades artesanales. Un capítulo recién formado puede tardar siglos en conseguir dicho equipamiento y puede que no tengan repuestos suficientes en caso de que hayan sufrido grandes bajas en combate.

Solo puede incluir 0-1 unidades de las siguientes: *dreadnoughts*, exterminadores.

No puede incluir escuadras de mando de exterminadores ni escuadras de exterminadores de asalto. Solo puede incluir 0-1 escuadras de veteranos. Sus miniaturas no pueden elegir armaduras de exterminador de la armería.

El ejército no puede incluir ni reliquias ni artefactos de la armería.

CARNE SOBRE ACERO

Algunos capítulos no tienen los recursos necesarios como para entrenar con armas pesadas o han preferido especializarse en técnicas de combate para las que no sean necesarias. También puede ser que el capítulo prefiera las habilidades de combate frente a las de utilización de maquinaria.

Solo puede incluir 0-1 unidades de todas las siguientes: Land Raider, Predator Destructor, Whirlwind, Vindicator.

No puede incluir Land Raider Cruzados ni Predators Annihilator.

Cada transporte ocupa una opción de ataque rápido en la Tabla de Organización de Ejército.

OJO POR OJO

Aunque el Codex Astartes incluye extensas guías sobre incursiones, ataques relámpago y guerra de guerrillas, son técnicas que no todos los capítulos utilizan. El capítulo no puede utilizar estas técnicas (por falta de equipamiento o capacidad de entrenamiento) o se opone a ellas. Un capítulo que haya elegido la ventaja *ser rápido como el viento* no puede elegir esta desventaja.

Solo puede incluir 0-1 unidades de todas las siguientes: escuadrones de Land Speeders, escuadrones de motocicletas de ataque, escuadrones de motocicletas.



DESVENTAJAS MENORES

CONFÍA EN LA SUSPICACIA

En el Imperio es difícil encontrar el equilibrio entre la desconfianza hacia los psíquicos y la necesidad que hay de ellos. Los puntos de vista reaccionarios son muy habituales y normalmente están justificados. Las creencias del capítulo están divididas y hasta los bibliotecarios más moderados se mantienen alejados de sus hermanos de batalla, que los miran con respeto y recelo.

No puede usar bibliotecarios.

No puede usar aliados con poderes psíquicos.

FIEL HASTA LA MUERTE

El capítulo ha sufrido muchas bajas y se encuentra muy por debajo de sus efectivos habituales. Ninguna de las compañías puede dispensar suficiente apoyo al resto del capítulo.

El capítulo tiene una opción menos de elite, ataque rápido y apoyo pesado en la Tabla de Organización de Ejército de las que son posibles en la misión que se juega.

LLEVAR LOS COLORES CON ORGULLO

Aunque todos los Marines Espaciales llevan visible su heráldica para intimidar al enemigo, el Codex Astartes permite el uso del sigilo cuando sea necesario. Sin embargo, algunos capítulos

de Marines Espaciales rechazan esta forma de actuar, ya que lo consideran un acto de cobardía.

Ninguna miniatura del ejército puede usar las reglas especiales *infiltradores* ni *exploradores*.

MORIR EN PIE

Los Marines Espaciales son renombrados por sus valientes ataques orbitales y asaltos planetarios. No obstante, no todos los capítulos utilizan estas tácticas, ya que para llevarlas a cabo se necesita la presencia de una poderosa flota y se pueden sufrir muchas bajas antes de que las tropas de asalto lleguen a trabarse con el enemigo. Aunque no es común, hay capítulos que prefieren tener los pies en el suelo antes de entrar en batalla.

El capítulo no puede usar cápsulas de desembarco.

MORIR EN SOLITARIO

El lugar de los Marines Espaciales en la jerarquía del Imperio es un tema complejo. Todos los capítulos son autónomos respecto de las instituciones del Imperium y el grado de cooperación que muestran es muy variable. Muchos capítulos son solitarios y separatistas, por lo que guardan secretos y se resisten a la interferencia externa.

El capítulo no puede usar aliados.

MUERTE ANTES QUE DESHONOR

Los Marines Espaciales nunca aceptan la derrota. No obstante, hay veces en que esta puede no ser una buena idea, ya que la cabezonería puede desembocar en el sacrificio innecesario. La historia de los Marines Espaciales está plagada de heroicas y desesperadas defensas, muchas de las cuales, probablemente, no fuesen necesarias. El Codex Astartes trata este tema en profundidad, pero muchos de los orgullosos capítulos del Adeptus Astartes no atienden a estas enseñanzas.

Al final de una partida en la que participe un ejército con esta desventaja, el jugador oponente puede pedir que se juegue un turno adicional. Tira un dado; con un resultado de 4+ se jugará un turno adicional. Las misiones que terminan cuando se alcanza algún objetivo en particular, como en el caso de *Sabotaje*, no se ven afectadas si el objetivo se ha cumplido, pero sí que se podrá pedir el turno adicional para poder completar el objetivo. Un capítulo que haya elegido la ventaja *no desesperar* no puede elegir esta desventaja.

CAPÍTULOS DE LEYENDA

Aquí se listan algunos de los capítulos más ilustres de toda la historia del Imperio junto con las características y divergencias que tiene cada uno y que los diferencia de un capítulo codex.

En caso de que quieras jugar con uno de estos capítulos con las reglas de características, usa las características listadas aquí. Sin embargo, siempre puedes crear un ejército de estos capítulos siguiendo la lista de ejército sin incluir característica alguna y también sería representativo de éstos capítulos.

PUÑOS IMPERIALES

Piadoso: No permitir la herejía

Desventaja: Muerte antes que deshonor

GUARDIA DEL CUERVO

Fiero: Bendito sea el guerrero; sin piedad, sin respiro

Desventaja: Carne sobre acero

SALAMANDRAS

Sombrio: Purificar; no desesperar

Desventaja: Ojo por ojo

CICATRICES BLANCAS

Valeroso: Ser rápido como el viento; confía en tus hermanos de batalla

Desventaja: Carne sobre acero

PUÑOS CARMESÍES

Severo: Cazador de alienígenas (Orkos)

Desventaja: Fiel hasta la muerte

MANOS DE HIERRO

Ilustrado: Atiende a la sabiduría de los antiguos; vástagos de Marte

Desventaja: Ojo por ojo

CUERVOS DE SANGRE

Valeroso: Ver y no ser visto; confía en tus hermanos de batalla

Desventaja: Carne sobre acero

KAYVAAN ALCAUDÓN DE LA GUARDIA DEL CUERVO

El Capitán Alcaudón se forjó su reputación durante la campaña llevada a cabo para acabar con los kaudillos orkos de Targus VIII, un mundo colmena sumido en una noche perpetua que se encuentra en los límites del Halo de Estrellas, en el sur galáctico. Después de que el planeta cayera ante el poder del ¡Waaagh!, la tarea de reclamar su posesión fue confiada a la Guardia del Cuervo, a diez regimientos de la Guardia Imperial y a su flota asignada. A las escuadras de la Guardia del Cuervo se les asignó la destrucción de objetivos puntuales antes de que se llevase a cabo la invasión imperial. Alcaudón comandó una fuerza de asalto de Marines Espaciales tras las líneas enemigas para inutilizar un gigantesco cañón orbital. La fuerza de Alcaudón, que golpeó con dureza y rapidez, cumplió su misión principal; pero se quedó aislada cuando la Thunderhawk que venía a sacarla de allí fue destruida.

Impertérritos, Alcaudón y sus guerreros permanecieron en territorio orko durante dos años. Durante este tiempo, proporcionaron a las naves orbitales información de valor incalculable sobre los objetivos que debían destruir y sembraron el pánico en la retaguardia de los ejércitos orkos

destruyendo pozos de combustible, almacenes de munición e innumerables vehículos; tras lo cual siempre desaparecían en las sombras de la ciudad colmena en ruinas. En este tiempo tuvieron que robar todo lo que necesitaban para sobrevivir y seguir adelante con su misión. Alcaudón fue recompensado con el Laurus Imperialis a su triunfal regreso a la fortaleza monasterio del capítulo, ya que había conservado su honor y había ejemplificado las virtudes del capítulo. Gracias a los esfuerzos de Alcaudón, la campaña tuvo un final victorioso décadas antes de lo que habían predicho los estrategas imperiales.

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Alcaudón	175	5	5	4	4	3	5	4	10	3+

Personaje especial: Kayvaan Alcaudón es un personaje especial. Puede incluirse en un ejército de Marines Espaciales de la Guardia del Cuervo de 1.500 puntos o más como una opción de C.G. Tiene que estar equipado con los objetos descritos a continuación.

Equipo: retrorreactor, granadas de fragmentación, bombas de fusión, sellos de pureza, Garras del Cuervo y honores de exterminador (sus bonificaciones están incluidas en el perfil del personaje).

REGLAS ESPECIALES

Personaje independiente: Alcaudón es un personaje independiente.

Ritos de combate: como en el caso de los comandantes (consulta la página 28).

Garras del Cuervo: se dice que fueron forjadas por el propio Corax en Libertas tras la masacre de Istvaan V. Estas exquisitas garras tienen reputación de ser irrompibles y poder cortar con facilidad hasta el más duro blindaje. Se trata de un par de cuchillas relámpago de precisión con la regla especial *armas aceradas* (consulta el reglamento de Warhammer 40,000).

Golpear desde las sombras: Alcaudón tiene las habilidades especiales *infiltradores*, *exploradores* y *sigilo*.

Ala de Alcaudón: Alcaudón puede estar al mando de una escuadra de veteranos a la que ha entrenado personalmente:

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Marine Espacial	51	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Escuadra: entre 4 y 9 Marines Espaciales.

Armas: cuchillas relámpago, granadas de fragmentación, granadas perforantes y retrorreactores.

Golpear desde las sombras: el Ala de Alcaudón tiene las habilidades especiales *infiltradores*, *exploradores* y *sigilo*.

Despliegue rápido: esta escuadra puede desplegar en el campo de batalla de acuerdo con las reglas de *despliegue rápido* siempre que la misión lo permita.

"Atacamos desde las sombras: somos rápidos y letales y, cuando nuestros enemigos pueden reaccionar... solamente queda oscuridad".



Kayvaan Alcaudón,
Capitán Sombra de la 3ª Compañía

CAPITÁN LYSANDER DE LOS PUÑOS IMPERIALES

El nombre de Lysander apareció por primera vez en el *Liber Honorus* del Capítulo de los Puños Imperiales en 567.M40 cuando, siendo un sargento de la 2ª Compañía, obtuvo la victoria sobre los herejes de Iduno en la Batalla del Puente Colonial. Este tan solo fue el primer Laurus Imperialis de todos los que recibiría. En 585.M40 alcanzó la comandancia de la 2ª Compañía tras abordar y capturar con éxito el crucero eldar Sangre de Khaine.

Fue él quien dirigió los asaltos con cápsulas de desembarco que se llevaron a cabo en los picos más altos de Hadrake Tor durante los tres años que duró el asedio a este planeta. Tras asegurar esta zona, colocó balizas de teleportación para que los exterminadores de la 1ª Compañía pudieran teleportarse a los niveles inferiores. Sin embargo, los cultistas defensores utilizaban rituales blasfemos para causar interferencias en la disformidad y muchos de los exterminadores se teleportaron a puntos incorrectos, se quedaron enterrados en roca o cayeron por enormes precipicios. Durante un ataque, Lysander vio que todo el lado izquierdo del cuerpo de Kleitus, el capitán de la 1ª Compañía, se materializaba en el interior de una roca; pero, antes de morir, este dejó su martillo de trueno, el Puño de Dorn, en las manos de Lysander. A pesar del desastre, Lysander se negó a retirarse y se puso al mando de los supervivientes, a quienes llevó hasta el corazón de Tor mientras causaba estragos entre los cultistas con el martillo de trueno que acababa de recibir.

Durante la siguiente reorganización del capítulo, Lysander fue ascendido al rango de Primer Capitán, Señor de la 1ª Compañía, Supervisor del Puño y Vigía de Phalanx (la enorme fortaleza monasterio de los Puños Imperiales).

El Capitán Lysander llevó a la 1ª Compañía hasta el corazón de las líneas enemigas durante muchos años, ya que estaba obsesionado con ser el primer Puño Imperial que nunca se hubiera retirado. Su valentía rayaba en la estupidez, pero la fortuna siempre le favoreció hasta el día de su muerte. Para los Puños Imperiales, él es la prueba de que un guerrero que está dispuesto a sacrificarlo todo alcanza la gloria.

Puntos HA HP F R H I A L S

Lysander	170	5	5	4	4	3	5	4	10	2+
----------	-----	---	---	---	---	---	---	---	----	----

"Durante la justiciera pacificación de la herética insurgencia de Iduno, Lysander (que en aquellos tiempos solo era un sargento) dirigió su escuadra con valentía en la obstinada defensa del Puente Colonial. A lo largo de catorce horas, Lysander y sus hombres aguantaron una tras otra las oleadas de ataques de los odiosos rebeldes que habían traicionado al glorioso Emperador de la Humanidad por la falsa gloria de los Dioses Caídos. Lysander, versado en los ritos de combate, guió a sus hombres con seguridad y ejecutó la venganza del Emperador a modo de ráfagas controladas de efectivos disparos de bólter. Cuando Lysander y los supervivientes de su escuadra fueron relevados, las brigadas de limpieza tardaron horas en limpiar la zona de cadáveres para que el puente volviera a ser transitable".

Extracto del Liber Honorus.
Capítulo de los Puños Imperiales, Legiones Astartes.

Personaje especial: Lysander es un personaje especial. Puede incluirse en un ejército de Marines Espaciales de los Puños Imperiales de 1.500 puntos o más como una opción de C.G. Tiene que estar equipado con los objetos descritos continuación.

Equipo: armadura de exterminador (sus bonificaciones están incluidas en el perfil del personaje), el Puño de Dorn (un martillo de trueno de precisión), un escudo de tormenta y sellos de pureza.

REGLAS ESPECIALES

Personaje independiente: Lysander es un personaje independiente.

Ritos de combate: como en el caso de los comandantes (consulta la página 28).

Asaltar mediante balizas: Lysander utiliza con asiduidad la teleportación para llevar a cabo sus ataques. Phalanx está bien equipada con balizas que pueden teleportar varias escuadras a la vez. Si un ejército de Puños Imperiales que incluya a Lysander decide desplegar a sus exterminadores mediante las reglas de *despliegue rápido*, Lysander dirigirá este asalto. Efectúa un *chequeo de reservas* para todos los exterminadores del ejército; puedes repetir el chequeo si lo deseas. Por lo tanto, todos los exterminadores llegarán en el mismo turno, aunque cada unidad se desplegará de forma independiente.

Escuadra de mando: Lysander puede comandar una escuadra de mando de exterminadores (elegida en la lista de ejército de la forma habitual).

En la escuadra puede haber otros personajes.



CAPELLÁN CASSIUS DE LOS ULTRAMARINES

El Capellán Cassius se encuentra entre los más viejos miembros del Capítulo de los Ultramarines, si no tenemos en cuenta a los que combaten bendecidos desde el interior del sarcófago blindado de un sagrado dreadnought. Aunque tiene cerca de cuatrocientos años, sus brazos siguen siendo fuertes, sigue teniendo claro su objetivo y su presencia entre las filas de los Ultramarines sigue llenando de orgullo a sus compañeros más jóvenes. Cassius puede recordar historias de la primera Guerra Tiránida, cuando combatió junto a Marneus Calgar (que para Cassius siempre será "el joven Calgar") para limpiar Ultramar de los horribles integrantes de la Flota Enjambre Behemoth. Sus apasionadas palabras, imbuidas de fe, han llevado a los Ultramarines a la victoria en un millar de planetas. Y ahora, cuando el capítulo ha recuperado su fuerza original, ha permitido que el Estandarte de Macragge vuelva a ondear en el campo de batalla.

"La blasfemia de los Tiránidos es tan grande que no admite más que una solución: el exterminio".

Capellán Cassius, Señor de la Santidad de los Ultramarines

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Cassius	160	5	5	4	4	2	5	4	9	3+/4+

Personaje especial: Cassius es un personaje especial. Puede incluirse en un ejército de Marines Espaciales de los Ultramarines de 1.500 puntos o más como una opción de C.G. Tiene que estar equipado con los objetos descritos a continuación.

Equipo: pistola bólter, bólter-lanzallamas, granadas de fragmentación, crozius arcanum, rosarius, honores de exterminador (sus bonificaciones están incluidas en el perfil del personaje) e implantes biónicos.

REGLAS ESPECIALES

Personaje independiente: Cassius es un personaje independiente.

Honor del capítulo: como en el caso de los capellanes (consulta la página 28).

Letanías de odio: como en el caso de los capellanes (consulta la página 28).

Cazador de Tiránidos: Cassius es uno de los pocos supervivientes de la primera Guerra Tiránida. Ha tomado parte en muchas batallas contra los Tiránidos y conoce a la perfección cómo se comportan. Su experiencia ha llevado a los Ultramarines en muchas ocasiones a la victoria sobre estos alienígenas, gracias a que conocían los secretos de sus armas y su constitución. Cassius y las escuadras de Ultramarines que dirija tienen la habilidad especial *viejos conocidos* (Tiránidos).

Vasta sabiduría: cualquier unidad de Ultramarines que se encuentre en un radio de 15 cm de Cassius puede repetir sus *chequeos de moral* (aunque tiene que aceptar el segundo resultado). Ten en cuenta que esta habilidad se puede usar aunque se haya superado el chequeo en la primera tirada (para intentar que los Ultramarines se *retiren* si se encuentran en una situación muy desventajosa).

Escuadra de mando: Cassius puede comandar una escuadra de mando del reclusium (elegida en la lista de ejército de la forma habitual).



TIGURIUS, BIBLIOTECARIO JEFE DE LOS ULTRAMARINES

Tigurius es el jefe de todos los bibliotecarios de los Ultramarines. Siempre se ha mantenido apartado de sus hermanos de batalla y ha acabado por convertirse en una figura rodeada por un halo de misterio. Posee una sabiduría que va más allá de la contenida en las columnas de datos de la biblioteca del capítulo. Es uno de los pocos supervivientes del ataque orko a Boros y se trata, sin duda alguna, del mayor experto imperial en el reino orko de Charadon. Durante décadas ha aconsejado al Señor Calgar sobre la mejor manera de atacar Charadon, gracias a lo cual se ha derrotado un ¡Waaagh! tras otro mediante cruzadas orquestadas en el momento preciso; es decir, antes de que el ¡Waaagh! creciera lo suficiente como para resultar imparable.

Se dice que lo guía el propio Emperador y Tigurius parece conocer casi todas las cosas que acontecen en el Imperio. Si se tratase de cualquier otro hombre, su presciencia levantaría suspicacias, pero nadie que le haya visto acabar con los enemigos de Ultramar puede poner en duda su integridad.

En las últimas décadas, Tigurius ha enfocado su talento hacia la amenaza de las flotas enjambre tiránidas. Las predicciones que ha efectuado de sus movimientos han sido tan precisas que parece que se haya introducido en la conciencia *gestalt* tiránida, la propia mente enjambre. Si esto fuese verdad, Tigurius habría demostrado ser uno de los psíquicos más poderosos de todo el Imperium, ya que la mera sombra de la mente enjambre ha enloquecido a los individuos que han intentado penetrar en ella.

Puntos HA HP F R H I A L S

Tigurius	165	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
----------	-----	---	---	---	---	---	---	---	----	----

Personaje especial: Tigurius es un personaje especial. Puede incluirse en un ejército de Marines Espaciales de los Ultramarines de 1.500 puntos o más como una opción de C.G. Tiene que estar equipado con los objetos descritos a continuación.

Equipo: *Capucha del Fuego Infernal*, pistola bólter, *Báculo de Tigurius*, granadas de fragmentación y granadas perforantes.

REGLAS ESPECIALES

Personaje independiente: Tigurius es un personaje independiente.

Poderes psíquicos: Tigurius puede elegir, después del despliegue, dos poderes psíquicos cualesquiera de bibliotecario.

Capucha del Fuego Infernal: se considera una capucha psíquica y, además, dobla el alcance de los poderes psíquicos usados por Tigurius.

Báculo de Tigurius: se considera un arma psíquica de precisión.

Escuadra de mando: Tigurius puede comandar una escuadra de mando del librarium (elegida en la lista de ejército de la forma habitual).



VETERANOS DE LAS GUERRAS TIRÁNIDAS

Desde la llegada de la Flota Enjambre Behemoth hace doscientos cincuenta años, Ultramar ha sido el bastión de la Franja Este. Una y otra vez los Ultramarines se han enfrentado a los Tiránidos y han evitado que otros tuvieran que sufrir el terror y la muerte que los rodea, pero han tenido que pagar un alto precio a cambio. Durante la Batalla por Macragge, la 1ª Compañía de los Ultramarines fue destruida por completo tras una heroica resistencia en la fortaleza polar norte. En la 1ª Compañía se encontraban los veteranos más curtidos del capítulo, equipados con armaduras tácticas dreadnought, un recurso precioso y cada vez más escaso, y su pérdida no es fácilmente reemplazable.

Los Ultramarines nunca permitirían que esas bajas, por graves que fueran, les distrajeran de su deber y empezaron a reconstruir la 1ª Compañía inmediatamente. Debido a los sucesivos asaltos de las flotas enjambre tiránidas, los Ultramarines tomaron parte regularmente en batallas y sus guerreros se convirtieron en veteranos gracias a la experiencia obtenida contra los Tiránidos. Un cuerpo de elite empezó a emerger bajo la dirección personal del Capellán Cassius. Estas nuevas escuadras, conocidas como "veteranos de las Guerras Tiránidas", fueron un rayo de esperanza para los Ultramarines. En el pasado se había postulado que, según las enseñanzas del Codex Astartes, no era bueno que un Marine Espacial se especializara tanto; pero había dos factores que pesaban en contra de este argumento: la necesidad de tener una compañía de veteranos a pleno rendimiento y el profundo odio que el capítulo sentía hacia los Tiránidos. Con el tiempo, la mitad de la 1ª Compañía llegó a estar compuesta por los protegidos de Cassius.

Los veteranos de las Guerras Tiránidas son unidades de elite que solamente pueden incluirse en un ejército de Ultramarines.

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sargento	32	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Marine Espacial	17	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Escuadra: Sargento y entre 4 y 9 Marines Espaciales.

Armas: bólder, granadas de fragmentación, granadas perforantes y sellos de pureza. El sargento puede reemplazar su bólder por una pistola bólder y un arma de combate cuerpo a cuerpo sin coste adicional en puntos.

Opciones: una de las miniaturas puede reemplazar su bólder por un lanzallamas (+6 puntos). Una de las miniaturas puede reemplazar su bólder por un bólder pesado (+10 puntos). Todas las miniaturas de la unidad pueden recibir honores de exterminador (+10 puntos por miniatura).

Personaje: el Sargento tiene honores de exterminador (las bonificaciones se incluyen en su perfil), por lo que puede elegir equipo de la Armería.

Transporte: una escuadra de Veteranos de las Guerras Tiránidas compuesta por seis miembros o menos puede elegir un Razorback como vehículo de transporte. Una escuadra de Veteranos de las Guerras Tiránidas compuesta por diez miembros o menos puede elegir un Rhino como vehículo de transporte. Consulta los detalles de los Rhinos y los Razorbacks en la página 35.

Habilidades especiales: todas las miniaturas de una escuadra de Veteranos de las Guerras Tiránidas tienen las siguientes habilidades: *viejos conocidos* (Tiránidos) y *contraataque*. Consulta la sección *Reglas especiales universales* del reglamento de Warhammer 40,000.

Munición especial: al poco tiempo de comenzar las Guerras Tiránidas se diseñó un proyectil para abatir Tiránidos al que se denominó "munición infernal". Consistía en miles de agujas impregnadas con ácido mutagénico y encapsuladas en ceramita. En vez de la munición habitual, los bólteres pesados de las escuadras de Veteranos de las Guerras Tiránidas pueden disparar munición infernal, que tiene el siguiente perfil:

Alcance 90 cm; F5; FP 4; Pesada 1, área

La munición infernal siempre hiere con un resultado de 2+ en el dado, independientemente de la Resistencia del objetivo.

Granadas perforantes: los Veteranos de las Guerras Tiránidas pueden elegir usar sus granadas perforantes como arma en combate cuerpo a cuerpo. Independientemente del número de Ataques que tenga en su perfil y de los diferentes modificadores de combate cuerpo a cuerpo, una miniatura armada con una granada perforante solo puede efectuar un Ataque en combate cuerpo a cuerpo. Impactará con un 6+ (un 3+ en caso de atacar a un *viejo conocido*). Los impactos se resuelven con Fuerza 6 e ignoran las tiradas de salvación por armadura.



GUARDIA DE HONOR DE LOS ULTRAMARINES

El Capítulo de los Ultramarines está muy orgulloso de su adhesión al Codex Astartes y de sus propias tradiciones. El valor en batalla y la excelencia son cualidades reconocidas con una serie de honores comunes para el Adeptus Astartes. Entre ellas se incluyen el Cráneo de Hierro, el Laurus Imperialis, la Insignia de Tirador y el sello de pureza. En cambio, un hacha de Ultramar es una condecoración exclusiva de los Ultramarines, pero no es meramente decorativa, sino que se trata de una formidable arma de combate cuerpo a cuerpo manufacturada en las forjas del capítulo por los tecnomarines a partir de raros materiales descubiertos en las profundidades de los desiertos sin vida que recorren la corteza terrestre de Prandium.

Solamente los más valientes Ultramarines son recompensados con un hacha y esta condecoración supone toda una responsabilidad. Los portadores de las hachas forman la guardia de honor del estandarte del capítulo, que normalmente se guarda con gran pompa en el relicario más sagrado de la Fortaleza de Hera, en Macragge. Como no existe garantía de que vaya a haber en todo momento una compañía de Ultramarines en Macragge, los guardias del hacha forman parte de diferentes compañías. De esta forma, cuando se despliega el estandarte, su guardia de honor es requerida de las diferentes compañías para formar el ejército que lo acompañe al fragor de la batalla.

Una escuadra de mando de un ejército de Ultramarines puede estar compuesta por guardias de honor de los Ultramarines. Esta unidad siempre incluirá un antiguo (o portestandarte) y un campeón del capítulo. Además, hasta un miembro de cualquier escuadra táctica, escuadra de devastadores o escuadra de mando de un ejército de Ultramarines puede ser sustituido por un guardia de honor.

GUARDIAS DE HONOR COMO ESCUADRA DE MANDO

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Antiguo	80	5	4	4	4	2	4	2	9	2+
Campeón	75	5	4	4	4	2	4	3	9	2+
Guardia de Honor	30	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Escuadra: un Antiguo, un Campeón y entre 2 y 7 Guardias de Honor.

Armas: bólter, hacha de Ultramar (arma de energía), sellos de pureza, granadas de fragmentación, granadas perforantes, honores de exterminador (bonificaciones ya incluidas en los perfiles de atributos).

Personajes: el Antiguo lleva el Estandarte de Macragge y una armadura artesanal. El Campeón del Capítulo lleva las Espadas Honoríficas y una armadura artesanal.

Tanto el Antiguo como el Campeón del Capítulo se consideran personajes independientes a efectos del combate cuerpo a cuerpo.

Estandarte de Macragge: se trata de un estandarte del capítulo.

Espadas Honoríficas: son una pareja de armas de filo, una espada ancha y un puñal, que se entregan al Campeón del Capítulo de los Ultramarines. En manos del Campeón del Capítulo confieren +1 Ataque (por arma de combate cuerpo a cuerpo adicional), se consideran un arma de energía de precisión y proporcionan una *tirada de salvación invulnerable* de 4+ en combate cuerpo a cuerpo.

Transporte: una Escuadra de Mando de Guardia de Honor compuesta por seis miembros o menos (incluidos los personajes) puede elegir un Razorback como vehículo de transporte. Una Escuadra de Mando de Guardia de Honor compuesta por diez miembros o menos (incluidos los personajes) puede elegir un Rhino o un Land Raider como vehículo de transporte. Consulta los detalles de los Rhinos y los Razorbacks en la página 35 y de los Land Raiders en la página 40.

GUARDIAS DE HONOR EN ESCUADRAS NORMALES

Puede incluirse un solo guardia de honor en cualquier escuadra de mando, escuadra táctica o escuadra de devastadores. Este guardia de honor sustituye a un miembro de dicha escuadra (+30 puntos) y tiene el perfil y el equipo descrito más arriba.



MARNEUS CALGAR, SEÑOR DEL CAPÍTULO DE LOS ULTRAMARINES

"Marneus Augustus Calgar es el renombrado Señor de los Ultramarines y sus incontables hazañas para derrotar a los enemigos del Emperador (que su divina luz nos guíe siempre) le han reportado una gran fama en todo el Imperio. Su obstinada defensa y derrota posterior de los Tiránidos durante la Primera Guerra Tiránida se ha convertido en parte de las leyendas de los individuos más vulgares de los planetas que deben fidelidad a los Ultramarines. Pero la fama y la gloria engendran celos y rencor y dichas narraciones heroicas, nacidas del fiero orgullo de Marneus (que algunos denominarían testarudez), le han supuesto tanto a él como a sus hermanos muchos enemigos en las altas esferas. Aunque no puedo encontrar evidencias que los relacionen directamente, es probable que estos enemigos creasen la infame Corte de las Indagaciones que estudió las acciones de Marneus durante el acallamiento de la revuelta que llevó a cabo en Colonia Beta//54; juicio en el que, a mi más humilde entender, fue justamente exonerado de todos los cargos. Los informes recientes sobre la muerte de Marneus durante la defensa de Ichar IV parecen ser tan solo un rumor sin fundamento y las evidencias que he encontrado demuestran que en la actualidad sigue dirigiendo a los Ultramarines".

"Líderes del Adeptus Astartes",
informe secreto recopilado para
Su Suprema Excelencia Paternoval Envoy
por su más humilde sirviente Maximus Pliny.

REGLAS ESPECIALES

Personaje independiente: Marneus Calgar es un personaje independiente.

Guardia de honor: Marneus Calgar puede estar al mando de una escuadra de mando de la guardia de honor elegida de la forma habitual.

Ritos de combate: como en el caso de los comandantes (consulta la página 28).

Guanteletes de Ultramar: los *Guanteletes de Ultramar* son una de las más reverenciadas reliquias de los Ultramarines. Son unos antiguos artefactos arrebatados a un paladín de los Poderes Ruinosos caído a manos de Roboute Guilliman tras la Masacre del Reclusium Gama-lia. Estas armas tienen un origen desconocido y ningún tecnomago ha tenido éxito al intentar penetrar su blindaje con la intención de examinar su mecanismo. Solo el Señor de los Ultramarines puede vestir estos guanteletes y durante los períodos en los que no los lleva puestos descansan en una urna de cristal en el Templo del Gran Primarca. Los *Guanteletes de Ultramar* son un par de puños de combate de precisión con un bólter montado sobre cada uno de ellos que dispara con el mismo perfil que un solo bólter de asalto (solamente los puños de energía son armas de precisión).

Puro de corazón y de recio cuerpo: Marneus Calgar, la personificación en vida de la fuerza de carácter y nobleza de espíritu de un señor del capítulo de los Marines Espaciales, es un gigante entre los Hombres. Como tal, puede elegir entre superar o fallar cualquier *chequeo de moral o de acobardamiento* que tenga que efectuar aunque el fallo sea automático (es decir, Marneus no tiene que tirar los dados para efectuar este tipo de chequeos). Esta habilidad es extensible a cualquier unidad a la que se una.

Puntos HA HP F R H I A L S

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Calgar	185	5	5	4	4	4	5	4	10 2+

Personaje especial: Marneus Calgar es un personaje especial. Puede incluirse en un ejército de Marines Espaciales de los Ultramarines de 1.500 puntos o más como una opción de C.G. Tiene que estar equipado con los objetos descritos a continuación.

Marneus puede elegir entre llevar una armadura artesanal o una armadura de exterminador (tal y como se indica a continuación).

Equipo: *Guanteletes de Ultramar*, armadura artesanal, granadas de fragmentación, granadas perforantes, implantes biónicos, honores de exterminador (bonificaciones ya incluidas en el perfil de atributos) y Aura de Hierro.

Opciones: Marneus Calgar puede sustituir su armadura artesanal y su Aura de Hierro por una armadura de exterminador. Marneus Calgar puede unirse a una escuadra de mando compuesta por miembros equipados con servoarmadura aunque vaya equipado con armadura de exterminador; sin embargo, equipado con esta armadura perderá su habilidad de desplegar de acuerdo con las reglas de *despliegue rápido*.

"Has de saber, hijo de Guilliman, que el padre de nuestro capítulo nos vigila. Conoce el interior de tu alma, tu fuerza y las dudas que te acucian. La cadena de mando no puede romperse; si lo hace, dejaremos de existir. La disciplina y el orden lo son todo y el ejército que viva de acuerdo con este credo siempre triunfará. Recuerda mis palabras".

Marneus Calgar, Señor del Capítulo de los Ultramarines





SEÑOR DE MACRAGGE, MARNEUS CALGAR, DE LOS ULTRAMARINES



Marneus Calgar

CUARTEL GENERAL



El Capitán Sicarius dirige la 2ª Compañía de los Ultramarines contra los Necrones.



Bibliotecario con armadura de exterminador



Bibliotecario Jefe Tigurius



El Bibliotecario Daceus resiste ante el ataque de la horda tiránida.



Capellán Cassius, señor de la santidad



Capellán



El Capellán Galatian lleva la ira del Emperador a los herejes de Gotria.



El Capitán Sicarius, rodeado por su escuadra de mando, analiza el resultado de un bombardeo orbital.



El Capellán Clausel y su escuadra de mando, vestidos con armadura de exterminador, se preparan para defender el Paso de Hecatta ante las fuerzas del Caos.



Capitán con armadura de exterminador



Portaestandarte de compañía



ELITE



La Escuadra de Exterminadores Calidus se enfrenta a los Tiránidos en las profundidades de las bodegas del Desesperanza.



El Sargento Glavinius dirige a su escuadra de veteranos durante la purga del mundo forja Lokastus.



Las armas de Ideus Ferrous, dreadnought de la 2ª Compañía, abren fuego contra un grupo de incursores eldars.



Estación energética blindada del dreadnought

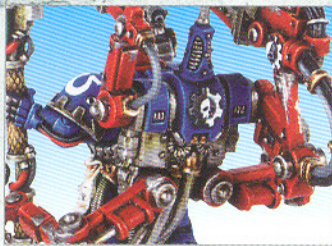


Un dreadnought con cañones láser acoplados y lanzamisiles



Tras un combate épico, esta escuadra de asalto de exterminadores consigue abrir una brecha en las defensas de una cripta necrona.

ELITE



Servidor de combate equipado con un bólter pesado.



Servidor



Tecnomarine equipado con un servoamés.



Servidor de combate equipado con un cañón de fusión.



Servidor



Tecnomarine



El Tecnomarine Andronicus ordena a sus servidores de combate que adopten formación defensiva mientras él arregla las máquinas de guerra.

CÓMO PINTAR ULTRAMARINES

Esta es una guía para pintar Marines Espaciales de la 2ª Compañía de los Ultramarines. En esta página, te explicamos los detalles para pintar un Marine Espacial equipado con servoarmadura. También encontrarás información sobre los colores específicos de los especialistas del capítulo.



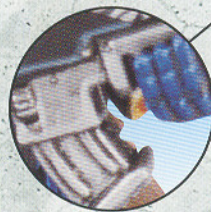
REBORDES DORADOS

- Píntalos con Oro Brillante, sobre una capa base de Bronce.
- Bruñido, y luego ilumínalos con una mezcla de Oro Brillante y Plateado Mithril.



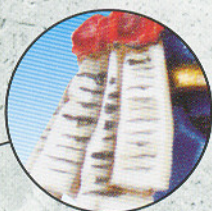
LENTE

- Pinta las lentes de Rojo Sangre con ayuda de un pincel de detalle.



ARMAS (METAL)

- Aplica una capa de Metalizado.
- Bórralo sobre una capa base de Negro Caos.



SELLOS DE PUREZA

- Pinta el pergamino con Hueso Deslucido y luego ilumínalo con una mezcla de Hueso Deslucido y Blanco Cráneo. Usa Negro Caos para las escrituras.



CUERO

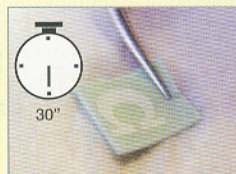
- Aplica una capa de Marrón Quemado sobre una capa base de Negro Caos y luego ilumina el cuero con una mezcla de Marrón Quemado y Hueso Deslucido.



ARMADURA (METAL)

- Aplica un pincel seco de Azul Ultramarine sobre una capa base de Negro Caos y luego ilumina la armadura con una mezcla de Azul Ultramarine y Blanco Cráneo.

APLICAR CALCOMANÍAS



En el libro **Cómo pintar miniaturas Citadel** encontrarás muchas técnicas e ideas útiles para pintar tus miniaturas.



Capellán

Aplica luces con Gris Codex sobre una capa de Negro Caos.



Apotecario

Aplica una capa de Blanco Cráneo sobre una capa base de Gris Sombrio.



Tecnomarine

Píntalo con una mezcla de Rojo Costra y Rojo Sangre e ilumínalo con Naranja Ardiente.



TROPAS DE LÍNEA



La Escuadra Táctica Argentus avanza por las ruinas de Vernatus.



Exploradores de los Marines Espaciales se enfrentan a exploradores tau por el control de un silo.



Explorador equipado con lanzamisiles.



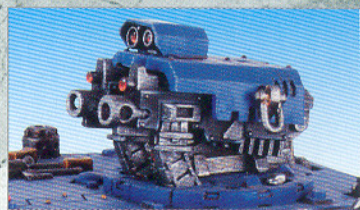
Explorador equipado con escopeta.



Explorador equipado con rifle de francotirador.



Razorback con cañones láser acoplados



Bólder pesado



La Escuadra Táctica Calunatus efectúa un ataque sorpresa desde su Rhino TBT.



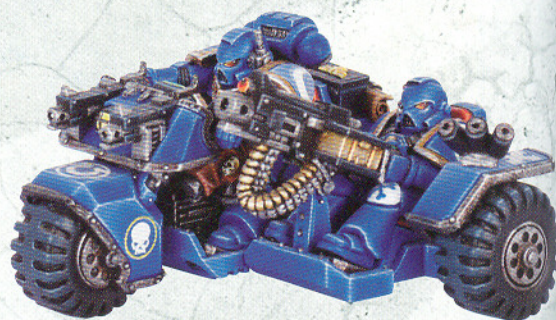
ATAQUE RÁPIDO



El Sargento Severian dirige una carga contra la horda del Kaudillo Khanghul.



Motocicleta de exploración



Motocicleta de ataque equipada con bólter pesado.



Los escuadrones de Land Speeders de la 2ª Compañía de los Ultramarines avanzan para tomar el puesto fronterizo de Tiberio.



La Escuadra de Asalto Solinus lanza un devastador ataque contra una progenie tiránida.





APOYO PESADO



El Sargento Cornelus coordina el fuego de su escuadra de devastadores en la Batalla de la Colmena Ursulun.



Un Whirlwind equipado con misiles Castellano.



Insignia
del ejército.



Símbolo
del capítulo.



Texto
sagrado



Predator Destructor



El Predator Annihilator Mordatus lidera el asalto de los Ultramarines a un puesto de vigilancia kroot.

APOYO PESADO



La Escuadra de Exterminadores Gaius desembarca de un Land Raider Cruzado durante el momento culminante del Asedio de Garesh.



Land Raider

COMO PINTAR TANQUES DE LOS ULTRAMARINES

Esta es una guía para pintar tanques de la 2ª Compañía de los Ultramarines. A continuación, te ofrecemos información detallada para pintar un Rhino TBT, incluidas las insignias del capítulo.

CASCO BLINDADO

- Aplica un pincel seco de Azul Ultramarine sobre una capa de imprimación de Negro Caos y luego ilumina el casco con una mezcla de Azul Ultramarine y Blanco Cráneo.

ÁGUILA IMPERIAL

- Pinta el águila con una capa de Gris Sombrio y luego aplica un pincel seco de Blanco Cráneo sobre ella.

ORUGAS

- Aplica sobre la imprimación Negro Caos un pincel seco de Metalizado Bólder.

INSIGNIA DE LA ESCUADRA

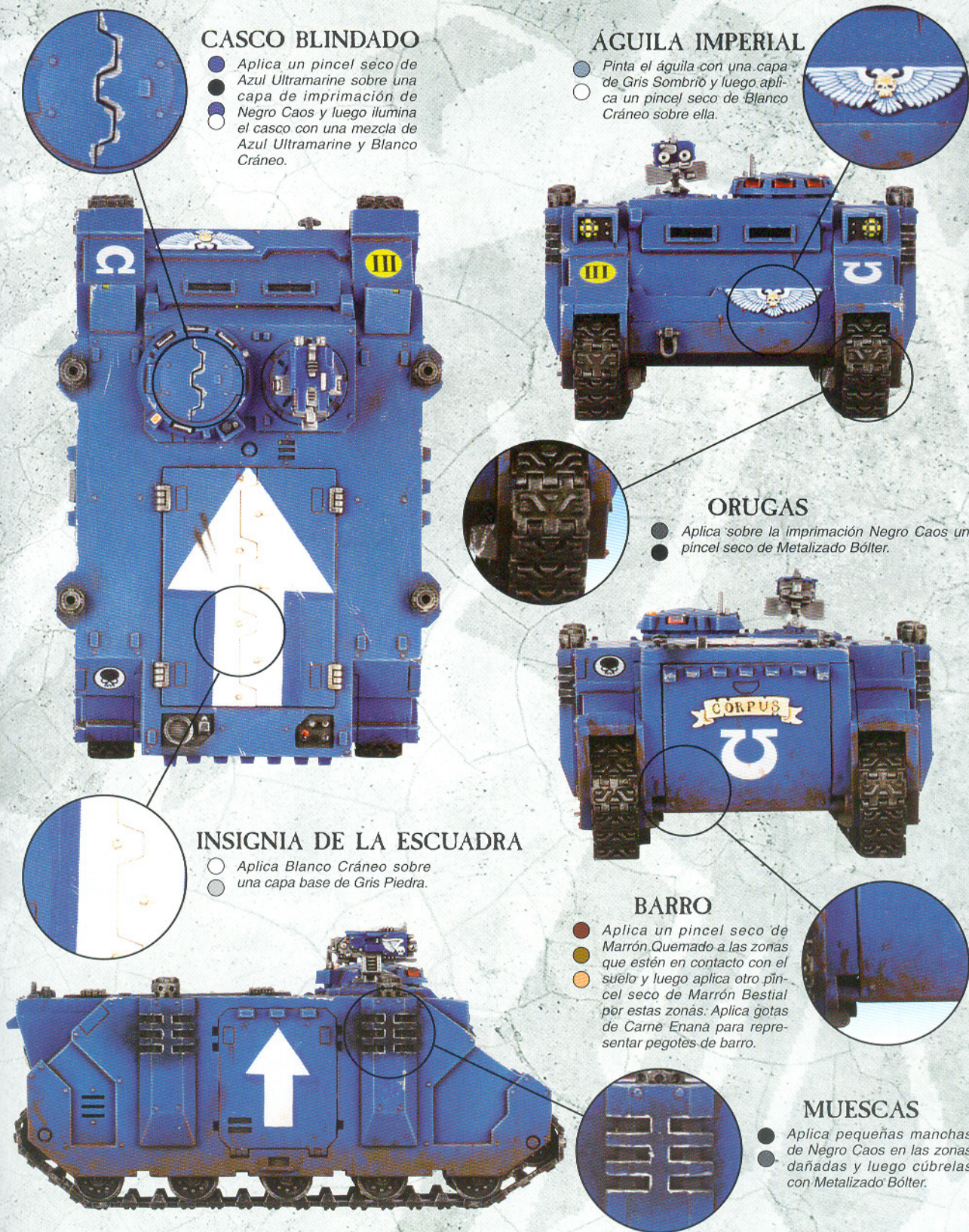
- Aplica Blanco Cráneo sobre una capa base de Gris Piedra.

BARRO

- Aplica un pincel seco de Marrón Quemado a las zonas que estén en contacto con el suelo y luego aplica otro pincel seco de Marrón Bestial por estas zonas. Aplica gotas de Carne Enana para representar pegotes de barro.

MUESCAS

- Aplica pequeñas manchas de Negro Caos en las zonas dañadas y luego cúbreelas con Metalizado Bólder.



COLORES DE LAS COMPAÑÍAS DE ULTRAMARINES

Un capítulo codex está constituido por diez compañías, cada una de las cuales está formada por cien Marines Espaciales. Una compañía se compone de diez escuadras de diez guerreros cada una (entre los que se incluye un sargento). Además, cada compañía tiene su propio capitán, apotecario, capellán y portaestandartes. Cada compañía tiene sus colores, que suelen incorporarse en los rebordes de las hombreras de la servoarmadura, en los estandartes y en los vehículos. En estas páginas, hemos usado el Capítulo de los Ultramarines para demostrar los principios básicos de las insignias de los Marines Espaciales.

ASTRA IMPERATOR GLORIA II



EXTERMINATUS EXTREMIS

ORGANIZACIÓN

La organización del capítulo es la base del Codex Astartes. Un capítulo está compuesto por diez compañías, cada una de las cuales está formada por cien Marines Espaciales.

ARMERÍA Tecnomarines y servidores Whirlwinds Vindicators Predators	CUARTEL GENERAL Señor del Capítulo Oficiales Personal administrativo y logístico	BIBLIOTECARIOS Bibliotecario jefe Epistolarios Codicarios Semántico
---	--	--

VETERANOS 1ª COMPAÑÍA (veteranos) Capitán Capellán Apotecario Portaestandarte ESCUADRAS: 20 de exterminadores o 10 de veteranos APOYO: Dreadnoughts Rhinos Land Raiders	COMPAÑÍAS DE BATALLA 2ª-5ª COMPAÑÍAS Capitán Capellán Apotecario Portaestandarte ESCUADRAS: 6 tácticas 2 de asalto 2 de devastadores APOYO: Dreadnoughts Rhinos Motocicletas Land Raiders	COMPAÑÍAS DE RESERVA 6ª y 7ª COMPAÑÍAS Capitán Capellán Apotecario Portaestandarte ESCUADRAS: 10 tácticas APOYO: Dreadnoughts Rhinos Land Raiders	8ª COMPAÑÍA Capitán Capellán Apotecario Portaestandarte ESCUADRAS: 10 de asalto APOYO: Dreadnoughts Rhinos Land Raiders Motocicletas	9ª COMPAÑÍA Capitán Capellán Apotecario Portaestandarte ESCUADRAS: 10 de devastadores APOYO: Dreadnoughts Rhinos
---	--	---	---	---

EXPLORADORES
 10ª Compañía
 Capitán
 Capellán
 Apotecario
 ESCUADRAS:
 Exploradores

Las compañías de batalla forman la principal fuerza de combate del capítulo, mientras que el resto de compañías les proporcionan apoyo. Cuando una campaña está en marcha, las bajas de las compañías de batalla se cubren con Marines Espaciales de las compañías de reserva para que siempre estén a pleno rendimiento. La mayoría de capítulos prefieren no destinar todo el capítulo a una misma campaña, ya que sufrir un gran número de bajas podría suponer la destrucción del capítulo.



1ª Compañía
(veteranos)



2ª Compañía



3ª Compañía



4ª Compañía



5ª Compañía



6ª Compañía



7ª Compañía



8ª Compañía



9ª Compañía



10ª Compañía
(exploradores)

INSIGNIAS

Normalmente, los *Marines Espaciales* portan el símbolo de su capítulo en la hombrera izquierda y un símbolo que denota el tipo de escuadra al que pertenecen en la hombrera derecha. Los *Marines Espaciales* también utilizan habitualmente su casco para mostrar sus honores de batalla o su rango, ya sea mediante colores o insignias pintadas.



Marine Espacial táctico



Sargento veterano

Es típico que los sargentos tengan cascos rojos y el estatus de veterano de este se indica mediante el laurel blanco.



Marine Espacial veterano

El estatus de veterano de este Marine Espacial se indica mediante el laurel blanco.



Marine Espacial veterano

El estatus de veterano de este Marine Espacial se indica mediante el casco blanco

MARCAS DE ESCUADRA



2ª Compañía, escuadra de mando, 6ª escuadra



1ª Compañía, escuadra de exterminadores



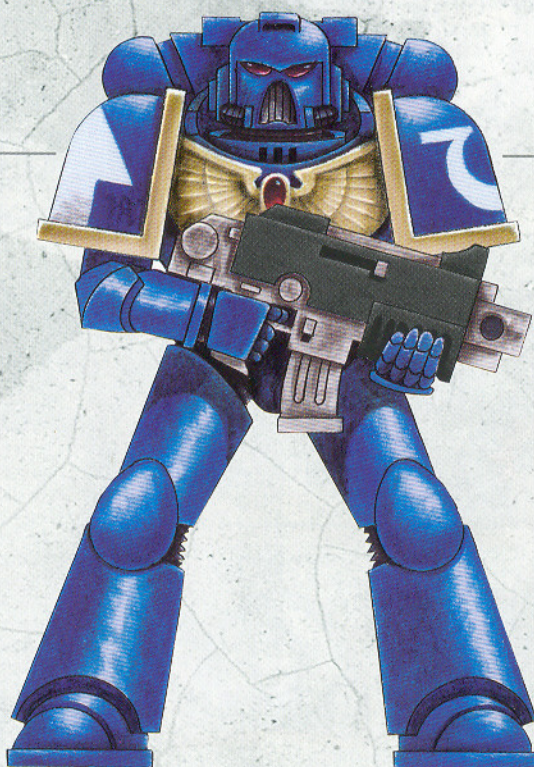
2ª Compañía, escuadra táctica, 1ª escuadra



2ª Compañía, escuadra de asalto, 7ª escuadra



9ª Compañía, escuadra de devastadores, 10ª escuadra



VARIANTES DE LOS SÍMBOLOS



2ª Compañía



3ª Compañía, veterano, 2ª escuadra



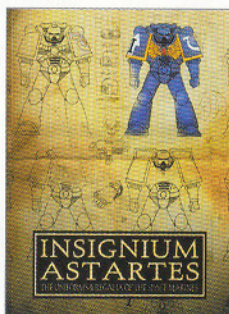
2ª Compañía, 4ª escuadra



4ª Compañía, sargento (Flota Delphi Explorer)



2ª Compañía, 3ª escuadra (Cruzada de Balur)



En el libro *Insignium Astartes*, publicado por Black Library, encontrarás muchísima información sobre las insignias de los *Marines Espaciales*.

VARIANTES DE LAS HOMBRERAS

El Codex Astartes describe cómo tendrían que representarse las insignias de los Marines Espaciales en su ser-voarmadura, aunque incluso en las páginas de este tomo sagrado hay espacio para las variaciones. El estilo de las marcas elegidas por cada escuadra puede variar entre compañías e incluso en la misma compañía, pero siguen siendo todas insignias codex válidas. Las marcas de escuadra como estas se colocan en la hombrera derecha.

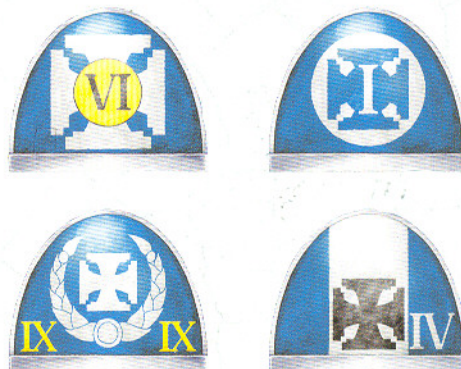
ESCUADRA DE MANDO

En las insignias de la escuadra de mando se suelen incorporar elementos de la heráldica del capitán que la dirige, condecoraciones de campañas o el recuento de los enemigos abatidos.



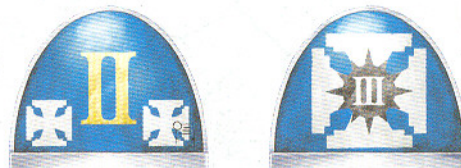
ELITE

Las escuadras de veteranos y de exterminadores forman la élite de un capítulo y, por tanto, tienen mayor libertad a la hora de elegir sus insignias.



TÁCTICA

Las insignias de las escuadras tácticas también pueden sufrir variaciones como incluir el número de escuadra, condecoraciones de campañas o letanías devotas.



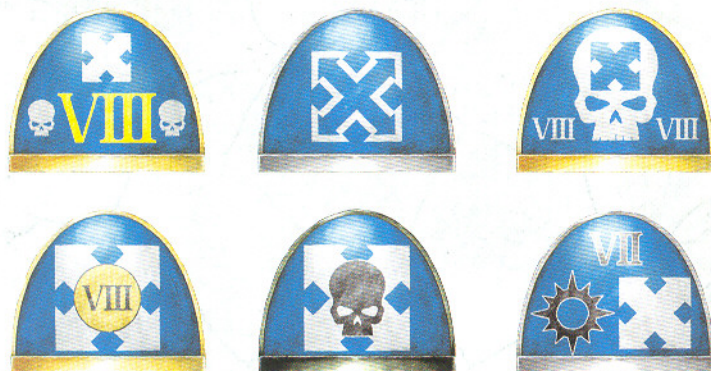
DEVASTADOR

Las escuadras de devastadores pueden incluir variaciones en las marcas e incluso un color distinto para la hombrera.



ASALTO

Las escuadras de asalto tienen un gran número de variantes en el diseño de las hombreras y muchas de ellas incluyen cráneos u otras representaciones de la muerte.



ESTANDARTES

Los estandartes de los Marines Espaciales son, posiblemente, el elemento más reverenciado del capítulo, ya que han ondeado orgullosos en cientos de campos de batalla a lo largo de su existencia. Cada compañía, con la excepción de la formada por exploradores, tiene su propio estandarte en el que se muestra su heráldica y los honores recibidos. Los capitanes especialmente heroicos o las mayores victorias suelen ser conmemorados mediante iconos o letanías bordados en su sagrada tela.



1ª Compañía
(veteranos)



El estandarte de la 1ª Compañía contiene una Crux Terminatus y una marca honorífica por todos aquellos que cayeron en la Batalla por Macragge. La hombrera de los denominados Guerreros de Ultramar muestra la heráldica del Capitán Agemman, uno de los mayores héroes del capítulo.



2ª Compañía



El estandarte de la 2ª Compañía tiene motivos imperiales, como laureles y cráneos, junto con el símbolo del capítulo. Sus guerreros son denominados Guardianes del Templo y el Capitán Sicarius porta la heráldica de los logros obtenidos en la Cruzada del Golfo de Damocles.



3ª Compañía



El estandarte de la 3ª Compañía, conocida como Castigo de los Alienígenas, muestra un honor de batalla obtenido en la 1ª Guerra Tiránida. Para honrar a sus guerreros, el Capitán Ardius tomó los colores de su compañía y los incluyó en su propia heráldica.



4ª Compañía



La 4ª Compañía es conocida como Defensores de Ultramar y en su estandarte se incluye el guantelete de hierro de su antiguo capitán, Idæus. El hecho de que su heráldica se incluya en el estandarte significa que fue un gran héroe. El actual capitán de la compañía también lleva la heráldica de Idæus.



5ª Compañía



La 5ª Compañía la componen los Guardianes de la Franja Este y su Capitán Galenus es también el Señor de la Marca. Tanto el estandarte como la hombrera de estos Marines muestran el águila imperial, su insignia de oficio. A menudo, los Marines Espaciales honran su rango mostrándolo en su armadura.



6ª Compañía



Aunque se trata de una de las compañías de reserva, la 6ª ha obtenido grandes honores a lo largo del tiempo, especialmente en la defensa del sector Gerio. El Capitán Epathus es el Señor de los Ritos y en su hombrera derecha lleva dibujado un cráneo, insignia de su compañía.



7ª Compañía



8ª Compañía



9ª Compañía

El Estandarte de Macragge es la reliquia más sagrada de los Ultramarines. Abajo, el estandarte de Marneus Calgar lleva su título de Señor de Macragge e iconos de los Guanteletes de Ultramar.





VARIANTES

Se cree que hay cerca de mil capítulos de Marines Espaciales, cada uno de los cuales tiene su propio uniforme y heráldica. En esta sección, además de mostrarte los patrones de los capítulos de la Primera Fundación que más se adhieren al Codex Astartes, te mostramos una serie de capítulos formados siglos después. Aunque los siguientes ejemplos te pueden servir de guía para recrear alguno de ellos, también te servirán de inspiración en caso de que quieras diseñar uno tú mismo.

PUÑOS IMPERIALES



Amarillo Dorado



Rojo Sangre

CUERVOS DE SANGRE



Rojo Entrañas



Hueso Deslucido

SALAMANDRAS



Verde Snotling



Negro Caos

PUÑOS CARMESÍES



Azul Real



Rojo Entrañas

MENTORES



Blanco Cráneo



Verde Ángeles Oscuros

MANOS DE HIERRO



Negro Caos



Cota de Malla

SEÑORES DE LAS TORMENTAS



● Rojo Sangre

● Amarillo Dorado

CÓNSULES BLANCOS



○ Blanco Cráneo

● Azul Encantado

SEÑORES DE LOS HALCONES



● Púrpura Nigromante

● Oro Brillante

INJURIADORES



○ Gris Codex

● Negro Caos

ÁGUILAS DE LA CONDENACIÓN



○ Cota de Malla

● Rojo Sangre

GUARDIA DEL CUERVO



● Negro Caos

● Rojo Sangre

TEMPLARIOS ROJOS



● Rojo Entrañas

● Amarillo Dorado

CICATRICES BLANCAS



○ Blanco Cráneo

● Rojo Sangre

HONOR Y VALOR

Los Ultramarines son el mejor ejemplo existente de capítulo codex, ya que siguen a rajatabla las palabras del Codex Astartes, el tomo escrito por su primarca. Dedicados como están a los ideales del honor y del valor, se encuentran entre los más incondicionales defensores de la Humanidad y la defienden de la miríada de horrores que pueblan la galaxia. Mientras investigaban la misteriosa desaparición de un grupo de combate del Ordo Xenos en el mundo muerto de Angelis, Marneus Calgar y los Marines Espaciales de la 3ª Compañía fueron atacados por los monstruosos Nécrontyr. Como sus defensas no estaban preparadas para resistir un asalto de tal envergadura por parte de los artefactos plateados, el Señor Calgar ordenó a los Ultramarines que efectuaran un devastador contraataque, con la intención de romper las líneas necrontyr, unirse así a sus aliados y rodear a los peligrosos alienígenas.



Marneus Calgar





UN DÍA MÁS EN MIRAL, UN DÍA MÁS POR ROGAL DORN

Los Puños Imperiales son conocidos por seguir combatiendo cuando abandonar el campo de batalla sería lo más razonable. Esto nunca se hizo más evidente que cuando la Flota Enjambre Leviathan apareció de debajo del plano galáctico para atacar la mismísima Terra.

El grupo de combate del Capitán Lysander interceptó la avanzadilla de la Leviathan en el mundo verde de Miral. Los Puños Imperiales desplegaron su base justo a tiempo de enfrentarse a los salvajes Tiránidos. Durante seis días enteros combatieron sin temor y aguantaron el ataque constante de los Tiránidos, que los superaban ampliamente en número.

Los analistas tácticos concluyeron que los Puños Imperiales no podrían resistir un día más sin verse superados, pero los capellanes se mezclaron entre los Marines y les pidieron que resistieran un día más por el honor de Rogal Dorn. Inspirados por el recuerdo de su primarca, los Puños Imperiales siguieron luchando. Muchos fueron los que cayeron, pero al final del séptimo día su estandarte seguía ondeando en lo más alto de la base y los Tiránidos se habían retirado.



Lysander





GOLPEAR DESDE LAS SOMBRAS

La Guardia del Cuervo, afamada por sus ataques de precisión quirúrgica y sus terribles tácticas basadas en el sigilo, no acostumbra a trabarse en combate directo a menos que no quede otra opción. La Guardia del Cuervo ataca allí donde sabe que hará más daño y se retira antes de que sus enemigos puedan reaccionar. Desafiando la voluntad del inmortal Dios Emperador, la avanzadilla del imperio tau reclamó el control del planeta Nimbosa, cuyo dominio estaba por dirimirse, en nombre del Bien Supremo. El Capitán Kayvaan Alcaudón reaccionó con celeridad y lanzó a la Guardia del Cuervo sobre el puerto de aterrizaje de los Tau para impedir que los alienígenas recibieran más refuerzos y pudieran monitorizar los movimientos imperiales. Aunque los Tau llevaron a cabo una gran defensa, la fuerza y ferocidad del asalto de la Guardia del Cuervo resultó imparable.



Alcaudón





EAUVY METAL



**Capitán y portaestandarte
de los Salamandras**
Tim Lison



**Capitán de los
Cuervos de Sangre**
Chris Straw



**Campeón de la compañía
de los Hijos de Orar**
Keith Robertson



**Marine Espacial de los
Heraldos de Venganza**
Seb Perbet



**Marine Espacial de
los Ángeles de Hierro**
Aly Morrison



**Marine Espacial de
los Ángeles de Hierro**
Aly Morrison



Ultramarines veteranos
Neil Green



Ultramarines
Dave Andrews



**Dreadnought Morentz
de los Marines Espaciales**
Tim Wollweber

LA PEREGRINACIÓN DEL GUERRERO

El destino final de mi peregrinación al Mundo de Rynn fue el viaje a la Necrópolis de la Colina de Jade. Sobre dicho montículo hay cientos de lápidas talladas a mano, debajo de cada una de las cuales descansa un hermano de batalla de los Puños Carmesíes. Cada una de las piedras tiene grabados los honores de batalla de un héroe cuyo sacrificio debería ser un ejemplo para todos nosotros. Me quedé en aquel lugar desierto durante todo un día y toda una noche meditando acerca de los enemigos que había derrotado y las terribles batallas en las que había tomado parte para poder volver aquí y explicar mis debilidades. A la mañana siguiente tuve una revelación. Aunque muchos de ellos habían muerto aquí, mis camaradas siempre se habían mantenido firmes ante la adversidad. Lucharía por emular su esfuerzo y hacerme merecedor de la confianza depositada en mí por el capítulo.

Prefacio al capítulo V.
Peregrinaciones de los ángeles de la muerte

SEGMENTUM PACIFICUS

Ruinas de Caliban
(Ángeles Oscuros)

OJO DEL SEGMENTUM TERROR OBSCURUS

Médusa
(Manos de Hierro)

Fénix (Lobos Espaciales)

La Sagrada Terra

Baal (Ángeles Sangrientos)

SEGMENTUM ULTIMA

Chogoris (Cicatrices Blancas)

Nocturne (Salamandras)

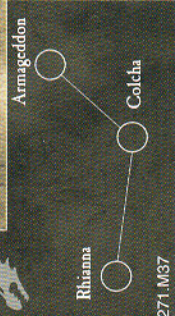
Mundo de Rynn (Puños Carmesíes)

SEGMENTUM TEMPESTUS

Libertas (Guardia Implacable)

Macragge (Ultramarines)

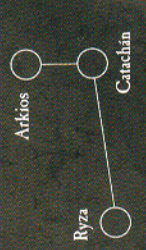
SALAMANDRAS



271.M37

Grandes fueron los lamentos cuando el Capitán Tsen decidió explicar sus debilidades. Los hereses de Rhianma probaron su ira al igual que los vástagos de Bucharis en Colcha. Fue en los campos de Armageddon donde, finalmente, dejó descansar a su cuerpo.

ULTRAMARINES



827.M40

Los Escuderos de Akulla, héroes todos ellos, acabaron con los Orkos de Ryza antes de limpiar las selvas de Catachan. Su búsqueda y peregrinación acabó en el Gran Templo de Arkos, donde fueron recibidos por el Rey de Batalla.

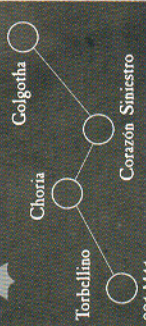
CICATRICES BLANCAS



237.M38

Los salvajes verdes de V'run obligaron a Subodal, de las Cicatrices Blancas, a efectuar su peregrinación, aunque acabó con ellos antes de partir en dos a los que quedaban en Jurn. Pero el Centurón de Taleris fue su perdición y encontró un gran final en los campos de

PUÑOS IMPERIALES



981.M41

Un centenar de renegados encontraron la muerte bajo la espada de Taloos, pero no fue suficiente. Los demonios oibritanos murieron, pero no fue suficiente. Desde Corazón Sinistro fue hasta Golgotha para encontrarse con la Bestia de todos los miedos. Aquí araba su relato

MACRAGGE

UL01.01
Dist. Orb. 2.01 UA
Mundo natal del Adeptus Astartes
Dizmo: Adeptus Non
Aestimare: D0
Población: 400.000.000
Derrota de la Flota Enjambre Behemoth (ret: Batalla por Macragge 745.M41)

"Encomendamos nuestras almas al Emperador. Que nuestro sacrificio permanezca en la historia como una estrella fugaz. Por la muerte y la gloria, ¡por los Ultramarines!"



WARHAMMER 40,000

MARINES ESPACIALES™

En las sombras del cuadragésimo primer milenio, la Humanidad está rodeada de pérfidos alienígenas, degenerados traidores e impredecibles rebeldes. No se puede escapar del horror y la matanza; la única alternativa es enfrentarse a la amenaza y acabar con ella. Este es el cometido de los Marines Espaciales del Adeptus Astartes, valientes valedores de la Humanidad y cruzados implacables que persiguen a los enemigos del Emperador.

"Serán puros de corazón y de recio cuerpo, no les alzará la duda y no se verán tentados por el orgullo. Serán estrellas brillantes en el firmamento que conforma el campo de batalla. Serán los ángeles de la muerte cuyas brillantes alas portarán la aniquilación a los enemigos del Hombre. Que así sea durante un millar de épocas milenarias, hasta el fin de los tiempos y la extinción de la carne".

Roboute Guilliman, Primarca de los Ultramarines

Este libro contiene:

- **LISTA DE EJÉRCITO:** la lista completa de los Marines Espaciales, con la que podrás crear un ejército para ir a la batalla. También se incluyen reglas especiales y características para personalizar tu propio capítulo.
- **TRASFONDO:** detalles de los legendarios orígenes de los Marines Espaciales, su ilustre historia bélica y sus actuales métodos de reclutamiento, entrenamiento y combate.
- **SECCIÓN DEL HOBBY:** una guía sobre la iconografía y heráldica de los Marines Espaciales, junto con consejos profesionales para coleccionar, modelar y pintar un ejército de Marines Espaciales.
- **PERSONAJES ESPECIALES:** las reglas completas y el trasfondo de cinco personajes especiales: el Señor Marneus Calgar, el Bibliotecario Jefe Tigurius, el Capellán Cassius (todos ellos del capítulo de los Ultramarines), el Capitán Lysander de los Puños Imperiales y el Capitán Alcaudón de la Guardia Implacable. Además, te presentamos las reglas de dos unidades especiales de los Ultramarines: la guardia de honor y los veteranos de las Guerras Tiránidas.



WARHAMMER 40,000
CODEX MARINES ESPACIALES



5 011921 923229



CASTELLANO

www.games-workshop.es

ISBN: 84-96348-14-8

CÓDIGO DE PRODUCTO

03 03 01 01 006

Copyright © Games Workshop Ltd. 2004. Todos los derechos reservados. Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, GW, Citadel y el castillo de Citadel, Codex, 'Eavy Metal, Warhammer, el logotipo de Warhammer 40,000, el Águila Bicefala Imperial, 40K, Marine Espacial, capítulos e insignias de los Marines Espaciales y todas las marcas, nombres, razas e insignias de razas, personajes, ilustraciones e imágenes del universo de Warhammer 40,000 son ®, TM y/o © Games Workshop Ltd. 2000-2004 en el Reino Unido y en otros países del mundo. Todos los derechos reservados.

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

GAMES WORKSHOP®

MINIATURAS
CITADEL