

TM

WARHAMMER[®]

40,000



En el despiadado universo del lejano futuro solo hay guerra™

Durante más de cien siglos, el Emperador ha permanecido inmóvil en su Trono Dorado de la Tierra. Es el Maestro de la Humanidad por la voluntad de los dioses y el señor de un millón de mundos por el poder de sus implacables ejércitos.

Es un cadáver putrefacto que se estremece imperceptiblemente gracias al poder de la Edad Oscura de la Tecnología. Es el Señor Carroñero del Imperio por el que mueren cada día un millón de almas, por el que se bebe la sangre y por el que se devora la carne. Sangre y carne humanas, las materias primas con las que se ha edificado el Imperio.

Ser un Hombre en esta era es ser tan solo uno más entre incontables billones. Es vivir en el régimen más cruel y sangriento posible. Esta es la historia de esos tiempos. Es un universo en el que puedes adentrarte hoy mismo, si te atreves, puesto que es una era siniestra y terrible en la que no hay lugar para el consuelo ni para la esperanza. Si quieres participar en esta aventura, prepárate ahora mismo. Olvida todo lo referente a la tecnología, la ciencia y la bondad humana. Olvida las viejas esperanzas de progreso y comprensión mutua, pues no existe la paz entre las estrellas; tan solo una eternidad de masacres y carnicerías y las carcajadas de los dioses sedientos de sangre.

Pero el universo es muy grande y, pase lo que pase, puedes estar seguro de que no se te echará de menos...

ÍNDICE

REGLAMENTO

CÓMO EMPEZAR A JUGAR A WARHAMMER 40,000	2
INTRODUCCIÓN A LAS REGLAS	4
Las miniaturas	6
Las unidades	8
Los atributos	12
El turno	14
FASE DE MOVIMIENTO	15
Terreno	16
FASE DE DISPARO	18
Elección del objetivo	19
Línea de visión y alcance	20
Tirada para impactar	22
Tirada para herir	23
Tiradas de salvación	24
Retirar las bajas	26
ARMAMENTO	28
Tipos de armamento	29
Características especiales	30
FASE DE ASALTO	36
Declarar las cargas	36
Mover las unidades que asaltan	37
Combate cuerpo a cuerpo	38
Determinar el resultado del asalto	43
Chequeo de moral	43
Persecución arrolladora y consolidación de la posición	43
Movimientos de unirse al combate	44
Combates múltiples	45
Ataques especiales cuerpo a cuerpo	46
MORAL	47
Efectuar cheques de moral	47
¡Retirada!	48
Reagruparse	49
PERSONAJES	50
Poderes psíquicos	52

TIPOS ESPECIALES DE UNIDAD

Motocicletas	53
Motocicletas a reacción	54
Criaturas monstruosas	55
Unidades retropropulsadas	55
Unidades de artillería	56
Bestias salvajes y caballería	57

VEHÍCULOS

Clases de vehículo	59
La fase de movimiento	61
Vehículos de transporte	62
La fase de disparo	63
La fase de asalto	70

REGLAS ESPECIALES UNIVERSALES

ORGANIZAR UNA BATALLA	74
Elegir las fuerzas	77
Preparar el campo de batalla	78
Elegir una misión	80
Desplegar las fuerzas	81
Búsqueda y destrucción	81
Asegurar el control	82
Aniquilación	82
Reconocimiento	83
Ocupar y mantener	83
Reglas especiales de las misiones	84

TRASFONDO

EL IMPERIO DEL HOMBRE	92
EL IMMATERIUM	122
LA AMENAZA ALIENÍGENA	138

HOBBY

MILENIO OSCURO	168
CÓMO COLECCIONAR UN EJÉRCITO	170
PATRULLAS	182
PINTADO DE PATRULLAS	184
ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA	188
INSTANTÁNEOS	190
MISIÓNES ESPECIALES	190
Rescate	190
Combate nocturno	191
Patrulla	192
BATALLAS CAMPALES	193
Asalto a un bunker	194
Resistir a cualquier precio	195
Exterminio	195
FORTIFICACIONES	196
INCURSIONES	204
Sabotaje	206
Emboscada	206
Asalto a una fortificación	207
RUPTURA DEL FRENTE	212
Contención	212
Ataque relámpago	213
Romper el cerco	213
GRUPOS DE COMBATE	214
CAMPAÑAS	230
Obtener puntos de experiencia	242
Honores de batalla: infantería, motocicletas y caballería	246
Honores de batalla: vehículos	248
Batalla de la Isla del Fénix	250
JUGAR COMO HOBBY	258
'EAVY METAL	262
CATEGORÍA DE LAS UNIDADES	264
PLANTILLAS	265
TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA	266

PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP

Copyright © Games Workshop Ltd. 2004. Todos los derechos reservados. Batalla por Macragge, las facciones y los logotipos del Caos, Codex, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, GW, Citadel y el logotipo de Citadel, 'Eavy Metal, los símbolos de los Eldars, el Ojo del Terror, Warhammer, el logotipo de Warhammer 40,000, el símbolo del aguila bicefala imperial, 40K, Marine Espacial, los capítulos de los Marines Espaciales y las insignias de los capítulos de los Marines Espaciales, Eldar, Titánido, genestealer, Golden Demon, los nombres de las castas tau, Tau, guerrero de la Casta del Fuego, Kroot, Necrón, Orko, los símbolos de los Orkos, Caos y todas sus marcas asociadas, la frase "En el despiadado universo del lejano futuro", los nombres, las razas y las insignias de las razas, los personajes, los vehículos, las localizaciones, las unidades, las ilustraciones y las imágenes del universo Warhammer 40,000 son ®, marcas comerciales y/o © Games Workshop Ltd. 2000-2004, registradas de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados. Los datos de dispersión son un diseño registrado en el Reino Unido núm. 2017484.

British Cataloguing-in-Publication Data. Impreso en China.

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

GAMES WORKSHOP®

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

WARHAMMER® 40,000



En el despiadado universo del lejano futuro solo hay guerra





LA PUERTA ETERNA

Diez mil años de batallas y la guerra todavía continúa.
Al igual que los gloriosos anales del Imperio, los venerables estandartes
y las reliquias de los más fieles servidores del Emperador
adornan el largo camino que conduce a la Puerta Eterna.

Dejad que aquellos que deseen contemplar el esplendor del Palacio Imperial
se detengan un momento para maravillarse ante las hazañas llevadas a cabo por sus mejores guerreros.

Del mismo modo que el sacrificio del Emperador es inmortal,
debe inmortalizarse a aquellos que lo sacrificaron todo por él.



EL PALACIO IMPERIAL

En el Sanctum Imperialis, el suelo más sagrado de todos los reinos del Emperador,
tan solo pueden poner los pies los custodes.

La Guardia Leal, la Mirada Impávida, la Mano Firme, la Espada más Fiel.
Son los Eternos Protectores y montan guardia sobre el don más sagrado que el Emperador puede ofrecer:
el Imperii Corpus, el Cuerpo del Emperador.

En sus dominios no existe mayor autoridad que el propio Emperador.
Ni el santo cardenal ni el devoto inquisidor ni el fiel Alto Señor pueden contemplar
su grandeza, pues esa es potestad exclusiva de sus temibles guardianes.



Para las masas, nuestra lucha no es más que un combate, una guerra; una batalla que se libra con la fuerza física, con el bólter, con la espada y con la bomba, con el tanque y con la astronave. ¡Sin embargo, para los de nuestra elevada posición no es más que un conflicto de voluntades! Una lucha de dimensiones metafísicas. El alma de la Humanidad es nuestro campo de batalla. La mismísima existencia de la raza humana es la recompensa que obtendremos de la victoria. Nuestra cordura es el sacrificio que ofrecemos para obtener ese laurel.



El Reino de Terra



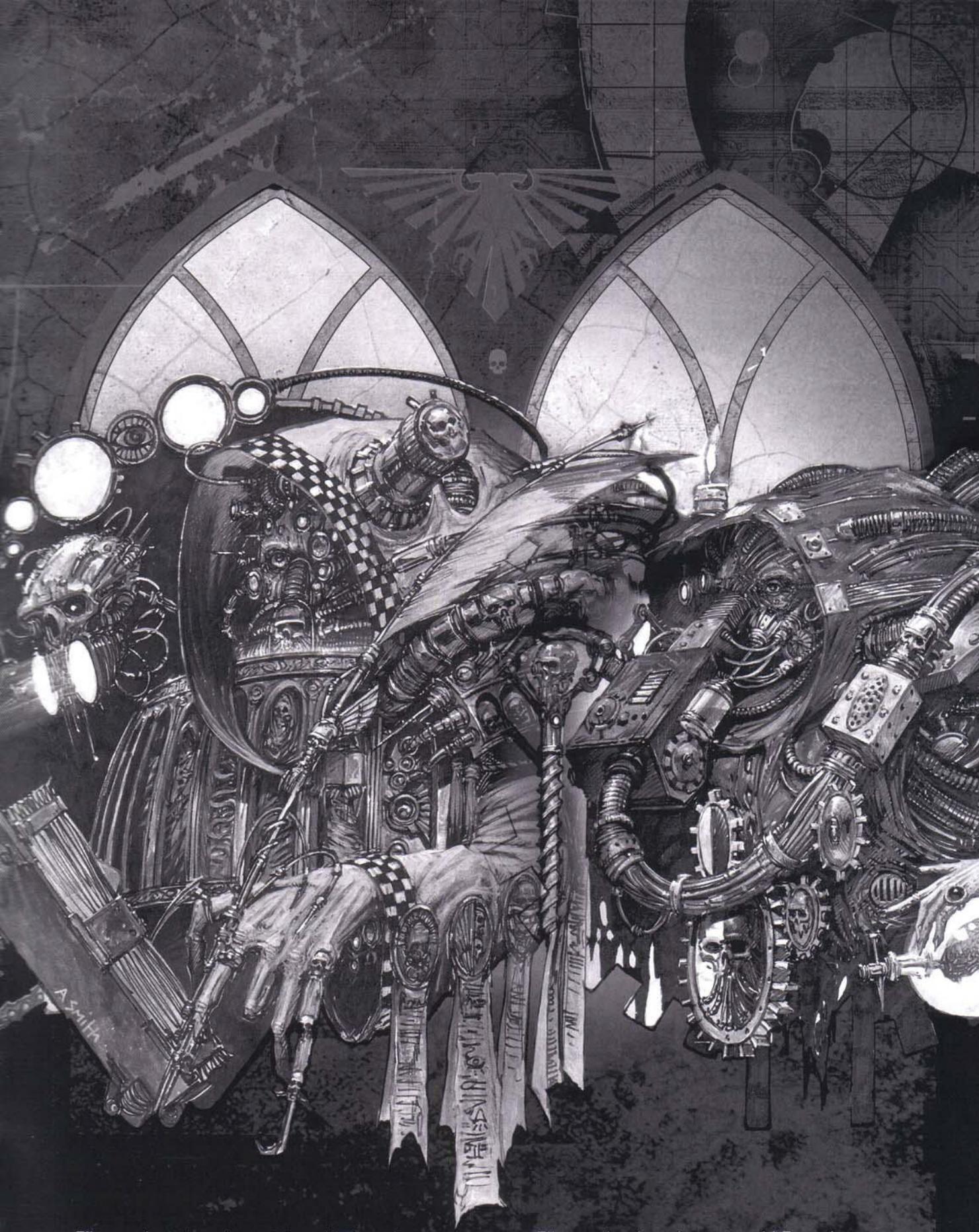
Los Altos Señores de Terra.

Ellos son la voluntad y la palabra del Emperador.

Ellos son los Representantes de la Inquisición, cuyos ojos todo lo ven, cuyos oídos todo lo escuchan y cuya mente todo lo sabe.

Ellos son el poder y la gloria del Emperador.

Ellos son el Comandante Supremo Militante, cuya Guardia Imperial batalla en nombre del Emperador en cien mil planetas.



Ellos son el espíritu y el conocimiento del Emperador.

Ellos son el Señor del Administratum, cuyos secuaces son más numerosos que las estrellas y por cuyo reino pasa toda la información.

Ellos son el poder y el mecanismo del Emperador.

Ellos son el Fabricador General, cuyos mundos forja forman el combustible de los ejércitos del Emperador y bajo cuyo mando se forja la munición y la espada.



¿Quién puede juzgar lo que está bien y lo que está mal? Grandes y poderosos enemigos nos rodean y traidores desconocidos nos devoran desde dentro. Nos enfrentamos a la amenaza de la aniquilación total. En estos días aciagos, la moralidad es un lujo que no podemos permitirnos.



Tras las brillantes luces se oculta una cantidad tan incommensurable de horrores que asquearía y repelería incluso al hombre más valiente. Por esta razón es con determinación y deber imperturbable como debemos hacer frente a seres tan viles y terribles, ya que, si no lo hacemos nosotros, ¿quién lo hará?



Las criaturas de la disformidad tan solo presentan una única característica que debe preocuparos: su odio impermeadero por el Emperador. Es vuestra misión sofocar la rebeldía que predicen y la única manera de hacerlo de forma segura es destruirlas por completo.

¡Expulsad al mutante, al traidor, al hereje! Por cada enemigo en el exterior, hay cien en el interior. Id con cuidado con sus clanes secretos y con sus métodos misteriosos. ¡El único culto permitido es el del Emperador!



¡Tañed la Gran Campana una vez!

Tirad de la palanca para engranar
el pistón y la bomba...

¡Tañed la Gran Campana dos veces!

Pulsad el botón y el motor se
encenderá y cobrará vida la turbina...

¡Tañed la Gran Campana tres veces!

¡Cantad alabanzas al Dios de
todas las Máquinas!



Catecismo del Autoculus de Marte



La llamada a las armas resuena por el oscuro vacío de la galaxia. Su señal es respondida por los devotos de ferrea voluntad, que no son sino humildes servidores de una autoridad mayor. ¿Quién de los incontables billones que conforman la Humanidad posee la fuerza suficiente para acudir a la llamada y marchar a la guerra? ¡Venid, grandes guerreros; congregaos bajo los estandartes manchados de sangre y los macabros trofeos de la conquista! Unios ya a la multitud cuyo fin es salvar a la Humanidad de su funesto destino y alcanzar una famosa victoria en mundos infernales y desconocidos.



Ejércitos del Imperio



Ninguna misión debería estar fuera de nuestro alcance, pues nuestro deber es defender la sagrada verdad del dogma del Emperador. Emplearemos todos los medios posibles y llevaremos todas las capacidades humanas al máximo de sus posibilidades. Nuestro deber es ineludible. En estos tiempos tan nefastos, debemos seguir los métodos más diligentes. Debemos estar siempre atentos y mantenernos fuertes e inquebrantables so pena de ver nuestra determinación socavada y la fe que nos mantiene unidos fracturada. Nosotros, los hermanos y hermanas de la gran Eclesiarquía, lucharemos hasta el final. No permitiremos que ningún hereje ni ningún traidor nos aparte de nuestra sagrada misión. Ni bruja ni duende lograrán nunca someternos a la dócil rendición. ¡Estad atentos, sed fuertes, el Emperador está con todos nosotros!



La gran Eclesiarquía



Ellos serán mis mejores guerreros; serán hombres que lo darán todo por mí. Como la arcilla los modelaré y en los hornos de la guerra los forjaré. Tendrán una determinación de hierro y unos músculos de acero. Los revestiré con una potente armadura y los armará con poderoso armamento. Ni la plaga ni la enfermedad podrán tocarlos y ningún mal podrá afectarlos. Contarán con tales tácticas, estrategias y máquinas que ningún adversario podrá superarlos en batalla. Serán mi baluarte frente al terror. Serán los defensores de la Humanidad. Serán los Marines Espaciales... y no conocerán el miedo.



El Adeptus Astartes



CÓMO EMPEZAR A JUGAR A WARHAMMER 40,000

El libro que tienes en las manos incluye las reglas completas del juego y todo lo que hace falta saber para disputar batallas en el universo de Warhammer 40,000. Asimismo, ofrece información de trasfondo sobre el universo de Warhammer 40,000: su historia, su entorno y su carácter. También puede resultar muy útil para ayudar a los jugadores a decidir con qué tipo de ejército jugar, cómo colecciónar las miniaturas, cómo pintar los ejércitos, cómo crear un campo de batalla y hasta cómo encontrar un oponente contra el que jugar.

Este libro puede parecer algo abrumador para el principiante, ya que, por lo general, todo documento impreso de casi cien páginas repletas de información suele resultar un poco intimidante. Sin embargo, no tienes por qué leértelo todo de una sentada información muy distinta. En la sección de reglas se explica la mecánica del juego, de forma que, cuando ya hayas entendido los conceptos básicos como el movimiento, el disparo, el asalto y la moral, ya casi la tendrás dominada.

CÓMO EMPEZAR

En primer lugar, no se puede jugar una batalla si no se tienen tropas, que en nuestro caso se representan con miniaturas. Los ejércitos en miniatura, al igual que los ejércitos en la vida real, se componen de distintos tipos de tropas y vehículos a las órdenes de un oficial. Algunos de los ejércitos que se pueden colecciónar y con los que se puede jugar en Warhammer 40,000 son humanos, como la tremenda variedad Guardia Imperial o los fanáticos Marines Espaciales del Adeptus Astartes. Otros ejércitos pertenecen a razas alienígenas, como los antiguos y misteriosos Eldars, los salvajes Orkos de piel verde o las monstruosas criaturas de las flotas enjambre tiránidas.

Para jugar una partida de Warhammer 40,000 hacen falta miniaturas. Cuando un jugador empieza a jugar partidas, siempre debería hacerlo con las miniaturas que más le gusten por su aspecto sin preocuparse demasiado por sus características o por cómo funcionan. Puede que conozcas a alguien que ya sabe jugar y que te deje algunas de sus miniaturas o tal vez podrías jugar un par de partidas introductorias en una tienda o en un club de juego. Para familiarizarte con las reglas del juego, no hace falta contar con un ejército muy grande de antemano.

Al comenzar a colecciónar un ejército, lo más probable es que desees utilizarlo cuanto antes, así que la mejor manera de empezar es colecciónar unas cuantas escuadras de tropas y varios vehículos que puedan luchar igual de bien sea cual sea el tipo de enemigo. Más adelante, a medida que vayas aumentando tu colección, podrás incluir más tipos de tropas especiales que vayan especialmente bien para luchar contra determinados tipos de adversarios, pero que

pueden ser más débiles contra otros. Cuanto más grande sea la colección, más amplia será la gama de opciones y más grandes serán las batallas que podrás jugar.

CÓMO ELEGIR EL EJÉRCITO

Antes de empezar a colecciónar un ejército, tendrás que decidir cuálquieres colecciónar. Cada raza tiene unas capacidades, unos tipos de tropa, unas habilidades especiales y un potencial tecnológico distintos de las demás. Por ejemplo, la Guardia Imperial, los soldados humanos del Imperio, combate en cantidades muy grandes de hombres apoyados por una gran variedad de tanques y artillería, mientras que los ejércitos de los Marines Espaciales del Caos suelen consistir en unidades de hombres mucho menores en número pero de elite, a menudo apoyados por criaturas mutantes y demonios engendrados en la disformidad. Ambos ejércitos pueden jugar la misma batalla, pero cada uno se empleará de un modo muy diferente.

Los detalles de cada ejército se proporcionan en los libros de codex de Warhammer 40,000, en los que se recopilan las reglas y las descripciones de todos los tipos de tropas, armas, vehículos y reglas especiales con los que cuenta cada raza. Las listas de ejército son un elemento muy útil del juego, ya que en ellas se definen las opciones de que dispone a la hora de formar un ejército y se imponen ciertas restricciones sobre cómo combinar las tropas. De esta manera, se mantiene la personalidad de los distintos ejércitos y se garantiza que la selección de tropas sea equilibrada.

Dentro de las selecciones permitidas en una lista de ejército, las opciones que se ofrecen son muy flexibles. Es muy poco probable que dos jugadores lleguen a componer exactamente el mismo ejército con la misma combinación de tropas para cualquiera de las listas existentes.

LOS LIBROS DE CODEX

Una vez hayas elegido el ejército que quieras colecciónar, tendrás que saber más cosas sobre él: cómo lucha, qué miniaturas especiales puede incluir y todo lo que contiene la lista de ejército. Todo esto podrás encontrarlo en las páginas del codex de cada ejército de Warhammer 40,000, aparte de información de trasfondo, la historia de la raza, los personajes especiales y otros detalles. Por ejemplo, si decides colecciónar un ejército de los poderosos Marines Espaciales, toda la información que necesitas para aprovechar al máximo tu colección la encontrarás en las páginas del Codex Marines Espaciales. Además de contarte muchas cosas sobre el ejército, este libro también te muestra los uniformes y los esquemas cromáticos, una descripción detallada de todos los distintos tipos de armas que pueden usar, los diferentes tipos de tropas y las restricciones que hay que tener en cuenta a la hora de seleccionar las miniaturas que pueden participar en una batalla.



UN EJÉRCITO TÍPICO DE MARINES ESPACIALES

(A) **Escuadra de exterminadores:** la élite de los Marines Espaciales va equipada con la prácticamente inexpugnable armadura de exterminador y con el mortífero bólter de asalto. Pueden teleportarse directamente hasta el centro de las líneas de batalla enemigas.

(B) **Land Raider:** los Land Raiders forman el pilar central del poder acorazado de los Marines Espaciales. Los cañones láser que llevan montados en sus barquillas laterales les confieren una potencia de fuego superior. También se pueden usar para transportar escuadras a la batalla rápidamente. Estos tanques están fuertemente blindados y pueden aguantar la mayor parte de los disparos que el enemigo dirija contra ellos.

(C) **Land Speeder Tornado:** un vehículo de ataque rápido, capaz de volar y con una gran maniobrabilidad. El Land Speeder Tornado lleva un bólter pesado para acabar con la infantería y un cañón de asalto para atacar a los blancos más pesados. Puede infilir una gran cantidad de daño, aunque solo dispone de blindaje ligero.

(D) **Dos escuadras tácticas (una con un transporte Rhino):** las escuadras tácticas son tropas de alto nivel de flexibilidad que forman la base de la mayoría de ejércitos de Marines Espaciales. Gracias a su armamento estándar (los bólteres de disparo rápido), pueden eliminar a la mayoría de o-

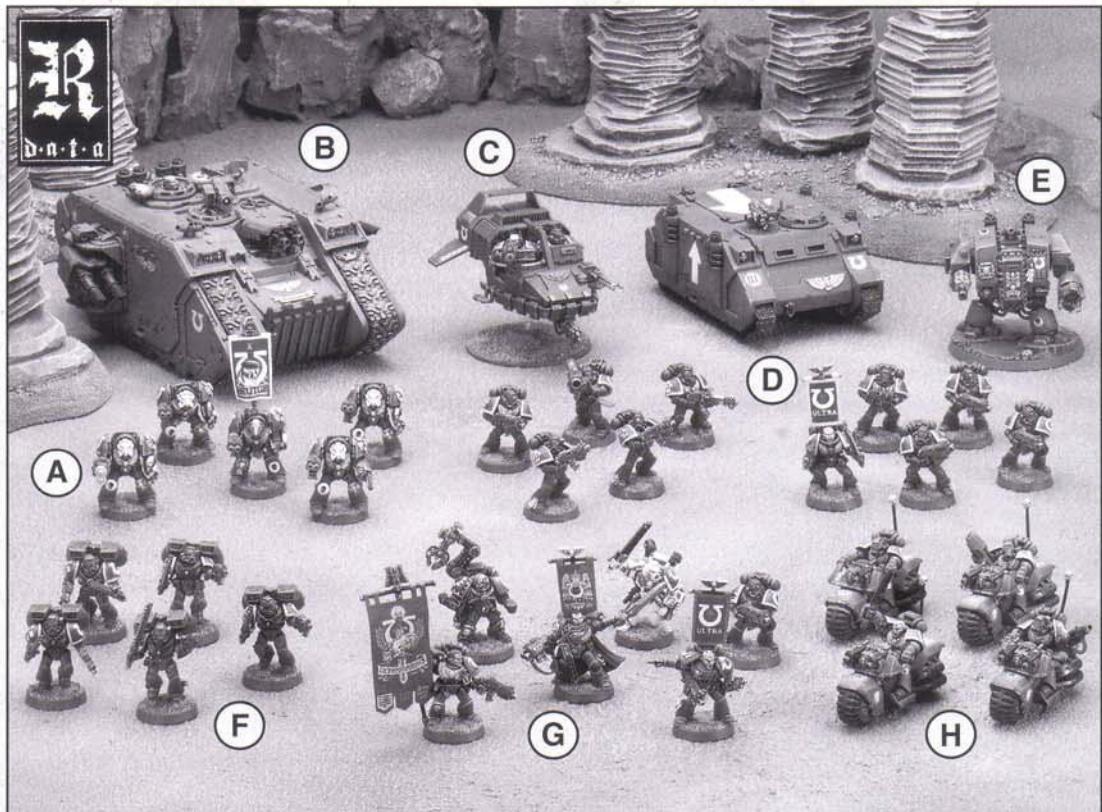
nentes. Además, pueden contar con armas pesadas para hacer frente a los vehículos enemigos o a las criaturas monstruosas. Las escuadras tácticas pueden ir montadas en un Rhino para su rápido transporte por el campo de batalla.

(E) **Dreadnought:** los dreadnoughts son enormes máquinas de combate con blindaje pesado. Pueden estar armados con una variedad de armamento pesado capaz de destruir tanques, aniquilar infantería o aplastar enemigos en combate cuerpo a cuerpo.

(F) **Escuadra de asalto:** esta escuadra está equipada con armas de combate cuerpo a cuerpo como pistolas y espadas sierra y sus integrantes llevan unos retroreactores que les permiten lanzarse contra el enemigo a toda velocidad.

(G) **Escuadra de mando:** el ejército está liderado por un comandante que representa al jugador en persona sobre el campo de batalla. Este puede ir acompañado por una escolta formada por veteranos de gran experiencia y soldados especialistas como los apotecarios.

(H) **Escuadrón de motocicletas:** los escuadrones de motocicletas de ataque rápido son tropas de asalto excelentes y muy maniobrables. Pueden enfrentarse al enemigo rápidamente para apoyar a la escuadra de asalto.





INTRODUCCIÓN A LAS REGLAS

En esta sección de Warhammer 40,000 encontrarás las reglas del juego, el cómo y cuándo los diferentes tipos de tropas se mueven y luchan sobre el campo de batalla. No es necesario saberse todas las reglas para empezar a jugar. En realidad, si intentas aprendértelas todas de una vez, acabarás confuso y con dolor de cabeza. Si nunca has jugado a nada parecido a Warhammer 40,000, te recomendamos que empieces con las reglas básicas de la infantería y luego pases a las reglas de los distintos tipos de unidades.

Muy pocas batallas de Warhammer 40,000, especialmente si estás empezando, requerirán la aplicación de todas las reglas que se describen en las secciones siguientes, por lo que te aconsejamos que leas por encima todas las reglas. No es necesario que las leas detenidamente, sino que simplemente te hagas una idea general de su funcionamiento y de dónde puede encontrarse cada una de las reglas. A continuación, deberías jugar unas cuantas batallas y, cuando se planteen situaciones que no estés seguro de cómo resolver, lee detenidamente la sección correspondiente. Los apartados "Atributos" y "El turno" y las secciones Fase de movimiento, Fase de disparo, Fase de

asalto y Moral contienen todas las reglas básicas que se necesitan para jugar. También va muy bien volver a mirar las reglas de vez en cuando para asegurarte de que todo funciona como crees.

De esta forma aprenderás las reglas básicas después de haber jugado las primeras batallas y serás capaz de solucionar la mayor parte de las dudas consultando tan solo las tablas de referencia. A medida que vayas introduciendo nuevos elementos en tus batallas, como personajes heroicos, tanques y dreadnoughts, lee las reglas correspondientes y consúltalas durante la partida hasta que las domines igual de bien que las reglas básicas.

LO QUE NECESITAS

Además del libro de Warhammer 40,000, necesitarás otros elementos básicos del juego mientras estés librando tus batallas. En primer lugar, se necesitan dos o más jugadores con una selección de miniaturas para representar sus fuerzas y un campo de batalla sobre el que jugar. Cualquier superficie firme y nivelada, como la mesa del comedor o de la cocina o el suelo, puede convertirse fácilmente en un campo de batalla. Es recomendable proteger la mesa de posibles rayados y golpes con una manta o un trozo de tela. La mayoría de jugadores utilizan tableros de juego especialmente preparados colocando un tablón de madera aglomerada de unos 180 x 120 cm sobre una mesa para aumentar su superficie de juego.

Para completar el campo de batalla, deberías disponer de algunos elementos de escenografía tales como colinas, vallas, edificios en ruinas, restos de naves, junglas o bosques. Estos elementos de escenografía, tanto si los has hecho tú mismo como si los has comprado, añaden mucho realismo a tus batallas y permiten a los ejércitos luchar por ellos o utilizarlos como cobertura para protegerse de los disparos enemigos. En la sección Organizar una batalla se habla más a fondo sobre ejércitos y campos de batalla.

Los codex ofrecen las reglas especiales y las listas de ejército de las distintas fuerzas en conflicto del 41º Milenario y están pensados para complementar las reglas de Warhammer 40,000.

Además de jugadores, ejércitos, un campo de batalla y escenografía, necesitarás una cinta métrica o una regla para medir el movimiento de las tropas. Todas las distancias en Warhammer 40,000 están indicadas en centímetros. También necesitarás varios dados de seis caras normales y un dado de dispersión. Por último, va bien tener a mano lápiz y papel para anotar los daños causados en los vehículos, así como las bajas y otros detalles que se producirán durante el juego.



TIRADAS DE DADOS

En Warhammer 40,000 deben efectuarse tiradas de dados en numerosas ocasiones para determinar el resultado de las acciones de las tropas (su efectividad al disparar, los daños causados en un vehículo, cuánto se retiran las tropas, etc.). Todas las tiradas de dados en Warhammer 40,000 utilizan dados de seis caras (generalmente abreviados como D6).

A veces es posible que deba modificarse el resultado obtenido en la tirada de dado. Esto se indica como 1D6 al que se le suma o resta un número (por ejemplo, 1D6+1 ó 1D6-2). Para calcular el resultado final, tira el dado y suma o resta el número indicado.

1D6+2 significa que debe tirarse el dado y sumar 2 al resultado, con lo que se obtiene un resultado final comprendido entre 3 y 8.

También es posible que tengas que tirar más de un dado a la vez, lo cual se indica como 2D6, 3D6, etc. Tira el número indicado de dados de seis caras y suma los resultados obtenidos en cada dado. Así, en una tirada de 2D6 deben tirarse dos dados de seis caras y sumar los resultados para obtener un resultado comprendido entre 2 y 12; al tirar 3D6, sumas los resultados obtenidos en tres dados de seis caras para obtener un resultado entre 3 y 18; etc. Otro sistema similar utilizado a veces es tirar un dado y multiplicar el resultado obtenido por una cierta cantidad. Por tanto, 1D6x5 significa que debe tirarse un dado de seis caras y multiplicar el resultado por 5 para obtener un total de entre 5 y 30.

A veces, debe combinarse más de uno de estos sistemas. Por ejemplo, con 2D6+5 obtendremos un resultado entre 7 y 17; y en 3D6-3 obtendremos un resultado entre 0 y 15.

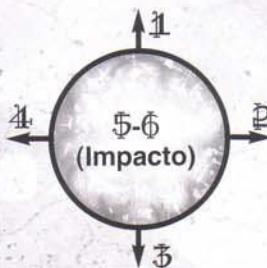
En circunstancias excepcionales deberás tirar 1D3. Como no existen los dados de tres caras, utiliza el siguiente sistema para determinar un resultado entre 1 y 3. Tira 1D6 y divide el resultado por la mitad, redondeando las fracciones al resultado superior. Así, 1 ó 2=1; 3 ó 4=2; y 5 ó 6=3.

DADO DE DISPERSIÓN

Algunas armas son muy poco precisas, por lo que es necesario utilizar el dado de dispersión de Games Workshop para determinar el punto exacto de impacto. El dado de dispersión está marcado con un símbolo de flecha en cuatro de sus caras y con un punto de mira en las otras dos caras. Solo hace falta tirar el dado cerca del objetivo y, si se obtiene un resultado de flecha, significa que el disparo se ha desviado en la dirección que esta marca. Si se obtiene un resultado de punto de mira, significa que el disparo ha impactado en el objetivo. Algunas armas se dispersan automáticamente, siendo imposible conseguir un impacto direc-

to. En estos casos debe utilizarse la flecha pequeña que hay sobre el punto de mira para determinar la dirección.

Aunque tirar el dado de dispersión es el mejor sistema de determinar una dirección aleatoriamente, puede conseguirse un resultado similar utilizando un dado de seis caras normal. Coloca este libro plano sobre la mesa con la flecha que indica la dirección 1 en el diagrama orientada en la dirección que deseas que el arma dispare. Tira 1D6. Si obtienes un resultado de 5 ó 6, el disparo impactará en el objetivo. Si se obtiene un 1, 2, 3 ó 4, el disparo se desviará en la dirección indicada. Este método no es tan aleatorio como en el caso del dado de dispersión, pero es suficiente en la mayoría de ocasiones.



REPETICIONES DE TIRADAS

En algunas situaciones las reglas te permiten repetir una tirada. Esto quiere decir exactamente lo que parece, es decir, coger los dados de nuevo y volver a tirarlos. El resultado de la segunda tirada es el que debe utilizarse, incluso si es peor que el primero. Ninguna tirada puede repetirse más de una vez, sea cual sea la causa de la repetición.

LA REGLA MÁS IMPORTANTE

¡La regla más importante a la hora de jugar partidas de Warhammer 40,000 es pasarlo en grande! Lo que ocurrirá es que, aunque pasarlo en grande suele implicar destrozar sin piedad las tropas del contrincante, no hay que olvidar que tanto tú como tu adversario tenéis que pasarlo bien. Cada vez que juegas una partida, tu oponente y tú acordáis batirnos en duelo según una serie de reglas comunes bastante abstractas, en un campo imaginario y usando unas tropas representativas y mil otros sutiles acuerdos que confluyen para que todo salga bien.

La batalla en sí misma es una experiencia compartida capaz de ofrecer grandes dosis de entretenimiento para ambos bandos siempre que los dos estén dispuestos a que así sea. A nadie le gusta demasiado jugar una partida con alguien que tenga los nervios crispados, que sea irascible y mala persona en general o que solo juegue para ganar a toda costa. Ese tipo de jugador no tardará en darse cuenta de que le cuesta mucho encontrar adversarios porque la verdad es que no resulta nada divertido jugar contra él. Por esta razón, la regla más importante es jugar limpio y tratar al adversario con el mismo respeto con el que te gustaría que te tratases a ti para que así los dos podáis disfrutar de una buena y emocionante partida. Si consigues hacer eso y a la vez aplastar sin piedad las fuerzas del enemigo, serás un verdadero ganador.



El necio confía en la suerte,
el sabio solo confía en el Emperador.

LAS MINIATURAS

Cada una de las miniaturas Citadel que se usan para jugar a Warhammer 40,000 es un elemento de juego específico con sus propias características. Es conveniente definir los distintos tipos de miniaturas para que luego sea más cómodo describirlos a lo largo del reglamento.

Existen dos tipos básicos de miniaturas:

LAS MINIATURAS NO CONSIDERADAS VEHÍCULOS

Esta categoría abarca una gran variedad de tropas, desde los gretchins (que son los pequeños y débiles esclavos de los Orkos) hasta los señores espirituales (las poderosas creaciones eldars que contienen las almas de los muertos). Las miniaturas que no se consideran vehículos son las más comunes del juego y todas emplean el perfil estándar descrito en el apartado "Atributos" (véase la página 12).

LAS MINIATURAS DE VEHÍCULOS

Tal y como era de esperar, aquí se incluyen los vehículos; aunque, en realidad, son solo los vehículos que llevan tripulación en su interior. Los vehículos pequeños, como las motocicletas, no se incluyen dentro de esta categoría, sino que se tratan como una extensión del piloto. Todos los vehículos tienen un perfil que se describe en la sección Vehículos (véase la página 58).

Cuando se utiliza el término "miniatura" en el reglamento, se refiere tanto a miniaturas que no se consideran vehículos como a las de vehículos. Si se usa la expresión "miniatura que no se considera vehículo", nos referiremos a las miniaturas que empleen los atributos normales y, si se usa la expresión "miniatura de vehículo", nos referiremos a las que usan los atributos de los vehículos. Para asegurarte de reconocer la diferencia entre ambos tipos, puedes echarle un vistazo ahora mismo a dichas secciones.

A veces, las miniaturas luchan de forma individual. Este suele ser el caso de los tanques más potentes o de los comandantes de ejército de gran experiencia. Sin embargo, normalmente se agrupan varias miniaturas formando una **unidad**. Los distintos tipos de unidades se describen en el apartado "Unidades".

NORMAS DE PEANAS Y ALTURAS

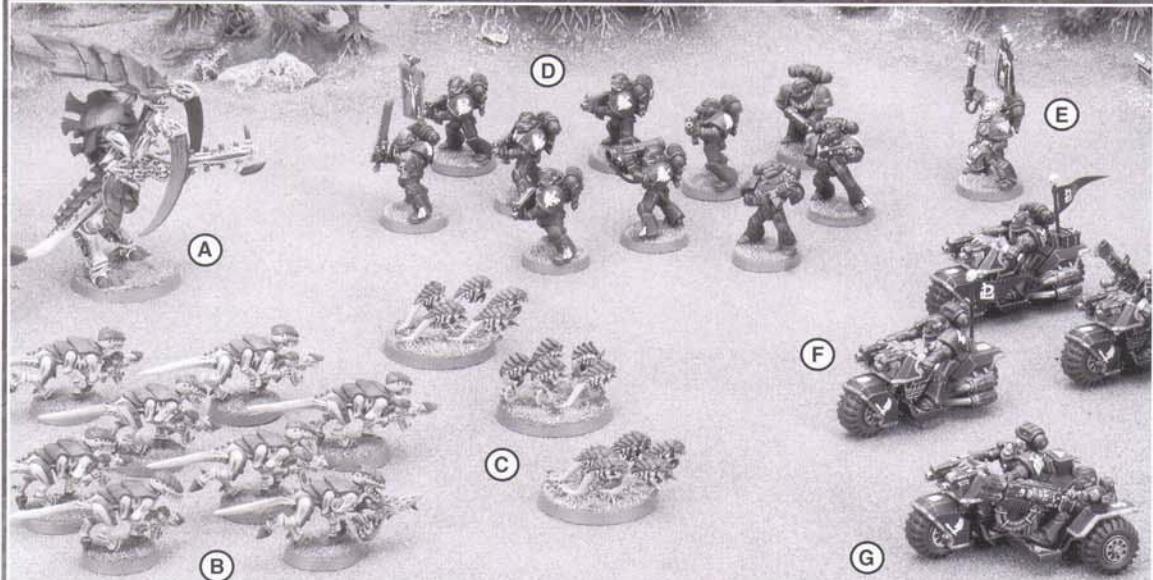
En Warhammer 40,000 existe un sinfín de miniaturas distintas, desde imponentes demonios e inmensas máquinas de guerra hasta diminutas alimañas reptantes. Para no confundirnos con la enorme variedad de miniaturas existentes en el juego, se aplican un par de convenciones a todas las miniaturas.

LAS PEANAS

En primer lugar, se considera que una miniatura ocupa el mismo espacio que su peana, de modo que, al medir las distancias, debe emplearse siempre el borde más cercano de la peana como punto de inicio. Para las miniaturas que no tienen peana (como la mayoría de vehículos) debe usarse el casco o el cuerpo principal de la miniatura. Las miniaturas de Games Workshop se venden con una peana que debería considerarse el tamaño mínimo de peana sobre el que pueden ir montadas; se pueden montar sobre una peana más grande, pero nunca sobre una más pequeña.

LA ALTURA DE LAS MINIATURAS

Las reglas suelen tener en cuenta la altura de las miniaturas y de los elementos del terreno y esta se utiliza para determinar si las tropas pueden ver por encima de las obstrucciones. Ello no significa que esa sea exactamente su altura real, ya que el simple hecho de agacharse, arrodillar-



Todas las miniaturas que aparecen en esta imagen se clasifican como miniaturas que no se consideran vehículos. (A) tirano de enjambre tiránido, (B) hormigantes tiránidos, (C) enjambre devorador tiránido, (D) escuadra táctica de Marines Espaciales, (E) capellán de los Marines Espaciales, (F) motocicletas de los Marines Espaciales, (G) motocicleta de ataque de los Marines Espaciales.

En este ejemplo, los hormigantes, los enjambres devoradores, la escuadra táctica de Marines Espaciales y las motocicletas forman grupos independientes llamados unidades.



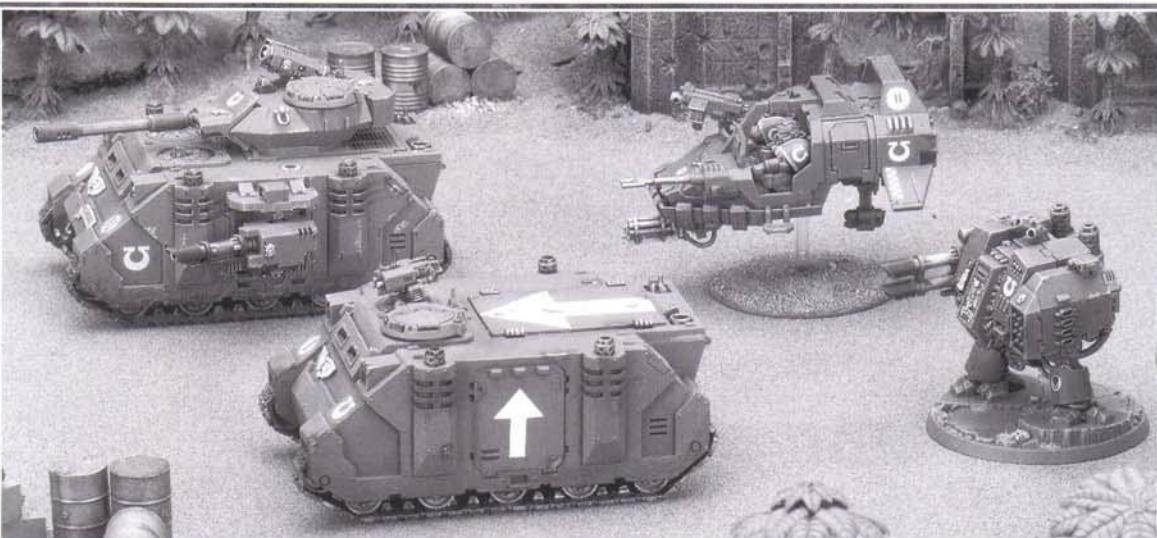
se o arrastrarse por el suelo hará que tales comparaciones resulten irrelevantes. En lugar de eso, existen tres amplias franjas de altura que incluyen a todas las miniaturas existentes. Además, estas categorías también se usan para definir la altura de algunos elementos de terreno. Las siguientes tres categorías son las únicas que cuentan en la fase de disparo a la hora de determinar la línea de visión y la prioridad de los objetivos:

Tamaño 1: objetivos pequeños (véase la página 75).

Tamaño 2: objetivos estándar. Básicamente, toda miniatura no incluida en ninguna de las otras dos categorías.

Tamaño 3: objetivos grandes. Incluye las criaturas monstruosas y los vehículos (véase el apartado "Unidades", páginas 9 y 10).

En principio, prácticamente todas las miniaturas se incluirán en la segunda categoría. No obstante, cuando se quiera ver por encima de otros elementos de terreno o por encima de un combate cuerpo a cuerpo, se deberán tener en cuenta estas alturas. Todo lo que hace falta saber es que, si la miniatura atacante o la miniatura atacada son de una categoría de altura mayor que todo lo que haya por en medio, entonces habrá una clara línea de visión.



Todas las miniaturas que aparecen en esta imagen se clasifican como miniaturas de vehículos. De izquierda a derecha: tanque Predator, TBT Rhino, Land Speeder, dreadnought.

UNIDADES

Warhammer 40,000 te permite recrear batallas con ejércitos de tropas y unidades de tanques y artillería de apoyo. Depende de ti, como general del ejército, encontrar la mejor táctica que utilizar con tus vehículos e infantería para conseguir la victoria. Como es lógico, en la guerra real los soldados forman grupos para luchar en escuadras, secciones, etc. ¡Los guerreros individuales normalmente no recorren el campo de batalla por su cuenta y riesgo por razones obvias! En Warhammer 40,000, representamos esta forma de luchar agrupando las miniaturas en unidades.

Las unidades de guerreros luchan en formación abierta, dejando una cierta distancia entre ellos. Esto proporciona a cada guerrero la libertad suficiente para moverse rápidamente por terreno difícil y aprovechar la cobertura que pueden proporcionarle las leves depresiones del terreno, los matorrales y otros pequeños accidentes del terreno para evitar los disparos del enemigo. Igualmente, las baterías de artillería están formadas por los cañones y las dotaciones que los disparan, los escuadrones de vehículos están formados por un determinado número de vehículos ligeros, y

así sucesivamente. Los diferentes elementos de una unidad deben permanecer cerca los unos de los otros para mantener su efectividad como fuerza de combate. Esto se describe con más detalle en la sección Movimiento.

Una unidad está formada generalmente por varias miniaturas de infantería o vehículos pequeños, que luchan como grupo, pero también puede estar formada por una única miniatura muy grande y poderosa como, por ejemplo, un tanque, un monstruo alienígena o un héroe. En las reglas, nos referiremos a todas ellas como unidades. Para que resulte más fácil aprender las reglas básicas, las secciones Fase de movimiento, Fase de disparo, Fase de asalto y Moral están escritas tomando como ejemplo las unidades de infantería porque son el tipo de unidad más común de todo el juego. Los otros tipos de unidades se describen en secciones posteriores en las que se tratan las reglas concretas de las motocicletas a reacción, de las criaturas monstruosas, etc. Los principales tipos de unidades de las miniaturas que no se consideran vehículos son los que se presentan a continuación.



UNIDADES RETROPROPELADAS

Las unidades retropropulsadas están equipadas con retrorreactores, retrocohetes, alas, aparatos de teleportación u otros medios de moverse a gran velocidad por distancias cortas. Normalmente, suelen aprovechar esta tecnología para aparecer en medio de las filas enemigas de forma heroica o estúpida (dependiendo de cómo se mire). Las unidades retropropulsadas pueden desplazarse como las miniaturas normales a pie o activar sus aparatos de retropropulsión para efectuar un movimiento a gran velocidad combinando así algunos de los mejores elementos tanto de la infantería montada como de la ordinaria. Las unidades retropropulsadas suelen estar compuestas por entre cinco y diez miniaturas y son un elemento valioso a la par que escaso en la mayoría de ejércitos.

INFANTERÍA

Las unidades de infantería engloban todas las tropas de soldados a pie, tanto si son humanos como alienígenas. La típica unidad de infantería está compuesta por entre cinco y diez miniaturas, aunque no es raro que sean mucho más grandes. En ciertos casos, una unidad puede estar compuesta por una sola miniatura. La infantería es bastante lenta, pero es capaz de atravesar casi cualquier tipo de terreno (con el tiempo necesario) y puede sacar el máximo provecho de la cobertura para evitar el fuego enemigo. La infantería es el tipo de unidad más común y más fiable de Warhammer 40,000, por lo que las reglas básicas giran en torno a ella.





BESTIAS SALVAJES Y CABALLERÍA

Las bestias salvajes y la caballería, formadas por animales de caza especialmente fuertes o jinetes con monturas vivientes, son capaces de llegar rápidamente al combate cuerpo a cuerpo con el enemigo. Las bestias salvajes y la caballería tienen un perfil como la infantería, pero son capaces de utilizar un movimiento especial más rápido al asaltar a una unidad enemiga.

Estas unidades suelen ser muy potentes en terreno abierto, donde disponen de espacio suficiente para maniobrar, y se mueven como la infantería en las zonas más densas tales como arboledas o edificios. Las unidades de bestias salvajes o de caballería suelen ser bastante pequeñas y estar formadas por entre una y seis miniaturas por unidad. Cabe destacar que los jinetes no pueden desmontar durante la partida y que las miniaturas de caballería tienen un perfil de atributos combinado que incluye al jinete y a su montura como una sola criatura.

MOTOCICLETAS Y MOTOCICLETAS A REACCIÓN

Estas unidades son pilotos montados en distintos tipos de motocicletas o motocicletas a reacción. Son capaces de moverse realmente rápido y suelen contar con sistemas de armamento montados en sus motocicletas. Su único punto débil reside en el riesgo de sufrir un accidente al atravesar terreno difícil. Ambos tipos de motocicletas maniobran mucho más deprisa que la infantería, y las motocicletas a reacción son capaces de volar a ras de suelo y así sortear obstáculos tales como matorrales sin ver reducido su movimiento. Las unidades de motocicletas y motocicletas a reacción suelen estar formadas por entre tres y cinco miniaturas.



CRÍATURAS MONSTRUOSAS

Algunas criaturas son demasiado grandes para encajar dentro de la categoría de unidad de infantería; descomunales gigantes capaces de aplastar tanques (como el cárñifex tiránido, una criatura biocreada y evolucionada específicamente para matar) o máquinas de destrucción vivientes (como el señor espectral eldar). A pesar de que las criaturas monstruosas siguen las reglas de infantería, su tamaño y capacidad destructiva las hacen ser más parecidas a los vehículos en todos los aspectos. Una unidad de criaturas monstruosas suele estar formada por una sola miniatura.





UNIDADES DE ARTILLERÍA

Estas unidades representan armas grandes y sus dotaciones, ya que las miniaturas de los cañones son lo bastante grandes como para poder retirarse por separado además de las bajas de la dotación. Las unidades de artillería se consideran infantería a todos los efectos; pero, cuando reciben disparos, los impactos pueden dirigirse contra el arma o contra la dotación. Los cañones tienen atributos parecidos a los de los vehículos. Estas unidades no deben confundirse con las dotaciones de armas pesadas que a veces forman parte de las unidades de infantería (como en la Guardia Imperial o los Eldars, por ejemplo).



VEHÍCULOS

Las unidades de vehículos están formadas por todo tipo de máquinas de guerra. En esta categoría se incluyen tanto los tanques Land Raider de los Marines Espaciales como los transportes de tropas Rhino o los dreadnoughts y los orugas orkos. Algunos vehículos pueden desplazarse más rápido que la infantería, pero tienen que permanecer en terreno abierto para no quedarse estancados. Las unidades de vehículos se representan con miniaturas individuales en el caso de tanques u otros vehículos grandes o como un grupo de uno a tres en el caso de los vehículos más pequeños. Los miembros de la dotación del vehículo, los pilotos, los comandantes y los artilleros se cuentan como una parte integral de la máquina, por lo que, si su vehículo es destruido, se considera que desaparecen con él.





LOS ULTRAMARINES EN LA BRECHA DE CORINTO

LOS ATRIBUTOS

En Warhammer 40,000 existen muchos tipos distintos de guerreros, desde los poderosos Marines Espaciales hasta los brutales Orkos, desde los ágiles Eldars hasta los enormes y temibles guerreros tiránidos. Para representar las capacidades de todos estos seres en el juego existen nueve categorías que describen sus diversos aspectos físicos y mentales. Estas categorías se denominan "atributos".

Todos los atributos se miden según un baremo que va de 0 a 10. Cuanto más alto sea el valor de un atributo, mejor será, excepto en el caso de las tiradas de salvación. Los nueve atributos son Habilidad de Armas (HA), Habilidad de Proyectiles (HP), Fuerza (F), Resistencia (R), Heridas (H), Iniciativa (I), Ataques (A), Liderazgo (L) y Tirada de Salvación (S).

HABILIDAD DE ARMAS (HA)

Indica cuán experto o diestro es el guerrero con sus armas de combate cuerpo a cuerpo o cuán fiera y decidida es una criatura al luchar con sus armas naturales. Cuanto más alto sea el valor de este atributo, más probable será que un combatiente derrote a sus adversarios en combate cuerpo a cuerpo. Un humano normal posee una Habilidad de Armas de 3. Un Marine Espacial veterano de numerosas batallas tendrá una Habilidad de Armas de 4 ó 5.

HABILIDAD DE PROYECTILES (HP)

Indica cuán experto es el guerrero con las armas de proyectiles como pistolas, lanzacohetes o armas de energía. También indica la experiencia técnica del guerrero con su armamento. Cuanto más alto sea el valor de este atributo, más fácil será para una criatura impactar cuando dispare contra un objetivo. Algunos monstruos poseen armas naturales que pueden utilizarse a distancia (pueden escupir veneno, por ejemplo) y su Habilidad de Proyectiles sirve para determinar si impactan o no al hacerlo.

FUERZA (F)

Indica cuán fuerte es la criatura. Una criatura excepcionalmente débil tiene Fuerza 1, mientras que el mortífero lictor tiránido tiene Fuerza 6 y la mayoría de los humanos tienen Fuerza 3. La Fuerza indica la potencia con la que una criatura puede golpear en combate cuerpo a cuerpo, así como su facilidad para herir a un adversario.

RESISTENCIA (R)

La Resistencia mide la capacidad de la criatura para resistir el daño físico y el dolor. Este valor refleja factores como la dureza de su piel o su caparazón. Cuanto más resistente es una criatura, más difícil es herirla con disparos o golpes. Un humano tiene R3 y un Marine Espacial genéticamente mejorado tiene R4. Los seres con Resistencia 6 o superior suelen ser criaturas monstruosas con reglas especiales que reflejan su gran tamaño.

HERIDAS (H)

Indica la cantidad de heridas que la criatura puede sufrir antes de morir o quedar tan gravemente herida que no pueda seguir luchando. La mayoría de humanos y criaturas de tamaño humano poseen un atributo de Heridas de tan solo 1. Los héroes y los monstruos grandes generalmente son capaces de resistir varias heridas que matarían a una criatura más pequeña, por lo que tienen un atributo de Heridas de 2, 3, 4 o incluso más.

INICIATIVA (I)

Indica lo alerta que está una criatura y lo rápido que puede reaccionar. Las criaturas con un valor de Iniciativa bajo son lentas y torpes; las criaturas con un valor de Iniciativa alto son rápidas y ágiles. En combate cuerpo a cuerpo, la Iniciativa proporciona a los guerreros rápidos una gran ventaja sobre los más lentos, ya que pueden atacar primero.

ATAQUES (A)

Indica el número de Ataques que la criatura puede efectuar durante el combate cuerpo a cuerpo. Muchas criaturas tan solo efectúan un ataque, pero algunos guerreros excepcionalmente hábiles y ciertos monstruos pueden atacar varias veces. El número de Ataques que una criatura puede efectuar puede incrementarse a causa del ímpetu de un asalto o por luchar con dos armas.

LIDERAZGO (L)

Una criatura con un atributo de Liderazgo elevado es una criatura valiente, decidida y con una gran sangre fría. Una criatura con un atributo de Liderazgo bajo es todo lo contrario. Las criaturas con un Liderazgo elevado son capaces de dirigir a otros inspirándoles para realizar mayores actos de valor.

TIRADA DE SALVACIÓN (S)

La Tirada de Salvación de una criatura representa sus posibilidades de evitar el daño cuando es herida. La mayoría de criaturas tienen una tirada de salvación basada en el tipo de armadura que utilicen, por lo que su Tirada de Salvación puede mejorarse equipando a la criatura con una armadura mejor. Otras criaturas pueden recibir una tirada de salvación natural por disponer de un pellejo muy grueso o de un caparazón quitinoso.



ATRIBUTOS DE NIVEL "0"

Algunas criaturas tienen un valor "0" en alguno de sus atributos, lo que significa que no tienen habilidad alguna en esa área. Esto generalmente es aplicable a aquellas criaturas que no son capaces de utilizar armas de proyectiles y, por tanto, tienen HP 0, pero también puede aplicarse a cualquier otro atributo. Por ejemplo, un civil indefenso tendrá un atributo de Ataques de 0.

CHEQUEOS DE LIDERAZGO

En ocasiones, una unidad puede verse obligada a efectuar un chequeo de liderazgo, normalmente para dirigir sus disparos o para resistir firme ante el enemigo. Para efectuar un chequeo de liderazgo, tira 2D6 y compara el total obtenido con el valor de Liderazgo de la unidad. Si el resultado de la tirada de dados es igual o inferior al valor de Liderazgo, el chequeo se supera con éxito. Si el resultado de la tirada es superior al atributo, el chequeo habrá fallado. En circunstancias especialmente duras, pueden aplicarse modificadores al atributo de Liderazgo (por ejemplo, un -1 si la unidad se encuentra por debajo de sus efectivos originales). Los chequeos de atributo se utilizan para muchas otras cosas, tal y como se detalla en el codex de cada ejército.

PERFILES DE ATRIBUTOS

Todas las criaturas de Warhammer 40,000 tienen un perfil en el que se indica el valor de sus atributos. En los codex pueden encontrarse los perfiles de muchas razas y criaturas.

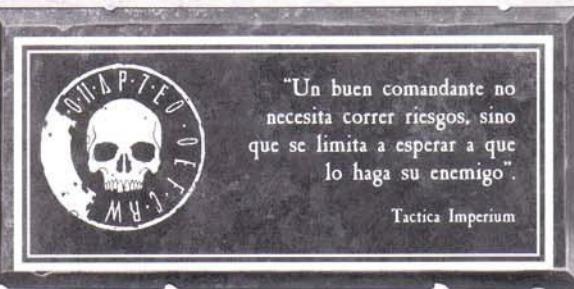
A continuación, se ofrece el perfil de un termagante tiránido y el de un Marine Espacial del Imperio.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Termagante	3	3	3	3	1	4	1	5	6+
Marine Espacial	4	4	4	1	4	1	8	3+	

Tal y como se puede observar, ambos perfiles son similares en ciertos aspectos. Tienen el mismo valor de Iniciativa, lo que significa que son igual de rápidos en combate cuerpo a cuerpo. Ambos seres tienen 1 Herida y 1 Ataque, que es lo típico para las criaturas de tamaño humano. No obstante, en el caso de la HA, la HP, la F y la R, el Marine Espacial supera al termagante.

La Habilidad de Proyectiles de 4 del Marine Espacial y su Habilidad de Armas de 4 implican que el Marine Espacial impactará más a menudo que el termagante a la hora de disparar y de luchar cuerpo a cuerpo. Al tener un valor superior de Fuerza, el Marine Espacial posee mayores posibilidades de herir o acabar con el termagante en combate cuerpo a cuerpo. Los Marines Espaciales son extremadamente robustos y su valor de Resistencia refleja que son mejores que un humano normal a la hora de resistir el daño recibido. El Marine Espacial tiene un Liderazgo de 8, lo que es ligeramente más alto que el valor medio de Liderazgo de la mayoría de guerreros. Los termagantes son depredadores salvajes y biocreados que pueden verse confundidos fácilmente sin el control telepático de los organismos más grandes del enjambre, por lo que tienen un bajo Liderazgo de 5. La armadura más gruesa del Marine Espacial le ofrece otra gran ventaja sobre el termagante, ya que todo disparo o golpe que impacte en el Marine Espacial rebota con un resultado de 3 o más en un 1D6. El termagante tiene que obtener un 6 para salvarse de la herida con sus placas de armadura quitinosa.

Lógicamente, los termagantes no están a la altura de los Marines Espaciales en el combate uno contra uno, pero, como los termagantes suelen atacar en grandes progenies, pueden ser dignos oponentes incluso para los Marines Espaciales.



"Un buen comandante no necesita correr riesgos, sino que se limita a esperar a que lo haga su enemigo".
Tactica Imperium

EL VALOR EN PUNTOS

Por lo general, junto al perfil de atributos aparece otro dato: el valor en puntos de cada miniatura. Eso representa el valor relativo en batalla de la criatura en cuestión. El valor en puntos es un cálculo abstracto que tiene en cuenta un gran número de variados factores como los atributos, los puntos fuertes y débiles generales de cada raza, el armamento básico, el tamaño de la unidad, la singularidad, etc.

Por ejemplo, cada Marine Espacial vale 15 puntos y cada termagante 7. Ello significa que los Marines Espaciales pueden verse superados numéricamente por los termagantes en una relación de dos a uno y seguir teniendo posibilidades de ganar.

LOS ATRIBUTOS DE LOS VEHÍCULOS

Al estar ambientado en el lejano futuro, en el universo de Warhammer 40,000 hay todo tipo de tanques, máquinas de guerra y demás vehículos de combate, tanto humanos como alienígenas. Para reflejar las muchas diferencias existentes entre los seres de carne y hueso y las máquinas de acero y hierro, los vehículos tienen multitud de reglas distintas y su propio grupo de atributos. Los atributos de los vehículos se describen con mayor detalle en la sección Vehículos de la página 58.





EL TURNO

Una batalla de Warhammer 40,000 es diferente de otros juegos como el ajedrez o las damas, en los que solo se puede mover una ficha cada vez. En una batalla tienen lugar un gran número de acciones: las escuadras maniobran y disparan, los tanques arrasan las posiciones enemigas y los proyectiles de la artillería caen de los cielos como una torrencial lluvia de destrucción.

Warhammer 40,000 representa todos los acontecimientos que tienen lugar durante la batalla; pero, para poder determinar su resultado, los jugadores se alternan realizando turnos de movimiento y combate con sus tropas. Así pues, en una batalla el jugador A moverá y combatirá con sus tropas en primer lugar; a continuación, el jugador B moverá y combatirá con sus tropas; después, el jugador A volverá a mover y a combatir; y así sucesivamente hasta finalizar la partida.

Durante su turno, un jugador puede mover y luchar con todas las tropas que desee. Para mayor comodidad, las acciones de mover, disparar y combatir se efectúan una detrás de otra. Esto significa que, en primer lugar, se desplazarán todas las tropas y vehículos que se quiera mover; a continuación, dispararán todas las tropas que puedan hacerlo; y así sucesivamente. Este proceso permite a todo el mundo saber lo que se está haciendo en cada momento y ayuda a saber cuándo han acabado las acciones de un jugador y empieza el turno del otro jugador.

SECUENCIA DEL TURNO

1 FASE DE MOVIMIENTO

El jugador puede mover todas las unidades de su ejército que sean capaces de hacerlo. Consultense las reglas de movimiento para más información acerca de cómo mover las tropas.

2 FASE DE DISPARO

El jugador puede disparar con todas las unidades de su ejército que tengan una unidad enemiga dentro de alcance. Consultense las reglas de disparo para más información acerca de cómo resolver los disparos.

3 FASE DE ASALTO

El jugador puede mover todas las unidades de su ejército que desee para asaltar las unidades enemigas que estén lo bastante cerca. Los asaltos son combates sangrientos y desesperados en los que las tropas luchan cuerpo a cuerpo y disparan sus armas a corto alcance.

Esto significa que ambos bandos pueden luchar en la misma fase de asalto, aunque solo el jugador cuyo turno esté jugándose podrá lanzarse a un asalto. Consultense las reglas de asalto para saber más acerca de cómo resolver estos combates.

EL TURNO DE JUEGO

En un turno completo, cada jugador realiza sus acciones en las fases correspondientes (las fases de movimiento, de disparo y de asalto, para ser exactos). Lo que sucede realmente en cada fase se describe en la tabla Secuencia del Turno que aparece junto a estas líneas. Por consiguiente, un turno de juego comprende dos turnos, uno por cada jugador, aunque a veces pueden ser más dependiendo del número de jugadores y de la misión que se juegue.

¿QUIÉN EMPIEZA PRIMERO?

Puede decidirse de diversas formas qué jugador empieza en primer lugar. Habitualmente, ambos jugadores tiran 1D6 y el jugador que obtenga el resultado mayor puede decidir si quiere mover en primer o segundo lugar (mover en primer lugar suele ser la opción más utilizada, excepto si se dispone de un plan muy astuto). A veces, el tipo de misión que esté jugándose determina el orden de juego. Por ejemplo, en una emboscada, el atacante siempre será el primero en mover.

Cómo librarse cada tipo de batalla se describe en la sección Organizar una batalla.

FINALIZACIÓN DE LA BATALLA

Una batalla puede finalizar de muchas formas distintas. Una de las más habituales es finalizarla después de haber librado un número de turnos de juego previamente determinado (generalmente son seis turnos de juego para cada jugador). Sin embargo, en algunas batallas es posible que los jugadores consigan una "victoria por muerte súbita", con la que la batalla terminará inmediatamente (por ejemplo, si el generador es destruido, la batalla acaba de inmediato). Es posible establecer el número de turnos que dura la batalla de forma aleatoria, mediante una tirada de dado. También se puede decidir finalizar la batalla una vez transcurrido un cierto tiempo de juego. Las diferentes formas de determinar el final de una batalla están descritas con más detalle en la sección Organizar una batalla.

EXCEPCIONES

En ciertas ocasiones, es posible que un jugador efectúe una acción en el turno de otro jugador (por ejemplo, luchar en combate cuerpo a cuerpo). También puede ser conveniente interrumpir la secuencia del turno para resolver alguna circunstancia excepcional (como haber activado una trampa explosiva). Hay que tener en cuenta que, después de la interrupción, la secuencia del turno siempre se reanuda en el punto donde se había interrumpido.



FASE DE MOVIMIENTO

Es en la fase de movimiento cuando se mueven las unidades por el campo de batalla. En esta fase pueden, por ejemplo, avanzar hacia el enemigo, ponerse a cubierto, retirarse ante un enemigo mucho más poderoso o rodear al enemigo para atacar por un flanco vulnerable o por la retaguardia. Aunque la fase de movimiento es la más sencilla de resolver, probablemente también sea la más importante tácticamente hablando. De momento, tan solo vamos a describir cómo se mueven los guerreros a pie, ya que son la tropa más habitual del juego. Tal y como se describe más adelante, los vehículos, las unidades retropropulsadas, la caballería y algunos otros tipos de unidades mueven de forma diferente para representar su mayor movilidad.

En su turno, un jugador puede mover las miniaturas de cada una de sus unidades hasta su capacidad de movimiento máxima. Una vez una unidad ha completado su movimiento, el jugador selecciona otra unidad y la mueve, y así sucesivamente hasta que haya movido todas las unidades que quería mover.

SUMARIO DE LA FASE DE MOVIMIENTO

1. Elige una unidad que quieras que se mueva.
2. Mueve algunas o todas las miniaturas de la unidad hasta su capacidad de movimiento máxima.
3. Elige otra unidad que quieras que se mueva.

Hay que tener en cuenta que no es necesario que un jugador mueva todas sus unidades; de hecho, no tiene por qué mover ninguna. Una unidad que no se mueve suele ser más efectiva disparando, tal y como se describe más adelante. Una vez hayas comenzado a mover una unidad, no podrás cambiar el movimiento de una unidad que hayas movido con anterioridad.

CAPACIDAD DE MOVIMIENTO

Las unidades de infantería pueden mover hasta 15 cm durante la fase de movimiento. Este movimiento representa a las miniaturas avanzando a la carrera, pero deteniéndose a menudo para observar los alrededores en busca de enemigos, efectuar algunos disparos, etc. Incluso aquellos guerreros que estén moviéndose en una zona del campo de batalla en la que no hay miniaturas enemigas moverán 15 cm, ya que las tropas no tienen la visión global del campo de batalla que posee el jugador y no tienen forma alguna de saber si hay enemigos a su alrededor.

No se puede mover una miniatura a un espacio que ya ocupe otra miniatura ni hacerla pasar por un espacio más pequeño que el diámetro de su peana. En la fase de movimiento, ninguna miniatura puede terminar su movimiento en contacto peana con peana con una miniatura enemiga (esto solo es posible en la fase de asalto). Para representar esto con claridad, una miniatura no puede acercarse a menos de 3 cm de una miniatura enemiga (los vehículos destruidos no cuentan) durante la fase de movimiento.

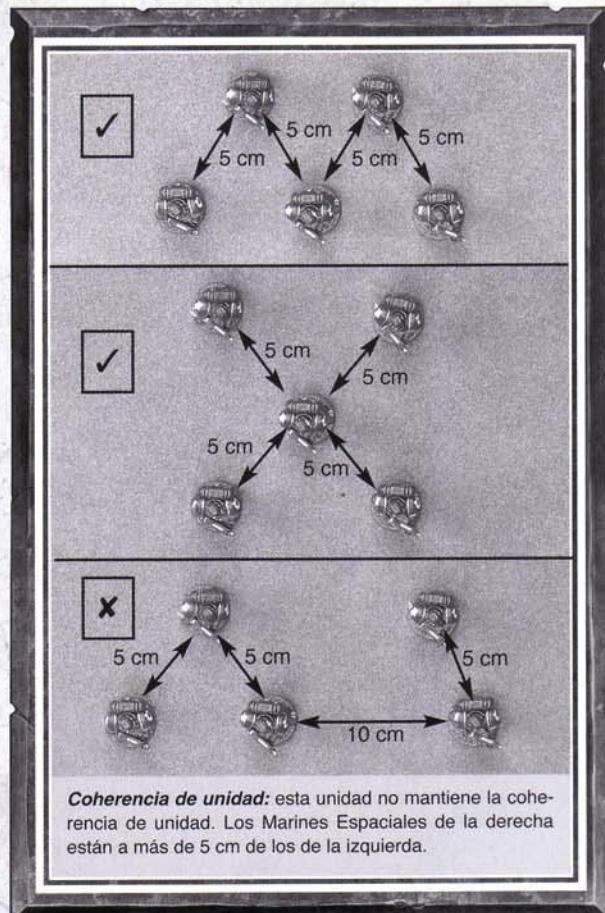
CAPACIDADES DE MOVIMIENTO DIFERENTES DENTRO DE UNA MISMA UNIDAD

Todas las miniaturas de una misma unidad mueven a la velocidad de la miniatura más lenta.

COHERENCIA DE UNIDAD

Tal y como hemos descrito anteriormente, las unidades son generalmente grupos de miniaturas actuando conjuntamente sobre el campo de batalla. Luchan en formación abierta, dejando una cierta distancia entre ellas. Esto da a los guerreros la libertad necesaria para poder moverse más rápido por terreno difícil y les permite aprovechar cualquier cobertura posible.

Al mover una unidad, cada una de las miniaturas que la componen puede moverse hasta el máximo de su capacidad de movimiento. Recuerda que los miembros de una unidad deben permanecer juntos; de lo contrario, las miniaturas individuales se dispersarían por el campo de batalla y la escuadra perdería su cohesión como unidad de combate. Por lo tanto, cuando la unidad haya acabado de mover, todas sus miniaturas deberán formar una cadena imaginaria en que la distancia entre una y la siguiente sea como máximo de 5 cm. Esto es lo que se conoce como "coherencia de unidad".



Coherencia de unidad: esta unidad no mantiene la coherencia de unidad. Los Marines Espaciales de la derecha están a más de 5 cm de los de la izquierda.



No es el horror de la guerra lo que me preocupa, sino los horrores que no podemos percibir estando en paz.

Durante una batalla es posible que una unidad quede dividida y pierda su coherencia de unidad, generalmente a causa de las bajas. Aplica la siguiente regla en estos casos:

Si una unidad ha quedado dividida por cualquier causa, las miniaturas deben moverse para recuperar la coherencia de unidad en su siguiente fase de movimiento. Si no lo consiguen, la unidad no podrá disparar ni efectuar asaltos hasta que recupere la coherencia. Si por alguna razón la unidad no puede mover durante su próximo turno (por ejemplo, porque está acobardada a causa de una barrera de artillería o de un rifle de francotirador), deberá moverse para obtener coherencia de unidad tan pronto como tenga la oportunidad.

GIRAR Y ENCARARSE

Durante el movimiento, las miniaturas pueden girar como quieran sin que ello reduzca su capacidad de movimiento. Las miniaturas de infantería pueden girarse para encararse con sus enemigos durante la fase de disparo, por lo que no es necesario orientar las miniaturas al final de la fase de movimiento (aunque tradicionalmente acaban su movimiento de cara al enemigo).

MOVIMIENTOS ALEATORIOS Y OBLIGATORIOS

En ocasiones, una unidad estará sujeta a movimientos aleatorios y/o se verá forzada a mover en una dirección concreta. Normalmente, se tratará de 3D6 cm o 5D6 cm de movimiento adicional (que puede ser hacia la unidad enemiga más cercana) o de un movimiento directo hacia la unidad enemiga más cercana. Si no se indica otra cosa en las reglas especiales de la unidad, este tipo de movimiento está sujeto a las penalizaciones habituales por mover a través de terreno difícil o terreno peligroso. Una unidad que esté efectuando un movimiento aleatorio a través de terreno difícil verá reducida a la mitad la distancia obtenida en los dados para determinar su capacidad de movimiento (redondeando hacia arriba), a no ser que se especifique lo contrario.

TERRENO

La galaxia es un lugar inmenso, con millones de mundos diferentes: mundos helados, mundos desierto, mundos colmena, mundos salvajes y muchos otros exóticos tipos de campos de batalla (si puedes imaginarlo, seguro que existe en algún lugar). Los tipos de terreno de estos mundos pueden variar desde amplias y peladas llanuras hasta torres de plexiglás y plastiacerio que rasgan los cielos; desde exuberantes junglas hasta picos helados o ardientes desiertos. Pero hay un factor común al conjunto de ellos: todos tienen zonas en las que es muy difícil combatir.

Evidentemente, las áreas que proporcionan algún tipo de cobertura desde la cual los guerreros puedan luchar o que representen un obstáculo para el enemigo son vitales en cualquier guerra y están destinadas a convertirse en sanguinarios campos de batalla. Más adelante se describe con todo detalle cómo representar el terreno del campo de batalla. De momento, nos centraremos en la relación entre el terreno y el movimiento de las tropas a través de él.

TIPOS DE TERRENO

Aunque el terreno proporciona cobertura ante el fuego enemigo, también puede estorbar el movimiento de las unidades. Las unidades pueden desorientarse o verse retrasadas por la necesidad de atravesar o trepar por colinas y obstrucciones. Hay tres tipos básicos de terreno: el despejado, el difícil y el infranqueable.

- Normalmente, un campo de batalla suele estar compuesto en su mayoría por terreno despejado. Las unidades pueden mover por el terreno despejado sin penalización alguna.
- El terreno difícil ralentiza el avance de las miniaturas que lo atraviesan. A veces, el terreno difícil es peligroso para las miniaturas que pasan por él.
- No se puede pasar por una zona de terreno infranqueable.

CONSEJOS PARA CLASIFICAR EL TERRENO

Clasificar el terreno en alguna de las tres categorías mencionadas es una tarea relativamente fácil, pero es importante que tu oponente y tú os pongáis de acuerdo, antes de que empiece la partida, en qué tipo de terreno es cada uno de los elementos de escenografía que hay sobre el campo de batalla.

- El terreno despejado es aquel que se puede cruzar sin ninguna dificultad. En esta categoría se incluyen los espacios abiertos como campos, páramos, colinas y desiertos de todo tipo. Se pueden embellecer estas zonas con árboles, matojos o cactus (o sus equivalentes alienígenas).
- Las junglas, los bosques, las ruinas, la maleza, los afioramientos rocosos, las ciénagas y pantanos, los muros bajos, los setos y los elementos acuáticos de poca profundidad se consideran terreno difícil. El terreno difícil también puede estar compuesto por elementos de escenografía que combinen dos o más de los tipos de terreno aquí listados, como unas ruinas rodeadas de bosques. Si en el elemento de escenografía se incluyen peligros como plantas carnívoras, vientos tóxicos, un géiser en erupción y cosas por el estilo, el terreno difícil puede catalogarse, además, como terreno peligroso.
- El terreno infranqueable incluye las aguas profundas, los ríos de lava, los edificios y los acantilados.

Es posible que las diferentes partes de un enorme edificio se clasifiquen de diferentes maneras. Por ejemplo, gran parte de él podría estar en ruinas y considerarse terreno difícil, mientras que una de sus torres, aún en pie, contaría como terreno infranqueable.

Los edificios pueden incluirse en más de una categoría. Puede resultar muy difícil desplegar miniaturas sobre un edificio techado. En un caso como este, es mejor asignarle la categoría de terreno infranqueable. Si el tejado puede quitarse o las miniaturas pueden colocarse sobre él sin que se caigan, el edificio debería catalogarse como terreno difícil.

ESCENOGRAFÍA DE ÁREA

En la mayoría de elementos de escenografía se aplica la norma "como lo ves es como es". Por lo tanto, una colina o un edificio son tan altos como el elemento que los representa. Sin embargo, hay veces en las que es imprescindible tomarse algunas libertades y asumir ciertas características de los elementos de escenografía. En este punto entra en juego el concepto de "escenografía de área". La escenografía de área, al igual que las miniaturas, puede clasificarse por tamaños, desde tamaño 1, que representan terrenos de baja altura, hasta tamaño 3, que representan terrenos de mucha altura como bosques de árboles tan altos que son capaces de ocultar tanques en su interior.

Los pantanos, los bosques, las ruinas y los terrenos abruptos conforman los tipos de terreno donde esta fórmula del área se ajusta mejor. En el mundo real, un bosque puede ser un conjunto enmarañado de follaje salvaje. Si construyes un bosque como ese, será muy difícil colocar las miniaturas en su interior con cierta precisión. Lo importante es saber cuáles son los límites del elemento de escenografía (su área). Estos límites pueden estar marcados por la base del elemento de escenografía, por un grupo de liquenes o mediante pintura de algún color distinto al de la mesa de juego. Luego, puedes colocar elementos como árboles o ruinas que representen el elemento de escenografía en sí. La colocación y el tamaño de las partes que componen el elemento de escenografía no son importantes y puedes moverlos con toda libertad para colocar las miniaturas en el elemento de escenografía. Cada elemento de escenografía de área debe tener una altura, que determinará quién puede ver sobre él. Esto se explica más detalladamente en el apartado "Línea de visión y escenografía de área" (véase la página 21).

En cualquier caso, tu oponente y tú deberíais poneros de acuerdo sobre qué categoría tiene cada elemento de escenografía y cuál es su área antes de que comience la partida. Cuando la partida esté en curso, será mucho más difícil llegar a un acuerdo.

TERRENO INFRANQUEABLE

Las miniaturas no pueden atravesar terreno infranqueable ni acabar su movimiento en él a no ser que tengan una regla especial que establezca una excepción, que puedan volar o que ambos jugadores acuerden lo contrario.

MOVIMIENTO POR TERRENO DIFÍCIL

Si una unidad de infantería entra en terreno difícil, sale de él o lo atraviesa, lo normal es que su movimiento se vea



Subir y bajar: esta miniatura ha obtenido un 6 en la tirada de terreno difícil. Por tanto, podrá subir o bajar una distancia igual a su capacidad de movimiento.

disminuido. Una unidad en esta situación deberá lanzar 2D6 y elegir el resultado mayor.

El resultado del dado indicará la distancia máxima que podrá mover la unidad ese turno. El movimiento máximo, según el resultado del dado, es: 1=3 cm; 2=5 cm; 3=8 cm; 4=10 cm; 5=12 cm; 6=15 cm. Algunas unidades pueden lanzar más de dos dados y elegir el mejor o incluso repetir la tirada. Estos casos se explican con detalle en la descripción de la unidad o en la sección pertinente de este libro.

Si el movimiento resultante de la tirada de dado no es suficiente para entrar en el terreno difícil, igualmente se mueve solo la distancia obtenida en la tirada. Esto representa la unidad acercándose cautelosamente.

No estás obligado a mover una unidad si al lanzar los dados para determinar cuánto avanza por terreno difícil consideras que no es movimiento suficiente como para que merezca la pena moverla. Sin embargo, si lanzas los dados, se considera que la unidad ha movido ese turno a efectos de disparar sus armas, tal y como se detalla en la sección Disparo.

SUBIR Y BAJAR

Una unidad puede mover hacia arriba o hacia abajo la misma distancia que mueve en horizontal sujetando igualmente a las reglas de terreno difícil. Por ejemplo, si una unidad utiliza su capacidad de movimiento de 15 cm para subir por un edificio, su movimiento acabará a 15 cm sobre el nivel del suelo y en el interior del edificio.

CHEQUEOS POR TERRENO PELIGROSO

Tal y como ya se ha dicho, es peligroso mover por ciertos elementos de escenografía. Este hecho se representa mediante un chequeo por terreno peligroso. Tira 1D6 por cada miniatura de la unidad. Cada resultado de 1 indica que una miniatura ha sufrido una herida sin tirada de salvación posible (en la sección Fase de disparo se explica qué son las tiradas de salvación; por ahora, lo único que tienes que saber es que en este caso no podrás beneficiarte de ellas).



Moverse por terreno difícil: una unidad que se mueva por terreno difícil tira 2D6 y elige el resultado mayor. En este caso, la unidad mueve 12 cm.



FASE DE DISPARO

En la fase de disparo tienes la oportunidad de disparar contra las tropas enemigas con tu ejército. Cuando ambos bandos se enzarzan a tirotearse a distancia, las armas rugen sin cesar y el intercambio de disparos entre ambos ejércitos es casi constante. Para representar esto en una partida de Warhammer 40,000, hemos dividido los disparos de forma que cada bando dispare en su propio turno, ya que es más sencillo de resolver y no ralentiza el ritmo de juego.

En la fase de disparo pueden disparar todas y cada una de tus unidades. Puedes elegir cualquier unidad para disparar, pero deben efectuarse todos los disparos de una unidad antes de poder elegir la siguiente unidad y disparar con ella. Cada miniatura de la unidad puede disparar un arma, aunque algunas unidades (como las de vehículos) pueden disparar más de un arma por miniatura, tal y como se describe más adelante. Toda la unidad debe disparar todas sus armas contra la misma unidad enemiga elegida como objetivo; es decir, no se pueden repartir los disparos entre dos o más objetivos. Ten en cuenta que las miniaturas de una unidad pueden tomar la decisión de no disparar.



El proceso de resolución de los disparos puede resumirse en los seis pasos descritos a continuación. Una vez completada la secuencia de disparo con una de tus unidades, elige otra unidad y vuelve a empezar por el paso 1. Una vez completados los pasos 1 – 6 para todas las unidades de tu ejército, la fase de disparo habrá acabado y empezará la fase de asalto. Las reglas aplicables a la fase de disparo también incluyen detalles referentes a las armas, tal y como se describe más adelante.

SUMARIO DE LA FASE DE DISPARO

- 1 Elige la unidad que quieras que dispare.
- 2 Sigue el procedimiento de disparo descrito a continuación para la unidad elegida.
- 3 Repite los pasos anteriores hasta haber realizado todos los disparos.

PRODECIMIENTO DE DISPARO

- Elección del objetivo:** elige la unidad objetivo a la que quieras que dispare tu unidad. Para poder disparar a una unidad que no sea la más cercana a la unidad que dispara hay que superar, primero, un *chequeo de liderazgo*.
- Determinación de la línea de visión y del alcance:** determina si el objetivo se encuentra dentro de la línea de visión y del alcance de las armas de la unidad que dispara.
- Tirada para impactar:** tira 1D6 por cada disparo efectuado por la unidad que dispara. La HP de la miniatura determina el resultado que debe obtenerse para impactar.
- Tirada para herir:** para determinar si los disparos hieren al objetivo efectúa una nueva tirada de 1D6 por cada disparo que haya impactado. El resultado necesario se determina comparando la Fuerza del arma con la Resistencia del objetivo.
- Tiradas de salvación:** cada herida puede evitarse al superar una tirada de salvación. Las tiradas de salvación se obtienen gracias a la armadura que lleve la miniatura, al hecho de que posea una *tirada de salvación invulnerable* o por estar a cubierto. Las miniaturas que no superan la tirada de salvación sufren la herida.
- Retirar las bajas:** el jugador que controla la unidad objetivo debe retirar las bajas sufridas.

ELECCIÓN DEL OBJETIVO

Tal y como se ha indicado anteriormente, la unidad que dispara puede elegir una, y sólo una, unidad enemiga como objetivo. Hay dos factores que afectan a la elección del objetivo: ¿la unidad que dispara puede ver la unidad objetivo? ¿Y la unidad objetivo se encuentra dentro del alcance de las armas de la unidad que dispara?

OBJETIVO PRIORITARIO

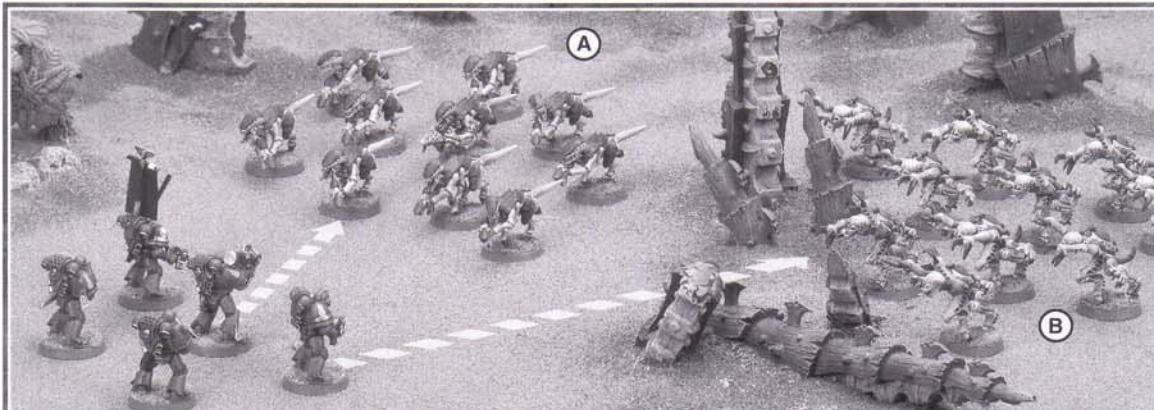
Las unidades tienen la tendencia natural de disparar a la unidad enemiga más cercana debido a que, en mitad de una batalla, será más sencillo apuntarle a ella y, además, será la que suponga un peligro mayor. Sin embargo, una unidad bien entrenada y con un buen oficial puede sobreponerse a esta situación y seguir tus órdenes al pie de la letra. Para representar esta situación, la unidad debe superar un *chequeo de liderazgo* (consulta la página 13) para

disparar a una unidad que no sea la más cercana. En caso de no superar el chequeo, la unidad deberá disparar a la unidad enemiga más cercana.

Excepciones: las unidades que pretendan disparar pueden ignorar los objetivos a los que no se puede disparar (por ejemplo, las unidades con miniaturas trabadas en combate cuerpo a cuerpo) y los que están *retirándose* (consulta la sección *Moral*).

La unidad tiene que efectuar este *chequeo de liderazgo* aunque normalmente no tenga que efectuar *chequeos de liderazgo* o los supere automáticamente.

Si existe una duda real sobre la unidad que se encuentra más cerca, la unidad tendrá que efectuar el *chequeo de liderazgo* y averiguar después cuál es la unidad más cercana. No se puede medir la distancia que hay a un objetivo antes de elegir a qué unidad se dispara.



Objetivo prioritario: el objetivo más cercano de los Marines Espaciales es la unidad A. Para poder disparar a la unidad B, los Marines Espaciales tienen que superar un chequeo de liderazgo efectuado con 2D6. En caso de que la unidad A estuviera retirándose, los Marines Espaciales podrían ignorarla y la unidad B pasaría a ser la más cercana.

DISPARAR A UN OBJETIVO GRANDE

Muchas unidades están equipadas con armas que pueden hacer saltar por los aires un tanque, como lanzamisiles o cañones láser, y pueden detectar vehículos incursores, bipodes o criaturas gigantescas con facilidad. Para representar esta situación, a la hora de elegir el objetivo de los disparos de una unidad, se puede declarar que la unidad desea disparar a un vehículo, a una unidad de artillería o a una criatura monstruosa enemiga (estos son los únicos tipos de unidad, llamados globalmente *objetivos grandes*, que pueden elegirse como objetivo mediante esta regla). Si la unidad elige como objetivo a un *objetivo grande*, puede ignorar la obligación de disparar a la unidad más cercana. Aun con todo, la unidad sigue teniendo que superar un *chequeo de liderazgo* para disparar a cualquier objetivo grande que no sea el objetivo grande más cercano.



Disparar a un objetivo grande: como deciden disparar a un objetivo grande, los Guardias Imperiales pueden ignorar la infantería de los marines de plaga (A) para disparar al Predator (B) sin tener que efectuar ningún chequeo de liderazgo. Para poder disparar al Príncipe demonio (C) o al Rhino (D), tendrían que superar un chequeo de liderazgo para poder ignorar al Predator. Hay que tener en cuenta que los objetivos grandes pueden bloquear la línea de visión e impedir que una unidad pueda disparar.

LÍNEA DE VISIÓN Y ALCANCE

LÍNEA DE VISIÓN

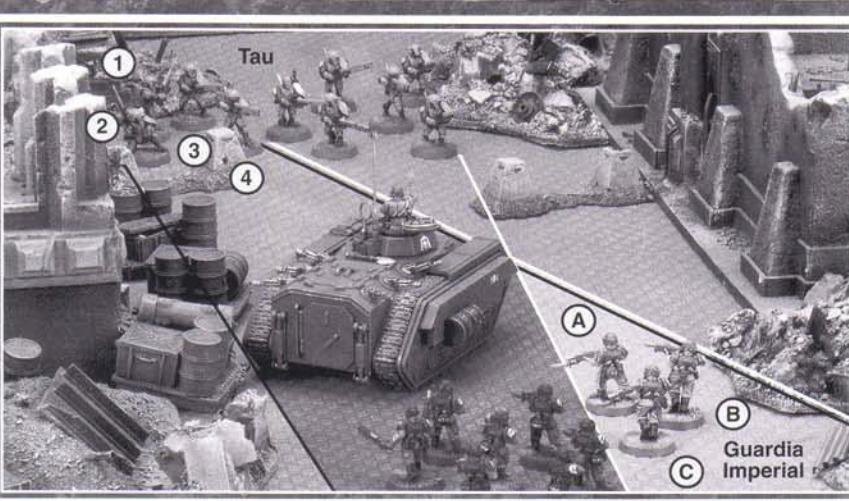
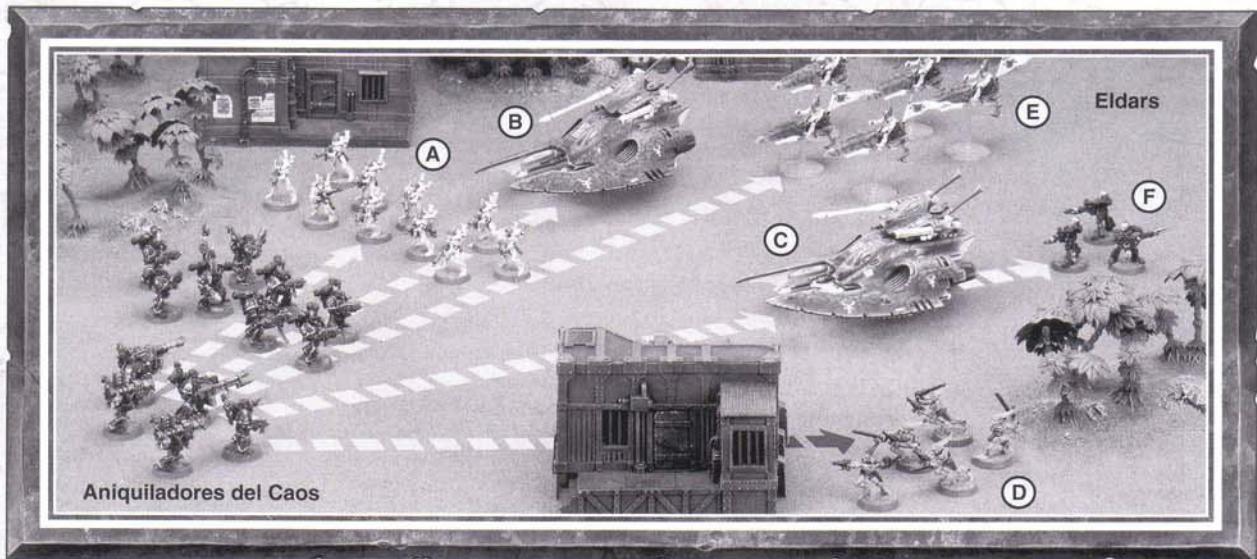
Tan solo puede elegirse una unidad como objetivo si la unidad que dispara puede verla, aunque sea parcialmente. Obviamente, una unidad no puede disparar a su objetivo si hay una colina, un edificio o algún otro obstáculo grande y sólido que bloquee su línea de visión. A veces, es difícil determinar si la línea de visión está bloqueada o no, por lo que los jugadores deben ponerse "al nivel de la miniatura". Este es el mejor sistema para determinar si existe línea de visión. El único momento en el que no se utiliza este método es para determinar si la unidad tiene línea de visión al interior de escenografía "de área" o a través de ella (consulta el apartado "Línea de visión y escenografía de área" en la página 21) o a través de un combate cuerpo a cuerpo (explicado más adelante).

Las miniaturas del mismo bando no bloquean la línea de visión a la que dispara (las unidades disparan en un momento en el que sus compañeros no se encuentran en su camino) y las miniaturas enemigas pueden ser ignoradas a efectos de línea de visión (aunque hay que tener en

cuenta las reglas de elección de objetivo). Sin embargo, las siguientes miniaturas bloquean la línea de visión si se encuentran en la trayectoria de disparo:

- Todos los vehículos, los vehículos destruidos, las criaturas monstruosas y las unidades de artillería, ya sean amigos o enemigos. Hay que tener en cuenta que estas miniaturas bloquean solamente la línea de visión a través de ellas, pero no por encima o más allá de ellas. Ponte "al nivel de las miniaturas" para determinar si una unidad tiene línea de visión más allá de este tipo de miniaturas. Los vehículos gravitatorios solo bloquean la línea de visión si están *inmovilizados* o han sido destruidos.

- Las miniaturas trabadas en combate cuerpo a cuerpo bloquean la línea de visión a través de ellas hasta su propia altura. La altura de las miniaturas es, por tanto, determinante (consulta la página 7). Si la miniatura que está eligiendo objetivo o si el objetivo elegido son más altos que la miniatura más alta que participa en el combate, la línea de visión no quedará bloqueada.



Arriba: las unidades A y B son visibles para los aniquiladores del Caos. El Falcón (C) también resulta visible. La unidad D está fuera de la línea de visión al estar tras un edificio. La unidad E resulta visible "más allá" del Falcón. La unidad F que está tras el Falcón no está fuera de la línea de visión, ya que éste es un vehículo gravitatorio y no bloquea la línea de visión.

Izquierda: los guerreros de la Casta del Fuego solamente pueden impactar en tres Guardias Imperiales (las miniaturas A, B y C). Los demás están ocultos tras el tanque. Los guerreros de la Casta del Fuego 1, 2, 3 y 4 no pueden disparar debido a que el objetivo de su unidad se encuentra fuera de su línea de visión.



"La herejía es como un árbol, sus raíces yacen en la oscuridad mientras que sus hojas ondean bajo el sol y para los que no sospechan nada tiene una apariencia atractiva y placentera. Realmente, se le pueden podar las ramas o hasta cortar todo el árbol, pero este volverá a crecer aún más fuerte y cada vez más precioso. Sin embargo, mientras tanto la raíz sigue haciéndose más gruesa y más negra, carcomiendo el amargo suelo, obteniendo su sustento de la oscuridad y haciéndose cada vez más grande y enterrándose cada vez más profundamente. Tal es la naturaleza de la herejía y esta es la razón por la que resulta tan difícil de destruir, ya que debe erradicarse cada hoja, cada rama, tronco y raíz. Tiene que exorcizarse totalmente o de lo contrario reaparecerá fortalecida una y otra vez hasta que sea demasiado grande como para destruirla. Y entonces estaremos condenados".

Galan Noirgrim, Señor del Ordo Malleus. "Preludio del Abominatus".

Las miniaturas de una unidad que no dispongan de una línea de visión sin obstrucciones hasta el objetivo no podrán disparar, y las miniaturas de la unidad objetivo que no puedan ser vistas por la unidad que dispara no podrán resultar afectadas por los disparos (con la excepción de las armas de artillería ligera, tal y como se explica más adelante). Si una miniatura representa un arma, como en el caso de una plataforma gravitatoria eldar, y otras representan la dotación, tanto el arma como al menos un miembro de la dotación deben tener línea de visión hasta el objetivo. En algunas ocasiones, el pie o la antena (o alguna otra pequeña parte) de una miniatura será todo lo que quede a la vista. En estas situaciones, se considera que la línea de visión está bloqueada. La línea de visión tiene que trazarse hasta el cuerpo de la miniatura objetivo. Esta regla pretende no penalizar a los jugadores por equipar a sus miniaturas con estandartes, cuchillas o depósitos de combustible impresionantes, por colocar las miniaturas en posturas espectaculares, etc.).

LÍNEA DE VISIÓN Y ESCENOGRAFÍA DE ÁREA

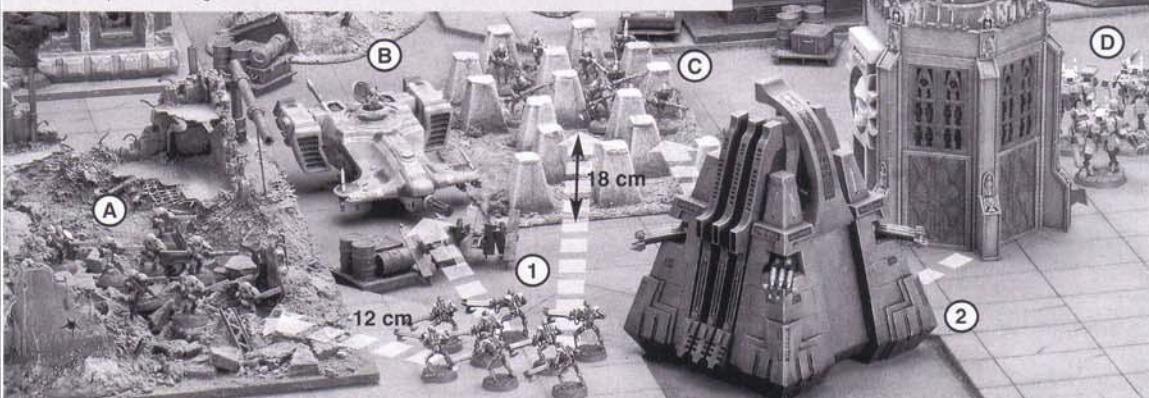
La escenografía de área no bloquea del todo la línea de visión. En estos casos, existe una "zona gris" en la que el enemigo es menos distinguible cuanto más lejos esté. De

igual manera, un objetivo especialmente grande puede resultar visible por encima de una zona de terreno que apenas se eleve del suelo. Esto implica que no debes ponerte "al nivel de la miniatura" para determinar si tiene línea de visión en el caso de la escenografía de área. Las miniaturas situadas a más de 15 cm de su borde no pueden verse de ninguna forma, ni pueden ver, excepto si son más altas que el terreno en el que se encuentran. Si tanto la unidad objetivo como la que dispara, únicamente podrán verse mutuamente si se encuentran separados por 15 cm o menos, excepto si una u otra es más alta que el terreno.

Hay que tener en cuenta que, aunque es posible ver el interior de una escenografía de área, no puede verse a través de ella, incluso si tiene menos de 15 cm de profundidad. Así pues, si una unidad se encuentra detrás de una escenografía de área con componentes tan altos como la propia unidad o como la unidad que la ha detectado, no podrá ser vista. Las miniaturas de mayor altura que la escenografía de área pueden ver y ser vistas por encima de ella.

La línea de visión de una miniatura será mucho mejor si se encuentra en una posición elevada, como un edificio o un acantilado, debido a que puede contar la altura del elemento de escenografía sobre el que se encuentra para determinar su línea de visión.

Ejemplo 1: los guerreros necrones (1) dentro de un radio de 15 cm del borde de las ruinas pueden ver a los guerreros de la Casta del Fuego (A) y el mantarraya (B). Los Necrones no pueden ver a los Kroot (C), ya que están en el interior de las trampas para tanques a más de 15 cm. Las armaduras de combate (D) están detrás de un edificio, por lo que no pueden ver ni ser vistas por el enemigo.



Ejemplo 2: el Monolito (2) puede ver el mantarraya por encima de las trampas para tanques porque estas son de tamaño 2, mientras que el Monolito y el mantarraya son más grandes. También puede ver a los guerreros de la Casta del Fuego porque estos se encuentran a menos de 15 cm del borde de las ruinas. No puede ver a los Kroot porque estos se encuentran a 17 cm del borde de las trampas para tanques y estas son al menos tan altas como ellos. Tampoco puede ver a las armaduras de combate (D) porque estas están ocultas detrás de un edificio de tamaño 3.

DETERMINACIÓN DEL ALCANCE

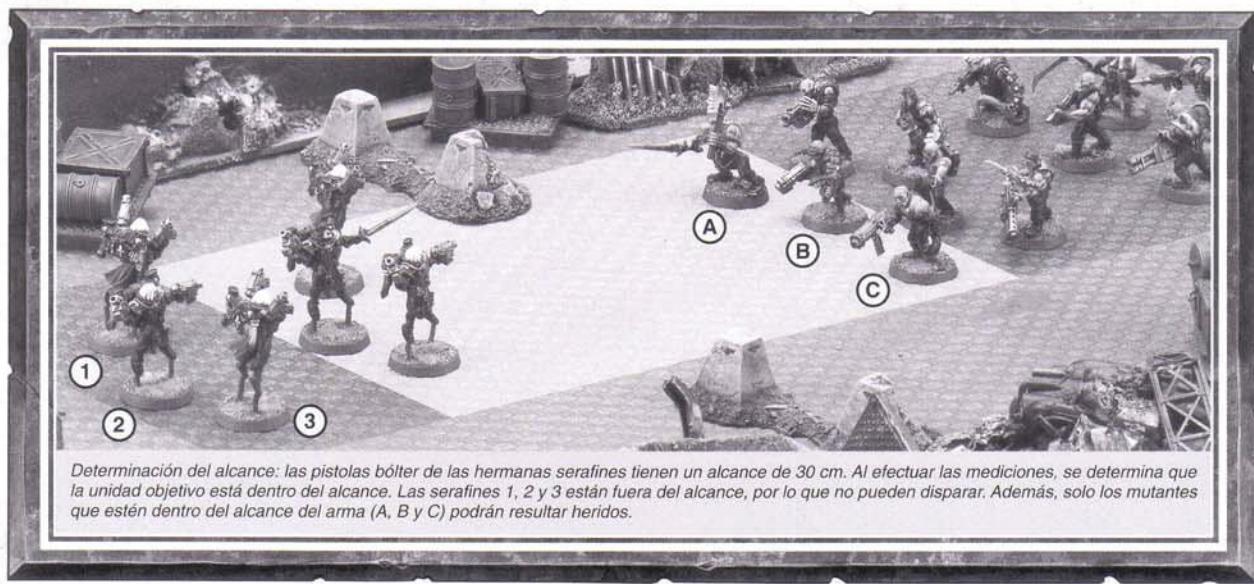
Todas las armas tienen un alcance máximo efectivo, que indica la distancia máxima a la que pueden disparar. Si el objetivo está situado más lejos, el disparo fallará automáticamente. Esta es la razón por la tiene que elegirse el objetivo antes de medir la distancia hasta él. A continuación, presentamos ejemplos de alcance de algunas armas:

Arma	Alcance máximo
Pistola láser	30 cm
Bólter	60 cm
Cañón automático	120 cm

Al determinar el alcance, debe medirse la distancia hasta la miniatura más cercana de la unidad objetivo. Las miniaturas de la unidad objetivo situadas fuera del alcance del arma no podrán ser impactadas por los disparos.

MOVER Y DISPARAR

Que una unidad haya movido o no representa una gran diferencia al disparar. Si los guerreros mantienen la posición, adoptan posturas de disparo y apuntan cuidadosamente, serán capaces de alcanzar objetivos más alejados que si apuntan mientras se mueven. En realidad, algunas armas son tan pesadas que solo pueden disparar si el soldado no se ha movido. Todo esto se explica con más detalle más adelante, en la sección *Armamento*, pero por ahora es suficiente con saber que existe esta diferencia. Lo más importante es tener en cuenta que se considera que la unidad entera ha movido si al menos una miniatura ha movido durante la fase de movimiento.



Determinación del alcance: las pistolas bólter de las hermanas serafines tienen un alcance de 30 cm. Al efectuar las mediciones, se determina que la unidad objetivo está dentro del alcance. Las serafines 1, 2 y 3 están fuera del alcance, por lo que no pueden disparar. Además, solo los mutantes que estén dentro del alcance del arma (A, B y C) podrán resultar heridos.

TIRADA PARA IMPACTAR

Para determinar si la unidad que dispara impacta en su objetivo, hay que tirar 1D6 por cada disparo. Normalmente, cada miniatura podrá efectuar un solo disparo. Sin embargo, algunas criaturas o armas permiten efectuar más de un disparo, tal y como se describe más adelante. El resultado necesario para impactar depende de la puntería de quien dispara (representada por el atributo Habilidad de Proyectiles o HP). La siguiente tabla indica el valor mínimo que debe obtenerse en un dado para impactar.

HP de la miniatura	1	2	3	4	5+
Resultado para impactar	6	5	4	3	2

Por ejemplo, una unidad de cinco Marines Espaciales (HP4) deberá tirar 5 dados para disparar. Por cada resultado de 3 o más, la unidad habrá conseguido un impacto.

Los resultados necesarios para impactar pueden recordarse fácilmente, ya que tan solo hace falta restar a 7 la HP de la miniatura. El resultado de esta operación indica el resul-

tado mínimo que debe obtenerse para impactar. Por ejemplo, una miniatura con HP2 deberá obtener (7-2=5) 5 o más en un dado para impactar. Como puede comprobarse, el resultado mínimo para impactar siempre es 2. No existe ningún impacto automático, por lo que un resultado de 1 siempre indica un fallo.

CÓMO TIRAR LOS DADOS

Cuando una unidad dispara, deben tirarse a la vez todos los dados para impactar. A veces, es posible que la unidad dispare con armas diferentes o que alguna de las miniaturas tenga una HP diferente. En estos casos es necesario tirar dados de diferentes colores, de forma que puedan distinguirse los correspondientes a cada tipo de miniatura con facilidad. Por ejemplo, pueden utilizarse dados verdes para las armas de plasma y rojos para las de fusión. También pueden tirarse los dados por grupos de armas o miniaturas. Lo importante es saber exactamente qué dados corresponden a cada arma o miniatura.

TIRADA PARA HERIR

Impactar en el objetivo no siempre es suficiente para dejarlo fuera de combate. Por un lado, algunos objetivos pueden resistir varias heridas antes de quedar destruidos; y, por otro, algunos impactos no causan ninguna herida. Un impacto puede no causar más que una herida superficial o un rasguño. Para decidir si un impacto consigue herir al objetivo, hay que comparar la Fuerza del arma con la Resistencia del objetivo. Cada arma tiene su propio atributo de Fuerza, que se incluye en la descripción del arma. Estos son algunos ejemplos de armas y su valor de Fuerza.

Arma	Fuerza
Bólter	4
Rifle de fusión	8
Cañón láser	9

Consulta la tabla inferior. El número indicado en el punto de cruce entre las columnas correspondientes a la Fuerza (F) del arma y la Resistencia (R) del objetivo indica el resultado mínimo que debe obtenerse en una tirada de 1D6 para que el impacto haga daño al objetivo. Al igual que al efectuar la tirada para impactar, tira todos los dados para herir simultáneamente, utilizando dados de distintos colores en el caso de haber impactado con armas de diferente Fuerza.

MÚLTIPLES VALORES DE RESISTENCIA

En algunas unidades hay miniaturas con diferentes atributos de Resistencia. En este caso, y para evitar complicaciones, se utiliza el atributo de Resistencia mayoritario de la unidad. Si no existe mayoría, utiliza el atributo de Resistencia más bajo de toda la unidad. En caso de que el impacto tenga éxito, el objetivo habrá resultado herido y habrá que proceder tal y como se indica en la sección *Retirar las bajas*.

TABLA DE HERIDAS

RESISTENCIA

FUERZA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N	N
2	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N
3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N
4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N
5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N
6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N
7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

Un resultado de N en la tabla indica que el impacto no tiene efecto alguno, pues el objetivo es demasiado resistente para quedar herido por un arma con tan poca fuerza.

Ejemplo: Un Marine Espacial impacta en un Orko (Resistencia 4) con su bólter (Fuerza 4). Al consultar la Tabla de Heridas, puede comprobarse que hay que obtener un resultado de 4+ para herir al Orko. Si el resultado obtenido en un dado es igual o superior a 4, el Orko sufrirá una herida. Como el Orko tan solo resiste una herida, morirá y deberá ser retirado del juego (si no supera la tirada de salvación por armadura; véase más adelante).



"Un hereje puede ver la verdad y buscar la redención. Se le puede perdonar su pasado y ser absuelto con la muerte. Sin embargo, un traidor nunca debe ser perdonado. Un traidor nunca hallará la paz en este mundo ni en el que le espera. No hay nada en este mundo tan miserable y odioso como un traidor".

Cardenal Khrysdam, Instructum Absolutio

TIRADAS DE SALVACIÓN

Antes de retirar las bajas, el jugador puede efectuar una tirada para averiguar si la miniatura sobrevive gracias a la protección de su armadura. La mayoría de unidades están equipadas con algún tipo de protección o armadura (aunque tan solo sea un casco). Si una miniatura está equipada con una armadura, podrá efectuar una tirada para establecer si la armadura evita la herida. Esta tirada se denomina *tirada de salvación por armadura*.

Para determinar si la armadura ha evitado la herida, tira 1D6 y compara el resultado con el valor del atributo Tirada de Salvación (S) de la miniatura objetivo. Si el jugador obtiene un resultado igual o superior a este atributo, la herida no afectará a la miniatura. En la siguiente tabla puede verse que el resultado mínimo que hay que obtener en la tirada varía según el tipo de armadura.

Armadura	Resultado mínimo necesario en 1D6
Armadura ligera orka	6
Armadura de malla	5
Servoarmadura	3

Por ejemplo, un Marine Espacial equipado con servoarmadura es impactado y herido. El Marine Espacial puede efectuar una *tirada de salvación por armadura* de 3+, por lo que tira un dado y obtiene un resultado de 5. La herida queda anulada y la miniatura no sufre daño alguno, ya que el disparo rebota en su armadura.

FACTOR DE PENETRACIÓN

Algunas armas muy poderosas son capaces de atravesar con facilidad incluso los tipos más resistentes de armadura. Esto queda reflejado en el Factor de Penetración del arma (FP). Prácticamente todas las armas poseen un Factor de Penetración. A continuación, indicamos los Factores de Penetración de algunas armas:



Arma	FP
Bólter	5
Bólter pesado	4
Cañón láser	2

Cuanto menor sea el valor del Factor de Penetración, mejor, ya que este indica las *tiradas de salvación por armadura* que el arma puede ignorar. Un arma descrita como "FP -" no tiene Factor de Penetración y en ningún caso impide la *tirada de salvación por armadura* del objetivo.

• Si el Factor de Penetración del arma es **igual o inferior** a la *tirada de salvación por armadura* del objetivo, el arma será suficientemente poderosa como para atravesar la armadura y el objetivo no podrá efectuar ninguna *tirada de salvación por armadura*. La armadura será totalmente inútil contra los disparos de esa arma.

• Si el Factor de Penetración es **superior** a la *tirada de salvación por armadura* de la miniatura objetivo, esta podrá efectuar con normalidad su *tirada de salvación por armadura*.

Por ejemplo, un bólter pesado tiene un Factor de Penetración de 4, por lo que anula las *tiradas de salvación por armadura* de 4+, 5+ ó 6+. Un bólter (Factor de Penetración 5) anula las *tiradas de salvación por armadura* de 5+ ó 6+. Y un cañón láser (Factor de Penetración 2) impide las *tiradas de salvación por armadura* de 2+, 3+, 4+, 5+ ó 6+.

Cuando una unidad sufre un determinado número de heridas a causa de los disparos del enemigo, primero hay que retirar todas las miniaturas que no tengan ninguna tirada de salvación y luego se tirarán todos los dados de los diferentes tipos de tiradas de salvación, tras lo cual el jugador al que pertenezcan las miniaturas heridas deberá retirar todas las miniaturas que no hayan superado su tirada de salvación. Consulta la regla *armaduras diversas* en la sección *Reglas especiales universales* (página 76) si en una misma unidad hay miniaturas con diferentes *tiradas de salvación por armadura*.

Por ejemplo: un pelotón de Orkos (*tirada de salvación por armadura* de 6+) sufre siete impactos de rifles láser (FP-) y el impacto de un rifle de plasma (FP2). El jugador orko retira inmediatamente una miniatura, ya que el rifle de plasma anula la *tirada de salvación por armadura* de los Orkos; y, a continuación, efectúa siete *tiradas de salvación por armadura* y retira un Orko por cada tirada fallada.

TIRADAS DE SALVACIÓN POR COBERTURA

Cuando las balas y la metralla silban a tu alrededor, siempre es bienvenida una sólida cobertura donde parapetarse. La cobertura protege a las unidades de los fragmentos, disparos y metralla, pues les permite agachar la cabeza o cubrirse detrás de una roca y, posiblemente, evitar ser heridos. Por esto, las miniaturas que se encuentren a cubierto podrán efectuar una *tirada de salvación por cobertura* o su *tirada de salvación por armadura*, la que sea mejor. La ventaja de las *tiradas de salvación por cobertura* es que no se ven afectadas por el Factor de Penetración del arma, por lo que las tropas a cubierto siempre podrán efectuar esta tirada, sin importar el arma con que les hayan disparado.

¿QUÉ SE CONSIDERA COBERTURA?

Cobertura es, básicamente, cualquier cosa detrás (o dentro) de la cual puedan ocultarse las unidades.

¿CUÁNDO SE CONSIDERA QUE UNA MINIATURA ESTÁ A CUBIERTO?

Cuando una miniatura está en el interior de un elemento de escenografía de área o la línea de visión de quien dispara pasa a través de algún punto que cubre parcialmente a las miniaturas objetivo, estas miniaturas obtienen una *tirada de salvación por cobertura*, tal y como se explica más adelante. Las miniaturas pueden obtener una *tirada de salvación por cobertura* de un elemento de escenografía de área que sea hasta un punto menor que ellas. Por ejemplo, una criatura monstruosa (tamaño 3) puede obtener cobertura de una cobertura de tamaño humano (tamaño 2), pero no de una cobertura diminuta (tamaño 1). Los elementos de escenografía que proporcionen cobertura ocupados por las miniaturas que disparan o en contacto con ellas no se tienen en cuenta a la hora de determinar las *tiradas de salvación por cobertura*, a no ser que la unidad objetivo también ocupe dicho elemento de escenografía.

TIRADA DE SALVACIÓN POR COBERTURA MÁXIMA

Algunas miniaturas obtienen beneficios adicionales por estar a cubierto y pueden mejorar su tirada de salvación en +1 o incluso +2. Sin embargo, las *tiradas de salvación por cobertura* nunca pueden ser mejores de 2+. Un resultado de 1 en el dado se considera siempre un fallo.

UNIDADES PARCIALMENTE A CUBIERTO

A veces una unidad tan solo se encuentra parcialmente a cubierto (o sea, algunas miniaturas están a cubierto y otras no). Si hay más miniaturas a cubierto que en campo abierto, la unidad podrá efectuar *tiradas de salvación por cobertura* por todas sus miniaturas. En caso contrario, ninguna de las miniaturas de la unidad podrá beneficiarse de *tiradas de salvación por cobertura*.

TIRADAS DE SALVACIÓN INVULNERABLE

Algunas criaturas o entidades están protegidas por algo más que una armadura física. Pueden estar protegidas por pantallas de energía, estar envueltas en energías místicas o poseer un metabolismo alienígena que les permite ignorar impactos que abrirían un agujero en un tanque. Se dice que estas

TABLA DE TIPOS DE COBERTURA

Tipo de cobertura	Tirada de salvación por cobertura	Altura posible en caso de ser escenografía de área
Arbustos		
Hierba alta/Campos de cultivo	6+	tamaño 1 y 2
Cercas/Vallas		
Cajas/Bidones		
Tuberías/Troncos parcialmente detrás de una colina	5+	tamaño 1, 2 y 3
Bosques/Jungla		
Escombros/Vehículos		
Vehículos destruidos/Cráteres		
Rocas/Restos	4+	tamaño 2 y 3
Ruinas/Muros/Edificios		
Trincheras/Pozos de tirador		
Emplazamientos artilleros		
Búnkeres		
Edificios fortificados	3+	tamaño 2 y 3

Tiradas de salvación por cobertura: un bólter pesado (FP4) dispara a una unidad de Orkos que se encuentra a cubierto tras un muro en ruinas. Los Orkos no pueden efectuar la tirada de salvación por armadura de 6 a causa del FP del bólter pesado, por lo que usarán su tirada de salvación por cobertura de 4+.

Si fueran Marines Espaciales usarían su tirada de salvación por armadura de 3+.

miniaturas son invulnerables y, por tanto, siempre pueden efectuar una tirada de salvación aunque el Factor de Penetración del arma normalmente atraviesara automáticamente la armadura. Incluso si recibe el impacto de un arma que ignora las *tiradas de salvación por armadura*, la criatura invulnerable puede efectuar su *tirada de salvación invulnerable*.

MÁS DE UNA TIRADA DE SALVACIÓN

A veces, una miniatura puede disponer de una *tirada de salvación por armadura* y, además, una *tirada de salvación invulnerable* (como, por ejemplo, los capellanes marines espaciales, que están equipados con una servoarmadura y una pantalla de energía generada por su rosarius). Y, por si fuera poco, también pueden encontrarse a cubierto y tener una *tirada de salvación por cobertura*. En estos casos, el jugador que controle la miniatura deberá decidir, antes de efectuar la tirada, qué tirada de salvación prefiere utilizar, ya que ninguna miniatura puede efectuar más de una tirada de salvación por herida sufrida.

Por ejemplo, si el capellán descrito anteriormente estuviera en el interior de un edificio fortificado y resultase herido por un arma con FP3, su servoarmadura no le sería de utilidad, ya que el FP del arma anula su *tirada de salvación por armadura*. El campo de fuerza que genera su rosarius le proporciona una *tirada de salvación invulnerable* de 4+. Sin embargo, el edificio fortificado le proporciona una *tirada de salvación por cobertura* de 3+. Ninguna de estas tiradas de salvación resulta afectada por el FP del arma, por lo que el capellán utiliza la *tirada de salvación por cobertura*, que le da más posibilidades de sobrevivir.

A veces en una misma unidad puede haber miniaturas con *tiradas de salvación por armadura* y miniaturas con *tiradas de salvación invulnerable*. Consulta la regla *armaduras diversas* en la sección *Reglas especiales universales* (página 76) para resolver estas situaciones.

RETIRAR LAS BAJAS

Cuando se ha determinado el número de impactos y heridas, el jugador que controle la unidad objetivo deberá retirar tantas miniaturas como bajas haya causado el enemigo. Esto significa que el jugador puede elegir qué miniaturas han sido eliminadas por los disparos del enemigo. Suponiendo que las miniaturas que componen la unidad resistan 1 Herida cada una, deberá retirarse una miniatura por cada herida sufrida por la unidad. Las miniaturas que causan bajas no tienen por qué estar muertas, puede que hayan quedado inconscientes o incapacitadas. De cualquier manera, no pueden seguir participando en la batalla.



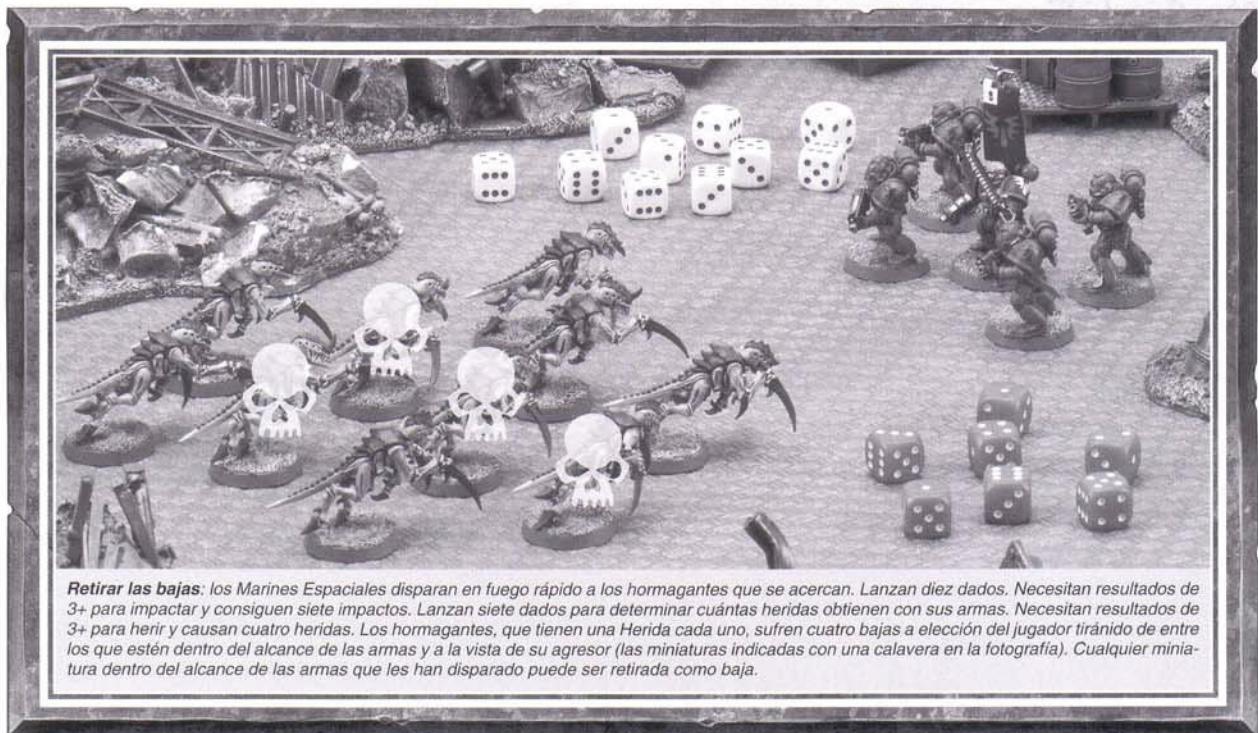
Retirar las bajas: las bajas orkas deben retirarse de entre las miniaturas que estén dentro del alcance de las armas y a la vista de su agresor. El jugadur orko no tiene por qué elegir al noble a no ser que así lo quiera o que el resto de miniaturas visibles y dentro del alcance de las armas enemigas hayan muerto.

Cuando una unidad sufre heridas, asigna una de ellas a cada miniatura (no, no es posible asignar todas las heridas a una misma miniatura).

El jugador que controla la unidad objetivo puede retirar cualquier miniatura de la unidad, siempre que se encuentre dentro del alcance del arma y en la línea de visión del atacante. Incluso puede retirar miniaturas situadas en la parte posterior de la unidad (las tropas han muerto mientras avanzaban y el resto de la unidad ha seguido hacia delante).

En circunstancias normales, los miembros supervivientes de la unidad recogerían las armas más potentes y poderosas y resultaría difícil identificar a los líderes (para un Tiránido, todos los humanos tienen el mismo aspecto), por lo que es perfectamente legal que un jugador no elija como bajas, por ejemplo, a las miniaturas de una unidad equipadas con armas pesadas o a los líderes de escuadra si no lo desea. Sin embargo, en ciertas ocasiones la unidad será objeto de un fuego tan denso que cabe la posibilidad de que una miniatura relevante de la unidad muera o de que un arma pesada resulte destruida. Si una unidad causa a una unidad enemiga tantas o más heridas como miniaturas la componen, el jugador que ha disparado puede designar una miniatura de la unidad objetivo. Esta miniatura tiene que efectuar una tirada de salvación contra uno de los disparos. El jugador que dirige esa miniatura puede elegir cuál de las heridas intenta salvar mediante una tirada de salvación, si la miniatura tiene más de una tirada de salvación, puede elegir cuál utilizar. A continuación, el resto de tiradas de salvación se efectúan de la manera habitual.

Por ejemplo, una escuadra de cinco Marines Espaciales, uno de los cuales está equipado con un lanzallamas, sufre cinco heridas de bólter, una de un rifle de fusión y la de un misil perforante. Al haber siete heridas para una



Retirar las bajas: los Marines Espaciales disparan en fuego rápido a los hormagantes que se acercan. Lanzan diez dados. Necesitan resultados de 3+ para impactar y consiguen siete impactos. Lanzan siete dados para determinar cuántas heridas obtienen con sus armas. Necesitan resultados de 3+ para herir y causan cuatro heridas. Los hormagantes, que tienen una Herida cada uno, sufren cuatro bajas a elección del jugador tiránido de entre los que estén dentro del alcance de las armas y a la vista de su agresor (las miniaturas indicadas con una calavera en la fotografía). Cualquier miniatura dentro del alcance de las armas que les han disparado puede ser retirada como baja.

unidad de cinco miniaturas, el jugador que ha disparado puede obligar a una miniatura de su elección a que lleve a cabo una tirada de salvación. El jugador en cuestión elige la miniatura equipada con el lanzallamas. El jugador que controla la miniatura con el lanzallamas decide que la miniatura efectúe una tirada de salvación por armadura contra uno de los disparos de bólter antes de realizar las demás

tiradas de salvación. A continuación, retirará como bajas dos miniaturas sin tirada de salvación por armadura (contra el rifle de fusión y el misil perforante) y efectuará cuatro tiradas de salvación por armadura contra el resto de disparos de bólter (lo que significa que el Marine equipado con lanzallamas puede morir igualmente).



CHEQUEOS DE MORAL: BAJAS POR FUEGO ENEMIGO

El fuego enemigo puede hacer vacilar incluso a los soldados más aguerridos si muchos de sus compañeros empiezan a caer. Huir es poco probable y poco inteligente frente a una fuerte oposición, pero incluso las unidades más veteranas pueden retroceder para reagruparse, atender a los heridos, recargar sus armas y reconsiderar sus tácticas si sufren demasiadas bajas.

En Warhammer 40,000, esta posibilidad se representa mediante los *chequeos de moral* que deben efectuar las unidades cuando sufren bajas durante la fase de disparo. Cualquier unidad que sufra el 25% o más de bajas durante una misma fase de disparo tendrá que efectuar un *chequeo de liderazgo* para mantenerse en sus puestos. Los *chequeos de moral*, las retiradas y los reagrupamientos se describen detalladamente más adelante, en la sección *Moral* (consulta la página 47).

CRÍATURAS CON MÁS DE UNA HERIDA

Los individuos especialmente heroicos y resistentes, como los comandantes de los Marines Espaciales, o las terroríficas monstruosidades alienígenas, como los lictores tiránidos, pueden sufrir heridas que matarían a cualquier guerrero normal y, aun así, seguir luchando. Para representar esto, el atributo de Heridas de estos personajes es mayor de uno.

Cuando una criatura de este tipo sufre una herida que no puede evitar con alguna tirada de salvación, tendrá que reducir su atributo de Heridas en un punto. Cuando el atributo de Heridas de la criatura quede reducido a cero, tendrá que retirarse del campo de batalla como una baja más. Por ejemplo, una criatura con un atributo de Heridas de 3 tan solo morirá después de haber sido herida tres veces. Anota en un trozo de papel o mediante un dado que coloques junto a su peana las heridas sufridas por la criatura.

Cuando una unidad que está compuesta en su totalidad por miniaturas con varias Heridas sufre heridas, debes retirar como bajas miniaturas completas siempre que sea posible (no se pueden repartir las heridas entre las miniaturas para evitar sufrir bajas). Utiliza contadores para llevar la cuenta de las heridas de más que ha sufrido la unidad.

MUERTE INSTANTÁNEA

Aunque una criatura pueda resistir múltiples heridas, en el 41º Milenio existen numerosas armas capaces de matarlas de un solo disparo. Si esta miniatura es herida por un arma cuyo atributo de Fuerza es el doble de su Resistencia o superior y falla su tirada de salvación, morirá automáticamente y deberá retirarse como una baja más. Imagina que se ha vaporizado, que ha ardido hasta convertirse en un montón de cenizas o que yace desgarra da o mortalmente herida por cualquier otra causa realmente impresionante.

Por ejemplo, un capitán de los Marines Espaciales tiene Resistencia 4 y 2 Heridas. En principio, no debería retirarse como baja hasta que lo hayan herido dos veces. Sin embargo, si tiene la desgracia de ser herido por un misil perforante (Fuerza 8), que es un arma utilizada normalmente para destruir tanques, morirá aunque tan solo haya sufrido una herida, ya que la Fuerza del misil es el doble de su Resistencia (no es tan duro como para resistir el impacto del misil!).

Hay que tener en cuenta que algunas miniaturas pueden mejorar su atributo de Resistencia gracias a diversos elementos de equipo, marcas del Caos u otros medios. Estos modificadores no se aplican a la hora de determinar la muerte instantánea de una miniatura (es decir, montar en una motocicleta no impide ser vaporizado por un cañón láser). Esto se representa mediante dos valores en el atributo de Resistencia del perfil de atributos de la miniatura, uno de los cuales se muestra entre paréntesis. El valor más bajo es el que se utiliza para calcular la muerte instantánea.

TIRADAS DE SALVACIÓN POR ARMADURA Y HERIDAS MÚLTIPLES

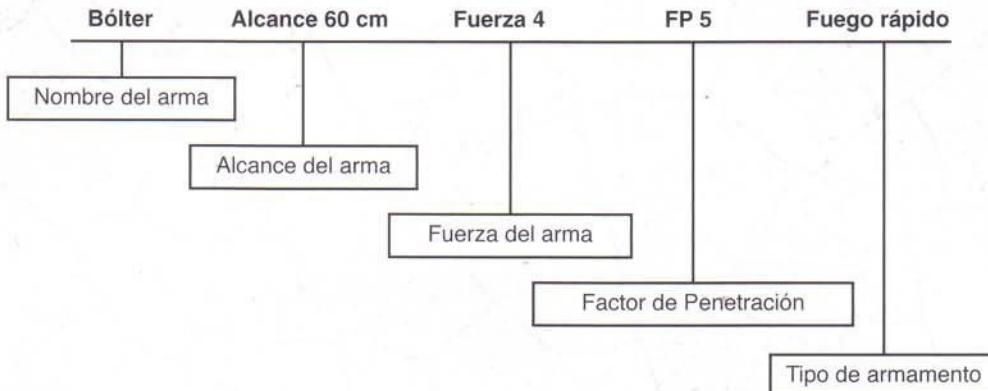
Las criaturas que resisten múltiples heridas efectúan sus tiradas de salvación por armadura igual que las miniaturas normales que resisten tan solo 1 Herida. Si superan la tirada de salvación por armadura no sufrirán daño alguno, pero, si no la superan, sufrirán 1 herida. Frente a las armas que pueden causarles la muerte instantánea por su elevada Fuerza, pueden efectuar igualmente la tirada de salvación por armadura (a no ser que el arma tenga un factor de penetración que atraviese directamente la armadura).

Para un Marine Espacial, el bólter es mucho más que un arma, es un instrumento de la divinidad humana, el portador de la muerte de sus enemigos, cuyo aullante retronar es como una oración a los dioses de la guerra.



ARMAMENTO

En el 41º Milenio se han desarrollado innumerables armas de destrucción, que van desde las sencillas pero eficaces pistolas láser a las apenas controlables energías del cañón de plasma. En esta sección describimos las reglas especiales y las diferencias existentes entre los diferentes tipos de armas.



NOMBRE DEL ARMA

Algunas armas tienen varios nombres según quién las use. El nombre que damos a cada una es el más común.

ALCANCE DEL ARMA

Los alcances vienen indicados en centímetros. Si en el alcance del arma se indica "plantilla", el arma utiliza la plantilla con forma de lágrima del lanzallamas (cuyo método de utilización exacto se explica más adelante). Si junto al alcance del arma hay una E, es porque se trata de un arma de estimación que puede ser disparada por encima de los obstáculos después de que su dotación haya efectuado una "estimación" de la distancia a la que se encuentra el objetivo. Las armas de este tipo se denominan armas de artillería ligera y pueden tener dos alcances (por ejemplo, E 30-120 cm); en este caso, el primer número indica el alcance mínimo del arma y el segundo marca el alcance máximo.

FUERZA DEL ARMA

Tal y como se explica la sección *Fase de disparo*, a la hora de lanzar los dados para herir con un disparo, se usa la Fuerza del arma en vez de la de su portador.

FACTOR DE PENETRACIÓN (FP)

Este atributo muestra la capacidad de un arma para penetrar las armaduras. Cuanto más bajo sea el número, mejores *tiradas de salvación por armadura* anulará. En las reglas de disparo se ofrecen más detalles sobre las *tiradas de salvación por armadura* y el FP.

TIPO DE ARMAMENTO

Cada arma tiene sus propias características. Por ejemplo, algunas escupen una andanada de disparos con la que pueden impactar en múltiples objetivos, otras disparan un rayo de energía o proyectiles que explotan al impactar y con los que se puede acabar con varios objetivos a la vez. Otras armas son tan grandes que solo pueden montarse sobre vehículos y tan poderosas que no destruyen solo el objetivo, sino también todo lo que lo rodea. Estas cualidades están representadas en el tipo de armamento. Un arma puede estar clasificada como: fuego rápido, pistola, asalto, pesada o artillería pesada.

Algunas armas pueden dispararse de diversas maneras, lo que representa diferentes potencias o varios tipos de munición. Esto se indica mediante dos líneas distintas en el perfil de atributos del arma.

Algunas armas, como los bólteres de asalto y los multiláseres, efectúan disparos múltiples. El número total de disparos queda reflejado en el perfil, tras el tipo de armamento. Por ejemplo, un multiláser puede realizar tres disparos en una fase de disparo, por lo que es del tipo Pesada 3.

Además de su tipo, un arma puede tener características adicionales que definen la forma en la que funciona. Entre estas se incluyen el sobrecalentamiento o ser un arma de área, por ejemplo. Una misma arma puede tener una de estas características, varias o ninguna.



"Cuantas más cosas sé sobre estos alienígenas, cuanto más profundamente consigo entender cuáles son sus motivos, más los odio. Los odio por lo que son y por lo que pueden llegar a ser. Los odio no porque nos odien a nosotros, sino porque son incapaces de sentir el sano y sincero odio humano".

Inquisidor Agmar, comentarios sobre los Tiránidos.

TIPOS DE ARMAMENTO

ARMAS DE FUEGO RÁPIDO

Las armas automáticas que disponen de cargadores con una gran capacidad para munición se denominan armas de fuego rápido. Son armas muy comunes que generalmente adoptan la forma de subfusil o similar. Pueden disparar una gran cantidad de proyectiles en muy poco tiempo, especialmente a corto alcance. Su elevada cadencia de fuego también implica que el soldado puede dispararlas con gran eficacia mientras avanza y ametrallar al enemigo en cuanto sea visible.

Una miniatura de infantería equipada con un arma de fuego rápido puede disparar dos veces a un mismo objetivo que se encuentre a una distancia máxima de 30 cm. Por otra parte, si no ha movido en ese turno, podrá disparar una vez a un objetivo que se encuentre a más de 30 cm (hasta el alcance máximo del arma). Las miniaturas equipadas con armas de fuego rápido que quieran cargar en la fase de asalto no pueden disparar en la fase de disparo (al estar en constante movimiento, solo pueden disparar ráfagas cortas durante la carga, cuyos efectos se incluyen en el asalto).

Ejemplo	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Bólter	60 cm	4	5	Fuego rápido

ARTILLERÍA PESADA

Las armas de artillería pesada son tan grandes que la infantería no puede transportarlas, sino que deben estar montadas sobre un vehículo o en la estructura de un búnker o una fortaleza. Las unidades que disparen armas de artillería pesada no pueden cargar al combate en la fase de asalto.

Designa un objetivo y coloca la plantilla sobre él de acuerdo a las siguientes restricciones:

- No se puede colocar la plantilla de forma que alguna de tus miniaturas o vehículos (excepto vehículos destruidos) quede debajo de ella.
- Hay que colocar la plantilla de forma que una miniatura enemiga esté debajo del agujero que hay en el centro de la plantilla (no se puede colocar el agujero de la plantilla en un lugar vacío). A continuación, se determina si ha impactado en su objetivo. Si el agujero de la plantilla se encuentra más cerca del alcance mínimo o más allá del alcance máximo del arma, el impacto falla automáticamente sin causar daño alguno. En caso contrario, determina dónde ha impactado el disparo.

Si el objetivo está dentro del alcance y dentro de la línea de visión, será muy difícil que el disparo falle del todo. Sin embargo, cabe la posibilidad de que el disparo no impacte exactamente en el lugar elegido. Para ello se tira un dado de dispersión y un dado normal. Si se obtiene el punto de mira en el dado de dispersión, el disparo no se dispersa. En caso de obtener una flecha, el disparo se dispersará en la dirección que indique la flecha un número de centímetros igual al equivalente del resultado del dado normal (1=3 cm, 2=5 cm, 3=8 cm, 4=10 cm, 5=12 cm, 6=15 cm). Si el arma ha sido disparada desde un vehículo en movimiento, se tiran dos dados normales y se elige el resultado más alto para determinar cuántos centímetros se dispersa el disparo. El disparo puede dispersarse lo suficiente como para quedar fuera del alcance del arma o de la línea de visión, lo que representa la posibilidad de que el disparo rebote, que impacte justo delante de un muro que sirve de protección a su objetivo o cualquier acontecimiento azaroso.

Ejemplo	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Cañón de batalla	180 cm	8	3	Artillería pesada 1, área grande

ARMAS PESADAS

En esta categoría se engloban las armas pesadas que pueden ser transportadas por un hombre, como los lanzamisiles o armas más ligeras, pero que requieren un tiempo de recarga entre disparo y disparo, que deben ser emplazadas o que poseen un considerable retroceso. Si una unidad de infantería se mueve, no podrá disparar con sus armas pesadas; podrá mover o disparar, pero no ambas cosas (aunque la miniatura que acarree el arma pesada no se mueva, si alguna miniatura de la unidad lo hace, no se podrá disparar con el arma pesada). La descripción del arma indica cuántas veces puede dispararse, independientemente del alcance, como sucede con las armas de asalto. Las armas pesadas son especialmente adecuadas para proporcionar fuego de cobertura a largo alcance o para destrozar tanques y cosas por el estilo. Las unidades de infantería que empleen armas pesadas en la fase de disparo no podrán cargar en la fase de asalto, aunque existen algunas unidades poco comunes que sí pueden hacerlo.

Nota: los vehículos, criaturas monstruosas, miniaturas en motocicleta (incluidas las motocicletas a reacción) y otras miniaturas excepcionales pueden mover y disparar armas pesadas gracias a su fuerza, su potente exoesqueleto, fuentes de energía internas, etc.

Ejemplo	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Cañón iónico	150 cm	7	3	Pesada 3

PISTOLAS

Las pistolas son similares a las armas de fuego rápido, pero son lo bastante ligeras para dispararse con una sola mano. Como tienen menos potencia, su alcance es limitado. No obstante, son muy manejables, por lo que una miniatura puede utilizarlas en un combate cuerpo a cuerpo en combinación con cualquier otra arma de combate cuerpo a cuerpo (otra pistola, una espada, una hacha, etc.).

Si una miniatura equipada con una pistola se mueve, podrá disparar una vez a objetivos situados como máximo a 30 cm de distancia. Si permanece *estacionaria*, podrá disparar dos veces a objetivos situados como máximo a 30 cm de distancia. Las miniaturas equipadas con pistolas pueden dispararlas una vez en la fase de disparo y cargar al combate en la fase de asalto; pero no pueden cargar si han permanecido *estacionarias* y han disparado dos veces su pistola.

Ejemplo	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Pistola bólter	30 cm	4	5	Pistola

ARMAS DE ASALTO

Las armas de asalto se disparan cuando el guerrero carga. Son armas que o bien pueden disparar tan rápido o bien son tan indiscriminadas que no hace falta más que apretar el gatillo. Por ejemplo, el lanzallamas es un arma que lanza una llamarada en forma de abanico y cuya eficacia no disminuye por el hecho de que el guerrero esté moviéndose. Estas armas disparan tantas veces como se indica en su perfil, independientemente de la distancia a la que lo hagan y de si el guerrero se mueve o no.

Las miniaturas con armas de asalto pueden dispararlas en la fase de disparo y cargar en la fase de asalto. Esto las hace muy útiles durante los asaltos (*jde ahí su nombre!*).

Ejemplo	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Akribillador pezado	90 cm	5	5	Asalto 3

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

ARMAS DE ÁREA

Las armas de área disparan proyectiles, misiles o descargas de energía que explotan al impactar y que pueden causar varias víctimas a causa de la onda expansiva y la metralla. Suponen una amenaza menor para una unidad en formación abierta, pero son la maldición de las que avanzan apelotonadas.

Aquí te explicaremos el funcionamiento de las armas de área que no son armas de artillería pesada (las armas de artillería pesada disparan proyectiles o misiles de mayor calibre y su funcionamiento se describe en otro lugar).

Al disparar un arma de área, la tirada para impactar se efectúa normalmente. Si no se logra impactar, no sucede nada. Si se logra impactar, debe colocarse la plantilla de área de efecto sobre la unidad objetivo de forma que una de sus miniaturas esté situada bajo el agujero central para determinar a cuántas miniaturas afecta.

Las miniaturas cuyas peanas estén cubiertas parcialmente por la plantilla serán impactadas si se obtiene un resultado de 4+ en un dado. Las miniaturas cubiertas totalmente por la plantilla serán impactadas automáticamente. El defensor puede retirar las bajas de toda la unidad, no solo de entre las miniaturas situadas bajo la plantilla.

Nota del diseñador: aunque puede resultar un tanto extraño, de esta forma se impide el uso irreal de estas armas como armas de francotirador para acabar con líderes y armas pesadas.



MÚLTIPLES ÁREAS DE EFECTO

Si una unidad dispara múltiples armas de áreas de efecto, se ha de colocar una plantilla tras la otra, pero hay que determinar las víctimas ocasionadas por una plantilla antes de colocar la siguiente. Debe tenerse en cuenta que se puede retirar como baja cualquier miniatura de la unidad, no solo aquellas que se encuentren bajo la plantilla.

ÁREA DE EFECTO GRANDE

Existen áreas de efecto de dos tamaños: la normal y la grande. Casi todas las armas de área de efecto usan la más pequeña, mientras que las armas de artillería pesada (por lo general montadas en vehículos) usan la más grande. Algunas armas que no son armas de artillería pesada pueden usar la plantilla grande, lo que se indicará en su descripción; no obstante, esto no implica que tengan el resto de las ventajas de las armas de artillería pesada.

Algunas armas de artillería pesada tienen tipos de munición opcional que no usan la plantilla de área de efecto grande. Estas armas se benefician de las ventajas de las armas de artillería pesada incluso aunque no utilicen la plantilla grande de área de efecto.

SOBRECALENTAMIENTO

Esta regla representa la inestabilidad de algunas armas y su tendencia a abrasar a su portador. Si obtienes un resultado de 1 al tirar los dados para impactar, el arma se habrá sobrecaalentado y habrá quemado a la miniatura que intentaba dispararla. La miniatura tiene que superar una *tirada de salvación por armadura* o sufrirá una herida (se trata de una excepción a las reglas habituales de retirada de bajas). Las armas de este tipo montadas en vehículos no se ven afectadas por el sobrecaleamiento. Es posible que una miniatura consiga impactar con un disparo que tenga como resultado un sobrecaleamiento; estos impactos se resuelven de la forma habitual, incluso si la miniatura que ha disparado muere a causa del sobrecaleamiento de su propia arma.

Ejemplo	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Rifle de plasma	60 cm	7	2	Fuego rápido, sobrecaleamiento

DISPAROS MÚLTIPLES Y SOBRECALENTAMIENTO

Si un arma susceptible de sobrecaleamiento efectúa múltiples disparos, hay muchas más posibilidades de que el arma se sobrecaleiente. Las opciones de sufrir daños por parte de la miniatura es igual al número de disparos efectuados. Es decir, si la miniatura hace dos disparos, el sobrecaleamiento podrá ocurrir con resultados de 1 y 2; y, si efectúa tres, con resultados de 1, 2 y 3.

ARMAS ACOPLADAS

A veces, las armas se acoplan para poder dispararlas simultáneamente e incrementar sus posibilidades de impactar lanzando muchos más proyectiles contra el objetivo. Para representar esto, un arma acoplada puede repetir cualquier tirada para impactar fallada. Sin embargo, si la segunda tirada también falla, no se podrá volver a repetir la tirada para impactar. Las armas acopladas no efectúan más disparos que el resto, pero tienen más posibilidades de alcanzar a su objetivo. La gran ventaja de las armas acopladas es que se consideran una sola arma a efectos de disparo.

Ejemplo 1: un Land Raider de los Marines Espaciales dispara sus bólteres pesados acoplados contra un objetivo. Puede disparar tres proyectiles (los bólteres pesados son armas Pesada 3) y puede repetir cualquier tirada para impactar fallida (en el caso de los Marines Espaciales, con HP4, las que no hayan obtenido un resultado de 3+).

Ejemplo 2: un dreadnought de los Marines Espaciales equipado con un lanzamisiles y un cañón láser acoplado puede disparar ambas armas y mover, ya que le está permitido disparar con dos armas y el cañón láser acoplado cuenta como una sola arma.

ARMAS DE FUSIÓN

Las armas de fusión son armas que disparan devastadores "rayos de calor" a muy corto alcance. Si un vehículo está situado a la mitad o menos del alcance del arma de fusión, debe tirarse un dado adicional para determinar si el disparo penetra el blindaje. Consulta las reglas de vehículos, más adelante, para obtener más detalles sobre las reglas de penetración de blindaje.

Ejemplo	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Bláster de fusión	30 cm	8	1	Asalto 1, fusión

ARMAS DE PLANTILLA

Sé trata de armas indiscriminadas de corto alcance, como los lanzallamas, que tienen un área de efecto cónica representada por una plantilla. Esta característica se indica en su perfil de atributos con la palabra "plantilla" en el apartado alcance. En vez de efectuar una tirada para impactar, hay que colocar la plantilla de forma que su extremo estrecho esté en contacto con la peana de la miniatura que dispara, y el resto cubra el máximo número posible de miniaturas de la unidad objetivo sin cubrir a miniaturas amigas. En caso de disparar contra vehículos, la plantilla tiene que disponerse de modo que cubra la mayor parte posible de vehículo sin cubrir miniaturas amigas.

Las miniaturas cubiertas total o parcialmente por la plantilla serán impactadas automáticamente. En el caso de los vehículos, usa la dirección de la que viene el disparo para determinar cuál de los blindajes está siendo atacado. Debido a que las armas de plantilla cubren el área con combustible ardiendo, energías malignas o algo igualmente peligroso, se ignoran las *tiradas de salvación por cobertura*. Al igual que con las armas de área de efecto, las víctimas no tienen por qué retirarse de entre aquellas situadas bajo la plantilla, aunque deben estar a una distancia máxima equivalente a la longitud de la plantilla.

Ejemplo	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Lanzallamas	Plantilla	4	5	Asalto 1

MÚLTIPLES ARMAS DE PLANTILLA

Si una unidad dispara varias armas de plantilla, resuelve los efectos de cada plantilla de una en una.

ARMAS DE PLANTILLA ACOPLADAS

Las armas de plantilla acopladas tienen la capacidad de repetir la tirada para herir a su objetivo. Contra los vehículos, es la tirada para penetrar el blindaje lo que se puede repetir.



ARTILLERÍA LIGERA

Algunas armas de área disparan sus proyectiles de forma que trazan una trayectoria parabólica, lo que les permite llegar mucho más lejos, pasando por encima de cualquier obstáculo que haya en medio. En estas armas de estimación la dotación debe adivinar la distancia hasta el objetivo con la esperanza de que el proyectil impacte lo suficientemente cerca de su enemigo como para dañarlo. Su gran ventaja reside en su habilidad para disparar a objetivos que están fuera de la línea de visión. Algunas armas de artillería pesada también pueden disparar en tiro parabólico.

CÓMO DISPARAR ESTAS ARMAS

Las armas de artillería ligera no tienen por qué disparar al enemigo más cercano, en ningún caso. Designa una unidad objetivo y coloca la plantilla de área de efecto sobre ella de acuerdo con las siguientes restricciones:

- No se puede colocar la plantilla de forma que alguna de tus miniaturas o vehículos (excepto vehículos destruidos) quede debajo de ella, aunque sea parcialmente.
- Hay que colocar la plantilla de forma que una miniatura enemiga esté debajo del agujero que hay en su centro (no se puede colocar el agujero de la plantilla en un lugar vacío).

Acto seguido, se determina si ha impactado en su objetivo. Si el agujero de la plantilla se encuentra más cerca del alcance mínimo o más allá del alcance máximo del arma, el impacto falla automáticamente sin causar daño alguno. Si el impacto está dentro del alcance legal del arma, se procede a determinar dónde impacta (recuerda que no es necesaria línea de visión). Para ello se tira un dado de dispersión y un dado normal si hay línea de visión o dos dados (de los que se escoge el resultado más alto) si no la hay. Si se obtiene el punto de mira en el dado de dispersión, el disparo no se dispersa. En caso de obtener una flecha, el disparo se dispersará en la dirección que indique la flecha un número de centímetros igual al equivalente del resultado del dado normal (1=3 cm, 2=5 cm, 3=8 cm, 4=10 cm, 5=12 cm, 6=15 cm).

Hay que tener en consideración que un impacto con la posibilidad de dispersarse puede acabar impactando en un lugar que esté fuera del alcance del arma, fuera de la línea de visión, fuera del campo de batalla o incluso sobre tus tropas. En el caso de las armas de artillería ligera, se utiliza el centro de la plantilla para precisar desde qué dirección se produce el impacto y determinar así si se pueden utilizar las *tiradas de salvación por cobertura* contra el disparo. Las armas de artillería ligera siempre causan *acobardamiento* en los objetivos impactados (consulta el apartado "Armas que causan acobardamiento").

Ejemplo	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Mortero	E 120 cm	4	6	Pesada 1, área

"Cuando la gente se olvida de su deber, dejan de ser humanos y se transforman en algo peor que las bestias salvajes. No tienen cabida en el seno de la Humanidad ni en el corazón del Emperador. Que se mueran y sean olvidados".

Extracto de los Edictos Principales
del Santo Sínodo del Adeptus Ministorum.

MÚLTIPLES ARMAS DE ARTILLERÍA LIGERA

Si en una unidad hay más de un arma de artillería ligera, tendrán que disparar al unísono como si se tratase de una salva. Se coloca una plantilla de área de efecto por cada impacto que esté dentro del alcance del arma y se efectúa la tirada de dado para ver si el disparo se dispersa o no, tal y como hemos explicado anteriormente. Este será el disparo que determine el lugar en el que impacta la salva, el "disparo director"; el resto de disparos caerán en las cercanías. Tras determinar dónde queda la primera plantilla, tira un dado de dispersión por cada una de las otras plantillas de la salva.

Si el resultado es una flecha, la plantilla se coloca en la dirección indicada, de forma que esté en contacto con el borde de la plantilla del disparo director. Si el resultado obtenido es un punto de mira, la plantilla se coloca de forma que su borde esté en contacto con el borde de cualquiera de las plantillas ya colocadas de la salva.



Múltiples armas de artillería ligera: esta unidad de Orkos ha sido impactada por una salva de tres plantillas de área de efecto con múltiples armas de artillería ligera. El primer disparo es un impacto directo (dado A), por lo que se sitúa una plantilla de área de efecto en el centro de la unidad. La segunda plantilla se coloca en contacto con la primera en la dirección indicada por el dado B y la tercera se sitúa en contacto con la primera plantilla en la dirección indicada por el dado C.

BARRERAS DE ARTILLERÍA

Algunas armas de artillería pesada disparan barreras de artillería. Estas armas disparan igual que las armas de artillería ligera para determinar dónde caen, pero impactan con todos los beneficios de las armas de artillería pesada. Estas barreras de artillería, igual que la artillería ligera normal, causan *acobardamiento* en el objetivo impactado (consulta el apartado "Armas que causan acobardamiento"). No se puede disparar una barrera de artillería desde un vehículo en movimiento.

ARMAS QUE CAUSAN ACOBARDAMIENTO

Un bombardeo artillero es algo imprevisto y estresante para las unidades. Los proyectiles empiezan a caer del cielo y los soldados se tiran al suelo para evitar ser alcanzados. Normalmente, esto se debe a la confusión que produce no saber quién los ataca. El rifle de francotirador y las armas de artillería ligera son las armas que causan *acobardamiento* más comunes. Cuando una unidad sufra alguna

baja a causa de una arma que causa *acobardamiento* deberá superar un *chequeo de liderazgo* para no *acobardarse*. Si no lo supera, no podrá mover, disparar ni asaltar ni realizar ninguna otra acción durante el siguiente turno. Cabe la posibilidad de que una unidad tenga que efectuar, en un mismo turno, varios *chequeos de liderazgo* a causa del *acobardamiento*. Una unidad *acobardada* no tiene por qué efectuar un *chequeo de moral* si sufre un 25% de bajas por fuego enemigo. El efecto de estar acobardado domina al hecho de *desmoralizarse*. Si una unidad *acobardada* es asaltada por el enemigo, el efecto del acobardamiento quedará anulado y podrá luchar normalmente.

¡CUERPO A TIERRA!

UNIDADES ACOBARDADAS POR BARRERA DE ARTILLERÍA

Las barreras de artillería son mucho más terroríficas que las barreras normales, el suelo tiembla y se estremece por los impactos, las tropas atrapadas en terreno abierto son completamente aniquiladas y las que se encuentran a cubierto son prácticamente enterradas vivas por la furiosa tormenta de muerte incandescente. Las unidades que sufren alguna baja a causa de una barrera de artillería deberán superar un *chequeo de liderazgo* con el siguiente modificador para no *acobardarse*.

-1 Por estar bajo fuego de barrera de artillería.

ARMAS DE FRANCOTIRADOR

Estas armas son precisas y letales y se usan para aprovechar los puntos más débiles y vulnerables del objetivo. Un arma de francotirador siempre impacta con un resultado de 2+ independientemente de la HP de su portador. Los impactos de un arma de francotirador hieren con un resultado de 4+ sin importar la Resistencia del objetivo. Además, en el caso de los vehículos, se tiran 2D6 para la penetración del blindaje, aunque no se obtienen modificadores adicionales a la Fuerza; esto representa la capacidad de impactar en un miembro expuesto de la dotación, de colar un disparo por los visores, de impactar en la munición o en el carburante, etc.

Ejemplo	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Rifle de francotirador	90 cm	n/d	6	Pesada 1, francotirador

ARMAS ACERADAS

Las armas aceradas efectúan una andanada de disparos tan acertados que pueden, literalmente, atravesar la carne, romper los huesos o destrozar un blindaje con la misma facilidad. Un resultado de 6 en una tirada para impactar con un arma acerada causa automáticamente una herida sin *tirada de salvación por armadura* posible. En el caso de los vehículos, cualquier tirada para penetrar el blindaje en la que se obtenga un 6 permite efectuar otra tirada de un dado y añadir el resultado al total. Hay que tener en cuenta que solo se gana un dado adicional, incluso aunque se obtenga un 6 en la segunda tirada.

LANZAS DE ENERGÍA

Estas armas disparan un rayo tan bien enfocado y eficaz que puede traspasar el blindaje de un vehículo por muy grueso que sea. Debido a su naturaleza, todo blindaje mayor de 12 será igual a 12 para las lanzas de energía.

Ejemplo	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Lanza brillante	90 cm	8	2	Pesada 1, lanza



LA ÚLTIMA DEFENSA DEL COMANDANTE DRAKKEN

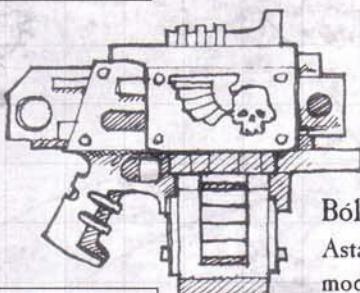
Bólteres

El bólter es más que un arma, es la espada sagrada del Adeptus Astartes, el portador de la divina venganza del Emperador. Al disparar un proyectil explosivo que detona por contacto, porta la muerte y es debidamente temido por los perversos y los impuros.



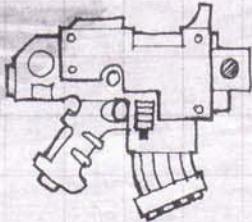
Cargador curvo de 20-30 proyectiles

Bólter
Astartes MK Vb;
modelo Godwyn



Tambor de 40-60 proyectiles.

Bólter de asalto
Astartes MK VII;
modelo Terminatus

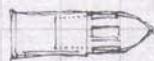


Pistola bólter
Astartes MK III

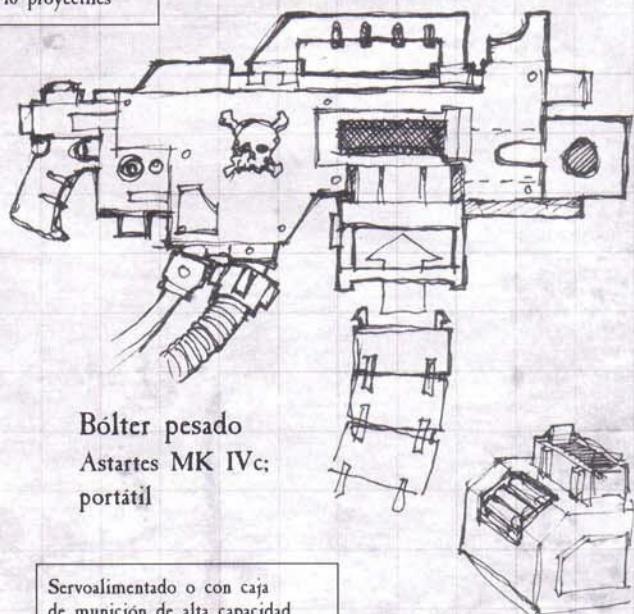
Cargador de 6-10 proyectiles

Proyectil estándar

Núcleo de deuterio vacío



Las variantes incluyen la munición inferno, anti-abominación, de fragmentación modelo Tormenta, silenciosa modelo Acechante y penetrante Kraken.



Bólter pesado
Astartes MK IVc;
portátil

Servoalimentado o con caja de munición de alta capacidad

Armas de combate cuerpo a cuerpo

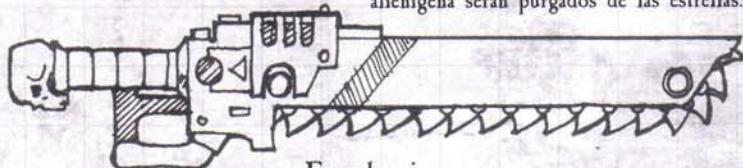
El puño de combate golpea a los indignos para apartarlos de la vista del

Emperador y aplasta la vida de sus cuerpos con su letal descarga de energía.



Puño de combate

La espada, la hacha, la maza y el archa; todas son iguales en la ayuda que aportan a los que desempeñan la voluntad del Emperador. Con ellas, el hereje, el mutante y el alienígena serán purgados de las estrellas.

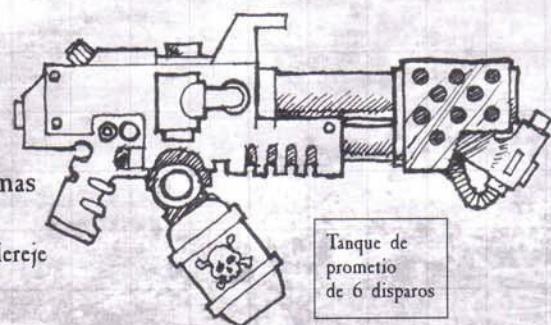


Espada sierra

Armas lanzallamas

Las armas lanzallamas arrojan una mezcla sagrada de productos químicos benditos que se encienden al entrar en contacto con el aire y abrasan a los enemigos del Emperador en su fuego purificador. A pesar de que todas las fuerzas del Emperador cuentan con ellas, la cámara militante del Ordo Hereticus les tiene un aprecio especial. Es un gran honor portar un arma capaz de efectuar tan divina purificación, aunque los guerreros que las portan no suelen agradecer tanto dicho privilegio.

Lanzallamas
MK IIIa;
modelo Hereje



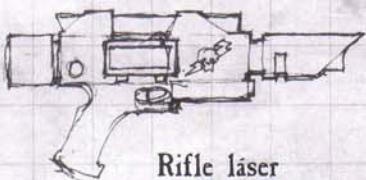
Tanque de prometido de 6 disparos

Armas láser

Las armas láser, al ser tan baratas de fabricar y fáciles de mantener, forman el equipo básico de la Guardia Imperial y se encuentran disponibles en la mayoría de mundos imperiales. Existen numerosas variantes del modelo básico, pero todas tienen el mismo objetivo: la destrucción de los enemigos del Emperador.

Pistola láser

Modelo corto; fabricada en Kantreal



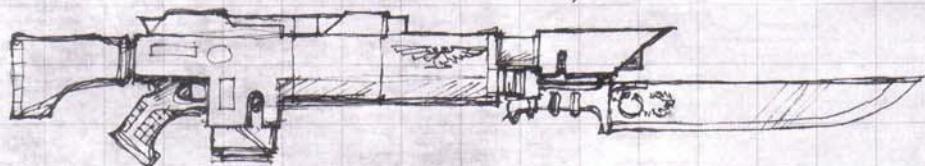
Rifle láser

M36 rifle láser estándar cadiano con bayoneta de adamantino



Rifle infernal

Mk 2 giroestabilizado;
con mochila de batería de energía



Rifle láser

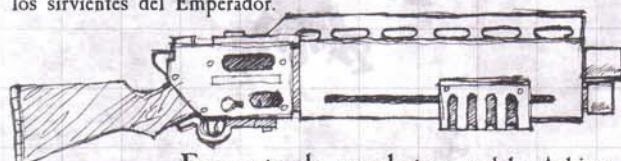
Mk 4 tipo carabina láser "Catachán"

Mk 6 célula
de energía
recargable;
núcleo de metal
líquido

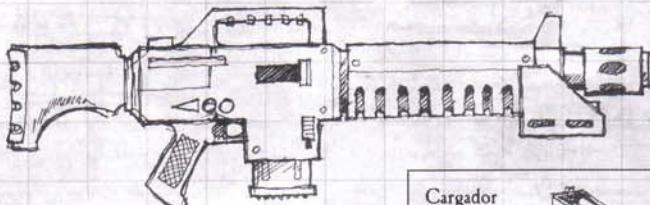


Armas de proyectil sólido

Estas armas, que son muy baratas y de fabricación rápida, disparan una lluvia de balas o proyectiles y suelen portarlas los sirvientes del Emperador.



Escopeta de combate; modelo Arbites III; "Portadora de la Ley"



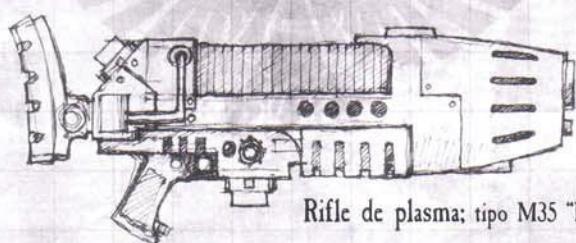
Rifle automático
M40 modelo Armageddon

Cargador
de 12
proyectiles
sólidos



Armas de plasma

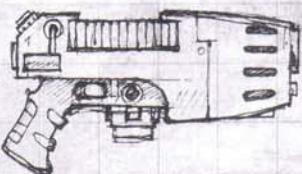
Estas singulares y devastadoras armas son como la luz ardiente del Emperador.



Rifle de plasma; tipo M35 "Núcleo magnético"; estándar de Cadia



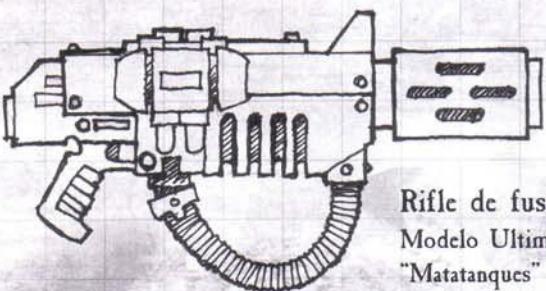
Frascos contenedores de
plasma; 10 disparos



Pistola de plasma
MK III; "Furia Solar"

Armas de fusión

Los rifles de fusión emplean un doble sistema de inyección para hacer que el gas de piropetróleo adopte un estado submolecular capaz de vaporizar cualquier objetivo y convertirlo en un ardiente montón de materia fundida. La mayoría de comandantes otorgan estas armas a sus soldados más valientes, ya que normalmente estos deben ponerse en peligro para atacar los tanques y los bunkers enemigos y así aprovechar al máximo el potencial del arma.



Rifle de fusión
Modelo Ultima;
"Matatanques"

FASE DE ASALTO

Aunque la potencia de fuego por sí sola pueda ser suficiente para hacer retroceder al enemigo en terreno abierto o en posiciones poco defendidas, para obligar a un enemigo concreto a salir de un búnker fortificado o de un edificio en ruinas hay que tomar medidas más serias. En un asalto, las tropas se lanzan al ataque vociferando sus gritos de batalla, con ansia por herir a sus enemigos con cuchillos, garras, culatas o cualquier otra herramienta útil en un combate cuerpo a cuerpo.

SUMARIO DE LA FASE DE ASALTO:

RESOLVER LAS CARGAS

1. Elegir una unidad.
2. Declara una carga contra ella.
3. Mueve la unidad que carga.
4. Repite el proceso anterior hasta que todas las unidades que cargan hayan movido.

RESOLVER LOS COMBATES

1. Elegir un combate.
2. Combate cuerpo a cuerpo. Las unidades luchan en combate cuerpo a cuerpo. Cada miniatura tira para impactar y para herir y luego se hacen las tiradas de salvación siguiendo el orden decreciente de Iniciativas.
3. Determinar el resultado del asalto. Suma el número total de heridas causadas por cada bando. El bando que haya causado más heridas será el vencedor del combate.

4. Chequeo de moral. El bando derrotado deberá superar un chequeo de moral o se retirará. En caso de que supere el chequeo, se pasa al punto 7.
5. Persecución y consolidación de la posición. Las unidades que se retieren del combate cuerpo a cuerpo deben hacer un chequeo para determinar si consiguen desrabarse del combate o si no lo consiguen y son destruidas. La unidad vencedora puede trabarse con otro enemigo o reorganizar sus filas.
6. Unirse al combate. Si las unidades siguen trabadas en combate cuerpo a cuerpo, aquellas miniaturas de la unidad que aún no estén en contacto peana con peana con miniaturas de la unidad enemiga pueden moverse hasta 15 cm para llegar al contacto peana con peana con miniaturas de la unidad enemiga y continuar así combatiendo en el próximo turno.
7. Repite el proceso anterior hasta que todos los combates hayan sido resueltos.

DECLARAR LAS CARGAS

Un jugador puede declarar una carga en su propia fase de asalto con cada una de las unidades de su ejército que considere que se encuentran a distancia de asalto de una unidad enemiga y que todavía no estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Algunas unidades especialmente sanguinarias se verán obligadas a declarar una carga siempre que les sea posible, tal y como se especifica en sus reglas especiales. Si no se especifica lo contrario, la distancia de asalto es de 15 cm. En caso de que en una misma unidad haya miniaturas con diferentes distancias de asalto, la unidad igual a la de la asalto sea la

Una unidad puede cargar contra cualquier unidad enemiga siempre que al menos una de sus miniaturas pueda llegar hasta esa unidad haciendo un movimiento de asalto. En este movimiento de asalto no se puede pasar a través de obstáculos como el terreno infranqueable u otras unidades enemigas con las que no se quiera combatir.

DISPARAR Y ASALTAR

Una unidad que haya disparado en la fase de disparo del turno presente solo podrá declarar una carga contra la unidad contra la que haya disparado. Una unidad de infantería que haya disparado dos veces con pistolas o que haya disparado sus armas de fuego rápido o haya permanecido estacionaria para poder usar sus armas pesadas no podrá cargar durante la fase de asalto.

Nota: hay unas pocas unidades que siempre se consideran estacionarias cuando disparan armas de fuego rápido y algunas otras que pueden mover y disparar armas pesadas. Estas unidades pueden cargar después de disparar.

Una unidad puede cargar contra varias unidades enemigas, pero solo si la unidad que realiza la carga puede llegar hasta todas sin perder la coherencia de la unidad. Debes elegir una unidad enemiga como objetivo principal y mover tu unidad primero contra esta, tal y como se explica más adelante. Si tu unidad ha disparado en la fase de disparo, deberá trabarse en primer lugar con la unidad a la que haya disparado.

Las unidades que se estén retirando (véase la pág. 48) o que estén acobardadas (pág. 32) no pueden declarar cargas.



MOVER LAS UNIDADES QUE ASALTAN

Las unidades que cargan deben desplazarse para entablar combate cuerpo a cuerpo con la unidad (o unidades) contra la que han declarado una carga. Las unidades que cargan tienen que intentar tratar en combate el mayor número posible de miniaturas de la unidad objetivo de su carga con sus propias miniaturas.

Empieza la carga desplazando a una sola miniatura de la unidad que carga. Dicha miniatura debe ser la que esté más cercana de la unidad objetivo. Mueve la miniatura, por la ruta más corta, hasta que entre en contacto peana con peana con la miniatura enemiga más cercana de la unidad contra la que carga. Este es el punto de partida del combate cuerpo a cuerpo. Luego, mueve todas las miniaturas de la unidad que carga hasta el máximo de su distancia de asalto en dirección a la unidad (o unidades) contra la que haya declarado la carga. Es importante recordar que, si el enemigo no se encuentra en la distancia de asalto de al menos una miniatura, la carga no tendrá lugar.

Después de mover la primera miniatura de la unidad, puedes desplazar las demás en el orden que prefieras. No obstante, existen algunas restricciones a su movimiento.

- La más importante de ellas es que cada miniatura de la unidad tiene que terminar su movimiento manteniendo la coherencia con otra miniatura de la misma unidad que ya haya movido.

- Siempre que sea posible, la miniatura tiene que entrar en contacto peana con peana con una miniatura enemiga que todavía no esté en contacto peana con peana con una o más miniaturas amigas.

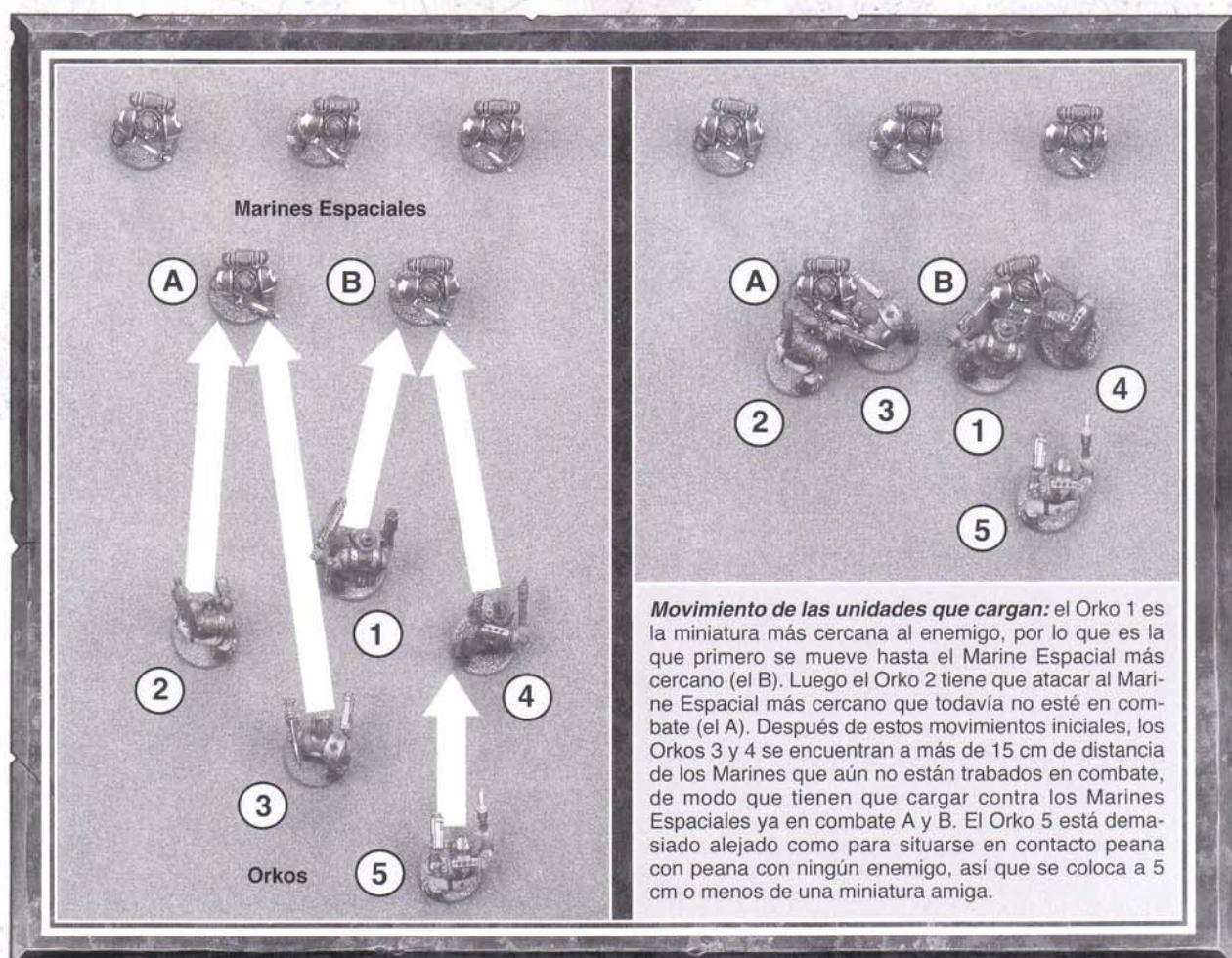
- En caso de que esto no sea posible, se deberá entrar en contacto con una miniatura enemiga que ya estuviera trabada en combate.

- Si no se puede alcanzar a ninguna miniatura enemiga, debes tratar de situar a tu miniatura a 5 cm o menos de una de tus miniaturas que sí estén trabadas en combate.

- Si esto también resulta imposible, dicha miniatura deberá conformarse con mantener la coherencia de escuadra.

- Si sigues este orden, todas las miniaturas de la unidad que carga acabarán manteniendo la coherencia de escuadra y estarán trabadas en combate con el máximo número posible de miniaturas enemigas.

En todos los casos, ninguna miniatura podrá pasar a través de miniaturas amigas o enemigas ni a través de huecos que sean más estrechos que el diámetro de su peana. Tampoco se puede situar ninguna miniatura a 3 cm o menos de una miniatura enemiga de una unidad contra la que no esté cargando.





En cuanto una miniatura se ponga en contacto peana con peana con una miniatura enemiga o a 5 cm o menos de una miniatura de su unidad en contacto peana con peana con una miniatura enemiga, esta se considerará TRABADA EN COMBATE. La unidad a la que pertenece la miniatura también se dice que está TRABADA.

Mueve todas las miniaturas de una unidad que carga antes de mover las de otra unidad. El jugador que carga decide la secuencia en que moverá sus unidades. Todas las miniaturas de una unidad que esté cargando efectúan su movimiento de asalto de acuerdo con las reglas que rigen la fase de movimiento, pero pueden colocarse a menos de 3 cm de las miniaturas enemigas contra las que están cargando.

EFFECTOS DEL TERRENO

Las miniaturas que efectúen asaltos en terreno difícil o que deban atravesarlo para llegar a su objetivo verán reducida su distancia de asalto de la misma forma que las miniaturas que hagan lo propio durante la fase de movimiento. Efectúa los chequeos por terreno peligroso que correspondan.

¿NO LLEGAN?

Si la distancia de asalto de una unidad es insuficiente para llegar al menos hasta una de las miniaturas de la unidad objetivo, la carga no se lleva a cabo. Las miniaturas no se mueven de sitio y se asume que no han tenido tiempo para trabarse en combate o que se lo han pensado mejor. Las unidades enemigas que eran objetivo de una carga pero que no están en contacto peana con peana con ningún enemigo no se consideran trabadas y no están implicadas en el combate de ninguna forma.

COMBATE CUERPO A CUERPO

La calidad de una miniatura en combate cuerpo a cuerpo depende casi por completo de sus características físicas, en otras palabras, de lo rápida, fuerte, resistente y feroz que sea. La armadura sigue siendo útil para proteger de los golpes y los disparos, pero el armamento de ataque a distancia se convierte en algo secundario ¡porque ni el mejor rifle de la galaxia te servirá de nada si tu adversario te está machacando la cabeza con una roca!

En un combate cuerpo a cuerpo luchan las miniaturas de ambos jugadores. Más adelante se detalla la cantidad de golpes que se infligen y quién ataca primero. Las reglas están explicadas teniendo en mente un solo combate cuerpo a cuerpo por turno. Lógicamente, puede ocurrir que se estén librando varios combates diferentes a la vez en distintas partes del campo de batalla. En ese caso, el jugador que tenga el turno puede decidir en qué orden librar los combates, completando cada uno de ellos antes de pasar al siguiente combate.

¿QUIÉN PUEDE LUCHAR?

Un combate cuerpo a cuerpo es un torbellino confuso de luchadores que se lanzan unos contra otros, se golpean entre sí, se cortan y se despedazan. Aparte de luchar cuerpo a cuerpo, los guerreros dispararán a bocajarro contra todo objetivo que se les ponga delante. Las siguientes miniaturas de una unidad se consideran trabadas en combate cuerpo a cuerpo y pueden combatir sin restricciones:

- Las miniaturas que se encuentren en contacto peana con peana con una miniatura enemiga.
- Las miniaturas que se encuentren a 5 cm o menos de una miniatura de su unidad que esté trabada en combate con una miniatura enemiga.

Todas las miniaturas trabadas luchan con todos sus ataques y se benefician de los ataques de combate cuerpo a cuerpo de todo tipo que pudieran tener. Estos son los miembros de la unidad que pueden atacar al enemigo y recibir sus ataques. Para determinar qué HA y R utilizar para la mayoría y qué miniaturas pueden retirarse como bajas, solo se tienen en cuenta las miniaturas que están trabadas en combate. El resto de la unidad está sujeta al resultado del combate cuerpo a cuerpo y podrá unirse al combate en las siguientes rondas, pero solo aquellas miniaturas que se encuentren trabadas en combate pueden contribuir al combate.



¿QUIÉN ATACA PRIMERO?

En un combate cuerpo a cuerpo todo depende de los reflejos, así que los adversarios lentos y pesados pueden ser eliminados rápidamente por un enemigo que sea más rápido y ágil. Por desgracia, los oponentes pesados y voluminosos como los Orkos son lo bastante resistentes como para poder aguantar una buena paliza y seguir adelante a pesar de todo.

En un combate cuerpo a cuerpo, es el atributo de Iniciativa de las miniaturas implicadas lo que determina quién combate en primer lugar. Las miniaturas actuarán, en cada combate, en orden decreciente de Iniciativa. Las miniaturas efectúan sus ataques cuando les llega su turno en función de su Iniciativa, siempre y cuando no hayan sido ya eliminadas por una miniatura con una Iniciativa mayor. Una miniatura solo combatirá en caso de que siga trabada cuando le toque actuar. Si en ambos bandos hay miniaturas con la misma Iniciativa, los ataques de esas miniaturas se efectúan de forma simultánea.

Por ejemplo, una escuadra de Marines Espaciales (Iniciativa 4) dirigida por un sargento veterano con un puño de combate (Iniciativa 1) recibe la carga de una progenie de genestealers (Iniciativa 6) y un cárñifex (Iniciativa 2). Los genestealers atacarán primero al tener Iniciativa 6, luego lo harán los Marines Espaciales con 4, el cárñifex con 2 y, para acabar, el sargento veterano con 1.

COBERTURA

Las unidades que defienden tras una cobertura tienen una gran ventaja durante un asalto. Pueden disparar al enemigo que se acerca desde el lugar en el que se encuentran a cubierto y luego combatir con él cuando cargue contra ellos.

Las miniaturas que reciben una carga mientras están a cubierto lucharán cuerpo a cuerpo con Iniciativa 10. Esto representa las ventajas de la cobertura, que se traducen no solo en el combate cuerpo a cuerpo, sino también en los disparos efectuados contra el enemigo mientras carga. Sin embargo, la cobertura no afecta a los impactos ni a nada más referente al asalto. Después del primer turno de combate se supone que el enemigo ya ha atravesado la cobertura, por lo que las miniaturas que estaban en ella dejan de beneficiarse de sus ventajas.



Cabe recordar que las ventajas de la cobertura solo se aplican a las miniaturas que reciben la carga. Algunas unidades se consideran siempre tras cobertura debido a habilidades psíquicas o extraños campos de fuerza, aunque esto no sirve de nada si dicha unidad se lanza a la carga.

En ocasiones, una unidad solo se considerará tras cobertura si es asaltada por un lado en el que la cobertura pueda protegerla realmente del ataque. Por ejemplo, una escuadra de Marines Espaciales agachados detrás de unos bidones de petróleo estará tras cobertura si el asalto proviene del otro lado de los bidones, pero no si los atacantes vienen por detrás. Si al trazar una línea recta desde cualquiera de las miniaturas asaltantes hasta la miniatura enemiga más cercana, y antes de mover a los asaltantes, dicha línea pasa por encima de la cobertura, esta contará como tal. Esta regla sirve para que los atacantes no puedan rodear la cobertura para anular sus efectos.

GRANADAS

Normalmente, en Warhammer 40,000 las granadas se usan durante los asaltos. Unas cuantas granadas lanzadas en el lugar adecuado pueden servir de inestimable ayuda en los segundos vitales del inicio de un asalto. A continuación, describimos los tipos de granadas más comunes utilizados en un asalto. Los daños causados por las granadas durante un asalto se consideran parte de los ataques cuerpo a cuerpo de la unidad, pero la unidad que las utilice obtiene los beneficios descritos a continuación.

GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN

Las granadas de fragmentación pueden lanzarse contra enemigos que se encuentren a cubierto para obligarlos a mantenerse agachados durante la carga. La letal explosión de metralla hará que los enemigos intenten protegerse, así que los atacantes podrán acercarse al combate sin dificultades. Las miniaturas equipadas con granadas de fragmentación que estén cargando contra una unidad enemiga que se encuentre a cubierto combaten con Iniciativa 10, por lo que lanzan sus ataques de forma simultánea a los defensores.

GRANADAS DE PLASMA

Los Eldars usan granadas de plasma en vez de las toscas granadas de fragmentación utilizadas por el resto de razas para aturdir y sacar de sus escondites a sus enemigos mientras se lanzan a la carga. Las granadas de plasma contrarrestan los efectos de la cobertura durante un combate cuerpo a cuerpo, por lo que el combate se lleva a cabo de acuerdo con el orden estándar de Iniciativa (se anula la bonificación de Iniciativa 10 que proporciona la cobertura).

GRANADAS FOTÓNICAS

Los Tau emplean una granada defensiva que ciega y desorienta a sus atacantes con una explosión sónica y un destello de luz multiespectral. Las miniaturas que carguen contra unidades equipadas con granadas fotónicas no obtienen ninguna bonificación al cargar, aunque pueden beneficiarse de los ataques especiales cuerpo a cuerpo que obtengan al cargar.

ATAQUES

Los ataques en combate cuerpo a cuerpo se resuelven igual que los disparos. Cada ataque que impacte tiene la posibilidad de herir, las miniaturas heridas pueden salvarse superando la tirada de salvación y, si la fallan, generalmente deberán retirarse como bajas. Cada miniatura trabada con el enemigo ataca tantas veces como indique su atributo de Ataques (A). Además, deben aplicarse los siguientes modificadores:

+1 por carga. Las miniaturas trabadas en combate con el enemigo que hayan cargado este turno podrán efectuar +1 Ataque durante este turno.

+1 por dos armas. Las miniaturas trabadas en combate que tengan dos armas de mano (generalmente una pistola y/o un arma de combate cuerpo a cuerpo en cada mano) pueden efectuar +1 Ataque en cada ronda de combate, incluida la primera. Las miniaturas con más de dos armas de mano no consiguen ninguna ventaja adicional (tan solo puede conseguirse +1 Ataque por estar equipado con dos o más armas de combate cuerpo a cuerpo).

Ejemplo 1: una escuadra de cinco Marines Espaciales equipados con bólter lanzará 5D6 para determinar el resultado de sus ataques en un combate cuerpo a cuerpo. En caso de cargar, lanzarán 10D6 (1 Ataque +1 Ataque por cargar). Ten en cuenta que los Marines Espaciales no podrían cargar si hubieran disparado sus bólteres en la fase de disparo, ya que se trata de armas de fuego rápido.

Ejemplo 2: una unidad de seis hormagantes con garras afiladas (dos armas de combate cuerpo a cuerpo) lanza 12D6 (1 Ataque +1 Ataque por dos armas). En caso de cargar, lanza 18D6 (1 Ataque +1 Ataque por dos armas = 3 Ataques cada hormigante).

TIRADA PARA IMPACTAR

Para determinar cuántas veces se impacta en el enemigo se lanza un dado por cada Ataque que pueda efectuar la miniatura. El resultado necesario para impactar depende de la Habilidad de Armas (HA) de ambos rivales. Compara la Habilidad de Armas del atacante con la del adversario en la

Tabla para Impactar. El número indicado es el resultado mínimo que debe obtenerse en un dado para impactar. Los dados de los Ataques deben lanzarse a la vez cuando es necesario un mismo resultado para impactar (ya que así se ahorra tiempo y la partida resulta más fluida). En el ejemplo anterior, el jugador que dirige a los Marines Espaciales lanzará sus diez dados a un mismo tiempo.

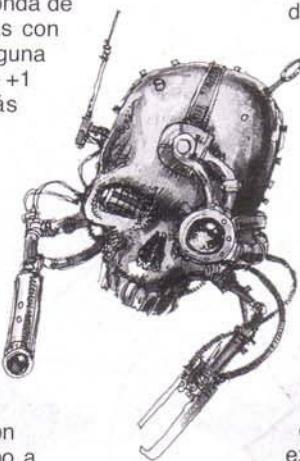
ATAQUES CONTRA UNIDADES CON DISTINTAS HABILIDADES DE ARMAS

En Warhammer 40,000 hay muchas unidades que cuentan con miniaturas con distinta Habilidad de Armas. Por esta razón, los ataques realizados contra una unidad se resuelven utilizando la Habilidad de Armas más común entre las miniaturas trabadas en combate. Si no existe una Habilidad de Armas predominante, deberá usarse la más baja de la unidad. Por ejemplo, en el caso de atacar a una tropa de veinte gretchins (HA2) bajo las órdenes de un ezclavista orko (HA4), como los gretchins son mayoría, los ataques realizados contra esa unidad se resolverán usando la HA2, ya que, a pesar de lo bueno que sea el ezclavista, éste no puede impedir que los gretchins reciban los impactos en primer lugar.

Cuando las miniaturas realicen sus ataques, debes calcular el resultado mínimo para impactar según la Habilidad de Armas de cada una. Así, cuando los gretchins y el ezclavista contraataquen a sus enemigos, tendrá que compararse la HA2 de los gretchins con la HA del enemigo y, aparte, la HA4 del ezclavista con la HA del enemigo.

ASIGNACIÓN DE IMPACTOS

Se supone que cada guerrero contribuye al combate con sus disparos y sus golpes. Esto significa que no hay que preocuparse de si una determinada miniatura golpea a su respectivo adversario en contacto peana con peana. Cuando una unidad consigue impactos, estos solo pueden afectar a las miniaturas enemigas que estén trabadas en com-



bate. Estos son los únicos enemigos que pueden devolverles el golpe, por lo que es lógico que sólo ellos puedan sufrir heridas.

TIRADA PARA HERIR

No todos los ataques que impactan consiguen herir al enemigo. Los ataques pueden rebotar sobre la armadura, ser bloqueados en el último instante o causar simplemente un rasguño. Cuando un ataque impacta, hay que efectuar una nueva tirada de dado para determinar si el impacto consigue herir al enemigo y dejarlo fuera de combate. Consulta en la Tabla de Heridas el resultado de comparar la Fuerza (F) del atacante con la Resistencia (R) del defensor; este es el resultado mínimo que debe obtenerse en un dado para herir.

Ejemplo: un Marine Espacial (Fuerza 4) impacta en un Eldar Oscuro (Resistencia 3). Al consultar la Tabla de Heridas, se ve que el Marine Espacial debe obtener un 3 o más en un dado para herir al Eldar Oscuro.

QUÉ VALOR DE FUERZA UTILIZAR

En la mayoría de casos, al efectuar la tirada para herir en combate cuerpo a cuerpo debe utilizarse el atributo de Fuerza del atacante, sea cual sea el arma que empuñe. Sin embargo, algunas armas de cuerpo a cuerpo (no todas) proporcionan al guerrero un modificador a su Fuerza (consulta el apartado "Ataques especiales cuerpo a cuerpo"). En caso de que la unidad contenga miniaturas con distintos valores de Fuerza, deberá determinarse el resultado de sus ataques por separado (muy a menudo, estas también poseerán distintos valores de Iniciativa). Así, por ejemplo, en una unidad de gretchins con un ezclavista orko, los ataques de los gretchins se resolverán con su patética Fuerza 2, pero el ezclavista, que es más machote, utilizará su Fuerza 3.

VALORES DISTINTOS DE RESISTENCIA

Si la unidad atacada contiene miniaturas con distintos valores de Resistencia, se utilizará el valor de Resistencia que predomine en la unidad. Si no hay ningún valor predominante, deberá usarse el más bajo. Siguiendo con el ejemplo anterior, las tiradas para herir a la unidad de gretchins (R2) con el ezclavista orko (R4) se efectúan usando el triste valor de Resistencia de los gretchins siempre y cuando quede al menos uno. No hay que olvidar que este procedimiento para determinar qué Resistencia se usa debe repetirse cada vez que ataque una miniatura con distinta Iniciativa. Así, por ejemplo, si de toda la unidad de Gretchins solo queda el ezclavista, los ataques de la siguiente miniatura con más Iniciativa se resolverían usando la Resistencia del ezclavista.

TIRADAS DE SALVACIÓN POR ARMADURA

Las miniaturas impactadas y heridas en combate cuerpo a cuerpo pueden efectuar una tirada de salvación por armadura para evitar convertirse en bajas. Por lo general, las miniaturas pueden efectuar esta tirada sin tener en cuenta la Fuerza del atacante, pero algunas miniaturas especialmente grandes y las armas de combate cuerpo a cuerpo más poderosas pueden atravesar las armaduras fácilmente. Si una unidad sufre las suficientes heridas durante los ataques que se llevan a cabo para un valor de Iniciativa como para causar una o más heridas en cada una de las miniaturas trabadas en combate, el jugador atacante determina cuál de esas miniaturas en la zona de riesgo efectuará la primera tirada de salvación por armadura. A continuación, realiza las demás tiradas de salvación por armadura de la forma habitual.

La cobertura no proporciona protección en combate cuerpo a cuerpo tal y como lo hace contra los disparos. Esto signi-



fica que las miniaturas no tendrán tirada de salvación por cobertura contra los ataques recibidos en la fase de combate cuerpo a cuerpo.

Recuerda que las miniaturas pueden efectuar sus tiradas de salvación invulnerable incluso si el ataque impide la tirada de salvación por armadura. Si las reglas de un arma o un ataque especifican que no se permite tirada de salvación por armadura, solo podrá efectuarse una tirada de salvación invulnerable. Algunos extraños tipos de ataques pueden ignorar hasta las tiradas de salvación invulnerable (aunque puede que no anulen las tiradas de salvación por armadura), cosa que viene determinada en la descripción del ataque en sí en el codex correspondiente.

Tal y como se indica en la sección dedicada al disparo, en el caso de las unidades compuestas por miniaturas con varias Heridas —y siempre que sea posible—, deberán retirarse como bajas miniaturas completas.

SUFRIR HERIDAS Y RETIRAR LAS BAJAS

En un combate cuerpo a cuerpo se siguen todas las reglas de retirada de bajas que se aplican en la fase de disparo, con las siguientes adiciones:

Cuando las miniaturas de una unidad infligen heridas, solo podrán afectar a las miniaturas enemigas trabadas en combate. El jugador que sufra las bajas puede decidir libremente qué miniaturas de su unidad mueren. Las bajas deben retirarse de manera que la unidad siga manteniendo la coherencia siempre que se pueda. Esto representa cómo una unidad va mermando hasta verse reducida a un puñado de soldados apretados espalda contra espalda.

Es posible que el número de bajas supere el número de miniaturas trabadas en combate, en cuyo caso deben descartarse las heridas sobrantes. Hay que determinar qué miniaturas están trabadas al inicio de los ataques que se llevan a cabo para cada valor de Iniciativa, por lo que algunas miniaturas pueden llegar a perder su oportunidad de atacar si todos los enemigos trabados han muerto debido a los ataques que se han efectuado para valores de Iniciativa anteriores (la unidad ha acabado con todas las miniaturas enemigas a su alcance).

Si una miniatura ha sido retirada como baja antes de que haya podido atacar, no podrá devolver el golpe. Al resolver los ataques simultáneos, es recomendable resolver primero todos los ataques de un bando y dejar a las miniaturas heridas tumbadas de lado para no olvidar que aún tienen que atacar.

TABLA PARA IMPACTAR

HABILIDAD DE ARMAS DEL DEFENSOR

HABILIDAD DE ARMAS DEL ATACANTE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
2	3+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
3	3+	3+	4+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+
4	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	5+	5+
5	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+
6	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+
7	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+
8	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+
9	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+
10	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+

TABLA DE HERIDAS

RESISTENCIA

FUERZA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N	N
2	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N
3	2+	3+	4+	5+	6+	N	N	N	N	N
4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N
5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N
6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N
7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

La **N** que aparece en esta tabla significa que el impacto no tiene efecto alguno. Un objetivo que posea la Resistencia indicada no puede ser dañado por un impacto de tan poca fuerza.



"Ataca deprisa y de improviso. Ataca por sorpresa. Asegura la victoria antes de que el enemigo se dé cuenta de que está en peligro. Recuerda siempre que una guerra se gana fácilmente si el enemigo no sabe que está en guerra".

Máximas de Macharius II, Comandante General Solar,
citado en La herejía de Macharius por el Gran Inquisidor Kryptman.

DETERMINAR EL RESULTADO DEL ASALTO

Los asaltos suelen ser decisivos, ya que uno u otro bando logra imponerse y obliga a retroceder al enemigo. La superioridad numérica y el liderazgo pueden conseguir que un bando siga luchando a pesar de ser derrotado, pero el verdadero factor determinante son las bajas causadas por cada bando. Para decidir quién es el vencedor del combate, cada bando debe sumar las heridas causadas al enemigo. El bando que haya infligido más heridas será el vencedor. El otro bando habrá sido derrotado y se verá obligado a retirarse si falla un chequeo de moral. Hay que tener en cuenta que no deben sumarse al total las heridas bloqueadas por las tiradas de salvación por armadura ni las heridas sobrantes (que excedan el atributo de Heridas de la víctima). Tan solo deben sumarse las heridas infligidas realmente.

En caso de que ambos bandos logren causar la misma cantidad de heridas, el combate se considerará empatado y seguirá en el próximo turno.

MASACRE

Si un bando acaba con todas las miniaturas de la unidad enemiga, conseguirá automáticamente la victoria (aunque haya sufrido más bajas). La unidad vencedora podrá consolidar la posición.

CHEQUEO DE MORAL

Toda unidad que sea derrotada en un asalto debe superar un chequeo de moral para no retirarse. Si no lo supera, debe abandonar el combate y retirarse. Si supera el chequeo, la unidad se mantendrá firme y seguirá luchando; el combate se considerará empatado y no deberá tenerse en

cuenta la derrota de la unidad (aparte de algunas burlas sanas por parte del vencedor). Los cheques de moral y las reglas de ¡Retirada! se describen más detalladamente en la sección Moral (consulta la página 47).

PERSECUCIÓN ARROLLADORA Y CONSOLIDACIÓN DE LA POSICIÓN

Cuando un bando ha conseguido la victoria y el enemigo se batte en ¡Retirada!, la unidad vencedora efectuará una persecución arrolladora y luego consolidará la posición. A algunas unidades, como en el caso de los exterminadores de los Marines Espaciales, no les está permitido llevar a cabo una persecución arrolladora (en estos casos la unidad solo podrá consolidar la posición).

Si a la unidad que se retira no le quedan miniaturas en contacto peana con peana con el vencedor o si el vencedor tiene miniaturas todavía trabadas en combate con otras unidades que no están retirándose, el vencedor no tendrá la oportunidad de realizar una persecución arrolladora, aunque sí podrá consolidar la posición.

PERSECUCIÓN ARROLLADORA

La unidad que se retira y la unidad que ha vencido el combate comparan entre sí su atributo de Iniciativa más el resultado que obtenga cada uno al tirar 1D6.

Nota: a fin de establecer los valores de Iniciativa, toma como base el atributo de Iniciativa sin modificar del perfil de atributos de la miniatura. En una unidad en la que haya diferentes atributos de Iniciativa ten en cuenta el valor más común o el más bajo si no hay mayoría.

- Si el total del perdedor del combate es **superior**, la unidad se retirará del combate con éxito. Lleva a cabo el movimiento de ¡Retirada! de la unidad perdedora. A continuación, la unidad ganadora podrá consolidar la posición, tal y como se explica más adelante.

- Si el total del ganador es **igual o superior**, la unidad vencedora dará alcance a la unidad en retirada mediante una persecución arrolladora. La unidad (o unidades) que intentaba retirarse resulta destruida. Se considera que los desmoraliza-

dos miembros de la unidad han sido derrotados y que están muertos, heridos o, con suerte, en fuga y escondidos. Retira inmediatamente la unidad (o unidades) destruida del campo de batalla. Una unidad que sufra una persecución arrolladora no puede evitarla de ninguna forma, ni mediante tiradas de salvación ni por reglas especiales (como la autorreparación de los Necrones); la batalla ha acabado para ellos. A continuación, la unidad ganadora puede consolidar la posición. Este resultado equivale a un resultado de masacre.

Nota del diseñador: en este caso se utiliza el atributo de Iniciativa, en vez del movimiento, para representar la capacidad de reacción de la unidad. Una mayor capacidad de movimiento puede ser útil cuando una unidad ha conseguido destribarse de un combate, pero no sirve de nada si la unidad enemiga reacciona con mayor celeridad.

Los que traicionan la confianza del Emperador tienen un destino reservado. No es la muerte, pero tampoco es la vida. Pues ¿qué es lo que ocurre cuando el cuerpo y la mente pasan a formar parte del Trono Dorado? ¿Qué es lo que ocurre cuando cada órgano va siendo absorbido lentamente en la carne de la máquina viviente? ¿Sufre la mente durante cones al igual que sufre el Emperador o la personalidad se desvanece y se dispersa a la vez que el cuerpo que la alberga se disuelve en la nada?

CONSOLIDAR LA POSICIÓN

La unidad vencedora de un combate cuerpo a cuerpo podrá mover hasta 8 cm en cualquier dirección para consolidar la posición y reorganizar sus filas o entablar combate contra otras unidades enemigas. No se puede utilizar el movimiento de consolidación para subirse a un vehículo de transporte.

Si una unidad efectúa un movimiento de consolidación tras un resultado de massacre, avanzará 3D6 cm en vez de los 8 cm habituales (la victoria ha podido dejar a los guerreros supervivientes o confusos o sin saber adónde van o llenos de energía para seguir combatiendo).

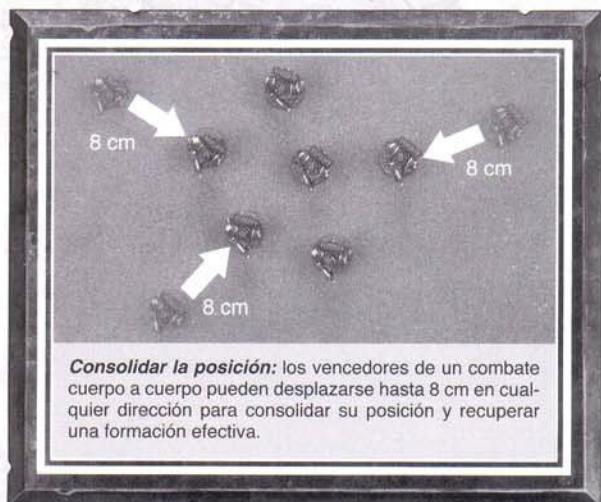
El movimiento de las unidades que consolidan la posición no se ve restringido por el terreno difícil y no tendrán que efectuar chequeos por terreno peligroso.

Este movimiento puede utilizarse para ponerse en contacto peana con peana con unidades enemigas y trabarlas en combate, pero la unidad que consolida la posición debe mantener coherencia de unidad y no se considera que haya cargado a la hora de resolver el combate en el siguiente turno. Evidentemente, estas miniaturas trabadas no pueden ni disparar ni ser objetivo de los disparos en la fase de disparo.

Nota: en ocasiones, una unidad que pierda un combate se retirará del combate 8 cm o menos y la unidad que consolida la posición podrá volver a ponerse en contacto peana con peana con la unidad perdedora en fuga. Trata esta situación como si una unidad en retirada fuese objeto de un

nuevo asalto, aunque no se aplican bonificaciones por carga (consulta el apartado "Ser asaltados durante una retirada" en la sección Moral, página 48).

Si se están desarrollando varios combates cuerpo a cuerpo en las proximidades y la unidad que consolida la posición se traba en uno de ellos, no se considera que esté trabada hasta la siguiente fase de asalto (resulta ignorada). Se asume que todos los combates ocurren de forma simultánea.



Consolidar la posición: los vencedores de un combate cuerpo a cuerpo pueden desplazarse hasta 8 cm en cualquier dirección para consolidar su posición y recuperar una formación efectiva.

MOVIMIENTOS DE UNIRSE AL COMBATE

Al final de cada fase de asalto, todas las miniaturas de una unidad trabada en combate que no estén ellas mismas trabadas en combate tienen que desplazarse hasta 15 cm para tratar de entrar en contacto con un enemigo que se encuentre trabado en el mismo combate. Esto se resuelve de la misma forma que al mover las miniaturas que cargan, pero el movimiento no se ve ralentizado por el terreno difícil y no hay que efectuar chequeos por terreno peligroso.

Al efectuar los movimientos para unirse al combate, es el jugador que tiene el turno el que mueve en primer lugar. Un movimiento para unirse al combate no puede utilizarse para ponerse en contacto con unidades enemigas que no

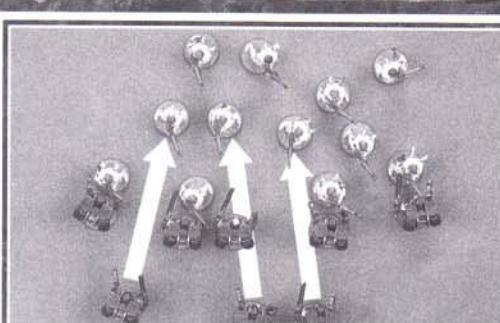
estén involucradas en el presente combate. Cuando una unidad está trabada en combate, solo puede efectuar movimientos para unirse al combate y no puede mover en la fase de movimiento.

Si por alguna razón (normalmente debido a una carnicería) los movimientos para unirse al combate de los combatientes no son suficientes para conseguir que alguna miniatura quede trabada en combate con la unidad enemiga, el combate termina. Ambas unidades pueden consolidar la posición.

DISPARAR CONTRA/DESDE UN COMBATE CUERPO A CUERPO

Las miniaturas que estén trabadas en combate no pueden disparar en la fase de disparo. Su atención está totalmente concentrada en el combate cuerpo a cuerpo. Del mismo modo, aunque a ciertos comandantes especialmente desalmados y degenerados les gustaría que sus guerreros lo hicieran, no se puede disparar contra combates cuerpo a cuerpo con la esperanza de acertar al enemigo. Los participantes en un combate cuerpo a cuerpo se mueven demasiado deprisa y los propios guerreros se resistirán a disparar a sus compañeros (es posible que antes o después se encuentren en la misma situación).

Habitualmente, las miniaturas trabadas en combate no pueden ser víctimas de disparos. No obstante, aunque no se pueden disponer las plantillas de forma que cubran a unidades trabadas en combate o unidades amigas, pueden dispersarse y afectar a amigos y enemigos. Las unidades trabadas en combate no tienen que efectuar chequeos de moral o de acobardamiento por los efectos de los disparos (se considera que están demasiado concentrados en el combate como para preocuparse de otras cosas).



Unirse al combate: al término de cada fase de asalto, las miniaturas de las unidades trabadas en combate que todavía no estén trabadas ellas mismas TIENEN que moverse hasta 15 cm para entrar en contacto con el enemigo.



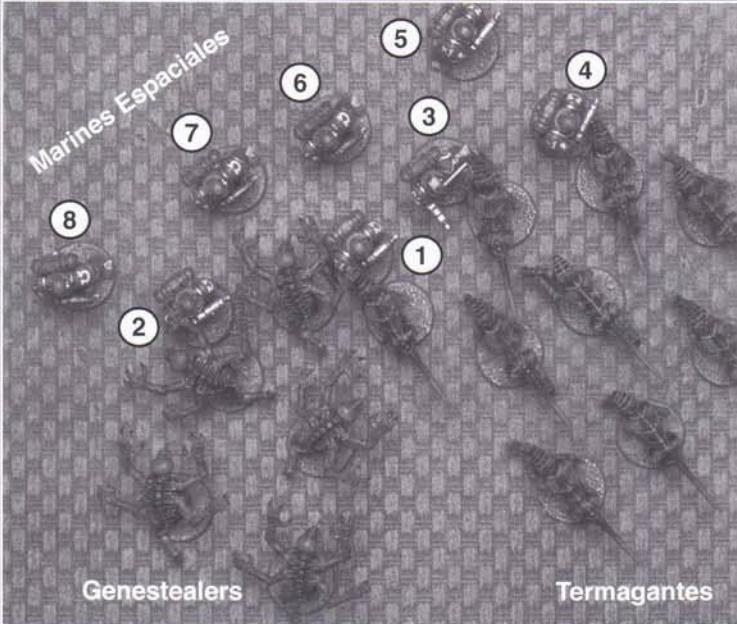
COMBATES MÚLTIPLES

Cuando una unidad está luchando contra más de una unidad enemiga a la vez se dice que está trabada en un combate múltiple y tiene que repartir sus ataques entre estas unidades. Esta situación se resuelve de la siguiente manera:

- Las miniaturas en contacto peana con peana con el enemigo deben dirigir todos sus ataques contra la unidad con la que están en contacto peana con peana.
- Las miniaturas trabadas en combate pero que no estén en contacto peana con peana con miniaturas enemigas tienen que dirigir sus ataques contra las miniaturas de una unidad enemiga que se encuentren en contacto peana con peana con alguna miniatura de su unidad a 5 cm o menos.

Al determinar los resultados del asalto en un combate múltiple, deben sumarse las heridas causadas en total por cada bando para determinar el vencedor. Todas las unidades del

bando perdedor deberán efectuar un chequeo de moral. Las unidades del bando vencedor solo podrán realizar una persecución arrolladora y consolidar la posición si todas las unidades enemigas contra las que estaban luchando se han retirado o han sido destruidas. Toda unidad ganadora de un combate que pueda hacer una persecución arrolladora efectúa una única tirada de dado y compara el total con los totales de las unidades enemigas; las unidades perdedoras que obtengan un resultado igual o menor son destruidas. Al finalizar la fase de asalto, todas las unidades implicadas en el combate múltiple deben efectuar un movimiento de unirse al combate hacia los enemigos con los que se encontraban originalmente en el combate.



Combates múltiples: el Marine Espacial 1 puede escoger luchar con cualquiera de las unidades tiránidas. Los Marines Espaciales 6 y 7 pueden decidir luchar contra cualquier unidad tiránida porque están a 5 cm o menos de miembros de su unidad que están en contacto peana con peana con ambas unidades enemigas.

Los Marines Espaciales 2, 3 y 4 solo pueden combatir con la unidad con la que se encuentran en contacto peana con peana. El Marine Espacial 8 solo puede luchar contra los genestealers y el Marine Espacial 5 solo puede luchar contra los termagantes.

Los genestealers solo pueden eliminar a los Marines Espaciales 1, 2, 3, 6, 7 y 8. Los termagantes pueden liquidar a cualquier Marine Espacial excepto al 8.

ATAQUES ESPECIALES CUERPO A CUERPO

A pesar de que los láseres de alta potencia y las armas de plasma arrasan los campos de batalla del 41º Milenio, el combate cuerpo a cuerpo sigue siendo frecuente: los asedios, los combates urbanos, los abordajes y las luchas en túneles destacan más por la ferocidad de los ataques que por sus consideraciones estratégicas. Los guerreros veteranos siempre llevan consigo una amplia gama de porras, cuchillos y granadas de fragmentación para el combate cuerpo a cuerpo. Las tropas de asalto están aún mejor equipadas para el combate cuerpo a cuerpo, ya que utilizan pistolas, espadas y mortíferas armas de energía.

Algunas de las armas de combate cuerpo a cuerpo y ataques especiales más comunes se describen a continuación. Hay que tener en cuenta que las miniaturas equipadas con algunas de estas armas especiales siempre pueden optar por no utilizarlas y atacar normalmente. En ocasiones, una miniatura puede estar equipada con más de un tipo de arma especial, por ejemplo, un puño de combate en una mano y una hacha de energía en la otra. Únicamente puede utilizarse un tipo de ataque especial. En estos casos, el jugador debe decidir si la miniatura golpeará con la hacha de energía usando su atributo de Iniciativa normal y considerará el puño de combate un arma adicional; o si golpeará con el puño de combate con Iniciativa 1 y considerará la hacha de energía una arma adicional.

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO (ESPADA SIERRA/HACHA/PISTOLA, ETC.)

Existe una gama muy amplia de armas de combate cuerpo a cuerpo que no proporcionan a los combatientes ningún modificador a la Fuerza de los atacantes. Sin embargo, las espadas y pistolas (o armas de combate cuerpo a cuerpo similares) permiten a la miniatura efectuar un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo (por tener dos armas). Una pistola de plasma se puede utilizar como arma de combate cuerpo a cuerpo, pero no proporciona ningún modificador a la Fuerza ni a la penetración del blindaje.

ARMAS PESADAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Las armas pesadas de combate cuerpo a cuerpo, como las rebanadoras orkas y la impresionante hacha sierra de los berserkers de Khorne, sirven para abrirse camino a través de las defensas del adversario. No existe ninguna armadura que pueda proteger totalmente de un impacto directo de un arma así. La mejor tirada de salvación por armadura que puede aplicarse para evitar las heridas de un arma pesada de combate cuerpo a cuerpo es de 4+, aunque la miniatura tenga una tirada de salvación por armadura mejor.

ARMAS DE ENERGÍA

Un arma de energía (generalmente una espada o una hacha, pero también puede ser una alabarda, una maza, etc.) está rodeada de un letal campo de energía disruptiva que atraviesa con facilidad la armadura, la carne y los huesos. Las armas de energía niegan las tiradas de salvación por armadura y algunas proporcionan, además, una bonificación a la Fuerza del atacante o causan heridas al obtener un resultado determinado en el dado sin tener en cuenta la Resistencia del enemigo. Todas estas armas se describen en los codex pertinentes.

CUCHILLAS RELÁMPAGO

Las cuchillas relámpago se usan generalmente a pares, pues solo una segunda cuchilla relámpago proporciona un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo a una miniatura equipada con cuchillas relámpago. Consisten en una serie de hojas afiladas (cada una es una miniarma de energía) que se extiende desde un armazón en el dorso de la mano. Las cuchillas relámpago ignoran las tiradas de salvación por armadura y permiten repetir cualquier tirada para herir fallada.

ARMAS PSÍQUICAS

Las armas psíquicas son armas muy potentes que solo los psíquicos mejor preparados pueden usar. Se tratan igual que una arma de energía, pero pueden lanzar un ataque psíquico tan poderoso que elimine a un adversario al instante. Primero deben hacerse las tiradas para impactar y para herir según el procedimiento habitual y utilizar las tiradas de salvación invulnerable que sean necesarias. En el caso de que se haya infligido al menos una herida, el psíquico tendrá que efectuar un chequeo psíquico siguiendo las reglas habituales de los poderes psíquicos (consulta la página 52) y no podrá usar más poderes psíquicos durante ese turno. Si supera el chequeo, el adversario será automáticamente destruido, independientemente del número de Heridas que tenga (pero cuenta el número de Heridas que de hecho se han infligido para calcular quién gana el combate). Las armas psíquicas no tienen ningún efecto especial contra objetivos que no poseen atributo de Heridas, como los vehículos.

PUÑO O GARRA DE COMBATE

Un puño o garra de combate es un guantelete blindado rodeado de un campo disruptor de energía. Un puño o garra de combate dobla la Fuerza del guerrero hasta un máximo de 10 y niega las tiradas de salvación por armadura. Estas armas doblan la Fuerza original de quien las usa, por lo que cualquier modificador adicional a la Fuerza procedente de habilidades especiales debe añadirse después de doblar la Fuerza original de la miniatura. Estas armas son lentas y difíciles de utilizar, por lo que una miniatura equipada con un puño o una garra de combate siempre atacará como si tuviera Iniciativa 1 (ignora cualquier bonificación por reglas especiales, cobertura, granadas o equipo).

MARTILLO DE TRUENO

Los martillos de trueno provocan una terrible explosión de energía al golpear al enemigo. Un martillo de trueno actúa como un puño de combate, pero cualquier miniatura a la que golpee sin llegar a destruirla se quedará dando tumbos y en la próxima fase de asalto deberá atacar con Iniciativa 1. Los vehículos impactados por un martillo de trueno sufrirán el efecto de tripulación aco-bardada además de las consecuencias del ataque.

ARMA BRUJA

Los psíquicos eldars portan estas armas a las que están unidos psíquicamente. Estas armas hieren con un resultado de 2+ independientemente de la Resistencia de la víctima, aunque permiten efectuar normalmente las tiradas de salvación por armadura. Contra los vehículos, la Fuerza del portador de una arma bruja se triplica (hasta un máximo de 10).

ARMAS ACERADAS

Un golpe certero de una arma acerada puede atravesar cualquier armadura. Cualquier resultado de 6 obtenido en la tirada para impactar con una arma acerada causará una herida automáticamente sin tirada de salvación por armadura posible. Contra un vehículo, cualquier resultado de 6 en la tirada de penetración del blindaje permite lanzar un dado adicional y sumar el resultado al total. Ten en cuenta que solo se puede lanzar un dado adicional, incluso aunque el resultado de este sea otro 6.

ARMAS ENVENENADAS

Las armas envenenadas varían desde las armas normales recubiertas de veneno hasta las manostijeras. No se basan en la comparación de la Fuerza con la Resistencia para herir, sino que suelen herir con un resultado de 4+. Algunos venenos son tan mortíferos que pueden llegar a matar con una sola gota, por lo que causarán una herida con un resultado de 2+. Las armas equipadas con esta clase de veneno letal se describen en el codex pertinente.

MORAL

Un comandante que pueda confiar en que sus tropas actúen constantemente según sus planes y sin vacilar puede considerarse muy afortunado. En medio del caos y la confusión de la batalla, las tropas pueden desmorralizarse fácilmente, desorientarse o quedar totalmente aterrorizadas por la violencia ejercida contra ellos. Para representar este factor imprevisible, las unidades deben efectuar un chequeo que determine si su moral sigue siendo alta en ciertas circunstancias. Como ya te habrás imaginado, hay diversas situaciones a lo largo del turno en las que tendrán que efectuarse chequeos de moral; por ello, en los momentos especialmente duros, una unidad puede verse obligada a efectuar varios chequeos de moral en un mismo turno.

Ten en cuenta que en Warhammer 40,000 los *chequeos de liderazgo* se utilizan también para otras funciones, como elegir un objetivo. Los *chequeos de moral* son *chequeos de liderazgo* muy específicos.

CHEQUEOS DE MORAL

Una unidad utiliza su atributo de Liderazgo para efectuar los *chequeos de moral*. Este atributo representa el tesón, la determinación, el valor o (a veces) la estupidez de los guerreros durante el combate. Los *chequeos de moral* se efectúan tirando 2D6 y comparando el resultado obtenido con el valor del Liderazgo de la unidad. Si el resultado obtenido es igual o inferior al valor del Liderazgo de la unidad, el chequeo habrá sido superado. Si el resultado es superior, se habrá fallado y la unidad se *retirará*, tal y como se explica más adelante.

MODIFICADORES AL CHEQUEO DE MORAL

Algunas circunstancias pueden hacer que el *chequeo de moral* sea más difícil de superar. Por ejemplo, es más probable que se desmoralice una unidad que haya sufrido

grandes bajas que una que no haya sufrido apenas bajas. Esto se representa mediante modificadores negativos que reducen el valor del Liderazgo en -1, -2 o incluso más en el momento de efectuar el chequeo.

HEROÍSMO IRRACIONAL

En ocasiones, los guerreros se negarán a *retirarse* aunque se enfrenten a ejércitos más numerosos o a experiencias especialmente angustiosas. A veces, cuando no pueden más, los soldados reaccionan de forma irracional. Un resultado de 2 en la tirada de 2D6 indica que la unidad ha superado el *chequeo de moral* independientemente de los modificadores que se apliquen a la tirada.



EFFECTUAR CHEQUEOS DE MORAL

Una unidad de infantería debe efectuar un *chequeo de moral* en las siguientes situaciones.

- Si ha sufrido un 25% de bajas o más en la fase de disparo. Hay que efectuar el chequeo al final de la fase.
- Si ha sido derrotada en combate cuerpo a cuerpo durante la fase de asalto. Hay que efectuar el chequeo una vez establecidos los resultados de los combates.
- Si un tanque realiza un ataque de *brutalidad acorazada* contra la unidad. Hay que efectuar el chequeo después de mover el vehículo.

Algunas unidades tienen reglas especiales que afectan a los *chequeos de moral* y que se detallan en el codex correspondiente. Por ejemplo, algunas unidades especialmente fanáticas pueden ser inmunes a los efectos de la moral. Algunas unidades superan automáticamente los *chequeos de moral*, mientras que otras superan automáticamente los *chequeos de liderazgo*. Aunque sutil, esta es una diferencia importante, ya que las unidades que superan automáticamente los *chequeos de moral* siguen teniendo que efectuar *chequeos de acobardamiento* y *chequeos de ¡No queda nadie más!*

A) BAJAS POR FUEGO ENEMIGO

Cualquier unidad que sufra un 25% de bajas o más respecto a sus efectivos actuales a causa de los disparos en una misma fase de disparo deberá superar un *chequeo de*

moral, con los modificadores correspondientes, al final de la fase de disparo o tendrá que *retirarse*.

Una unidad que ya esté *retirándose*, esté *acobardada* o se encuentre trabada en combate cuerpo a cuerpo no tendrá que efectuar este chequeo.

Este *chequeo de liderazgo* se modifica de acuerdo con el siguiente factor:

- 1 si la unidad se encuentra por debajo del 50% de sus efectivos originales (es decir, si la unidad tiene menos de la mitad de las miniaturas que tenía cuando empezó la batalla).

Ejemplo: una unidad compuesta por cinco guerreros sufre dos bajas, por lo que debe efectuar un *chequeo de moral* (que, en este caso, supera). En el siguiente turno, la unidad sufre una nueva baja y, por tanto, debe efectuar un nuevo *chequeo de moral*, esta vez aplicando un modificador de -1 por encontrarse por debajo del 50% de sus efectivos iniciales.

B) DERROTA EN UN ASALTO

Las unidades que sean derrotadas en combate cuerpo a cuerpo (es decir, que sufren más heridas de las que infligen) tienen que superar un *chequeo de moral*, con los modificadores adecuados, al final de la fase de asalto para seguir trabajadas en combate. Si no superan el chequeo, deberán *retirarse*.

A este chequeo deben aplicárselas las siguientes modificaciones:

- 1 si la unidad se encuentra por debajo del 50% de sus efectivos originales.
- 1 si el bando derrotado es superado numéricamente por su adversario.*
- 2 si el bando derrotado es superado numéricamente por su adversario en una relación de 2:1 o superior.*
- 3 si el bando derrotado es superado numéricamente por su adversario en una relación de 3:1 o superior.*
- 4 si el bando derrotado es superado numéricamente por su adversario en una relación de 4:1 o superior.*

* Tan sólo se aplica el mayor de estos modificadores.

Ejemplo: una escuadra de la Guardia Imperial pierde un asalto. Normalmente, tendría que obtener un resultado de 7 o menos en los dados para superar el *chequeo de liderazgo*; pero, como la unidad se encuentra por debajo del 50% de sus efectivos originales (-1) y sus tropas están superadas en número en una relación 2:1 o superior (-2), necesita obtener un 4 o menos para no *retirarse*.

Los siguientes parámetros se utilizan para determinar si una unidad está superada en número:

- Los vehículos con Habilidad de Armas cuentan como diez miniaturas si tienen blindaje frontal 12 o más y como cinco miniaturas si su blindaje frontal es de 11 o menos.
- Las criaturas monstruosas cuentan como diez miniaturas.
- Otras miniaturas con más de una Herida equivalen a tantas miniaturas como Heridas tengan en su perfil de atributos.

Cuenta **todas** las miniaturas de la unidad enemiga (o unidades), no solo las miniaturas que se encuentran trabadas en combate, una vez retiradas todas las bajas.

¡MANTENEOES FIRMES!

No es raro que las unidades sean inmunes a los *chequeos de moral* causados por haber perdido un asalto o que los superen automáticamente por alguna razón. Puede que posean la habilidad *coraje*, que estén ligadas a un voto, que se trate de un bipode o que estén afectadas por alguna regla especial. Cuando alguna de estas unidades pierde un asalto y está superada en número por una relación de 2:1 o más, corre el riesgo de ser aniquilada a pesar de su determinación.

La unidad en cuestión no tendrá que *retirarse*, pero sufrirá una herida adicional si está superada en número en una relación de 2:1, dos heridas si está superada en número en una relación de 3:1 y tres heridas si lo está en una relación de 4:1 o superior. Se pueden efectuar *tiradas de salvación por armadura* contra este tipo de heridas. Los bipodes, al no tener Heridas, sufren un impacto superficial si se ven superados en número en una relación de 2:1 o más alta. Recuerda que esta regla solo se aplica si la unidad pierde el combate.

C) BRUTALIDAD ACORAZADA

Lo normal es que las unidades que son atacadas directamente por un tanque tomen la sabia decisión de abandonar sus posiciones y *retirarse*. Si el tanque llega hasta la posición de la unidad, esta deberá efectuar un *chequeo de moral*, con los modificadores correspondientes, para determinar si se *retira* o permanece en posición. En la sección *Vehículos* se describen con más detalle los efectos de la *brutalidad acorazada* (consulta la página 58).

A este *chequeo de liderazgo* se le aplica el siguiente modificador:

- 1 si la unidad se encuentra por debajo del 50% de sus efectivos originales.

¡RETIRADA!

Una *Retirada* es un movimiento organizado hacia posiciones amigas, no una huida descontrolada. A veces una retirada mientras se sigue luchando frente a un gran número de enemigos es la única opción posible. Una retirada puede permitir a las tropas llegar a posiciones más defendibles para reorganizarse y lanzar un nuevo ataque o detener el avance enemigo.

Las unidades deben *retirarse* al fallar un *chequeo de moral* y en cada fase de movimiento posterior hasta que se *reagrupen* o salgan del tablero.

La mayoría de las tropas se *retirarán* 5D6 cm. Una unidad se *retira* directamente hacia el borde del tablero del jugador que la controla o hacia el punto en el que ha desplegado o por el que ha entrado en el campo de batalla. En algunas misiones se especifica el lugar hacia el que debe *retirarse* cada unidad. Si es posible, la unidad tiene que mantener la coherencia de unidad.

Una unidad en *Retirada* debe seguir un corredor de retirada que se extiende entre las miniaturas más separadas de la unidad, como se indica en el diagrama de la página siguiente. Las miniaturas pueden moverse libremente dentro de los límites del corredor. Si una unidad se extiende tanto que sus miniaturas están separadas por más de 5 cm, las miniaturas deben colocarse en coherencia de unidad durante el movimiento. Si una miniatura entra en *terreno difícil*, sale de él o lo atraviesa, la distancia obtenida en la tirada de dados para *retirarse* deberá dividirse a la mitad para ese movimiento de retirada.

DISPARAR EN RETIRADA

Las unidades que se estén *retirando* pueden seguir disparando, pero, obviamente, se considera que están en movimiento.

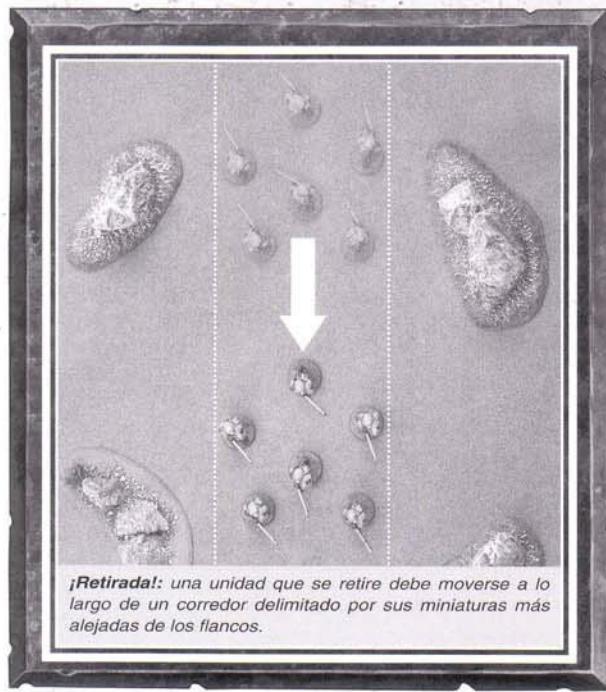
SER ASALTADOS DURANTE UNA RETIRADA

Una unidad que sea el objetivo de un asalto mientras se está *retirando* deberá efectuar inmediatamente un *chequeo de reagrupamiento* (consulta más adelante) antes de mover las miniaturas que asaltan. En este caso, no debe aplicarse ningún modificador al chequeo y las unidades que en condiciones normales no podrían intentar *reagruparse* sí pueden realizar este chequeo.

Si supera el chequeo, la unidad se *reagrupará* y librará el combate cuerpo a cuerpo siguiendo el procedimiento habitual. Si no lo supera, la unidad quedará destruida automáticamente. Esta regla también se aplica en el caso de que una unidad *consolide la posición* sobre una unidad enemiga que se está *retirando*.

¡ATRAPADOS!

En algunas ocasiones, el corredor de retirada de una unidad estará bloqueado por terreno infranqueable y/o por miniaturas (no se tienen en cuenta las miniaturas contra las que haya podido luchar en combate cuerpo a cuerpo en ese mismo turno). Una unidad que se bata en *retirada* puede rodear cualquier obstáculo para alcanzar su corredor de retirada. Una unidad que no pueda efectuar una *retirada completa* (sin volver sobre sus pasos) en ninguna dirección resulta destruida automáticamente.



¡Retirada!: una unidad que se retire debe moverse a lo largo de un corredor delimitado por sus miniaturas más alejadas de los flancos.



¡Atrapados!: los guereros de la Casta del Fuego no pueden completar su movimiento de ¡Retirada! de 28 cm en ninguna dirección, ya que están rodeados por unidades o por terreno infranqueable y, por lo tanto, son destruidos automáticamente.

¡RETIRADA! Y ACOBARDAMIENTO

Tal y como se ha descrito en las reglas sobre acobardamiento, las unidades *acobardadas* no tienen que efectuar *chequeos de moral*. Sin embargo, cabe la posibilidad de que una unidad que ya se esté *retirando* tenga que efectuar un *chequeo de acobardamiento*. En ese caso, debe llevar a cabo el chequeo y aplicar sus efectos si no lo supera. Además, una unidad *acobardada* no puede *reagruparse* a menos que sea objeto de un asalto (consulta el apartado "Ser asaltados durante una retirada"). Una unidad *acobardada* continuará *retirándose* tras haber dejado pasar un turno.

¡NO QUEDA NADIE MÁS!

A veces, una unidad es eliminada casi en su totalidad y solo queda un guerrero con vida. Este último superviviente de la unidad deberá efectuar un *chequeo de liderazgo* al inicio de cada turno. Si lo supera, estará hinchido de fervor heroico y seguirá luchando solo. Si no lo supera, se dará cuenta de la situación y su sentido común le obligará a *retirarse*. Las unidades que estén compuestas por una sola miniatura desde el inicio de la partida no tienen que efectuar *chequeos de ¡No queda nadie más!*, ya que es evidente que esa miniatura está acostumbrada a combatir en solitario.

REAGRUPARSE

El hecho de que una unidad tenga que *retirarse* no implica que la batalla haya terminado para ella. Los oficiales valientes intentarán que sus tropas recuperen la confianza. Los soldados pueden recuperar la compostura o su deseo de luchar por su sentido del honor o del deber o por una falta absoluta de sentido común. Una unidad en *¡Retirada!* puede intentar *reagruparse* superando un *chequeo de liderazgo* (con los modificadores apropiados) al inicio de su siguiente fase de movimiento siempre que:

1. Sus efectivos actuales sean superiores o iguales al 50% de sus efectivos originales.
2. No haya ninguna unidad enemiga a 15 cm o menos.
3. La unidad mantenga la coherencia de unidad.

El siguiente factor modifica el *chequeo de liderazgo* para *reagruparse*:

+1 si no hay unidades enemigas en su línea de visión.

Si la unidad consigue superar el *chequeo de liderazgo*, logrará *reagruparse*. No podrá moverse durante la fase de movimiento, pero podrá *consolidar su posición* (consulta la página 44). Una vez *reagrupada*, una unidad volverá a luchar normalmente. Por ejemplo, podrá disparar (aunque se considera que la unidad ha movido en el turno en el que se ha *reagrupado*) o lanzar un asalto ese mismo turno si se

le presenta la oportunidad. Una unidad que se vea obligada a *reagruparse* antes de que sea su turno (por ejemplo, al ser asaltada por una unidad enemiga) puede actuar normalmente en su siguiente turno.

Si la unidad no supera su *chequeo de liderazgo* (o no puede *reagruparse* a causa de las restricciones anteriores), la unidad deberá seguir *retirándose*, por lo que se moverá otros 5D6 cm.

ABANDONAR EL CAMPO DE BATALLA

Se considera que una unidad ha abandonado el campo de batalla y no puede volver a él en cuanto llega al borde del tablero. No es necesario que todas las miniaturas de la unidad abandonen el tablero de juego; tan pronto como una lo haya hecho, toda la unidad estará fuera de combate. La unidad no puede seguir participando en la batalla y tiene que ser retirada del terreno de juego mientras sus guerreros, sin duda, cuentan a sus camaradas historias de la naturaleza salvaje del enemigo al que acaban de enfrentarse.

Nota del diseñador: esta es una regla ideada conscientemente para evitar que los jugadores mantengan sus unidades junto al borde del tablero en vez de llevarlas donde está la acción.



PERSONAJES

Prácticamente todas las razas o fuerzas disponen de individuos excepcionales que sobresalen del resto. Guerreiros veteranos, brillantes oficiales, profetas carismáticos y feroces líderes guerreros pueden marcar la diferencia en una batalla. Pueden inspirar a los demás a realizar grandes actos de heroísmo (o valor infernal, según el caso) y generalmente son más ágiles, fuertes y poderosos en combate. Algunos manejan temibles energías psíquicas o son capaces de canalizar poderes extraterrenos para destruir a sus enemigos. En Warhammer 40,000 estos poderosos individuos se denominan personajes y deben aplicárseles ciertas reglas especiales.

PERSONAJES EN COMBATE

Existen dos tipos de personajes:

- Los **líderes de unidad** son personajes que forman parte de una unidad desde el inicio de la batalla y representan al líder o campeón de la unidad. En realidad, son un soldado más de la unidad, con un mejor perfil de atributos que el resto y, generalmente, con un atributo de Liderazgo superior, así como con una más amplia selección de opciones en equipo y armamento. Las reglas para personajes que explicamos en este capítulo no se aplican a los líderes de unidad.
- Los **personajes independientes** están representados por miniaturas individuales que luchan como unidades de un solo guerrero. Una de las habilidades más útiles de los personajes independientes es que pueden unirse a otras unidades durante la batalla, de forma que pueden reforzar aquellas posiciones en que el combate es más enconado.

En varias listas de ejército de los codex se incluyen miniaturas independientes que siempre combaten como unidades de una sola miniatura. Estas miniaturas **no** son personajes independientes y no se les aplican las reglas sobre personajes que explicamos en estas páginas.



LA FASE DE MOVIMIENTO

Los personajes siguen las mismas reglas de movimiento que las tropas normales de su mismo tipo: infantería, unidades retropropulsadas o bestias/caballería. Los personajes pueden moverse a través de terreno difícil más rápidamente que las tropas normales. Todos los personajes independientes poseen las reglas especiales moverse a través de cobertura y jinete experto (véase la página 75). Esta ventaja no es extensible a los vehículos en los que pueda viajar el personaje.

PERSONAJES QUE SE UNEN A UNIDADES Y LAS ABANDONAN

Los personajes pueden moverse libremente por el campo de batalla y unirse temporalmente a una unidad si así lo desean. Mientras un personaje independiente forme parte de una unidad, deberá cumplir las reglas de coherencia de unidad hasta que abandone la unidad, tal y como se indica a continuación. La unidad combinada mueve y asalta a la velocidad de la miniatura más lenta mientras el personaje permanezca en ella. Para unirse a una unidad, un personaje independiente simplemente debe colocarse a la distancia de coherencia de 5 cm de una miniatura de la unidad durante su fase de movimiento y declarar que se une a dicha unidad. Hay que tener en cuenta que un personaje independiente no puede unirse a otro personaje independiente para formar una unidad de personajes.

- Un personaje independiente puede abandonar la unidad durante la fase de movimiento rompiendo la coherencia de unidad con la unidad.
- Un personaje independiente tan solo puede unirse a una unidad o abandonarla durante la fase de movimiento. Una vez lanzado un asalto, ya es demasiado tarde para ello.
- Un personaje independiente no puede abandonar una unidad mientras esta se retira, sino que deberá esperar a que se reagrupa.
- Si la unidad se ha acobardado a causa del fuego enemigo, el personaje independiente no podrá abandonar dicha unidad hasta que deje de estar acobardada.

Cuando un personaje independiente se une a una unidad, es probable que posea unas reglas especiales distintas de las de la unidad. Si no se especifica lo contrario en la descripción de la regla especial (como en la regla especial testarudos), las reglas especiales de la unidad no son aplicables al personaje y las del personaje no son aplicables a la unidad.

Además, en algunos casos, el personaje o la unidad pueden perder la capacidad de usar sus reglas especiales por el hecho de que el personaje se haya unido a la unidad. Por ejemplo, si un personaje que no posee la regla especial infiltración se une a una unidad de infiltradores, la unidad perderá esta habilidad especial. Estas excepciones se tratan una a una en la sección Reglas especiales universales (página 74).

PERSONAJES COMO LÍDERES

Una de las ventajas de que un personaje forme parte de una unidad es que los chequeos de liderazgo de la unidad pueden efectuarse utilizando el atributo de Liderazgo del personaje, si este es superior al de la unidad. Recuerda que, si un personaje forma parte de una unidad que se retira, no podrá abandonar la unidad hasta que esta se reagrupa. Los personajes no tienen que efectuar nunca chequeos de liderazgo derivados de la regla especial ¡No queda nadie más!, ya que están acostumbrados a combatir heroicamente en solitario.

ESCOLTAS

Algunos personajes pueden estar al mando de una escolta especial, de una unidad de guardaespaldas o de un cuartel general. Estos casos se especifican en la lista de ejército del codex correspondiente. Si un personaje despliega junto a una unidad de este tipo, no podrá abandonarla y unirse a otra unidad mientras al menos un miembro de la unidad de escolta siga con vida. Si la totalidad de la unidad es destruida, el personaje podrá unirse a otras unidades (y abandonarlas).

LA FASE DE DISPARO

Durante la fase de disparo, los personajes actúan como cualquier otro soldado, con la única diferencia de que tendrán habilidades superiores a las de los hombres que los rodean.

DISPARAR A PERSONAJES

Normalmente, es difícil distinguir a un individuo de otro en el fragor del combate y lo es mucho más designar a uno concreto como objetivo. Los personajes solo pueden ser elegidos como objetivo si no forman parte de ninguna unidad y son el objetivo más próximo a la miniatura que dispara. Los personajes que se hayan unido a una unidad se consideran parte de dicha unidad, por lo que no pueden ser designados como objetivo específico. Los personajes que sean criaturas monstruosas pueden ser elegidos como objetivo específico aunque formen parte de una unidad, excepto si se trata de una unidad de criaturas monstruosas o de una unidad con alguna regla especial que los proteja (como en el caso de la guardia tiránida).

PERSONAJES QUE DISPARAN

Los personajes disparan como las tropas normales, aunque en muchos casos poseen una Habilidad de Proyectiles mayor o disponen de armas especiales que los distinguen del resto. En estos casos, hay que efectuar su tirada para impactar independientemente del resto de la unidad o usar dados de diferente color para diferenciarlos de los de la unidad. De todas formas, los personajes tienen que disparar al mismo objetivo que el resto de la unidad.

LA FASE DE ASALTO

Si una unidad que incluya un personaje lleva a cabo un asalto, el personaje también tendrá que asaltar (¡no puede quedarse atrás como un cobardel). Un personaje en solitario puede cargar en la fase de asalto siempre y cuando se encuentre a distancia de asalto de una unidad enemiga.

En un combate cuerpo a cuerpo, las miniaturas enemigas deben asignar sus ataques contra un personaje como si este fuese una unidad separada, es decir, de acuerdo con las reglas para combates múltiples (consulta la página 45). Esto significa que el personaje tiene que estar en contacto peana con peana con los enemigos para poder luchar en combate cuerpo a cuerpo. No puede efectuar ataques por estar a 5 cm o menos de una miniatura amiga. Si la unidad



a la que se ha unido está trabada en combate, el personaje también estará trabado en combate. Sin embargo, las heridas sufridas por la unidad nunca pueden afectar al personaje que se ha unido a ella.

Esto significa que solo las miniaturas enemigas trabadas en combate directamente con el personaje pueden asignar sus ataques contra él y llegar a causarle alguna herida.



Personajes en combate cuerpo a cuerpo: el señor del Caos está trabado tanto con el Guardia Imperial que está en contacto peana con peana con él como con los que están a 5 cm o menos de ese Guardia. Por lo tanto, el Guardia A no está trabado en combate con el señor del Caos.

El Guardia B y el C están trabados tanto con el señor del Caos como con la unidad de Marines del Caos y, por tanto, pueden dirigir sus ataques contra cualquiera de los dos (siempre que sobrevivan el tiempo suficiente para ello, claro...).



PERSONAJES ESPECIALES

En las listas de ejército de los codex se incluyen los personajes que pueden formar parte del ejército. Al igual que en las escuadras de tropas, el perfil de atributos indica lo fuerte que es un personaje y las armas y armaduras con las que puede estar equipado. De ti depende dar un nombre a los héroes y seguir sus brillantes carreras a través de los diferentes campos de batalla en los que han combatido.

Sin embargo, el 41º Milenio está lleno de personajes famosos que han llegado a convertirse en héroes legendarios o en infames villanos. Estos individuos se denominan personajes especiales y se pueden encontrar en el codex correspondiente y en otras fuentes, como la revista White Dwarf. Los personajes especiales son individuos muy hábiles y peligrosos adversarios con habilidades y propiedades especiales que los hacen especialmente valiosos para el ejército.

Por ejemplo, en el 41º Milenio, el Comisario Yarrick es, sin duda, el comisario más respetado de toda la Guardia Imperial y ha mantenido Armageddon a salvo de invasiones orkas durante cincuenta años. Un ejército dirigido por él obtendrá varios beneficios en lo que respecta a la moral y al Liderazgo. En el otro extremo, Khârn el Traidor, un paladín legendario de los Dioses Oscuros, es un asesino inmisericorde de seres humanos que no piensa en otra cosa que en el combate cuerpo a cuerpo (en el cual, todo hay que decirlo, es todo un maestro).

Los personajes especiales representan individuos únicos del pasado y del presente que muchos jugadores quieren utilizar en sus batallas. Para evitar que estos poderosos individuos resulten determinantes en pequeños enfrentamientos, suelen aplicarse restricciones que limitan su uso a ciertos tamaños de ejército, a enemigos determinados, etc. En algunos casos, algunos personajes especialmente legendarios y famosos (o infames) tan solo pueden utilizarse en combate si ambos jugadores están de acuerdo en ello.

PODERES PSÍQUICOS

Algunos individuos son conocidos como "psíquicos", personajes capaces de manipular el poder de la disformidad de forma terrible. Algunos de ellos pueden lanzar rayos por la punta de los dedos, volcar tanques con el poder de su mente o abatir a sus enemigos con la mirada. Sin embargo, a cambio de tal poder se arriesgan a la condenación eterna, ya que la disformidad es un reino de pesadilla habitado por todo tipo de entidades y demonios que pueden destrozar fácilmente la mente y el cuerpo de un incauto psíquico.

En algunas listas de ejército se incluyen personajes que son psíquicos y a los que se les permite la utilización de poderes psíquicos. Los poderes psíquicos varían de raza a raza, por lo que el efecto de cada uno y cuándo pueden utilizarse se describen en las reglas especiales del psíquico en cuestión. Las siguientes reglas permiten determinar si el psíquico puede utilizar sus poderes y qué sucede si las cosas van mal...

Es necesaria una intensa concentración y una gran calma interior para que el psíquico pueda utilizar un poder, lo cual no siempre puede conseguirse en medio del fuego cruzado. Para poder utilizar un poder psíquico, el psíquico tiene que superar un chequeo psíquico, para lo cual deberá lanzar 2D6 y obtener un resultado menor o igual a su atributo de Liderazgo. Si no supera el chequeo, habrá perdido la concentración y no podrá utilizar

el poder ese turno. Si lo supera, podrá utilizar el poder como se describe en las reglas especiales de su correspondiente codex.

Si no se especifica lo contrario, las habilidades psíquicas están sujetas a las reglas habituales de disparo, por lo que el psíquico debe ser capaz de ver a su objetivo, todos los ataques deben estar dirigidos contra una misma unidad objetivo, etc. Esto se debe a que incluso para los psíquicos es difícil distinguir con claridad la mente de un enemigo en medio de un combate; generalmente, no perciben más que una mancha borrosa en medio de un torbellino de formas. Aunque la mayoría de los poderes psíquicos se usan en vez de los disparos, existen otras habilidades psíquicas que se utilizan en otras fases. Normalmente se trata de poderes psíquicos menores, habilidades secundarias y menos potentes que los poderes mayores.

PELIGROS DE LA DISFORMIDAD

Para poder utilizar sus poderes psíquicos, un psíquico debe extraer energía de la disformidad. Esto es un muy arriesgado, pues el espacio disforme está poblado por criaturas hostiles que pueden atacar a los psíquicos incautos durante los pocos instantes en que están absorbriendo energía disforme para utilizar sus poderes. Para representar los peligros del espacio disforme, si obtiene un resultado de 2 ó 12 al efectuar el chequeo psíquico para poder utilizar un poder, el psíquico será atacado! Sufrirá un impacto automático de Fuerza 6 que no podrá evitarse con una tirada de salvación de ningún tipo (una criatura del espacio disforme habrá intentado freír el cerebro del psíquico). Hay que tener en cuenta que, si el resultado ha sido un 2, el poder funcionará igualmente, incluso si el psíquico muere a causa del ataque.





TIPOS ESPECIALES DE UNIDAD

Tal y como habrás visto anteriormente en las descripciones de unidades, los ejércitos del 41º Milenio son muy diversos y en ellos se incluyen muchas unidades de especialistas. En estas páginas te ofrecemos las reglas de este tipo de unidades. A no ser que se especifique lo contrario, estas unidades se consideran infantería.

MOTOCICLETAS

Las unidades montadas en motocicletas son ideales para efectuar ataques relámpago. Son capaces de usar su velocidad para internarse en el territorio enemigo, llevar a cabo su misión y escapar antes de que el adversario pueda reaccionar siquiera. Un buen comandante sabrá reconocer los beneficios de tener motocicletas a su disposición y las utilizará para misiones de reconocimiento y para flanquear a un enemigo más lento. De hecho, en terreno abierto, las motocicletas son capaces de flanquear a cualquier unidad, excepto las de los vehículos más rápidos. Aunque conducir por terreno difícil puede ser bastante peligroso, la mayoría de motoristas son muy temerarios y confían sobremanera en su habilidad de conducción. Se suele decir de estos conductores que corren muchos riesgos, pero su efectividad es indiscutible.

Las motocicletas no se consideran vehículos. Sin embargo, en ciertos aspectos actúan de forma diferente a las miniaturas de infantería. A continuación, detallamos las diferencias exactas, divididas según las fases de la secuencia del turno a las que corresponden.

FASE DE MOVIMIENTO

Las motocicletas pueden mover hasta 30 cm en la fase de movimiento y no ven su movimiento reducido por el *terreno difícil*. Sin embargo, toda miniatura que entre o mueva por *terreno difícil* tiene que efectuar un *chequeo por terreno peligroso* (consulta la página 17).

Todas las motocicletas pueden usar la regla especial *turbo-propulsores*.

FASE DE DISPARO

Cada motocicleta de la unidad puede disparar un arma por cada motorista que la monte. Por tanto, una motocicleta de ataque de los Marines Espaciales con un conductor y un pasajero en un sidecar podrá disparar dos armas. En caso de que la motocicleta esté equipada con armas de fuego rápido, estas se podrán disparar una vez hasta su alcance máximo incluso aunque la motocicleta haya movido. Además, la unidad puede disparar las armas de fuego rápido y las pesadas aunque haya movido y, aun así, puede asaltar en el mismo turno.

FASE DE ASALTO

El *terreno difícil* no reduce el movimiento de asalto de las motocicletas. Sin embargo, toda miniatura que entre *terreno difícil* o mueva por él tiene que efectuar un *chequeo por terreno peligroso* (consulta la página 17).

MORAL

Las motocicletas son tan rápidas que se *retiran* 8D6 cm en caso de fallar un *chequeo de moral*.

PROTECCIÓN ADICIONAL

Las motocicletas son grandes y sólidas y suelen tener algún blindaje y escudos deflectores para repeler el fuego enemigo. Los motoristas se benefician de esta protección, por lo que su atributo de Resistencia se incrementa en 1. Ten en cuenta que este incremento no cuenta a la hora de resolver una *muerte instantánea* (consulta la página 27).



MOTOCICLETAS A REACCIÓN

Las motocicletas a reacción están impulsadas por tecnología antigravitacional muy avanzada que les permite levitar a pocos metros del suelo y pasar por encima de los obstáculos. Son ideales para efectuar incursiones contra los enemigos desprevenidos o para atacar tras salir de la cobertura que les ofrece una zona de densa foresta y escapar después gracias a su velocidad superior. Los Eldars son los maestros indiscutibles de la tecnología antigravitacional y sus motocicletas a reacción son tan rápidas que el miedo que todos les tienen está justificado.

Las motocicletas a reacción no se consideran vehículos. Sin embargo, en ciertos aspectos actúan de forma diferente a las miniaturas de infantería. A continuación, detallamos las diferencias exactas, divididas según las fases de la secuencia del turno a las que corresponden.

FASE DE MOVIMIENTO

Las motocicletas a reacción pueden mover hasta 30 cm en la fase de movimiento. Pueden mover por encima de unidades amigas o enemigas y por encima del terreno difícil, por lo que no tienen que efectuar *chequeos por terreno peligroso*. Pueden incluso finalizar su movimiento sobre terreno difícil, pero no se podrán beneficiar de una *tirada de salvación por cobertura* y, a efectos de línea de visión, se considerarán tan altas como el elemento de escenografía.

Las motocicletas a reacción pueden intentar pasar a través de elementos de escenografía de área, en vez de volar por encima de ellos, con la intención de obtener una *tirada de salvación por cobertura*. En este caso, aunque su movimiento no se reduzca por el terreno difícil, toda

miniatura que entre en dicha área o mueva por ella tiene que efectuar un *chequeo por terreno peligroso* (consulta la página 17). Si su movimiento finaliza en terreno difícil, tendrán derecho a una *tirada de salvación por cobertura*.

Todas las motocicletas a reacción pueden usar la regla especial *turbopropulsores*.

FASE DE DISPARO

Cada motocicleta a reacción de la unidad puede disparar un arma por cada motorista que la monte. En caso de que la motocicleta a reacción esté equipada con armas de fuego rápido, estas se podrán disparar una vez hasta su alcance máximo incluso aunque la motocicleta a reacción haya movido. Además, la unidad puede disparar las armas de fuego rápido y las pesadas aunque haya movido y, aun así, puede asaltar en el mismo turno.

FASE DE ASALTO

El terreno difícil no reduce el movimiento de asalto de las motocicletas a reacción. Sin embargo, toda miniatura que entre en terreno difícil o mueva por él tiene que efectuar un *chequeo por terreno peligroso* (consulta la página 17). Hay que tener en cuenta que las motocicletas a reacción no pueden mover por encima de terreno difícil en la fase de asalto debido a que tienen que estar a ras de suelo para iniciar el combate.

MORAL

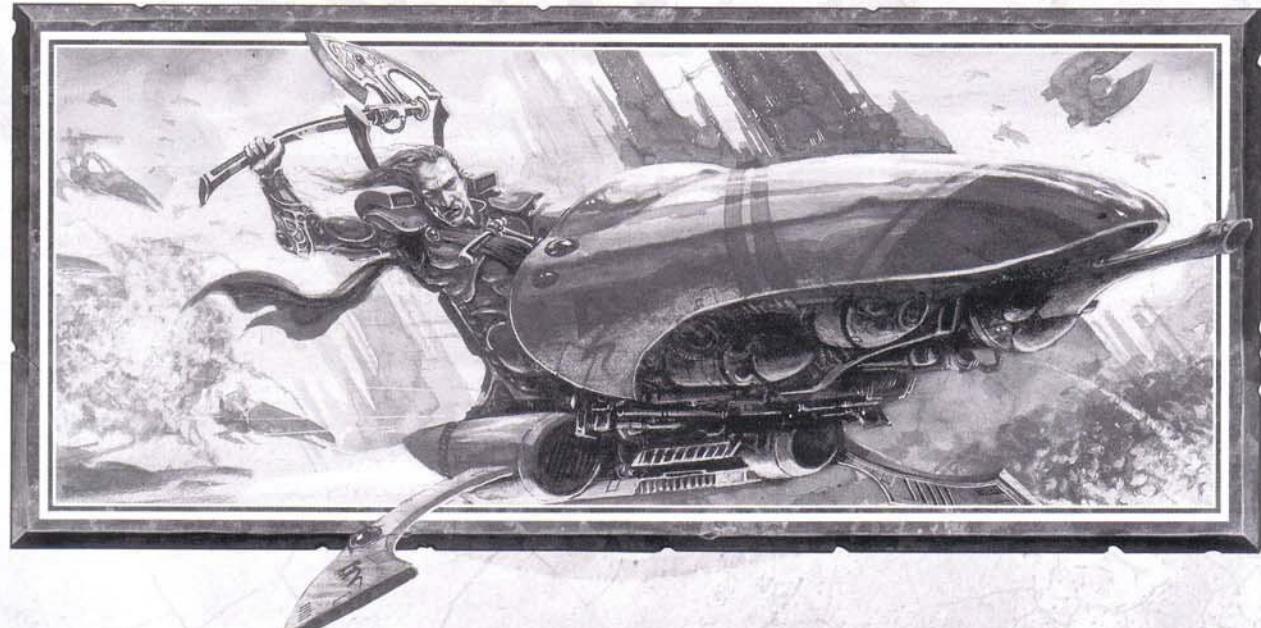
Las motocicletas a reacción son tan rápidas que se retiran 8D6 cm en caso de fallar un *chequeo de moral*.

PROTECCIÓN ADICIONAL

Las motocicletas a reacción son grandes y sólidas y suelen tener algún blindaje y escudos deflectores para repeler el fuego enemigo. Los motoristas se benefician de esta protección, por lo que su atributo de Resistencia se incrementa en 1. Ten en cuenta que este incremento no cuenta a la hora de resolver una *muerte instantánea* (consulta la página 27).

MOTOCICLETAS A REACCIÓN ELDARS

Las motocicletas a reacción Eldars pueden mover hasta 15 cm en la fase de asalto, incluso aunque no asalten. Las motocicletas a reacción Eldars que muevan en la fase de asalto pero no asalten tratan el terreno difícil de igual forma que en la fase de movimiento.



CRÍATURAS MONSTRUOSAS

Algunas criaturas son seres aterradores mucho más altos que sus oponentes. Son tan fuertes que son perfectamente capaces de apartar los tanques a manotazos y acabar con un montón de hombres de un solo golpe. Se trata de criaturas verdaderamente terroríficas, entre las que se encuentran los demonios mayores, los avatares eldars o el temido carnifex tiránido.

En el campo de batalla, una unidad de este tipo se comporta de forma diferente a una unidad normal de infantería. Las diferencias se detallan a continuación, ordenadas en función de la fase del turno en la que se dan:

FASE DE MOVIMIENTO

Las criaturas monstruosas que se muevan por *terreno difícil* pueden repetir la tirada de dados para determinar la distancia que avanzan (ya que destrozan todo lo que se pone en su camino), pero hay que aceptar el resultado de la segunda tirada de dados.

FASE DE DISPARO

Las criaturas monstruosas tienen la ventaja de superar automáticamente el *chequeo de liderazgo* necesario para designar como objetivo de sus disparos a una unidad enemiga.

miga que no sea la más cercana. ¡Son lo suficientemente grandes y terroríficas como para desdeñar el peligro que entraña la unidad que se abalanza sobre ellos!

DISPARAR MÁS DE UN ARMA

Las criaturas monstruosas pueden disparar hasta dos armas por turno.

FASE DE ASALTO

Las criaturas monstruosas son tan grandes y poderosas que ninguna armadura puede resistir sus golpes. Es muy probable que las miniaturas heridas por ellas mueran. Las heridas infligidas por una criatura monstruosa en combate cuerpo a cuerpo anulan la *tirada de salvación por armadura*.

Algunas criaturas monstruosas portan armas que aumentan su Fuerza (como, por ejemplo, el puño de combate del señor espectral de los Eldars) o tienen un funcionamiento inusual (como el Talos de los Eldars Oscuros). Debido a su peso y tamaño, las criaturas monstruosas que no tengan alguna regla especial de este tipo tiran un dado adicional (2D6 + Fuerza) para determinar si su ataque a un vehículo penetra el blindaje de este.

UNIDADES RETROPROPULSADAS

Algunas tropas especiales están equipadas con unos aparatos que les permiten moverse a gran velocidad por el campo de batalla. Esto hace que sean especialmente adecuadas para asaltar y rodear las posiciones enemigas. Los Marines Espaciales utilizan retrorreactores, que funcionan mediante descargas controladas de energía de gran potencia que se producen en las turbinas de los retrorreactores y que sirven para efectuar saltos por el campo de batalla y evitar los obstáculos con facilidad. Otras razas tienen sus versiones particulares, como los Orkos, cuyos soldados de asalto utilizan cohetes rudimentarios para acercarse al enemigo, y los Eldars, cuyos halcones cazadores planean con unas alas de aleación ligera propulsadas por un silencioso motor gravítico. A veces, la tecnología es mucho más sofisticada, como en el caso de las arañas de disformidad eldars, que utilizan aparatos de teleportación de corto alcance para conseguir una movilidad similar.

Este tipo de unidad se comporta de forma diferente a la infantería en el campo de batalla. Las diferencias se detallan a continuación, ordenadas en función de la fase del turno en la que se dan:

FASE DE MOVIMIENTO

Las unidades retropropulsadas pueden mover hasta 30 cm durante su fase de movimiento en vez de los 15 cm habituales. Este movimiento es opcional y pueden decidir mover como la infantería normal, si lo prefieren. Al utilizar retrorreactores, su movimiento no se reduce por los efectos del terreno, así que estas miniaturas pueden moverse libremente por encima de obstáculos u otras miniaturas. Sin embargo, si el movimiento finaliza en una zona de *terreno difícil*, la unidad tendrá que efectuar un *chequeo por terreno peligroso*.

FASE DE DISPARO

Las unidades retropropulsadas disparan igual que las unidades de infantería.

FASE DE ASALTO

Las unidades retropropulsadas asaltan 15 cm, igual que las tropas de infantería. Este movimiento se ve dificultado por el *terreno difícil* como en el caso de las unidades de infantería, ya que estas unidades suelen cubrir a pie los últimos metros de un asalto.

MORAL

Las unidades retropropulsadas se *retiran* 8D6 cm, pues para ello siempre utilizan sus retrorreactores. Pueden mover sobre cualquier tipo de obstáculo durante la retirada, pero, si su movimiento finaliza en una zona de *terreno difícil*, la unidad tendrá que efectuar un *chequeo por terreno peligroso*.

RETROCOHETES

Algunas unidades retropropulsadas están equipadas con un tipo especial de retrorreactor denominado "retrocohete". Los Tau son los que utilizan esta tecnología más frecuentemente. Los retrocohetes están diseñados como plataformas de disparo estables en vez de como medio para trabarse en combate cuerpo a cuerpo. Los retrocohetes se diferencian de los retrorreactores en lo siguiente:



Las unidades equipadas con retrocohetes solo mueven 15 cm en la fase de movimiento, pero pueden mover otros 15 cm en la fase de asalto incluso aunque no asalten. Esto les permite poner tierra de por medio con el enemigo.

En la fase de disparo, las unidades equipadas con retrocohetes pueden disparar armas de fuego rápido una sola vez hasta su alcance máximo incluso aunque la unidad haya movido en ese turno. También les está permitido declarar una carga tras disparar con armas de fuego rápido.

UNIDADES DE ARTILLERÍA

Algunas armas son tan grandes y potentes que un solo hombre no puede transportarlas ni dispararlas. Normalmente, este tipo de armas se montan sobre vehículos o en el interior de los búnkeres, aunque también suelen ser utilizadas por las dotaciones de artillería de infantería, sobre todo en los campos de batalla en los que el terreno no es el más adecuado para los vehículos. A veces, estas armas se montan sobre unos mecanismos con orugas o ruedas y con un motor que les confiere cierta autonomía o (en el caso de algunas razas muy avanzadas tecnológicamente) sobre plataformas gravitatorias, ya que son demasiado pesadas como para transportarlas de otra manera por el campo de batalla.

Las unidades de artillería tienen una manera de actuar sobre el campo de batalla distinta de la del resto de unidades de infantería. A continuación, se detallan las diferencias existentes, clasificadas según las diversas fases del turno.

Las unidades de artillería son bastante complejas debido a que combinan algunas características de los vehículos con algunas de la infantería. La unidad consiste en un grupo de soldados (dotación) y la propia arma. Las armas de la unidad de artillería se consideran vehículos con Blindaje 10. Cualquier impacto interno o superficial destruye el arma (no es necesario efectuar tirada de dados en las tablas de daños en vehículos). Si todos los miembros de la dotación mueren, la arma es eliminada inmediatamente.

FASE DE MOVIMIENTO

Las unidades de artillería mueven exactamente igual que la infantería. El terreno difícil ralentiza el avance de las unidades de artillería (al igual que en el caso de la infantería) y las armas deben efectuar un *chequeo por terreno peligroso* al atravesar este tipo de terreno. En la unidad debe haber al menos un miembro de la dotación por arma para que la unidad pueda mover; en caso contrario, no podrá hacerlo.

FASE DE DISPARO

Para disparar una arma, en la unidad de artillería debe haber al menos un miembro de dotación por arma y este debe encontrarse como mucho a 5 cm del arma que desea disparar. Estos miembros de la dotación no pueden disparar ninguna otra arma mientras queden armas de artillería que disparar. A no ser que se esté disparando un arma de artillería ligera, debe existir línea de visión desde el arma y desde por lo menos un miembro de la dotación (situado a 5 cm o menos del arma) hasta el objetivo. El alcance se mide desde el arma.

Cuando se disparan armas de plantilla o de área contra una unidad de artillería, tanto el arma como la dotación pueden ser impactadas si están debajo de la plantilla. En el caso de los disparos de otro tipo de armas, los impactos se distribuyen de forma aleatoria entre el arma y la dotación (siempre y cuando queden miniaturas de los dos tipos en la unidad). Tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

1D6	Resultado
1-4	Dotación
5-6	Arma

FASE DE ASALTO

Las unidades de artillería no pueden declarar cargas si en la unidad todavía queda algún arma de artillería. En un asalto, las miniaturas enemigas atacan de la manera habitual contra la HA de la dotación; asigna aleatoriamente los impactos utilizando la tabla de arriba cuando los ataques los puedan sufrir tanto las armas como la dotación de la unidad. Durante un asalto, solamente combaten los miembros de la dotación trabados en combate con el enemigo.

MORAL

Las unidades de artillería se rigen por las reglas de moral de las unidades de infantería con las siguientes excepciones:

Si una unidad de artillería no dispone de una miniatura de dotación por arma de la unidad que todavía funcione y la unidad se ve obligada a *retirarse*, las miniaturas de arma que no dispongan de un miembro de dotación serán destruidas y el resto de la unidad se *retirará* de la forma habitual.

Si una unidad de artillería se ve obligada a *retirarse* de un combate cuerpo a cuerpo y el enemigo puede efectuar una *persecución arrolladora*, la unidad de artillería perderá automáticamente su tirada de iniciativa y, por tanto, será masacrada por el vencedor.



BESTIAS SALVAJES Y CABALLERÍA

Además de unidades de infantería y vehículos blindados, los ejércitos del 41º Milenio usan terroríficos depredadores y bestias, como bestias de disformidad y gigantescos lobos, para incrementar sus fuerzas. Otros guerreros combaten a lomos de caballos, ciberjabalíes, monturas demoníacas y un sinfín de extrañas criaturas. Como mueven mucho más deprisa que los soldados de infantería, pueden efectuar letales cargas y contracargas. Su velocidad también les permite reaccionar a los movimientos del enemigo, por lo que pueden desplegar allí donde sean más necesarios.

Estas unidades actúan de forma diferente a las miniaturas de infantería. A continuación, detallamos las diferencias exactas, divididas según las fases de la secuencia del turno a las que corresponden.

FASE DE MOVIMIENTO

Las bestias salvajes y la caballería pueden efectuar movimientos más rápidos si se concentran en mover y no pierden tiempo en disparar sus armas. Pueden usar la regla especial *trote* (*veloces*), como se describe en la sección *Reglas especiales universales* (véase la página 74). En los demás casos, mueven como la infantería.

FASE DE DISPARO

Aunque las bestias no suelen poder disparar, la caballería sí. Se atienden a todas las reglas de la infantería a la hora de disparar.



FASE DE ASALTO

Tanto las bestias salvajes como la caballería pueden efectuar una carga especialmente rápida. Estas unidades mueven 30 cm cuando asaltan. El terreno difícil ralentiza su movimiento (tira los dados para determinar la distancia que mueven, como harías para una unidad de infantería, pero dobla el resultado). En el resto de casos, las bestias salvajes y la caballería asaltan como la infantería.

MORAL

Las bestias salvajes y la caballería se retiran 8D6 cm debido a su rapidez.





VEHÍCULOS

En estas sección de las reglas se describe cómo mueven y combaten los vehículos de mayor tamaño que una motocicleta. Las reglas de los vehículos son bastante diferentes de las de la infantería para poder mostrar sus particulares puntos débiles y fuertes. Los vehículos pueden mover muy rápido y llevar un enorme arsenal de armas mientras la infantería dispara sin éxito contra su grueso blindaje. También hay que decir que una resoluta unidad de infantería, equipada con las armas adecuadas y que sepa sacar partido del terreno para resultar más maniobrable que un vehículo, podrá acabar con los vehículos fácilmente si estos no están protegidos por su propia infantería.

ATRIBUTOS DE LOS VEHÍCULOS

Los vehículos también tienen un perfil de atributos que indica lo poderosos que son, al igual que sucede con la infantería. Sin embargo, como los vehículos no combaten de la misma forma que las criaturas de carne y hueso, sus atributos son diferentes. Los atributos de los vehículos son los siguientes:

	Clase	Blindaje			HP
		Frontal	Lateral	Posterior	
Leman Russ	tanque	14	12	10	3

CLASE

Los vehículos pueden ser de muchas clases diferentes. Algunos son más rápidos que otros y algunos son capaces de volar o andar en vez de rodar sobre ruedas u orugas. Cualquier característica especial del vehículo se define según su clase. Los diferentes tipos de vehículos que existen son rápido, tanque, vehículo descubierto, gravitatorio y bípode. Estas clases pueden combinarse para definir más exactamente un vehículo como, por ejemplo, gravitatorio rápido o bípode descubierto.

FACTOR DE BLINDAJE

El Factor de Blindaje de un vehículo indica lo difícil que es dañarlo. Las armas que impacten en un vehículo deberán igualar o superar su Factor de Blindaje para poder causarle algún daño. Generalmente, los vehículos poseen un Factor de Blindaje diferente en su parte frontal, lateral y posterior. Los Factores de Blindaje suelen variar entre 10 y 14 dependiendo de por dónde sea atacado el vehículo y, en general, el blindaje más ligero se encuentra en la parte posterior para representar la vulnerabilidad de las células de combustible, del motor, etc.

HABILIDAD DE PROYECTILES

Los vehículos tienen una HP, al igual que las tropas de infantería. Este atributo representa la puntería de la tripulación cuando dispara las armas del vehículo.

CAPACIDAD DE TRANSPORTE

Algunos vehículos son capaces de transportar soldados de infantería en su interior. La capaci-



dad de transporte indica cuántas miniaturas de infantería de tamaño aproximadamente humano puede transportar el vehículo.

PUNTOS DE DISPARO

Si un vehículo no es descubierto, los puntos de disparo indican cuántos pasajeros pueden disparar sus armas a través de las mirillas y escotillas del vehículo mientras son transportados en su interior.

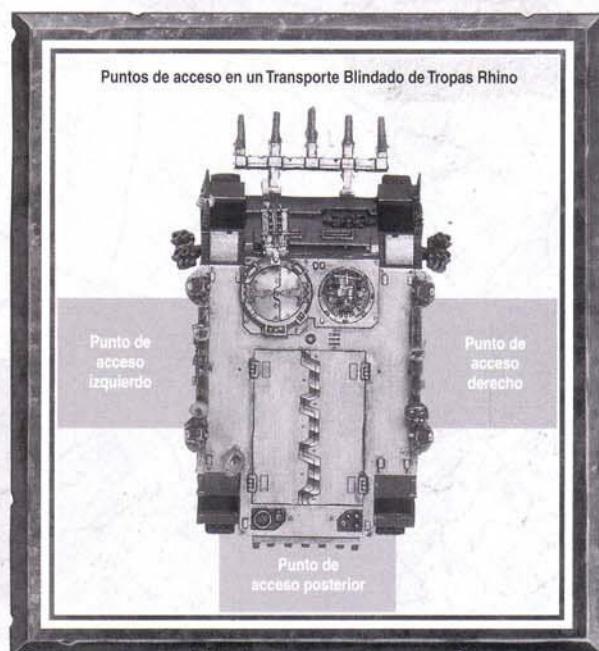
ATRIBUTOS ADICIONALES

Algunos vehículos, normalmente los bípodes, también tienen atributos de Habilidad de Armas, Fuerza y Ataques, que representan su habilidad en combate cuerpo a cuerpo, y atributo de Iniciativa, que representa su capacidad de reacción. Estos atributos funcionan de la misma forma que en el caso de las unidades normales. El perfil de atributos de un bípode típico es el siguiente:

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

PUNTOS DE ACCESO

Los puntos de acceso de un vehículo especifican por dónde pueden embarcar y desembarcar los pasajeros, generalmente a través de las escotillas y rampas de la propia miniatura.





CLASES DE VEHÍCULOS

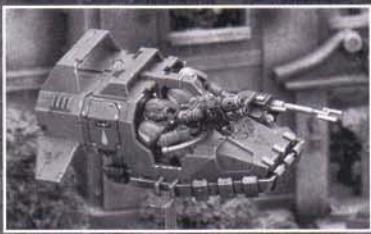
VEHÍCULOS DESCUBIERTOS

Algunos vehículos no están totalmente cerrados, sino que su tripulación está expuesta al exterior. Existen muchas razones para ello: que las unidades de reconocimiento dispongan de una mejor visión del entorno, que sea más fácil embarcar y desembarcar del vehículo o, simplemente, que no sea una solución práctica que la tripulación esté totalmente a cubierto. Las tripulaciones y las tropas montadas en un vehículo descubierto poseen una mayor libertad de movimiento y unos ángulos de disparo mucho mejores, pero la ausencia de un habitáculo cerrado hace que, inevitablemente, estos vehículos sean más vulnerables al fuego enemigo.



VEHÍCULOS RÁPIDOS

La mayoría de los vehículos rápidos son gravitatorios, como los Land Speeders de los Marines Espaciales. Los vehículos gravitatorios evitan los accidentes del terreno que frenan el movimiento de los vehículos convencionales. Sin embargo, también existen algunos vehículos con ruedas u orugas capaces de alcanzar elevadas velocidades, principalmente a causa de su reducido peso o de sus potentes motores.





BÍPODES

En cualquier campo de batalla existen lugares en los que los vehículos convencionales no pueden entrar (construcciones, bosques densos, túneles estrechos, etc.). Por eso muchos ejércitos utilizan vehículos propulsados por dos (o a veces más) piernas mecánicas. Estos vehículos son capaces de utilizar tantas armas como un tanque, pero con un chasis mucho más ligero y pequeño. Combinan el poder acorazado y el armamento de un tanque con la maniobrabilidad de un soldado de infantería.



VEHÍCULOS GRAVITATORIOS

Aunque la mayor parte de los vehículos viajan recorriendo el suelo sobre ruedas, orugas o piernas, algunas máquinas tecnológicamente avanzadas poseen motores antigravitatorios que les permiten flotar a unos cuantos metros por encima del nivel del suelo. No se trata de una verdadera capacidad de vuelo, pero el principio es el mismo. Habitualmente, los vehículos gravitatorios también pueden clasificarse como rápidos, pero esto no es necesariamente cierto en todos los casos.



TANQUES

Los tanques son muy habituales en los campos de batalla del 41º Milenio. Muchas razas utilizan algún tipo de vehículo blindado y equipado con armas pesadas, desde el gigantesco y pesado tanque de batalla Leman Russ de la Guardia Imperial hasta los sofisticados y maniobrables tanques gravitatorios eldars. Los tanques muchas veces están preparados para cumplir diversas funciones, por lo que, generalmente, disponen de un compartimento para transporte de tropas, además de poder actuar como cazacarros o apoyar a la infantería.



LA FASE DE MOVIMIENTO

Muchos vehículos blindados están equipados con potentes motores que les permiten avanzar por campo abierto con mayor rapidez que la infantería, permitiendo así que su ejército tenga sus poderosas armas en el lugar adecuado del campo de batalla. Otros vehículos mucho más avanzados están equipados con motores antigravitatorios con los que pueden volar por encima de las zonas de terreno más abruptas para lanzar ataques sorpresa. También hay vehículos que avanzan dando zancadas con sus piernas mecánicas y atraviesan con facilidad el terreno denso para llegar hasta el enemigo.

La mayoría de vehículos pueden mover hasta 30 cm durante la fase de movimiento. Esta es una velocidad bastante reducida, pero representa la velocidad a campo través y no por un terreno totalmente llano. Sin embargo, muchos de los vehículos moverán más despacio para poder disparar sus armas (como se describe más adelante). La mayor parte de los vehículos tan solo pueden mover durante la fase de movimiento, pero los bípodes pueden mover tanto en la fase de movimiento como en la de asalto, igual que las tropas de infantería.

Los vehículos pueden girar tantas veces como quieran durante su movimiento, como cualquier otra miniatura. Los vehículos giran pivotando sobre su posición respecto a su centro de gravedad y no girando en redondo. Los giros no reducen la capacidad de movimiento del vehículo; pero, una vez finalizada la fase de movimiento, únicamente pueden girar para apuntar las armas (como se indica en la fase de disparo) si el vehículo no se ha movido durante la fase de movimiento. Un vehículo puede combinar el movimiento hacia delante y hacia atrás en un mismo turno, siempre que no exceda su capacidad de movimiento máxima.

VEHÍCULOS RÁPIDOS

Algunos vehículos son mucho más rápidos a causa de su construcción más ligera o porque disponen de motores mucho más potentes (o las dos cosas). Los vehículos rápidos pueden mover hasta 60 cm en su fase de movimiento.

EFFECTOS DEL TERRENO

Los vehículos que entran en terreno difícil, salgan de él o lo atraviesen tienen que efectuar un chequeo por terreno peligroso debido a que corren el riesgo de quedar atascados, estancados o algo parecido. Los vehículos gravitatorios y los bípodes son afectados por el terreno difícil de manera diferente al resto de vehículos (se explica más adelante). Hay que tener en cuenta que, a la hora de clasificar los elementos de escenografía, es perfectamente posible que un elemento de escenografía sea terreno difícil, terreno peligroso o terreno infranqueable para los vehículos, pero no para unidades que no sean vehículos.

CHEQUEOS POR TERRENO

PELIGROSO PARA VEHÍCULOS

Un vehículo tiene que efectuar este tipo de chequeo cada vez que intenta entrar en terreno difícil, salir de él o atravesarlo. Si no supera el chequeo, el vehículo tendrá que detenerse inmediatamente. Si estaba intentando entrar en una zona de terreno difícil, tendrá que detenerse justo en el borde. Si el vehículo ha movido una distancia máxima de 15 cm, el chequeo se efectúa con un solo dado; de lo contrario, se efectúa con dos dados. Si se obtiene un resultado de 1 en alguno de los dados, el chequeo falla automáticamente y el vehículo

quedará inmovilizado para el resto de la partida (o hasta que alguien lo repare), mientras que los demás resultados indican que el vehículo puede seguir moviendo. Si el chequeo se efectúa con dos dados y en ambos se obtiene un resultado de 1, el vehículo se habrá quedado atascado de forma irremediable y se considerará destruido (consulta las tablas de daños para determinar qué les sucede a los pasajeros del vehículo). De esta explicación se deduce que un vehículo solo puede resultar destruido por un chequeo de terreno peligroso en caso de que vaya a gran velocidad.

VEHÍCULOS GRAVITATORIOS

Los vehículos gravitatorios son capaces de generar el suficiente empuje para ganar altura y cruzar obstáculos. Por tanto, ignoran los accidentes del terreno mientras están moviendo e incluso pueden finalizar su movimiento flotando sobre terreno difícil o infranqueable (pero no sobre miniaturas enemigas). Por otra parte, los móviles vehículos gravitatorios jamás cuentan como objetivos desenfilados, pues su mejor defensa se basa en la velocidad.

BÍPODES

Todos los bípodes mueven como la infantería, por lo que pueden desplazarse hasta 15 cm en la fase de movimiento y hasta 15 cm en la fase de asalto si el enemigo se encuentra a su alcance. El terreno difícil afecta a los bípodes igual que a la infantería. Un bípode entrando en terreno difícil, saliendo de él o atravesándolo deberá efectuar una tirada de dos dados y utilizar el resultado mayor en uno de los dados para calcular la distancia recorrida ($1=3$ cm; $2=5$ cm; $3=8$ cm; $4=10$ cm; $5=12$ cm; $6=15$ cm). Un bípode que falle un chequeo por terreno peligroso quedará inmovilizado.

CARRETERAS

Los vehículos que no sean bipodes ni gravitatorios y que se muevan por una carretera durante toda su fase de movimiento (incluso si, como parte de la reserva, entran al campo de batalla por una) añaden 15 cm a su movimiento máximo. Solo podrá aplicarse esta regla si su movimiento no implica chequeos por terreno peligroso, disparar, embarcar o desembarcar pasajeros, ataques de brutalidad acorazada o utilizar cualquier modificación para vehículos (como descargadores de humo o reflectores). Esto quiere decir que el vehículo debe concentrarse únicamente en moverse por la carretera y en nada más.



VEHÍCULOS DE TRANSPORTE

Algunos vehículos pueden transportar infantería, lo que supone una gran ventaja al poder transportar una unidad rápidamente de un punto a otro del campo de batalla protegida por un pesado blindaje. El problema radica en que el transporte puede ser destruido antes de que los pasajeros puedan desembarcar, con lo que estos morirían en su interior devorados por las llamas.

CAPACIDAD DE PASAJEROS

Cada vehículo tiene una capacidad de transporte máxima que no puede ser excedida. A veces, también habrá restricciones sobre el tipo de tropas que pueden embarcar en cada vehículo. Los exterminadores, por ejemplo, no pueden embarcar en un Rhino o en un Razorback, pero sí que pueden embarcar en un Land Raider. Solo las miniaturas de infantería pueden embarcar siempre en los transportes, a no ser que las reglas específicas del vehículo indiquen lo contrario.

¿QUIÉN PUEDE UTILIZAR UN VEHÍCULO DE TRANSPORTE?

A veces, en las listas de ejército se especificará si una determinada unidad puede incluir un vehículo de transporte, lo que permite que el vehículo sea seleccionado junto con la unidad. Estos vehículos de transporte forman parte intrínseca de esa unidad en particular y se denominan "transportes asignados". Otros vehículos de transporte ocupan una opción por sí mismos en la Tabla de Organización de Ejército (por ejemplo, los Falcons eldars) y pueden utilizarse para transportar cualquier unidad que pueda embarcar en ellos.

Los vehículos asignados solo pueden transportar la unidad a la que han sido asignados al crear el ejército, además de cualquier personaje independiente que se haya unido a la unidad (si hay suficiente espacio en el transporte). Un personaje independiente puede desembarcar aunque la unidad permanezca embarcada; pero, si la unidad desembarca, el personaje también deberá hacerlo.

En un transporte nunca puede embarcar más de una unidad (junto con cualquier personaje independiente que se haya unido a la unidad). La unidad debe embarcar en su totalidad o no hacerlo, pues una misma unidad jamás puede repartirse entre diversos transportes.

PUNTOS DE ACCESO

Cada vehículo capaz de transportar tropas tiene un número determinado de puntos de acceso. Se trata de las puertas, rampas y escotillas que los pasajeros usan para entrar y salir del vehículo. Los vehículos descubiertos no tienen puntos de acceso específicos; las miniaturas pueden embarcar o desembarcar de ellos si están en un radio de 5 cm del vehículo.

EMBARCAR Y DESEMBARCAR

Las unidades de infantería no pueden embarcar y desembarcar voluntariamente en el mismo turno de jugador. Sin embargo, cabe la posibilidad de que la unidad embarque y se vea forzada a desembarcar por los daños sufridos en su transporte o que alguna regla especial explicada en su codex se lo permita. Voluntariamente, las unidades solo pueden embarcar en un vehículo o desembarcar de él durante la fase de movimiento.

EMBARQUE DE TROPAS

Una unidad puede embarcar en un vehículo situándose a 5 cm o menos de sus puntos de acceso durante la fase de movimiento. Tienen que poder embarcar todas las miniaturas de la unidad o esta no podrá embarcar. Si alguna de las miniaturas de la unidad está más alejada, sus compañeros de armas esperarán hasta que todos puedan montar a la vez en el vehículo.

- Si el vehículo ha movido antes de ser abordado por sus pasajeros, no podrá mover más ni realizar ningún giro en lo que quede de turno.
- Si el vehículo todavía no había movido antes de ser abordado por sus pasajeros, podrá mover normalmente en cuanto la unidad haya embarcado.

DESEMBARCO DE TROPAS

Una unidad que inicie su fase de movimiento a bordo de un vehículo puede desembarcar antes o después de que el vehículo haya movido. Cuando la unidad desembarca, las miniaturas deben colocarse a 5 cm o menos de uno de los puntos de acceso del vehículo y manteniendo la coherencia de unidad.

- Si el vehículo ya ha movido, el único movimiento que podrán efectuar los pasajeros será desembarcar; pero, si el vehículo ha movido más de 30 cm, ni siquiera podrán desembarcar. Cuando todas las miniaturas de la unidad hayan desembarcado, el vehículo no podrá seguir moviendo ni efectuar giros.
- Si el vehículo todavía no ha movido, los pasajeros podrán desembarcar y, a continuación, mover normalmente; luego, el vehículo podrá moverse por separado hasta su capacidad de movimiento máxima.

Las tropas transportadas por un vehículo no pueden desembarcar a menos de 3 cm de una miniatura enemiga. Si las tropas se ven obligadas a desembarcar (por ejemplo, porque el vehículo ha sido destruido), todas las miniaturas que no puedan abandonar el vehículo por los puntos de acceso deberán retirarse de la batalla como bajas. Tras desembarcar, las miniaturas pueden disparar (se considera que han movido), pero no asaltar, a menos que el vehículo del que hayan desembarcado sea un vehículo descubierto o un Land Raider (o una de sus variantes) o no haya movido antes de que las tropas hayan desembarcado.



LA FASE DE DISPARO

Muchos vehículos, especialmente los tanques, pueden equiparse con grandes armas capaces de destruir un búnker con facilidad, aniquilar la infantería enemiga y convertir otros vehículos en un amasijo humeante de hierros. En términos de capacidad destructora, los vehículos se encuentran entre las más poderosas armas del arsenal de un comandante. Sin embargo, algunos vehículos tienen que sacrificar velocidad punta para poder disparar sus enormes armas de fuego, por lo que será necesaria una buena táctica para obtener el mejor partido de ellos.

Cuando un vehículo dispara, utiliza su propio atributo de HP (que representa la HP de la tripulación) y dispara como cualquier otra unidad (todas sus armas deben disparar a la misma unidad objetivo). Aunque los vehículos pueden disparar armas ligeras en movimiento, el número de armas pesadas que pueden disparar en movimiento está limitado.

ARMAMENTO DE LOS VEHÍCULOS

Los vehículos pueden estar equipados con armas realmente aterradoras. Estas se pueden dividir en cuatro categorías generales:

- Armas de artillería pesada
- Armas de barrera de artillería
- Armamento principal (Fuerza 7 o más)
- Armamento ligero (Fuerza 6 o menos)

La descripción de estas armas y su procedimiento de disparo se explica en la sección Armamento de este reglamento.

Cualquier arma con Fuerza 6 o menor que esté montada sobre un vehículo se considera armamento ligero, mientras que las armas con Fuerza 7 o mayor conforman el armamento principal. Si un arma tiene un atributo de Fuerza variable, es la Fuerza con la que se haya disparado en ese turno la que determina a qué categoría pertenece. Por ejemplo, un lanzamisiles se considerará parte del armamento principal de un vehículo cuando dispare misiles perforantes (F8) y armamento ligero si dispara misiles de fragmentación (F4).

La cantidad de armas principales o ligeras que un vehículo puede disparar en un turno viene determinada por la velocidad a la que ha avanzado en ese turno. Las restricciones que se aplican a la infantería por mover y disparar no se aplican a los vehículos (ni siquiera en el caso de las armas añadidas, como los misiles cazadores asesinos o las armas montadas en afuste exterior). Por lo tanto, las armas de fuego rápido o pesadas montadas en vehículos siempre se consideran estacionarias, incluso si el vehículo ha movido, y no impiden a un bípode que las dispare cargar en la siguiente fase de asalto.

MOVER Y DISPARAR LAS ARMAS MONTADAS EN UN VEHÍCULO

En la siguiente tabla se indica qué armas puede disparar cada tipo de vehículo en función de la distancia que haya movido ese turno. Los vehículos rápidos no pueden equiparse con armas de artillería pesada, por lo que nunca podrán dispararlas.

MOVIMIENTO Y DISPARO DE LOS VEHÍCULOS

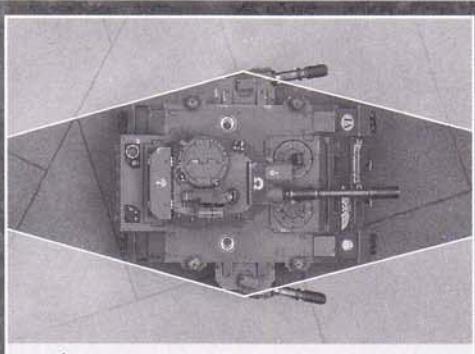
Clase	Estacionario	Hasta 15 cm	De 15 a 30 cm	Más de 30 cm
Cualquier vehículo que no sea rápido ni un bípode	Todo el armamento principal y ligero O 1 arma de artillería pesada O 1 arma de barrera de artillería	1 arma principal y todo el armamento ligero O 1 arma de artillería pesada	Ninguna	No aplicable
Rápido	Todo el armamento principal y ligero	Todo el armamento principal y ligero	1 arma principal y todo el armamento ligero	Ninguna
Bípode	Todo el armamento principal y ligero O 1 arma de artillería pesada O 1 arma de barrera de artillería	2 armas principales o ligeras O 1 arma de artillería pesada	No aplicable	No aplicable

"La verdad de lo que puedes llegar a ser está solamente en tu interior y, sin duda, esa verdad es una terrible carga".

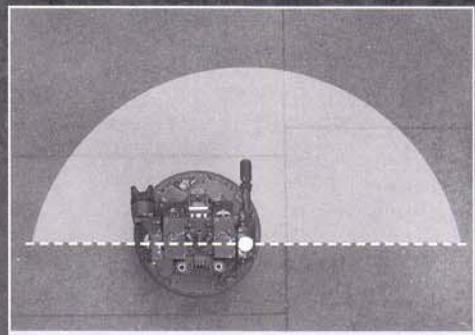
Adeptus Astronomicus, Libro del Astronómico.

ELECCIÓN DE OBJETIVO

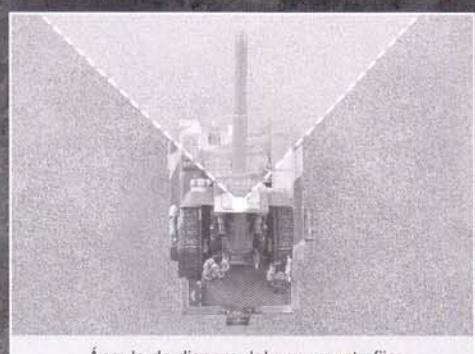
Los vehículos gozan de la ventaja de superar automáticamente el chequeo de liderazgo necesario para disparar a una unidad enemiga que no sea el objetivo más cercano. Esto se debe a su altura adicional, su mejor visión, sus sensores, un mejor control de los disparos o a sus mejoras para apuntar.



Ángulo de disparo de las barquillas laterales



Ángulo de disparo del armamento de un trípode



Ángulo de disparo del armamento fijo

GIRAR PARA ENCARARSE

Muchos vehículos tienen torretas que pueden girar para disparar hacia objetivos que no se encuentren en el arco frontal del vehículo. Las torretas pueden girar para encararse hacia el objetivo sin que esto se considere un movimiento.

Los vehículos que no estén inmovilizados y que no hayan movido en la fase de movimiento pueden pivotar sobre su posición en la fase de disparo sin que esto se considere movimiento y, por tanto, permanecen estacionarios a efectos de disparo.

DISPARAR EL ARMAMENTO PRINCIPAL Y EL ARMAMENTO LIGERO

Las reglas para disparar el armamento principal y ligero de un vehículo son las mismas que en el caso de los disparos de la infantería: primero se tiran los dados para impactar, luego para herir y luego se hacen las tiradas de salvación necesarias.

LÍNEA DE VISIÓN EN VEHÍCULOS

Al igual que la infantería, los vehículos deben tener línea de visión hasta su objetivo para poder dispararle. Los vehículos trazan la línea de visión desde el punto donde está montada el arma. En ocasiones, las armas montadas en los vehículos tienen un ángulo de disparo reducido, por lo que no pueden disparar a unidades fuera de su ángulo de visión. Traza la línea de fuego desde la montura del arma para ver si la línea de visión está bloqueada por elementos de escenografía o por otros vehículos. Las armas montadas en los trípodes pueden disparar en un arco frontal de 180°. Las armas fijas tienen un ángulo de disparo de 90° desde el punto en el que están montadas.

PUNTOS DE DISPARO

Cada vehículo capaz de transportar unidades y que no esté clasificado como vehículo descubierto tiene un número de puntos de disparo determinado. Un punto de disparo es una abertura o escotilla desde la cual uno o más pasajeros pueden disparar.

INFANTERÍA QUE DISPARA DESDE VEHÍCULOS

La infantería que está en un vehículo puede disparar a través de pequeñas aberturas o escotillas y por la borda del transporte si se trata de un vehículo descubierto. Todas las miniaturas que estén a bordo de un vehículo descubierto pueden disparar. No obstante, las unidades que vayan en el interior de un vehículo cerrado solo pueden disparar desde los puntos de disparo designados para ello.

Se considera que las tropas que disparan desde un vehículo se han movido si el vehículo se ha movido y no pueden disparar si el vehículo se mueve más de 30 cm. Esto significa que no pueden disparar armas pesadas desde un vehículo en movimiento, a no ser que sus reglas especifiquen que pueden disparar armas pesadas y mover en un mismo turno.

Si los pasajeros disparan desde un vehículo cerrado y ninguno tiene una tirada de salvación de 2+ o 3+ (utiliza la tirada de salvación por armadura o la tirada de salvación invulnerable, la que sea mejor), en el siguiente turno de jugador, el enemigo podrá disparar al vehículo o asaltarlo como si se tratase de un vehículo descubierto para representar las posibilidades de impactar en los pasajeros expuestos y los impactos que pueden penetrar en el interior del vehículo. Esta regla no es aplicable a las armas de disparo montadas en el propio vehículo como, por ejemplo, los rifles láser del Chimera o el bólter de asalto montado en afuste exterior.

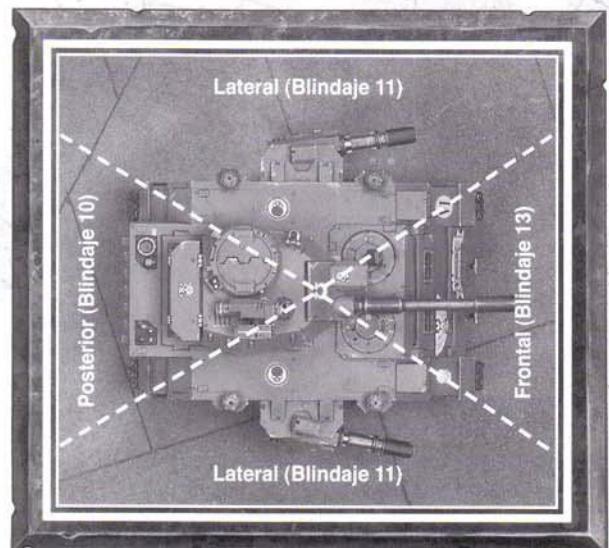
ELECCIÓN DE UN VEHÍCULO COMO OBJETIVO

Cualquiera de las unidades de un jugador puede elegir como objetivo al vehículo más cercano. Igual que al disparar contra la infantería, la unidad tendrá que superar un chequeo de liderazgo para disparar a un vehículo que no sea el vehículo más cercano. Cuando una unidad dispara a un vehículo, tiene que efectuar contra este todos sus disparos. A menudo, esto implica que algunas de las armas de la unidad no podrán dañar al vehículo, por lo que se considera que esas miniaturas están proporcionando fuego de cobertura al resto, que están cargando la munición de las armas pesadas o que intentan ponerse a cubierto. Si durante la fase de disparo los disparos de una unidad contra un vehículo fuerzan el desembarco de los pasajeros que este pudiera llevar, estos pasajeros podrán ser el objetivo de unidades que todavía no hayan disparado en esa fase de disparo.

La tirada para impactar en un vehículo se efectúa siguiendo el mismo procedimiento que para disparar a la infantería. Por cada impacto conseguido se deberá efectuar una nueva tirada para determinar si se penetra el Factor de Blindaje del vehículo, tal y como se describe más adelante. Aquellos vehículos que tengan una HA y estén trabados en combate cuerpo a cuerpo no podrán ser el objetivo de los disparos del enemigo.

FACTOR DE BLINDAJE DE LOS VEHÍCULOS

No todos los vehículos tienen el mismo blindaje. Algunos gigantescos tanques están protegidos por incontables capas de adamantio reforzado y placas de ceramita, mientras que otros vehículos más ligeros confían en su velocidad para evitar los disparos enemigos. Por tanto, cada tipo de vehículo tendrá un Factor de Blindaje diferente que no solo representa el grosor de su blindaje, sino también lo difícil que es impactar en ese tipo de vehículo, ya sea por su tamaño o velocidad,



por lo resistente y numerosa que es su tripulación, etc. El Factor de Blindaje de un vehículo también varía en función de si se trata del blindaje frontal, lateral o posterior.

- Si el agujero central de una plantilla de área de efecto no se encuentra sobre el vehículo, pero la plantilla sí, la fuerza del impacto se reducirá a la mitad (redondeando hacia abajo).
- Cuando el vehículo recibe el impacto de un arma que no es de artillería ligera pero utiliza una plantilla de área de efecto de cualquier tamaño (incluidas las armas de artillería pesada), el impacto siempre se supondrá que ha alcanzado al



Aunque el Predator ha recibido el impacto de una plantilla de área de efecto grande, la Fuerza del impacto se reduce a la mitad porque el agujero de la plantilla no está sobre el vehículo.

vehículo desde la dirección en que se encuentre la unidad que ha disparado, independientemente de dónde haya acabado situándose la plantilla.

- En el caso de las armas de artillería ligera de cualquier tipo, si el agujero central está sobre el vehículo, el impacto siempre se supondrá que ha alcanzado al vehículo desde la dirección en que se encuentre la unidad que ha disparado. En cualquier otro caso, el impacto siempre se supondrá que ha alcanzado al vehículo desde la dirección en que se encuentre el agujero central de la plantilla. Por ejemplo, un disparo de artillería que explote detrás de un vehículo impactará en su blindaje posterior, aunque lo hará con la mitad de su Fuerza.

PENETRACIÓN DEL BLINDAJE

Impactar en un vehículo no es garantía de dañarlo. Una vez se ha conseguido impactar en el vehículo, hay que tirar un dado de nuevo y sumar la Fuerza del arma al resultado obtenido. A continuación, compara el resultado final con el Factor de Blindaje del vehículo.



- Si el resultado total es **inferior** al Factor de Blindaje del vehículo, el impacto habrá rebotado.
- Si el resultado total es **igual** al Factor de Blindaje del vehículo, se habrá conseguido un impacto superficial.
- Si el resultado total es **superior** al Factor de Blindaje del vehículo, se habrá conseguido un impacto interno.

Ejemplo: un disparo de cañón láser impacta frontalmente en un Predator de los Marines Espaciales (Factor de Blindaje 13). Al tirar un dado, el jugador obtiene un 4, que, sumado a la Fuerza 9 del cañón láser, da un total de 13. Este resultado es igual al Factor de Blindaje del Predator, por lo que este sufrirá un impacto superficial.

"Si hay una tarea que merece la pena, merece la pena morir por ella".

Proverbio.

"Si me he desviado del camino de la obediencia, es solo para seguir la más sagrada de todas las direcciones, la del Emperador. ¿No está acaso escrito en el Libro del Astromícón: 'Un verdadero sirviente sigue a su Maestro si escucha a su corazón y no a su cabeza?'".

La Prueba de Sebastián Thor.

ARTILLERÍA PESADA

Las armas de artillería pesada disparan unos proyectiles tan grandes que son capaces de atravesar el blindaje o de impactar con tanta potencia que la tripulación puede perecer con facilidad. Al efectuar la tirada para penetrar el blindaje del vehículo con un impacto de artillería pesada, se deben lanzar 2D6 en vez de uno y elegir el resultado mayor. Dado que la artillería pesada puede ser tan destructiva, en caso de que un impacto de estas características consiga penetrar el blindaje de un vehículo, los daños sufridos deberán determinarse en la Tabla de Impactos de Artillería Pesada en vez de en la Tabla de Impactos Internos.

ARMAS CON FP1 Y PENETRACIÓN DEL BLINDAJE

Algunas armas son tan efectivas a la hora de traspasar el blindaje que penetrarán el de un vehículo con suma facilidad. Las armas con FP1, como los cañones de fusión, ocasionan impactos internos incluso cuando igualan el Factor de Blindaje del vehículo (en vez de impactos superficiales, que sería lo normal). No obstante, un disparo con una arma de este tipo puede convertirse en un impacto superficial si el vehículo está desenfilado (consulta el apartado "Objetivos desenfilados e impactos superficiales") o por alguna regla especial de la propia arma (como en el caso del cañón espectral eldar).

ARMAS CON FP - Y PENETRACIÓN DEL BLINDAJE

Mientras que algunas armas están especialmente indicadas para traspasar el blindaje, otras tienen grandes dificultades para ello. Un arma que no tenga Factor de Penetración (FP -) solo podrá llegar a causar impactos superficiales.



TIRADAS DE DAÑOS

Un impacto en un vehículo puede tener como resultado muchos efectos muy distintos. Aunque el blindaje de un vehículo resulte agujereado por completo, cabe la posibilidad de que la tripulación tan solo sufra un susto desagradable. Por otra parte, un disparo afortunado puede llegar a detonar el compartimento de munición del tanque y provocar una explosión de proporciones apocalípticas. Si se penetra el blindaje del vehículo, se debe efectuar una tirada para determinar los daños que sufre. Tira un dado y consulta el resultado en la tabla correspondiente. Recuerda que hay una tabla diferente para los impactos superficiales, los impactos internos y los de artillería pesada.

da, esto no quiere decir que no pueda disparar en los próximos tres turnos, sino que no podrá disparar en su próximo turno.

ARMAMENTO DESTRUIDO

Una de las armas del vehículo resulta destruida por el disparo enemigo. Un arma con F4 o superior (a elección del atacante) es destruida. Este resultado se considera un resultado de inmovilizado si al vehículo no le quedan armas con estas características. En este grupo de armas se pueden incluir las modificaciones para vehículos que actúen como un arma, como los bólteres de asalto montados en afuste exterior o los misiles cazadores asesinos.

INMOVILIZADO

El vehículo ha sufrido un impacto que ha destrozado una de sus ruedas, una oruga, una placa gravitatoria, un propulsor o una pata. El vehículo no podrá volver a mover durante el resto de la batalla. Aunque un vehículo inmovilizado no puede girar, su torreta (si tiene alguna) sí que podrá hacerlo para elegir objetivos y el resto de armas seguirán teniendo su ángulo de disparo habitual. Los resultados adicionales de inmovilizado que sufra el vehículo se consideran resultados de armamento destruido.

Los vehículos gravitatorios inmovilizados se estrellan inmediatamente y resultan destruidos si han movido más de 15 cm en su último turno o se encuentran flotando sobre una zona de terreno difícil o terreno infranqueable. En caso contrario, se considera que se ven obligados a efectuar un aterrizaje de emergencia. Permanecen inmovilizados por el resto de la partida y dejan de considerarse gravitatorios a todos los efectos.

Nota: un vehículo que ya esté inmovilizado y al que no le queden armas de F4 o mayor que sufra un resultado de inmovilizado o de armamento destruido se considerará que ha sufrido un resultado de ¡Vehículo destruido!

¡VEHÍCULO DESTRUIDO!

El impacto ha dañado gravemente el vehículo, que pasa a considerarse un vehículo destruido.

¡EL VEHÍCULO EXPLOTA!

La munición y el combustible del vehículo explotan y el vehículo queda hecho pedazos tras un estallido espectacular. Sus restos ardiendo salen volando en todas direcciones en un radio de 3D6 cm, medidos desde el borde del tanque. Tira un dado por cada miniatura dentro de este radio; con un resultado de 4+, la miniatura sufrirá una herida (se permiten tiradas de salvación). Los demás vehículos no se ven afectados por los restos en llamas del vehículo que ha explotado. Retira el vehículo del juego y reemplázalo con una zona (que se considera terreno difícil) del mismo tamaño y que represente un vehículo destruido o un cráter.

¡VEHÍCULO DESINTEGRADO!

El vehículo salta por los aires tras una gran detonación y los fragmentos al rojo vivo del vehículo salen disparados en todas direcciones. La explosión acaba con todos los pasajeros del vehículo, que no pueden efectuar tirada de salvación alguna. Además, marca una zona de 15 cm de radio a partir de los bordes del vehículo. Tira un dado por cada miniatura dentro de este radio; con un resultado de 4+, la miniatura sufrirá una herida (se permiten tiradas de salvación). Los demás vehículos no se ven afectados por los restos en llamas del vehículo que ha explotado. Retira el vehículo del juego y reemplázalo por una zona (que se considera terreno difícil) del mismo tamaño y que represente un vehículo destruido o un cráter.

Nota: los conductores, artilleros y demás tripulación de un vehículo morirá si el vehículo resulta destruido, explota o se desintegra.

TABLA DE IMPACTOS SUPERFICIALES

(F + 1D6 = Factor de Blindaje)

1D6	Resultado
1-2	Tripulación acobardada
3	Tripulación aturdida
4	Armamento destruido
5	Inmovilizado
6	¡Vehículo destruido!

TABLA DE IMPACTOS INTERNOS

(F + 1D6 > Factor de Blindaje)

1D6	Resultado
1	Tripulación aturdida
2	Armamento destruido y tripulación aturdida
3	Inmovilizado y tripulación aturdida
4	¡Vehículo destruido!
5	¡Vehículo destruido!
6	¡El vehículo explota!

TABLA DE IMPACTOS DE ARTILLERÍA PESADA

(arma de artillería pesada penetra el Factor de Blindaje)

1D6	Resultado
1	Tripulación aturdida
2	Armamento destruido y tripulación aturdida
3	Inmovilizado y tripulación aturdida
4	¡Vehículo destruido!
5	¡El vehículo explota!
6	¡Vehículo desintegrado!

RESULTADOS DE LAS TABLAS DE IMPACTOS

TRIPULACIÓN ACOBARDADA

El vehículo recibe una fuerte sacudida, pero no sufre daños importantes. El vehículo no podrá disparar en el próximo turno. Aunque las miniaturas de a bordo no podrán disparar desde el vehículo, no sufren ninguna otra penalización.

TRIPULACIÓN ATURDIDA

El vehículo ha sufrido un impacto muy fuerte, pierde el control temporalmente y la información de sus pantallas deja de ser fiable. El vehículo no podrá mover ni disparar en el próximo turno. Aunque las miniaturas de a bordo no podrán disparar desde el vehículo, no sufren ninguna otra penalización.

Nota: los resultados de tripulación acobardada y tripulación aturdida no son acumulativos. Así pues, si un vehículo sufre tres veces en un mismo turno el resultado tripulación acobarda-



DAÑOS A LOS PASAJEROS

Los pasajeros de un vehículo que resulte destruido o que sufra un impacto interno (independientemente del resultado obtenido en la tabla) intentarán salir lo antes posible del ataúd de acero en el que se ha convertido su transporte. Los pasajeros tendrán que desembarcar inmediatamente. Además, pueden sufrir bajas y/o acobardamiento a consecuencia de ello. Esto se explica en la tabla inferior.

CONMOCIONADOS

Verse envuelto en la explosión de un vehículo a causa de los disparos es una experiencia extremadamente desagradable. Los supervivientes necesitarán algo de tiempo para que se les pase la conmoción y puedan volver al combate. Para representar esto, una unidad que esté conmocionada actuará exactamente igual que una unidad acobardada (consulta la página 32). Esta regla se aplica a todos los pasajeros del vehículo, incluso a aquellos que normalmente no sufren acobardamiento.

Tras desembarcar, los pasajeros pueden ser el objetivo de los disparos de unidades enemigas que todavía no hayan disparado y recibir el asalto de unidades enemigas.

VEHÍCULOS DESTRUIDOS

A no ser que se indique lo contrario, habrá que marcar con "humo de algodón" todo vehículo destruido y dejarlo sobre el campo de batalla. El vehículo sigue bloqueando la línea de visión como si estuviera en perfectas condiciones, pero se considera terreno difícil para la infantería. Se considera terreno difícil para los vehículos con un blindaje frontal superior y terreno infranqueable para el resto de vehículos. Confiere una tirada de salvación por cobertura de 4+ a las miniaturas que estén sobre él o alrededor de él.

VEHÍCULOS DESCUBIERTOS

Algunos vehículos son más vulnerables que otros porque su construcción es más ligera y porque su tripulación está expuesta a los proyectiles enemigos. Algunos ejemplos típicos de vehículos descubiertos son el oruga y el buggy orkos. Siempre que deba efectuarse una tirada para determinar el daño sufrido por un vehículo descubierto (tanto impactos superficiales como internos), se suma +1 al resultado obtenido en el dado. Todos los vehículos descubiertos poseen la regla especial vulnerable a las explosiones.

OBJETIVOS DESENFILOS E IMPACTOS SUPERFICIALES

Un vehículo que se mueva especialmente rápido o que esté situado tras una cobertura (natural o generada artificialmente) será más difícil de destruir. Recuerda que para poder impactar en un vehículo se debe elegir cuidadosamente el punto vital al que se dispara y que un objetivo desenfilado impide esta posibilidad. Las circunstancias exactas se detallan más adelante.

TABLA DE DESEMBARCOS DE EMERGENCIA

	El último movimiento del vehículo ha sido de 15 cm o menos	El último movimiento del vehículo ha sido superior a 15 cm
El vehículo sufre un impacto interno, pero no explota ni resulta destruido	<p>Los pasajeros no sufren heridas.</p> <p>Los pasajeros que desembarcan tienen que efectuar un chequeo de acobardamiento (consulta la página 32).</p>	<p>Tira un dado por cada pasajero. Cada resultado de 4+ infinge una herida (con tirada de salvación) de forma automática.</p> <p>Los pasajeros que desembarcan tienen que efectuar un chequeo de acobardamiento (consulta la página 32).</p>
El vehículo explota o resulta destruido	<p>Tira un dado por cada pasajero. Cada resultado de 4+ infinge una herida (con tirada de salvación) de forma automática.</p> <p>Los pasajeros que desembarcan quedan conmocionados (véase arriba).</p>	<p>Tira un dado por cada pasajero. Cada resultado de 4+ infinge una herida (con tirada de salvación) de forma automática.</p> <p>Repite las tiradas con resultados menores de 4.</p> <p>Los pasajeros que desembarcan quedan conmocionados (véase arriba).</p>

VEHÍCULOS GRAVITATORIOS A GRAN VELOCIDAD

Los vehículos gravitatorios son muy difíciles de alcanzar porque son mucho más maniobrables que otros vehículos y porque es probable que la mayoría de impactos solo perforen el armazón. Cualquier impacto que penetre el blindaje de un vehículo gravitatorio que haya movido más de 15 cm en su fase de movimiento causará tan solo un impacto superficial. Para considerar que ha movido más de 15 cm,

el vehículo gravitatorio debe acabar su movimiento a más de 15 cm de donde lo inició. Los jugadores no pueden decir que su vehículo mueve dando vueltas o que avanza 7 cm y retrocede 8 cm. Los vehículos gravitatorios dependen de su velocidad para evitar los disparos y esta no puede lograrse dando vueltas en círculo.

OBJETIVOS DESENFILADOS

Los vehículos no se benefician de la cobertura de la misma manera que las unidades de infantería; su gran tamaño hace que sea más fácil impactar en ellos. Los vehículos pueden posicionarse de forma que al enemigo le resulte más complicado impactar en una de sus partes más vulnerables. En estos casos, se dice que el vehículo está desenfilado.

Lo primero que hay que determinar cuando se dispara a un vehículo es si se ve con claridad toda la superficie a la que se pretende disparar (frontal, lateral o posterior).

Si al menos un 50% de la superficie a la que se dispara está a cubierto tras algún elemento de escenografía o por otros vehículos, miniaturas de artillería, vehículos destruidos o criaturas monstruosas, se considera que el vehículo está desenfilado. De igual manera, si la línea de visión de la unidad que dispara al vehículo pasa a través de un elemento de escenografía de área de una altura superior a tamaño 1, el vehículo también se considerará desenfilado.

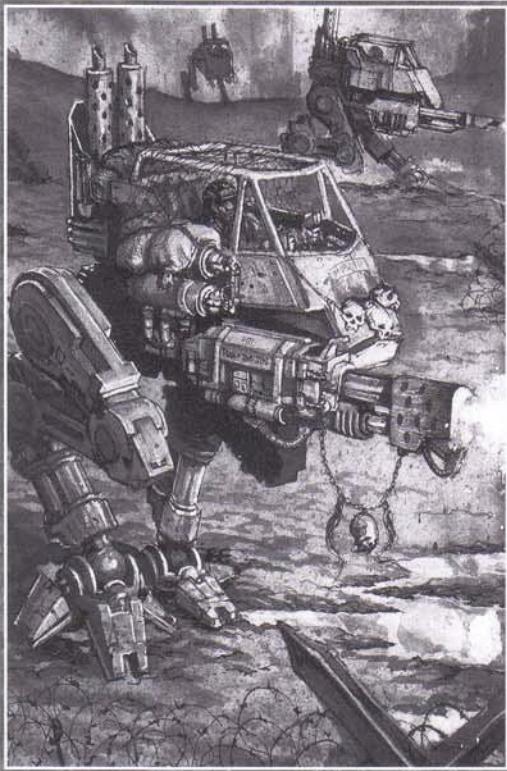
En caso de que un vehículo esté desenfilado y reciba un impacto interno, el propietario del vehículo tira 1D6: con un resultado de 4+, el impacto interno pasará a ser un impacto superficial.

DESCARGADORES DE HUMO

Algunos vehículos están equipados con descargadores de humo con los que pueden disparar granadas de humo (o un equivalente más sofisticado en el caso de algunos vehículos alienigenas). Tras ser disparadas, ocultan temporalmente el vehículo tras una nube de humo, especialmente cuando están moviendo por terreno abierto.

Una vez por batalla, después de completar su movimiento, un vehículo equipado con descargadores de humo puede activarlos (no importa cuánto haya movido). Coloca un poco de algodón alrededor del vehículo para indicar que está oculto por el humo. El vehículo no puede disparar el mismo turno en que utiliza los descargadores de humo, pero cualquier impacto interno que le cause el enemigo en su siguiente fase de disparo se considerará un impacto superficial.

Después del turno del enemigo, el humo se dispersará sin ningún efecto adicional. Hay que tener en cuenta que un vehículo puede usar los descargadores de humo aunque su tripulación esté acobardada o aturdida.



Objetivos desenfilados: el Predator es un vehículo desenfilado para la Vyper y todos los resultados de impacto interno que esta consiga infligirle pasarán a ser impactos superficiales con un resultado de 4+.

LA FASE DE ASALTO

En las distancias cortas, los vehículos pueden ser a la vez muy peligrosos y muy vulnerables. Por un lado, los vehículos con un robusto blindaje pueden obligar a la infantería a que se disperse, ya que a nadie le gustaría caer bajo las orugas de un tanque de ocho toneladas. Pero, por otro lado, un vehículo estacionario puede ser destruido con facilidad; ya que la infantería trepará por él para colocar granadas y disparar por las aberturas de disparo.

VEHÍCULOS GRAVITATORIOS

Los vehículos gravitatorios siempre pueden decidir mover por encima de las tropas enemigas sin que esto dificulte su movimiento ni afecte a las tropas que están debajo. Las tropas enemigas pueden atacar a los vehículos gravitatorios durante la fase de asalto, ya que en el asalto también se tienen en cuenta los disparos a corto alcance y el lanzamiento de granadas, no solo el combate cuerpo a cuerpo propiamente dicho. Los tanques gravitatorios pueden decidir arrasar una unidad enemiga y aprovechar la brutalidad acorazada siguiendo el procedimiento habitual.

BRUTALIDAD ACORAZADA

Los tanques pueden arrasar las tropas enemigas durante su fase de movimiento. ¡Que un gigantesco monstruo de metal venga directamente hacia ti es espeluznante para cualquiera! Durante su fase de movimiento, un jugador puede declarar que un tanque va a usar la brutalidad acorazada contra una unidad enemiga. Si el tanque tiene suficiente capacidad de movimiento para llegar hasta la unidad enemiga, esta deberá apartarse y la infantería puede verse obligada a retirarse.

Para efectuar un ataque de brutalidad acorazada hay que especificar la dirección en la que va a avanzar el vehículo, el cual, tras efectuar un giro inicial, no podrá cambiar de dirección en ese turno. A continuación, se mide la distancia para comprobar si el vehículo tiene capacidad de movimiento suficiente para llegar hasta alguna unidad enemiga. Si el vehículo no llega hasta ninguna unidad enemiga, muévelo de la forma habitual. Por el contrario, si hay una unidad en el camino del vehículo y alguna de sus miniaturas puede acabar bajo las ruedas de este, las miniaturas de la unidad tendrán que apartarse la distancia mínima necesaria para ponerse a salvo (tienen que mantener la coherencia de unidad); la unidad no sufre daños de ningún otro tipo. Los vehículos que tengan un Factor de Blindaje frontal igual o mayor que el vehículo que efectúa el ataque de brutalidad acorazada o que estén inmovilizados no tienen por qué moverse; su presencia bastará para detener el ataque a 3 cm de ellos. Un vehículo que se aparte puede cambiar su encaramiento cuando vuelva a ponerse en su sitio.

Hay que tener en cuenta que los vehículos no pueden mover por encima de tropas amigas o por encima de vehículos destruidos (consulta las reglas sobre vehículos destruidos).

Una unidad de infantería que tenga que moverse como respuesta a un ataque de brutalidad acorazada tendrá que efectuar un chequeo de moral. En el caso de los vehículos, solamente tendrán que dejar paso; no tienen que efectuar chequeo alguno. Una unidad de infantería que no supere el chequeo de moral por un ataque de brutalidad acorazada tendrá que retirarse (consulta los detalles en la sección Moral).



¡VICTORIA O MUERTE!

Si una unidad supera su chequeo de moral por brutalidad acorazada, una miniatura de la unidad puede permanecer en el camino del vehículo para dispararle en vez de apartarse (una acción potencialmente suicida). Un bívode también puede intentar detener un ataque de brutalidad acorazada mediante esta regla y, normalmente, tendrá más opciones de éxito. La miniatura designada para esta gesta heroica puede disparar una vez contra el tanque mientras este se dirige hacia ella.

Solo se realiza un ataque, aunque el arma que se utilice esté clasificada como Asalto 3 o la miniatura pueda efectuar más de un ataque; en este caso solamente se lleva a cabo un ataque. El ataque puede ser un disparo de alguna de las armas de la miniatura o un ataque cuerpo a cuerpo con alguna de las armas cuerpo a cuerpo de la miniatura, incluidas las granadas (ya sean perforantes, de disruptión o bombas de fusión). El ataque, sea del tipo que sea, impacta automáticamente, así que a continuación tendrás que resolver el efecto del impacto contra el Factor de Blindaje frontal del vehículo.

Si la miniatura **consigue** aturdir, destruir, desintegrar, hacer explotar o inmovilizar el vehículo, este se detendrá justo delante del heroico individuo.

Por el contrario, si **no consigue** detener el vehículo, la valiente miniatura quedará aplastada bajo el vehículo y morirá en ese mismo instante sin importar el número de Heridas que le queden, la tirada de salvación que pudiera tener (aunque sea invulnerable) o cualquier otra astuta forma de permanecer con vida en la que se pueda pensar. Los bívodes quedan completamente destruidos (y deben retirarse del campo de batalla) en caso de no conseguir detener el vehículo con un ataque de ¡Victoria o muerte! El vehículo podrá proseguir su ataque de brutalidad acorazada y la unidad a la que pertenecía el feneido héroe deberá dejarle pasar.

ASALTO A VEHÍCULOS POR PARTE DE LA INFANTERÍA

Si se acerca lo suficiente, la infantería representa un grave peligro para los vehículos. Con las armas adecuadas, un soldado puede destruir un vehículo disparando por las mirillas, colocando cargas explosivas en los depósitos de combustible, abriendo las escotillas para atacar a la tripulación o cometiendo cualquier otro acto de destrucción imaginable.

Aunque los vehículos pueden ser asaltados por la infantería, no pueden trabarse en combate cuerpo a cuerpo con ella; por tanto, cuando llegue el turno del jugador que controla el vehículo, este puede simplemente dar gas y abandonar la zona (a no ser que los daños sufridos se lo impidan). También puede quedarse donde está y disparar al enemigo que lo rodea (aunque esto podría ser peligroso con armas de área o plantilla!).

LANZAR UN ASALTO

Una unidad de infantería puede atacar a un vehículo en la fase de asalto efectuando una carga contra él. El movimiento de asalto se lleva a cabo igual que al cargar contra cualquier otra unidad enemiga. Las miniaturas individuales solo pueden asaltar el lado del vehículo que esté encarado hacia ellas al principio de su movimiento de carga.

IMPACTOS

Las miniaturas atacan a los vehículos con el mismo número de Ataques con el que pueden atacar en cuerpo a cuerpo a cualquier otra unidad. Por lo tanto, cada miniatura obtendrá

un Ataque adicional por cargar, podrá combatir si está en un radio de 5 cm de una miniatura de su unidad que esté en contacto peana con peana con el enemigo, etc. Los resultados necesarios para impactar son los siguientes:

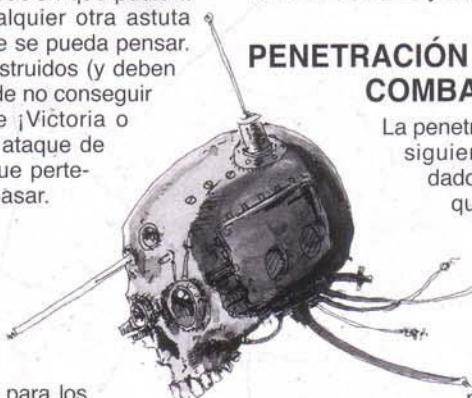
Objetivo	Resultado necesario en 1D6
Atacar a un vehículo inmovilizado o que ha permanecido estacionario durante su turno anterior	Impacto automático
Atacar a un vehículo que ha movido 15 cm o menos durante su turno anterior	4+
Atacar a un vehículo que ha movido más de 15 cm durante su turno anterior	6

Un vehículo gravitatorio que no esté inmovilizado siempre se considera que ha movido más de 15 cm durante su turno anterior.

Al determinar cuánto ha movido un vehículo, solo has de tener en cuenta la distancia real recorrida; mover constantemente adelante y atrás no representa un movimiento real.

PENETRACIÓN DEL BLINDAJE EN COMBATE CUERPO A CUERPO

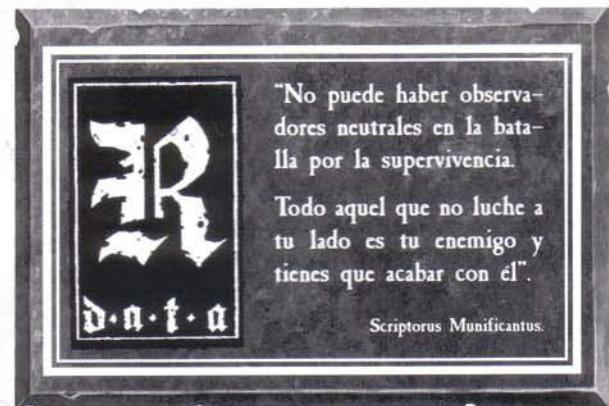
La penetración del blindaje debe determinarse siguiendo el procedimiento habitual (un dado + Fuerza del atacante). Esto implica que pocas tropas podrán dañar realmente a un vehículo, pues incluso los más ligeros tiene un Factor de Blindaje de 10.

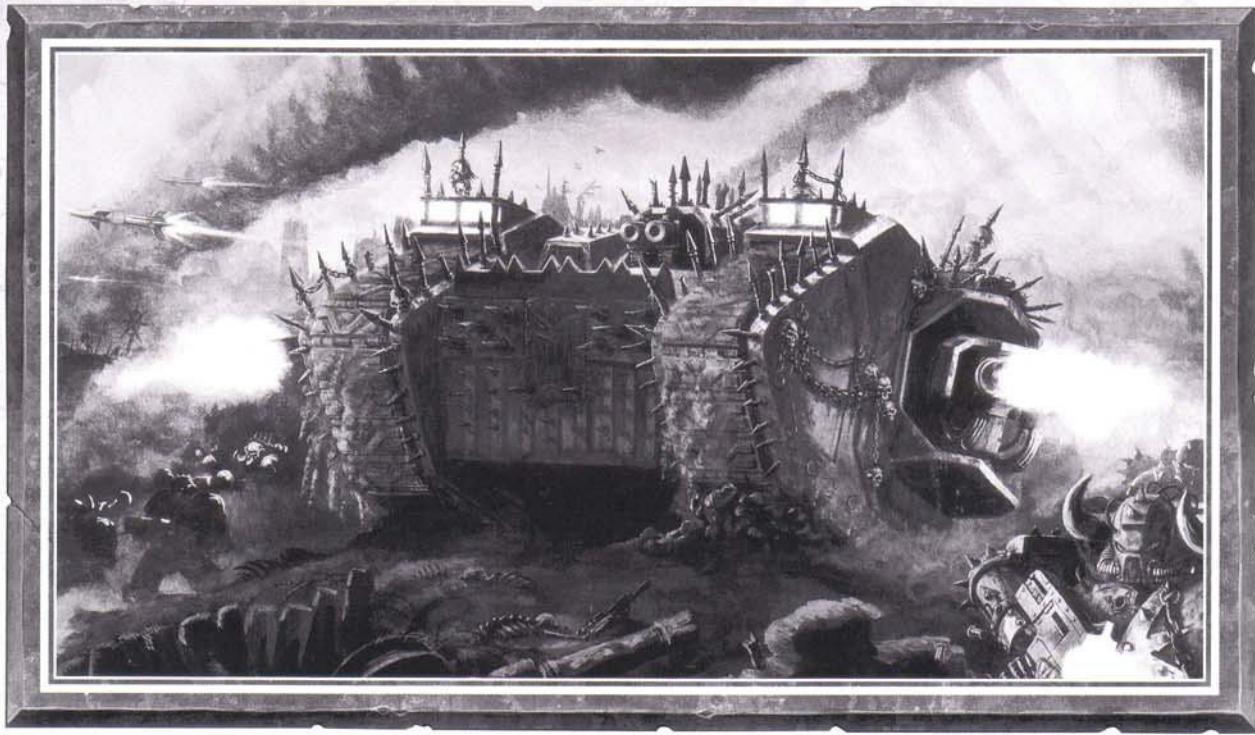


RESULTADOS

Tras una ronda de combate cuerpo a cuerpo contra un vehículo sin HA, no se pueden efectuar persecuciones arrrolladoras ni consolidar la posición. Tanto el vehículo como la infantería tienen libertad para moverse en los próximos turnos.

No se considera que las miniaturas que hayan asaltado a un vehículo sin HA estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo, por lo que pueden ser objetivo de disparos durante la fase de disparo. Con todo, hay que recordar que las armas de área o plantilla impactarán en las miniaturas de ambos bandos.





GRANADAS

Una granada bien colocada puede acabar con un vehículo. Los cazadores de tanques suelen estar equipados con bombas de fusión (cargas que pueden convertir un tanque en un amasijo de hierros en llamas en milisegundos) o granadas perforantes (un tipo de granada especial diseñada para implosionar y reventar el blindaje de un vehículo). Entre los equivalentes exóticos de este tipo de granadas se encuentran las granadas de disruptión utilizadas por los Eldars.

Las granadas deben colocarse en lugares específicos para que puedan infiligr suficiente daño, por lo que cada miniatura que las utilice solo podrá efectuar un ataque, independientemente del número de Ataques que tenga en su perfil de atributos y del resto de modificadores que pueda obtener durante un asalto. En un ataque de ¡Victoria o muerte! también se pueden usar granadas. Las granadas tienen los siguientes Factores de Penetración contra vehículos:

Fragmentación/fotónicas	4+1D6
Perforantes	6+1D6
Bombas de fusión	8+2D6
De plasma	5+1D6
Petatankez	6+(1D6 x2)

LOS BÍPODES EN UN ASALTO

Los bípodes luchan en la fase de asalto como cualquier tropa de infantería. Sin embargo, cualquier impacto infligido contra ellos debe resolverse efectuando una tirada por penetración del blindaje y otra en la tabla de daños correspondiente como con cualquier otro vehículo. Esto implica que, mientras que un bípode es bastante capaz de acabar con sus enemigos en combate cuerpo a cuerpo, solo aquellos que estén equipados con armamento específico (o que sean especialmente poderosos) podrán destruir un bípode en combate cuerpo a cuerpo. Las miniaturas que se encuentren en combate cuerpo a cuerpo con un bípode

siempre efectuarán sus ataques contra su blindaje frontal, debido a que el bípode no está estático y se gira para enfrentarse a sus enemigos.

Los bípodes inmovilizados o que han sufrido un resultado de tripulación acobardada o tripulación aturdida tendrán un Ataque menos en combate cuerpo a cuerpo (hasta un mínimo de 1). Por lo demás, combatirán con normalidad, independientemente de cuántos resultados de inmovilizado, tripulación acobardada o tripulación aturdida hayan sufrido.

Cada tirada efectuada en las Tablas de Impactos se considera una herida a efectos de determinar quién ha conseguido la victoria en el combate.

En la resolución de un asalto existe una importante diferencia entre un bípode y las tropas normales: los bípodes nunca deben efectuar chequeos de moral y, por tanto, nunca se retirarán en un asalto. Si el bípode es derrotado, debe considerarse que el combate ha finalizado en empate. ¡La única forma de conseguir la victoria en un combate cuerpo a cuerpo contra un bípode es destruyéndolo! Sin embargo, los bípodes que estén ampliamente superados en número pueden sufrir daños adicionales mientras sus enemigos se sitúan a su alrededor (consulta la regla ¡Manteneos firmes! en la página 48).

USO DE GRANADAS CONTRA LOS BÍPODES EN COMBATE CUERPO A CUERPO

Se pueden usar granadas y bombas de fusión contra un bípode. Una miniatura necesita un resultado de 6 en un dado para impactar en un bípode con una granada. Sin embargo, si un bípode está aturdido o inmovilizado al principio de la fase de asalto, el resultado necesario para impactar con una granada será el resultante de comparar las HA de ambos enemigos. Recuerda que las miniaturas que ataquen con granadas a un vehículo solo pueden efectuar un ataque.

UNIRSE AL COMBATE

Un bípode que no esté inmovilizado puede unirse al combate al final de una fase de asalto como cualquier otra miniatura.

PERSECUCIÓN ARROLLADORA Y CONSOLIDAR LA POSICIÓN

Un bívode puede efectuar una persecución arrolladora o consolidar la posición siempre que no esté aturdido o inmovilizado.

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO PARA DREADNOUGHTS

Los dreadnoughts generalmente están equipados con gigantescas armas de combate cuerpo a cuerpo (martillos, bolas de demolición, garras, etc.). Si el dreadnought

está equipado con un arma de combate cuerpo a cuerpo, doblará su Fuerza en combate cuerpo a cuerpo (hasta un máximo de 10) e ignorará las tiradas de salvación por armadura. Un dreadnought equipado con dos armas de combate cuerpo a cuerpo consigue un Ataque adicional, como las tropas normales equipadas con dos armas. Si una de sus armas es destruida, pierde el Ataque adicional. Los siguientes resultados de armamento destruido no afectan al atributo de Ataques del bívode, aunque perderá los beneficios de sus armas de combate cuerpo a cuerpo si estas son destruidas (por lo que el dreadnought tendrá que combatir con su atributo de Fuerza básico y los enemigos heridos tendrán la posibilidad de efectuar sus tiradas de salvación por armadura).

MORAL DE LOS VEHÍCULOS

Los vehículos normalmente no deben efectuar chequeos de moral, tanto si son gigantescas máquinas de guerra como si son vehículos de ataque rápido. Se supone que en todos los casos la tripulación del vehículo tiene una fe abso-

luta en su vehículo y en ti como su comandante. Los lapsos que se producen ocasionalmente se representan mediante los resultados tripulación acobardada o tripulación aturdida.

VEHÍCULOS COMO UNIDAD (ESCUADRÓN)

La mayoría de vehículos combaten como unidades individuales, representadas por una única miniatura. Sin embargo, algunos vehículos, como los orugas orkos o las vypers eldars, pueden operar como unidades de más de un vehículo (al igual que la infantería) a las que normalmente se denomina escuadrones y que están compuestas por un máximo de tres vehículos.

FASE DE MOVIMIENTO

Cuando un escuadrón de vehículos mueve, todos los vehículos que lo forman tienen que mover a la misma velocidad. Por ejemplo, todos mueven 15 cm o todos mueven 30 cm, etc. Los vehículos tienen que mantener la coherencia de unidad, igual que las demás unidades, con la excepción de que la distancia de coherencia de los vehículos es de 10 cm en vez de los 5 cm habituales.

Si alguno de los vehículos de la unidad queda inmovilizado o aturdido por alguna razón, el resto de vehículos del escuadrón tendrá que permanecer a un máximo de 10 cm de él o abandonarlo. Los vehículos abandonados se quedan atrás y se consideran destruidos. Se considera que la tripulación de estos vehículos huye.

Una unidad de tanques puede llevar a cabo un ataque de brutalidad acorazada. Para ello, mueve los vehículos de uno en uno y resuelve el ataque de cada uno por orden. Todos los tanques tienen que avanzar en la misma dirección y a la misma velocidad. Las unidades enemigas que ya hayan superado un chequeo de moral derivado de un ataque de brutalidad acorazada de la misma unidad en ese mismo turno superarán automáticamente el resto de chequeos de este tipo provocados por esa unidad de vehículos (y, por tanto, podrán efectuar nuevos ataques de ¡Victoria o muerte!). Cabe la posibilidad de que el escuadrón no pueda mantener la coherencia de unidad, pues alguno de sus integrantes puede tener que detenerse tras un ataque de ¡Victoria o muerte! y otros no. Al final del turno, el escuadrón tendrá que abandonar todos los vehículos que no tengan coherencia de unidad.



FASE DE DISPARO

A la hora de disparar, todos los vehículos que forman la unidad tienen que disparar a una misma unidad enemiga. Cuando una unidad de vehículos es el objetivo de los disparos de una unidad enemiga, los impactos se reparten uniformemente entre todos los vehículos que la componen empezando por el vehículo más cercano. Ninguno de los vehículos puede recibir más de un impacto antes de que todos los vehículos hayan recibido un impacto. Una vez repartidos todos los impactos, se efectúan las tiradas para penetrar el blindaje y se realizan las tiradas pertinentes en las tablas de daños a vehículos.

Ejemplo: un kamión orko dispara su akribillador pezado contra un escuadrón de dos vypers y consigue dos impactos. Los impactos se reparten entre ambas vypers, un impacto para cada una, en vez de que una de ellas reciba los dos.

El número de armas que puede disparar un escuadrón depende del movimiento de la unidad en conjunto. Para determinar cuántas armas puede disparar el escuadrón, se ha de tener en cuenta cuánto ha movido el vehículo de la unidad que más haya avanzado durante ese turno.

FASE DE ASALTO

Durante un combate cuerpo a cuerpo, las unidades enemigas tienen que dividir sus ataques entre todos los vehículos del escuadrón como si cada vehículo fuese una unidad independiente. Utiliza el movimiento de cada vehículo para determinar lo difícil que es impactar en cada uno de ellos (esto pretende reflejar la vulnerabilidad de los vehículos inmovilizados o con la tripulación aturdida incluso cuando forman parte de una unidad).

REGLAS ESPECIALES UNIVERSALES

Como el número de ejércitos de Warhammer 40,000 ha ido creciendo a lo largo de los años, hoy en día hay muchas reglas especiales que no son específicas de un solo ejército, por lo que estas reglas especiales universales deben estar incluidas en el reglamento de Warhammer 40,000. A continuación, presentamos la versión definitiva de varias reglas especiales universales; esta descripción sustituye a las anteriores.

Las reglas especiales marcadas con un asterisco (*) dejan de aplicársese a un personaje independiente se une a una unidad que no posee la misma regla especial. Estas reglas tampoco se aplican a una unidad a la que se haya unido un personaje independiente que no posea la misma regla especial.

ASALTO RABIOSO

Las miniaturas con esta regla especial son conocidas por la ferocidad de sus cargas. En cualquier turno en el que la unidad haya cargado, todas las miniaturas que la componen tendrán un modificador de +1 a la Iniciativa y a la Fuerza. Esta regla especial no afecta a las persecuciones arrolladoras.

ATACAR Y HUIR*

Las miniaturas que tengan esta regla especial pueden desrabarse de un combate cuerpo a cuerpo. Esta acción tiene que declararse al final de la fase de combate cuerpo a cuerpo. La unidad que use esta regla especial, que debe estar trabada en un combate, se alejará inmediatamente 8D6 cm en línea recta y en la dirección que prefiera (ignorando las unidades con las que pudiera estar trabada en combate). Este movimiento no puede utilizarse para ponerse en contacto con otra unidad enemiga. Este movimiento para desrabarse es automático y no está sujeto a la persecución arrolladora. La unidad enemiga con la que estuviera trabada en combate puede consolidar la posición normalmente.

AVANCE SISTEMÁTICO

Las miniaturas que tengan esta regla especial avanzan siempre como si moviesen por terreno difícil (normalmente, tiran 2D6 y eligen el mejor resultado). Además, se considera que estas unidades siempre están estacionarias a la hora de disparar y nunca consiguen el Ataque adicional por cargar durante los asaltos.

CAZADORES DE TANQUES

Los cazadores de tanques están entrenados para encontrar las debilidades del blindaje de los vehículos enemigos y sacar partido de ellas. Las unidades con esta regla especial añaden +1 a sus tiradas para penetrar el blindaje (con cualquier arma) y superan automáticamente cualquier chequeo de moral por brutalidad acorazada que tengan que efectuar.

CONTRAATAQUE*

Las unidades con esta regla especial piensan que la mejor defensa es un buen ataque. En caso de recibir una carga, se lanzarán hacia delante y contraatacarán al enemigo. Para representar esta situación, las miniaturas de una unidad que haya recibido una carga y que no estén trabadas en combate tienen que mover hasta 15 cm para ponerse en contacto peana con peana con las miniaturas de la unidad agresora. Un contraataque se considera un asalto, así que debe tenerse en cuenta el tipo de terreno que atraviesan estas miniaturas. Las miniaturas que efectúen este movimiento no reciben el ataque adicional por haber asaltado,

pero sí el resto de ventajas. Una unidad no puede contraatacar si la carga que ha recibido se ha producido a raíz de un movimiento para consolidar la posición.

CORAJE

Las unidades con coraje nunca se retiran, superan automáticamente cualquier chequeo de moral que tengan que efectuar y nunca sufren acobardamiento. Esta regla especial se aplica a un personaje independiente que se une a una unidad con coraje. Por otra parte, mientras un personaje con coraje permanezca en una unidad que no tenga esta regla especial, el personaje perderá esta habilidad.



DISPARAR CON UNA MANO

Los bólteres tienen una culata que permite que puedan ser disparados con una sola mano. Para esto se requiere mucha práctica y habilidad y no es recomendable hacerlo

en todas las ocasiones. A efectos de juego, las unidades con esta regla especial podrán usar su bólter en combate cuerpo a cuerpo como si se tratase de una pistola bólter, por lo que obtendrán un Ataque adicional si van armados también con una pistola o un arma de combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, una miniatura que utilice su bólter para luchar en combate cuerpo a cuerpo no se beneficiará del Ataque adicional por asaltar, pues un bólter es demasiado pesado para que el guerrero lo dispare con una mano mientras avanza simultáneamente hacia el enemigo. Esta habilidad no puede utilizarse con combiarmas de ningún tipo. Los Marines Espaciales del Capítulo de los Caballeros Grises pueden usar sus bólteres de asalto tal y como acabamos de explicar gracias a su entrenamiento intensivo.

ENJAMBRES

Los enjambres representan criaturas que son demasiado pequeñas para suponer ningún peligro individualmente sobre el campo de batalla, pero que actuando a docenas pueden destruir enemigos mucho más grandes. Todos los enjambres poseen las reglas especiales objetivo pequeño y vulnerable a las explosiones.

EXPLORADORES*

Este tipo de tropas se utilizan como avanzadilla para reconocer el terreno y siempre conforman la vanguardia de un ejército. Para representar esto, los *exploradores* de un ejército pueden desplegarse antes del comienzo de una partida, incluso en un escenario en el que no pudieran hacerlo. Por ejemplo, si estás usando la variante de una misión en la que se utilice la regla *despliegue escalonado*, las unidades de *exploradores* podrán desplegar al inicio de la batalla en vez de tener que quedarse en la reserva. Además, las unidades de *exploradores* pueden efectuar un "movimiento gratuito" justo después de que ambos bandos hayan desplegado (incluidos los *infiltradores*). Este movimiento gratuito se lleva a cabo antes de que comience la partida y está sujeto a todas las reglas normales sobre movimiento.

INFILTRADORES*

En las circunstancias adecuadas, las unidades sigilosas tienen la habilidad de abrirse paso por el campo de batalla sin ser vistas. Para representar esto, las unidades con esta regla especial pueden desplegar de acuerdo con la regla especial de misión *infiltración* (consulta la página 84) siempre que lo permita el escenario (consulta la sección *Organizar una batalla*). Si en la misión no se permite la utilización de la regla *infiltración*, las unidades que posean esta habilidad tendrán que desplegar normalmente junto con el resto de unidades de su ejército. Esta regla especial no permite desplegar al inicio de la partida unidades que tengan que empezar como *reservas*. Una unidad con esta habilidad que se equipe con cualquier tipo de vehículo de transporte pierde la habilidad *infiltradores*.

JINETE EXPERTO

La miniatura puede repetir cualquier *chequeo por terreno peligroso* no superado.

MOVERSE A TRAVÉS DE COBERTURA

Algunas unidades de infantería tienen una habilidad especial para moverse por *terreno difícil*. La unidad que posea esta regla especial tira un dado adicional al determinar cuánto avanza por *terreno difícil*. En la mayoría de los casos, esto significará que la unidad tira 3D6 y elige el resultado mayor.

¡NO HAY DOLOR!

Algunos guerreros están dominados por un ansia de sangre tan grande que pueden ignorar heridas que acabarían hasta con un experimentado Marine Espacial. Tira un dado cuando una miniatura con esta regla especial pierda una Herida. Con un resultado de 1, 2 ó 3, la Herida se pierde normalmente y la miniatura será retirada si era su última Herida; pero con un 4+ la Herida se ignora por completo. Esta habilidad es inútil contra armas de combate cuerpo a cuerpo que no permitan *tirada de salvación por armadura* (como los puños de combate, las espadas de energía, las armas de combate cuerpo a cuerpo de los dreadnoughts, las garras aceradas que obtengan un 6 en la tirada para impactar, etc.) o que causen una *muerte instantánea* (que tengan una Fuerza el doble o mayor que la Resistencia de la miniatura).

OBJETIVOS PEQUEÑOS

Como es muy difícil impactar en este tipo de miniaturas cuando se encuentran a cubierto, su *tirada de salvación por cobertura* tendrá un modificador de +1.

SIGILO

La habilidad de sacar el máximo partido de la cobertura disponible ha impedido que muchos guerreros hayan sido detectados y los ha salvado de la muerte. La *tirada de salvación por cobertura* de las unidades que tengan esta regla especial tendrá un modificador de +1.

TESTARUDOS

La defensa a ultranza es un rasgo típico de algunas razas. Se considera que las unidades con esta regla especial tienen coraje, con la excepción de que no están exentas de realizar *chequeos de acobardamiento*.

Los personajes independientes con esta habilidad la confieren a la unidad a la que se unan mientras permanezcan en ella. A la inversa, las unidades con esta habilidad la confieren a cualquier personaje independiente que se les una mientras este permanezca en ella.

TURBOPROPULSORES*

Las unidades montadas en motocicletas o motocicletas a reacción pueden utilizar turbopropulsores para moverse a gran velocidad. Una unidad que emplee los *turbopropulsores* de sus vehículos puede mover hasta 60 cm en la fase de movimiento. Controlar una motocicleta a tal velocidad requiere mucha habilidad y gran concentración, por lo que estas unidades no podrán mover o lanzar asaltos durante la fase de asalto, disparar ni mover por *terreno difícil* en un turno en el que hayan utilizado los *turbopropulsores*. Además, en la siguiente fase de disparo del adversario, se considera que la *tirada de salvación por armadura* de las miniaturas de dicha unidad es una *tirada de salvación invulnerable* para representar lo difícil que resulta impactar en un objetivo que se mueve a tal velocidad. Una unidad que utilice los *turbopropulsores* de sus vehículos debe finalizar su movimiento al menos a 45 cm de su posición inicial para obtener esta *tirada de salvación invulnerable*, pues esta se basa en su gran velocidad.

VELOCES*

Existen muchas variantes de esta regla especial: *pies ligeros*, rápidos e incluso *trote*. Aunque esta regla especial tiene muchos nombres, funciona igual para todas las unidades que la poseen. En la fase de disparo, las unidades con alguna de las reglas especiales de esta categoría pueden declarar que van a correr en vez de disparar o utilizar algún poder psíquico que reemplace al disparo. Tira 1D6; el resultado (1=3 cm; 2=5 cm; 3=8 cm; 4=10 cm; 5=12 cm; 6=15 cm) indica la distancia que la unidad puede mover en la fase de disparo. Este movimiento no se ve afectado por el *terreno difícil*.



VIEJOS CONOCIDOS

Algunos guerreros pueden predecir los movimientos de los enemigos contra los que acostumbran a combatir. Estas unidades han desarrollado unas técnicas en combate cuerpo a cuerpo que les permiten enfrentarse a dichos enemigos con mayor efectividad. En combate cuerpo a cuerpo, las tropas que tengan esta regla especial siempre impactarán en las unidades designadas como *viejas conocidas* con un resultado de 3+, independientemente de la HA de ambos contendientes. Esta regla especial no se aplica cuando se ataca a un personaje independiente, a una criatura monstruosa o a un vehículo que no tenga Habilidad de Armas.

VISIÓN NOCTURNA/SENTIDOS AGUZADOS

Los guerreros de algunas partes de la galaxia han desarrollado una tendencia a luchar en la oscuridad por tener que combatir en una noche eterna o tal vez han desarrollado elementos de equipo que les proporcionan esta habilidad. En los escenarios en los que se apliquen las reglas de *combate nocturno*, las unidades que tengan esta regla especial pueden repetir la tirada para determinar hasta dónde alcanza su visión, pero deben aceptar el segundo resultado aunque sea peor que el primero. Este tipo de unidades son excelentes *centinelas* y, cuando se usan con esta función, tienen una distancia de detección igual a seis veces su atributo de Iniciativa.

Los personajes independientes con esta habilidad la confieren a la unidad a la que se unan mientras permanezcan en ella. A su vez, las unidades con esta habilidad la confieren a cualquier personaje independiente que se les una mientras este permanezca en la unidad.

VULNERABLE A LAS EXPLOSIONES

Algunas unidades son especialmente vulnerables a las armas de área o de plantilla. Si la unidad es un vehículo, cada impacto recibido contará como dos impactos. Si la unidad no es un vehículo, cada impacto que haga causará dos heridas.

"Y NO CONOCERÁN EL MIEDO"

Los Marines Espaciales superan automáticamente todos los *chequeos de moral* para *reagruparse*, incluso cuando los efectivos originales de la unidad han sido reducidos por debajo del 50%; sin embargo, se aplican el resto de criterios. Una unidad de Marines Espaciales atrapada por una *persecución arrolladora* no será destruida, sino que quedará trabada en combate cuerpo a cuerpo. En estos casos, se le deberá aplicar la regla *Manteneos firmes!* (consulta la página 48), por lo que la unidad podrá sufrir bajas adicionales si está superada en número. En general, las unidades que se *reagrupan* no pueden mover normalmente en el mismo turno, pero se considera que han movido aunque no lo hayan hecho. Estas restricciones no se aplican a las miniaturas que posean esta regla especial.

ARMADURAS DIVERSAS

Cabe la posibilidad de que en algunas unidades haya miniaturas con diferentes *tiradas de salvación por armadura*. En estos casos, las reglas sobre *tiradas de salvación por armadura* y *retirada de bajas* sufren ciertas modificaciones. El jugador atacante debe efectuar las tiradas para impactar y para herir a la unidad objetivo de la forma habitual. Sin embargo, cuando el jugador defensor efectúa las *tiradas de salvación por armadura*, debe seguir el siguiente procedimiento:

1. Contabilizar cuántas miniaturas tienen cada tipo de armadura. Solo deben incluirse en este recuento las miniaturas que podrían resultar heridas.
2. Determinar qué tipo de armadura es el más utilizado en la unidad. En caso de empate, se da por supuesto que la peor armadura es la que lleva la mayoría (puede asumirse que el enemigo selecciona a los que llevan peor armadura).
3. Resolver los impactos que han alcanzado al objetivo primero contra las miniaturas con la armadura mayoritaria.

Ejemplo: en una unidad de *Templarios Negros* con seis iniciados (*tirada de salvación por armadura de 3+*) y cinco neófitos (*tirada de salvación por armadura de 4+*), las seis primeras heridas deberán resolverse contra los iniciados, equipados con *servoarmadura*, antes de resolver ninguna herida contra los neófitos, equipados con una armadura más ligera.

4. Si después de esto quedan más heridas por resolver, puede resolverse contra el resto de miniaturas de la unidad. El jugador que controla la unidad objetivo es quien decide qué miniatura recibe el impacto de cada arma. No obstante, son las miniaturas con la armadura mayoritaria las que tienen que efectuar las tiradas de salvación en primer lugar.

Ejemplo: en una unidad de *elegidos de Tzeentch* hay una miniatura con una armadura del Caos (*tirada de salvación por armadura de 2+*), ocho con *servoarmadura* (*tirada de salvación por armadura de 3+*) y tres hechiceros subyugados (*sin tirada de salvación por armadura*). La unidad recibe nueve heridas. Ocho de ellas se resuelven contra el tipo de armadura mayoritario (*3+*), tras lo que resta una herida por resolver. El jugador del Caos podría utilizar la tirada de salvación por armadura de la miniatura equipada con la armadura del Caos, ya que lo más

probable es que se salvase de la herida, pero decide que prefiere no arriesgarse a perder una miniatura muy valiosa y retira un hechicero subyugado del juego.

5. Los impactos recibidos por la unidad conforman "grupos". Cada grupo está formado por las heridas causadas por los disparos de una única unidad enemiga o por las heridas causadas por el enemigo en combate cuerpo a cuerpo durante un mismo nivel de iniciativa. Por cada grupo de heridas, a cada miniatura se le tiene que asignar una herida antes de asignarle una segunda herida del mismo grupo; a todas las miniaturas se les tiene que haber asignado dos heridas de un mismo grupo antes de poder asignarles una tercera; etc. Las heridas no salvadas tienen que ser aplicadas a miniaturas con el mismo tipo de armadura que se utilizó para efectuar la *tirada de salvación por armadura*. Si una unidad tiene menos miniaturas que heridas sufridas, las heridas de más se comienzan a repartir nuevamente entre el tipo mayoritario de armadura.

Ejemplo: si la unidad de *Templarios Negros* descrita anteriormente sufriese veinte heridas, seis de ellas deberían resolverse contra los iniciados, cinco contra los neófitos, seis más contra los iniciados y las tres restantes contra tres neófitos. Por lo tanto, la unidad tendrá que efectuar doce tiradas de salvación por armadura de *3+* con los iniciados y ocho tiradas de salvación por armadura de *4+* con los neófitos.

En el caso de los ataques especiales cuerpo a cuerpo, será el jugador que controla la unidad objetivo quien determine qué miniaturas son las que efectúan las *tiradas de salvación por armadura* contra los ataques especiales, de acuerdo con las reglas detalladas anteriormente. Las miniaturas que posean una *tirada de salvación invulnerable* pueden usarla contra un ataque especial si así lo prefieren.

Ejemplo: durante un combate cuerpo a cuerpo, la unidad de *Templarios Negros* descrita anteriormente sufre cuatro heridas de armas de energía y cuatro heridas normales en un mismo nivel de iniciativa. Como los seis iniciados con *tirada de salvación por armadura de 3+* están en mayoría, son los primeros que tendrán que efectuar las *tiradas de salvación*. El jugador que controla esta unidad decide resolver contra los iniciados las cuatro heridas normales y dos de las armas de energía. Las heridas de armas de energía sobrantes las resuelve contra dos de los neófitos.

ORGANIZAR UNA BATALLA

Ahora que has aprendido las reglas de movimiento, disparo y combate, te enseñaremos las pautas para organizar una partida de Warhammer 40,000, entre las que se incluyen cómo elegir tus fuerzas, cómo situar la escenografía y cómo seleccionar una misión para jugar.

ORGANIZAR UNA BATALLA

1. Elige las fuerzas.
2. Prepara el campo de batalla.
3. Elige una misión.
4. Despliega las fuerzas.
5. ¡Empieza a jugar!



"Ahora el pasado tiene que desvelar uno de sus secretos más ocultos: la historia de la Plaga del Descenso y de su más abyecto portador, Bucharis el Cardenal Apóstata de Gathalamor. Desde los oscuros días de la Herejía de Horus, el Imperio no había sufrido una crisis de fe tan grave".

Galan Noingrim, Maestro del Ordo Malleus.
Cantos Abominatus 13 del Liber Hereticorum

ELEGIR LAS FUERZAS

En una partida de Warhammer 40,000 se pueden usar tantas miniaturas como quieras. Las listas de ejército incluidas en los codex de Warhammer 40,000 especifican las habilidades y características de cada unidad y detallan cuántas puedes incluir y el coste en puntos de cada una. Cuanto mejor sea un combatiente, más elevado será su coste en puntos. Normalmente, cada soldado tendrá un coste básico, que aumentará si mejoras sus habilidades o su equipo.

La forma más habitual de jugar una partida de Warhammer 40,000 es seleccionar las tropas utilizando un número de puntos determinado con antelación por tu oponente y tú. Un límite de 1.500 puntos por bando dará como resultado una partida equilibrada que acabará en el transcurso de dos horas. Según vayas construyendo tus ejércitos y pases a engrosar las filas de los jugadores veteranos, querrás jugar batallas en las que los bandos tengan un valor en puntos mucho mayor y en las que puedas usar toda tu colección de miniaturas. No tengas prisa por jugar estas grandes batallas; es mucho mejor empezar poco a poco y familiarizarte con las reglas antes de intentar hacerlo todo a la vez. Es inevitable que cometas errores en tus primeras partidas, por lo que es mejor que juegues unas cuantas partidas pequeñas y rápidas para que aprendas los fundamentos del juego antes de jugar partidas más grandes.

Tal y como se detalla en el codex de cada ejército, todas las fuerzas que puedes utilizar están divididas en diferentes categorías, que son las siguientes: cuartel general (C.G.), elite, tropas de línea, ataque rápido y apoyo pesado. Estas categorías indican el papel que la unidad en cuestión desempeña en el campo de batalla.



C.G.: una unidad de C.G. puede estar compuesta por un heroico comandante o por un poderoso monstruo, posiblemente acompañado por una guardia personal o montado en un vehículo. Estas unidades se encuentran entre las más poderosas del juego, ya

que, normalmente, los líderes tienen acceso a más equipo especial que ninguna otra miniatura. Aunque no son invencibles, pueden convertirse en la perfecta cabeza de lanza de un ejército atacante o en el resistente núcleo de uno defensor. Todo ejército contará al menos con un C.G. que lo dirija.



ELITE: lo normal es que una unidad de elite sea una opción muy poderosa, pero poco habitual. Las unidades de elite están compuestas por los mejores soldados del ejército, pero nunca hay suficientes. En algunos casos se tratará de especialistas y, en otros, serán una versión mucho más experimentada de las tropas de línea.



TROPAS DE LÍNEA: las tropas de línea están compuestas por los soldados más comunes del ejército. Esto no quiere decir que sean malos soldados. Entre ellos se encuentran soldados como los Marines Espaciales o los vengadores implacables eldars; ambos extraordinarios adversarios. Estos son los soldados que componen el grueso de tu ejército y, por lo tanto, todo ejército tendrá que incluir al menos dos unidades de este tipo.



ATAQUE RÁPIDO: este tipo de unidades son, generalmente, más rápidas que sus camaradas y se espera de ellas que sean más valientes y decisivas. A menudo estarán a cargo de las misiones de reconocimiento y exploración, pero en otras ocasiones se tratará de tropas de asalto que confían en su velocidad para caer sobre el corazón de las líneas enemigas.



APOYO PESADO: se trata, literalmente, de las armas más grandes del ejército. En esta sección encontrarás los elementos de equipo más pesados y las criaturas más poderosas. Sin embargo, normalmente estas unidades también son las que más puntos cuestan, por lo que, si confías en ellas en demasía, lo más probable es que tu enemigo te supere ampliamente en número.

TABLA DE ORGANIZACIÓN DE EJÉRCITO

El número mínimo y máximo de unidades de cada tipo que puedes incluir en tu fuerza se detalla en una Tabla de Organización de Ejército. Cada una de las cajas de la tabla te permite incluir en tu fuerza una unidad de ese tipo. Las cajas sombreadas hacen referencia a las unidades que tienes que incluir obligatoriamente. Tal y como puedes ver en la Tabla de Organización de Ejército de la derecha, que se utiliza para las misiones estándar, siempre tendrás que incluir una unidad de C.G. y dos de tropas de línea en tu ejército. Estas opciones obligatorias aseguran que, añadas las tropas que añadas, la lista tendrá un núcleo de soldados representativos del ejército. Normalmente, los jugadores utilizan todas las opciones de tropas de línea.

A veces, una sola opción de la Tabla de Organización de Ejércitos te permitirá incluir más de una unidad. Estos casos vienen explicados en el codex correspondiente de cada ejército, así que léelo con atención.

PARTIDAS CON DESTACAMIENTOS MÚLTIPLES

Al tiempo que crezca tu colección de miniaturas, crecerá el deseo incontenible de incluirlas todas en una misma partida. En las partidas acordadas a más de 2.500 puntos, la Tabla de Organización de Ejércitos se convierte en un factor limitador. La tabla te permite crear la fuerza mínima necesaria para cumplir una misión. A mayor escala, el ejército estará compuesto por varios destacamentos de ese tipo, cada uno de los cuales llevará a cabo diferentes misio-



nes. Si quieras jugar una partida especialmente grande, no solo se deberá acordar el número de puntos de cada destacamento, sino también el número de destacamentos. Cada uno de ellos conforma un ejército por sí mismo y seguirá su propia Tabla de Organización de Ejército.

PREPARAR EL CAMPO DE BATALLA

Jugar en un campo de batalla con elementos de escenografía interesantes y bien modelados aumenta el disfrute que puedes obtener al jugar una partida de Warhammer 40,000. Muchos jugadores prefirirán coleccionar varios ejércitos antes siquiera de plantearse la posibilidad de gastar algo de tiempo y esfuerzo en crear buenos elementos de escenografía. Es una pena, ya que un nuevo grupo de elementos de escenografía puede aportar aire fresco a un ejército y a unas misiones tan utilizadas. Adaptar tus tácticas de combate de un denso bosque a una ciudad en ruinas no solo es todo un reto, sino algo muy divertido.

Lo mejor es que la escenografía se despliegue de mutuo acuerdo. Una convención típica entre jugadores es que uno de ellos (normalmente el anfitrión o quien haya llegado antes al club) despliegue la escenografía y que el otro pueda elegir el lado de la mesa en el que desplegar (en la descripción de las misiones debería considerarse que este jugador ha ganado la tirada para ver en qué zona despliega). En los campeonatos es habitual que la escenografía haya sido desplegada por los organizadores; en estos casos, aún será necesario una tirada de dado para determi-

nar en qué lado del tablero despliega cada jugador. En otras circunstancias, los jugadores deberían desplegar los elementos de escenografía de mutuo acuerdo.

¿CUÁNTA ESCENOGRAFÍA UTILIZO?

Por norma general, el equivalente a todo un cuadrante de la superficie de juego total debería estar ocupado por elementos de escenografía de diferentes tipos. Debería haber un equilibrio entre elementos de escenografía que bloquean la línea de visión y proporcionan cobertura (como bosques y ruinas), elementos que proporcionan cobertura pero no bloquean la línea de visión (como muros y arbustos) y elementos que bloquean la línea de visión y apenas ofrecen cobertura (como las colinas y las dunas de ceniza). De esta forma, las partidas serán muy tácticas, aunque toda esta teoría está sujeta a las preferencias de los jugadores. Es una buena idea crear elementos de escenografía teniendo en cuenta lo explicado en este párrafo.

Puesto que tienes que crear una cierta cantidad de escenografía para tu mesa de juego, lo mejor es que crees grupos de elementos que representen una parte del planeta o un campo de batalla concreto. Esta idea puede ponerse en práctica en la forma tanto de un grupo de colinas cuyas faldas estén sembradas de escombros (reminiscencia de las películas de ciencia ficción de bajo presupuesto) como de las cúpulas de un mundo astronave elder. Siempre y cuando evites crear solamente elementos de escenografía a los que les puedes sacar un beneficio táctico, cualquier grupo de elementos de escenografía te será de gran utilidad. El efecto es parecido a crear un decorado para una película. Los elementos de escenografía deberían tener algo de personalidad y ser útiles para que sobre ellos pudiera jugarse cualquier partida.

¿Por qué se teme a la muerte?

Por el miedo a dejar la tarea incompleta.

¿Cuál es la satisfacción de la vida?

Morir sabiendo que nuestra tarea está completa.

GRUPOS DE ELEMENTOS

Vamos a utilizar como ejemplo dos grupos de elementos de escenografía para ilustrar este pasaje. Si tenemos en cuenta que los elementos de escenografía son de 30 cm x 30 cm aproximadamente, necesitarímos seis para cubrir el equivalente al 25% de una mesa de 180 cm x 120 cm (estas dimensiones son aproximadas y, además, los elementos de escenografía como los bosques no deberían ser completamente cuadrados bajo ninguna circunstancia; los elementos de escenografía irregulares tienen un aspecto mucho más real).

En un entorno boscoso en el que se utilicen elementos de escenografía grandes, necesitarás un par de elementos de escenografía que no ralenticen el movimiento, pero que bloquen la línea de visión. Un ejemplo son las colinas, que permiten a las miniaturas desplegar y maniobrar sin que puedan ser el objetivo de disparos, al tiempo que les permiten disponer de posiciones defensivas. A continuación, necesitas uno o dos elementos de escenografía que proporcionen cobertura. Un ejemplo son los bosques, que también dificultan los disparos y fomentan las maniobras, uno de los aspectos más interesantes de una partida entretenida.

Para acabar, podrías incluir en el grupo una granja que consista en varios edificios y una zona de arbustos. La granja determina el escenario (en este caso, un mundo agrícola imperial) y conforma la pieza central del grupo de elementos. La zona de arbustos proporciona cobertura, pero no bloquea la línea de visión. Unos campos sembrados también son una gran opción en el caso de una granja. Podrías diseminar por la zona algunos elementos de menor tamaño (como antigua maquinaria o un tanque de agua), que añadirían color a la partida sin afectar al desarrollo del juego. Puedes acordar con tu rival ignorar a efectos de juego los elementos de escenografía más pequeños; la idea es crear un escenario, no un lugar en el que no se pueda jugar.

Una de las reglas más importantes a la hora de crear elementos de escenografía es que sean coherentes con la superficie del tablero de juego. Ten en cuenta que es la zona más grande que verás cuando estés jugando, por lo que es importante que todo aquello que construyas guarde coherencia con ella.

En el segundo ejemplo nos centramos en una ciudad imperial en ruinas. Ten en cuenta qué la mesa de juego está en consonancia con el resto de elementos de escenografía. En este ejemplo, entre los seis elementos de escenografía se incluyen cierto número de pequeños elementos que representan ruinas y escombros. La superficie total de estos pequeños elementos de escenografía equivale a dos elementos de escenografía de gran tamaño. Estos elementos de escenografía proporcionan cobertura y realzan el aspecto del campo de batalla. También hay un gran elemento de escenografía que representa un edificio en ruinas y que sustituye a las colinas del ejemplo anterior. Para acabar, hay otros tres elementos de escenografía más pequeños que representan edificios de menor tamaño en ruinas; cada uno de ellos ofrece cobertura y bloquea la línea de visión. En este grupo de elementos, lo más probable es que los edificios se conviertan en puntos clave de toda partida, lo que demuestra que el grupo de elementos que has diseñado tiene una gran influencia en el tipo de partidas que juegas.

La gente preferirá jugar con un jugador que disponga de elementos de escenografía con personalidad y que hagan la partida más entretenida; y se merece tanto respeto por el trabajo realizado como un jugador cuyo ejército esté especialmente bien pintado.

ELEMENTOS DE JUNGLA



ELEMENTOS DE UNA CIUDAD IMPERIAL EN RUINAS



ELEGIR UNA MISIÓN

Las misiones estándar son la manera más habitual de jugar batallas de Warhammer 40,000. Son relativamente sencillas y no necesitas un ejército diseñado para un estilo de juego concreto. Para jugar tus partidas, puedes elegir entre las cinco misiones estándar existentes. En todas estas misiones se tiene que utilizar la Tabla de Organización de Ejército. Puedes ponerte de acuerdo con tu oponente o tirar un dado y consultar la siguiente tabla para determinar qué misión jugáis:

1D6 Misión que juega

- 1 Búsqueda y destrucción
- 2 Asegurar el control
- 3 Aniquilación
- 4 Reconocimiento
- 5 Ocupar y mantener
- 6 Misión a elección del jugador que haya ganado la *tirada de estrategia*.

Cada misión puede jugarse en tres niveles de dificultad: Alfa, Gamma y Omega. Cada nivel añade más reglas especiales, que cambian la manera en la que se puede jugar la misión (esto se detalla en la propia misión). Cada uno de los niveles tiene la misma dificultad táctica. Puedes ponerte de acuerdo con tu adversario o tirar un dado para determinar con qué nivel de dificultad jugáis la partida. Con un resultado de 1 ó 2 en el dado, jugad el nivel Alfa; con un 3 ó 4, el nivel Gamma y con un 5 ó 6, el nivel Omega. Consulta las reglas específicas de la misión para ver cómo afectará cada nivel al juego.

UNIDADES QUE PUNTÚAN

Este concepto es básico en todas las misiones que te presentamos a continuación. Por ejemplo, en el nivel Alfa, las misiones se ganan o se pierden única y exclusivamente situando en el objetivo más unidades que el enemigo. Sin embargo, no todas las unidades son válidas para cumplir este propósito (por ejemplo, una unidad que se esté retirando no es válida para mantener un objetivo). Las unidades válidas se denominan "unidades que puntúan". En otros niveles, conseguir estos objetivos te otorgará puntos de victoria. Consulta la Tabla de Puntos de Victoria (en la página 85) para saber cuáles son las unidades que puntúan.

FACTORES DE ESTRATEGIA

Algunos ejércitos tienen elaborados sistemas de mando y control que les permiten reaccionar rápidamente ante los cambios que se puedan producir en la batalla. Otros confían en presionar en todos los frentes a la vez y no se preocupan por combatir en un punto concreto del campo de batalla. En Warhammer 40,000, estas diferencias se reflejan mediante el Factor de Estrategia. Cuando sea necesario efectuar una *tirada de estrategia*, los jugadores tiran un número de dados igual a su Factor de Estrategia y eligen el resultado mayor. El jugador que haya obtenido el resultado mayor elige la misión que se jugará.

En la siguiente tabla encontrarás los diferentes Factores de Estrategia de cada ejército de Warhammer 40,000:



Ejército	Factor de Estrategia
Marines Espaciales	3
Cazadores de Brujas	3
Cazadores de Alienígenas	3
Cazadores de Demonios	3
Eldars	3
Necrones	3
Marines Espaciales del Caos	2
Eldars Oscuros	2
Guardia Imperial	1
Tiránidos	1
Orkos	1
Tau	1
Otros ejércitos	1

DESPLEGAR LAS FUERZAS

Al desplegar las unidades o tirar un dado para determinar su llegada al campo de batalla, cada caja de la Tabla de Organización de Ejército se considera una única entidad. En la práctica, una sola opción de la tabla puede estar compuesta por varias unidades. Puede tratarse de una escuadra y su vehículo de transporte, de un pelotón de la Guardia Imperial que consiste en un C.G. y cinco escuadras de infantería o de una progenie de tres zoántropos tiránidos. Al desplegar una de las opciones de la tabla, las unidades que compongan la opción pueden desplegar en lugares separados si lo prefieres. Igualmente, cuando una opción de la tabla llega desde la reserva, las unidades que la componen también pueden desplegar por separado si lo prefieres. Por tanto, una escuadra no tiene por qué entrar montada en su vehículo de transporte si no quieres.

Cuando despliegues una unidad o un personaje independiente, puedes declarar que entra en el terreno de juego montado en un transporte, siempre que se trate de un pasajero válido (consulta las reglas sobre vehículos).

Al desplegar un personaje independiente, puedes especificar que empieza la partida en el interior de una unidad y situarlo en coherencia de unidad con el resto de la unidad.

A la hora de desplegar, los jugadores colocan sus unidades de forma alternada y, a continuación, despliegan, también alternadamente, sus unidades con la regla especial infiltradores. Una vez desplegadas todas las unida-

des, todas aquellas que puedan efectuar un movimiento antes de que empiece la batalla deberán llevarlo a cabo.

Una nota sobre el secretismo. Tu oponente no puede, por norma general, inspeccionar tu lista de ejército ni preguntarle qué incluye en cada transporte. No obstante, los jugadores pueden compartir esta información si lo prefieren.



EMPEZAR LA PARTIDA

Tras desplegar todo lo necesario, ambos jugadores tienen que efectuar una tirada de dado para determinar quién juega en primer lugar. A continuación, ¡empezad a jugar!

MISIÓN: BÚSQUEDA Y DESTRUCCIÓN

Ambos bandos intentan limpiar la zona de unidades enemigas. Tus fuerzas tienen que estar atentas para encontrar a todos los enemigos que puedan y destruirlos.

OBJETIVO: CUADRANTES

Ambas fuerzas intentan expulsar al enemigo de la zona. Lo conseguirán controlando los cuadrantes. La mesa de juego se divide en 4 áreas formadas al dibujar una línea horizontal y otra vertical que pasen por el punto central de la mesa de juego paralelas a los bordes de la misma. Los cuadrantes de una mesa de 180 cm x 120 cm serían de 90 cm x 60 cm.

Para obtener el control de un cuadrante, no puede haber unidades enemigas que puntúen en él y tú debes tener en él al menos una unidad que puntúe. Una misma unidad solo puede ocupar un cuadrante; si se encuentra en más de uno, tira un dado para determinar al azar en cuál de ellos está.

En las misiones Alfa, el jugador que controle más cuadrantes al final de la partida obtiene la victoria.

En las misiones Gamma y Omega se utilizan las reglas de puntos de victoria. Consulta los detalles en el apartado "Reglas especiales de las misiones".

DESPLIEGUE

1 Divide la mesa en cuatro cuadrantes. Ambos jugadores tiran un dado y el que obtiene el resultado mayor puede elegir en cuál de los cuadrantes despliega. La zona de despliegue del enemigo es el cuadrante opuesto.

2 Los jugadores despliegan sus unidades de forma alternada y empezando por el jugador que haya obtenido el resultado más bajo en el dado. Las unidades se despliegan en el siguiente orden: apoyo pesado, tropas de línea, elite, C.G. y ataque rápido.

Al inicio de la partida no puede desplegarse ninguna unidad a 45 cm o menos del enemigo o a 15 cm o menos del centro de la mesa de juego.

3 Ambos jugadores tiran un dado. El que obtenga el resultado mayor elige jugar en primer o segundo lugar.

REGLAS ESPECIALES

Alfa: ninguna.

Gamma: infiltración, ataque rápido, anochecer y amanecer, puntos de victoria.

Omega: despliegue escalonado, ocultación, infiltración, ataque rápido, anochecer y amanecer, puntos de victoria, duración variable de la batalla.

RESERVAS: cuando estén disponibles, entrarán en juego desde el borde de la zona de despliegue propia.

DURACIÓN DE LA BATALLA: seis turnos. En el nivel Omega puede durar más turnos.

MISIÓN: ASEGURAR EL CONTROL

El campo de batalla está sembrado de camaradas heridos, equipo, suministros y detritus de guerra que, por diferentes razones, quieres recuperar. Debes enfrentarte al enemigo mientras rastreas el campo de batalla para hacerlo con todo aquello de valor.

OBJETIVO: BOTÍN

Los elementos que deben recuperarse están representados por un total de 1D3+2 fichas de botín. Cada jugador coloca alternadamente una ficha de botín en el campo de batalla. Tira un dado para decidir quién empieza a poner las fichas en primer lugar. Las fichas no se pueden poner en terreno infranqueable ni a 30 cm o menos de otra ficha de botín o de alguno de los bordes del tablero.

Al final de la partida, un jugador controla una ficha de botín si hay al menos una unidad que puntúa de su bando y ninguna unidad enemiga que puntúe en un radio de 15 cm de la ficha.

En las misiones Alfa, el jugador que controle más fichas de botín al final de la partida obtiene la victoria.

En las misiones Gamma y Omega se utilizan las reglas de puntos de victoria. Consulta los detalles en el apartado "Reglas especiales de las misiones".

DESPLIEGUE

1 Coloca las fichas de botín en el campo de batalla tal y como se describe en el objetivo de la misión.

2 Ambos jugadores tiran un dado. El jugador que obtenga el resultado mayor elige en cuál de los bordes largos del tablero despliega.

La zona de despliegue del jugador rival será el borde largo opuesto.

3 Los jugadores despliegan sus unidades de forma alterna y empezando por el jugador que haya obtenido el resultado más alto en el dado. No se pueden desplegar unidades a más de 30 cm de su borde largo de la mesa. Las unidades se despliegan en el siguiente orden: apoyo pesado, tropas de línea, elite, C.G. y ataque rápido.

4 Ambos jugadores tiran un dado. El que obtenga el resultado mayor elige jugar en primer o segundo lugar.

REGLAS ESPECIALES

Alfa: ninguna.

Gamma: infiltración, ataque rápido, anochecer y amanecer, puntos de victoria.

Omega: despliegue escalonado, ocultación, infiltración, ataque rápido, anochecer y amanecer, puntos de victoria, duración variable de la batalla.

RESERVAS: cuando estén disponibles, entrarán en juego desde el borde de la zona de despliegue propia.

DURACIÓN DE LA BATALLA: seis turnos. En el nivel Omega puede durar más turnos.

MISIÓN: ANIQUILACIÓN

En la guerra solo hay un objetivo: encontrar a tu enemigo y derrotarlo por completo para que no pueda volver a levantarse en armas contra ti. Hay que eliminar al enemigo por completo, sin prisioneros, sin piedad.

OBJETIVO: ANIQUILAR

En las misiones Alfa, el jugador que tenga más unidades que puntúan al final de la partida obtiene la victoria.

En las misiones Gamma y Omega se utilizan las reglas de puntos de victoria. Consulta los detalles en el apartado "Reglas especiales de las misiones".

DESPLIEGUE

1 Ambos jugadores tiran un dado. El jugador que obtenga el resultado mayor elige en cuál de los bordes largos del tablero despliega.

La zona de despliegue del jugador rival será el borde largo opuesto.

2 Los jugadores despliegan sus unidades de forma alterna y empezando por el jugador que haya obtenido el resultado más bajo en el dado. Al inicio de la partida no se puede desplegar ninguna unidad a 60 cm o menos del enemigo o a más de 40 cm del borde de su zona de despliegue. Las unidades se despliegan en el siguiente orden: apoyo pesado, tropas de línea, elite, C.G. y ataque rápido.

3 Ambos jugadores tiran un dado. El que obtenga el resultado mayor elige jugar en primer o segundo lugar.

REGLAS ESPECIALES

Alfa: ninguna.

Gamma: infiltración, ataque rápido, anochecer y amanecer, puntos de victoria.

Omega: despliegue escalonado, ocultación, infiltración, ataque rápido, anochecer y amanecer, puntos de victoria, duración variable de la batalla.

RESERVAS: cuando estén disponibles, entrarán en juego desde el borde de la zona de despliegue propia.

DURACIÓN DE LA BATALLA: seis turnos. En el nivel Omega puede durar más turnos.

MISIÓN: RECONOCIMIENTO

Ambos bandos pretenden internarse tras las líneas enemigas para establecer una posición adelantada y comprobar cuál es la fuerza del enemigo antes de lanzar el ataque definitivo.

OBJETIVO: LÍNEAS ENEMIGAS

Ambos bandos deben intentar que sus unidades alcancen la zona de despliegue enemiga.

En las misiones Alfa, el jugador que tenga más unidades que puntúan en la zona de despliegue enemiga al final de la partida obtiene la victoria. La zona de despliegue de cada jugador tiene una profundidad de 40 cm a partir de su borde largo del tablero.

En las misiones Gamma y Omega se utilizan las reglas de puntos de victoria. Consulta los detalles en el apartado "Reglas especiales de las misiones".

REGLAS ESPECIALES

Alfa: ninguna.

Gamma: infiltración, ataque rápido, anochecer y amanecer, puntos de victoria.

Omega: despliegue escalonado, ocultación, infiltración, ataque rápido, anochecer y amanecer, puntos de victoria, duración variable de la batalla.

DESPLIEGUE

1 Ambos jugadores tiran un dado. El jugador que obtenga el resultado mayor elige en cuál de los bordes largos del tablero despliega.

La zona de despliegue del jugador rival será el borde largo opuesto.

2 Los jugadores despliegan sus unidades de forma alterna y empezando por el jugador que haya obtenido el resultado más bajo en el dado. Al inicio de la partida no se puede desplegar ninguna unidad a 60 cm o menos del enemigo o a más de 40 cm del borde de su zona de despliegue. Las unidades se despliegan en el siguiente orden: apoyo pesado, tropas de línea, elite, C.G. y ataque rápido.

3 Ambos jugadores tiran un dado. El que obtenga el resultado mayor elige jugar en primer o segundo lugar.

RESERVAS: cuando estén disponibles, entrarán en juego desde el borde de la zona de despliegue propia.

DURACIÓN DE LA BATALLA: seis turnos. En el nivel Omega puede durar más turnos.

MISIÓN: OCUPAR Y MANTENER

Tienes que hacerte con el control del campo de batalla y esperar la llegada del grueso de tu ejército. Sabes que el enemigo tiene unas intenciones similares. Eres la punta de lanza de tu ejército, así que acaba con el enemigo, ocupa las mejores posiciones y espera los refuerzos.

OBJETIVO: CAMPO DE BATALLA

Hay que asegurar la zona central del campo de batalla. En las misiones Alfa, el jugador con mayor número de unidades que puntúen en un radio de 30 cm de la zona central del campo de batalla al final de la partida obtiene la victoria.

En las misiones Gamma y Omega se utilizan las reglas de puntos de victoria. Consulta los detalles en el apartado "Reglas especiales de las misiones".

REGLAS ESPECIALES

Alfa: ninguna.

Gamma: infiltración, ataque rápido, anochecer y amanecer, puntos de victoria.

Omega: despliegue escalonado, ocultación, infiltración, ataque rápido, anochecer y amanecer, puntos de victoria, duración variable de la batalla.

DESPLIEGUE

1 Ambos jugadores tiran un dado. El jugador que obtenga el resultado mayor elige en cuál de los bordes largos del tablero despliega.

La zona de despliegue del jugador rival será el borde largo opuesto.

2 Los jugadores despliegan sus unidades de forma alterna y empezando por el jugador que haya obtenido el resultado más alto en el dado. No se pueden desplegar unidades a más de 30 cm de su borde largo de la mesa. Las unidades se despliegan en el siguiente orden: apoyo pesado, tropas de línea, elite, C.G. y ataque rápido.

3 Ambos jugadores tiran un dado. El que obtenga el resultado mayor elige jugar en primer o segundo lugar.

RESERVAS: cuando estén disponibles, entrarán en juego desde el borde de la zona de despliegue propia.

DURACIÓN DE LA BATALLA: seis turnos. En el nivel Omega puede durar más turnos.

REGLAS ESPECIALES DE LAS MISIONES

OCULTACIÓN

Siempre que se utilice esta regla especial en una misión, se supone que todas las unidades que no se consideren vehículos desplegados al inicio de la batalla han hecho todo lo posible por ocultarse antes de que empiece la batalla, incluso aunque se encuentren en campo abierto. Si una unidad oculta es objetivo de disparos, quien dispara tiene que determinar primero mediante las reglas de combate nocturno si puede ver a su objetivo. En caso de no poder ver al objetivo, la unidad no podrá disparar. La excepción son las armas de artillería ligera, que pueden disparar a unidades que no pueden ver, aunque tienen que añadir 1D6 (1=3 cm, 2=5 cm, 3=8 cm, 4=10 cm, 5=12 cm, 6=15 cm) a la distancia de dispersión del proyectil si este se dispersa. Una unidad deja de estar oculta en cuanto se mueve, dispara o utiliza algún poder psíquico. La ocultación siempre finaliza tras el primer turno. Si en ese turno se aplican las reglas de combate nocturno, la regla ocultación es ignorada (las tropas se ocultarán en la oscuridad de la noche).

DESPLIEGUE RÁPIDO

Algunas unidades pueden entrar en juego por túneles, teleportándose, volando o por algún otro método extraordinario. La habilidad apropiada se detallará en sus reglas especiales. Algunas unidades siempre gozan de esta opción; otras, en cambio, solo podrán ponerla en práctica en caso de que la misión permita la regla especial despliegue rápido. Si quieres hacer uso de esta opción, las unidades en cuestión tendrán que empezar la partida en la reserva (no importa que en esa misión no se contemple la regla especial reservas). La tirada para determinar la llegada de estas unidades se especifica en la descripción de la regla especial reservas. Para desplegar dichas unidades, tendrás que seguir el siguiente procedimiento:

Coloca una miniatura de la unidad en el punto de la mesa de juego en el que quieras que entre la unidad y tira el dado de dispersión. Si obtienes un punto de mira en el dado, la miniatura permanece donde la has colocado; pero, en el caso de que aparezca una flecha, esta determinará la dirección en la que se dispersa la unidad. En este caso, tira 5D6; el resultado obtenido es el número de centímetros que se dispersa la unidad.

El resto de miniaturas de la unidad se despliegan peana con peana alrededor de la primera. Si se completa un primer círculo, se tiene que empezar a desplegar un segundo círculo. Cada círculo debe incluir tantas miniaturas como sea posible (que pueden estar encaradas en cualquier dirección). Si la primera miniatura se dispersa y acaba fuera del tablero de juego, toda la unidad resulta destruida; por ello, es una buena idea no intentar entrar en juego muy cerca del borde de la mesa. No puedes colocar ninguna miniatura en un radio de 3 cm de una miniatura enemiga. Si no puedes completar el círculo de miniaturas sin que ninguna de ellas quede a menos de 3 cm del enemigo o dentro de terreno infranqueable o sin que se salga de la mesa de juego, las miniaturas que sobren resultan destruidas.

Las unidades que entran en juego de acuerdo con la regla especial despliegue rápido no pueden mover ni asaltar en el turno en el que entran en juego. Pueden disparar de la forma normal, pero se considera que han movido.

ANOCHECER Y AMANECER

A veces, una batalla puede empezar antes del amanecer o cuando empieza a caer la noche. Tira un dado tras el despliegue, pero antes de determinar quién juega en primer lugar. Con un resultado de 1, la batalla empezará un poco antes del amanecer y en el turno 1 tendrán que aplicarse las reglas de combate nocturno. Con un resultado de 6, la batalla empezará al atardecer y tendrán que aplicarse las reglas de combate nocturno en el turno 6 y en los posibles turnos posteriores.

DESPLIEGUE ESCALONADO

Esta regla especial siempre se utiliza en combinación con la regla especial reservas. Representa la situación en que la batalla empieza relativamente en calma y poco a poco va creciendo en intensidad y han de desplegarse las reservas. Al inicio de las misiones en las que se utilice la regla especial despliegue escalonado, solo se pueden desplegar unidades de infantería que no tengan asignado un vehículo de transporte (por lo que no se pueden desplegar criaturas monstruosas, motocicletas, unidades retropropulsadas, artillería, bestias salvajes, etc.), a no ser que las reglas de la misión especifiquen lo contrario.

Las unidades no desplegadas permanecen en la reserva y entran en juego de acuerdo con la regla especial reservas. Algunas unidades, como los exploradores, tienen reglas especiales que les permiten desplegar al inicio de la partida. Dichas reglas especiales se aplican de la forma habitual.

INFILTRACIÓN

Todos los infiltradores que desplieguen al inicio de la partida tendrán que hacerlo después del resto de unidades y de forma alternada. Si ambos jugadores tienen unidades de este tipo, tirad un dado para determinar quién empieza a desplegarlas. Los infiltradores pueden desplegarse en cualquier punto del campo de batalla a más de 30 cm de cualquier unidad enemiga y donde ninguna unidad enemiga pueda trazar una línea de visión hasta ellos. Si la unidad despliega en cualquier punto del campo de batalla a más de 45 cm de cualquier unidad enemiga, no importa que el enemigo pueda trazar línea de visión hasta ella.

COMBATE NOCTURNO

Es mucho más difícil distinguir a las unidades enemigas durante la noche, los soldados tienen que estar seguros de a qué disparan antes de abrir fuego, por lo que tienden a ser más cautelosos de lo normal. Tras seleccionar un objetivo, pero antes de disparar, la unidad tiene que efectuar un chequeo para determinar si puede ver a su objetivo en la oscuridad. Tira 5D6 por cada unidad y multiplica el resultado por 3. Este resultado es el alcance máximo expresado en centímetros al que se puede disparar cualquier arma (excepto las de artillería ligera). Si la unidad que dispara ha elegido un objetivo que se encuentra más allá de este alcance, perderá toda posibilidad de disparar durante ese turno.

Con las armas de artillería ligera y de barrera de artillería se puede disparar a enemigos que no puedan ser vistos, pero se añadirá 1D6 adicional (1=3 cm, 2=5 cm, 3=8 cm, 4=10 cm, 5=12 cm, 6=15 cm) a la distancia de dispersión.

DURACIÓN VARIABLE DE LA BATALLA

Tira un dado al final de los turnos determinados para la misión. Con un resultado de 4, 5 ó 6, se jugará un turno adicional. Repite este proceso al final de cada turno hasta que obtengas un resultado de 1, 2 ó 3 o hasta que se jueguen tres turnos adicionales. En caso de que en el turno 6 sea de noche, también en el resto de turnos adicionales lo será.

RESERVAS

Las reservas son fuerzas que se encuentran en el mismo sector que las unidades que toman parte en la batalla y que pueden acercarse para reforzar su bando si se lo ordenan. Las unidades en reserva no se despliegan al inicio de la partida, sino que estarán disponibles más adelante. Tira un dado por cada opción de la Tabla de Organización de Ejército que permanezca en la reserva cada turno hasta que entre en juego.

Tabla de Reservas

Turno 1 Turno 2 Turno 3 Turno 4+

Las reservas llegan con: - 4+ 3+ 2+

Cuando una unidad en reserva entra en juego, debe hacerlo por donde lo indique el apartado "Reservas" de la misión. Si la misión permite que las unidades en reserva

utilicen la regla especial despliegue rápido, estas unidades pueden usar este otro método si lo prefieren. Consulta los detalles de la regla especial despliegue rápido. Si una unidad tiene asignado un transporte, efectúa una misma tirada de dado para ambos, aunque recuerda que la unidad no tiene por qué entrar en juego montada en el transporte.

Nota: tienes que tirar por las reservas lo antes posible y desplegarlas sobre el terreno de juego en cuanto estén disponibles. No puedes retrasar las tiradas de dados ni mantener las unidades en la reserva hasta que las necesites.

PUNTOS DE VICTORIA

En los niveles Gamma y Omega, muchas de las misiones se deciden por puntos de victoria. En estas misiones, las condiciones de victoria están modificadas como se indica en la misión. Los puntos de victoria se obtienen, principalmente, por dañar y destruir unidades enemigas. Una unidad vale tantos puntos de victoria como su coste en puntos. Por tanto, un Land Raider con un coste de 250 puntos proporcionaría 250 puntos de victoria en caso de que consiguieras destruirlo durante la batalla. En ocasiones, será suficiente con dañar una unidad para obtener parte de los puntos de victoria que vale. Consulta la Tabla de Puntos de Victoria para ver cuántos puntos de victoria se obtienen en cada caso.

TABLA DE PUNTOS DE VICTORIA

TIPO DE UNIDAD	SITUACIÓN AL FINAL DE LA BATALLA	¿SE TRATA DE UNA UNIDAD QUE PUNTÚA?	PUNTOS DE VICTORIA PARA EL OPONENTE
Unidad que no se considera vehículo*	Al 50% o más de sus efectivos originales	Si	Ninguno
	A menos del 50% de sus efectivos originales	No	La mitad
	Destruída, fuera del tablero o retirándose	No	Todos
Vehículo	Móvil	Si	Ninguno
	Inmóvil	No	La mitad
	Destruido, explotado o desintegrado	No	Todos
Vehículo de transporte asignado	Móvil	No	Ninguno
	Inmóvil	No	La mitad
	Destruido, explotado o desintegrado	No	Todos
Escuadrón de vehículos	50% o más de efectivos originales móviles	Si	Ninguno
	Menos del 50% de efectivos originales móviles	No	La mitad
	Todos destruidos, explotados o desintegrados	No	Todos
Personaje independiente**	No herido	No	Ninguno
	Herido	No	La mitad
	Muerto, fuera del tablero o retirándose	No	Todos
Unidad de artillería	Al 50% o más de sus efectivos originales	Si	Ninguno
	A menos del 50% de sus efectivos originales o todas las armas destruidas	No	La mitad
	Destruída, fuera del tablero o retirándose	No	Todos

*Nota: si una unidad que no se considera vehículo incluye miniaturas con múltiples heridas, se contabilizan las heridas perdidas y no las miniaturas perdidas para determinar si la unidad está por encima/debajo del 50% de sus efectivos originales.

**Un personaje independiente siempre utiliza esta línea de valoración, independientemente del tipo de tropa del que se trate.

Además, conseguir el objetivo de la misión también te otorgará puntos de victoria. Es posible obtener tantos puntos de victoria por alcanzar el objetivo de la misión como por destruir al enemigo.

UNIDADES CON DIVERSOS ELEMENTOS

Algunas unidades consisten en partes que despliegan y operan por separado, como una escuadra de Marines Espaciales y su vehículo de transporte Rhino, una progenie de lictores o un pelotón de infantería de la Guardia Imperial. Cada elemento se cuenta por separado al calcular los puntos de victoria. Se sigue el mismo método cuando un personaje independiente va acompañado de una escuadra de mando o una escolta o va montado en un transporte. Cada elemento es una unidad independiente al calcular los puntos de victoria. Por tanto, en el caso de un capellán de los Marines Espaciales acompañado de una escuadra de mando y montado en un Rhino, habría tres entidades: el personaje independiente, la unidad de Marines Espaciales y el vehículo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS EN UNA MISIÓN

Objetivo: cuadrantes

Si el objetivo de la misión son los cuadrantes y también se utiliza la regla especial *puntos de victoria*, en vez de determinar el vencedor de la partida solamente por el número de unidades que puntuán que haya en cada cuadrante, también se obtienen puntos de victoria por las unidades enemigas dañadas, heridas o destruidas, tal y como se indica en la página anterior.

- No obtienes puntos de victoria por controlar el cuadrante en el que haya desplegado tu ejército.
- Los cuadrantes adyacentes al cuadrante en el que haya desplegado tu ejército valen el 25% del límite de puntos establecido para los ejércitos.
- El cuadrante en el que haya desplegado tu enemigo vale el 50% del límite de puntos establecido para los ejércitos.

Por tanto, en una partida a 1.500 puntos, tu ejército obtendrá 0 puntos de victoria por controlar el cuadrante en el que despliega, 375 por cada uno de los cuadrantes adyacentes y 750 por el cuadrante en el que despliega tu enemigo; y lo mismo para el ejército rival.

Objetivo: líneas enemigas

Si el objetivo de la misión es atravesar las líneas enemigas y también se usa la regla especial *puntos de victoria*, no solo obtendrás tantos puntos de victoria como puntos cuenten las unidades que puntuán que estén por entero en la zona de despliegue enemiga al final de la partida, sino que también ganarás puntos de victoria por las unidades enemigas destruidas.

Objetivo: botín

Si el objetivo de la misión es obtener un botín y también se utiliza la regla especial *puntos de victoria*, no solo obtendrás puntos de victoria por las unidades enemigas destruidas, sino que también recibirás puntos por las fichas de botín. Cada ficha de botín vale el 25% del límite de puntos establecido para los ejércitos. Por tanto, en una partida a 1.500 puntos, cada ficha de botín valdría 375 puntos de victoria.

Objetivo: campo de batalla

Si el objetivo de la misión es asegurar el centro del campo de batalla y también se utiliza la regla especial *puntos de victoria*, no solo conseguirás puntos de victoria por las unidades enemigas destruidas, sino también por las unidades que puntuán que estén situadas por completo dentro de un radio de 30 cm del punto central del campo de batalla al final de la batalla.

Objetivo: aniquilar

Si el objetivo de la misión es aniquilar al enemigo y también se utiliza la regla especial *puntos de victoria*, no solo obtendrás puntos de victoria por las unidades enemigas destruidas, sino que también recibirás puntos por las unidades que te queden con vida al final de la partida.

MARGEN DE VICTORIA

Si comparas el total de puntos de victoria obtenidos por tu oponente y por ti, obtendrás el margen de victoria (o derrota) de la partida. Evidentemente, esto solo es aplicable en los niveles Gamma y Omega.

Una diferencia de menos del 10% del límite de puntos de los ejércitos es un *empate*. Cualquier resultado mayor es una victoria para el jugador que tenga un mayor total de puntos de victoria. Una diferencia de entre el 10% y el 50% es una *victoria marginal*. Una diferencia de más del 50% y hasta el 80% es una *victoria decisiva*. Una diferencia de más del 80% es una *masacre*.

En la siguiente tabla se indican los márgenes de las partidas a puntos más habituales.

En los campeonatos, se puede utilizar el margen de victoria para determinar cuántos puntos de campeonato obtiene cada jugador. En una campaña, el grado de victoria puede tener consecuencias y resultados diferentes. En estos casos, es una buena idea definir más categorías basadas en el margen de victoria antes de que empiece la campaña.

LÍMITE DE PUNTOS DE LA PARTIDA				RESULTADO
500 ptos.	1.000 ptos.	1.500 ptos.	2.000 ptos.	
0-50	0-100	0-150	0-200	Empate
51-250	101-500	151-750	201-1.000	Victoria marginal
251-400	501-800	751-1.200	1.001-1.600	Victoria decisiva
401+	801+	1.201+	1.601+	Masacre

CÓMO UTILIZAR ESTA TABLA: determina la diferencia de puntos de victoria entre los totales obtenidos por cada uno de los jugadores y consulta la columna que corresponda con la limitación de puntos de la partida que habéis jugado. Luego, dirígete a la columna "Resultado" para

obtener el margen de victoria. Por ejemplo, si una partida a 1.500 puntos acaba con una diferencia de 472 puntos de victoria a tu favor, dirígete a la columna de los 1.500 puntos, que te indicará que uno de los dos ha obtenido una victoria marginal.



EL CAPELLÁN MATHIS DIRIGE EL AZOTE DE LA PROFANADA BASÍLICA DE SAN DOLAN.

UNA GALAXIA EN GUERRA

Durante diez mil años, el Emperador inmortal de la Humanidad ha permanecido inmóvil en su Trono Dorado. El Emperador es el señor de la Humanidad por la voluntad de los dioses y gobierna un millón de mundos por el poder de sus ejércitos inagotables. El Emperador es adorado como un dios por billones de personas y los sacrificios hechos para mantener su cuerpo divino aseguran la supervivencia continuada de la raza humana, inmersa en una galaxia hostil. Desde las ruinas de Terra, llenas de innumerables peregrinos y funcionarios, el orden en el Imperio se mantiene, pero es una época oscura para la Humanidad. Asediada por todos los frentes por enemigos tan mortíferos que marchitarían el alma de un hombre si llegara a conocer tan solo una fracción de sus blasfemias, solo los más fuertes y despiadados pueden sobrevivir. Los enemigos de dentro y de fuera buscan derrocar el gobierno del Emperador eterno para destruir en un momento lo que se tardó diez milenios en forjar con la sangre de los héroes. El Gran Devorador aparece desde más allá de la galaxia guiado por el propósito de consumirlo todo y los salvajes Orkos surgen desde sus barbáricos imperios para saquear y destruir. Los vengativos Eldars citan visiones proféticas mientras realizan incursiones y destruyen mundos y un mal ancestral despierta en tumbas selladas en el amanecer de la creación.

Los habitantes de la disformidad, el reino de pesadilla existente más allá del frágil velo de la realidad, buscan constantemente esclavizar o destruir a la Humanidad. Son guerreros caídos de épocas legendarias que regresan del Ojo del Terror para destruir el reino de sus primeros señores y buscan vengarse de su derrota acaecida antaño. Demonios de un poder inimaginable tienen a servidores prestándoles servicios entre la Humanidad para que ejecuten sus terribles objetivos y solo los que están dispuestos a arriesgar sus almas pueden hacerles frente. Ante estas numerosas amenazas, los guerreros sobrehumanos de los Marines Espaciales, las potentes naves de la flota imperial, los agentes de la Inquisición y el incalculable poder de la Guardia Imperial forman el baluarte del Imperio frente a la oscuridad. Sin embargo, cada año se pierden más mundos. La luz del Emperador ilumina débilmente, los invasores de la Humanidad se reúnen alrededor de la carroña y se inicia una época de noches perpetuas.

En el despiadado universo del lejano futuro solo hay guerra.



IMPERIUS DOMINATUS



“El espacio disforme es un lugar extraño y terrible. Enviar a un viajero a la disformidad sin protección es como pedirle que se lance a unas aguas infestadas de tiburones y obligarle a volver nadando a casa. Lo mejor es no dejar que los hombres comunes viajen por las estrellas. Y aún mejor sería que no supieran que viajar por las estrellas es posible”.

Fra Safrane, 5º ayudante del navegante Dacl.
Comentario hecho antes de la salida de la segunda misión en busca de la fragata perdida Orgullo de Ángelus.



Y de ahora en adelante queda establecido que el Imperio se dividirá en cinco zonas navales cuyo conjunto será conocido como Segmentae Majoris. Cada una de estas zonas tendrá una fortaleza de segmento, desde la que se impartirán las órdenes de su gloriosa magnificencia el Emperador. El Mando Imperialis Decoratum deberá residir en cada una de estas zonas y se ocupará tan solo de los asuntos que competan a los reinos que comprenda su zona.

En el caso del Segmentum Solar, la fortaleza de segmento será Marte, planeta del Adeptus Mechanicus, y este segmento se extenderá alrededor de este planeta. Bravissimo es el Imperio del Emperador. Al norte de nuestros más majestuosos dominios se situará el Segmentum Obscurus, que será el reino del mundo de Cypra Mundi. Al sur se extenderá el Segmentum Tempestus, cuyo señorio residirá en los estados planetarios de la hereditaria Bakka.

Al oeste se dispondrá el Segmentum Pacificus, bajo los auspicios de los Señores de Hydraphus. El turbulento Este, una región con muchos conflictos y disensión y en la que hay muchos mundos perdidos, pasará a llamarse Segmentum Ultima y el garante de su seguridad será el gobernador planetario Kar Dunash. El oficial imperial del Administratum de esta fortaleza de segmento será conocido como Señor del Segmentum Solar. Para acabar, la región del Segmentum Pacificus y el Segmentum Ultima. El Emperador es más benevolente en esta región y sus cargas serán autoridad sobre estos dominios; en ellos vivirán aquellos con la fe y el temperamento para dictar la voluntad de los demás y tomar de ellos lo que le pertenece al Emperador.



UL01.01
Dist. Orb. 2,01 UA
1,48G/Temperatura 23°C
Planeta natal del Adeptus Astartes
Diezmo: Adeptus Non
Aestimare: D0
Población: 400.000.000
Derrota de la Flota Enjambre Behemoth
(Batalla por Macragge 745.M41)





EL IMPERIO DEL HOMBRE

El Imperio del Hombre es el mayor reino estelar de la galaxia y se extiende desde la sagrada Terra hasta las inmediaciones de la Franja Este y las distantes haloestrellas. Está compuesto por un millón de mundos e innumerables almas a las que dirigir, gobernadas por el Dios Emperador de la Humanidad. Ejércitos enteros de escribas intentan cotejar el número de habitantes del Imperio, pero esta tarea resulta desesperanzadora e interminable, ya que en el reino del Emperador pueden hallarse todas las clases de mundos imaginables: húmedas y sofocantes junglas pobladas por salvajes empuñando garrotes, tundras heladas con ciudades excavadas en glaciares, abra-

sadores mundos desierto, mundos forja industriales y polutos, mundos colmena donde habitan billones de personas en enormes ciudades colmena o gigantescos planetas cardenales donde los edificios se destinan al culto del Emperador. Esta diversidad de mundos supone también una amplia variedad de culturas y los habitantes humanos suelen variar enormemente de unos a otros en argot, costumbres y apariencia.

Terra es un mundo colmena en expansión y su superficie está totalmente devastada y cubierta de oscuras y elevadas espirales de hierro, colosales catedrales góticas, ruinas ancestrales y masas de peregrinos que llegan a la cuna de la Humanidad para rendir homenaje al Dios Emperador. Sus océanos hace ya mucho tiempo que se evaporaron y, bajo las innumerables capas de metal y piedra que se han formado con el paso de los milenios, Terra es una esfera de roca inerte. El silbido de las gárgolas enverdecidas por el moho sale a presión a la atmósfera contaminada y estatuas de ángeles desmoronadas contemplan cegadas a la población, que se arrastra sin pensar en la miserable tarea de la propia existencia. El objeto de la búsqueda de estos peregrinos es la majestuosidad gótica del Palacio Imperial, un lugar que muchos no verán, pues pasan la mayor parte de sus vidas viajando hasta Terra y, una vez allí, quedan asombrados por las enormes colas de peregrinos. Para la mayoría de los ciudadanos imperiales es un honor el simple hecho de pisar la superficie sagrada de Terra.

En las profundidades de Terra, mucho más alejados de las colas congestionadas de peregrinos y encerrados en enormes scriptoria iluminados con velas, miles de escribas y lexicomecánicos trabajan afanosamente compilando números y grabaciones de hace miles de años cuyo propósito y significado ya han sido olvidados. Archivos del tamaño de continentes se extienden bajo tierra en lúgubres salas de suelos polvorientos por la antigüedad siguiendo un curso en espiral a través de pilas de pergaminos, manuscritos y cristales de datos que, con toda probabilidad, nadie leerá jamás. Sin demasiada perspicacia o voluntad de cuestionarse el trabajo que desempeñan, estos funcionarios perseveran en las mismas tareas repetitivas cada día porque ese fue, es y será su sino.

Estos escribas forman parte de la organización monolítica conocida como Adeptus Terra y constituyen una burocracia que se mantiene por sus propios esfuerzos gracias a la ingente cantidad de funcionarios y oficiales. Los más altos y poderosos de todos son los Altos Señores de Terra, el concilio supremo de los doce hombres con más poder de la galaxia, que la gobiernan en nombre del Emperador. Sus órdenes pasan directamente a uno de los cinco comandantes de segmentum antes de llegar a los señores de sector y subsector. De este modo reciben las órdenes los comandantes imperiales de cada mundo y se cumple la voluntad divina del Emperador.

Por supuesto, en la práctica, las grandes distancias y los retrasos en las comunicaciones entre mundos se burlan de estos procedimientos y las dimensiones del Imperio impiden la existencia de un control central. La falta de comunicación entre planetas a menudo ocasiona que alguno de ellos caiga en la anarquía por haber sido olvidado en los resquicios de la burocracia imperial. Una petición de ayuda quizás llegue a los oídos del Imperio, pero pueden pasar siglos mientras la solicitud pasa por innu-



Toda la superficie del mundo forja de Gryphonne IV está cubierta por talleres máquina y manufactorums del tamaño de catedrales. Las fábricas, tan grandes como ciudades enteras, resuenan con sonidos metálicos y silbidos arrojando agentes contaminantes a la ya de por sí viciada atmósfera. Entretanto, filas y filas de servidores lobotomizados y tecnoacerdotes devotos se esfuerzan ininterrumpidamente para producir un constante flujo de municiones y tanques. Los titanes de la Legio Gryphonicus, dioses máquina bipedos con una potencia de fuego capaz de derribar fortalezas, destacan sobre los factotums escurridizos que forman la sangre vital de esta máquina eterna, empequeñecidos por enormes edificios construidos a mayor gloria de los Omnisiah. En este lugar, el día se desdibuja hasta convertirse en noche bajo un cielo poco compasivo y congestionado por el hollín. Finalmente, completan el paisaje industrial los himnarios del trabajo incesante de los adeptos. Para el Adeptus Mechanicus de Gryphonne IV, el concepto de descanso es una blasfemia peligrosa, ya que los ejércitos del Segmentum Tempestus no pueden funcionar sin el flujo constante de material bélico procedente de su metalico mundo natal.

merables adeptos antes de caer finalmente en las manos de alguno que pueda autorizar la acción. Por esta razón, resulta bastante común que, cuando las flotas o ejércitos llegan a una zona de guerra, la guerra ya ha acabado.

Las descomunales dimensiones del Imperio hacen que no exista un método de control infalible y por eso hay mundos que caen en el desorden por negligencia. Pero también hay otros que deliberadamente desafían la voluntad del Emperador buscando alcanzar sus propios fines. Los traidores y los descontentos afirman temerariamente que no deben su supervivencia al Emperador y dejan a un lado sus juramentos de fidelidad para reclamar estos mundos para sí mismos. Como la autoridad absoluta está a muchos años luz de distancia, estas subversiones e insurrecciones son un peligro constante y siempre presente, aunque los ejércitos del Imperio suelen acabar rápidamente con estas revueltas y ejecutan a sus instigadores antes de que sus acciones heréticas se expandan mucho más. No puede haber piedad con los traidores y el Imperio solo puede sobrevivir si toma medidas opresivas e implacables. La Humanidad solo derrotará a la mirada de enemigos que la atacan tomando decisiones drásticas e imponiendo reglas estrictas.

Más allá de Terra, existe una amplia extensión de espacio inexplorado donde las leyes del Imperio son poco menos que ignoradas. Alejadas de la luz del Emperador, estas regiones remotas se encuentran próximas a la Franja Este y en ellas hay extensiones de espacio donde el Imperio es tan solo un mito. Hay muchos mundos imperiales en esta zona tan lejana del este de la galaxia, pero, al hallarse a tanta distancia, pueden transcurrir siglos sin que contacten con el Imperio.

Esta región del espacio se considera la verdadera frontera del espacio imperial, donde las inabarcablemente antiguas haloestrellas pueden verse destellar como fuegos fatuos procedentes de los límites de la galaxia. Las estrellas más antiguas de la galaxia son lugares encantados y temidos y los pocos que han partido a explorarlas no han regresado nunca.

Aunque se pierden muchos planetas y millones de personas mueren cada año, el número de bajas no es más que un dato estadístico, un pequeño resaldo comparado con el telón de fondo de las estrellas que suele quedar olvidado y oscurecido por nuevas y más brillantes luces cuando se percibe la pérdida. Quizás en mil años, un escriba humilde de Terra pueda recopilar estas pérdidas, aunque probablemente no...



EL ADEPTUS TERRA

La Era del Imperio es una época de guerra y de derramamiento de sangre donde la promesa de iluminación y progreso ha sido dejada a un lado y lo único constante es el inmortal Dios Emperador de la Humanidad. El Imperio no solo es enorme en términos físicos, sino que también es una organización monolítica, que no puede compararse a ninguna anterior y que incluye billones de sirvientes anónimos que trabajan afanosamente al servicio del Emperador. El dominio de esta organización colossal está en manos de los Altos Señores de Terra, un concilio formado por doce de los hombres más poderosos de la galaxia, que representan a las secciones más importantes del

Imperio, desde las Casas de los navegantes hasta la Guardia Imperial, pasando por el Adeptus Mechanicus y el Ministorum.



Custodian

Los Altos Señores interpretan la voluntad del Emperador y gobernan la galaxia en su nombre formando el pináculo del Adeptus Terra.

Billones de almas forman la base del Adeptus Terra, que comprende desde los escribas más humildes que llenan los tinteros de los scriptorium hasta los propios Altos Señores. Como cualquier burocracia inmensa, el Imperio tiene varias divisiones; cada una de ellas es una organización enorme en sí misma y tiene sus propias costumbres, prácticas y secretos. Cada faceta de la vida imperial es dirigida, en teoría, por estas organizaciones, que regulan los diezmos planetarios, la religión y las cruzadas militares. El Imperio dispone de organizaciones que se dedican con exclusividad a un ámbito, desde el más insignificante hasta los que afectan a sistemas estelares enteros.

En la propia Terra, la guardia eterna del Adeptus Custodes mantiene una vigilancia estrecha y constante del Sanctum Imperialis, la sala donde se encuentra el trono del Emperador. Solo ella decide a quién le está permitida la entrada al lugar más santificado de la galaxia y es esta guardia la que cuida del futuro de la Humanidad. Un poco más alejada de las ancestrales máquinas del Sanctum Imperialis está la Sala del Astronomicón, donde el faro psíquico utilizado por las naves de la flota imperial para recorrer el espacio es generado por miles de psíquicos del Adeptus Astronomica. Trabajando muy estrechamente con el Adeptus Astronomica están los psíquicos del Adeptus Astra Telepathica, astrotelépatas especialmente entrenados para utilizar sus misteriosos poderes para comunicarse con otros psíquicos que se encuentran a grandes distancias interestelares en alguno de los mundos del Imperio. Estos psíquicos no son los únicos a los que se pide efectuar un sacrificio extremo, ya que el Emperador no es un hombre normal y no se alimenta como tal. Solo las energías espirituales de los que tienen poderes psíquicos pueden ayudar a mantener su existencia inmortal y, aunque cientos de ellos pierden la vida a diario para alimentarlo, los predicadores del Ministorum defienden que es un precio pequeño y que deben hacerlo de buena gana.

Este sacrificio eterno ha asegurado que el Emperador sea adorado como un dios y ha contribuido a la expansión de una organización poderosa, el Ministorum, un cuerpo de

En el Imperio hay más de un millón de mundos habitados, pero incluso este número es tan solo una fracción de los existentes en la galaxia. Existen muchas extensiones de espacio inexploradas y la Franja Este, donde la luz del Astronomicón no llega, es una región totalmente desconocida. La exploración de estas regiones del espacio suelen hacerla los comerciantes independientes. Se trata de individuos extravagantes a los que se otorga el derecho de explorar y reclamar mundos nuevos en nombre del Imperio en virtud a ancestrales y hereditarias licencias de comercio. Los comerciantes se adentran en la galaxia desconocida con flotas de naves y con la promesa de riquezas inimaginables. Muchos de ellos son piadosos, mientras que otros son simples piratas que solo buscan llenarse los bolsillos antes de regresar al espacio imperial. Un ejemplo de estos últimos es el infame Jan van Yastobaal, que llegó a convertirse en un malhechor y saqueador de planetas junto a su banda de cortadores de gargantas.

adeptos a los que se ha encomendado una tarea divina: interpretar y promulgar la voluntad sagrada del Emperador. Para difundir la palabra del Emperador, el Adeptus Ministrorum y el Missionarius Galaxia predicen sus enseñanzas en los lugares más remotos de la galaxia. Se emprenden cruzadas de predicadores, misioneros y guerreros santos para difundir la palabra del Emperador desde Terra y allá donde van libran guerras de fe o construyen templos, catedrales y basílicas en honor del Divino Maestro de la Humanidad.

La administración de tantas tareas y los archivos que detallan todos los aspectos de la vida imperial se encomiendan al Administratum, un ejército colosal de escribas, lexicómanos y archiveros. Este organismo ocupa alas enteras del Palacio Imperial y la mayoría de la superficie del planeta. El Administratum se encarga de calcular y recaudar los diezmos, de distribuir los recursos imperiales y de otros muchos cometidos. Una función similar es la que lleva a cabo el Departamento Munitorum, aunque, en lugar de la administración de la población imperial, se ocupa del poder militar. Es el Departamento Munitorum el que autoriza los reclutamientos de la Guardia Imperial y coordina la logística que comporta el envío de la flota imperial y de millones de soldados a las guerras que se producen en toda la galaxia.

Estas organizaciones se han creado para difundir la voluntad del Emperador y, en teoría, para facilitar el gobierno de su reino, pero hay muchas más organizaciones cuya existencia se limita a garantizar el cumplimiento de la voluntad del Emperador mediante la fuerza de las armas. En algunos casos, esto se hace con el rudo instrumento que es la Guardia Imperial; pero hay otros mucho más sutiles, secretos y mortíferos. El Adeptus Arbites lo componen guerreros y guerreras de rostro adusto que obligan a cumplir las leyes imperiales, pues el fracaso y la incompetencia son crímenes y el único castigo posible es la muerte. Estos guerreros son escogidos entre los niños más crueles del Schola Progenium y son destinados lejos de sus mundos natales. La presencia impentina de una fortaleza recinto del Adeptus Arbites suele bastar para disuadir a un comandante imperial de conspirar para llevar a cabo un acto de traición o herejía contra el Imperio.

Cuando la situación requiere una demostración más insidiosa del poder imperial, los Altos Señores de Terra recurren a los servicios del Oficio Asesinorum, un cuerpo secreto especializado en el asesinato, ya sea mediante un sutil cuchillo o con un disparo en la oscuridad. Para desempeñar estas delicadas tareas, se eligen a los individuos más hábiles y letales y se los instruye como asesinos. Muchos de ellos no logran sobrevivir a las pruebas que han de superar para convertirse en estos asesinos terribles. Cada aspecto del arte del asesinato se perfecciona y, por esta razón, hay templos del Oficio especializados en una sola vertiente del asesinato: los del templo Callidus (que cambian su apariencia exterior), los francotiradores de los Vindicare, las abominaciones de los Culexus y muchos otros practicantes de la muerte más esotéricos.

LAS ÓRDENES DE LA SANTA INQUISICIÓN DEL EMPERADOR

La Inquisición es una organización oscura y secreta que se mueve entre las sombras y se dedica a investigar todo tipo de amenazas para el Imperio: conspiraciones alienígenas, corrupción, mutación, herejía, cultos, psíquicos no autorizados y muchos otros asuntos que un inquisidor considere que han de pasar por su escrutinio. Nada escapa a su autoridad y nadie está exento de su justicia, por lo que mundos enteros han sido destruidos con el fuego del Exterminatus. Un inquisidor tiene autoridad para requisitar todo: ejércitos enteros, flotas de naves o incluso los recursos de todo un planeta. A veces actúan en solitario; pero, con frecuencia, suelen rodearse de escoltas de cofrades de confianza, guerreros mortíferos, psíquicos poderosos o cualquier otro al que consideren útil.

"Algunos se cuestionan tu derecho a destruir a diez billones de personas. Los que logran entenderlo llegan al convencimiento de que no tienes derecho a dejarlos con vida..."

De *Exterminatus Extremis*.

Aunque la Inquisición se enfrenta a cualquier amenaza imaginable, inevitablemente surgen entre sus filas guerreros especializados en encontrar y destruir a enemigos concretos. El Ordo Malleus, el Ordo Hereticus y el Ordo Xenos combaten las amenazas demoníacas, heréticas y alienígenas, respectivamente. Para ello, cada Ordo dispone de su propia cámara militante, formada por guerreros especialistas. Las cámaras militantes dedican sus esfuerzos a combatir las amenazas mediante la destrucción y no hay guerreros en toda la galaxia más dedicados a cumplir su empeño que estos.



EL CULTO IMPERIAL

Después del sacrificio máximo del Emperador a manos del traidor Horus, el Imperio experimentó un aumento general del culto y adoración al Emperador. En todos los mundos aparecieron visionarios y profetas y, en poco tiempo, surgieron cultos que siguieron a estos individuos de inspiración divina. No existía una organización central ni ningún control e incluso en un mismo planeta había cientos de manifestaciones distintas del culto, todas con diferentes formas de interpretar la voluntad del Emperador. Aunque en muchos de estos planetas todavía se mantienen sectas diferentes, algunos cultos han logrado extenderse más allá de la superficie de su planeta, pues sus siervos han viajado a otras estrellas y otros mundos para difundir su propia versión de la fe. Muchas de estas sectas todavía existen en el 41º Milenario, unas en pleno crecimiento y otras más pequeñas que viven en la sombra, al margen de la sociedad.



Normalmente, los cultos más fuertes suelen crecer y prosperar, mientras que los otros se incorporan a los proyectos de sectas mayores. Se llegó a acuerdos de interpretación y, poco a poco, muchos cultos se fueron uniendo. El culto que cosechó más éxito fue el Templo del Emperador Salvador, que en el 32º Milenario fue reconocido como organización imperial y comenzó a ser conocido más comúnmente como el Ministorum o la Eclesiarquía. Mediante sus predicadores, confesores, misioneros y cardenales, la misión de la Eclesiarquía es controlar la veneración de las masas con un centro organizado donde rendir homenaje al Emperador. Además, libra guerras de fe para proteger sus creencias y envía agentes del Missionarius Galaxia a planetas alejados para que prediquen la palabra de la Eclesiarquía.

El credo imperial del Ministorum, como cualquier religión, está abierto a la interpretación, desde el eclesiárca hasta los predicadores de las parroquias. Hay escuelas de pensamiento dentro del Ministorum relativas a ciertas críticas, pasajes de las *Letanías de la Fe*, etc. Aunque las opiniones de estas escuelas difieren las unas de las otras y, a menudo, de las de la Eclesiarquía, es raro que sean declaradas heréticas (aunque todavía se dan casos) si no se trata de una desviación excepcional. Generalmente, las diferencias entre corrientes de pensamiento estriban en meros detalles; asuntos de protocolo, el trazado de los templos y los estilos arquitectónicos son objeto de intensos debates. Muchas veces, el Santo Sínodo debate durante semanas asuntos que a los ciudadanos ordinarios les parecerían triviales o incluso incomprensibles.

Hay una delgada línea que separa el debate iluminado y saludable de la herejía. Durante la larga historia de la Eclesiarquía, ha habido individuos y sectas que han cruzado esta línea. Por supuesto, hay herejes flagrantes; por ejemplo, individuos dementes que han sido engañados y ahora rinden culto a los dioses del Caos. La culpabilidad de estos últimos está más allá

CAPELLANES DE LOS MARINES ESPACIALES

Los capítulos de Marines Espaciales no siguen las enseñanzas de la Eclesiarquía y en el pasado se han producido numerosos conflictos entre el Ministorum y el Adeptus Astartes. De vez en cuando, como durante el Reinado de la Sangre, incluso se alcanza el conflicto bélico. Sus creencias varían enormemente de un capítulo a otro y veneran al Emperador y a sus primaras a diferentes niveles. Los depositarios de estas tradiciones son los capellanes, que velan por la educación espiritual y el bienestar de sus hermanos de batalla del capítulo. Los Marines Espaciales rinden culto al Emperador como un gran hombre, pero no lo consideran un dios del mismo modo que predica la Eclesiarquía. Su sangre corre por sus venas y es considerado el ejemplo absoluto para la Humanidad, pero un hombre al fin y al cabo. También es asunto de debate si los Marines Espaciales son realmente humanos. Sus cuerpos han sido modificados genéticamente y, por tanto, son superiores a un humano normal, lo suficiente como para considerarlos otra raza si alguien quisiera interpretar sus diferencias de ese modo. ¿Cómo un confesor o un cardenal que se respete a sí mismo puede referirse si no a un monstruo gigante que escupe ácido, puede aplastar el cráneo de un hombre con una mano y practica sacrificios de sangre?

de toda duda y su ejecución está justificada. Su traición a la Humanidad y al Emperador no puede quedar impune y, si se permite el desarrollo de estos cultos, el Imperio estará irremisiblemente condenado. Sin embargo, hay casos en que la traición de un hereje no resulta tan clara. A menudo, los que se apartan del camino establecido no acostumbran a hacerlo de un gran salto, sino poco a poco. El camino hacia la herejía suele iniciarse dudando de las enseñanzas de la Eclesiarquía y permitiendo que el propio interés prime sobre el deber de sacrificarse al Emperador y a la Humanidad. También pueden estar en desacuerdo con ciertas proclamas de la Eclesiarquía. A partir de esta conciencia egoísta, el hereje suele decantarse por desafiar a la jerarquía establecida y a la organización del Imperio retorciendo y deformando el sistema para sus propios fines.

No puede haber compasión con los herejes y la ejecución es el único castigo que puede limpiar tal perversión. Dependiendo de la gravedad de la herejía, la muerte será rápida y limpia o una agonía lenta mediante la tortura. La sola posibilidad de sugerir vivir en paz con gente de este tipo supone abrir la puerta a la disidencia y al desastre. Solo mediante una vigilancia estricta, los ciudadanos leales al Imperio pueden sobrevivir. Pensar otra cosa solo conducirá a la anarquía y a la destrucción de la Humanidad.

EL ADEPTA SORORITAS

Dentro de la inmensa estructura del Ministorum, existe una organización devota de la adoración al Emperador y, aun así, dedicada también a metas más amplias. Como está formado mayoritariamente por Hermanas de Batalla, el Adepta Sororitas suele conocerse como la Hermandad, pero algunos todavía lo denominan por su nombre original: las Hijas del Emperador. La Hermandad es comúnmente relacionada con las órdenes militantes de las Hermanas de Batalla, pero la guerra no es su único papel en el Imperio. Hay más órdenes mayores del Adepta Sororitas y otras muchas que quizás solo se componen de un centenar de miembros. Todas las órdenes de la Hermandad están repartidas entre los dos mundos principales de Terra y Ofelia VII. Sin embargo, las Hermanas de Batalla no pasan demasiado tiempo en el convento, sino que suelen ser enviadas a todos los rincones del Imperio para llevar a cabo diferentes cometidos.

EL ORDO HERETICUS

Al término de la Era de la Apostasía, la Inquisición formó una orden secreta para que vigilase de cerca a la Eclesiarquía. Mientras la Inquisición supervisa todos los aspectos del Imperio, el Ordo Hereticus se ocupa principalmente de impedir que vuelva a producirse otra Plaga del Descreimiento. Aunque la Eclesiarquía se regula a sí misma y a sus seguidores inmediatos (como las Adepta Sororitas), el Ordo Hereticus proporciona otra línea de defensa para asegurar que las autoridades de la Eclesiarquía no abusen de su posición hasta llegar a un límite que amenace de nuevo la estabilidad del Imperio. Estos inquisidores vigilan estrechamente las guerras de fe para asegurarse de que los objetivos impuestos por la Eclesiarquía sean justificados y no sean rebasados por los que combaten en ellas. Además, controlan la Fratria Militante para salvaguardar el espíritu (y también la letra) del Decreto Pasivo y asegurar que sus prohibiciones se cumplan. También regulan la cantidad de riqueza y territorios que reclaman los componentes de la Eclesiarquía y frenan a los cardenales que tratan de amasar más poder del que el Ordo Hereticus estima apropiado.

Las Hermanas de Batalla buscan la perfección de sus habilidades marciales para purificar sus mentes y dedicarse por completo al Emperador. Cada orden es gobernada por una canonesa y sus hermanas superiores. Ellas se ocupan del entrenamiento de las reclutas, del cumplimiento de las plegarias regulares (normalmente, varias al día) y del mantenimiento de sus propios asuntos. Una parte del estilo de vida puritano de la Hermandad consiste en el aislamiento y, generalmente, solo la canonesa y las hermanas superiores con más experiencia tratan los asuntos externos a la orden (aunque sean Hermanas de otra orden). Las Hermanas se entregan a una tarea o disciplina y ninguna distracción puede apartarlas de su estudio.



c. 200.M36

LA ERA DE LA APOSTASÍA

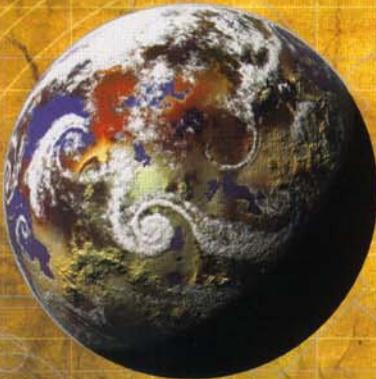
La mayor fuerza del Imperio reside en su fe en el Emperador; pero, cuando la fe se subvierte, puede convertirse en un arma poderosa del mal. En el 36º Milenio, el tirano Goge Vandire usurpó los puestos de Eclesiarca y Alto Señor del Administratum mediante soborno, chantaje, coacción y asesinato, con lo que sumió al Imperio en el período más sangriento de su historia desde la Herejía de Horus: la Era de la Apostasía y el Reinado de la Sangre. Con un poder sin precedentes bajo su control, Vandire trató de someter el Imperio a su única voluntad y millones de seres murieron durante el Reinado de la Sangre mientras el Ministerium quedaba dividido por docenas de sangrientas Guerras de la Fe.

El Reinado de la Sangre perduró siete décadas durante las que murieron millones de almas más a causa de la demencial locura de Vandire. Con el paso del tiempo Vandire se sumió cada vez más en su demencia psicótica hasta que un mensajero solitario le entregó la noticia que precipitó el fin del Reinado de la Sangre. En el mundo de Dimmamar, una secta conocida como la Confederación de la Luz había acusado a Vandire de traidor. Su líder, un hombre conocido como Sebastian Thor, estaba propagando un mensaje de esperanza a los embrutecidos habitantes del Imperio, más que dispuesto a librarse del yunque de la opresión, por lo que un sistema tras otro se unió a la causa de Thor.

Vandire envió sus fuerzas a aplastar a Thor, pero poco después de su partida fueron destruidas por una terroríficamente poderosa tormenta de disformidad en un área del espacio que todavía es conocida y temida como Tormenta de la ira del Emperador. Tras esta debacle, sistemas enteros se rebelaron contra Vandire, sumándose por decenas a la causa de Thor y la Confederación de la Luz. Sebastian Thor era un orador que poseía una gran habilidad para convencer a la gente, así que pronto eran millones los que le apoyaban. Pero, aunque incontables millones de ciudadanos imperiales respondieron a su llamada, fueron los Adeptos de Marte y una fuerza de Marines Espaciales los que le dieron el golpe de gracia a Vandire. Mientras junto a Thor asaltaron los palacios de la Eclesiarquía desde el exterior, un centurión del Adeptus Custodes (la guardia personal del Emperador) se rebeló contra Vandire desde el interior. Las Consortes del Emperador, la escolta personal de Vandire, se enteraron de los actos de herejía perpetrados por este y, apoyándose en la fuerza de su fe más pura, ejecutaron al maníaco Vandire. De las cenizas de este terrible conflicto surgió una nueva esperanza: las Hermanas de Batalla, protectoras de la fe.

OFELIA VII

Ofelia VII es el más antiguo de los mundos cardenalicios y el segundo en santidad después de la sagrada Terra. Es la sede del Sínodo Ministerial y su superficie está cubierta casi en su totalidad por enormes catedrales y campanarios conectados entre sí por avenidas en las que se alinean estatuas de miles de santos imperiales. Día y noche resuenan voces de himnos y plegarias a través de ventilados corredores acompañadas por el tañido solemne de las campanas. En las profundidades que hay bajo los bustos de oro y los finos tapices, los calabozos de Ofelia VII se internan en las entrañas del mundo. Allí los herejes son castigados y se arrepienten de sus cientos de pecados. Reciben "ayudas" para la limpieza de su alma como la arcoflagelación, la máscara mortuoria, la purga del alma y el Juicio del Castigo.





FUERZAS MILITARES DEL IMPERIO

La galaxia es un lugar hostil y el Imperio solo puede mantenerse unido mediante la fuerza de las armas. Es una época de guerra y de guerreros, donde únicamente los más fuertes y despiadados logran sobrevivir, donde no hay lugar para la paz entre las estrellas y solo la muerte

de millones de guerreros permite que el Imperio resista. Sus enemigos atacan desde todos los frentes, por lo que todos los esfuerzos del Imperio están encaminados exclusivamente a su lucha por la supervivencia. En la galaxia resuena el choque de las armas y el estruendo de los potentes cañones. Los ejércitos del Emperador no pueden permitirse la piedad ni la debilidad y tampoco un solo momento de respiro en una guerra interminable.



LA ARMADA IMPERIAL

Comandada desde las cinco bases de la armada situadas en Marte, Kar-Duniash, Bakka, Cypra Mundi e Hydraphur, la Armada Imperial envía flotas desde sus muchas bases de sector a las numerosas zonas de guerra. Milenarias y del tamaño de una ciudad, la mayoría de las naves de la armada son ancestrales levianos góticos equipados con armas terroríficamente potentes y en la cubierta de sus hangares albergan escuadrones completos de cazas y bombarderos. Las flotas imperiales surcan la inmensidad del espacio con la intención de acabar con los enemigos del Emperador, destruir sus naves y reducir sus mundos a polvo. Las naves de la armada también sirven de recordatorio del poder del Emperador a los gobernadores planetarios y la llegada de una sola de estas naves suele bastar para que muchos mundos sublevados se rindan.

Además de las flotas de naves de guerra, la Armada Imperial también ha de cumplir con el deber sagrado de transportar a la Guardia Imperial de una zona de guerra a otra. Como la Guardia Imperial tiene prohibido el mantenimiento de sus propias flotas en virtud de un decreto ancestral, la flota imperial es la encargada de transportar sus regimientos a través de la galaxia. Decenas de miles de soldados y su equipo viajan a bordo de colosales naves de transporte hasta sistemas estelares lejanos para luchar y morir en planetas cuyo nombre jamás habían oído.

LA GUARDIA IMPERIAL

Los enormes ejércitos de la Guardia Imperial que cubren los campos de batalla del Imperio a millones son el martillo de guerra con el cual los enemigos de la Humanidad son hechos pedazos. Los soldados del Emperador son tan numerosos como las estrellas y, cuando la Guardia Imperial marcha a la guerra, la tierra se estremece con el estruendo de los tanques, el rugido de la artillería y las pisadas de sus soldados. Los ejércitos de la Guardia Imperial se reclutan en cada mundo imperial y, al tratarse de una organización tan variada, cada regimiento tiene sus propias habilidades de combate. Los regimientos de Catachán llegan procedentes de uno de los mundos más letales de toda la galaxia y se caracterizan por su maestría en los combates en la jungla; los Primeros y Únicos de Tanith son tropas de infiltración sin parangón en todo el Imperio y las Brigadas Blindadas Narmenianas están especializadas en ataques relámpago a bordo de sus tanques pesados.

Los gobernadores de los planetas imperiales deben reclutar, equipar y mantener a sus propias fuerzas de defensa planetaria con la población local. El número y tipo de estas fuerzas varía enormemente de un planeta a otro y son, esencialmente, el ejército personal de un comandante imperial. Por esta razón, los guerreros presentan una gran variedad, desde guerreros fieros armados con lanzas a milicias reclutadas entre las bandas de las ciudades colmena (estas últimas son muy parecidas a los regimientos de la Guardia Imperial). Estos guerreros nunca aban-

Los comisarios son los oficiales de mayor graduación del Departamento Munitorum y forman parte de la estrategia de mando de la Guardia Imperial. A diferencia de los regimientos de la Guardia Imperial, que han sido reclutados de sus planetas natales en caso de necesidad o diezmo, los comisarios son elegidos para servir al Emperador en su niñez y aprenden las virtudes del honor y la obediencia en el rígido entorno de la Schola Progenium. Los comisarios son rígidos partidarios del credo imperial y suelen ser individuos despiadados y audaces, cuya entrega al servicio del Emperador se antepone a cualquier sentimiento de compasión o clemencia para con los hombres a los que lideran en la batalla. En épocas de guerra, su función es mantener la disciplina y el honor de las tropas que combaten al servicio del Emperador y, si fuera necesario, dar sus vidas como un ejemplo a seguir para sus camaradas. Los soldados de la Guardia Imperial tratan a los comisarios con una mezcla de miedo y respeto, ya que ejecutan sumariamente a soldados (u oficiales) si estiman que no se han entregado al combate con todas sus fuerzas.

donan su planeta natal, sino que forman la primera línea de defensa frente a una amenaza y a menudo reciben todo el impacto de una invasión. Aunque muchos regimientos de la Guardia Imperial desprecian a las fuerzas de defensa planetaria, no debe subestimarse su espíritu de combate y su valor.

La Guardia Imperial realiza grandes cruzadas para liberar sistemas estelares o sectores enteros del dominio rebelde o alienígena. Estas grandes cruzadas están comandadas por mariscales, poderosos líderes guerreros en cuyas manos recae el destino de billones de hombres. Combaten en innumerables mundos en cruzadas que duran generaciones y no se detienen hasta conseguir la victoria, aunque les cueste perder a todos sus guerreros en la contienda. Los siguientes en la cadena de mando son los generales supremos militantes y los coronelos de cada regimiento, que toman las decisiones e imparten sus órdenes basándose en consideraciones tácticas inmediatas y no en las grandes consideraciones estratégicas que suelen ser empleadas por los mandos superiores. Ser un soldado de la Guardia Imperial en primera línea de batalla supone ser uno más entre billones y enfrentarse a los horrores de una galaxia devastadora contando tan solo con un rifle láser y una gran dosis de valor. Liderados por oficiales valerosos y por los temidos comisarios, los soldados de la Guardia Imperial son verdaderamente el Martillo del Emperador.

EL ADEPTUS ASTARTES

Sin embargo, a veces la Guardia Imperial tarda demasiado en reaccionar al desarrollo de la situación en las zonas de guerra. En estas situaciones, es necesario que se incorpo-

ren al combate tropas de ataque rápido como los Marines Espaciales del Adeptus Astartes. Organizados en capítulos de aproximadamente un millar de guerreros, los Marines Espaciales son la fuerza de combate suprema de la galaxia, ángeles de la muerte que golpean a sus enemigos sin compasión alguna. Cada capítulo mantiene sus propias naves y armas y, ajeno a la burocracia del Departamento Munitorum, es capaz de responder rápida y decisivamente a cualquier petición de ayuda o perseguir y destruir activamente cualquier amenaza para la Humanidad.

En combate, son los guerreros más devastadores que el Imperio puede desplegar. Son más fuertes, más rápidos y más resistentes que un humano normal y, gracias a la bioingeniería, sus cuerpos pueden luchar en cualquier entorno y sobrevivir a las más traumáticas heridas, lo que les permite seguir luchando hasta que su cuerpo sea destruido en su totalidad. En lo más profundo de los mundos colmena, en sanguinarias acciones de abordaje y en el violento combate callejero, los Marines Espaciales están siempre en la primera línea de combate de los campos de batalla más peligrosos de la galaxia. Los enemigos del Imperio temen muchas cosas: ser descubiertos, la derrota, la desesperación y la muerte. Pero hay algo que temen por encima de todo lo demás: la ira de los Marines Espaciales.



MARINES ESPACIALES

LOS ÁNGELES DE LA MUERTE



El Comandante Cántor de los Puños Carmesíes durante la Reclamación de Rynn

Los Marines Espaciales son guerreros sobrehumanos alterados genéticamente a partir de la semilla genética del propio Emperador. Son los mayores defensores de la Humanidad y luchan con resolución frente a la mirada de horrores que plagan una galaxia hostil. Los Marines Espaciales superan a los seres humanos normales en todos los aspectos gracias a un régimen brutal de modificaciones genéticas, condicionamiento psicológico y una vida sujeta a una disciplina estricta que solo unos guerreros mejorados como ellos pueden soportar. Un Marine Espacial puede resistir heridas que acabarían con la vida de un guerrero humano y también puede luchar bajo las más duras condiciones imaginables. Además, tiene una fe inquebrantable e inextinguible. Equipados con un bólter, un arma que desata la ira divina, y una armadura ancestral, una servoarmadura construida artesanalmente, los Marines Espaciales son la encarnación viviente de la voluntad del Emperador.

Los Marines Espaciales forman pequeños ejércitos independientes denominados capítulos. Cada capítulo está compuesto por un millar de Marines Espaciales y es responsable del reclutamiento, entrenamiento y adoctrinamiento de sus propios guerreros. Estos son mucho más que soldados, ya que tienen un espíritu noble, una férrea determinación y una devoción fanática a su capítulo y al Emperador. Por eso luchan con un celo y fervor que ningún mortal puede igualar. Como los capítulos de Marines Espaciales no disponen de tantos guerreros como la Guardia Imperial, procuran luchar en campos de batalla de su elección, donde pueden practicar asaltos rápidos y contundentes. Son los ángeles de la muerte, el fuego de la ira del Emperador, y nadie puede resistir su ataque. Con fuego y acero, limpian las estrellas de alienígenas, purgan la galaxia del mal y destruyen a los enemigos de la Humanidad sin mostrar compasión.



Logan Grimnar, Gran Lobo de los Lobos Espaciales



Paladín del Emperador



Comandante Dante, de los Ángeles Sangrientos



Hermano Tekisen, de los Injuriadores



Hermano Sargento Ezraen, de los Puños Carmesíes



Hermano Arikaas, de los Salamandras



Explorador Castus, de los Puños Imperiales



Hermano Jogaten, de los Cicatrices Blancas



Hermano Kaelen, del Ala de Muerte de los Ángeles Oscuros



Hermano reverenciado Aristede, dreadnought de los Ultramarines



EL ASALTO DE CORINTO



El Capítulo de los Ultramarines tiene una estricta adhesión al Codex Astartes, un tomo sagrado que versa sobre la guerra y que fue escrito por su primarca Roboute Guilliman. En esta imagen, la 2^a Compañía de los Ultramarines asalta los muros de Corintó con el apoyo de los exterminadores de la 1^a Compañía.



Los Lobos Espaciales son salvajes e independientes guerreros que no se adhieren a las restricciones del Codex Astartes y están organizados en grandes compañías dirigidas por los señores lobo.



Vigilados de cerca por sus capellanes, los frenéticos guerreros de la compañía de la muerte han acabado por sucumbir al fallo que existe en la semilla genética de los Ángeles Sangrientos.



Aunque tremadamente leales y tozudos en su forma de defender a la Humanidad, los Ángeles Oscuros persiguen su propio objetivo para reparar un antiguo fallo que los sumergió en el misterio durante diez mil años.



Los Templarios Negros están divididos en varias cruzadas, repartidos en flotas por toda la galaxia para combatir a los enemigos del Emperador. Los iniciados y los novicios combaten en las mismas escuadras para que los jóvenes reclutas puedan aprender in situ.

EL MARTILLO DEL EMPERADOR



LA GUARDIA IMPERIAL

Guardia Heller, soldado de asalto, y Sargento Rawke, granadero kaskin, ambos del 8º de Cadia

El Imperio del Hombre es el mayor poder de una galaxia devastada por una guerra interminable y encerrada en una batalla diaria por la supervivencia frente a los enemigos más terroríficos e implacables que se puedan imaginar. Solo se mantiene a salvo de la destrucción gracias al poder y al valor de sus inagotables ejércitos, los millones de soldados que componen las filas de la Guardia Imperial. Esta poderosa fuerza es la primera y principal defensa de la Humanidad y está formada por billones y billones de soldados organizados en decenas de miles de regimientos procedentes de la miríada de mundos que forman parte del Imperio. Los regimientos varían enormemente en toda la galaxia e incluyen todo tipo de guerreros, desde las disciplinadas filas de infantería, la gloriosa caballería y los regimientos de tanques y artillería hasta los tanques superpesados parecidos a leviatanes y el titánico Capitolio Imperialis. Son la Guardia Imperial, el martillo del Emperador.

Cada mundo del Imperio está obligado a reclutar regimientos de la Guardia Imperial, que se envían a todos los rincones de la galaxia para librarse de guerras terribles en nombre del Emperador. La Guardia Imperial combate a todos los niveles, desde pelotones asignados a la defensa de una pequeña colonia fronteriza a enormes cuerpos de ejército que luchan en guerras que afectan a docenas de sistemas estelares. Aunque sus ejércitos maniobran pesadamente, la Guardia Imperial puede llevar a la batalla una inagotable cantidad de tropas de infantería, apoyadas por miles de tanques y cañones. Gracias a su estruendosa artillería ultrapesada, sus rugientes tanques y sus andanadas de rifles láser, la Guardia Imperial arrasa totalmente a sus enemigos con una marea imparable que reduce una zona de guerra a un cráter devastado. Su estilo de combate es el más brutal; los soldados individuales son irrelevantes y solo el avance de millones de ellos decide el destino de los mundos.



*Comisario Yarrick,
héroe de Armageddon*



*Jarran Kell,
portaestandarte del 8º de Cadia*



*Ursarkar E. Creed,
comandante del 8º de Cadia*



*Sargento Kasrkin Hursen,
del 8º de Cadia*



*Sargento Helvstok,
93º de Valhalla,
Campaña de Soldane*



*Guardia Fulkerin,
Legión de Acero
de Armageddon*



*Sargento Kolst,
211º de Mordia,
fortaleza de la capital*



*Soldado Barasq, 39º de Cadia,
uniforme de faena de meseta*



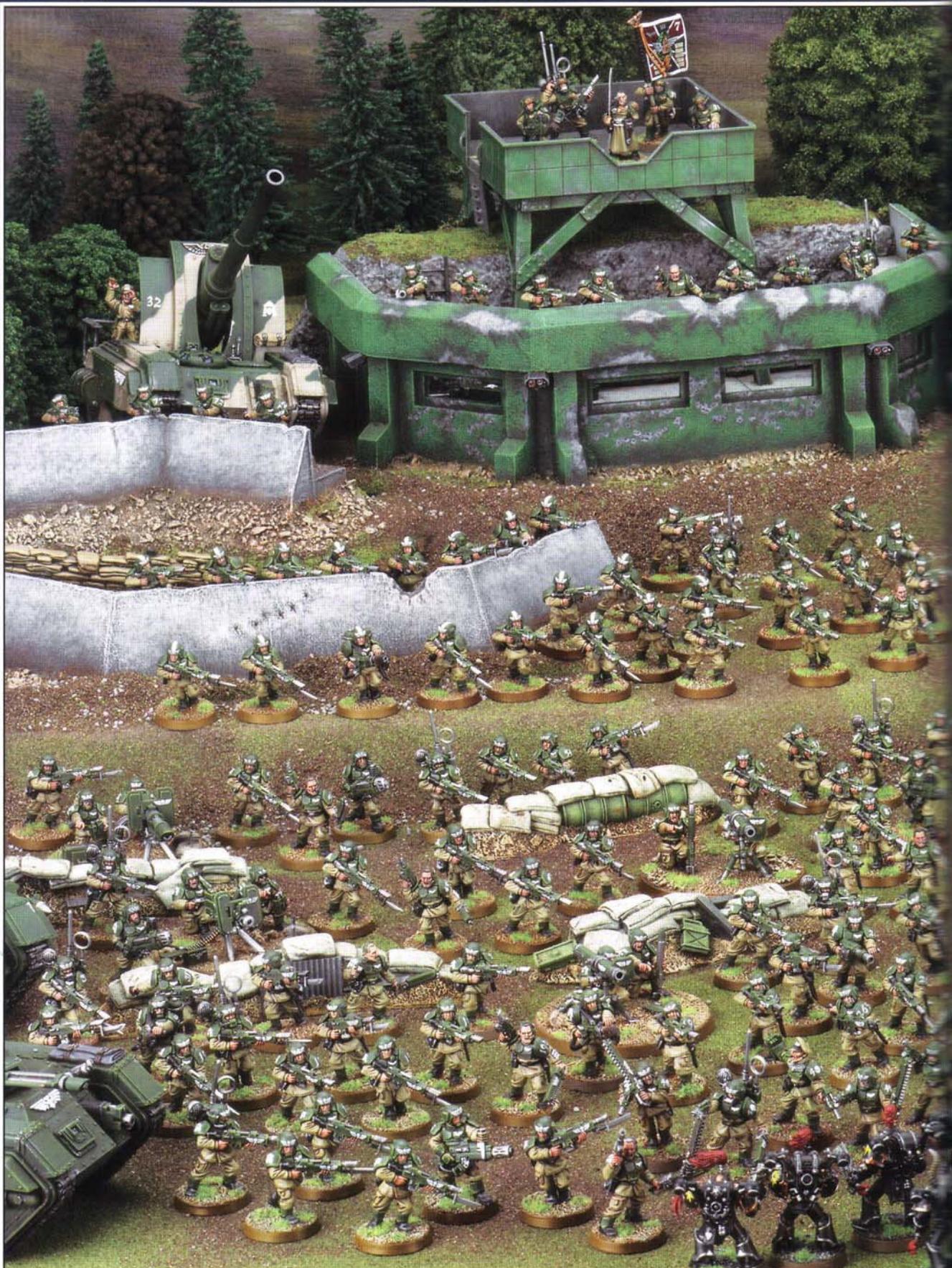
*"Quémalo" Leafar,
113º de Catachán*



*Francotirador Poles,
del 202º de Cadia*



*Soldado Alghuz,
12º de Tallarn, Guerra de Cursus*



¡POR EL EMPERADOR!



Los cadianos provienen de un mundo fortaleza, reclutan soldados entre todos los miembros de su sociedad, desde el ejército juvenil hasta los kasrkin de élite. En esta imagen, los defensores del Búnker 135 se preparan para enfrentarse a la avanzadilla de la Legión Negra.



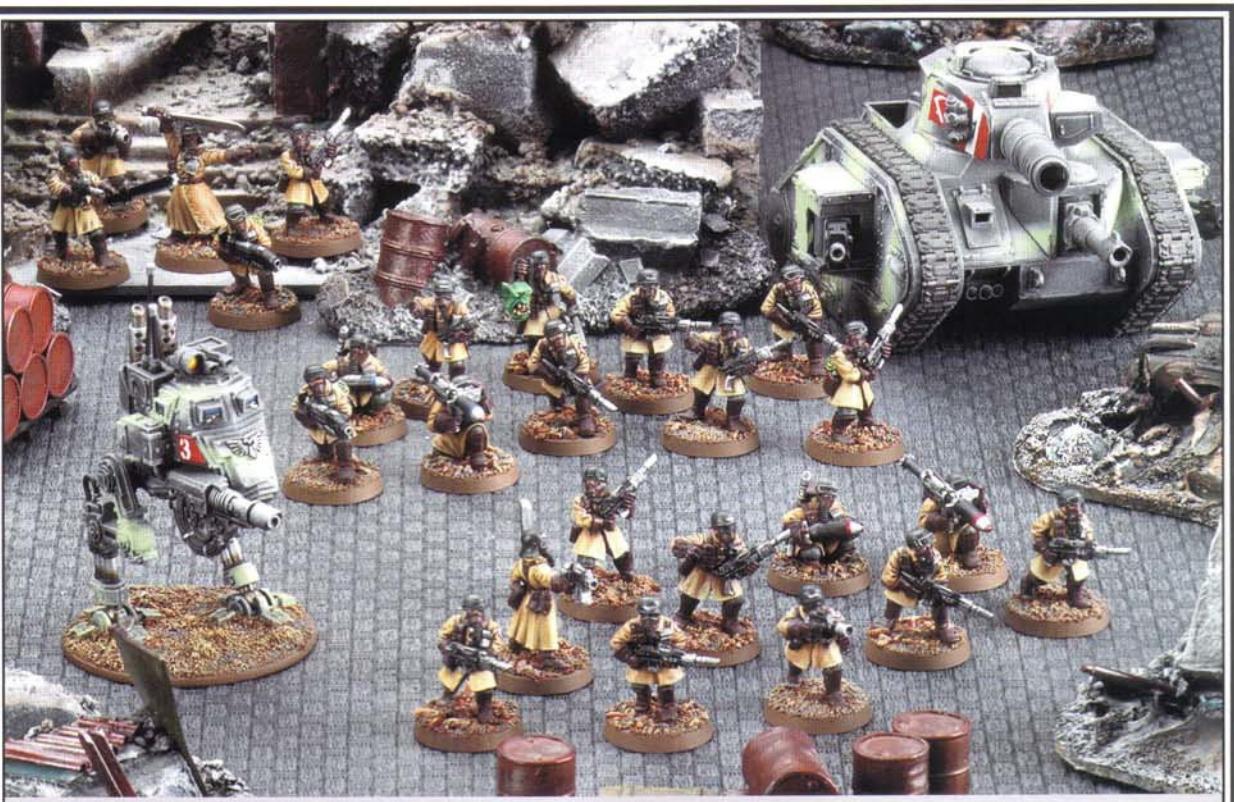
Los regimientos de Valhalla suelen ser destacados a los mundos más inhóspitos, donde el entrenamiento recibido en su duro planeta natal les es de gran ayuda.



Los Primeros de Tanith conforman un regimiento de infantería ligera famoso por su sigilo y muchos los consideran la unidad que mejor se infiltra en las líneas enemigas.



Desde el letal mundo muerto de Catachán, estos guerreros de la jungla son expertos en poner trampas y tender emboscadas a sus enemigos antes de volver a mimetizarse con el follaje.



La Legión de Acero tiene muchos recursos armamentísticos en forma de tanques y armas procedentes de Armageddon, su planeta natal, y es conocida por utilizar muchos vehículos.

SERVIDORES DEL EMPERADOR

LA INQUISICIÓN



Hermana Severine, de la Orden de Nuestra Señora Martir

Todos los ciudadanos del Imperio sirven al Dios Emperador de la Humanidad, ya sea rindiéndole culto o con sus acciones. Desde el escriba más insignificante al Marine Espacial más poderoso, todos sirven a la vasta máquina que es el Imperio. En un millón de mundos, los fieles rezan al Emperador por su existencia reunidos bajo los auspicios de la Eclesiarquía, cuyos predicadores y confesores enseñan los preceptos del Emperador a las masas. De sus libros y textos sagrados los ciudadanos comunes aprenden los peligros de la herejía, la mutación y la brujería, así como los terribles castigos que esperan a los que abjurán de su fe al Emperador. También descubren la existencia de aquellos fieles servidores del Emperador que combaten a estos descarrierados: los agentes de las órdenes de la Santa Inquisición del Emperador.

Los inquisidores son individuos despiadados que se ocupan de dar caza a los enemigos del Emperador adentrándose en los lugares más recónditos de la galaxia para descubrir y destruir a los conspiradores que atentan contra el Imperio. Nadie está libre de sospecha y hace falta ser muy valiente para atreverse a desafiar a un inquisidor, pues su poder es muy grande y nadie que sea arrojado a sus celdas de pesadilla vuelve a ser visto jamás. Los inquisidores tienen autoridad para convocar a cualquiera de los servidores del Imperio, desde las experimentadas Hermanas de Batalla hasta letales asesinos, Marines Espaciales o monstruosas criaturas de gran poder subyugadas por los inquisidores. El brazo del poder de los siervos del Emperador es muy largo y, puesto que el Imperio es sin lugar a dudas el mayor de los reinos estelares, ningún hombre o criatura está a salvo de su inquisitiva atención.



*Asesino Eversor
del Oficio Asasinorum*



*Hermano Capitán
Stern, de los
Caballeros Grises*



*Señora Natalus, Inquisi-
dora del Ordo Hereticus*



*Hermana Carmina,
del Adepta Sororitas*

*Santa Celestine,
Hieromártir de la
Cruzada Palatina*



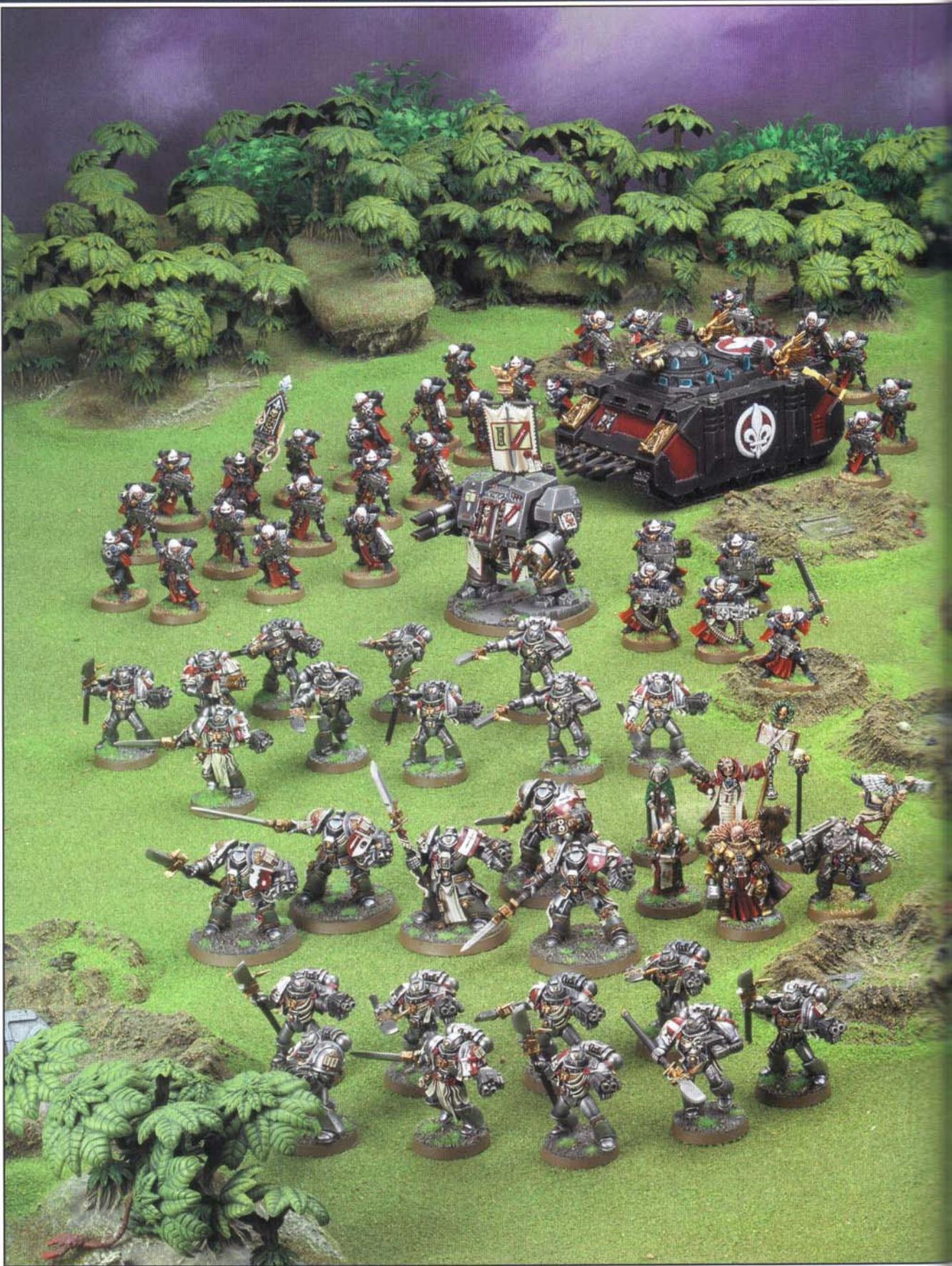
*Hermana Helios,
del Adepta Sororitas*



*Hermano Jantine, de
los Caballeros Grises*

*Gran Inquisidor
Fyodor Karamazov*





LA INOCENCIA NO ES PRUEBA DE NADA



Cuando la amenaza es grande, los inquisidores del Ordo Malleus y del Ordo Hereticus se unirán para defender a la Humanidad de sus enemigos. Los Caballeros Grises y el Adepta Sororitas se combinan para defender con éxito la sagrada capilla de San Capileno.

143-160.M41

LA GUERRA GÓTICA



A principios del 41º Milenio, el sector Gótico se sumergió en una guerra de proporciones catastróficas. Mediante métodos arcanos, Abaddon el Saqueador, Señor de la Guerra del Caos, llevó a sus fuerzas fuera del Ojo del Terror. Una disrupción en las tormentas de la disformidad había envuelto el sector Gótico ayudando a Abaddon y a su inmensa flota a burlar las estaciones de radiocaptación y los mundos guardián de la Puerta de Cadia.

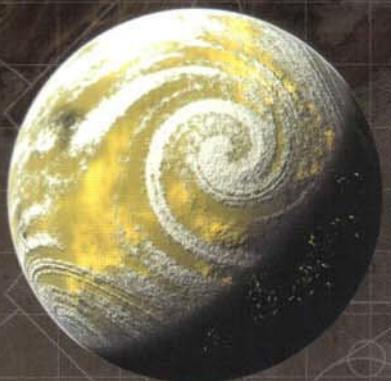
Las fuerzas imperiales se tambalearon ante el repentino ataque y los seguidores de Abaddon aprovecharon la circunstancia para conquistar sistemas estelares enteros durante las primeras semanas de la guerra. El sector Gótico, aislado por las tormentas de la disformidad, se mantuvo solo frente a los enemigos más aborrecidos de la Humanidad. Durante casi una década, las flotas del Gran Almirante Ravensburg hicieron cuanto pudieron para sobrevivir ante los continuos ataques defendiendo los planetas y sus bases a un coste tremendo. Después de años de sufrir las atrocidades del Caos, la Flota Gótica, bajo el mando del propio Gran Almirante Ravensburg, obtuvo una importantísima victoria en la Batalla de Getsemání, en la que destruyó totalmente una gran flota del Caos.

Esta victoria cambió el rumbo de la guerra y Abaddon tuvo que precipitar su ambiciosa estrategia. La guerra era un pretexto para hacerse con las fortalezas negras; únicas antiguas y monolíticas armas. Estos ingentes artefactos del tamaño de lunas databan de una época anterior al ascenso del Emperador y Abaddon había encontrado la clave para desenrañar sus secretos arcanos. Una a una, las fortalezas negras cayeron en manos de Abaddon, que desató sus poderes y los dirigió contra planetas e incluso estrellas. Se pensó que la última de las fortalezas negras capturadas había sido destruida por una flota combinada de imperiales y Eldars que persiguió a Abaddon desde el sistema Schindlegeist, pero un milenio más tarde El Saqueador aprovechó su poder durante su ataque a Cadia.



PUERTO MAW

Puerto Maw es la capital del sector Gótico y el cuartel general de la Flota Gótica. Está rodeada de cientos de estaciones bastión, cañoneras espaciales, satélites de defensa y campos de minas. Puerto Maw demostró ser virtualmente inexpugnable durante la Guerra Gótica. Gracias a sus formidables defensas, las flotas del Caos solo pudieron efectuar incursiones y misiones de sabotaje, aunque el sistema sufrió el bloqueo durante casi la totalidad de la guerra.





EL ADEPTUS MECHANICUS

Conocido por muchos como el Sacerdocio de Marte, el Adeptus Mechanicus desarrolla y construye las armas utilizadas por los ejércitos imperiales y, además, mantiene las tecnologías arcanas del Trono Dorado. La investigación y el estudio de lo tecnoarcano y el descubrimiento y protección del conocimiento ancestral de la Edad Oscura de la Tecnología son los objetivos de los magos de Marte y de sus innumerables billones de siervos, repartidos por toda la galaxia. Mediante escrupulosos ritos místicos, ceremonias, cánticos de expresiones complejas, aceites y ungüentos meticulosamente preparados, los tecnosacerdotes santifican las armas de la Humanidad con las bendiciones del Dios Máquina.



La sede del Adeptus Mechanicus se encuentra en Marte, pero su influencia se extiende por toda la galaxia y por sus cientos de mundos forja. En estos mundos forja, billones de tecnosacerdotes trabajan duramente para cumplir las cuotas de producción e investigación y conocen el mundo exterior únicamente como un conjunto de algoritmos y transímagenes. Incontables masas de servidores, criaturas medio humanas medio máquinas cuyas mentes han sido parcialmente programadas para realizar tareas específicas, controlan sus industrias.

EL CULTO MECANICUS

El Culto Mechanicus o Culto a la Máquina reconoce al Emperador como Señor de la Humanidad, pero no reconoce la autoridad del Culto Imperial. En vez de ello, los Adeptos de Marte siguen sus propias misteriosas y oscuras directrices.

De acuerdo con las enseñanzas del Culto Mechanicus, el conocimiento es la manifestación suprema de la divinidad y por eso todas las criaturas y artefactos que personifican el conocimiento son sagradas. Las máquinas que preservan el conocimiento de tiempos ancestrales son también sagradas y la inteligencia mecánica no es menos divina que la de carne y hueso. La valía de un hombre solo es la suma de sus conocimientos y su cuerpo es simplemente una máquina orgánica capaz de preservar el intelecto.

El Dios Máquina, el Deus Mechanicus, es el objeto absoluto de la veneración de los tecnosacerdotes. Es el Dios Máquina el que ha creado toda la tecnología y el que la ha hecho

PLANTILLA DE CONSTRUCCIÓN ESTÁNDAR

El Adeptus Mechanicus se caracteriza por su búsqueda de conocimiento. Esta búsqueda se manifiesta de varias formas, incluidas la investigación y la exploración, pero su objetivo final es encontrar sistemas ancestrales de plantilla de construcción estándar (PCE). El sistema PCE fue creado durante la Edad Oscura de la Tecnología para proporcionar la información técnica necesaria para construir todo lo que necesitaran los colonizadores. Los sistemas diseñados eran prácticamente a prueba de tontos, así que incluso la persona menos preparada técnicamente podría construir un vehículo, nave o arma. El sistema PCE ocupa un lugar fundamental en la colonización humana y es la causa de que la cultura material humana sea muy parecida en todas partes, incluso en mundos a muchos miles de años luz de distancia.

En la actualidad no se conservan sistemas PCE y solo hay unos pocos ejemplos de textos de primera generación. Durante miles de años, el Adeptus Mechanicus ha buscado toda la información relacionada con las PCE. Cualquier fragmento de información se investiga exhaustivamente y se atesora con celo. Cualquier rumor que surge a raíz de un sistema funcional es estudiado e investigado en profundidad.

Un siervo favorecido o un funcionario leal puede ganarse el honor de continuar sirviendo al Emperador tras la muerte. Los devotos seguidores del Emperador aprovecharán sus cráneos grabados y dorados.



manifiesta a través de sus elegidos iluminados entre la Humanidad. Para el Mechanicus, las máquinas representan una forma de vida superior a la desarrollada mediante los procesos de evolución ordinarios. La planeada perfección de forma y función de una máquina solo puede originarla una fuente divina que, mediante receptáculos biológicos o mecánicos, personifica y transmite su gran conocimiento.

Los miembros comunes del culto del Adeptus Mechanicus son los tecnosacerdotes, que forman una jerarquía de técnicos, científicos y líderes religiosos. Los tecnosacerdotes surten al Imperio de ingenieros y técnicos que desempeñan sus funciones a bordo de naves, en ciudades colmena, en manufactoria, en generatoria y allá donde sus habilidades sean requeridas. Las máximas autoridades de los tecnosacerdotes son los magos, que suelen encontrarse habitualmente en los mundos forja. Un mago se dedica a investigar una esfera del conocimiento en particular. Pueden ser magos biólogos, magos genetistas, magos ciberneticos o cualquier otro experto en una de las múltiples disciplinas existentes. El líder del Adeptus Mechanicus es el Fabricador General de Marte, que también es un Alto Señor de Terra y uno de los miembros más poderosos del Senatus Imperialis y dirige el Culto Mechanicus en calidad de mago mechanicus.

EJÉRCITOS DEL DIOS MÁQUINA

El grueso de los ejércitos del Adeptus Mechanicus lo forman los guardias de las forjas, conocidos como "skitarii". Los skitarii son soldados humanos con mejoras biónicas básicas para la comunicación, conexiones directas con sus armas y dispositivos sensoriales. Con todo el poder de fabricación del Adeptus Mechanicus a su alcance, los skitarii se cuentan entre las tropas mejor equipadas del Imperio y, en este sentido, igualan a las tropas de asalto de la Guardia Imperial y a las legiones de asalto planetario. Aunque muchos mundos forja mantienen regimientos completos de skitarii, la función principal de estos consiste en reforzar la considerable potencia de fuego de las gigantescas máquinas de guerra de las legiones de titanes y conducir las ingentes armas de apoyo móvil del Centurio Ordinatus.

Sin las legiones de titanes, pocos mundos forja habrían sobrevivido a las oleadas de herejía, corrupción y ataques alienígenas que sacudieron el Imperio durante la Era de los Conflictos. Los titanes son acorazados gigantescos capaces de luchar en las condiciones más hostiles e incorporan una potencia de fuego que les permite arrasar manzanas enteras de una ciudad. Estas gigantescas máquinas de guerra son adoradas por el Mechanicus como dioses máquina, serafines llameantes del Dios Máquina. El Collegia Titanica se dedica al mantenimiento de la temible potencia de fuego de las legiones de titanes proveyéndolos de suministros y reparándolos en el campo de batalla y venerándolos y conservándolos en tiempos de paz.

Una de las tareas de mayor importancia del Collegia Titanica consiste en reclutar y entrenar a individuos con la suficiente voluntad para controlar los impulsos mentales que recorren el espíritu máquina de un titán fiero y belicoso. Solo los más fuertes pueden sobrevivir a esta conexión sin perder la cordura, ya que han de mantener la percepción y el equilibrio

necesarios para resistir el indómito espíritu de destrucción que habita en el interior de estos gigantes de adamantium. Los reclutas proceden de allí donde se encuentre el Culto Mechanicus o incluso de más allá, ya que resulta difícil encontrar alguien capaz de controlar un titán de batalla.



Mechanpertite



EL IMMATERIUM

La galaxia es tan extensa que desafía la comprensión de las mentes mortales y sus distancias son tan enormes que atravesarla requiere siglos o incluso milenios. En circunstancias normales, sus abismos inimaginables pondrían en



ridículo cualquier intento de establecer un imperio galáctico, aunque existe un modo de efectuar tales viajes sin que duren siglos. La disformidad, también denominada immaterium o empíreo, es una dimensión alternativa existente más allá del velo de la realidad, un espejo oscuro del mundo material. Es un mar del Caos enturbiado donde la emoción pura y la locura cobran forma, donde las leyes físicas, el tiempo y la naturaleza son conceptos sin sentido y nada es lo que parece. La disformidad es estimulada por los pensamientos y emociones de criaturas del universo material y en ella habita todo tipo de entidades horribles formadas a partir de la esencia pura del Caos y dispuestas a devorar a imprudentes e incautos. Las almas mortales son luciérnagas en la disformidad que parpadean arañando la oscuridad antes de desvanecerse totalmente en ella, aunque las almas de los psíquicos sirven de antorchas llameantes que brillan como el más luminoso de los faros.

VIAJES POR LA DISFORMIDAD

Las naves equipadas con reactores de disformidad pueden atravesar los muros invisibles que separan el mundo material y el immaterium y sus peligrosas extensiones. Escudadas de la ira destructiva de la disformidad gracias a las energías protectoras que les proporciona un campo Gellar, las naves entran en el immaterium para reducir un viaje que duraría siglos a tan solo unos meses. Únicamente las señales psíquicas pueden penetrar las barreras que separan el universo material del espacio disforme y solo el poder del faro psíquico conocido como el Astronomicón es suficientemente brillante para trazar un recorrido a través de la inmensidad de la galaxia. Originado en Terra, el Astronomicón se proyecta al espacio gracias a una cámara excavada en el pico de una montaña, donde un coro de diez mil psíquicos entrenados agonizan tras haber agotado sus energías psíquicas para robustecer su luz divina. La cantidad de energía psíquica generada es enorme y solo la mente del Emperador puede soportar una energía tan pura. La prodigiosa cantidad de energía requerida para el mantenimiento del Astronomicón en poco tiempo reduce a estos psíquicos a cáscaras secas de piel marchita y cada día han de traer a más de ellos para sustituir los cuerpos de los que han perecido. Aunque su destino es triste, también es necesario, ya que sin el Astronomicón habría pocos o ningún viaje espacial y el Imperio se derrumbaría en facciones beligerantes.

Las naves necesitan disponer de un navegante para poder viajar por la disformidad. Los navegantes son psíquicos extraños que poseen un sentido excepcional, el Ojo de la Disformidad, que les permite ver más allá de los lamentables sentidos que poseen la mayoría de los mortales. Sirviéndose del Astronomicón como punto de referencia del universo material, se sumen en un estado de trance y son capaces de interpretar la carta de navegación con una precisión mucho mayor de la que sería posible en circunstancias normales. Gracias a ello, pueden ver las mareas y corrientes del immaterium para guiar a una nave hasta su destino a través de las peligrosas corrientes y remolinos de la disformidad.

Para atravesar el caótico mar que es la disformidad, los navegantes deben tener un punto fijo de referencia antes de arriesgarse a iniciar un viaje tan peligroso. Aunque a través de la disformidad se reduce drásticamente el tiempo del viaje interestelar, el trayecto conlleva riesgos y peligros inherentes. Un efecto colateral se debe a que el paso del tiempo es diferente en la disformidad; mientras la tripula-

ción de una nave percibe el paso de días o semanas, en el mundo material pueden haber transcurrido meses o incluso años. La disformidad se ve sacudida por tormentas semejantes a las de un océano, capaces de golpear una nave violentamente y apartarla de su curso o alterar los efectos de la dilatación del tiempo.

Además de los navegantes que trazan el rumbo de una nave a través de la disformidad, las naves requieren astrópatas para mantener el contacto con otras naves y planetas que existen en el espacio real. Los astrópatas son personas ciegas y atormentadas que tienen la habilidad de transmitir sueños y pensamientos a otros astrópatas que se encuentran a enormes distancias. La comunicación resulta peligrosa y produce consecuencias sobre los infelices individuos que soportan tales poderes, pues se encuentran al borde de la demencia, atormentados por visiones terroríficas de sangre y muerte, ecos del futuro e imperativos de maestros poco compasivos que los obligan a proyectar sus mentes a través del vacío aterrador de la disformidad. Los astrópatas disponen de poderes de adivinación limitados y pueden vislumbrar atisbos fugaces de futuros no escritos gracias a lecturas del místico Tarot del Emperador u otros rituales más bárbaros como la interpretación de las entrañas de animales o el lanzamiento de huesos. El uso de estas habilidades inevitablemente pasa factura al astrópata y solo mediante el ritual agonizante de la comunión de almas puede protegerse de los depredadores y terribles criaturas que existen en la disformidad. En cualquier caso, estas medidas nunca son absolutamente seguras y la amenaza de la posesión o algo peor es un peligro constante con el que han de convivir estos individuos.

PSÍQUICOS

Cada vez aparecen más y más psíquicos en el Imperio. Aunque representan la promesa del futuro de la Humanidad, también son su peor amenaza. Los psíquicos extraen sus poderes de las energías inmatiales del espacio disforme y sus almas arden como llamas en la oscuridad de la disformidad atrayendo a criaturas aterradoras de la disformidad como polillas alrededor de una luz. La Inquisición trata de atrapar a estos individuos y ejecuta a los que son demasiado peligrosos para dejarlos vivir. Del resto, algunos son arrastrados a las Naves Negras de la Inquisición con la intención de satisfacer el apetito voraz del Emperador; otros son condenados a unirse al coro del Astronomicón.

LA COMUNIÓN DE ALMAS

Los psíquicos ordinarios no pueden transmitir ningún mensaje a través de la disformidad ni recibir un mensaje telepático desde una distancia tan grande. Los astrópatas solamente obtienen esta habilidad tras muchos años de entrenamiento, que culminan en un ritual especial que combina parte del poder del Emperador y sus propios poderes. Este ritual, conocido como la Comunión de Almas, acerca la mente del psíquico a la grandeza psíquica del Emperador. En este proceso se transfiere parte de la gran energía del Emperador al astrópata.

La transferencia de energía resulta traumática para el psíquico (a pesar de los años de preparación, no todos sobreviven a ella y no todos los que sobreviven son capaces de mantenerse cuerdos). Los supervivientes sufren daños en los nervios oculares, por lo que la mayor parte de los astrópatas están ciegos. De hecho, sus grandes poderes psíquicos maquillan esta falta de visión, por lo que no parecerían ciegos si no fuese por las cuencas vacías de sus ojos.

Los que tienen suficiente fuerza mental logran convertirse en psíquicos de batalla de la Guardia Imperial o incluso en bibliotecarios de los Marines Espaciales. Estos poderosos individuos son capaces de dirigir las energías de la disformidad de forma destructiva y golpean a sus enemigos con rayos de energía psíquica que bastan para desintegrar un tanque de batalla. Los bibliotecarios de los Marines Espaciales se cuentan entre los psíquicos más poderosos de la Galaxia, aunque consiguen potenciar esos poderes mediante una vida consagrada a la disciplina estricta y al entrenamiento. Como el resto de psíquicos, una fina línea distingue entre el servicio al Emperador y la condena eterna.



LOS PELIGROS DE LA DISFORMIDAD

Aunque es justo la herramienta que la Humanidad ha utilizado para expandir su imperio por las estrellas, el immaterium es un lugar por el que es extremadamente peligroso viajar. Las mareas de la disformidad hacen que los agujeros en el espacio parezcan seguros, pero su naturaleza es velenosa y peligrosa, y navegar por sus cambiantes mareas invita al desastre. Las tormentas son muy fuertes en el reino inmaterial y pueden hacer que las naves pierdan el control durante varios años luz o destruir a todos aquellos que osan internarse en sus despiadadas energías. Además de los peligros físicos y espirituales que pueden sufrir aque-

llos que quedan atrapados en una tormenta de disformidad, estas tempestades de energía oscurecen la señal del Astromícón, lo que hace muy difícil, si no imposible, la navegación en las proximidades. Aquellos que sobreviven se encuentran a años luz de su destino o han sido arrastrados a una época de la que nunca podrán volver. Algunos salen de la tormenta horriblemente cambiados, ya que su navío se ha mezclado con la disformidad o se ha convertido en una de las monstruosidades conocidas como pecios espaciales, una mezcla de la nave con asteroides que aparece y desaparece del reino material y propaga plagas alienígenas y demonios allí donde aparece. La mayoría de las víctimas de este tipo de monstruosas tormentas no vuelven aemerger nunca en la vida y quedan atrapadas por toda la eternidad, donde se convierten en los juguetes de los habitantes de la disformidad.

Las tormentas de disformidad no se producen tan solo en el immaterium, también pueden desatarse en el mundo material. En estos casos, causan en el tejido del espacio real brillantes y lívidas heridas que se alimentan de los miedos de quienes son testigos de ellas hasta que se convierten en furiosas tempestades. Los mundos pueden ser apartados del resto del Imperio durante meses, años o incluso siglos. Estas tormentas aparecen en cualquier sitio y sin previo aviso y pueden condenar a un mundo entero a una lenta y gradual muerte, con lo que sus habitantes se verán obligados a entregarse al barbarismo. Incluso la vieja Terra llegó a sufrir un destino tal muchos siglos antes de que el Emperador unificara la Humanidad y le devolviese la luz.

Existe un atisbo de esperanza para estos mundos sumidos en la oscuridad, ya que las tormentas de disformidad suelen apaciguarse aunque sea por unos meses y se pueden restablecer los viajes, aunque siguen siendo muy peligrosos. Durante estos momentos de calma, los navíos del Imperio pueden llegar para recaudar los impuestos del Emperador y reclutar nuevos guerreros para sus flotas y ejércitos. Muchos de estos mundos son vagamente conscientes de la existencia del Imperio, algo que entremezclan con la leyenda de un poderoso Emperador con innumerables ejércitos que está preparado para el día del juicio final.

Las tormentas de disformidad no son los únicos peligros que aguardan en la disformidad. Otras energías sensibles y otras formas de vida inmateriales habitan en ella; criaturas



Los esclavizadores viajan por las corrientes del immaterium y se ven atraídos hacia las emanaciones psíquicas de los vivos. Una vez encontrado un huésped psíquico, los esclavizadores forman una unión mental parasitaria y comienzan la transformación. El huésped empieza a retorcerse y a deformarse durante un período de unos días hasta convertirse en un portal disforme en vida, un arco vibrante de carne desgarrada que permite a los esclavizadores pasar al plano material. Una vez los esclavizadores pisán un mundo, buscan y transforman más huéspedes para que puedan aparecer más y más esclavizadores. Es muy difícil detener una plaga de esclavizadores una vez ha empezado si no es con el castigo del Exterminatus.

Durante un millar de días, las Naves Negras del Adeptus navegaron hacia Terra. En las trece bodegas, cada una del tamaño de la nave de una catedral, nuestra carga humana emitía graves gemidos y llantos. Conté veinte mil almas psíquicas atadas al servicio del enemigo. Hombres, mujeres y niños. Jóvenes y viejos. La enfermedad y el ruido. Los niños eran los únicos que no sabían, o no podían imaginar, lo que les esperaba al final del camino. Pero yo soy un psíquico como ellos y percibía su dolor y sentía sus cadenas como si pesasen sobre mi propio cuerpo. Podía sentir el miedo de los débiles y sabía qué destino les aguardaba. La mayoría serviría al Emperador dando sus vidas. El resto serviría de formas mucho más peligrosas. Se entrenaría sus poderes para convertirlos en psíquicos, astrópatas y otros miles de funcionarios del Emperador. Pero la responsabilidad de separar aquellos que vivirían de los que tenían que morir no estaba en mi mano. Solo soy un guardián del Adeptus. Yo tan solo traigo almas como estas a la mesa del Emperador.

que toman forma y se mantienen vivas gracias a las cambiantes energías de la disiformidad y que merodean por el éter como los tiburones por el océano. Estas entidades, que son emociones que han adoptado forma, van desde sueños sin sentido a antiguos y terribles dioses. Estas formas de vida son muy diversas; las más inofensivas son seres sin capacidad para pensar, pero la inmensa mayoría son depredadoras y hostiles en grado sumo. La Humanidad ha intentado clasificarlas: el vampiro y el psiconeuein (con forma de avispa), el espectro astral y el abotargado esclavizador. Pero intentar clasificar con lógica las entidades de la disiformidad es imposible. Estas entidades se desarrollan en los pensamientos y emociones de los que habitan en el universo material mientras alimentan sus ansias de poder y conquista. El mero acto de pensar en ellas es peligroso, porque puede llamar su atención.

Ocasionalmente, la unión entre el espacio disforme y el reino material se debilita y la energía de la disiformidad pasa a través de ella hasta crear un vértice de energía capaz de destruir estrellas y planetas. Existen muchas conexiones de este tipo por toda la galaxia; las mayores son el Torbellino y el infame Ojo del Terror. Solo los navegantes más expertos pueden cruzar estas regiones, y las condiciones generadas son tan peligrosas que casi ninguna de las expediciones que se internan en estas zonas vuelve. Los que lo han hecho hablan de una región de pesadilla donde la naturaleza es anatema y reinan la locura y la confusión. Hablan de mundos cuyos cielos están en llamas, de planetas que hierven con ríos de icor y sangre, mundos con forma de disco que navegan a través de mares de improbabilidad, cuerpos celestiales con caras contraídas por los alaridos que emiten y otros fenómenos aún menos comprensibles a los que dan forma los caprichos de los Grandes Poderes de la disiformidad. A un hombre le costaría su cordura, si no su alma, hacer un listado de los habitantes de estos siniestros reinos.

PSÍQUICOS ALFA

Possiblemente, el humano más peligroso de la galaxia sea un psíquico que no haya recibido entrenamiento. Si no lle-

gan a ser controlados ó purgados, las erráticas y terroríficas fuerzas que pueden desatar pueden destruir asentamientos e incluso mundos enteros. Aquellos maldecidos con un gran talento psíquico son codificados por las Naves Negras de la Inquisición como nivel alfa (la categoría más alta a la que puede llegar un psíquico humano). Los psíquicos de nivel alfa pueden acabar con un hombre con una simple mirada. Un mero giro de su muñeca puede partir en dos un Titán de Batalla, una sílaba murmurada puede hacer que un ejército se vuelva contra sí mismo con furia sangrienta. Con un poder divino tal a su disposición, no es de extrañar qué se encuentren entre uno de los enemigos más temibles a los que ha de enfrentarse el Ordo Hereticus de la Inquisición.

El alma de un individuo así arde como una supernova en el empíreo y lo más normal es que los habitantes de la disiformidad se arremolinan en torno a estas mentes descontroladas como los carroñeros alrededor de un cadáver e intenten penetrar en la mente de su presa. Este es el precio del poder, ya que la disiformidad no regala nada.



c.M31

LA HEREJÍA DE HORUS



La batalla más feroz y encarnizada por la supervivencia de la Humanidad tuvo lugar en los primeros años tras la ascensión del Emperador al poder. Mientras las legiones de Marines Espaciales del Emperador batallaban por toda la galaxia en la vanguardia de la Gran Cruzada, algunas de ellas estaban a punto de cometer el más despreciable acto de traición. Liderados por el Señor de la Guerra Horus, el que antaño fuera el primarca de mayor confianza del Emperador, la mitad de las Legiones Astartes se rebeló contra el Emperador.

En un acto de traición sin límites que ha perdurado en la memoria durante más de diez mil años, Horus vendió su alma a los Dioses Oscuros del Caos. Tendió a sus enemigos una trampa, los atrajo hasta Istvaan V y masacró a los Marines Espaciales en cuanto aterrizaron. Los pocos supervivientes que escaparon con vida informaron de la traición y de que el Imperio se consumía en una guerra civil que abarcaba toda la galaxia.

La batalla enfrentaba a hermanos contra hermanos en cada mundo mientras las Legiones Astartes se destruían mutuamente. El propio Horus asedió y asaltó el palacio imperial de Terra. Solo el autosacrificio del primarca Sanguinius logró mantener a raya a Horus y sirvió para que el Emperador ganara el tiempo necesario para alcanzar y destruir al Señor de la Guerra. Aunque Horus fue destruido, el Emperador quedó, físicamente, mortalmente herido. Así, con una sola vil acción, la Gran Cruzada había sido frustrada, los planes del Emperador se desbarataron y se inició la Era del Imperio.



MARINES ESPACIALES DEL CAOS

LOS PODERES RUINOSOS



Kor Phaeron de los Portadores de la Palabra, Maestro de la Fe Negra

Durante diez mil años, un cáncer ha minado el corazón del Imperio. Durante diez mil años, las legiones traidoras han mantenido la Guerra Eterna contra el Emperador al que una vez sirvieron. Desde el interior del Ojo del Terror, los Marines Espaciales del Caos se lanzan al ataque para despajar y saquear, para destruir y conquistar los mundos del Imperio. Los que antaño fueron los mejores guerreros del Emperador al frente de la Gran Cruzada para conquistar la galaxia, ahora se han convertido en las legiones traidoras, guerreros deformes llenos de odio contra aquellos que les dieron la espalda y los exiliaron. Sus sueños no estarán cumplidos hasta que la sagrada Terra sea reducida a una humeante roca desprovista de toda vida y causen la destrucción de todo lo que el Emperador ha construido.

Los Marines Espaciales del Caos son guerreros sobrehumanos reforzados y alterados por los poderes corruptos del Caos. Estos renegados son asesinos terribles cuyas habilidades aventajan incluso a las de los héroes de los Marines Espaciales leales. Además, los acompañan repugnantes y terribles demonios, las manifestaciones de los horrores y ambiciones más oscuros de la Humanidad. El suelo tiembla al pasar las máquinas de destrucción alimentadas con la energía de la disformidad. En batalla, son liderados por poderosos príncipes demonio, luchadores terroríficos que cuentan con el poder combinado de los Marines Espaciales y los demonios. Una fuerza de Marines Espaciales del Caos fulmina cualquier oposición de forma implacable. El terror se extiende ante ellos y la devastación es todo lo que queda a su paso.





¡QUE ARDA LA GALAXIA!



Cuando las fuerzas del Caos se unen bajo un poderoso líder bélico, es difícil detener las invasiones que desatan. Abaddon el Saqueador dirige las hordas del Caos para que destruyan el Kasr Partox en Cadia.

LA MANCHA DEL CAOS

A pesar de la mirada de criaturas de la disformidad que nadan por el éter, la mayor amenaza para la Humanidad proviene de ella misma, de aquellos que confraternizan con los Poderes Ruinosos o que utilizan las malvadas hechicerías que se pueden extraer de la disformidad. Incluso el más mínimo lapso en el duro régimen de disciplina y vigilancia impuesto por los adeptos del Imperio puede abrir la puerta para que se extienda la mutación y la actividad de psíquicos y cultistas, lo que desembocaría, inevitablemente, en una manifestación demoníaca. Por eso la ley imperial se mantiene con mano de hierro, no tanto para controlar a los sujetos díscolos, como para evitar que los depredadores de otra dimensión entren en el reino material. Ante tales amenazas, es evidente que los edictos del Imperio deben estar reforzados por una letal e inflexible fuerza.

Aquellos que escapan al escrutinio del Imperio (y son muchos los que se esconden entre las sombras) acaban convirtiéndose en víctimas de su orgullo egoísta y de su ansia de poder. Pretenden hacer tratos con los habitantes de la disformidad, aprovechar el poder del imperio a cambio de su obediencia. Los herejes utilizan sacrificios de vidas humanas, promesas de servicio y arcanos y supersticiosos rituales para intentar obtener el poder de las criaturas del Caos. En estas ceremonias de profanación y traición se canta en antiguos e ininteligibles lenguajes para atraer a los Díoses Sin Nombre. En la mayoría de los casos, estos paganos esfuerzos no tendrán respuesta, ya que solamente el verdadero estudiante de las artes malévolas puede entender las circunstancias que permiten a estas criaturas acceder al reino material. Esta es la forma que utilizan los cultistas para abrir la puerta a las malignas entidades de la disformidad y es muy raro que esta práctica no les cueste su alma. Tal es el poder y la atracción del Caos que, cuando su influencia y sus sirvientes son descubiertos, la Inquisición tiene que ejecutar a todo individuo mezclado en el asunto, por poco que sea, por si la mancha le ha llegado a afectar.

El mutante acompaña al cultista de la mano por el camino de la perdición. La mutación es uno de los azotes de la Humanidad, un reflejo negro del proceso evolutivo pervertido de forma siniestra por las fuerzas del Caos. Anida como un profundo secreto hasta en la más pía de las organizaciones imperiales y se está volviendo más y más frecuente (una maligna epidemia que amenaza con convertir a la Humanidad en una raza de degenerados).

Aunque se rumorea que el Ojo del Terror alberga muertos vivientes y monstruosidades mutantes del tamaño de tanques, gran parte de la dificultad de arrancar de raíz y destruir a los mutantes reside en el hecho de que estos retorcidos individuos pueden vivir en mundos civilizados con solo esconder sus malformidades. La mutación es también una corrupción espiritual además de física; hasta la túnica de un predicador de la Eclesiarquía puede esconder una masa babeante de bocas arrugadas que hablan mediante susurros. De esta forma, la mancha del mutante corrompe todos los niveles de la sociedad imperial, donde tendrá que ser segada y purgada por el Ordo Hereticus. Se sabe que esta organización no ha tenido reparos en acabar incluso con el menos implicado, no fuera a ser que el avergonzante secreto que escondía fuese el estigma de la adoración al Caos.

Algunos mutantes no tienen ninguna marca física de la alteración de su naturaleza, ya que son sus mentes las que están alteradas, lo que les permite abrir la puerta de la disformidad directamente. Los psíquicos que están dispuestos a arriesgar su alma pueden manejar un gran poder, pero el peligro que corren es aún mayor. Las mentes de los psíquicos funcionan como portales para las presencias demoníacas, que adoptan la forma de llamas brillantes en el éter. Si un psíquico no ha recibido entrenamiento, los malignos demonios cortarán su mente como fríos y retorcidos cuchillos. Al final, el psíquico se transformará en un portal a través del cual empezarán a manifestarse corrientes de criaturas infernales, en un primer momento como un riachuelo, pero que acabarán por convertirse en verdaderas inundaciones que entrarán desapercibidas en el reino material. Estas brechas no son comunes, pero cada una de ellas causa una destrucción indescriptible y refuerza la unión del Caos con el plano material. Los ejércitos del Imperio no son, un arma lo suficientemente poderosa como para combatir esta amenaza y no pueden responder con la celeridad



necesaria a tales enemigos. Los inquisidores tienen que adoptar las más extremas medidas imaginables para acabar con esos cánceres allí donde los encuentran y, si tales medidas implican la muerte de cientos de inocentes, será

LA PRESENCIA VII

La malformada existencia que creará una "criatura oscura" en el universo material se basa en varios factores, no solo en las percepciones del individuo o grupo que suplica su presencia. Las intenciones e intereses de su señor oscuro se reflejan en su semblante y apariencia demoniacos.

Los terroríficos seres que sirven al anciano y terrible Señor de los Cráneos son salvajes y sanguinarios guerreros equipados con una armadura y unas armas de clara herencia. Tienen una inagotable sed de sangre, están poseídos por una brutalidad, una furia y una rabia sobrenaturales, y sobresalen en el arte de la guerra y de la muerte. Su presencia instiga a los hombres al derramamiento de sangre, el miedo que producen hiela los espinazos y sus alaridos y gritos de guerra amortiguan los de sus enemigos.

Los malvados sirvientes del Príncipe de la Fechoría son la encarnación de los sueños libidinosos y las imágenes depravadas de los desesperados insatisfechos. Su repugnante y nauseabunda naturaleza queda oscurecida por un aura de éxtasis y belleza que es obscena tras toda máscara de falsedad. Sus grotescos conjuradores tienen visiones de serenidad antinatural, de encanto y de libidinosa sugestión que hacen desaparecer la razón de sus pensamientos y provocan en ellos una impura admiración y codicia.

Los que suplican al Arquitecto del Destino y atraen su mirada sobrenatural son recompensados con bizarras y anárquicas entidades nacidas de la magia de su maestro. Son llamas de un caótico color, de forma cambiante e incorpóreas. Están rodeadas por una inconstante corona de energía ultraterrena que zumba y crepita, de sus cuerpos salen chispas incandescentes en cascada y tienen penetrantes ojos que ven el interior del alma.

De todos los nefandos demonios que sirven a los Señores Oscuros, los corruptos seguidores de la Bestia Pestilente son los más grotescos físicamente. Son personificaciones de la plaga y la podredumbre y su purulenta presencia y hedor se complementan con la misma de moscas que los rodea y con su nauseabunda putrefacción. Sus llagas hinchadas, sus tripas al aire, verrugas y piel supurante resultan enfermizas en grado sumo.

Extracto del Liber Malificorum.

un pequeño precio para mantener la seguridad del Imperio.

En la disiformidad toman cuerpo los más oscuros sentimientos de la Humanidad y, en forma de demonios, se deleitan en expandir la locura, la podredumbre y la muerte por el mundo mortal. Aunque catalogar las formas de los demonios pasaría una gran factura a la salud mental de un hombre, el Ordo Malleus de la Inquisición no sólo se las ha arreglado para reunir textos herejes que describen con grotescos detalles a sirvientes de los dioses del Caos, sino que también han efectuado su propia recopilación tras largos milenarios de batallar contra estas salvajes manifestaciones del Caos. Los demonios más poderosos son los vástagos de los cuatro Poderes Ruinosos: Khorne, el Dios de la Sangre; Nurgle, el Señor de la Podredumbre; Tzeentch, el Señor de la Transformación; y Slaanesh, el Príncipe Oscuro. La Inquisición conoce bien la cara de los demonios y desde el gran maestre de los Caballeros Grises al más humilde explicador hay una verdad que prevalece por encima del resto: los demonios tienen que ser exterminados para que la Humanidad pueda sobrevivir.



LAS LEGIONES DEL TERROR

La singularidad estelar conocida como el Ojo del Terror ha asolado el espacio imperial durante diez mil años igual que una herida abierta que nunca llega a cicatrizar. El Ojo del Terror es una tormenta de disformidad permanente y de proporciones gigantescas que surgió tras el cataclismo galáctico de La Caída de los Eldars. Sirve como recuerdo constante de que la némesis de la Humanidad está anclada en su propio corazón exudando la esencia pura de la disformidad en el universo material y contaminando con la infeción del Caos todo lo que se aproxima. Mancilla los cielos con su presencia dominando las estrellas con una mancha del color de la sangre infectada. Puede contemplarse a simple vista a una distancia de diez mil años luz desde cualquier sistema: un océano vibrante de color púrpura enfermizo desde Cadia; una gran herida abierta que devora el cielo

desde Fenris; una malignidad siniestra de mirada colérica desde Terra. Mortíferas tormentas de disformidad rodean el Ojo del Terror, por lo que la navegación interestelar resulta prácticamente imposible sin la pericia de un Navis Nobilite al timón. Su tamaño es tal que más de un cuarto del espacio imperial descansa bajo su malévolas miradas. Aunque el Ojo del Terror puede resultar casi imperceptible o ocultarse por las condiciones meteorológicas o por una anomalía estelar, esto solo es una pausa breve. Los que se encuentran bajo su mirada infecta sienten en sus almas el escrutinio constante de sus enemigos. El Ojo nunca se cerrará y sus habitantes tampoco dejarán de conspirar un plan para acabar con el Imperio.

El Ojo del Terror es la morada de los peores males de la galaxia. Aparte de estar infestado de los innumerables peligros que entrañan las tempestades del interior de cualquier tormenta de disformidad, también acoge a los enemigos más peligrosos del Imperio: las legiones traidoras de los dioses del Caos. Durante la Herejía de Horus, la mitad de los Marines Espaciales renunció a su lealtad al Emperador. No se trataba de una simple rebelión, pues las legiones traidoras habían jurado su alianza a los dioses del Caos por voluntad propia. Habían vendido sus almas a cambio de una eternidad en la que poder satisfacer sus más pervertidos deseos. Para otros, los Poderes Ruinosos hablaban a través de Horus prometiendo vengarse de un Emperador distante que les exigía una vida de servicio y sacrificio recibiendo poco o nada a cambio. Les prometieron que el universo sería de ellos y que no serían castigados nunca más.

Cuando Horus fue derrotado a manos del Emperador, las legiones traidoras fueron expulsadas más allá de los reinos del Hombre y se adentraron en el Ojo del Terror (el único lugar al que las flotas vengativas del Emperador no podían seguirlos). Habían sellado su condena, amargada y mutada, convirtiéndose en Marines Espaciales del Caos, guerreros despreciados y temidos en toda la galaxia por ser traidores y herejes. La inmortalidad que les había sido prometida se redujo a una existencia infernal marcada por el odio y la amargura. Las recompensas demoníacas aguardaban a los favorecidos por sus impíos patrones y la esclavitud a los que les habían fallado, pero todos estaban sometidos para siempre a los caprichos de los sedientos dioses de la disformidad.

Las temidas legiones de Marines Espaciales del Caos continúan luchando en la actualidad, impenitentes y consumidas por el deseo inquebrantable de destruir a los seguidores del Falso Emperador y arrancar su cadáver del trono de Terra. Basando su fuerza en una sed de sangre y un rencor desenfrenados, cuentan con la protección voluble de los dioses del Caos y con una ira sin límites hacia el Imperio. Por esta razón, mantendrán la Guerra Eterna hasta que el Emperador de la Humanidad sea expulsado de su trono y los Dioses del Caos gobiernen la galaxia.

Los primarcas demonios resultan aún más aterradores, ya que son un reflejo oscuro y deformado de los magníficos héroes creados por el propio Emperador en la época de la Gran Cruzada. En el pasado, cada uno de estos guerreros supremos luchó a la cabeza de una legión de Marines Espaciales y fue venerado y adorado por todos los que marchaban a la guerra bajo su mando. Desde la fatídica traición de la Herejía, se han convertido en viles fusiones de primarca y demonio que destacan en el campo de batalla sobre sus innumerales seguidores. Algunos ejemplos de estos guerreros infernales son Mortarión de la Guardia de la Muerte, demacrado y putrefacto; Magnus el Rojo, hechicero ciclopeo de



los Mil Hijos; Perturbabo de los Guerreros de Hierro, maestro paranoico del asedio; Fulgrim, el que una vez fuera señor de los Hijos del Emperador, ahora con un cuerpo lleno de extremidades; y Angiron, primarca de los Délvoradores de Mundos, con alas de murciélagos y sediento de sangre. Cada uno de ellos gobierna un mundo demoníaco que ha moldeado a medida de sus retorcidos deseos. En estos mundos se concentran los mayores enemigos de la Humanidad para planejar la caída del Imperio.

Resulta casi imposible clasificar un mundo demoníaco, excepto por que desafía toda lógica y por qué invariablemente es un pozo inhóspito que pervertirá o devorará a sus habitantes. Cada mundo demoníaco es radicalmente distinto del resto, ya que se construye a medida de los deseos de su gobernante. Aunque lo demoníaco requiere una considerable cantidad de energía para poder sobrevivir fuera del immaterium, todos consideran el Ojo del Terror un santuario. Esta peculiar inversión de las leyes naturales se repite en todos los mundos demoníacos; en ellos tampoco son

aplicables las estructuras impuestas por la gravedad y la astrofísica del universo material. La poca información que se tiene relativa a estos mundos le ha costado cara al Imperio. Solo los psíquicos más poderosos se atreven a tener visiones para adentrarse en el Ojo del Terror y consiguen regresar con sus mentes intactas. Los más débiles vuelven inevitablemente con un huésped inesperado en sus cuerpos. Las naves invisibles de la Inquisición también han penetrado en el Ojo del Terror, ocultas a los peones de la disformidad gracias a sus escudos psíquicos. Los que regresan de estos viajes lo hacen con el corazón lleno de odio por lo demoníaco y con sus convicciones renovadas. Los que no logran regresar se condenan a sí mismos a una existencia de tortura psíquica y espiritual a merced de los sádicos hijos del immaterium.

EL ORDO MALLEUS

El Ordo Malleus (que significa "Orden del Martillo" en el idioma gótico clásico) es la división de la Inquisición del Emperador que se dedica a destruir la manifestación física del propio Caos: los demonios. Los integrantes del Ordo Malleus han consagrado sus vidas al descubrimiento y destrucción de lo demoníaco. Su misión consiste en cazar y purgar a todos los que se alian con los demonios y con las criaturas espantosas que estos conjuran antes de que sus acciones blasfemas conduzcan a invasiones demoníacas a gran escala.

Un inquisidor tiene tal autoridad y la amenaza de lo demoníaco es tan inmensa que ningún sacrificio es demasiado grande para combatir esta amenaza y ninguna fuerza es demasiado numerosa para acabar con los terribles servidores del Caos. Incluso con una victoria, los que han combatido junto a un cazador de demonios han de ser exterminados para evitar que la corrupción del Caos se extienda; como los Marines Espaciales son demasiado valiosos para ser ejecutados, se les borra la memoria para erradicar toda evidencia que pudiera hacerles pensar en la existencia de una brecha entre el mundo material y la disformidad.

Con todo, en ocasiones el demonio se manifiesta procedente del éter en gran número y los inquisidores del Ordo Malleus se ven obligados a llamar a los integrantes de su propia cámara militante, guerreros incluso más poderosos y devotos que los Marines Espaciales. Otras veces, estas monstruosidades voraces se manifiestan en la dimensión material como una gran ola de hambrrientas de almas de inocentes. Solo una fuerza en toda la galaxia puede hacer frente a una infestación demoníaca como esa: los Caballeros Grises.



LAS CRUZADAS NEGRAS

Una vez cada diez generaciones surge un verdadero paladín del Caos en el Ojo del Terror. Gracias al poder de su voluntad implacable y al favor de los Dioses Oscuros, este paladín mantiene una alianza inestable entre las fuerzas infernales del Ojo del Terror y reúne un ejército formado por Marines Espaciales del Caos, demonios, mutantes y renegados. Las forjas de los mundos infernales resuenan con el chirrido de las máquinas de su siniestras fábricas que vomitan continuamente nuevas armaduras y armas para los seguidores del elegido y los ingenios demoníacos despiertan de sus oscuros sueños con sacrificios sangrientos. Las facciones rivalizan por el mando de las tropas de cruzados vengativos o son sometidas a la obediencia.

Cuando se inicia una cruzada negra, el Ojo del Terror vomita las diabólicas fuerzas del Caos: ejércitos de demonios (filas y filas de gigantescos monstruos deformes), innumerables masas de herejes, tribus salvajes de mutantes y ancestrales y terroríficos titanes del Caos. Y las legiones de Marines Espaciales del Caos van a la cabeza de estas huestes de pesadilla, unidas por el deseo de llevar la destrucción al odiado Imperio. Carcomidos por su amargo odio contra el Imperio que los expulsó, los Marines Espaciales del Caos intentan destruir el reino del Emperador en una sanguinaria venganza por su antigua derrota.

Las cruzadas negras más peligrosas son las lideradas por Abaddon el Saqueador, Señor de la Guerra de la temida Legión Negra y heredero del poder de Horus. En trece ocasiones ha avanzado desde los mundos infernales para sembrar el terror entre sus enemigos mortales clavando un puñal en el corazón del Imperio y, con cada nuevo ataque, profundizando en la herida. La decimotercera cruzada de Abaddon fue con mucho la que tuvo más éxito, ya que logró derribar las defensas de la Puerta de Cadia desgarrando el corazón de todo el sector Cadia. Sectores enteros se vieron sumidos en la guerra y millones han perecido en sus llamas, con lo que sistemas enteros quedaron reducidos a desiertos cubiertos de cadáveres. En la actualidad, Cadia es una ruina, un lugar lleno de escombros que poco tiene que ver con el bastión eterno que fue en el pasado. En este lugar, las fuerzas de Abaddon luchan por el control total del mundo guarnición y, si salen victoriosas, probablemente lanzarán un ataque final contra la propia Terra.

CADIA

El mundo fortaleza de Cadia está situado en el borde del Ojo del Terror y protege la ruta estable entre los mundos demoníacos y el Imperio. Una flota debe superar la Puerta de Cadia si pretende escapar del Ojo del Terror y por eso Cadia y sus sistemas circundantes conforman el objetivo estratégico más vital de todo el Imperio. Los habitantes de Cadia han resistido estoicamente asaltos cada vez más sangrientos en el transcurso de los milenarios. Su población, desde el más joven al más viejo, se ha entrenado para la guerra y para la defensa de la Puerta de Cadia. A pesar de la carnicería causada por Abaddon en la última cruzada negra, los cadianos continúan luchando valientemente para tratar de frenar la marea y rezan por la liberación final.







LA AMENAZA ALIENÍGENA

El Imperio del Hombre es atacado constantemente por alienígenas decididos a esclavizarlo o destruirlo a toda costa. Algunas de estas razas reclamaban ya como suya la galaxia cuando la Humanidad daba sus primeros pasos. Para ellas, la Humanidad es una infestación que debe ser eliminada de las estrellas en una marea de sangre. Otras atacan al Imperio desde fuera destrozando zonas del espacio que la Humanidad ha luchado por conquistar. Para los alienígenas, la Humanidad es una bestia pesada y ciega que debe

ser abatida como requisito para ampliar el espacio para su propia propagación. De no ser por la batalla constante entre las innumerables razas que comparten la galaxia, la Humanidad sería destruida rápidamente.

Hay razas alienígenas en la galaxia con las que el hombre se ha tenido que enfrentar con uñas y dientes durante siglos. Estas razas no han resultado menos mortíferas a pesar del conocimiento obtenido de estos enemigos ancestrales. Los misteriosos Eldars fueron antaño los señores de las estrellas, pero perdieron su imperio en un cataclismo galáctico hace miles de años y, desde entonces, han vigilado la ascensión del Imperio con odio y resentimiento. Los Eldars eran maestros de la tecnología y, ahora, los pocos guerreros que quedan de esta orgullosa raza vagan por la galaxia a bordo de gigantescos mundos astronave desde los que atacan a una velocidad vertiginosa al Imperio de la Humanidad y vuelven a desvanecerse como fantasmas antes de que puedan tomarse represalias contra ellos. Como contraste brutal están los salvajes guerreros pieles verdes de la raza orka, cuyo número es tan elevado que, si algún día llegaran a unirse, arrasarían a la Humanidad en una orgía de violencia y muerte. El Imperio ha masacrado a la raza orka una y otra vez solo para comprobar que regresaban a emprender nuevas guerras cada vez con mayor intensidad.

Estos enemigos ancestrales, que han atacado a la civilización humana desde la primera vez que esta pisó las estrellas, suponen la peor de las amenazas para la Humanidad. Durante el último milenio, la corrupción alienígena se ha intensificado de una forma brutal. En los últimos siglos, varias razas alienígenas mayores han revelado su existencia y han iniciado una guerra contra el Imperio amenazando con corromperlo o destruirlo de una vez por todas. La más dinámica y vital de ellas es la raza de los Tau, cuyo imperio en la Franja Este se expande a una velocidad alarmante. Los mundos que se niegan a aliarse con los Tau son arrasados por la increíble potencia de fuego de esta raza alienígena. Más allá de los mundos de clan de los Tau, acecha una amenaza aún más terrorífica: las flotas enjambre de la



Eldar pirata.

EL ORDO XENOS

El Ordo Xenos es una de las tres grandes divisiones de la Santa Inquisición del Emperador y está consagrado a la caza y destrucción de la vida alienígena. Aunque los inquisidores son temidos en todo el Imperio, son los alienígenas y los que se atrevan a darles cobijo los que han de temer la ira del Cazador de Alienigenas. El Ordo Xenos es la primera y mayor de las defensas de la Humanidad frente a la amenaza alienígena; tiene a su disposición el mejor equipo imperial, posee amplios conocimientos de sus enemigos y ha sido bendecido con un odio fiero. Cuando la corrupción alienígena es sutil, los inquisidores del Ordo se deshacen de ella con la hoja afilada del escalpel. la vigilancia y la determinación. Cuando el alienígena aparece en una gran horda, los Guardianes de la Muerte, los mejores guerreros de los capítulos de Marines Espaciales, marcharán a la cabeza para purgar al hereje con fuego y acero.

raza tiránida, monstruosidades alienígenas inimaginables de fuera de la galaxia conocida que devoran todo lo que encuentran a su paso en una maraña de bestias con cuchillas que piensan y matan como si fueran una sola. Pero la raza más diabólica y traicionera de todas es la de los Necrones, máquinas inmortales que han permanecido en estado latente desde el amanecer de los tiempos esperando la llamada de los ancestrales dioses estelares para iniciar la cosecha de las razas vivientes una vez más.

Sin embargo, sería arriesgado pensar que las razas alienígenas del universo pueden enumerarse tan fácilmente y es que en los lugares más recónditos de la galaxia acechan innumerables razas alienígenas. Las infestaciones de los Hrud, los Drugh de Pyrus I (semejantes a gusanos), los cambiadores de formas de Lacrymole, los ultraviolentos Barghesi y los devoradores de mentes Khrave, entre otros, son tan solo una pequeña fracción de las especies alienígenas que acechan en las estrellas a la espera de devorar los mundos humanos hasta que solo quede depravación y ruina. No menos letales son aquellas xenorazas a las cuales trae sin cuidado la civilización o la guerra; son monstruos semiconscientes cuya existencia se limita simplemente a atacar a los descuidados. Entre ellas destacan los Demonios de Garras, los cristalinos Dracolith, los espantosos Ambul, los Diablos de Catachán y otros muchos que consideran a la humanidad únicamente como un sustento.

A pesar del mortífero despliegue de razas alienígenas hostiles repartidas por todo el Imperio, hay algunos que, en su ignorancia, emplean a los alienígenas como mercenarios o, peor aún, utilizan su tecnología arcana para sus propios fines. El gran atractivo para emprender estas acciones es que muchas de esas razas alienígenas superan a la Humanidad en fuerza o conocimientos tecnológicos. Los caníbales Kroot han combatido en ocasiones junto a comandantes de ejércitos imperiales; los Carachodianos (alados y volu-

"El contacto con las razas alienígenas renueva siempre nuestra fe en la Humanidad. Creo que los viajes al exterior estrechan la mente de una forma maravillosa".

Helem Boesch

bles) venden sus servicios al mejor postor y en las cimas de los mundos colmena, los más osados negocian con la xenotecnología como contrabando. En este sentido, la corrupción alienígena se extiende por todas las franjas del Imperio amenazando con filtrarse en el entramado de su sociedad hasta que pueda consumirlo tanto desde el interior como desde el exterior. Razón tiene el que dice que la recompensa a la tolerancia es la muerte.

Los Loxatl son cuadrúpedos siniestros no humanoides que han evolucionado a partir de formas anfibias. Ligeramente más grandes que el estándar humano, son extremadamente rápidos y hábiles. Además, usan sus garras para trepar por cualquier superficie, por lo que pueden escalar muros y atravesar techos. Fuera del agua, empeoran el oído y la visión de estos alienígenas de piel gris, así que confían en su agudizado sentido del gusto y en la detección de vibraciones para cazar y acorralar a su presa.

Los Loxatl usan un arma de diseño alienígena conocida como "acribillador de agujas". Transportan estas potentes armas, junto a cartucheras repletas de munición, colgadas del torso y montadas sobre armazones metálicos que disparan estas armas mediante algún tipo de impulso mental y permiten al Loxatl tener los brazos libres para trepar. Los mortales proyectiles llenos con miles de filamentos afilados atraviesan la armadura y la piel del enemigo causándole heridas graves.

Parece ser que los Loxatl operan mejor en unidades pequeñas de la misma progenie biológica comunicándose mediante vibraciones. Llamadas subsónicas y, si están próximos, diseños iridiscentes que destellan en su piel. Los informes de actividad loxatl realizados por la Guardia Imperial confirmaron que suelen detectarlos por el olor nauseabundo que desprenden (una mezcla de leche rancia y menta).



ELDARS DE LOS MUNDOS ASTRONAVE

LOS QUE AGONIZAN



Brujo Arquellia del Mundo Astronave de Ulthwé

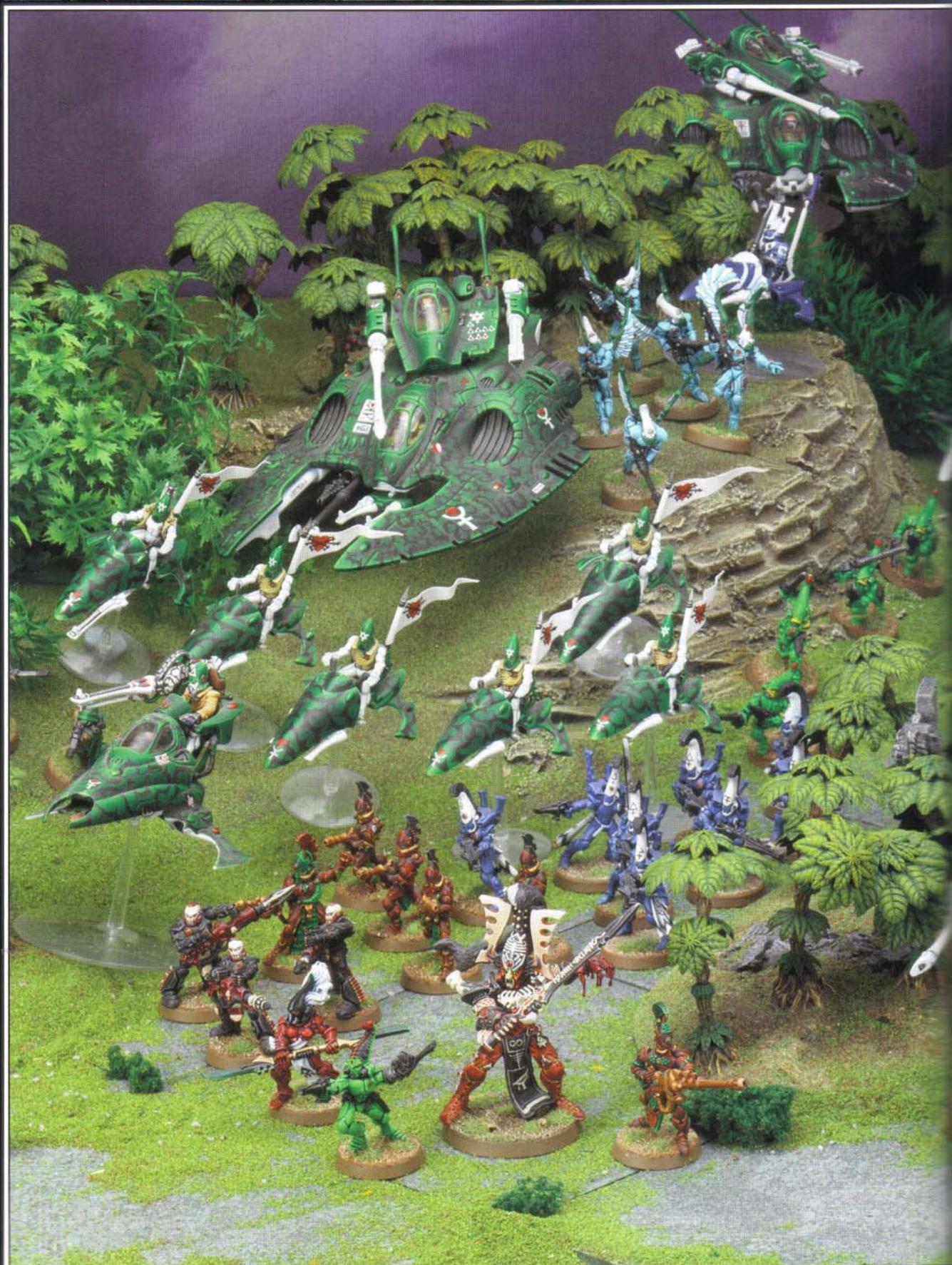
Los Eldars son una raza ancestral y misteriosa, unos alienígenas enigmáticos que nunca hablan abiertamente de su terrible pasado. Hace mucho tiempo, cuando los ancestros de la Humanidad estaban saliendo del mar, su imperio abarcaba toda la galaxia. Sus deseos decidían el destino de mundos enteros y extinguían soles. Ahora son una raza prácticamente extinta, los últimos fragmentos dispersos de una civilización sumida en una guerra constante. Han quedado reducidos a una raza dispersa y nómada, pues solo unos pocos pudieron sobrevivir a La Caída huyendo en sus potentes naves vivientes denominadas mundos astronave. A bordo de estas naves, los últimos restos de la civilización eldar vagan entre las estrellas.

Hace miles de años, los Eldars cayeron víctimas de un orgullo inmoral que los llevó a la decadencia y, finalmente, a la depravación. Un dios obsceno y enfermizo nació fruto de sus ambiciosos sueños. La implosión psíquica de su nacimiento desgarró el corazón de su imperio dejando

una placenta sangrienta de Caos puro en su lugar. Solo con una dedicación rígida y una negación de su aspecto más oscuro pueden los Eldars evitar a su dios depredador, que todavía está sediento de sus almas. Por eso, en esta época oscura más y más Eldars siguen la senda del guerrero.

A pesar de todo lo que han perdido, su increíblemente avanzada tecnología los convierte en adversarios terribles en el campo de batalla. Sus vehículos gravitatorios elegantes y gráciles se deslizan sin esfuerzo y despliegan una gran potencia de fuego, capaz de atravesar el blindaje más grueso. Las escuadras de elite de sus guerreros de la senda atacan puntos vitales de las líneas enemigas y destruyen muchos enemigos antes de volver a retirarse con sigilo. Sin estos guerreros expertos en combate y sin la poderosa ayuda de sus videntes, la antaño brillante estrella de los Eldars se habría consumido y extinguido para siempre.





TEMPLANDO LA ESPADA EN EL VIENTO



Dirigidos por la Corte del Joven Rey, el Mundo Astronave de Biel-Tan recupera los mundos perdidos tras la Caída.
La hueste de la Espada en el Viento surge desde la telaraña para reclamar el planeta Corialis IV.

EL ALMA NEGRA

ELDARS OSCUROS



Khalistas, guerrero de la Cábala de la Cuchilla Mellada

Los Eldars Oscuros son una raza irrevocablemente depravada y corrupta en todos los sentidos. No solo disfrutan infligiendo dolor y sufrimiento a sus víctimas mucho más que cualquier otra raza, sino que, además, les produce una gran satisfacción la manipulación despiadada de los seres más débiles a los que esclavizan. Cuando estas crueles criaturas aparecieron en la galaxia procedentes de su reino crepuscular de Commorragh, eran una raza de incursores piratas que atacaba de improviso con sus naves rápidas como flechas. Una incursión eldar oscura es una visión terrorífica, ya que son alienígenas crueles que matan brutalmente a la mayoría de los guerreros a los que se enfrentan y después arrastran a los gemidos supervivientes hasta su dominio de pesadilla.

Los Eldars Oscuros se deleitan jugueteando con sus enemigos y dedican todo su intelecto alienígena a la diversión que representa para ellos aprovechar los temores de sus presas. Sus sectas de guerreros atacan con gran rapidez y sin previo aviso adentrándose en las líneas enemigas monta-

dos en sus barrocos esquifes para lanzarse sobre sus filas y poder así experimentar de primera mano la diversión que supone una buena carnicería. Un reguero de sangre y cadáveres espasmódicos marca el camino por el que pasan los Eldars Oscuros, además de las carcajadas de estos crueles y perturbados alienígenas resonando en los oídos de sus víctimas mientras buscan nuevos juguetes.

Para estos individuos depravados, el dulce fruto del terror es tan agradable como la caricia de la hoja afilada de un arma al atravesar una piel suave. Los Eldars Oscuros disfrutan destrozando los cuerpos y las almas de sus esclavos y durante miles de años se han dedicado a refinar el arte de la tortura. Gozan con cada matiz de dolor y angustia que pueden causar a sus cautivos mientras los gritos de angustia de los esclavos resuenan pidiéndoles que pongan fin a su miserable existencia, una petición que los Eldars Oscuros se resisten a darles.





atraídos por el olor de la sangre...



La Cábala del Corazón Negro, que sirve al gran Asdrúbal Vect, lanza una incursión relámpago sobre el mundo imperial de Trantor, ya que está hambrienta de esclavos para su despiadado gobernante.

EL RENACER DE LOS ANTIGUOS

NECRONES



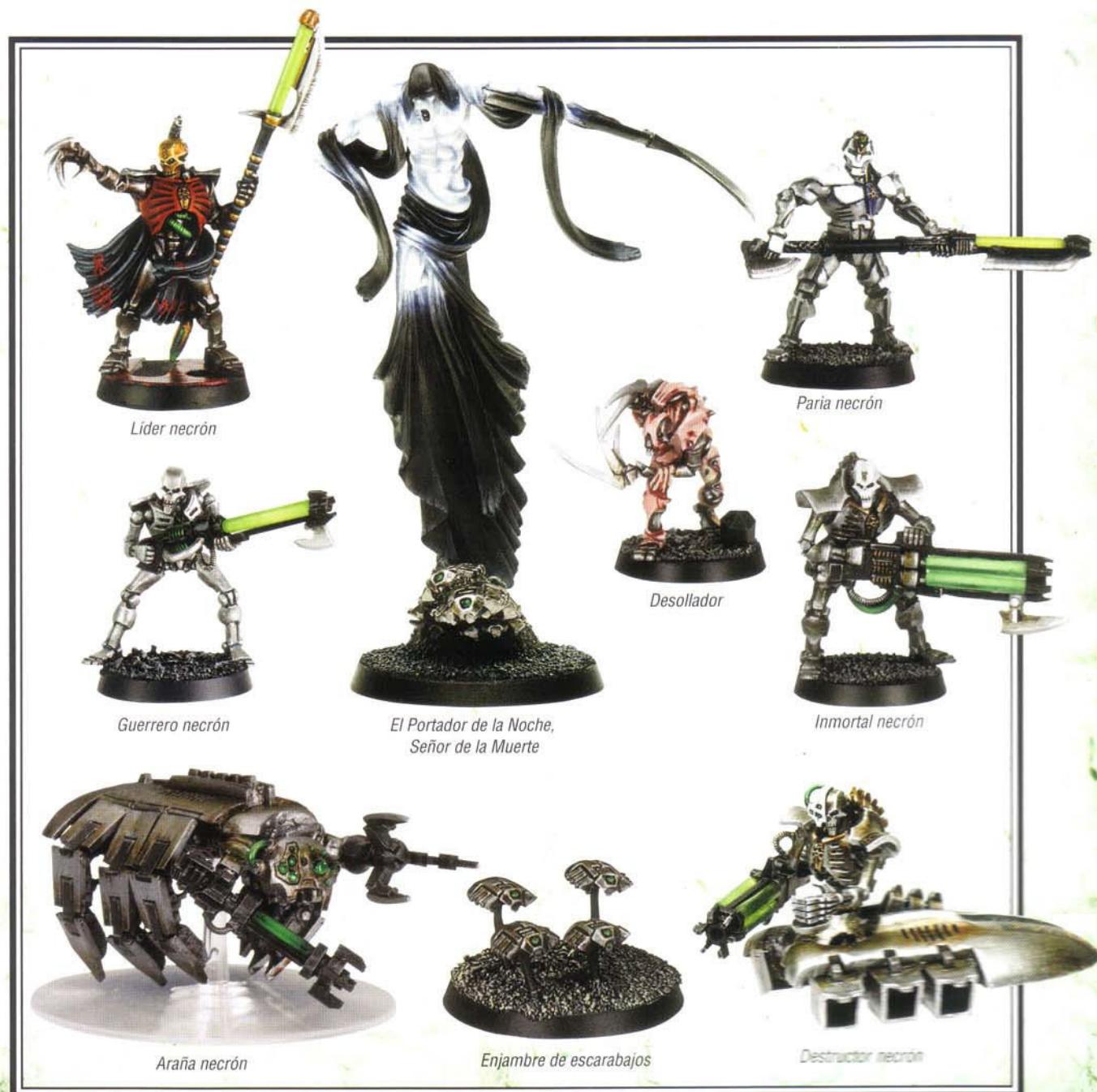
Guerrero necrón, designación desconocida

Durante sesenta millones de años han permanecido dormidos a la espera de la llamada de los dioses estelares. Durante una eternidad han estado aletargados en sus cámaras de estasis enterradas en profundos mundos necrópolis, alejados de los ojos fisgones de las razas menores. Aunque no han sido vistos, no son desconocidos y se esconden en el corazón del Imperio esperando el momento de atacar. Son almas resentidas encerradas en cuerpos desprovistos de carne. Los Necrones han regresado tras muchos milenios de inactividad y su sangrienta cosecha ha comenzado de nuevo. Sus flotas dan caza a las razas mortales para que sean consumidas por sus señores.

En sus enormes naves sepulcro y monolitos flotantes, las resplandecientes falanges de guerreros necrones permanecen al acecho, con sus falsos cuerpos inmunes a las armas enemigas. En la vanguardia de sus fuerzas se sitú-

an los líderes necrones; sus sudarios raidos flotan en una brisa ultraterrenal mientras ordenan silenciosamente a sus guerreros esqueléticos avanzar hacia el enemigo. Junto a ellos marchan las arcanas monstruosidades y máquinas de guerra de su raza, algunas milagrosamente rápidas y totalmente mortíferas, otras tan pesadas e inevitables como la propia muerte.

Atacan sin previo aviso matando brutalmente a su presa y desapareciendo sin dejar rastro ni siquiera de sus propios guerreros caídos, que desaparecen misteriosamente del campo de batalla. Para los Necrones, sus enemigos son simplemente ganado con el que alimentar a sus siempre hambrientos dioses; y, con cada año que pasa, crece el tamaño de las flotas necronas. Pronto su objetivo final, la erradicación de todo tipo de vida, se convertirá en una realidad y la galaxia será un desierto baldío y asolado.





SU NÚMERO ES LEGIÓN, SU NOMBRE LA MUERTE.



Los Necrones, que han despertado de los polvorientos sepulcros de mundos que murieron hace mucho tiempo, reclaman el reino de sus antiguos dioses estelares. El recién despertado Portador de la Noche invoca a su ejército del mundo muerto de Cthelmax para destruir a los tan odiados seres vivos.

ORKOS

LA BESTIA



Ruzgob, Cicatriz del Klan Goff

Los Orkos son la raza más brutal y sedienta de guerra de cuantas habitan en la galaxia. Estos monstruos de piel verde solo viven para el combate y disfrutan sembrando el caos y la destrucción. De hecho, tan grande es su necesidad de conflictos, que no dudan en luchar contra los de su propia raza en sangrientas guerras contra otros Orkos debido a su sed insaciable de batalla.

En ocasiones, un kaudillo orko surge de las filas de una horda y une a las demás con su incitadora visión de conquista. Bajo la arrolladora personalidad del kaudillo (y también por su intimidatoria presencia física), los Orkos parten en busca de nuevos enemigos a los que enfrentarse. Y, si una invasión aumenta de tamaño, se ven atraídos irrefrenablemente hacia ella hasta originarse un poderoso ¡Waaagh!

Estos ¡Waaahgs! no pueden detenerse, pues cientos de miles de guerreros sedientos de lucha se lanzan sobre un planeta en una marea verde de malevolencia orka. Gracias a estas conquistas masivas, los Orkos se han extendido por toda la galaxia, desde el centro hasta la franja exterior. Si los Orkos llegasen a estar unidos como cualquier otra raza, ningún ejército de la galaxia podría resistir su asalto.

En batalla, las enormes hordas de musculosos pieles verdes cargan empuñando toscas espadas y disparan sin cesar sus armas. Otros se lanzan gritando sobre el enemigo montados en motocicletas destartaladas, buggies y karros de guerra con sus rugientes motores metálicos exhalando humo aceitoso. Sobre ellos se ciernen los poderosos gigan tes, enormes efigies de los dioses orkos, cargados de cañones y misiles que despliegan una potencia de fuego capaz de arrasar una ciudad. Cuando los Orkos se lanzan al combate, la galaxia tiembla.



Okbok, pistolero del Klan Kráneo de Muerte



Mad Bazzza, soldado de azalto del Klan Goff



Niblit, centinela gretchin



Rogrok, akribillador del Klan Luna Malvada



Dagnazz, pistolero del Klan Goff



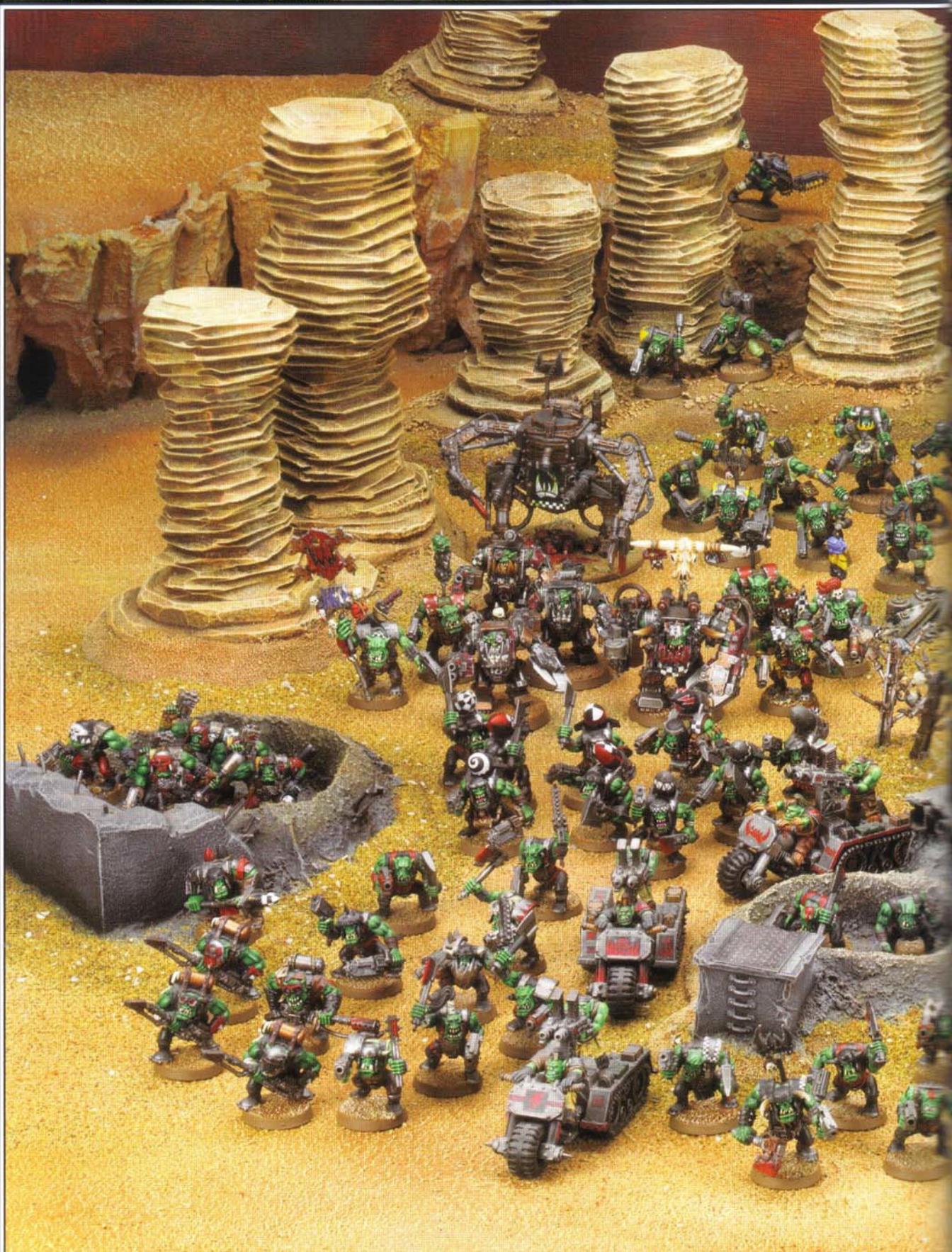
Gorgoth, achicharrador



Ezplotalataz, dreadnought orko



Kaudillo Ghazghkull Mag Uruk Thraka



iWAAAGH!



Cuando los Orkos marchan a la guerra, lo hacen en un masivo ¡Waaagh! que barre todo a su paso, como una marea verde. El planeta de Armageddon sufrió tremadamente durante la invasión del Kaudillo Orko Ghazghkull Thraka.

998.M41

LAS GUERRAS DE ARMAGEDDON

Armageddon es un planeta asolado por las guerras. La primera de ellas la desató Angron, Primarca de los Devoradores de Mundos, y la dos siguientes el caudillo orko más grande de la galaxia, Ghazghkull Mag Uruk Thraka. La tercera y más devastadora guerra tuvo lugar cincuenta y siete años después de la derrota del primer ¡Waaagh! de Ghazghkull. Los piedroz orkos, asteroides del tamaño de una montaña que albergan un gran número de guerreros orkos y transportan inmensas máquinas de guerra, se estrellaron sobre los desiertos de ceniza como si fueran puñetazos propinados por un dios enfurecido. Millones de civiles perdieron la vida en colmena Hades (el lugar donde Ghazghkull fue derrotado la primera vez), que quedó totalmente aplanada por las inmensas rocas que cayeron desde la órbita. La tierra se estremeció al paso de titanes y gargantes. La guerra se extendió como un incendio y Ghazghkull pensó que tenía el mundo al alcance de su garra.

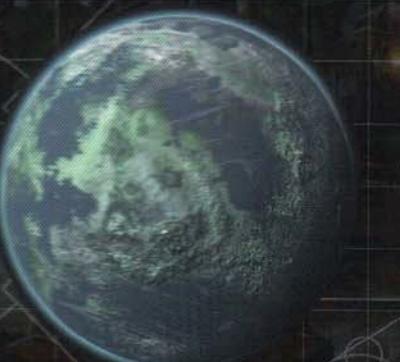
Del Caos que provocó la primera invasión orka surgió uno de los héroes más resueltos de la historia del Imperio: el Comisario Yarrick de la Guardia Imperial, que una vez más se encargó de dirigir la resistencia ante la invasión del señor de la guerra orko. Cuando Ghazghkull tuvo noticias de que su némesis se levantaba contra él una vez más, redobló sus esfuerzos, aunque no le sirvió de nada ante las tácticas magistrales de Yarrick. El "Viejo" de Armageddon convirtió las fuerzas imperiales en una máquina de hierro y acero imparable con la que expulsar a Ghazghkull del planeta. Aunque Ghazghkull se retiró y Yarrick lo persiguió a la cabeza de una cruzada, la guerra aún continúa. El coste de esta empresa se mide en vidas humanas y la espiral de muerte se ha cobrado ya billones. Con todo, Armageddon debe resistir a cualquier precio.





ARMAGEDDON

El mundo colmena de Armageddon es el eje del sector Armageddon. Se trata de un contaminado desierto industrial de cenizas y metal y es un centro vital de los canales de navegación del Imperio. Sus estruendosas fábricas de munición se hallan en continuo crecimiento y se encargan de suministrar armas y tanques a miles de regimientos de la Guardia Imperial de todo el Segmentum. Si Armageddon cae, sistemas enteros resultarían destruidos por la terrible presión del ataque orko. Sin embargo, los defensores de la Humanidad no se quedarán de brazos cruzados mientras el mundo colmena siga asediado. Millones de humanos se apresuran ya a defender Armageddon hasta las últimas consecuencias.



LOS TAU

LA JOVEN RAZA



Guerrero de la Casta del Fuego Shas'O Vior'la Señor de D'yanoii Sept

Los Tau son una raza joven y ambiciosa con un propósito común: llevar la luz y la unidad a quienes se alían con ellos. Mientras el Imperio se desmorona y es asediado por todos sus frentes, el imperio tau crece y se hace más fuerte. En la Franja Este, muy lejos del poder de Terra, un planeta tras otro va cayendo ante el avance dinámico de los Tau. Sin embargo, algunos se resisten a comprobar los beneficios de formar parte del imperio tau. La resistencia es fútil, ya sea filosófica o física, pues el Bien Supremo puede vencer cualquier obstáculo.

Al frente de esta rápida expansión se encuentran los guerreros de la Casta del Fuego. Al no verse afectados por la superstición y el miedo a la tecnología de la Humanidad, los guerreros de la Casta del Fuego van a la batalla con armas de una gran potencia y revestidos de armaduras de combate

capaces de soportar los ataques más fieros. Las unidades con holoarmaduras y las de exploradores buscan al enemigo para que el cuerpo de cazadores se encargue de él gracias a sus movimientos rápidos y a su gran potencia de fuego, que lo ayudan a destruirlo a distancia.

En el centro neurálgico del imperio tau están los Etéreos, los gobernantes espirituales de los Tau. Aunque se los ve en raras ocasiones, su presencia es evidente en cada mundo tau. Muchas otras razas forman parte del imperio tau, como los Kroot, mercenarios cuya fuerza y habilidad los convierten en luchadores por naturaleza. Otros alienigenas, unos coaccionados y otros conquistados, ponen sus habilidades y talentos al servicio de los Tau, unidos en su causa común de llevar el Bien Supremo a otros mundos y a otras razas.





POR EL BIEN SUPREMO



El cuerpo de cazadores de Aun'vre, acompañados de mercenarios kroot, tanques Cabezamartillo y transportes Mantarraya, establece una zona de aterrizaje antes de reclamar Nimbosa.

EL GRAN DEVORADOR



TIRÁNIDOS

Guerrero tiránido de la Flota Enjambre Behemoth

Los Tiránidos son la mayor raza alienígena que infesta la galaxia. Como una fuerza elemental, se reúnen en ingentes grupos y, permanentemente hambrrientos y demasiado numerosos para ser detenidos, atraviesan el vacío en sus naves igual que un banco de peces. Se cree que los Tiránidos han migrado desde más allá de la galaxia conocida buscando nuevos sistemas que consumir. Sus enjambres devoradores descienden sobre planetas a los que despojan de todo tipo de vida. Devoran cualquier organismo y lo devuelven a las naves enjambre, donde es disuelto en un rico fluido biológico con el que se desarrollarán nuevos organismos tiránidos. Cuando los Tiránidos avanzan buscando una presa fresca, no dejan tras ellos nada más que una esfera de piedra muerta.

Los Tiránidos no construyen sus armas y naves con metal o plástico, sino que usan la selección genética y la bioingeniería para desarrollar el material orgánico recolectado en los mundos que han absorbido. Las flotas enjambre

tiránidas constan de millones de naves conscientes, cada una de ellas hogar de billones de monstruosidades que evolucionan a partir de los genoórganos de las cámaras reproductoras de las naves. Todas estas criaturas han sido creadas para servir a una entidad única que es la nave, y la nave solo existe como parte del horrendo superorganismo que es la flota enjambre.

La raza tiránida está formada por muchos tipos de criaturas que funcionan como una sola, perfectamente coordinadas por la conciencia estructuralista de la mente enjambre. En combate, los Tiránidos forman una horda feroz y aniquiladora. Progenies de bestias con cuchillas corren bajo pesados biotitanes y terribles tiranos de enjambre en una avalancha de máquinas destructivas fruto de la bioingeniería. Imparable y despiadada, la raza tiránida representa una amenaza inimaginable no solo para la Humanidad, sino para toda la galaxia.





LOS DEVORADORES DE MUNDOS



Una invasión tiránida se basa en un terrible sistema de ataque masivo que transforma el planeta en una biomasa más fácil de digerir. En la invasión tiránida de Tarsus Ultra, cayeron de los cielos tartos millones de bioasesinos que el paisaje quedó desfigurado.

745.M41 - presente

LAS GUERRAS TIRÁNIDAS

El Imperio tardó en reaccionar cuando se perdió el contacto con una docena de mundos de la Franja Este del espacio imperial. Sin que el Imperio siquiera lo sospechara, una mortífera raza alienígena había surgido del vacío y se estaba dedicando a consumir mundos con una eficacia implacable.

La presencia de esta amenaza galáctica fue descubierta cuando el Inquisidor Kryptman del Ordo Xenos recuperó una placa de datos de la pelada roca de lo que antaño había sido el mundo imperial de Titán. Las flotas alienígenas estaban compuestas por una innumerable oleada de naves vivientes, desde naves biológicas de ataque a gargantuescas naves enjambre con tentáculos, con todas las células unidas para formar un gran y único organismo que amenazaba con devorar el Imperio. Codificada como la Flota Enjambre Behemoth, la invasión tiránida inicial condujo a una de las mayores batallas espaciales de la historia imperial que tuvo lugar en los anillos de Circe. Los Ultramarines y la Flota Tempestus sufrieron innumerables bajas antes de que la invasión llegase a ser abortada y destruida.

Pero los Tiránidos nunca podrán ser vencidos del todo, pues cada vez que se los rechaza desarrollan nuevos métodos para vencer y consumir a los que se interponen en su camino. La Flota Enjambre Kraken fue la más insidiosa y devastadora y su aproximación siempre iba acompañada de una oleada de confusión y del cese de las comunicaciones. Cultos blasfemos que adoraban a los invasores tiránidos como dioses surgieron a su paso en diversos mundos y las rebeliones y guerras civiles convertían a esos planetas en lugares fáciles de capturar cuando la Flota Enjambre Kraken aparecía procedente del vacío. Solo la intervención y la consecuente destrucción del cercano mundo astrovialde elyandren salvó a aquellos mundos de la aniquilación total a manos de la Flota Enjambre Kraken.

Ahora el Imperio se enfrenta a otra invasión tiránida, la de la Flota Enjambre Leviathan, que avanza sangrientamente en dirección a Terra desde debajo del plano galáctico. Solo el futuro revelará si las formas de vida primitivas de esta galaxia pueden resistir el asalto del superorganismo tiránido.

LA BATALLA POR MACRAGGE

Macragge, planeta natal del Capítulo de los Ultramarines y la joya de la corona de Ultramar, prospera bajo el gobierno de Marneus Calgar, Señor del Capítulo de los Ultramarines. Macragge, sólidamente fortificado y fuertemente defendido por los Ultramarines y por sus fuerzas de defensa planetaria, resistió a la gran amenaza interestelar de la Flota Enjambre Behemoth hasta que las flotas combinadas de Ultramar y de la Flota Tempestus pudieron unirse al combate y destruir la amenaza tiránida. En la superficie, los inmensos exterminadores de la Primera Compañía aplastaron a numerosos alienígenas mientras llevaban a cabo una sangrienta y gradual retirada a través de los laberintos de sus fortalezas de defensa polares. Aunque le costó todos y cada uno de sus exterminadores, la Primera Compañía contuvo la amenaza alienígena hasta que sus hermanos de batalla regresaron de la guerra en el espacio y purgaron su planeta natal de la amenaza alienígena.







MILENIO SINIESTRO

Las reglas principales de Warhammer 40,000 explican cómo se juega a un juego de mesa con miniaturas. Sin embargo, en ellas solo pueden esbozarse algunas de las maneras en las que resolver los diferentes tipos de batallas. En esta sección nos detendremos en cómo jugar en el 41º Milenio y te mostraremos varias formas de añadir elementos emocionantes a tus partidas e implicarte más y más en el Hobby.

La razón por la que hemos hecho esta separación es porque las reglas de Warhammer 40,000 tienen que estar en la sección de reglas más importantes de este libro y en los codex de cada ejército. Lo que te ofrecemos a continuación es una serie de consejos e ideas para que expandas los horizontes de tus partidas.

La forma más popular de jugar a Warhammer 40,000 es entre dos jugadores que mueven sus ejércitos de 1.500 puntos por turnos, tiran un dado para determinar qué misión estándar juegan, colocan los elementos de escenografía de manera equilibrada y, a continuación, se ponen a jugar. La mayor ventaja que tiene esta forma de jugar es que es muy sencillo quedar para jugar porque apenas hay cosas que planear de antemano. En las tiendas Games Workshop, al igual que en los clubes o en los puntos de venta independientes, se llevan a cabo muchas partidas de este tipo. A muchos jugadores les resulta muy reconfortante el reto de colecciónar un ejército estándar que pueda enfrentarse a cualquier tipo de ejército; y, efectivamente, es signo de buen general que un ejército tenga las mismas posibilidades de victoria ante una fuerza de asalto que ante ejércitos cargados de armamento pesado.

Sin embargo, muchos jugadores forman parte de un grupo de juego, un grupo de personas que piensan de forma parecida y que quedan habitualmente para enfrentarse a los ejércitos de unos y otros, una y otra vez, sobre el campo de batalla. Es normal que en estos grupos de jugadores acaben creándose estilos de juego y que muchos jugadores quieran establecer unas "reglas caseras" que cubran las situaciones no previstas por las reglas o crear reglas adicionales para que las batallas les resulten más entretenidas. Por otro lado, al enfrentarse a los mismos oponentes una y otra vez, se crearán rivalidades, algo que no suele suceder en las partidas entre desconocidos.

Una de las mayores ventajas de tener un grupo de juego de este tipo es que los jugadores podrán explorar aspectos de Warhammer 40,000 que nunca tendrían la oportunidad de descubrir en partidas aisladas, y es justo de eso de lo que trata esta sección del libro.

Milenio siniestro se acerca al Hobby en conjunto y expande las reglas principales proporcionando nuevas formas de juego y ofreciendo detalles exhaustivos sobre la forma de colecciónar un ejército y transformar y personalizar tus miniaturas. La filosofía de *Milenio siniestro* es interrelacionar estos elementos, todos los cuales son esenciales para completar la experiencia de los juegos de tablero con miniaturas. Esta sección debería ser considerada un recopilatorio de recursos y un campo abonado para las ideas.

¿Qué vas a encontrar en *Milenio siniestro*?

COLECCIONAR

Coleccionar un ejército del que te sientes orgulloso y desplegarlo junto a elementos de escenografía interesantes y variados es uno de los grandes placeres del Hobby. En esta sección te explicaremos cómo colecciónar tu fuerza, desde consejos sobre cuál puede ser el ejército más adecuado para ti hasta cómo ir expandiéndolo. Encontrarás dos ejemplos de ejércitos coleccionados por jugadores veteranos en los que se explica cómo planearon, coleccionaron y pintaron sus fuerzas.

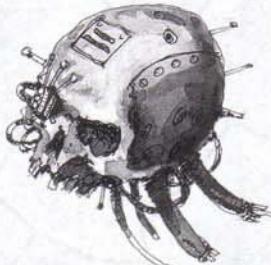
ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

Aunque se pueden jugar partidas de Warhammer 40,000 sobre superficies lisas y sin ningún tipo de escenografía, estas partidas suelen resultar un tanto aburridas. Por ello, en *Milenio siniestro* también se trata la escenografía, desde diferentes elementos de escenografía sencillos que pueden crearse en poco tiempo a elementos de escenografía temáticos para una campaña con una localización específica y para la que haya que crear elementos de escenografía realmente especiales y de estilo cinematográfico.

PATRULLAS

No todos los jugadores tienen tiempo para jugar a Warhammer 40,000 tan a menudo como les gustaría, por lo que Patrullas es un formato de partidas pequeñas y rápidas que pueden jugarse, por ejemplo, a la hora de comer. Este estilo de juego ha resultado muy satisfactorio para los nuevos jugadores, ya que les permite empezar a jugar con una pequeña fuerza que pueden coleccionar y pintar en poco tiempo. Además, este estilo de juego limita el número de unidades poderosas que se pueden incluir en el ejército, por lo que los nuevos jugadores pueden empezar con cosas sencillas hasta llegar a partidas con ejércitos de 1.500 puntos o más sin preocuparse de tener que enfrentarse a temibles enemigos. Pero Patrullas no solo es útil para partidas introductorias; también ha resultado muy popular entre los jugadores veteranos que quieren colecciónar un ejército en particular, pero no tienen tiempo para crearlo de golpe. Por ejemplo, si eres un jugador tan cansado de recibir en combate cuerpo a cuerpo y con ganas de ser tú quien dé las tortas, podrías empezar a coleccionar poco a poco una fuerza de Tiránidos. De esta manera, no te cansarás de tu ejército y podrás incluso aprender otras tácticas y aspectos del juego que nunca antes habías tenido en cuenta.

En la sección Patrullas se incluyen técnicas de pintura rápida para ayudar a los jugadores a desplegar un ejér-



to sobre el terreno de juego en pocas horas y algunos otros consejos para crear elementos de escenografía "instantáneos".

MISIONES ESPECIALES

Las misiones especiales son aquellas partidas en las que serán los jugadores implicados quienes decidan de antemano el tipo de batalla y fuerzas que quieren utilizar. En estas partidas puede no utilizarse el coste en puntos de los ejércitos para equilibrar las fuerzas; y te damos algunos ejemplos de diferentes misiones como emboscadas, incursiones y batallas finales en las que uno de los bandos puede tener que enfrentarse a un sinfín de enemigos o tener que conseguir un objetivo muy complicado. Las misiones especiales son una buena oportunidad de salirte de las misiones estándar del reglamento principal y olvidarte un poco de la competitividad a favor de una batalla temática que suponga un reto para los participantes.

En la mayoría de misiones especiales se requiere el uso de elementos de escenografía atípicos, como búnkeres, alambre de espino o trampas para tanques, por lo que hemos incluido algunos consejos para crear estos elementos de escenografía y muchos ejemplos que te sirvan de inspiración. Las misiones especiales están diseñadas para aquellos jugadores que quieran llevar sus partidas un poco más allá.

GRUPOS DE COMBATE

Se trata de un conjunto de reglas que te permiten jugar pequeñas escaramuzas basadas en una narración. Estas reglas fomentan el que diseñas y modelas tu pequeña fuerza, por lo que hemos incluido ejemplos de grupos de combate creados por algunos de los mejores pintores y modelistas. Esta sección enfatiza la libertad creativa a la hora de seleccionar los miembros de tu fuerza, de jugar, pintar, modelar y crear elementos de escenografía.

CAMPAÑAS

Aquí es donde se entrelazan todos los demás aspectos de *Milenio siniestro* y donde te damos consejos sobre cómo planear y jugar tus propias campañas. Pensamos que las campañas constituyen uno de los aspectos del Hobby más valiosos, y que más satisfacciones proporciona, por lo que hemos incluido tantos consejos, ejemplos de reglas, ejércitos y elementos de escenografía como hemos podido. La sección de campañas de *Milenio siniestro* está enfocada a aquellos jugadores realmente inmersos en el Hobby, aquellos que quieren crear sus propios mundos para que sirvan de escenario para sus partidas o qué quieran que cada miniatura y elemento de escenografía sea temático.

COMUNIDAD

Los juegos de tablero con miniaturas conforman, por su propia naturaleza, un *hobby* social. La comunidad se extiende más allá de tu grupo de jugadores más inmediato y abarca las tiendas y Battle Bunkers de Games Workshop, los eventos locales, regionales o nacionales (como el Games Day) y, cómo no, la web. En esta sección se explica todo lo que necesitas saber del mundo que está ahí fuera.

ADELANTE

Esperamos que encuentres útil e inspiradora la información que se incluye en estas páginas. Ya has visto las reglas de un juego de tablero con miniaturas; a partir de aquí, verás todo lo que puede dar de sí este *hobby*.

'EAVY METAL

¿Qué mejor manera de acabar *Milenio siniestro* que con un 'Eavy Metal que contiene algunas de las miniaturas más espectaculares pintadas y transformadas por algunos de los mejores pintores de miniaturas del mundo? Con esto está todo dicho.



Los Marines Espaciales de los Cicatrices Blancas lanzan un ataque relámpago contra la Legión Negra durante la Segunda Batalla de Ulthwark.



CÓMO COLECCIONAR UN EJÉRCITO

Reunir un ejército es, al mismo tiempo, la parte más entretenida y el mayor reto que te ofrece el Hobby (de hecho, probablemente sea lo más importante). Por tanto, puede parecer algo un tanto complicado, pero con un poco de previsión y planificación es posible tener preparada tu fuerza con el mínimo desbarajuste posible.

ELEGIR UN EJÉRCITO

Por norma general, la mejor manera de saber qué ejército prefieres empezar a coleccionar es elegir el que más te atraiga. Puede que te sientas atraído hacia un ejército en concreto porque te gusta el aspecto de sus miniaturas, la cultura e ideología que lo guía o solamente su forma de actuar en batalla. Sea como fuere, coleccionar un ejército es un compromiso a largo plazo, por lo que elegir la fuerza que mejor encaja contigo es muy importante. Una vez hayas decidido a quién vas a ser leal, no cambies de opinión, es muy fácil que otro ejército llame tu atención gracias a nuevas e impresionantes miniaturas y que dejes de lado tu ejército.

REUNIR TUS FUERZAS

Al igual que los milenarios robles nacen de una pequeña bellota, la mejor manera de crear tu ejército es poco a poco. Aunque puedes comprarlo todo de golpe, lo más probable es que de este modo acabes teniendo un montón de miniaturas en gris o en plata y que parezca que nunca acabas de pintar (por muy rápido que pintes). La mejor manera de crear tu ejército es ir reclutando miniaturas poco a poco. Normalmente, en Warhammer 40,000, lo mejor es que tu ejército tenga entre 1.500 y 2.000 puntos y que lo vayas creando en bloques de 500 puntos. De esta forma puedes expandir tu ejército y pintarlo poco a poco durante semanas y meses. Si te pones como reto acabar de pintar cada bloque de 500 puntos antes de pasar al siguiente bloque, verás que tu ejército va tomando forma en secciones con las que puedes jugar.

PREPARARSE PARA PINTAR

Antes de lanzarte de cabeza y empezar a pintar tu ejército, lo mejor es que te tomes algo de tiempo en considerar qué esquema de colores vas a utilizar para tu ejército. Elegir el esquema de colores correcto es una de las partes más importantes para conseguir que tu ejército tenga un buen aspecto. La mejor manera de asegurarte de que el esquema de colores te parece bien es pintar unas pocas miniaturas de prueba. De esta forma, podrás resolver fácilmente cualquier problema con el esquema de colores antes de que la mitad de tu ejército esté pintada. Si quieres más consejos, dirígete al libro Cómo pintar miniaturas Citadel.

LOS PRIMEROS QUINIENTOS

La mayoría de partidas que juegues en Warhammer 40,000 se rigen por las reglas estándar de las Tablas de Organización de Ejército que se muestran en la sección Organizar una batalla. Esto significa que, generalmente, necesitarás una opción de C.G. y dos de tropas de línea en tu ejército, por lo que esta es la forma adecuada de empezar. Las opciones de C.G. son la manera ideal de empezar a coleccionar tu ejército; al fin y al cabo, ¡un ejército sin un líder no es un ejército! En la mayoría de los casos, con estas tres opciones no tendrás suficientes fuerzas para

completar 500 puntos, así que tendrás que pensar qué más vas a añadir. La regla de oro al añadir algo a tu ejército es la misma que a la hora de elegir tu ejército: añade lo que más te atraiga, no lo que creas que deberías añadir. Cuando tengas tus primeros 500 puntos, será la hora de empezar a jugar unas cuantas partidas.

SEGURIR ADELANTE

Cuando hayas jugado unas cuantas partidas con tu novato ejército de 500 puntos, querrás avanzar hasta el siguiente bloque de 500 puntos. Lo mejor al dar este paso es que, como ya tienes los requisitos básicos de tu ejército, tendrás vía libre para añadir lo que más te apetezca. El segundo bloque estará listo antes siquiera de que te des cuenta; y, en poco tiempo, ¡tendrás preparado todo un ejército!

Aunque 1.500 puntos es un tamaño adecuado para un ejército de Warhammer 40,000, son pocos los jugadores que dejan de coleccionar una vez llegados a este punto. Muchos seguirán coleccionando más unidades para su ejército: lo normal es que pretendan coleccionar al menos una unidad de entre todas las permitidas para su ejército. Esto le dará variedad y flexibilidad a su fuerza, con lo que podrá diseñar su contingente en función de los adversarios a los que se enfrente y a las misiones que tenga que jugar. Por ejemplo, el ejército de la Guardia Imperial que te presentamos en la siguiente página ha sido configurado de tres maneras diferentes, todas las cuales están construidas en torno a una opción de C.G. y dos de tropas de línea.

La imagen de arriba presenta una fuerza equilibrada, con una variedad de unidades tal que le permite completar varias misiones. En la del medio se muestra una fuerza más defensiva repleta de armas pesadas, mientras que en la de abajo se presenta un ejército configurado para una misión en la que tenga que avanzar, asaltar y mantener un objetivo.





COLECCIONAR ÁNGELES SANGRIENTOS

Ted Williams, un veterano empleado de Games Workshop, lleva quince años coleccionando Marines Espaciales de los Ángeles Sangrientos.

Ted: Mi obsesión por los Ángeles Sangrientos empezó cuando se publicó el primer Warhammer 40,000. Vi una escuadra de Ángeles Sangrientos resplandeciente pintada de rojo y amarillo y quería una unidad que tuviese exactamente su mismo aspecto. Intenté hacer una igual y aquellas miniaturas se convirtieron en parte de mi primer ejército de Marines Espaciales. De hecho, el ejército que se muestra en la foto de abajo es el tercero que hice, algo que dice mucho sobre lo que me gustan los Marines Espaciales. Empecé a coleccionar mi último ejército en 1998 y le he estado añadiendo unidades desde entonces.

Aunque disfruto mucho las partidas, estoy mucho más interesado en el proceso de construcción de un ejército y en ser el poseedor de una fuerza que incluya miniaturas con una apariencia realmente "guapa". Esto es bastante fácil con la amplia gama existente de Marines Espaciales. Las miniaturas siempre son inspiradoras y, gracias a la gran cantidad de miniaturas de plástico que hay en la gama, se pueden conseguir muchas poses diferentes.

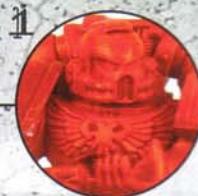
Mi ejército no es una fuerza típica de Ángeles Sangrientos. Tiene bastantes disparos y más escuadras tácticas que unidades de asalto (hay algo que me atrae en las filas de infantería). A pesar de los años, sigo prefiriendo

los ejércitos con este aspecto. Esto no quiere decir que no haya unidades de asalto en el ejército: la compañía de la muerte, siniestros y letales con su servowarmadura negra, se encuentra entre las unidades de asalto más poderosas de todo el universo de Warhammer 40,000. El capellán que los acompaña es una de mis miniaturas favoritas e incluso la repinté para que encajase mejor con mi compañía de la muerte. El resto de las miniaturas son una mezcla de metal y plástico, lo que ayuda a que haya diversidad de posturas y da personalidad a la escuadra. Como cualquier jugador de Ángeles Sangrientos sabe, esta escuadra es suficiente para dar quebraderos de cabeza a cualquier ejército por sí sola.

Mi ejército es lo bastante grande para jugar una partida a 1.500 puntos, pero prefiero tener entre 2.000 y 2.500 puntos para poder elegir según a quién me enfrente. Actualmente, estoy pensando en añadir más blindaje para tener más opciones entre las que elegir: un poderoso dreadnought o dos, unos cuantos Predators con diferente armamento, un par de escuadras de exterminadores... Pero todos ellos con el mismo esquema de colores.

En el paso a paso que se muestra en las siguientes páginas, te enseño cómo pinté las escuadras tácticas de mi ejército.





Para empezar, pinto toda la miniatura con Rojo Sangre (no me preocupo si el color no queda uniforme, se soluciona en el siguiente paso).



Para crear las sombras, aplico sobre toda la miniatura una mezcla de iguales proporciones de tintas Marrón Avellana y Roja.



Pinto con Negro Caos las bandas de la servoarmadura, el águila del pecho, los tubos, los ojos y las piezas auriculares, los conductos de ventilación del generador dorsal y las uniones entre placas de armadura.



Para acabar con la servoarmadura, la pinto con una mezcla de Rojo Sangre y Naranja Llamarada, pero no cubro la tinta para que los recovecos queden sombreados. Luego, añado un poco de Blanco Cráneo a la mezcla y la aplico a modo de iluminación en los reborde s y las partes más elevadas de la servoarmadura.

En el caso de las hombreras, las pinto con gris (una mezcla de Negro Caos y Blanco Cráneo) y dejo negros los bordes para ganar definición.

Utilizo el mismo gris para repintar los detalles negros de las junturas de las piernas y del águila del pecho.

Para acabar, hago un gris más claro e ilumino con él las hombreras. También utilizo la misma mezcla para pintar las partes más prominentes del águila y de las junturas de las piernas.





Pinto la calavera del generador dorsal con Marrón Bestial y luego, una vez seco, doy por encima una capa de Blanco Cráneo.

Pinto todos los detalles metálicos, los tubos del casco, los detalles de las piernas, las piezas auriculares y los tubos de ventilación con Metalizado Bólter.



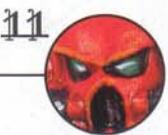
9



Empiezo pintando los ojos con Verde Ángeles Oscuros.



Luego aplico una capa de Verde Snotling, pero dejo el verde más oscuro en los rebordes para conseguir profundidad.



Para representar el reflejo, añado un punto de Blanco Cráneo a los ojos y a las lentes para apuntar.



10

Pinto el bólter con Negro Caos y luego lo pego a la miniatura. Las partes metálicas del bólter se pintan de Metalizado Bólter, con luces de Plateado Mithril. A continuación, pinto el águila del bólter con Oro Brillante; y, para acabar, aplico Rojo Sangre a las lentes para apuntar del bólter.



11



Para terminar la miniatura, le pongo las calcomanías (a las que no les hago sombras ni luces).

Prefiero una peana marrón que mantenga las reminiscencias de un rojo fuerte. Este estilo de pintura me resulta muy práctico para completar escuadras de Marines Espaciales (el lavado de tinta conforma una buena capa de sombras que puede iluminarse fácilmente con unas pocas capas de rojo).



COLECCIONAR TIRÁNIDOS

El diseñador de juegos Phil Kelly empezó a colecciónar Tiránidos cuando trabajaba para la revista White Dwarf. Aunque al principio se trataba de un proyecto secundario, su flota enjambre Jormungandr ha crecido tan rápidamente y a paso constante gracias a una sencilla y efectiva técnica de pintado.

Phil: Una de las primeras cosas que hay que decidir cuando vas a empezar a colecciónar un ejército es el esquema de colores con el que quieres pintarlo. Aunque muchos ejércitos, como los de los Marines Espaciales, tienen esquemas de colores predeterminados, los Tiránidos, por ejemplo, pueden ser prácticamente del color que prefieras (aunque conviene mantenerse alejado del rosa chillón). Quería que mis Tiránidos tuvieran un aspecto lo más amenazador posible, así que escogí un esquema de colores que en el reino animal significa "peligro": amarillo y negro. Pretendía que el enjambre tiránido que estaba creando pareciese un fiero y venenoso enjambre de insectos en busca de su presa a la carrera por el campo de batalla. No solo eso, sino que quería esforzarme lo mínimo en el tema del pintado y, al mismo tiempo, obtener el mejor resultado posible y, en estos casos, el negro es uno de los mejores colores por los que empezar.

Y aquí reside el secreto de este ejército: las miniaturas solo tienen un color, la mayor parte de la superficie de la miniatura está pintada solamente con Spray Negro Caos y tiene una o dos capas de barniz. Me dije a mí mismo que, si aplicaba un solo color y me concentraba en los detalles de las miniaturas, especialmente las garras y los dientes, nadie se fijaría en el resto de la miniatura. Y creo que, hasta cierto punto, funciona.

Pinté con esta idea en la cabeza una progenie de hormigantes (ivale, vale! ¡lo admito!: las garras y los dientes de los hormigantes) y luego les apliqué dos capas de Spray Sello de Pureza (barniz) para que la luz resaltase las zonas que no había pintado. Luego puse en las peanas una arena de un tono casi tan oscuro como las miniaturas. Siempre me ha parecido que esto de los dos tonos hace que tus miniaturas tengan un aspecto impactante, sobre todo a cierta distancia.

Aunque esta sencilla técnica me fue muy bien para los hormigantes, quería esforzarme un poco más en las bestias más grandes del ejército. Empecé por pintar el caparazón de un cárñifex igual que el patrón del abdomen de una avispa para potenciar el aspecto de enjambre de insectos. Desgraciadamente, es un diseño muy complejo y no me quedó bien del todo. Me concentré en que el diseño resultase simétrico, pero, mientras lo aplicaba en el caparazón de un zoántropo, decidí utilizar manchas del estilo de los dibujos del test de Rorschach (esas manchas de tinta con aspecto de mariposa) en las zonas lisas de las criaturas más grandes de mi ejército. Reproducir estos dibujos es un tanto complicado, pero tampoco hay muchos más detalles, aparte de alguna que otra lengua azul y alguna bioarma, por lo que con estos dibujos al menos consigues que las zonas lisas pintadas de negro no llamen tanto la atención. Estoy realmente encantado con el resultado final.



La progenie de hormigantes entera de Phil, con las peanas acabadas para un terreno desértico, tiene un aspecto impactante. La parte central de la progenie son sus letales armas, los colmillos y las garras; y demuestra que hasta el esquema de color más sencillo puede dar un aspecto genial a un gran grupo de miniaturas.

PINTAR TIRÁNIDOS

En estas dos páginas te explico cómo he pintado mi horda tiránida. Además del minimalismo con el que he pintado las enormes progenies de termagantes de mi ejército, también te mostraré la forma impactante en la que he pintado las miniaturas más grandes, como los guerreros tiránidos (para conseguirlo utilicé un patrón simétrico en las crestas, las piernas y el caparazón).



1



2



3



Tras imprimir la miniatura de negro, pinto las garras, los colmillos y las crestas de los hormigantes con Marrón Cuero.

Luego aplico una mezcla de tres partes de Marrón Cuero con una parte de Amarillo Solar, pero dejo que el color base asome en los recovecos.

A continuación, aplico una mezcla a partes iguales de Marrón Cuero, Amarillo Solar y Blanco Cráneo, pero dejo parte de las capas previas a la vista.





Añado más Blanco Cráneo a la mezcla de luces anterior y pinto los bordes y las puntas de las garras y los dientes.

Para las últimas luces, añado más Blanco Cráneo a los bordes. Luego pinto la lengua con Azul Ultramarine.

Para iluminar la lengua añado Blanco Cráneo al color base y aplico la mezcla sobre la punta de la lengua.

Pinto los ojos con Rojo Costra y luego barnizo toda la miniatura antes de acabar la peana.



Para empezar, pinto el diseño más o menos simétrico sobre el caparazón con Marrón Cuero.

Defino el patrón con una capa de tres partes de Marrón Cuero y una de Amarillo Solar, pero dejo que se vea parte del color base alrededor de las manchas.

El paso final consiste en refinar el patrón mediante una última capa a partes iguales de Marrón Cuero, Amarillo Solar y Blanco Cráneo.

Aquí te muestro cómo aplico el patrón a la cresta y caparazón de los guerreros tiránidos.



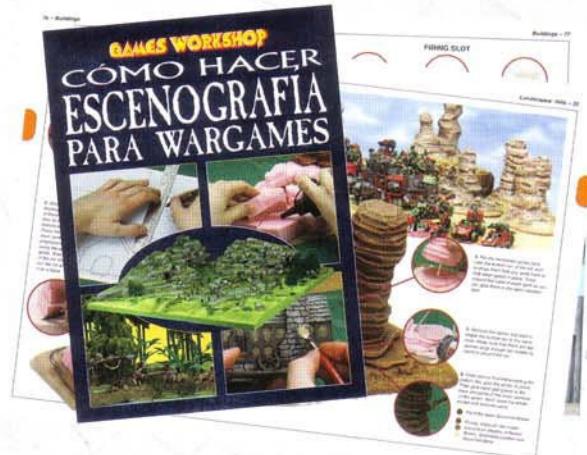
ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA FUNDAMENTALES

El tema de los elementos de escenografía y de cómo crearlos podría ocupar perfectamente un libro por sí mismo (¡de hecho, ya ocupa uno!). Aquí hablaremos de tres elementos de escenografía que deben ser tenidos en cuenta antes de crear un tablero de juego. En las páginas siguientes te mostramos seis ejemplos de elementos de escenografía basados en diferentes entornos: urbano, dos junglas, nieve, un desierto de ceniza y un desierto. En caso de que te sientas inspirado para crear más elementos de escenografía, el libro *Cómo hacer escenografía para wargames* te enseña y te da muchas ideas.

LA MESA DE JUEGO

La pieza primordial de cualquier colección de elementos de escenografía es la propia mesa de juego. Aunque puedes usar como mesa de juego la de la cocina, la mayoría de los jugadores prefiere hacer la suya propia. Algunos convertirán una mesa en su tablero de juego habitual, pero la mayoría prefiere usar un tablero que pueda colocarse sobre cualquier mesa y guardarse fácilmente después de las partidas.

El tamaño ideal para un tablero de juego es 180 cm x 120 cm, lo suficientemente grande como para dar cabida a todas las batallas exceptuando las más enormes. La mayor parte de tableros de juego son de poliestireno o madera. Una forma de que la superficie sea un poco más resistente es aplicar arena sobre ella.



ACABADOS DE UN DESIERTO

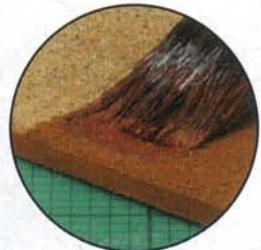
Los tableros cubiertos de arena pueden pintarse y se les puede dar un pincel seco de diferentes colores para conseguir un tipo específico de mesa de juego.



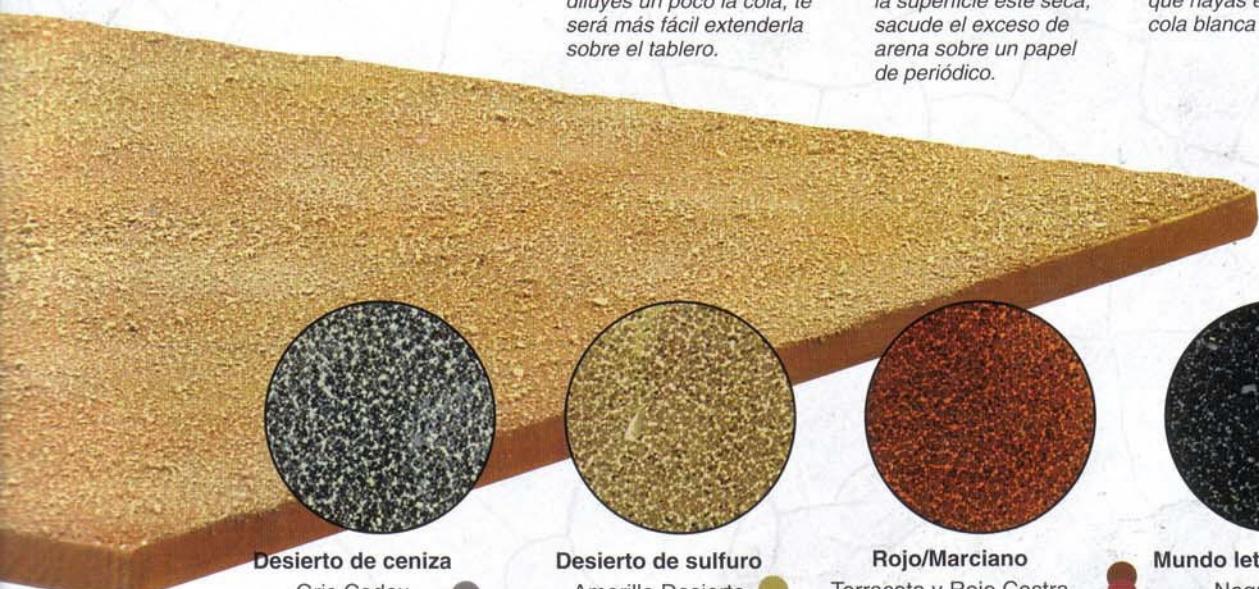
1. Aplica al tablero una capa de cola blanca. Si diluyes un poco la cola, te será más fácil extenderla sobre el tablero.



2. Esparsa la arena sobre el tablero. Cuando la superficie esté seca, sacude el exceso de arena sobre un papel de periódico.



3. Pinta la superficie con el color base que hayas escogido, cola blanca y agua.



Desierto de ceniza

Gris Codex

Marrón Bubónico

Carne Putrefacta

Desierto de sulfuro

Amarillo Desierto

Marrón Bubónico

Hueso Deslucido

Rojo/Marciano

Terracota y Rojo Costra

Rojo Sangre

Marrón Vómito

Mundo letal/alienígena

Negro Caos

Gris Codex

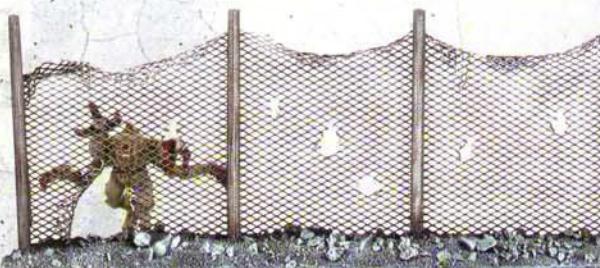
BOSQUES

Usando los árboles en miniatura de Games'Workshop, los bosques son posiblemente el elemento de escenografía más sencillo de hacer. Tan sólo recorta una peana con forma irregular lo bastante grande como para que queden en ella dos o tres árboles y píntala de verde. Una vez seca la pintura, pega los árboles sobre la peana. Para acabar, pega césped ferroviario en la peana.



BARRICADAS Y OBSTÁCULOS

Puedes crear barricadas y obstáculos sencillos con materiales que ya tengas. Puedes hacer barricadas de escombros con poliestireno y recortes de cartón junto con pedazos de plástico de tu caja de restos. Hicimos esta valla con malla de aluminio pegada a palitos de bambú, todo colocado sobre una peana de cartón pluma.



COLINAS

Aunque existe una gran variedad de colinas disponible en el mercado, es muy sencillo hacer colinas de poliestireno que se adapten a los requisitos de tu mesa de juego. Para hacer una colina, recorta dos láminas de poliestireno a las que debes dar forma con tu cuchilla de modelismo o con una sierra de poliestireno y luego pégalas entre sí. Una capa de gravilla y césped ferroviario sobre la colina hará que se confunda mejor con los alrededores.



Los Ultramarines aguantan el ataque de los Perdidos y los Condenados en la brecha abierta en las defensas del espacioporto Yereth Quay.

CAMPOS DE BATALLA DE EJEMPLO

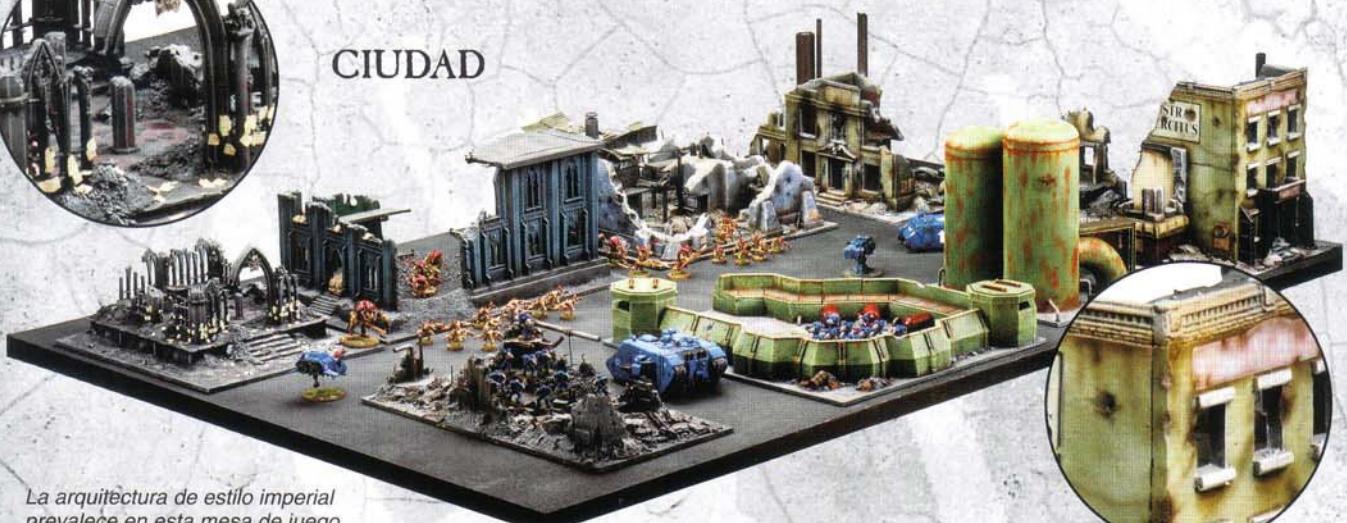
JUNGLA



Este es un buen ejemplo de una mesa de juego que representa una jungla, con varios grupos de árboles y ruinas y fortificaciones sobre las que ha crecido la vegetación.



CIUDAD



La arquitectura de estilo imperial prevalece en esta mesa de juego urbana. Cada uno de los edificios está colocado sobre una peana individual, lo que permite disponerlos de forma distinta para representar diferentes zonas de la ciudad.

PANTANO



Esta mesa de juego representa una mezcla de espacios abiertos y pantanos entre los que hay diseminados grupos de árboles altos. Las zonas pantanosas han sido modeladas directamente sobre la mesa de juego.

PAISAJE NEVADO



En esta mesa de juego se entremezclan una serie de grupos de árboles móviles y un río modelado directamente sobre la mesa de juego. La nieve no se ha aplicado sobre toda la mesa para crear una superficie de juego más atractiva.

DESIERTO DE CENIZA



En esta mesa de juego hay dispersos elementos de escenografía que representan espinas tiránidas y un búnker en ruinas, además de colinas y afloramientos rocosos modelados directamente en la mesa de juego.

DESIERTO



Las columnas de roca de poliestireno se pueden colocar en terreno abierto o en zonas de alta densidad de escenografía, por lo que esta mesa es muy versátil.

PATRULLAS

Patrullas es una forma rápida de jugar a Warhammer 40,000 en la que los jugadores comandan una pequeña patrulla o quizás un par de escuadras y un vehículo. Las partidas están diseñadas para durar unos cuarenta minutos (o menos) y pensadas para ser emocionantes y divertidas. Este grupo de reglas permite a los jugadores jugar una partida en toda regla cuando no tienen mucho tiempo. No es un grupo de reglas "facilonas", sino una forma fresca de utilizar los ejércitos que ya tienes.

REGLAS

LIMITACIONES DE LOS EJÉRCITOS

Cada jugador necesita una patrulla que se adhiera a las siguientes reglas:

- Los ejércitos serán como mucho de 400 puntos.
- Debes tener al menos una opción de tropas de línea.
- Puedes tener un máximo de una opción de C.G.
- Puedes gastar los puntos sobrantes en cualquier cosa explicada en el codex.
- Ninguna de las miniaturas puede tener más de 2 Heridas.
- No se pueden usar personajes especiales.
- La mejor tirada de salvación será, como máximo, de 3+.
- No se pueden incluir vehículos con un Factor de Blindaje total mayor de 33. Se calcula sumando el Blindaje Frontal, el Lateral y el Posterior (el Lateral solo se suma una vez).
- No se pueden incluir armas de artillería pesada.
- Todas las partidas se juegan utilizando la misión *Patrullas* (consulta la siguiente página).
- Una mesa de 120 cm x 120 cm es ideal para jugar la misión *Patrullas*.

Estas reglas no cubren todos los ejércitos y en algunos casos deberían hacerse ciertos cambios sobre la marcha (que mantengan el espíritu del juego). Por ejemplo, en el Codex Guardia Imperial, una escuadra de infantería mecanizada es una opción de tropas de línea, pero tienes que incluir un pelotón de infantería para poder incluirla en el ejército. Es perfectamente posible que una unidad móvil

como esta lleve a cabo patrullas, por lo que, en el sistema de juego Patrullas, una escuadra de infantería mecanizada podría jugar sin necesidad de incluir el pelotón.

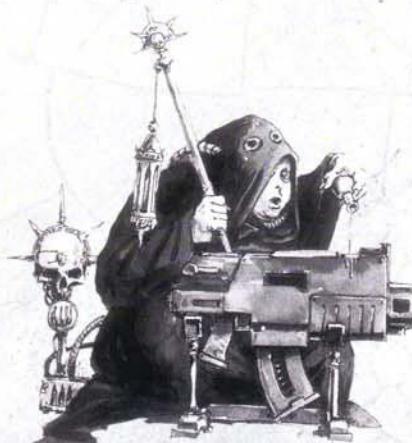
CUIDADO CON LAS RAREZAS

Cuando juegas a Patrullas, es importante que tengas en cuenta que estas partidas están bastante lejos de lo que es Warhammer 40,000. Esto significa que cabe la posibilidad de que tengas que tomar decisiones "al vuelo" sobre situaciones curiosas que te puedan surgir mientras juegas. La mejor manera de hacerlo es contestando a las siguientes preguntas:

- ¿Hay alguna regla de Warhammer 40,000 que te sirva de precedente y puedas aplicar en este caso?
- ¿Qué sería lo más razonable y realista en este caso?
- Si hay dos soluciones posibles, tira un dado: 1-3=aplica la solución 1; 4-6=aplica la solución 2.



Si tus dudas se refieren a las listas de ejército, cabe la posibilidad de que te encuentres con unidades que llevan personajes y que, por tanto, rompen alguna de estas reglas. Si esta unidad es la opción de tropas de línea que tienes que incluir, no incluyas al personaje especial y no pagues su coste en puntos. Por ejemplo, es obligatorio incluir un gran Kroot (3 Heridas) en un clan de Kroot carnívoros y este tipo de unidad es la única opción de tropas de línea de los ejércitos de mercenarios kroot. En este caso, no incluyas el gran Kroot y no pagues sus puntos.



"No eres libre si tu libertad se obtiene gracias al rigor de otras almas más justas. Tan solo estás protegido. Tu libertad es parasitaria; exprimes a los hombres honorables y no ofreces nada a cambio. Ha llegado la hora de los que habéis disfrutado de la libertad, pero no habéis hecho nada para ganárosla. Ahora estaréis solos y lucharéis por vosotros. Ahora pagaréis por vuestra libertad con la moneda de la honestidad y de la sangre humana".

Inquisidor Czevak en el Concilio de Ryanti.

MISIÓN: PATRULLAS

Ambos bandos se han topado inesperadamente con una fuerza enemiga mientras patrullaban una zona disputada.

DESPLIEGUE

1 Ambos jugadores tiran un dado. El que obtenga el resultado mayor escoge uno de los bordes largos del tablero como su zona de despliegue. Los jugadores podrán desplegar sus unidades a un máximo de 30 cm de su borde del tablero. Ambos jugadores despliegan sus unidades alternadamente y de una en una empezando por el jugador que haya obtenido el resultado mayor.

D Ambos jugadores tiran un dado. El que obtenga el resultado mayor elige si quiere mover en primer o segundo lugar.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Ambos jugadores deben intentar eliminar al enemigo sin sufrir grandes pérdidas.

El jugador con el mayor número de puntos de victoria consigue la victoria.



REGLAS ESPECIALES

Infiltración, puntos de victoria.

DURACIÓN DE LA PARTIDA: seis turnos.



Los exploradores ultramarines se encuentran a un gran grupo de Necrones mientras inspeccionan un complejo funerario en Angelis.



PINTADO DE PATRULLAS

Aunque es muy reconfortante pasar mucho tiempo concentrado pintando una miniatura para que tenga un aspecto excelente, a veces querrás desplegar un ejército en poco tiempo. Las unidades pintadas para Patrullas son solo un ejemplo de ello y existen técnicas idóneas para conseguir este objetivo. En estas páginas te explicamos las dos técnicas más comunes para crear efectos de sombreado en tus miniaturas, seguidas de tres ejemplos de fuerzas pintadas para Patrullas.

PINCEL SECO

La técnica del pincel seco es, al mismo tiempo, una forma rápida y atractiva de iluminar los detalles más prominentes de las miniaturas. También puede utilizarse para dar algo de textura a zonas lisas de gran tamaño como las placas de armadura y obtener así un efecto más realista. Un pincel seco muy ligero sobre toda la miniatura conferirá a esta un aspecto polvoriento que cohesionará los colores y le otorgará una apariencia más natural.

Coge un pincel (preferiblemente uno viejo) y crea una mezcla un tanto más clara que el color base que has aplicado a la miniatura. La pintura tiene que estar bastante densa. Si la pintura está diluida, déjala secarse ligeramente al aire en tu paleta durante unos minutos. Toma pintura con el pincel y quita parte de ella en la paleta.

Ahora, lo más importante es que pases el pincel por un papel de cocina, un periódico u otro material absorbente hasta que las pinceladas apenas dejen rastro de pintura (aunque presiones las cerdas).

A continuación, aplica pinceladas rápidas arriba y abajo sobre la superficie que quieras iluminar. Lo ideal es que el pincel no deje rastro de pincelada y que deposite una fina y polvorienta capa de color sobre las partes prominentes de la miniatura. Cuanto más seco esté el pincel, más polvoriento será el efecto que se obtenga. Ilumina la miniatura gradualmente. Cuanto más trabajes en el resultado, más intenso será el efecto.



LAVADOS

Tradicionalmente, un "lavado" es una mezcla de una pintura o tinta de color fuerte con la suficiente agua para que adquiera una consistencia fluida. Esta mezcla se aplica sobre un color base de tono claro y tiende a quedarse en los recovecos de la miniatura. El resultado es un color general sobre la miniatura que es más oscuro en los recovecos. De esta forma se consigue un sombreado de apariencia natural y que el color principal tenga luces y sombras. La superficie adquirirá un aspecto un tanto manchado, por lo que se trata de una técnica que resulta más natural en superficies orgánicas como la carne, el cuero y las vestimentas.

Si quieres diluir un lavado de tinta para reducir la intensidad de su color, añade un poco de cola blanca al agua con la que la diluyas. La cola blanca potencia las cualidades del lavado y hace que este produzca un contraste más fuerte cuando se seca. Tendrás que experimentar para poder juzgar el efecto tú mismo. Por el contrario, si quieres obtener un efecto más uniforme en toda la miniatura, añade un poco de jabón líquido (el de lavadora es perfecto) a la mezcla. De esta forma se rompe la tensión de superficie, que impregna la miniatura de forma más homogénea.



PINTAR UNA PATRULLA DE MARINES ESPACIALES

Mediante esta pequeña fuerza de exploradores te vamos a explicar cómo pintar rápidamente un grupo de miniaturas: primero, un pincel seco en las zonas metálicas y luego unos pocos colores planos en las vestiduras y placas de armadura. Trabajaremos sobre todas las miniaturas a la vez. La cara es el punto focal de estos exploradores, por lo que nos tomaremos algo más de tiempo para pintarla y acabarla en detalle.

Aplicamos un pincel seco de Hueso Deslucido sobre la textura de la peana y luego pegamos hierba electrostática con cola blanca. Una peana bonita y un buen aspecto es la clave para que una unidad tenga una gran apariencia.

Una vez seca la capa base, dimos un pincel seco de Cota de Malla a todas las partes metálicas de la miniatura, incluidas las águilas del pecho y las calaveras de adorno.



Tras repintar los saquitos y pistolerías con Negro Caos, pintamos las hombreras de los exploradores con Azul Ultramarine.

Para conseguir un contraste efectista entre las hombreras y las zonas metálicas, pintamos las vestimentas con Hueso Deslucido.



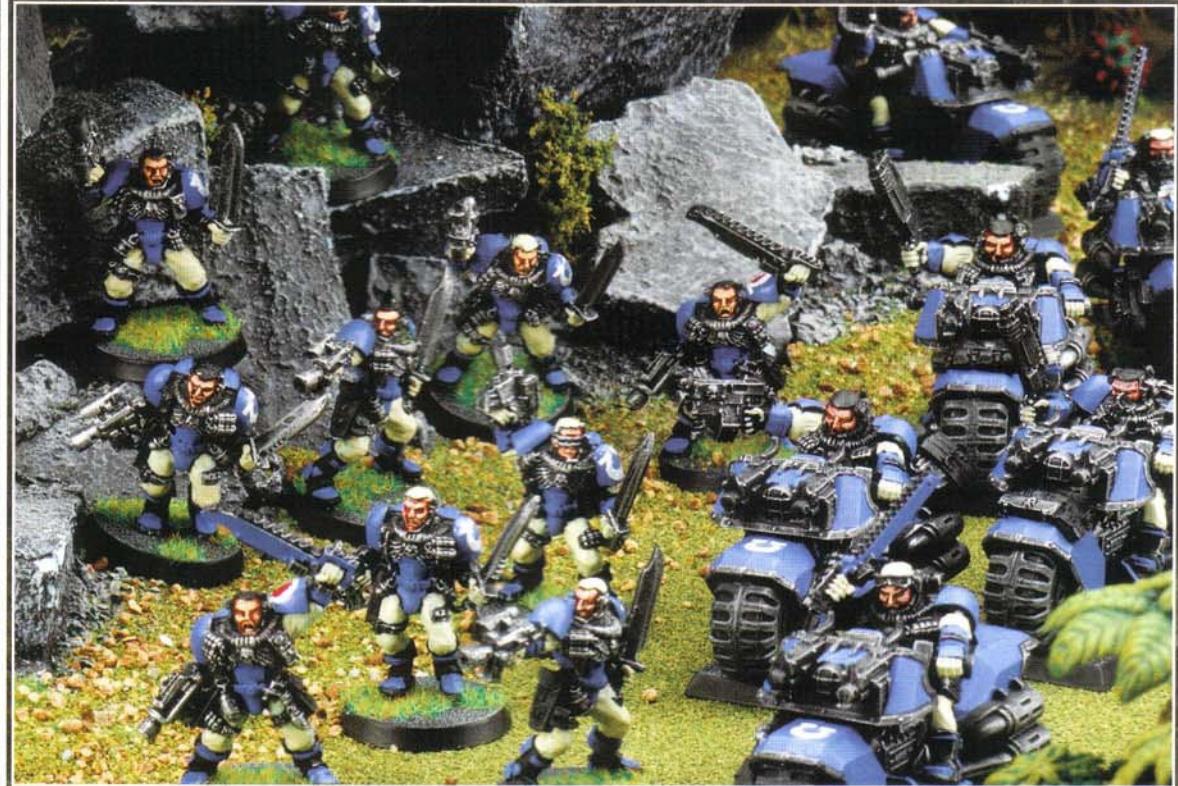
Dimos una capa base de Carne Enana sobre la piel de las miniaturas.



A continuación, aplicamos Tinta Marrón Avellana sobre la piel para crear sombras.



Unas luces de Carne Elílica sirvieron para dar el toque final a la piel.



PINTAR UNA PATRULLA DE NECRONES

Seguimos dos atajos para pintar rápidamente esta fuerza de Necrones. Lo primero, y al mismo tiempo lo más importante, fue elegir con calma un esquema de colores. La mitad del trabajo puede consistir en elegir el esquema de colores (en este caso rojo, negro y dorado) y aplicar a la miniatura el color principal mediante la técnica del pincel

seco. El segundo atajo fue la decisión de dar a las miniaturas una capa de barniz brillante. Normalmente, los Necrones se pintan con colores metálicos, pero el acabado rojo hace que llamen mucho más la atención. El resultado final es un grupo de miniaturas con un aspecto fantástico sobre la mesa de juego.



Tras imprimir el Necrón con Negro Caos, le aplicamos un pincel seco de Rojo Costra.



Luego pintamos las uniones, la placa del pecho y el rifle gauss con Bronce Bruñido para que llamaren un poco más la atención.



Pintamos el espinazo y el rifle gauss con Bronce Bruñido para que llamaren un poco más la atención.



Para dar una apariencia unificada a las zonas rojas y a las bronceadas, apagamos su color con una capa de Tinta Carne diluida.



Para acabar la miniatura, le aplicamos una capa de barniz brillante y pintamos los ojos con Blanco Cráneo.



PINTAR UNA PATRULLA DE TAU

Pintamos este pequeño ejército tau en menos de un día mediante unas técnicas sencillas y un esquema de colores limitado. Es muy fácil pintar los Tau en un corto espacio de tiempo, puesto que las miniaturas tienen muchas zonas lisas de armadura que se pueden pintar fácilmente con uno

o dos colores. Para pintar estas miniaturas utilizamos el sistema típico de "montaje en cadena", es decir, aplicamos cada color a cada miniatura antes de pasar a aplicar otro color. Este método es perfecto para pintar pequeños ejércitos como, por ejemplo, los que se utilizan en Patrullas.



Dimos a la miniatura una capa base con Spray Negro Caos y luego repasamos con pintura Negro Caos diluida todas aquellas zonas que no habían quedado bien cubiertas por el spray.



Las calcomanías son estupendas para añadir detalles impactantes a los vehículos. ¡Y no se tarda nada en aplicarlas!

Utilizamos Verde Catachán como color principal. Al pintar la armadura, está bien dejar los recovecos pintados de negro.

A continuación, aplicamos un pincel seco de Verde de Camuflaje sobre el Verde Catachán. Pintamos las vestimentas de los guerreros de la Casta del Fuego con Marrón Quemado, sobre el que luego pasamos un pincel seco de Tierra de Cementerio.

Los detalles, como las insignias, los pintamos con Cota de Malla.





ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA INSTANTÁNEOS

Si quieres dar forma rápidamente a un campo de batalla, hay muchas formas de hacerlo, desde comprar elementos de escenografía en las tiendas a usar edificios de cartón de fácil montaje.

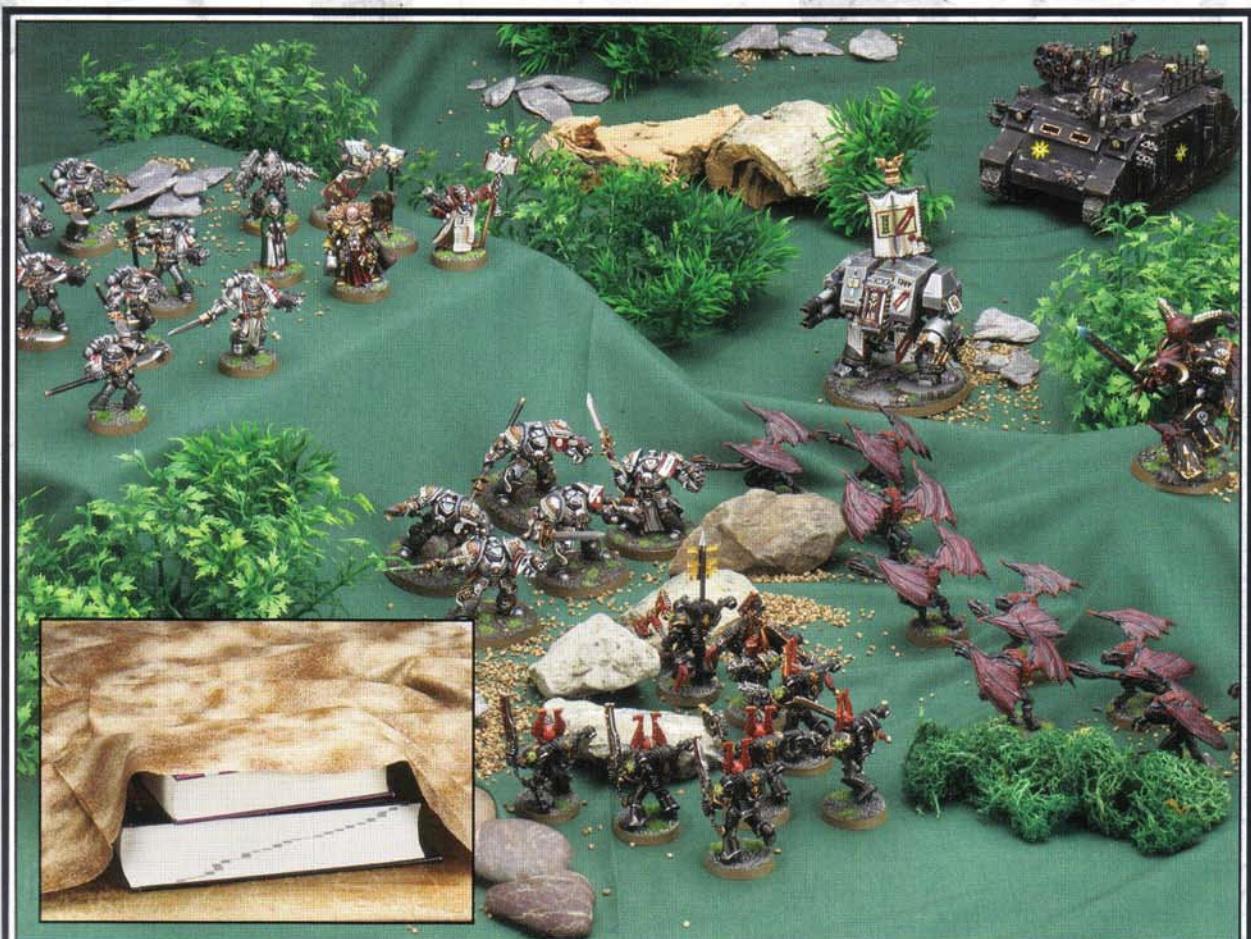
UN CAMPO DE BATALLA DE TELA

Una de las maneras más rápidas de hacer un campo de batalla con algún que otro accidente en el terreno es mediante una pieza de tela. Pon una tela de algodón barata sobre la mesa para representar el suelo (lo mejor es que sea verde o marrón). Coloca libros, cajas, tazones puestos boca abajo y cosas por el estilo bajo la tela para recrear colinas y valles. Con un poco de práctica podrás diseñar un interesante campo de batalla en el que haya elementos que den cobertura y restrinjan la visibilidad. Una vez dispuesta la tela, puedes añadir más elementos de escenografía, como maleza, árboles, edificios y ruinas, para completar el paisaje.

En un campo de batalla de tela puedes incluir elementos de escenografía comprados o improvisados con objetos cotidianos. Por ejemplo, puedes recoger gratuitamente todas las piedras y la gravilla que necesites. Por otra parte, el liquen y el corcho están disponibles en las tiendas de modelismo y de artesanía. El liquen puede usarse

para representar maleza rastrera y arbustos, mientras que con el corcho pueden conseguirse interesantes afloramientos rocosos. Las plantas de pecera son también muy útiles y puedes encontrarlas en cualquier tienda de animales. Además, puedes reutilizar estos tres elementos una y otra vez para crear diferentes diseños.

Comprar los elementos de escenografía que se venden en las tiendas es, posiblemente, la alternativa más rápida. En la gama de elementos de escenografía de Games Workshop se incluyen árboles, setos, barricadas y elementos tales como ruinas o edificios.

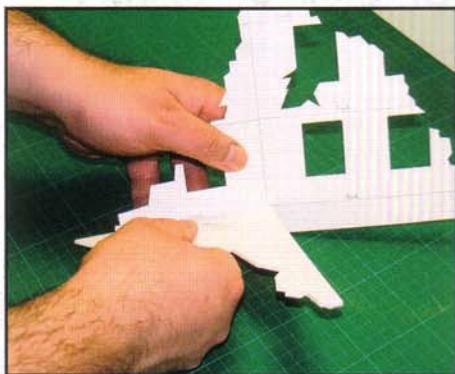


En las tiendas de animales puedes encontrar plantas de pecera, que son excelentes para representar follaje un tanto exótico y con un toque alienígena.

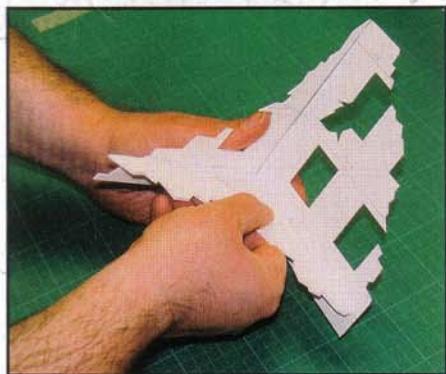
CREAR UNA CIUDAD EN RUINAS EN TAN SOLO UNA TARDE

Es posible crear toda una ciudad en ruinas en una sola tarde. Todo lo que necesitas es cartón, una regla, una cuchilla de modelismo o unas tijeras, cinta adhesiva, cola blanca y las plantillas que incluimos a continuación.

1. Fotocopia la plantilla, colócala sobre cartón y pincha sus esquinas con alfileres. Cuando retires la plantilla, sobre el cartón quedarán un grupo de puntos. Une todos esos puntos hasta obtener la forma de la plantilla. Recuerda marcar las líneas punteadas, ya que son las que indican dónde han de colocarse el suelo y los pisos.



2. Pega el piso inferior a una de las paredes.



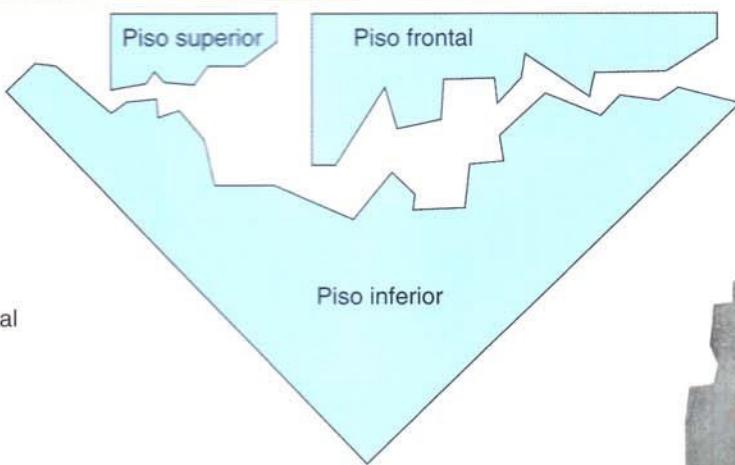
3. Dobla la otra pared y pégala en su sitio.

4. Pega los pisos que faltan, espera a que se seque la cola y pinta tu edificio en ruinas del color que prefieras.

No tires el cartón sobrante, ¡puede servirte para hacer un segundo edificio!

El edificio puede tener un aspecto más realista si pegas alguna que otra tira de cartón en la superficie, como se ve en el edificio acabado de abajo.

5. Repite todo el proceso las veces que haga falta.



Fotocópiese al
200%.



MISIONES ESPECIALES

En esta sección te presentamos una serie de misiones especiales. En ellas se representan las situaciones más atípicas, aquellas que vienen precedidas de una historia y que requieren algo de preparación por parte de ambos jugadores. Estas misiones no siempre estarán perfectamente equilibradas, ya que están centradas en objetivos y despliegues que dan pie a situaciones como emboscadas y batallas finales para jugadores en busca de un reto mayor.

Si estás planeando llevar a cabo una campaña, esta sección te resultará de gran utilidad, puesto que se presentan misiones que puedes incluir en tus planes con facilidad y que se convierten en plantillas para resolver cualquier tipo de situación que pueda llegar a darse a lo largo de tus partidas.

Los jugadores tienen total libertad para adaptar estas misiones a sus campañas o para inventarse otras nuevas.

Para la mayor parte de estas misiones hay que construir elementos de escenografía específicos como búnkeres, obstáculos, etc. Las reglas especiales de tales elementos de escenografía añadirán muchos matices a tus partidas de Warhammer 40,000 y pensamos que deberías ver estas misiones como la oportunidad para crear nuevos elementos de escenografía además de como excelentes partidas. A lo largo de esta sección, encontrarás guías e inspiración para hacer los elementos de escenografía especiales que se necesiten para las diferentes misiones.

MISIÓN: RESCATE

Ambas fuerzas están registrando el área en busca de algo valioso, como unos mapas perdidos o un espía herido. El combate comienza cuando se encuentran cerca de su objetivo.

DESPLIEGUE

1 Antes de elegir los bordes del tablero o desplegar alguno de los ejércitos, cada jugador coloca, alternadamente, seis fichas, numeradas del 1 al 6, boca abajo en cualquier lugar del campo de batalla (sin mirar los números de las fichas!). Cada ficha tiene que estar a 30 cm o más de otra ficha y a 30 cm o más de cualquier borde del campo de batalla.

P Determina cuál de estas fichas es el objetivo mediante una tirada de dado. La ficha con ese número es el auténtico objetivo y debe ser descubierta por los ejércitos durante la batalla.

3 Ambos jugadores tiran un dado. El ganador elige uno de los bordes largos del tablero o una esquina como zona de despliegue. Las unidades pueden desplegarse a una profundidad máxima de 15 cm del borde o bordes de la zona de despliegue. Si es una esquina, podrán desplegarse, además, hasta la mitad de cada borde del tablero. El oponente despliega en el borde o esquina opuestos, por lo que si ambos jugadores despliegan en los bordes largos o ambos despliegan en las esquinas.

4 Ambos jugadores tiran un dado. El que obtenga un resultado menor despliega en primer lugar. Puede desplegar algunas o todas sus tropas de línea en su zona de despliegue. Aunque no tiene por qué desplegarlas todas, debe desplegar al menos una. Las unidades de tropas de línea no desplegadas permanecen en reserva, junto con el resto de su ejército. A continuación, es el jugador que ha obtenido el resultado mayor quien despliega su ejército.

5 Ambos jugadores tiran un dado para decidir quién mueve en primer lugar. El que obtenga el resultado mayor escoge jugar en primer o segundo lugar.

REGLAS ESPECIALES

Reservas.

DURACIÓN DE LA BATALLA: seis turnos.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

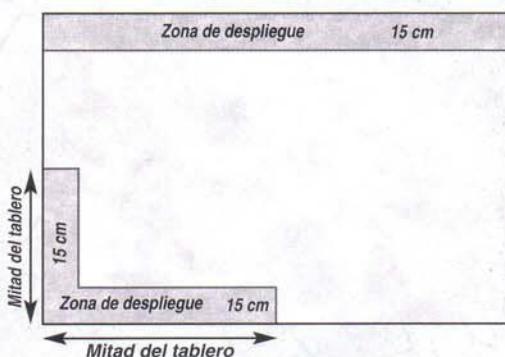
El jugador en posesión del objetivo al finalizar la batalla es el vencedor. Si ninguno lo tiene al finalizar la batalla, la partida termina en empate.

Para poner al descubierto una ficha, el jugador debe poner en contacto con ella una miniatura de infantería y detener su movimiento. Dale la vuelta a la ficha y mira el número que tiene. Si el número coincide con el número obtenido al inicio de la batalla, la miniatura habrá localizado el objetivo, que ahora se halla en posesión suya. Si la ficha tiene cualquier otro número, retírala y continúa la búsqueda.

Si la miniatura que transporta el objetivo muere o se ve obligada a retirarse, dejará caer la ficha, que permanecerá en el campo de batalla y podrá ser recogida por cualquier otra miniatura de infantería que se sitúe en contacto con ella.

La miniatura puede pasar el objetivo a cualquier otra miniatura de infantería con solo situarse en contacto peana con peana con ella.

En tal caso, las dos miniaturas, una vez puestas en contacto, no podrán mover hasta el siguiente turno. Solo se puede pasar el objetivo de miniatura a miniatura una vez por turno.



MISIÓN: COMBATE NOCTURNO

Ambos bandos se han encontrado de repente con una fuerza enemiga mientras avanzaban en medio de la noche. En la oscuridad, los fogonazos de los disparos de las armas y la munición trazadora atraviesan el campo de batalla mientras los dos bandos intentan localizar y destruir al enemigo.

DESPLIEGUE

1 Hay que dividir la mesa en cuatro cuadrantes. Ambos jugadores tiran un dado. El que obtenga el resultado mayor puede elegir en cuál de los cuadrantes despliega. La zona de despliegue del enemigo es el cuadrante opuesto.

P Empezando por el jugador que obtuvo el resultado más bajo, los jugadores despliegan sus unidades alternadamente y de una en una. Los jugadores despliegan sus unidades en el siguiente orden: apoyo pesado, tropas de línea, elite, C.G. y ataque rápido.

Ninguna unidad puede desplegarse en un radio de 60 cm del enemigo al comienzo de la batalla.

3 Ambos jugadores tiran un dado. El que obtenga el resultado mayor elige si quiere mover en primer o segundo lugar.

DURACIÓN DE LA BATALLA: seis turnos.



OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Ambos bandos intentan eliminar a las tropas enemigas de la zona y asegurar el terreno a medida que avanzan. El jugador que ocupe más cuadrantes del tablero al final de la batalla conseguirá la victoria.

Un cuadrante de la mesa cuenta como ocupado si un jugador tiene al menos una unidad que puntúa en él y en el cuadrante no hay ninguna unidad enemiga que puntúe. Si una unidad se encuentra a caballo entre varios cuadrantes, habrá que determinar aleatoriamente en cuál de ellos se considera que está.

REGLAS ESPECIALES

Combate nocturno e infiltración.

Se divide el tablero en 4 cuadrantes y se tira para escoger el cuadrante de zona de despliegue.



Los ejércitos despliegan en cuadrantes opuestos.

MISIÓN: PATRULLA

Un ejército ha sido enviado a patrullar la tierra de nadie y a expulsar a cualquier fuerza enemiga que encuentre. Dispone de fuerzas en reserva para asegurarse la victoria, pero no debe confiarse: el enemigo también tiene reservas e intentará hacer lo mismo.

DESPLIEGUE

1 Ambos jugadores tiran un dado. El ganador elige uno de los bordes largos del tablero o una esquina como zona de despliegue. Las unidades pueden desplegarse a una profundidad máxima de 30 cm del borde o bordes de la zona de despliegue. Si es una esquina, podrán desplegarse, además, hasta la mitad de cada borde del tablero.

El oponente despliega en el borde o esquina opuestos, por lo que o ambos jugadores despliegan en los bordes largos o ambos despliegan en las esquinas.

P Ambos jugadores tiran un dado. El que obtenga un resultado menor despliega una unidad de tropas de línea, que es su patrulla. A continuación, el otro jugador despliega una unidad de tropas de línea en su zona de despliegue. El resto de sus fuerzas permanecen en reserva.

3 Ambos jugadores tiran un dado. El que obtenga el resultado mayor elige si quiere mover en primer o segundo lugar.

RESERVAS: cuando las reservas de cualquiera de los bandos estén disponibles, entrarán en juego por el borde de su zona de despliegue.

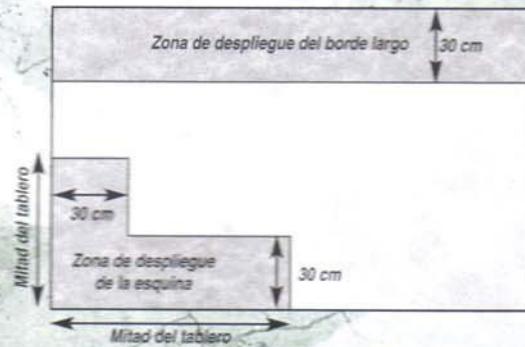
DURACIÓN DE LA BATALLA: seis turnos (variable).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Ambos jugadores deben intentar eliminar al enemigo sin sufrir grandes pérdidas. El jugador con el mayor número de puntos de victoria será el vencedor.

REGLAS ESPECIALES

Duración variable de la batalla, reservas y puntos de victoria.



HACER FICHAS DE RESCATE

Las fichas de rescate representan los objetivos de la misión Rescate (y similares). Pueden adoptar la forma de pequeños elementos de escenografía, por lo que pueden hacerse respecto de uno de los ejércitos que participan en la misión o de la escenografía.



Es muy sencillo hacer estas fichas. Cada ficha es una peana redonda de 25 mm en la que se ha pintado una señal luminosa en la pantalla de un áuspex. Una vez revelado el objetivo de la misión, una miniatura se coloca junto a la miniatura que ha descubierto la ficha, lo cual representa el rescate de una figura importante que no puede caer en manos enemigas bajo ningún concepto.



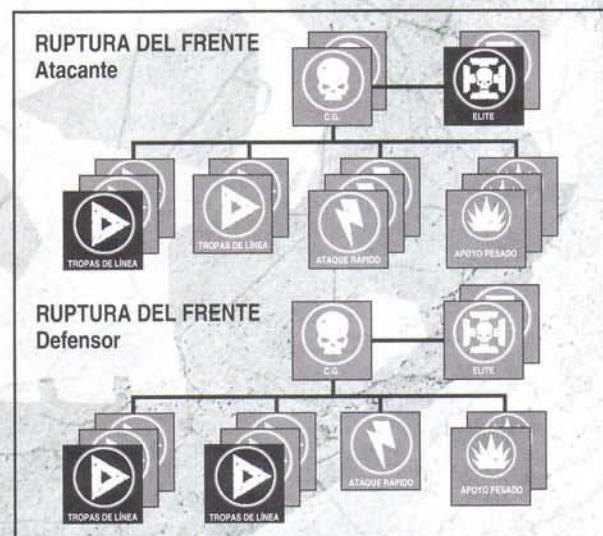
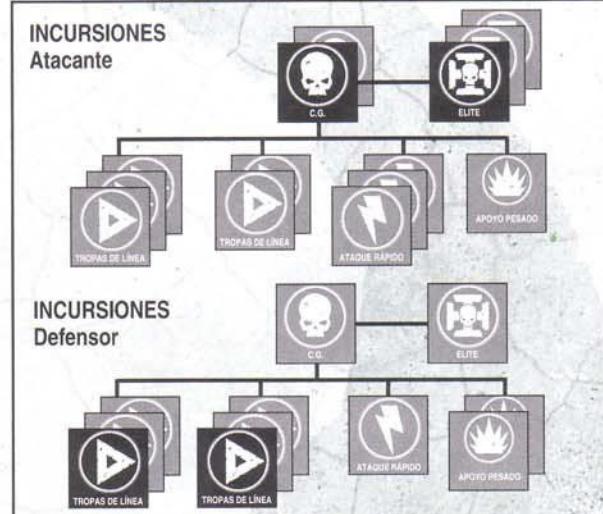
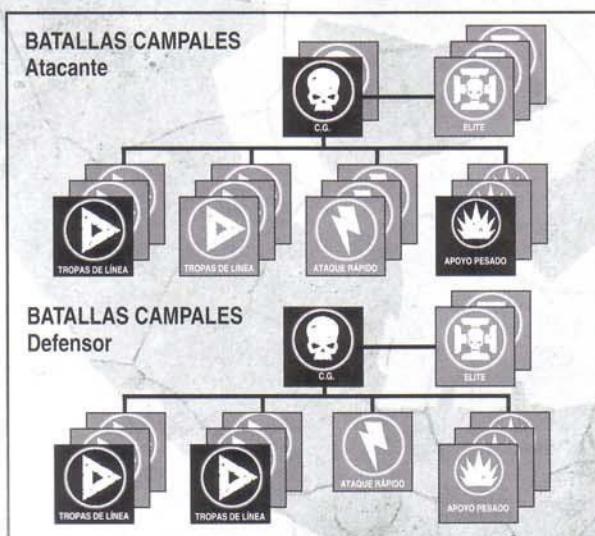
Estas fichas adoptan la forma de contenedores de recursos caídos en el campo de batalla. Están basados en los de un regimiento de tropas de desembarco de la Guardia Imperial. Una vez descubierta la ficha, la pequeña caja se coloca junto a la miniatura que ha destapado la ficha para representar que esta ha encontrado en el contenedor una pieza de equipo de gran valor.

TABLAS DE ORGANIZACIÓN DE EJÉRCITO ALTERNATIVAS

La Tabla de Organización de Ejército estándar te permite crear listas de ejército bastante variadas. No obstante, cabe la posibilidad de que no siempre sea adecuada y puede que quieras experimentar con algunas alternativas como parte del proceso de diseño de tus propias misiones o al establecer "reglas caseras" para una campaña. Reducir el número de opciones de apoyo pesado fomentará el combate cuerpo a cuerpo, mientras que reducir las de élite hará que inviertas más puntos en tropas de línea, etc.

Las alternativas que se dan en esta página te muestran cambios que se pueden realizar en la Tabla de Organización de Ejército. A continuación, te presentamos las tablas apropiadas para las misiones que se detallan en las siguientes páginas. Puedes variar estas tablas para que encajen con tus partidas; solamente has de tomarlas como ejemplo de las unidades que se deberían incluir en este tipo de batallas.

Cuando juegas misiones de batallas campales, incursiones y ruptura del frente, las miniaturas con la regla especial *infiltradores* solo podrán desplegar mediante esta regla si están en el bando atacante. Se supone que los *infiltradores* del bando defensor no han tenido tiempo de prepararse para la batalla, por lo que habrán de desplegar junto con el resto de su ejército.





BATALLAS CAMPALES

En este tipo de misiones, uno de los jugadores es el atacante y el otro el defensor. La meta de estas misiones puede ser la captura de un objetivo vital o aniquilar al ejército enemigo mediante una ofensiva total. Como comandante, necesitarás una combinación de astucia táctica y fría determinación para vencer al enemigo.

FORTIFICACIONES

El defensor podrá desplegar fortificaciones en algunos escenarios. Todas las fortificaciones tienen que estar representadas por un elemento de escenografía apropiado.

Existen muchas clases de fortificaciones, pero todas suponen algún tipo de cobertura para el defensor. Montones de sacos de arena, trincheras, reductos, barricadas levantadas a toda prisa y los muros de un fuerte, todo ello cuenta como una fortificación. El defensor puede desplegar tantas fortificaciones como quiera (o le permita el escenario), pero siguiendo la descripción del escenario (normalmente, en la zona de despliegue del defensor).

Una miniatura que esté en una fortificación recibe una *tirada de salvación por cobertura* de 3+ (en la página 25 encontrarás más información sobre las *tiradas de salvación por cobertura*).

BÚNKERES

En Warhammer 40,000, los búnkeres pueden adoptar muchas formas diferentes, desde cuevas fortificadas a fortalezas de plastiacerio. Se considera que un búnker es toda estructura cerrada con unas proporciones máximas de 20 cm x 20 cm. Debe tener un punto de acceso y aspilleras.

En un búnker caben tantas miniaturas como se puedan poner en su interior sin que las peanas se monten unas sobre otras. Por cada aspillera individual (o tramo de aspilleras de hasta 3 cm) puede disparar una sola miniatura (a objetivos visibles desde esa aspillera). Todas las miniaturas de una unidad que se encuentre en un búnker deben disparar al mismo objetivo.

Si usas más de un búnker en una partida, puedes hacer que entre ellos formen una gran fortificación. En este tipo de complejos, sigue siendo indispensable un mínimo de un punto de acceso, aunque no es necesario que cada búnker tenga uno.

Un búnker proporciona una *tirada de salvación por cobertura* de 3+ a las miniaturas que lo ocupan. Además, estas miniaturas no pueden ser objeto de un asalto mientras el búnker esté intacto.

En un búnker se entra y se sale por sus puntos de acceso como en un vehículo (consulta la página 62). En un búnker ocupado solo pueden entrar unidades del mismo bando que las miniaturas que lo ocupan.

Se puede abrir una brecha y entrar en un búnker de las dos siguientes maneras:

- Los ataques contra las tropas que lo ocupan pueden dañar la fortificación. Tira un dado en toda fase de disparo en la que un arma con Fuerza 8+ cause una baja en las miniaturas que ocupan el búnker; con un resultado de 6, se habrá abierto una brecha en el búnker.
- Se pueden dirigir ataques directamente contra el búnker. Esto incluye tanto los disparos como los ataques cuerpo a cuerpo. En estos casos, el búnker se considera un vehículo inmóvil con Factor de Blindaje 14. Cualquier impacto superficial o interno abre una brecha en el búnker.

Una vez abierta una brecha en el búnker, pasará a proporcionar una *tirada de salvación por cobertura* de 4+ y las tropas que lo ocupan podrán ser asaltadas de forma normal, aunque todavía se considera que están tras cobertura.

Se pueden colocar fortificaciones en lo alto de los búnkeres y las unidades pueden ocuparlas normalmente. Las unidades atacantes pueden disparar o al búnker o a los ocupantes del

búnker o a las unidades que se encuentren en lo alto del búnker. No se puede atacar estos tres puntos a la vez, ni siquiera con armas de plantilla.

OFENSIVA TOTAL

A veces el oponente dispone de una superioridad numérica abrumadora, con una oleada tras otra de enemigos que se lanzan al ataque. Para representar la contundencia de un ataque como este, el bando que efectúa la *ofensiva total* puede "reciclar" algunas de sus unidades cuando son destruidas. Las unidades recicladas que aparecen de nuevo en el campo de batalla representan el suministro casi ilimitado de refuerzos que el enemigo tiene a su disposición.

Cualquier unidad de tropas de línea (unidades de tropas de línea de la Tabla de Organización de Ejército) que haya sido aniquilada podrá entrar por el borde del tablero controlado por el atacante o por los bordes cortos del campo de batalla, fuera de la zona de despliegue del enemigo. Mueve al inicio del siguiente turno del atacante.

Las unidades obligadas a *retirarse* y reducidas a menos del 50% de sus efectivos originales pueden retirarse inmediatamente del campo de batalla y reutilizarse como si hubiesen sido aniquiladas. No es necesario que se retiren fuera del campo de batalla.

Los vehículos y unidades de C.G. no pueden reciclarse (ten en cuenta que esto incluye los vehículos de transporte de las unidades de tropas de línea).

OBSTÁCULOS

Las fortificaciones no son la única forma que pueden tomar las defensas. En algunas misiones, el defensor puede situar obstáculos. Los obstáculos son una molestia para el movimiento del enemigo y se dividen en dos categorías: *alambre de espino* y *trampas antitanque*.

ALAMBRE DE ESPINO

Si el defensor dispone de los elementos de escenografía adecuados, podrá desplegar alambre de espino. El alambre de espino no se despliega en secciones de 15 cm de largo. Si tiene suficientes, podrá colocar 1D3+3 secciones al inicio de la batalla.

El alambre de espino se considera *terreno difícil* para todas las miniaturas que no sean vehículos. Los vehículos no se ven afectados por el alambre de espino.

TRAMPAS ANTITANQUE

Las trampas antitanque también se despliegan en secciones de 15 cm de largo. Si el defensor dispone de elementos suficientes, podrá colocar 1D3+3 secciones al inicio de la batalla.

Los vehículos, excepto los gravitatorios, tratan las trampas antitanque como *terreno infranqueable*. Las trampas antitanque no afectan al movimiento de la infantería, que simplemente las rodea o trepa por encima de ellas, pero le proporcionan cobertura.

Las trampas antitanque pueden ser destruidas por el fuego enemigo. Tienen un Factor de Blindaje de 10 y cualquier impacto interno destruye automáticamente la sección. Los impactos superficiales no tienen efecto sobre ellas. Pueden ser asaltadas por la infantería como si fueran un vehículo inmóvil.

BOMBARDEO PRELIMINAR

En una gran ofensiva, el atacante a menudo intenta debilitar el objetivo con un bombardeo pesado antes de lanzar su ataque. La artillería puede provenir de unidades de artillería emplazadas en retaguardia, de vehículos de apoyo cercano como Basilisks y Whirlwinds o de bombardeos orbitales y ataques aéreos. Todas las razas y ejércitos disponen de sus propias formas de apoyo artillero y aeronaves, como los biorvos tiránidos, las arañas nocturnas Eldars, la artillería del Caos, los cazabombarderoz orkos, etc.

Es poco probable que un bombardeo preliminar cause grandes daños a una fuerza bien atrincherada, pero hará que las tropas enemigas mantengan agachada la cabeza y muchas de ellas estarán tan atontadas que reaccionarán con lentitud ante al ataque que se producirá a continuación. Las enormes explosiones que hacen temblar la tierra también son de mucha ayuda porque facilitan el ataque destruyendo las defensas fijas como el *alambre de espino* o las *trampas antitanque*.

Tira un dado por cada unidad enemiga y por cada sección de alambre de espino y de trampas antitanque que haya en el campo de batalla. Con un resultado de 6, la unidad u obstáculo habrá sido impactado. Una unidad sufre 1D6 impactos por el bombardeo, cada uno de los cuales causa 1 herida (efectúa las *tiradas de salvación por armadura* de la forma habitual), y debe superar un *chequeo de liderazgo* o quedar *acobardada* en su primer turno (consulta el apartado "Artillería ligera"). Coloca un elemento de escenografía que represente un cráter en el lugar de cada uno de los impactos. Un vehículo impactado empezará la partida como si hubiera sufrido un resultado de *tripulación aturdida* (en el caso de un escuadrón, efectúa una tirada independiente por cada vehículo). Las unidades que empiecen la batalla en la reserva no pueden resultar impactadas por un *bombardeo preliminar*.

Cualquier sección de alambre de espino o de trampas antitanque quedará automáticamente destruida si resulta impactada y deberá ser retirada del campo de batalla.

Los búnkeres no serán afectados por el *bombardeo preliminar* (están preparados para resistir este tipo de ataques), pero deberás efectuar una tirada por las unidades que se encuentren en su interior.

MISIÓN: ASALTO A UN BÚNKER

Las fuerzas defensoras han establecido una línea defensiva fuertemente fortificada con búnkeres, trincheras y fortines. El atacante ha recibido órdenes de asaltar los puntos fortificados y capturarlos o destruirlos.

DESPLIEGUE

1 Ambos jugadores tiran un dado. El que obtenga el resultado mayor escoge uno de los bordes largos del tablero como su zona de despliegue.

2 La zona de despliegue del defensor tiene una profundidad de 45 cm desde el borde del tablero. El defensor puede situar fortificaciones en cualquier lugar de esta zona y tiene que incluir al menos un búnker. Los búnkeres deben estar situados al menos a 15 cm de cualquier borde del tablero.

3 El defensor sitúa cualquiera de sus unidades de tropas de línea y C.G. en su zona de despliegue. No es obligatorio desplegar todas estas unidades, pero debe desplegar al menos una. Todo búnker debe estar ocupado por tropas. Las unidades que no desplieguen quedan en *reserva*.

4 El atacante despliega su ejército a 30 cm o menos de su borde del tablero.

5 El atacante resuelve su *bombardeo preliminar*.

6 Ambos jugadores tiran un dado. El que obtenga el resultado mayor elige si quiere mover en primer o segundo lugar.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

La victoria viene determinada por los puntos de victoria y por el control de los búnkeres que hay en el campo de batalla. Cada búnker vale un número de puntos de victoria igual al límite en puntos de los ejércitos participantes dividido por el número de búnkeres (por lo tanto, en una partida con ejércitos de un máximo de 1.500 puntos en la que haya tres búnkeres, cada búnker valdrá 500 puntos de victoria). Se obtiene el control de un búnker si está ocupado al menos por una unidad de infantería que puntúe y no hay ninguna unidad de infantería enemiga que puntúe en un radio de 15 cm.

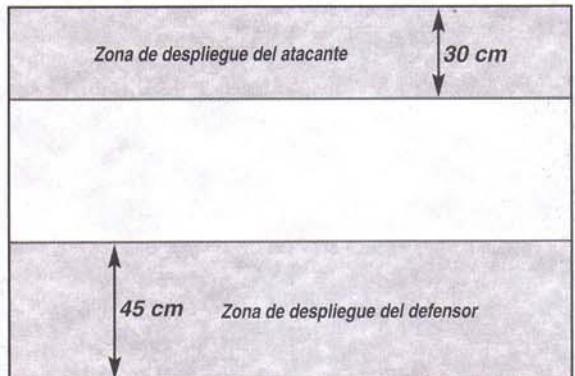
Suma los puntos de victoria por unidades enemigas destruidas y por búnkeres enemigos capturados cuando acabe la partida. El que obtenga el total mayor será el vencedor.

REGLAS ESPECIALES

Despliegue rápido, fortificaciones, infiltración, bombardeo preliminar, reservas y puntos de victoria.

RESERVAS: las reservas del defensor aparecen por su borde del tablero.

DURACIÓN DE LA BATALLA: seis turnos.



MISIÓN: RESISTIR A CUALQUIER PRECIO

El atacante debe acabar con las fuerzas enemigas de la zona y defender el objetivo ante los contraataques enemigos. El defensor debe impedir a cualquier precio que su enemigo alcance sus objetivos.

DESPLIEGUE

1 Elige un objetivo que se encuentre lo más cerca posible del centro de la mesa de juego.

2 El defensor despliega sus unidades de tropas de línea o apoyo pesado en un radio de 30 cm del objetivo. No está obligado a desplegar todas sus unidades, pero tiene que desplegar al menos una. El resto de sus fuerzas permanecen en la reserva.

3 El atacante puede desplegar sus *infiltradores*. El resto de sus fuerzas entran en el campo de batalla al principio del turno 1.

4 El atacante mueve en primer lugar.

RESERVAS: las reservas del defensor entran al campo de batalla desde el borde del tablero del defensor.

DURACIÓN DE LA BATALLA: seis turnos (variable).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

El jugador que controle el objetivo al final de la batalla gana la partida. Para controlar el objetivo, la unidad que puntuó situada más cerca del objetivo al final de la batalla debe ser una de las tuyas.

REGLAS ESPECIALES

Despliegue rápido, infiltración, duración variable de la batalla, reservas.



MISIÓN: EXTERMINIO

El atacante ha recibido la orden de aniquilar las fuerzas enemigas aplastándolas por completo. El defensor está en clara inferioridad numérica, pero venderá caras las vidas de sus soldados para retrasar el ataque y acabará con tantos enemigos como le sea posible.

DESPLIEGUE

1 Ambos jugadores tiran un dado. El que obtenga el resultado mayor escoge uno de los bordes largos del tablero como su zona de despliegue. Podrá desplegar sus unidades a un máximo de 30 cm del borde de su zona de despliegue.

El enemigo despliega en el lado opuesto del tablero. Podrá desplegar sus unidades a un máximo de 30 cm del borde de su zona de despliegue.

2 Ambos jugadores tiran un dado. Empezando por el jugador que obtenga el resultado menor, los jugadores despliegan todas sus unidades alternadamente y de una en una. Los jugadores despliegan sus unidades en el siguiente orden: apoyo pesado, tropas de línea, élite, C.G. y ataque rápido.

3 Ambos jugadores tiran un dado. El que obtenga el resultado mayor elige si quiere mover en primer o segundo lugar.

RUTA DE RETIRADA: las unidades que se vean obligadas a retirarse lo harán hacia el borde más cercano de su zona de despliegue. Las unidades atacantes que se vean obligadas a retirarse y que estén por debajo del 50% de sus efectivos originales pueden retirarse del campo de batalla y utilizarse nuevamente. Ni siquiera tienen que efectuar el movimiento de retirada (consulta la regla ofensiva total).

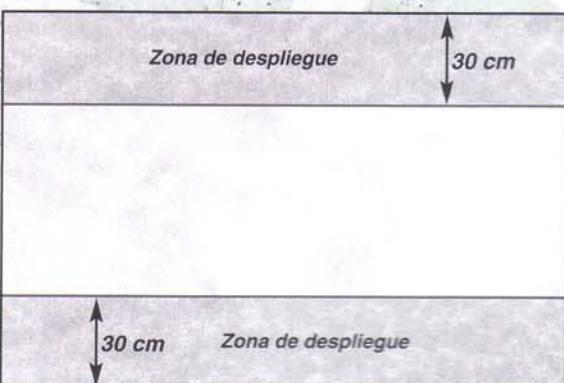
DURACIÓN DE LA BATALLA: seis turnos (variable).

OBJETIVO DE LA MISIÓN

Para obtener la victoria, el atacante debe aniquilar al ejército del defensor. Vencerá si al finalizar la batalla el defensor no dispone de tropas. Si este todavía dispone de unidades al finalizar la batalla, habrá vencido.

REGLAS ESPECIALES

Despliegue rápido, infiltración, duración variable de la batalla y ofensiva total.





FORTIFICACIONES

Las fortificaciones que construyas para crear un elemento de escenografía para tus misiones pueden incluir obstáculos como el alambre de espino, sacos de arena, vallas de alambre, etc., además de posiciones defensivas como búnkeres fortificados. El búnker que te presentamos a continuación, y que te enseñamos a construir, puede montarse con unas pocas herramientas básicas y muy poquitos materiales.

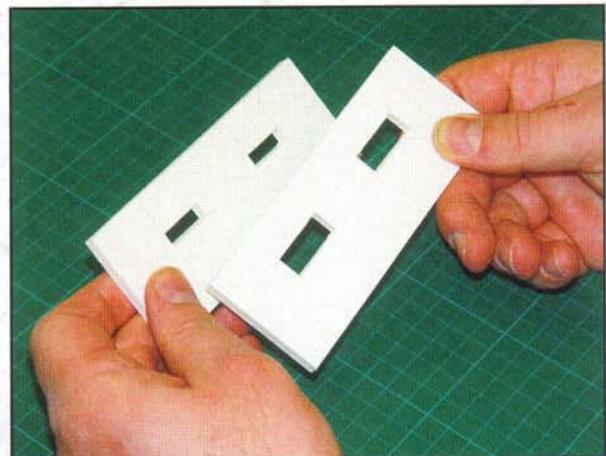
CÓMO CONSTRUIR UN BÚNKER



CÓMO USAR LAS PLANTILLAS

Fotocopia las plantillas de las paredes y el tejado de la página 199 y úsalas como guía para crear las diferentes partes del búnker. Para transferir una plantilla al cartón pluma, solo tienes que ponerla sobre él y marcar con alfileres las esquinas del dibujo. Cuando retires la plantilla, quedarán un conjunto de pequeños pinchazos. A continuación, lo único que tienes que hacer es unir los puntos.

LAS PAREDES Y EL TEJADO



NECESITARÁS...

MATERIALES

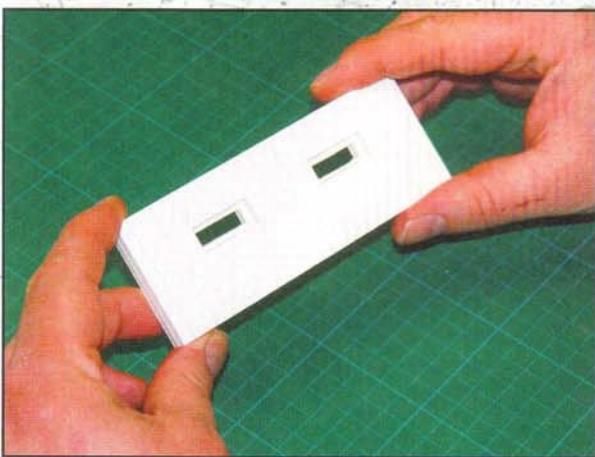
- Cartón pluma de 5 mm
- Pintura texturizada
- Pinturas Citadel



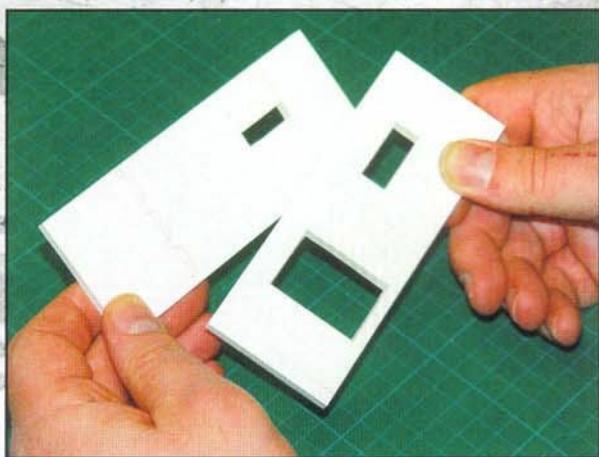
HERRAMIENTAS

- Cuchilla de modelismo
- Regla metálica
- Lápiz
- Cola blanca

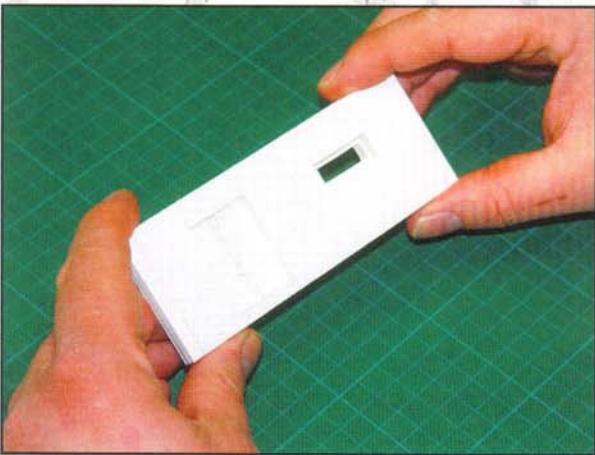
1. Usa la plantilla de la pared frontal como guía para dibujar en el cartón pluma el contorno de la pared y de las dos aspilleras. Recorta la pared y las aspilleras con la cuchilla de modelismo: esta pieza es la que conforma la pared exterior. Vuelve a dibujar y recortar otra pared igual, pero esta vez haz unas aspilleras de menor tamaño: esta será la pared interior.



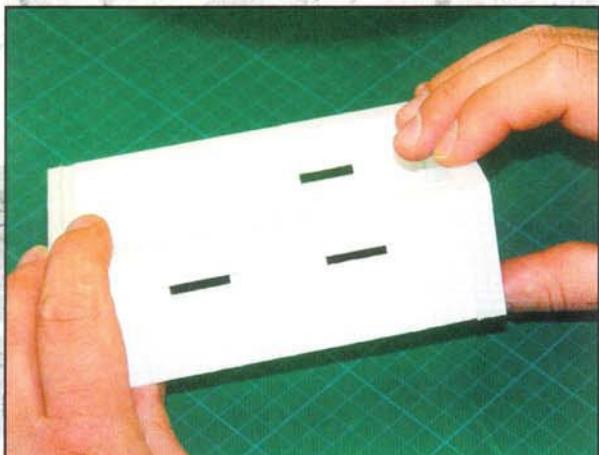
2. Pega ambas paredes entre sí de modo que formen una sola sección de pared. Construye las dos paredes laterales de la misma forma.



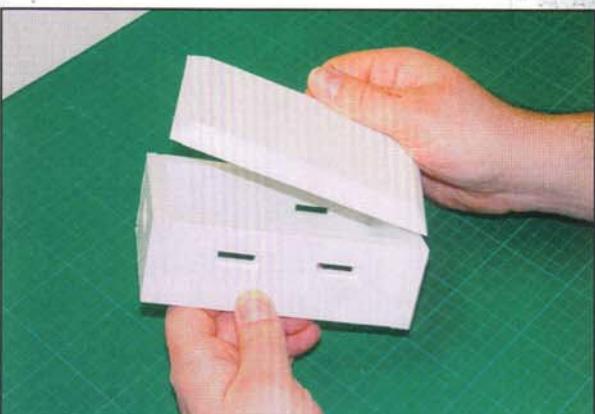
3. Para construir la pared trasera, dibuja y recorta la pared que tiene una aspíllera grande y una puerta, tal y como lo has hecho con las demás paredes. La aspíllera de la pared interior será más pequeña, igual que en el resto de paredes, pero esta vez también tendrás que dibujar la unión de las puertas. Efectúa unos cortes con la cuchilla de modelismo en la unión de las puertas para obtener la sensación de relieve.



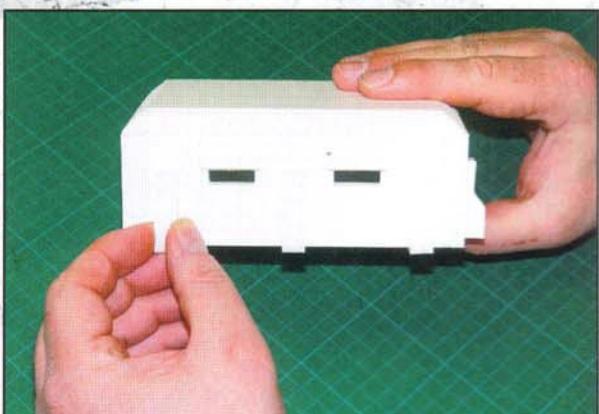
4. Pega estas dos partes entre sí como has hecho con las paredes laterales y la frontal.



5. Pega las paredes laterales a la pared frontal y la trasera para hacer la forma básica del edificio.



6. Copia y recorta dos veces la forma del tejado en el cartón pluma y pega una sobre la otra. Marca un rectángulo a 10 mm de los bordes de la pieza resultante y bisela los bordes tal y como se ve en la imagen. A continuación, pega el tejado sobre la estructura de las paredes.

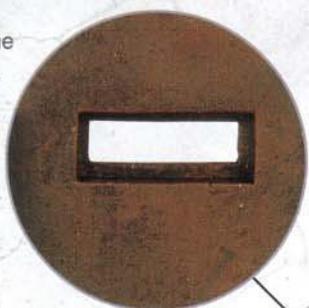


7. Para acabar el búnker, recorta una veintena de contrafuertes, pégalos en parejas y luego adósalos a las paredes exteriores del búnker. Pon dos en cada una de las paredes laterales y tres en las paredes frontal y trasera. Utiliza las guías punteadas de las plantillas para pegar los contrafuertes.

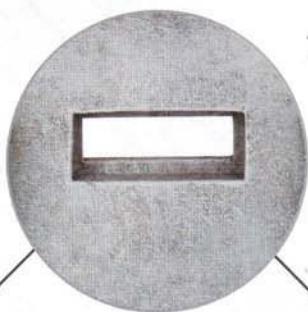
CÓMO PINTAR EL BÚNKER

Aplica una capa de pintura texturizada sobre el búnker y, a continuación, una capa base de pintura negra. Pinta las paredes con un pincel seco de colores cada vez más claros.

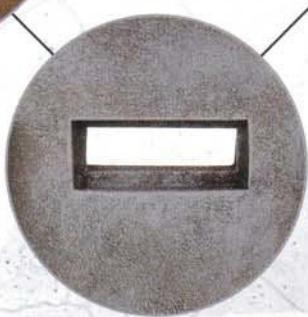
1: Carne Oscura



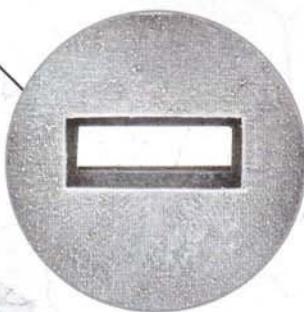
3: Gris Piedra



2: Gris Codex



4: Blanco Cráneo

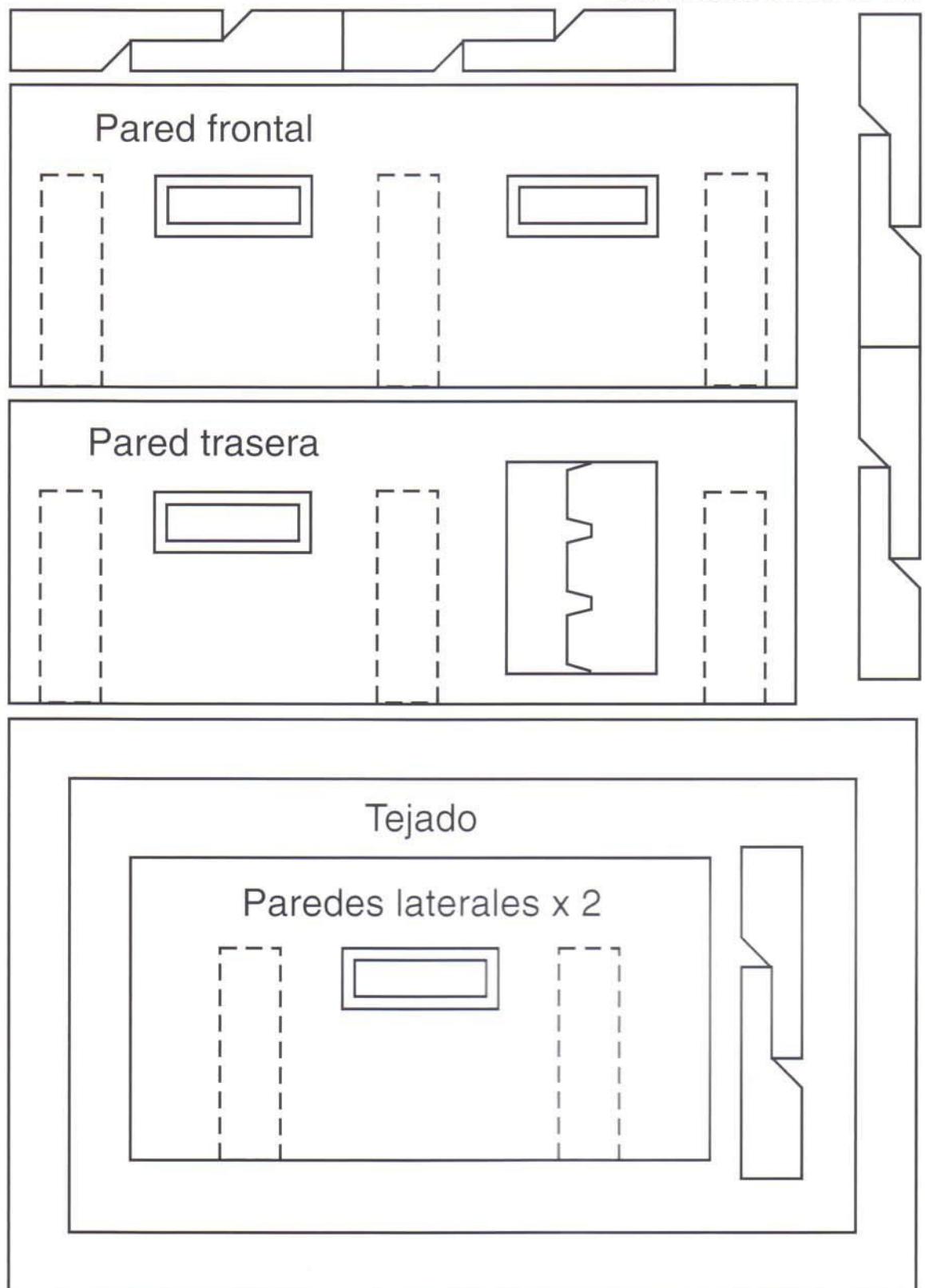


TOQUES FINALES

Pega el búnker sobre una peana. Si lo prefieres, puedes dejar sin encolar el tejado para poder colocar miniaturas en el interior del búnker. Nosotros hemos pegado un rectángulo de poliestireno en la parte baja del tejado para que encaje mejor. También hemos añadido una antena de radar que sirve para retirar el tejado con facilidad. Fíjate también en las calcomanías, que le hemos puesto al búnker para darle el toque final.



Contrafuertes x 10



Necesitarás fotocopiar esta página dos veces para tener el número suficiente de plantillas.

EJEMPLOS DE FORTIFICACIONES

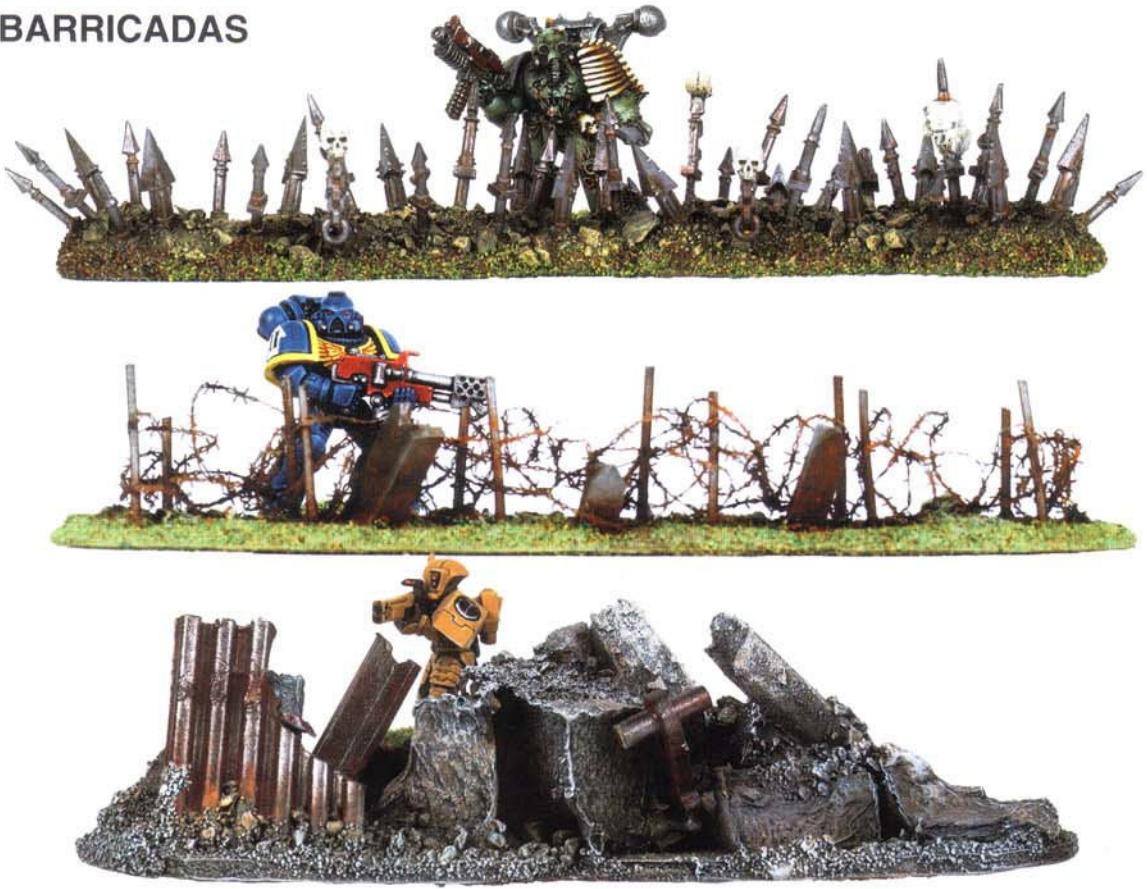
En la categoría de fortificaciones entran muchos tipos de escenografía, como bastiones, barricadas, búnkeres y trampas para tanques. Una línea defensiva puede estar construida con robusto cemento o puede ser tan solo una barricada erigida a toda prisa con barriles y cajas de munición vacías. En esta página te mostramos ejemplos de diferentes fortificaciones.



TRAMPAS ANTITANQUE



BARRICADAS



BÚNKERES



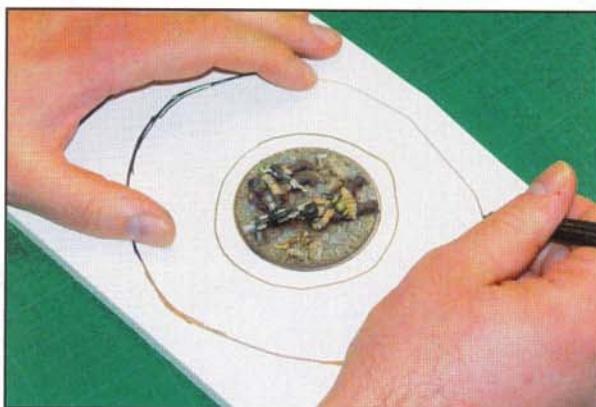
Las defensas del Reducto 783 se encuentran en una situación comprometida cuando la putrefacción de Nurgle ataca y los marines de plaga de la Guardia de la Muerte consiguen abrir brecha.

CÓMO CONSTRUIR UN CRÁTER

Los cráteres confieren a tu mesa de juego el aspecto de un verdadero campo de batalla. Representan los efectos de los bombardeos preliminares y proporcionan cobertura esencial a tus unidades.



Para empezar, decide lo grande que quieras que sea el cráter. Una peana de 50 mm es una excelente guía para determinar el tamaño del interior del cráter. Si utilizas una de estas peanas, luego podrás colocar en el interior del cráter miniaturas grandes como unidades de artillería ligera, sentinels y dreadnoughts.



1. Coloca la peana sobre el cartón pluma, traza su contorno y luego vuélvelo a trazar dejando una separación de 5mm para que haya espacio de sobra para las miniaturas. A continuación, dibuja el borde exterior del cráter (dibújalo un poco más grande de lo que lo quieras; siempre estás a tiempo de hacerlo más pequeño).

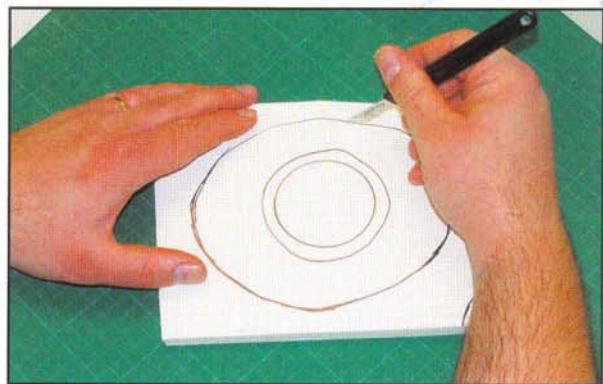
NECESITARÁS...

MATERIALES

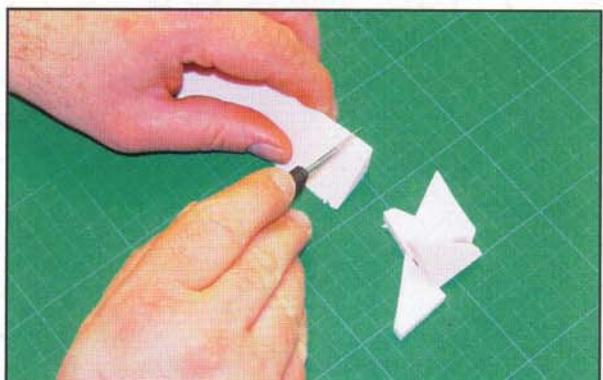
- Poliestireno de 25 mm
- Cartón pluma de 10 mm
- Masilla
- Guijarros y gravilla
- Pintura texturizada y pinturas Citadel

HERRAMIENTAS

- Cuchilla de modelismo
- Un lápiz
- Cola blanca/cola para madera

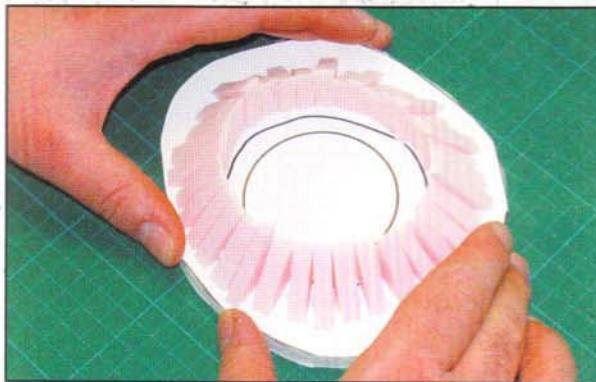


2. Cuando hayas dibujado la forma del cráter, recorta el cartón pluma.

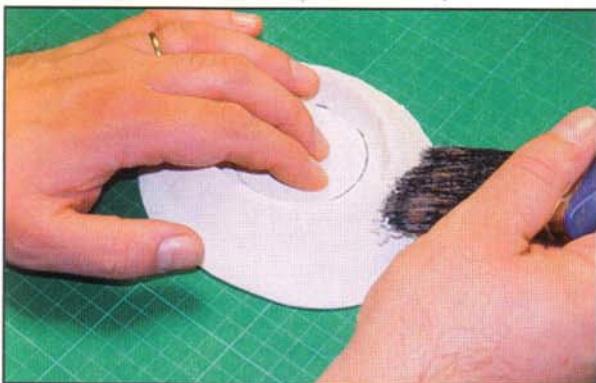


3. Tienes que recortar un gran número de triángulos de poliestireno para construir los lados del cráter. Empieza por recortar unas cuantas tiras triangulares de diferentes grosores. Luego, corta triángulos a partir de esas tiras (es una gran idea recortar más de los que crees que vas a necesitar).





4. Coloca los triángulos en la peana para dar forma a las partes levantadas del cráter. Pégalos con cola blanca cuando encuentres una posición en la que te guste cómo quedan.



6. Para acabar el cráter, aplica masilla en los huecos que quedan entre los triángulos para obtener una superficie más redondeada.



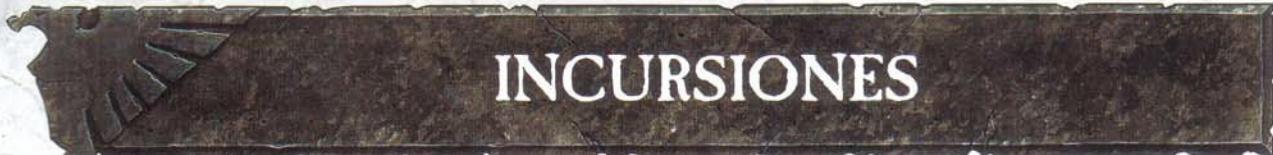
5. Cuando se seque la cola, utiliza tu cuchilla de modelismo para dar un poco más de forma al cráter. Puedes biselar la peana para que tenga un borde más fino y un aspecto más real.

7. Añade algunos guijarros y gravilla y luego pinta el elemento de escenografía con una capa de pintura texturizada. Puedes pintar el elemento de escenografía con una combinación de marrones y grises. Gracias a sus colores terrosos, los cráteres quedan bien de cualquier color sobre las mesas de juego.

Se puede construir un gran número de cráteres en muy poco tiempo. Para simular los efectos de las bombas dispersoras, puedes crear dos o tres cráteres montados uno sobre el otro en el mismo elemento de escenografía.



Los guardias del 8º de Cadia avanzan a través del infierno de cráteres que es el campo de batalla de Kasr Gallan después de un día y una noche de continuos bombardeos.



INCURSIONES

En este tipo de misiones, uno de los jugadores es el atacante y el otro el defensor. Las incursiones son ataques relámpago contra objetivos específicos, como una emboscada a una columna enemiga, un ataque sorpresa a una importante fortificación enemiga o misiones secretas tras las líneas enemigas.

CENTINELAS

En ciertos escenarios, el defensor despliega centinelas para descubrir cualquier aproximación del enemigo. Los centinelas pueden estar representados con fichas de cartón, pero es preferible utilizar miniaturas adicionales del tipo apropiado.

El número de centinelas disponibles depende del ejército que estés utilizando, tal como se indica en la siguiente lista. Estos centinelas no cuestan puntos adicionales.

Orkos	12 gretchins (Iniciativa 2)
Guardia Imperial	10 Guardias Imperiales (Iniciativa 3)
Cazadores de Demónios, Cazadores de Alienígenas y Cazadores de Brujas	8 tropas de asalto inquisitoriales (Iniciativa 3) o 6 Hermanas de Batalla (Iniciativa 3, solo Cazadores de Brujas)
Tiránidos	8 termagantes (Iniciativa 4)
Eldars	8 guardianes (Iniciativa 4)
Marines Espaciales	6 Marines Espaciales (Iniciativa 4)
Nota: los capítulos como el de los Lobos Espaciales, con una Iniciativa mejorada gracias a sentidos aguzados, solo tienen cuatro centinelas.	
Marines del Caos	6 Marines del Caos (Iniciativa 4)
Eldars Oscuros	6 guerreros eldars oscuros (Iniciativa 5)
Necrones	10 guerreros necrones (Iniciativa 2)
Tau	6 drones de combate (Iniciativa 4) u 8 Kroot (Iniciativa 3)
Los Perdidos y los Condenados	10 traidores (Iniciativa 3) o 10 mutantes (Iniciativa 3)

Al inicio del turno de los centinelas, ambos jugadores tiran un dado por cada miniatura de centinela (o ficha). El jugador que obtenga el resultado mayor podrá mover el centinela un número de centímetros igual al resultado del dado multiplicado por 3 en la dirección que prefiera. Si el resultado es un empate, el defensor mueve el centinela.

Los centinelas no siguen las reglas de coherencia de unidad y operan de forma independiente.

DAR LA ALARMA

Al inicio de la batalla, la fuerza defensora no espera ningún ataque. En vez de eso, las tropas están descansando, comiendo, revisando el equipo, hablando acerca de las chicas/monstruos de múltiples ojos de su planeta natal y cosas así. Debido a esto, solo los centinelas empezarán la batalla "activos".

Hasta que se dé la alarma, los centinelas se mueven como se ha descrito anteriormente y ninguna de las restantes unidades del defensor puede mover o disparar. Se puede dar la alarma de diferentes maneras.

Distancia de detección: un centinela detectará a cualquier enemigo que se halle a distancia de detección al término de cualquiera de sus turnos. Esta distancia es igual al triple de su atributo de Iniciativa en centímetros. Por ejemplo, un centinela con Iniciativa 4 detectará a cualquier atacante situado a 12 cm o menos de él, sin importar si el atacante está a cubierto o no.

Vehículos: si el atacante despliega cualquier vehículo o motocicleta en el campo de batalla, los centinelas los detectarán al final del turno. Los tanques, dreadnoughts, transportes blindados, etc., son demasiado ruidosos para evitar ser detectados. Los vehículos (incluida la infantería que viaje en un transporte) y las motocicletas pueden igualmente mantenerse en reserva y entrar en el campo de batalla con normalidad después de que se haya dado la alarma.

Disparos: también se dará la alarma si el atacante dispara cualquier arma, a excepción de los rifles de francotirador. Con todo, si un centinela sobrevive al impacto de un rifle de francotirador, también dará la alarma.

Combate cuerpo a cuerpo: si un centinela atacado en combate cuerpo a cuerpo sobrevive al combate, dará la alarma al final del turno. Aunque el centinela muera, es posible que el ruido de la lucha provoque la alarma de todas maneras. Tira 1D6. Si obtienes un resultado de 4+, otro centinela habrá escuchado el ruido del combate o el grito del centinela y dará la alarma.

Cadáveres: si un centinela muere, no retires la miniatura del campo de batalla. En vez de ello, déjala tumbada en ese lugar. Si otro centinela se aproxima a distancia de detección del cadáver de un centinela, detectará el cuerpo de su camarada y dará la alarma.

Ten en cuenta que todas las otras miniaturas del defensor que tengan atributo de Iniciativa se consideran centinelas a efectos de dar la alarma. La única diferencia es que no pueden moverse.

Los centinelas se retiran del campo de batalla en cuanto se dé la alarma y no volverán a tomar parte en la batalla.

Si se da la alarma durante el turno del atacante, este igualmente lo finaliza de la forma habitual. El defensor puede mover y disparar normalmente con todas sus fuerzas en su siguiente turno.

Si se da la alarma durante el turno del defensor, este jugador empieza un turno de juego inmediatamente.

El primer turno del defensor es el primer turno de la partida y cuenta como tal para determinar la duración de la batalla y la llegada de las reservas.

DESPLIEGUE OCULTO

En algunos escenarios, los ejércitos disponen de tiempo para ocultar sus unidades y preparar trampas explosivas y campos de minas para retrasar al enemigo. Cuando se utilice la regla especial *despliegue oculto*, necesitarás una ficha de despliegue oculto para cada unidad de tu ejército (incluidas aquellas en *reserva* o que no comiencen en el campo de batalla por alguna otra razón).

Cuando el defensor tenga que desplegar su ejército, utilizará las fichas de despliegue oculto en vez de las miniaturas. Estas fichas pueden situarse en cualquier lugar que pueda ser atravesado por las miniaturas a las que representan y que esté situado dentro de la zona de despliegue del defensor.

Cada ficha debe estar numerada para que puedas anotar el número que le corresponde a cada unidad. Si no dispones de fichas numeradas, simplemente corta unos cuantos trozos de papel y numeralos. También puede dibujarse un mapa del campo de batalla y marcar sobre él la localización de cada una de las unidades ocultas.

VEHÍCULOS OCULTOS

Los vehículos deben ocultarse en el elemento de escenografía apropiado. No es posible camuflar un tanque de batalla Leman Russ en una llanura plana, pero podría esconderse en el lindero del bosque, detrás de un edificio o detrás de una colina. Los vehículos deben esconderte detrás o en el interior de un elemento de terreno que realmente pudiera ocultarlo. Los elementos de escenografía que poseen los jugadores varían tanto que es imposible proporcionar una lista exhaustiva, por lo que deberá aplicarse el sentido común. Obviamente, es mucho más fácil esconder un buggy que un tanque.

CUÁNDO HAN DE REVELARSE LAS UNIDADES OCULTAS

Cuando el defensor ha colocado todas sus fichas de despliegue oculto, el atacante despliega su ejército tal y como se describa en las reglas de despliegue del escenario. Cuando el atacante ha finalizado su despliegue, el defensor revela sus fichas de despliegue oculto y coloca las miniaturas apropiadas sobre el campo de batalla. Si se trata de una unidad con varias miniaturas, se sitúa una miniatura sobre la ficha y el resto de la unidad a la distancia de coherencia habitual de 5 cm, pero todas las miniaturas de la unidad tienen que estar en un radio de 15 cm. Si se trata de un único vehículo, tendrá que situarse sobre la ficha. Las fichas que representan unidades en *reserva* pueden ser un campo de minas o una trampa explosiva.

CAMPOS DE MINAS Y TRAMPAS EXPLOSIVAS

Si una ficha representa a una unidad que no está desplegada sobre el campo de batalla, debido a que se halla en reserva o por cualquier otra razón, existe la posibilidad de que represente una trampa explosiva o un campo de minas. Cuando se revele o se active la ficha (consulta más adelante), tira un dado; con un resultado de 4+, será una trampa explosiva o un campo de minas (a elección del defensor); con otro resultado, solo será un señuelo, así que retira la ficha del campo de batalla.

Trampas explosivas: el jugador que controla la trampa explosiva puede decidir detonarla cuando una miniatura o unidad enemiga se encuentre a 15 cm o menos de la ficha de despliegue oculto. Como es habitual, el propietario de la unidad objetivo elige qué miniatura recibe el daño del único impacto de Fuerza 8 y FP 2. A diferencia de los campos de minas, las trampas explosivas solo funcionan una vez, por lo que debe retirarse la ficha de despliegue oculto después de resolver el ataque.



Campos de minas: un campo de minas es un rectángulo de 20 cm x 10 cm centrado sobre la ficha de despliegue oculto.

Cualquier miniatura enemiga que pise el campo de minas activará una mina con un resultado de 4+ y sufrirá entonces un impacto de Fuerza 6 y FP-. Los vehículos sufrirán un impacto de Fuerza 6 que se resolverá contra su Blindaje Posterior, pero todos los impactos internos se considerarán impactos superficiales.

Los vehículos gravitatorios y los campos de minas: los campos de minas tienen mecanismos especiales con detectores de proximidad, poseen la capacidad de alzarse en el aire o simplemente detonar de una forma tan espectacular que estar unos cuantos metros por encima del suelo no supone diferencia alguna. Debido a esto, los vehículos gravitatorios y las unidades retropropulsadas se ven afectados por los campos de minas del mismo modo que las tropas y los vehículos comunes.

FUERZAS DIVIDIDAS

Esta regla se utiliza cuando se requiere que un ejército se divida en una parte activa (que despliega según las reglas del escenario) y una parte pasiva (que empezará la partida en reserva o que no llegará siquiera a utilizarse, cosa que irá en función de lo que se especifique en el escenario).

El jugador divide su ejército en dos fuerzas separadas, cada una de las cuales tiene que estar compuesta por lo menos por el 30% de los puntos totales del ejército. A continuación, se tira un dado para determinar cuál es la fuerza activa y cuál la pasiva.

MISIÓN: SABOTAJE

El atacante tiene que llevar a cabo un ataque sorpresa en territorio enemigo. Su misión es infiltrarse tras las líneas enemigas y destruir una instalación importante.

DESPLIEGUE

1 Sitúa el objetivo de la incursión en el centro del campo de batalla.

D El defensor puede desplegar cualquiera de sus unidades de tropas de línea y C.G. en cualquier punto del campo de batalla que se encuentre en un radio de 20 cm del objetivo. No es obligatorio desplegar todas estas unidades, pero se debe desplegar al menos una. Las unidades no desplegadas quedan en *reserva*.

S El defensor sitúa sus *centinelas* en cualquier punto del campo de batalla a más de 30 cm de cualquiera de los bordes cortos del tablero y fuera de la zona de despliegue del enemigo.

A El atacante elige uno de los bordes cortos del tablero como su borde de entrada. Si dispone de unidades con la habilidad *infiltradores*, podrá desplegarlas a un máximo de 30 cm de su borde del tablero en la zona mostrada en el mapa.

E El atacante mueve en primer lugar y puede hacer entrar en el campo de batalla tantas unidades como desee. El resto se consideran *reservas*.

RESERVAS: las reservas del atacante aparecen por el borde del tablero de su zona de despliegue. Las reservas del defensor aparecen por un borde aleatorio del tablero, tal y como se indica en el mapa (tira 1D6). Solo se empieza a tirar para ver si aparecen las reservas del defensor una vez se ha dado la alarma.

DURACIÓN DE LA BATALLA: seis turnos (variable).

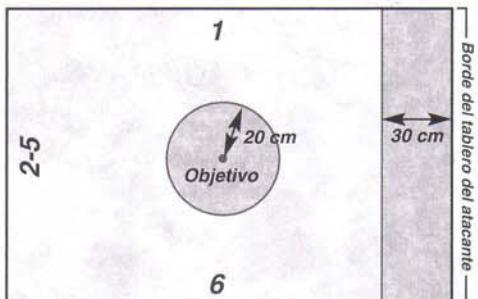
OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Para este tipo de incursión, todas las unidades atacantes están equipadas con cargas de demolición con las que destruir el objetivo y cumplir la misión. El objetivo no puede ser destruido mediante disparos; solo mediante la colocación de cargas de demolición. Para colocar una carga de demolición con éxito, la unidad tiene que asaltar el objetivo en la fase de asalto y una de sus miniaturas debe permanecer en contacto con él hasta el final de la siguiente fase de asalto. En ese momento, la carga se activará y el objetivo será destruido. ¡Bum!

El atacante consigue la victoria si destruye el objetivo; si no, es el defensor quien obtiene la victoria.

REGLAS ESPECIALES

Infiltración, duración variable de la batalla, reservas y centinelas.



MISIÓN: EMBOSCADA

Las fuerzas atacantes están a la espera de una columna de reservas enemigas que se dirige a la línea del frente. El atacante tiene que destruir la columna y sufrir las mínimas bajas posibles.

DESPLIEGUE

1 El defensor elige el borde corto del tablero que será su ruta de escape.

D El atacante divide sus fuerzas de acuerdo con la regla especial *fuerzas divididas*. El atacante despliega sus unidades "activas" en su zona de despliegue utilizando las reglas de *despliegue oculto*. Las unidades "pasivas" del atacante comienzan en la *reserva*.

S El defensor despliega sus unidades y vehículos uno por uno. La unidad al frente de la columna debe estar situada al menos a 90 cm del borde corto del tablero elegido como ruta de escape. Cada unidad o vehículo posterior debe desplegarse detrás de la unidad anteriormente desplegada, creando así una columna de marcha.

A El atacante mueve en primer lugar.

RESERVAS: las reservas del atacante pueden aparecer por cualquiera de los bordes largos del tablero.

DURACIÓN DE LA BATALLA: seis turnos (variable).

RUTA DE RETIRADA: las unidades atacantes que se vean obligadas a retirarse lo harán del modo habitual. Las unidades defensoras que se vean obligadas a retirarse lo harán por el borde corto opuesto al que se utilice como ruta de escape.

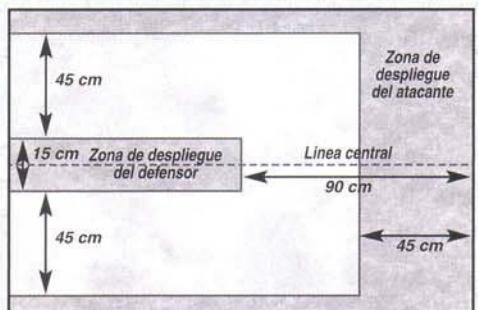
OBJETIVOS DE LA MISIÓN

El atacante debe destruir el máximo número posible de unidades de la columna enemiga, mientras que el defensor debe luchar para escapar de la trampa.

Suma al total de puntos de victoria del defensor el valor en puntos de cada unidad que puntúa que logre escapar por la ruta de escape. Doble el número de puntos de victoria que se consiguen por destruir o dañar las unidades del defensor. El jugador con el mayor número de puntos de victoria es el vencedor.

REGLAS ESPECIALES

Despliegue oculto, fuerzas divididas, duración variable de la batalla, reservas y puntos de victoria.



MISIÓN: ASALTO A UNA FORTIFICACIÓN

El atacante tiene que lanzar un ataque sorpresa contra una fortificación enemiga y destruirla antes de que las reservas enemigas puedan reaccionar. El defensor tiene órdenes de defender la fortificación y rechazar cualquier ataque enemigo hasta que lleguen las reservas para apoyarle.

DESPLIEGUE

1 Cada jugador tira un dado. El jugador que obtenga un resultado mayor elige uno de los bordes largos del tablero.

2 Marca una zona central cuadrada de 60 cm de lado en el borde del tablero del defensor, tal y como se indica en el mapa. Esta es la zona de despliegue del defensor.

3 El defensor puede desplegar fortificaciones en su zona de despliegue para formar un reducto. Entre sus defensas tiene que incluir al menos un búnker.

4 El defensor despliega sus *centinelas* en un radio de 45 cm de su zona de despliegue.

5 El defensor despliega sus obstáculos en cualquier lugar del tablero a un máximo de 45 cm de su zona de despliegue.

6 El defensor sitúa cualquiera de sus unidades de C.G., tropas de línea o apoyo pesado en su zona de despliegue. No tiene por qué desplegar todas estas unidades, pero tiene que desplegar al menos una. Las unidades no desplegadas se consideran en *reserva*.

7 El atacante despliega sus unidades a 45 cm o más de la zona de despliegue del defensor. Las unidades no desplegadas al inicio de la batalla se consideran en *reserva*.

8 El atacante mueve en primer lugar.

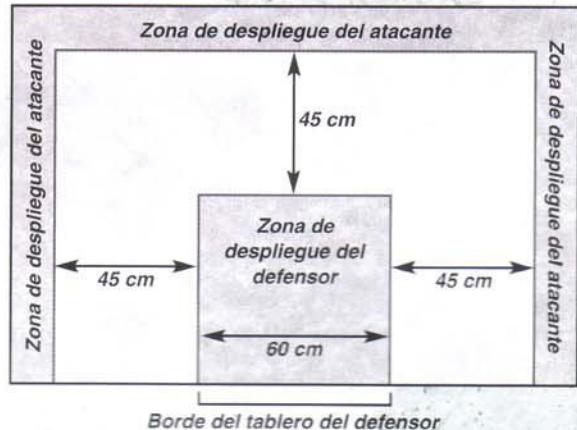
OBJETIVOS DE LA MISIÓN

La victoria viene determinada por los puntos de victoria y por el control de los búnkeres que hay en el campo de batalla. Cada búnker vale un número de puntos de victoria igual al límite en puntos de los ejércitos participantes dividido por el número de búnkeres (por lo tanto, en una partida con ejércitos de un máximo de 1.500 puntos en la que haya tres búnkeres, cada búnker valdrá 500 puntos de victoria). Se obtiene el control de un búnker si está ocupado al menos por una unidad de infantería y no hay ninguna unidad de infantería enemiga en un radio de 15 cm.

Suma los puntos de victoria por unidades enemigas destruidas y por búnkeres enemigos capturados cuando acabe la partida. El que obtenga el total mayor será el vencedor.

REGLAS ESPECIALES

Despliegue rápido, fortificaciones, infiltración, obstáculos, reservas, centinelas y puntos de victoria.



RESERVAS: cuando las reservas del defensor lleguen, entrarán al campo de batalla por el borde del tablero de la zona de despliegue del defensor. Las reservas del atacante aparecerán por cualquiera de los otros bordes del tablero.

DURACIÓN DE LA BATALLA: cuatro turnos a partir de que se haya dado la alarma.



Los Guardias Imperiales del complejo de búnkeres Delta saben que están perdidos y piden a sus camaradas que los venguen ahora que los Perdidos y los Condenados están a punto de acabar con ellos.

HACER CENTINELAS

Los centinelas se utilizan en los turnos iniciales de misiones como *Sabotaje* o *Asalto a una fortificación* y proporcionan al modelista la oportunidad de crear un grupo de miniaturas especiales que encajen con su fuerza, aunque solo se utili-

cen en circunstancias especiales. En esta página te mostramos ejemplos de centinelas de diferentes ejércitos, todos los cuales han sido modelados como si estuvieran de guardia vigilando que ningún enemigo se infiltre entre sus filas.



Para convertir estas unidades de tropas de línea en centinelas, solo tuvimos que añadir algunos detalles adicionales que representasen sensores, escáneres y antenas.



HACER FICHAS DE DESPLIEGUE OCULTO

Las fichas de despliegue oculto se utilizan durante el despliegue para indicar la presencia de una unidad de cualquier tipo, de una bomba trampa o de un campo de minas. Estas fichas te dan la oportunidad de crear elementos de escenografía temáticos con gran personalidad; y lo mejor es que puedes usarlos para jugar con la psique de tu enemigo,

que no sabrá qué representa la ficha hasta que sea descubierta. Las fichas pueden representar unidades ocultas, trampas terribles o cualquier otra cosa que puedas imaginar. Básicamente, se trata de propaganda para fomentar el miedo del enemigo, así que ¿por qué no sacarles partido!?



HACER FICHAS

Las trampas explosivas forman parte de las reglas de *despliegue oculto* y son una oportunidad ideal para crear algunos elementos de escenografía temáticos y muy personalizados.

Recuerda que tu oponente no sabrá si las fichas representan campos de minas o trampas explosivas, así que deja que tu imaginación (y la de tu enemigo) vuele.



Alambre de cobre enrollado alrededor de pequeños trozos de ramitas.



De esta planta cubierta con cola blanca sale un brazo de la matriz de armas pesadas de Catachán.



Las garras, la lengua de gancho y la cabeza de un guerrero tiránido.



Una cadena muy fina unida a unas mandíbulas de metal construidas desde cero.



Un rifle de francotirador pegado en el interior de un barril cortado en vertical.



El eztandarte de un kaudillo orko.



La cabeza de un Orko y una pistola cortadas para que encajen en una peana pintada con barniz brillante como si fuera agua.

Un akribillador con mira telescopica cuberto con piedra de pizarra.

Dos mandíbulas de hierro pegadas juntas y con un tapacubos en el centro.



Media bola de demolición y dos baquetas orkas.



El eztandarte de un noble.

Una miniatura de milicia y un devorador transformado.



Un guerrero necrón cortado para que parezca que sale de los escombros hechos con plasticard.



HACER CAMPOS DE MINAS

Se despliegan cuando una miniatura enemiga entra en contacto con una ficha de despliegue oculto que representa un campo de minas. La única regla que se puede aplicar es que el campo de minas cubra un área de 20 cm x 10 cm;

aparte de esto, tienes total libertad para tematizar el elemento de escenografía de modo que concuerde con tu ejército. A continuación, te ofrecemos unos ejemplos de campos de minas construidos con diferentes ejércitos en mente.



En este campo de minas orko, el cráneo del animal (de un estandarte de Warhammer) actúa como aviso. ¡Como si los Guardias Imperiales muertos y las cabezas de las minas asomando no fuesen suficiente aviso!



Un campo de minas tau, muy avanzado tecnológicamente, con minas gravitatorias (hechas a partir de estaciones espaciales de Battlefleet Gothic) y otras más convencionales asentadas en el suelo.



Entre los cráteres y el alambre de espino roñoso de este campo de minas de la Guardia Imperial hay una advertencia más tradicional.

RUPTURA DEL FRENTE

En las misiones de ruptura del frente uno de los jugadores es el atacante, mientras que el otro es el defensor. En estas misiones una de las fuerzas intenta abrir una brecha en las líneas enemigas. Esto puede deberse a que está intentando escapar de un cerco o atravesar las líneas defensivas enemigas en un ataque total.

MISIÓN: CONTENCIÓN

La ofensiva ha hecho retroceder al enemigo por todo el frente. El atacante tiene que eliminar las bolsas de resistencia tan rápido como sea posible. El ejército defensor se ha visto obligado a retroceder ante la ofensiva enemiga y necesita tiempo para reagruparse. La fuerza defensora que participa en este escenario ha sido elegida como retaguardia del ejército en retirada y tiene que retrasar el avance enemigo tanto como sea posible para dar al resto del ejército una oportunidad de formar una nueva línea defensiva.

DESPLIEGUE

1 Ambos jugadores tiran un dado. El que obtenga el resultado mayor elige en qué borde largo del tablero desplegará.

2 El defensor divide sus fuerzas de acuerdo con la regla especial *fuerzas divididas*. La fuerza compuesta por unidades pasivas no se utiliza en esta partida.

3 La zona de despliegue del defensor se extiende hasta la mitad del tablero. El defensor sitúa las unidades activas de su fuerza en su zona de despliegue utilizando las reglas de *despliegue oculto*. También debe desplegar *obstáculos* en su zona de despliegue. Si así lo desea, puede dejar cualquier unidad de *despliegue rápido* en reserva.

4 El atacante divide su ejército de acuerdo con la regla especial *fuerzas divididas*.

5 El atacante mueve en primer lugar. Sus unidades activas entran al campo de batalla en el primer turno y por el borde de la mesa de su zona de despliegue. Puede dejar cualquier unidad de *despliegue rápido* de sus unidades activas en *reserva*. Cuando todas las unidades activas del atacante hayan sido desplegadas, el defensor tendrá que poner al descubierto las fichas de *despliegue oculto*.

6 Todas las unidades pasivas del atacante llegan al campo de batalla al principio del turno 4 por el borde de la mesa de su zona de despliegue.

REGLAS ESPECIALES

Despliegue rápido, despliegue oculto, infiltración, obstáculos, duración variable de la batalla y fuerzas divididas.

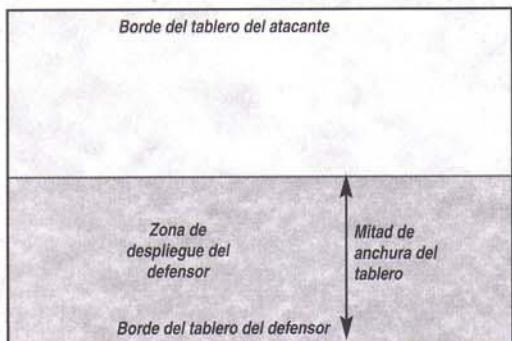
OBJETIVOS DE LA MISIÓN

El atacante debe eliminar rápidamente las fuerzas de retaguardia y mantener el impulso del avance. El defensor debe retrasar el avance enemigo tanto tiempo como pueda.

El defensor obtiene la victoria si dispone de alguna unidad que puntúa a más de 30 cm de cualquier borde del tablero al final de la partida. Si no es así y al atacante le queda por lo menos una unidad que puntúa, será el atacante quien haya vencido. Cualquier otro resultado se considera un empate.

RESERVAS: consulta la sección sobre reglas especiales de misión para saber cómo se despliegan las unidades de despliegue rápido.

DURACIÓN DE LA BATALLA: seis turnos (variable).



MISIÓN: ATAQUE RELÁMPAGO

Las fuerzas del atacante deben aplastar rápidamente al adversario para que las unidades que vienen detrás puedan internarse en territorio enemigo.

DESPLIEGUE

- 1** El tablero se divide a lo largo en tres partes iguales, como se indica en el mapa.
- 2** El defensor puede desplegar los *obstáculos y fortificaciones* en el tercio del tablero que denominaremos "zona fortificada".
- 3** El defensor despliega cualquiera de sus unidades de tropas de línea, C.G. o apoyo pesado en la zona fortificada de acuerdo con las reglas de *despliegue oculto*. No es obligatorio desplegar todas estas unidades, pero debe desplegarse al menos una. El resto de las fuerzas se mantienen en *reserva*.
- 4** El atacante despliega todas sus unidades en tierra de nadie a 15 cm o menos de su borde del tablero (excepto los *infiltradores* y las unidades de *despliegue rápido*).
- 5** El atacante resuelve su *bombardeo preliminar*.

REGLAS ESPECIALES

Despliegue rápido, fortificaciones, despliegue oculto, infiltración, obstáculos, bombardeo preliminar, reservas y puntos de victoria.

RESERVAS: cuando lleguen las reservas del defensor, lo harán por su borde del tablero.

DURACIÓN DE LA BATALLA: seis turnos.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

La victoria viene determinada por los puntos de victoria. Además, el atacante debe llegar con tantas unidades como pueda hasta la segunda línea. Cada unidad atacante que puntué que se encuentre en esta zona del tablero al final de la partida proporciona 100 puntos de victoria.

El defensor obtiene 50 puntos de victoria por cada unidad enemiga que puntué que esté en tierra de nadie al final de la batalla. Si alguna unidad se halla a caballo entre dos zonas, se cuenta como si estuviera situada en la más alejada de su borde del tablero.



MISIÓN: ROMPER EL CERCO

Las fuerzas atacantes están rodeadas por el enemigo y serán aniquiladas a menos que puedan atravesar las líneas enemigas. Deben actuar rápidamente si quieren escapar antes de que el enemigo reciba refuerzos y disponga de la suficiente superioridad numérica para aniquilarlas.

DESPLIEGUE

- 1** Numera los bordes cortos del tablero como 1 y 2. El defensor debe dividir sus tropas en dos partes, una por cada borde corto del tablero. Cada fuerza debe incluir unidades completas, ya que las unidades no pueden dividirse entre las dos fuerzas. Numera estas fuerzas como 1 y 2 para que coincidan con los números de los bordes cortos del tablero.

Las unidades escogidas de la sección de élite de la lista de ejército del defensor no tienen por qué estar asignadas a ninguna de las dos fuerzas y podrán ser asignadas más tarde a cualquiera de ellas.

- 2** El atacante sitúa todas sus unidades en su zona de despliegue.

3 El defensor despliega sus unidades. No pueden estar desplegadas a menos de 45 cm de una unidad enemiga y deben estar situadas más cerca de su borde del tablero que del que se halla en el lado opuesto.

- 4** El defensor despliega sus unidades de tropas de élite. Puede desplegarlas en cualquier punto del tablero, pero a más de 45 cm de cualquier unidad enemiga.

5 Se tira 1D6. Si se obtiene un resultado de 1, el defensor mueve en primer lugar; con un resultado de 2+, el atacante mueve en primer lugar.

REGLAS ESPECIALES

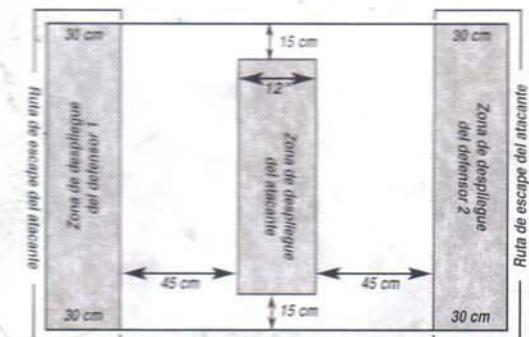
Ninguna.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

El atacante debe sacar del campo de batalla tantas unidades como pueda. Si logra sacar la mitad o más de las unidades de las que se compone su fuerza por cualquiera de los bordes cortos del tablero o por una sección de 30 cm de los bordes largos contada partir de las esquinas, habrá logrado la victoria. Una unidad con cualquier número de supervivientes o un vehículo dañado tendrán el mismo efecto que si estuviesen intactos. Si el atacante no alcanza este objetivo, será el defensor quien haya vencido.

RUTA DE RETIRADA: las unidades defensoras que se vean obligadas a retirarse lo harán del modo habitual. Las unidades atacantes que se vean obligadas a retirarse lo harán hacia el centro del tablero. Una vez lleguen al centro del tablero, se reagruparán automáticamente sin importar el número de supervivientes que queden, los enemigos que se hallen cerca o cualquier otro factor (la situación es desesperada!).

DURACIÓN DE LA BATALLA: seis turnos.



GRUPOS DE COMBATE

El concepto "grupos de combate" consiste en partidas a pequeña escala basadas en esas películas que todos conocemos y disfrutamos en las que un grupo de expertos (o desesperados entrenados por un decidido y estricto instructor) se embarca en alguna misión y alcanza la victoria contra todo pronóstico. Esta fórmula nos es familiar gracias al viejo y estupendo Hollywood y a las incontables películas que tratan de este tema.

¿DE QUÉ VA ESO DE LOS GRUPOS DE COMBATE?

Si eres veterano, ya te habrás dado cuenta de que este concepto tiene mucho que ver con los Salvajes de la Guardia Imperial (el duro Coronel Schaeffer y sus reclutas de las legiones penales de la Guardia Imperial), pero se extiende a todas las razas en vez de centrarse únicamente en la Guardia Imperial. Por tanto, un grupo de combate puede estar formado por komandos orkos que intentan internarse en un complejo funerario necrón, por una manada de mercenarios kroot que utilizan el cobijo de la noche para "liberar" un artefacto eldar oscuro de valor incalculable de la capilla impura en la que se encuentra o por unos exploradores marines espaciales que intentan evitar los drones de combate que patrullan el campamento donde duerme el Etéreo tau al que tienen que eliminar. Seguro que en tu colección tienes miniaturas suficientes para conformar al menos un grupo de combate y las fuerzas necesarias para crear unas cuantas escuadras de vigilancia cuando a tu oponente le toque dirigir a los "desperados".

Los grupos de combate funcionan mejor en partidas a pequeña escala que se puedan jugar en una hora o menos y que tengan un objetivo claro. El sistema de juego Patrullas también se puede jugar a la hora de comer. Necesitarás unas diez miniaturas para jugar con un grupo de combate (los "buenos"), aun-

que este número varía ligeramente entre raza y raza. Los oponentes, que son meros soldados rasos (todo lo contrario que los comandos de élite), tendrán más miniaturas; normalmente, tropas básicas de la raza que representan. Por tanto, si normalmente juegas contra un amigo que lleva Tiránidos, lo más probable es que tengas que infiltrarte entre patrullas de termagantes para colocar una bomba de fusión en la chimenea de esporas principal o alguna otra misión similar.

Los jugadores deberían hacer todos los esfuerzos posibles por personalizar y transformar sus grupos de combate para que lleven trofeos o equipo especial, además de seguir un control de qué miembro acaba con más enemigos. Un sombrero de vaquero y un puro (o un garrapato y una mandíbula de hierro, etc.) en algún que otro miembro del grupo harán que las miniaturas adquieran el aspecto de una banda de desperados pero rudos soldados. A lo largo de las siguientes páginas te mostraremos ejemplos de conversiones para grupos de combate. Puede que quieras dar nombres a los miembros del grupo, sobre todo al líder, ¡que probablemente será quien acabe con más alienígenas! Puedes completar las misiones sin sargento (o equivalente), pero te resultará mucho más complicado.

Para empezar, hablaremos de las reglas básicas de este tipo de partidas y te daremos algunas ideas para tu grupo de combate.



El Coronel Schaeffer dirige su último grupo de asesinos, ladrones y escoria varia en una misión suicida.

REGLAS BÁSICAS

DESPLIEGUE

- Los "buenos" (el grupo de combate) se enfrentan a los "malos" (las escuadras de vigilancia) en una mesa de juego de 120 cm x 120 cm (o mayor si lo que quieras es jugar una batalla épica). El jugador que dirige las escuadras de vigilancia despliega los elementos de escenografía (al fin y al cabo, se trata de su territorio). Entre los elementos de escenografía debería haber uno de grandes dimensiones que fuera el objetivo central. Merece la pena asegurarse de que las rutas hasta el objetivo central sean difíciles de transitar y estén llenas de trampas (no querrás que el grupo de combate se dé un paseo, ¿no?).
- Marca un punto como objetivo central, que será el lugar al que tenga que llegar el grupo de combate para cumplir su objetivo (consulta más adelante el apartado "Elegir el objetivo"). Es importante que el objetivo esté en el centro de la mesa o lo más cerca posible de él, aunque comprobarás que es el propio elemento de escenografía el que determina dónde has de colocarlo. Si es posible, debería tratarse de una zona elevada para que los chicos malos caigan al vacío sobre verjas con pinchos, en pozos de vertidos radioactivos, etc.
- Uno de los jugadores juega con un grupo de combate, que normalmente incluye un sargento o un líder de algún tipo. Más adelante te explicamos las reglas para crear un grupo de combate.
- El otro jugador juega con las escuadras de vigilancia y empieza la partida con un número variable de miniaturas según la raza con la que juegue (puede elegir la raza con la que quiere jugar). Consulta la Tabla de Escuadras de Vigilancia en la página 218 si quieras más detalles.

- El jugador de las escuadras de vigilancia despliega sus miniaturas de centinelas en grupos de tres y en un radio de 30 cm del objetivo. Cada uno de estos grupos se denomina "escuadra de vigilancia". Estas escuadras deben desplegar como mínimo a 10 cm una de la otra. Las escuadras de vigilancia comienzan la partida "inactivas" (más adelante te explicamos lo que significa "inactivo").

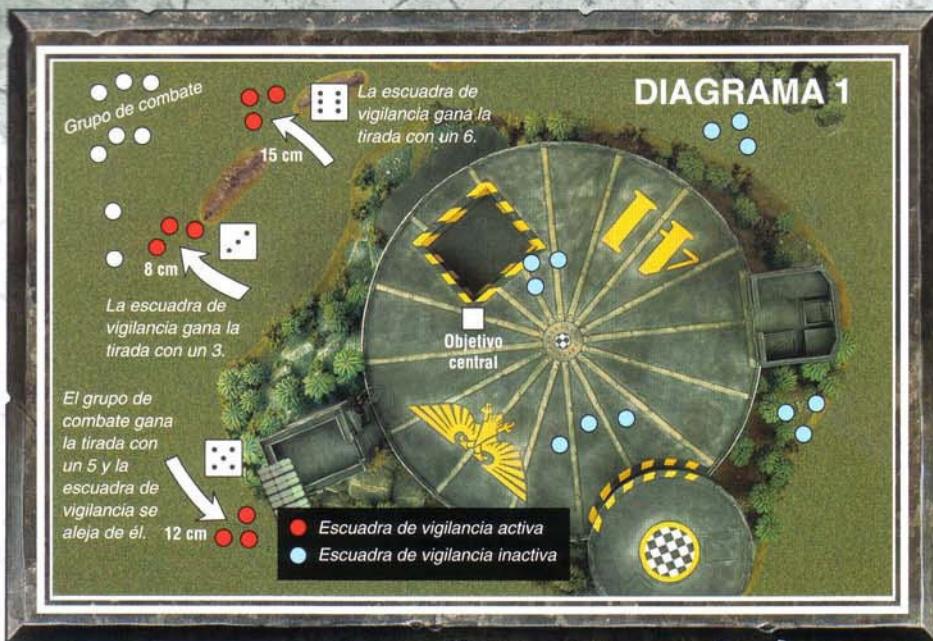
REGLA DE ORO

Las reglas para grupos de combate son bastante fáciles y flexibles. Son reglas que permiten gran libertad al jugador a la hora de crear un diverso y emocionante grupo de combate como los que se muestran en las siguientes páginas. Si sientes la necesidad de personalizar una o dos reglas para que encajen con las circunstancias de tu grupo, hazlo tranquilamente.

Sin embargo, esta libertad tiene un precio: la cooperación. Si buscas partidas competitivas como las de un campeonato, estas reglas no son para ti. Aunque las reglas son lo suficientemente flexibles como para formar temibles grupos de combate, crear una indestructible máquina de combate que acabe con todo lo que se pone a su paso no será muy divertido para ninguno de los jugadores y, como cambias de bando al finalizar la partida, tu rival tiene asegurada la revancha. Intenta crear grupos de combate divertidos y con mucha personalidad y nunca te olvides de la historia que hay tras ellos. En definitiva, haz que jugar contra tu grupo de combate sea entretenido y usa el sentido común y nada podrá salir mal.



Tres desafortunados centinelas han caído en el viejo truco de la piedra. El grupo de tipejox vazilones "Tipoz Ghnaschnakoffz" se ha equipado con las armas más grandes que ha encontrado. A diferencia del resto de grupos de combate que podrás ver en estas páginas, este grupo está creado únicamente a partir de un tipo de unidad: tipejox vazilones.



CONTADORES DE ALARMA

Estos contadores representan las alarmas del cuartel general de las escuadras de vigilancia y el sonido de combate que hará que estas se apresuren a defender su territorio.

Cada vez que una escuadra de vigilancia (activa o inactiva) entra en distancia de detección (suma su valor de Iniciativa y los contadores de alarma y multiplica el total por 3 para saber los centímetros) del grupo de combate por la razón que sea, habrá detectado a los intrusos y pasará a estar *en guardia*.

Las unidades *en guardia* pueden actuar de forma normal a partir del inicio de su próximo turno, por lo que podrán mover, disparar y asaltar durante el resto de la partida. Cada vez que una escuadra de vigilancia se pone *en guardia*, el jugador que la controla añade un contador de alarma a su cálculo global; también añade un contador cada vez que el grupo de combate dispara. Las escuadras de vigilancia *en*

guardia no pueden acumular más contadores de alarma (tienen un grupo de combate del que preocuparse). No importa lo que utilices como contadores de alarma, pero ten constancia en todo momento de cuántos llevas acumulados. Se consigue un contador de alarma por escuadra de vigilancia, no por cada una de las miniaturas que la componen, cuando se entra en distancia de detección del grupo de combate.

Cada contador de alarma acumulado añade +1 a la tirada de dado para controlar cada una de las escuadras, además de +1 a la fórmula para calcular la distancia de detección (se tienen en cuenta para determinar esta distancia los contadores acumulados al principio del turno). Así, cuando se dé la alarma, las escuadras de vigilancia podrán ir rápidamente en ayuda de sus camaradas:

Una escuadra de vigilancia no puede acumular más de un contador de alarma por fase de juego.

CÓMO SE JUEGA A GRUPOS DE COMBATE

- El jugador que controla el grupo de combate puede elegir el borde del tablero en el que este desplegará (que será el mismo por el que entrará en juego).

- El grupo de combate juega en primer lugar y puede actuar de forma normal, pero manteniendo la coherencia de unidad en todo momento.

- El grupo de combate tiene que alcanzar su objetivo mediante cualquier método posible y cumplir lo establecido por la misión para hacerse con la victoria. Puedes elegir los objetivos de la misión entre los que se presentan en el apartado "Elegir el objetivo" o llegar a un acuerdo entre jugadores. Las escuadras de vigilancia deben acabar con todos los miembros del grupo de combate para alcanzar la victoria.

- El jugador que controla las escuadras de vigilancia puede activar o desactivar 1D6 de ellas al inicio de cada turno. Solo las escuadras activas pueden mover (puedes marcar con una ficha las escuadras que están activas), pero ten en cuenta que, aunque estén activas, no moverán necesariamente en la dirección que quiera el jugador que las controla. Lo mejor es dejar inactivas (y, por tanto, estáticas) las escuadras de vigilancia que se encuentren más cerca del grupo de combate durante los primeros turnos para que no empiecen a vagar por la

mesa de juego y no le abran al grupo de combate un camino hasta su objetivo. Las escuadras inactivas permanecen en su posición contando historias sobre las mujeres o bestias con tentáculos de su planeta natal:

- En la fase de movimiento de las escuadras de vigilancia, cada una de las escuadras activas mueve como si fuera un único centinela. Eso significa que cada jugador debe tirar un dado (*tirada de control*) por cada una de las escuadras de vigilancia. El jugador que obtenga el resultado mayor moverá la escuadra de vigilancia en una dirección a su elección. El resultado del dado indica la distancia máxima que podrá mover la escuadra de vigilancia ese turno (1=3 cm; 2=5 cm; 3=8 cm; 4=10 cm; 5=12 cm; 6=15 cm).

Esta tirada se modifica según el número de contadores de alarma acumulados por las escuadras de vigilancia (véase más adelante). Independientemente de los contadores de alarma que tengan y de las reglas especiales que sigan (por ejemplo, *veloces*), las escuadras no pueden mover más de 15 cm por turno, ya que se mueven con precaución. Las escuadras de vigilancia no pueden abandonar el tablero de juego. Consulta el ejemplo del diagrama 1.

- Si el resultado de la *tirada de control* es un empate (tras tener en cuenta los modificadores), es el jugador que la controla quien mueve la escuadra de vigilancia.
- Los grupos de combate tienen *coraje*, por lo que superarán automáticamente todo *chequeo de liderazgo*; mientras que las escuadras de vigilancia siempre utilizan su atributo de Liderazgo sin modificar para los *chequeos de moral*, incluso a la hora de *reagruparse*. No se tiene en cuenta ninguna otra consideración (como chequeos de *No queda nadie más!*, que haya enemigos en un radio de 15 cm, el Liderazgo de los drones, etc.) a la hora de efectuar estos chequeos.
- Los grupos de combate tienen que efectuar *chequeos por terreno difícil* de la manera habitual; mientras que las

escuadras de vigilancia pueden ignorar el *terreno difícil* (se trata de su territorio y se lo conocen como la palma de su mano).

- Después del combate cuerpo a cuerpo, los grupos de combate solamente pueden *consolidar la posición*; su misión es demasiado importante para salir corriendo detrás de los "chicos malos".
- Las escuadras de vigilancia que deben *retirarse* lo harán hacia el borde de la mesa más cercano o hacia el objetivo, lo que se encuentre más cerca. Si llegan al objetivo, se *reagruparán* automáticamente y podrán actuar normalmente a partir de su próximo turno. Las escuadras de vigilancia que se baten en *Retirada!* no pueden acumular contadores de alarma.
- Las unidades retropropulsadas pueden mover 30 cm en la fase de movimiento como siempre, pero no pueden pasar sobre miniaturas enemigas. Pueden elegir mover a pie en vez de usar sus retropropulsores. Cada turno en el que usen sus retropropulsores (o un equivalente), el bando oponente obtendrá un contador de alarma por el ruido que esos artefactos causan.
- Los grupos de combate están equipados con granadas de fragmentación (o su equivalente) sin coste adicional en puntos, incluso los de Necrones y Tiránidos (al fin y al cabo, se están infiltrando en posiciones enemigas). Esta regla sustituye las reglas de equipo de cualquier unidad.
- No existe un límite de turnos; se juega hasta que el grupo de combate consiga su objetivo o todos sus miembros mueran. A continuación, cambia de bando con tu oponente. Si lo deseas, el nuevo jugador del grupo de combate podrá incluso elegir su propio grupo de combate y un objetivo diferente o jugar el mismo escenario para ver si se las arregla mejor que su oponente.



El líder de batalla de la guardia del lobo Njari Aullidosangriento y su grupo de combate de la 13^a Compañía acosan a su presa por la tundra de Glacia Prima. Fíjate en que la mayor parte de su grupo de combate está formado por Cazadores Grises, pero uno de ellos es un lobo, más lobo que hombre. Como se puede ver, los grupos de combate pueden estar compuestos por miniaturas de diferentes unidades, aunque salirse de la norma habitual al elegir los efectivos otorgará ventajas adicionales a sus adversarios.

MISIONES PARA GRUPOS DE COMBATE

1. ELEGIR LAS FUERZAS

El primer paso es elegir tus fuerzas. Puedes empezar con un grupo de combate básico o personalizar cada una de las miniaturas que lo componen para obtener un grupo de combate avanzado como los que te enseñamos en las páginas de esta sección, aunque esta especialización también tiene sus contrapartidas en combate.

Los grupos de combate compuestos por miembros de un mismo tipo de unidad son más numerosos, lo que permite a los jugadores menos experimentados cometer más fallos sin que estos les cuesten la partida. Los grupos de combate más avanzados, que están más personalizados e incluso tienen miembros de diferentes tipos de unidades, están pensados para jugadores más experimentados, ya que están altamente especializados. Normalmente, estos grupos de combate están compuestos por menos miniaturas, por lo que es más difícil alcanzar la victoria con ellos (una escuadra de vigilancia con suerte puede arrebatarle en un turno toda posibilidad de lograr tu objetivo). Solo en casos muy puntuales se requiere la presencia de los especialistas, que estarán, seguramente, en gran desventaja numérica..., así que no será nada fácil y no podrás cometer fallos.

Puedes elegir el número de efectivos que quieras, con mejoras, equipo y opciones permitidos en su codex, como si estuvieses creando una unidad normal para Warhammer 40,000. Puedes gastar un máximo de **160 puntos** en tu grupo de combate.

Todas y cada una de las reglas especiales de un grupo de combate están vigentes; pero, si alguna de ellas resulta muy poderosa o restrictiva, puedes que prefieras no incluirla. Por ejemplo, una unidad que tenga la regla especial *despliegue rápido* y que pueda aparecer muy cerca del objetivo haría que la partida fuese muy corta. Puedes llegar a un acuerdo con tu oponente sobre las reglas especiales que puede y no puede usar un grupo de combate para que la partida siga siendo emocionante e interesante para ambos jugadores (consulta la "regla de oro" que se explica al principio de esta sección).

Hay varias directrices que deben tenerse en cuenta al crear un grupo de combate. Estas se dividen en "reglas inmutables" (reglas que no se pueden cambiar sin alterar el espíritu y equilibrio del juego) y "reglas mutables" (reglas que se pueden alterar o ignorar, aunque esto tiene un precio).

Algunos grupos de combate estarán compuestos por miniaturas de varios tipos de unidades (por ejemplo, un grupo de combate de Marines Espaciales en el que se incluyan dos exploradores). Si creas un grupo de combate de este estilo, ignora las restricciones del número mínimo de efectivos de una unidad y crea tu grupo de combate en función de los puntos permitidos como si se tratase de una misma unidad (por lo que sus efectivos tendrán que mantener coherencia de unidad, etc.).

Tal y como se ha explicado anteriormente, puedes gastar un máximo de **160 puntos** para crear tu grupo de combate y debes organizarlo a partir de su codex y de acuerdo con las siguientes restricciones.

LEYES INMUTABLES DE LOS GRUPOS DE COMBATE

Estas reglas no pueden ignorarse y hay que seguirlas al pie de la letra a la hora de crear un grupo de combate. La única excepción es que tu rival te dé permiso expreso para no utilizar alguna de estas reglas y que estéis jugando una partida aislada en vez de una serie de partidas enlazadas. En ese caso, por cada regla incumplida tu contrincante podrá desplegar dos escuadras de vigilancia más y recibirá 25 puntos adicionales para gastar en el jefe de vigilantes (hablarémos de él más adelante).

1. Los grupos de combate tienen que crearse a partir de las listas de ejército de los codex o de sus variaciones y todos sus miembros deben formar parte del mismo ejército. Por ejemplo, tu grupo de combate podría estar compuesto por exploradores eldars y vagabundos de Alaitoc, pero no por exploradores eldars y exploradores de los Marines Espaciales.

2. Los grupos de combate tienen que estar compuestos por miniaturas con una sola Herida y no pueden ser vehículos. Las miniaturas con Heridas múltiples, como las armaduras "Crisis" de los Tau, son demasiado grandes y ruidosas para llevar a cabo operaciones encubiertas y las unidades de C.G. y los personajes son demasiado valiosos como para arriesgar sus vidas en misiones a vida o muerte.

3. Las miniaturas no pueden tener una tirada de salvación (de ningún tipo) de 2+ o mejor.

4. Solo un miembro del grupo de combate puede estar equipado con un arma pesada o de plantilla.

5. Los miembros del grupo de combate no pueden tener poderes psíquicos.

6. No se pueden invertir más de 40 puntos entre armamento, equipo o habilidades especiales en ninguna de las miniaturas que componen el grupo de combate.

7. Cada miembro del grupo de combate solo puede elegir mejoras de armas de las correspondientes al tipo de unidad a la que pertenece.

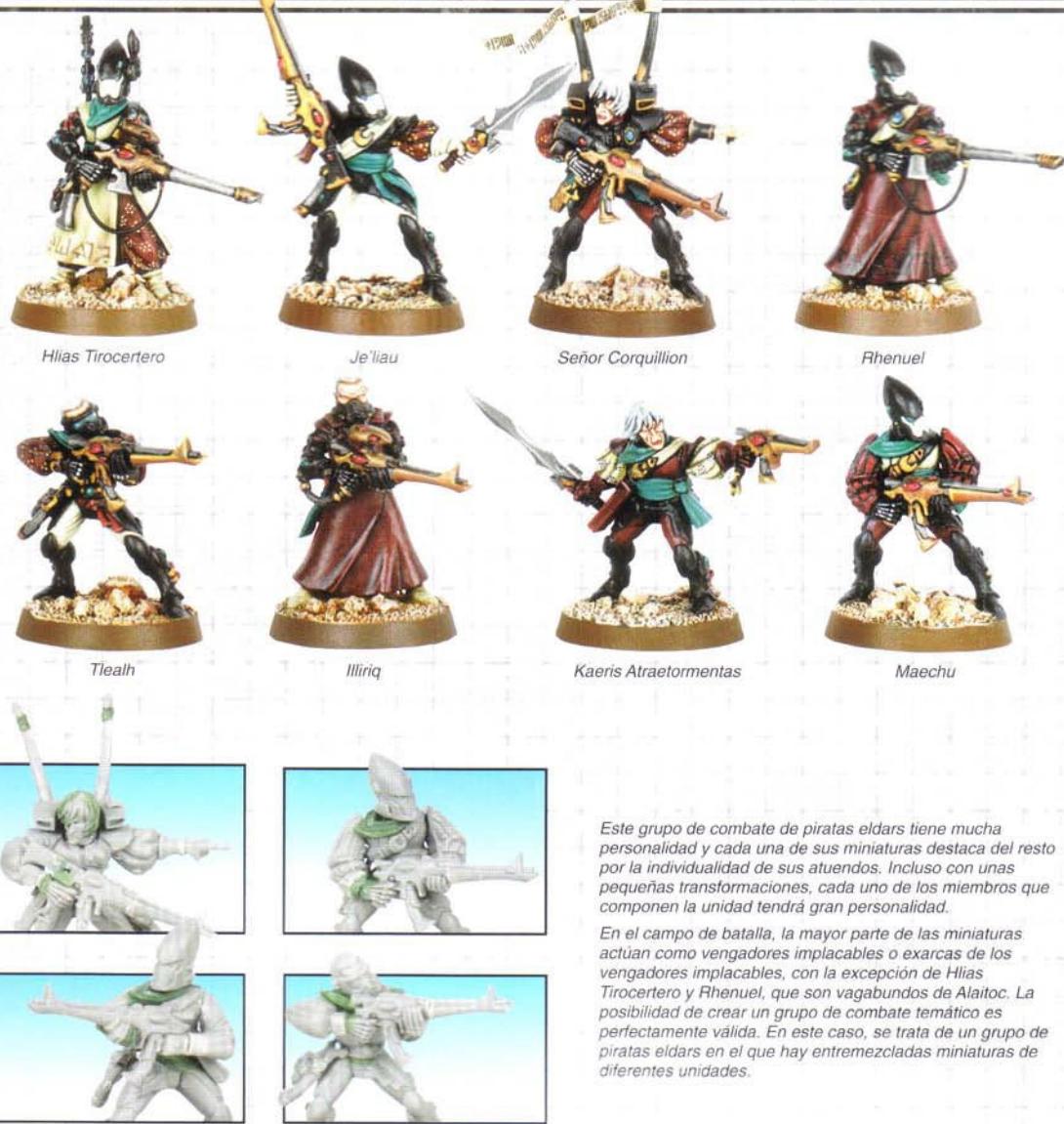
8. No se pueden incluir en el grupo de combate motocicletas o motocicletas a reacción de ningún tipo y tampoco plataformas gravitatorias.

TABLA DE ESCUADRAS DE VIGILANCIA

El número de escuadras de vigilancia (de tres centinelas cada una) que pueden desplegarse viene determinado por la raza elegida.

Número de escuadras de vigilancia

	Tipo de escuadra de vigilancia									
Número de escuadras de vigilancia	Marines Espaciales	Marines del Caos	Guardianes eldars	Guerreroz orkox	Guerreros eldars oscuros	Terroristas tirandos	Drones de combate tau	Guerreros necrones	Guardias Imperiales	Tropas de asalto inquisitoriales
5	5	5	8	8	8	9	6	5	10	6



Este grupo de combate de piratas eldars tiene mucha personalidad y cada una de sus miniaturas destaca del resto por la individualidad de sus atuendos. Incluso con unas pequeñas transformaciones, cada uno de los miembros que componen la unidad tendrá gran personalidad.

En el campo de batalla, la mayor parte de las miniaturas actúan como vengadores implacables o exarcas de los vengadores implacables, con la excepción de Hlias Tirocertero y Rhenuel, que son vagabundos de Alaitoc. La posibilidad de crear un grupo de combate temático es perfectamente válida. En este caso, se trata de un grupo de piratas eldars en el que hay entremezcladas miniaturas de diferentes unidades.

LEYES MUTABLES DE LOS GRUPOS DE COMBATE

Estas son las reglas que puedes ignorar a la hora de crear tu grupo de combate. Sin embargo, cada vez que rompas una ley mutable, tu oponente podrá desplegar una escuadra de vigilancia adicional y recibirá 10 puntos adicionales para gastar en su jefe de vigilantes.

Por ejemplo, si quieres que tu grupo de combate de Marines Espaciales incluya dos sargentos veteranos, estarás rompiendo la ley 1 una vez (la entrada de esa unidad en la lista de ejército solo permite incluir un sargento veterano, por lo que estarías combinando varias unidades) y la ley 4 una vez (ambos sargentos veteranos tienen la opción de elegir equipo). Al desplegar este grupo de combate, tu oponente tendrá la opción de desplegar dos escuadras de vigilancia más de las habituales y podrá gastar 20 puntos más en su jefe de vigilantes. Si el mismo grupo de combate hubiera incluido tres sargentos veteranos, tu rival podría haber desplegado tres escuadras de vigilancia adicionales y podría gastar 30 puntos más en su jefe de vigilantes.

1. Los miembros de un grupo de combate deben elegirse de la misma entrada de unidad de la lista de ejército del codex apropiado.

2. Los grupos de combate (o los diferentes miembros que los componen) tienen que seguir todas las restricciones normales de la unidad de la que forman parte, excepto la del número mínimo. Por ejemplo, en un grupo de combate de Caballeros Grises, una de las miniaturas tiene que ser convertida en juez, tal y como se indica en la descripción de la unidad.

3. Los grupos de combate tienen que estar compuestos por entre 5 y 12 miniaturas.

4. Solo una de las miniaturas de la unidad puede tener la opción de elegir equipo.

5. Ninguna de las armas del grupo de combate puede tener una Fuerza mayor de 7 o ser capaz de efectuar más de dos disparos por turno.

Bien, ahora que has creado tu grupo de combate, es el momento de que elijas una misión.

2. ELEGIR EL OBJETIVO

El paso siguiente consiste en elegir una de las misiones que listamos a continuación, ya sea al azar o de mutuo acuerdo entre los jugadores. En algunas misiones es más difícil alcanzar la victoria que en otras, por lo que cabe la posibilidad de qué quieras empezar por la misión *Sabotaje*, que es bastante sencilla, y dejar las más complicadas para más adelante.

MISIÓN 1: SABOTAJE

El grupo de combate tiene que infiltrarse en las posiciones enemigas y destruir un objeto de gran importancia para los planes de batalla del enemigo.

Se considera que el grupo de combate saboteador está equipado con bombas de fusión sin coste adicional en puntos, además de con su equipo normal. Para ganar, el grupo de combate tiene que destruir el objetivo central, que puede estar representado por una pila de cajas, un banco de datos o algo parecido. El objetivo central se considera un vehículo inmovilizado con Factor de Blindaje 14 que solo puede ser destruido mediante impactos internos (ignora los impactos superficiales).

Puedes incrementar la dificultad de esta misión incorporando más de un objetivo que el grupo de combate debe destruir.

MISIÓN 2 : ASESINATO

El grupo de combate tiene que encontrar a un individuo clave en la estrategia del enemigo y asesinarlo a cualquier precio.

El objetivo central es un individuo de gran importancia para el enemigo. El grupo de combate tiene que acabar con él rápida y limpiamente. Necesitarás una miniatura para representar el objetivo. A efectos de juego, el objetivo tendrá el siguiente perfil de atributos:

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Objetivo	3	3	3	4	2	3	1	10	6+

El objetivo está equipado con dos armas de combate cuerpo a cuerpo. No puede mover, pero actuará normalmente en caso de ser atacado. El grupo de combate tiene que matar a este individuo para alcanzar la victoria.

The main image shows a group of Space Marine marines in blue power armor fighting against a horde of mutated Gchauch (Clawhand) mutants in ruined city ruins. The marines are armed with various weapons like bolters and plasma rifles. The mutants are in various states of decay and mutation. Below the main image are five smaller conversion photos showing different ways to modify a Space Marine model. The first two show different head options. The third shows a marine with a different torso and arm. The fourth shows a marine from behind with a different back panel. The fifth shows a marine from the front with a different front panel. To the right of these images is a block of text describing the mission and some conversion tips.

Los desesperados mutantes de la Garra Ganchuda se abren paso a través de un edificio en ruinas defendido por Marines Espaciales. Su objetivo es encontrar y eliminar al astrópata que protegen los Marines Espaciales antes de que estos puedan pedir refuerzos. Este grupo de combate está jugando la misión Asesinato que se describe en esta página (aunque primero deberá superar el escollo que supone esa escuadra de vigilancia que defiende la escalera).

Las conversiones de estas miniaturas te demuestran cómo el repositionamiento de una miniatura o la combinación de piezas de dos sets de plástico diferentes te pueden ayudar a crear un grupo de combate completamente único.



MISIÓN 3: HUIDA

El grupo de combate ha cumplido su objetivo y tiene que salir con el mayor número de efectivos posible del infierno en el que se ha convertido la zona.

En esta misión no hay un objetivo central. En su lugar, el grupo de combate tiene que cruzar el tablero hasta el borde opuesto a aquel por el que ha entrado. Marca una zona de 45 cm en dicho borde del tablero; esa será la zona de salida. Si alguno de los miembros del grupo de combate consigue abandonar la mesa de juego por el lugar indicado, el grupo entero obtiene la victoria.

MISIÓN 4: BATALLA FINAL

Aunque el grupo de combate ha alcanzado sus objetivos, alguien ha dado la alarma. El grupo de combate tiene que reemplazar el sigilo por la fuerza bruta si quiere sobrevivir.

En esta misión se intercambian los papeles. El grupo de combate despliega en el objetivo central y las escuadras de vigilancia despliegan a un máximo de 30 cm de cualquiera de los bordes del tablero. Las escuadras de vigilancia comienzan la partida con un contador de alarma.

El grupo de combate tiene que acabar con todas las escuadras de vigilancia o morir en el intento. No va a ser fácil.



Esta misión puede jugarse enlazada con *Sabotaje* o *Asesinato*.

MISIÓN 5: ATAQUE RELÁMPAGO

El grupo de combate tiene que alcanzar un punto determinado del campo de batalla y conseguir una serie de objetivos antes de volver a su base.

El grupo de combate tiene que llegar al objetivo central y mantener una de sus miniaturas en contacto peana con peana con él al menos durante un turno completo. El objetivo puede ser objeto de un asalto. El grupo de combate obtiene la victoria si consigue que al menos una de sus miniaturas abandone el terreno de juego por alguno de los bordes de la mesa una vez alcanzado este objetivo.

MISIÓN 6: RECONOCIMIENTO

El grupo de combate tiene que obtener datos de las capacidades militares y del número de efectivos de su enemigo sin que su presencia sea detectada.

En esta misión no hay objetivo central. El grupo de combate tiene que recorrer la mesa de juego en busca de información. Obtendrá la victoria si consigue completar un circuito alrededor del objetivo central sin entrar en un radio de 15 cm de dicho lugar y al menos una de sus miniaturas abandona el terreno de juego por el borde de la mesa por el que desplegaron. En esta partida deberás tener mucho cuidado y no hacer ningún ruido...



Merece la pena verse las caras con este grupo de combate. Está inspirado en los héroes de la novela gráfica *Búsqueda de la sangre*, que trata de una unidad de Angeles Sangrientos dirigida por el Capitán Leonatos que ha caído en desgracia y pretende recuperar su honor. Este grupo de soldados es un buen ejemplo de cómo tu grupo de combate puede estar basado en tus héroes favoritos de un libro o película. Que se preparen las escuadras de vigilancia que tengan que enfrentarse a este grupo de combate...

Los grupos de combate tan personalizados como este son estupendos para jugar misiones enlazadas, ya que puedes considerar la opción de escupir trofeos o cicatrices de batalla para ellos y mostrar así la evolución obtenida a lo largo de las diferentes batallas.

SILENCIADORES 10 ptos.

El grupo de combate ha modificado sus armas de largo alcance para que el primer disparo apenas haga ruido. Esto le permitirá acabar con toda una escuadra de vigilancia sin que los demás enemigos se den cuenta de la incursión.

El grupo de combate no tiene tantas posibilidades de hacer sonar las alarmas gracias a los silenciadores. Tira 1D6 cuando el grupo de combate abra fuego por primera vez. Con un resultado de 1, las escuadras de vigilancia obtienen un contador de alarma como es habitual; con cualquier otro resultado, no se añade el contador de alarma.

GRANADAS DE HUMO O CEGADORAS 10 ptos.

El grupo de combate puede usar este elemento de equipo para ocultar su avance, ya que a las escuadras de vigilancia les resultará muy difícil apuntar a su enemigo en medio de la niebla generada artificialmente.

Una vez por batalla y tras cualquiera de las fases de movimiento, el grupo de combate puede usar las granadas de humo o cegadoras. Se considera que el grupo de combate está tras cobertura a todos los efectos y tendrá una *tirada de salvación por cobertura* de 5+ hasta el principio del próximo turno.

¡¿QUIÉN ANDA AHÍ?! 5 ptos./cada uno

Mientras se acerca una escuadra de vigilancia, uno de los miembros del grupo de combate coge una piedra o una herramienta y la lanza contra unas cajas o barriles que hay en dirección opuesta a la que se encuentra para hacer ruido y desviar la atención de la escuadra de vigilancia.

Declara que vas a utilizar el elemento de distracción antes de efectuar la *tirada de control* por una escuadra de vigilancia. El grupo de combate puede añadir un +2 a esa *tirada de control*. Cada elemento de distracción solo puede usarse una vez por batalla.

ENSORDECEDORES 15 ptos.

Los amortiguadores, diseñados especialmente para contener el sonido y hacer que la detección de la escuadra sea mucho más difícil, pueden neutralizar una de las mejores armas de una escuadra de vigilancia: el oído.

El grupo de combate puede utilizar los ensordecedores una vez por batalla y después de que el jugador de las escuadras haya determinado qué escuadras de vigilancia están activas y cuáles inactivas ese turno. Durante el resto de ese turno, se considera que el jugador del grupo de combate obtiene un resultado de 6 en todas las *tiradas de control* que deba efectuar.

CIZALLAS 10 ptos.

El grupo de combate ha venido muy bien preparado con cizallas y electrocargas con las que puede cortar alambradas y atravesar hasta el terreno defensivo más denso.

El grupo de combate tira 3D6 y elige el resultado mayor al determinar cuántos centímetros puede avanzar por *terreno difícil* (1=3 cm; 2=5 cm; 3=8 cm; 4=10 cm; 5=12 cm; 6=15 cm).

EQUIPO DE ESPECIALISTA DE LAS ESCUADRAS DE VIGILANCIA

TRAMPAS LÁSER 5 ptos.

Las escuadras de vigilancia han cubierto el perímetro alrededor del objetivo central con una serie de sofisticadas trampas y alarmas.

A la hora de desplegar la escenografía, las escuadras de vigilancia pueden colocar 1D6 trozos de cuerda roja o tiras finas de cartón de 15 cm de largo en cualquier punto del tablero de juego. El jugador de las escuadras de vigilancia obtendrá un contador de alarma cada vez que algún miembro del grupo de combate toque uno de estos marcadores.

REFUERZOS 40 ptos.

¡La batalla sigue adelante y no paran de aparecer más y más escuadras de vigilancia! El grupo de combate tendrá que ser muy afortunado o muy hábil para salir de esta con vida.

A partir del momento en que el jugador de las escuadras de vigilancia haya acumulado tres contadores de alarma, recibirá una escuadra de refuerzo cada turno. Esta escuadra aparecerá por el borde del tablero que el jugador de las escuadras de vigilancia prefiera al principio de su turno y actuará igual que el resto de escuadras de vigilancia.

¡COGEDLOS! 15 ptos.

La escuadra de vigilancia ha detectado a los intrusos y su moral ha aumentado con la presencia de sus camaradas, por lo que se lanza al asalto con la intención de destrozar al grupo de combate.

Esta mejora puede utilizarse cada vez que más de una escuadra detecte al grupo de combate en una misma fase de movimiento. Si más de una escuadra de asalto carga contra el grupo de combate en la fase de asalto de ese turno, todos los centinelas que las componen obtendrán +1 Ataque durante ese asalto, además del resto de modificadores que pudieran tener.

ESCUADRAS DE VIGILANCIA

ADICIONALES ptos. variables

Al estar advertidos del ataque enemigo, alrededor del objetivo central hay más centinelas de lo normal. ¡Al grupo de combate no le va a ser tan fácil salirse con la suya!

Esta mejora permite desplegar más escuadras de vigilancia al principio de la partida. Esta mejora puede elegirse varias veces y su valor en puntos varía en función de la raza:

RAZA	COSTE
Marines Espaciales	45 ptos.
Marines del Caos	42 ptos.
Guardianes eldars	24 ptos.
Guerreros orkoz	24 ptos.
Guerreros eldars oscuros	24 ptos.
Termagantes tiránidos	21 ptos.
Drones de combate tau	36 ptos.
Guerreros necrones	48 ptos.
Guardia Imperial	18 ptos.
Tropas de asalto inquisitoriales	30 ptos.

ESCUADRA DE ELITE 15 ptos.

Una escuadra de vigilancia ha recibido un entrenamiento intensivo para llegar a ser experta en el combate cuerpo a cuerpo y lo normal será que esté defendiendo el objetivo central.

Determina cuál es la escuadra de elite tras el despliegue. Esta escuadra tiene una distancia de detección 3 cm mayor y su Fuerza, Iniciativa y Ataques aumentan en +1 en cualquier turno en el que carguen. Si el jefe de vigilantes forma parte de la escuadra de elite, también obtiene estas ventajas.



El alma es al espíritu lo que la mente al cuerpo; la muerte es para el mortal lo que el fallo para el inmortal. Esc es el precio de la ambición.



Muchas de las miniaturas de este grupo de combate kroot, el concreto en el campo de batalla: un francotirador con una mira Krootox. Los rasgos que unifican la apariencia del conjunto de miniaturas son el color de la piel utilizado para todas ellas y las pinturas de guerra. En el caso de las pinturas, solo se han aplicado en la cabeza de las miniaturas: la cara está pintada de negro y la mandíbula con un rojo que contrasta.

Clan de la Mandíbula Roja, han sido conversionadas para cumplir algún papel telescopico de gran alcance; un rastreador; el asesino del cuchillo; y el enorme Krootox. Los rasgos que unifican la apariencia del conjunto de miniaturas son el color de la piel utilizado para todas ellas y las pinturas de guerra. En el caso de las pinturas, solo se han aplicado en la cabeza de las miniaturas: la cara está pintada de negro y la mandíbula con un rojo que contrasta.

¡CONOCEMOS SU RUTA DE LLEGADA!..... 10 ptos.

Las escuadras de vigilancia han sido alertadas de que hay enemigos en la zona y de su localización aproximada. Estas son malas noticias para la presa.

Esta mejora solo se puede usar una vez por batalla. Se puede poner en práctica cuando el jugador de las escuadras haya determinado qué escuadras de vigilancia están activas y cuáles inactivas ese turno. El jugador que controla las escuadras de vigilancia podrá repetir las tiradas de control durante ese turno (tiene que aceptar el segundo resultado).

TODAVÍA NO ESTOY MUERTO 10 ptos.

A pesar de haber sido acuchillado, quemado y pisoteado, el jefe de vigilantes se las ha arreglado para ponerse en pie e intentar acabar lo que había empezado. Aunque no le quedan muchas fuerzas, todavía podrá llevarse a un par de enemigos al infierno con él.

En caso de que el jefe de vigilantes muera, déjalo en el campo de batalla tumbado en el lugar donde haya caído. Puede ser "resucitado" mediante esta mejora al principio del próximo turno de las escuadras de vigilancia y actuará de forma normal durante ese turno, al final del cual deberá ser retirado como baja.

BOTÓN DE AUTODESTRUCCIÓN 20 ptos.

Ahora que las alarmas están sonando, el jefe de vigilantes sabe que solo es cuestión de tiempo que el grupo de combate consiga su objetivo y escape. Pero está decidido a que esto no pase y activa un dispositivo explosivo que hará saltar por los aires el objetivo central y acabará con la vida de todos los que se encuentran en las cercanías. Si tienes que perder, pierde con estilo.

Si en algún momento hay sobre el campo de batalla más miembros del grupo de combate que centinelas, el jefe de vigilantes (si todavía está con vida) pulsará el botón de autodestrucción. Tira un dado al inicio de los siguientes turnos de las escuadras de vigilancia (incluso si todos los centinelas han muerto, pero la misión todavía no ha sido completada). Con un resultado de 1, se produce una gran explosión y todo lo que hay sobre el campo de batalla se vaporiza.

AQUÍ LO TIENES

Pues bien, este conjunto de reglas debería mantener a tu grupo de combate activo y saboteando por todas partes durante un largo periodo de tiempo. Y recuerda que, aunque las escuadras de vigilancia tengan suerte y acaben con el grupo de combate y tomen las cabezas de sus miembros como trofeo, a continuación serás tú quien juegue con las escuadras de vigilancia; y la venganza es un plato que se sirve frío...

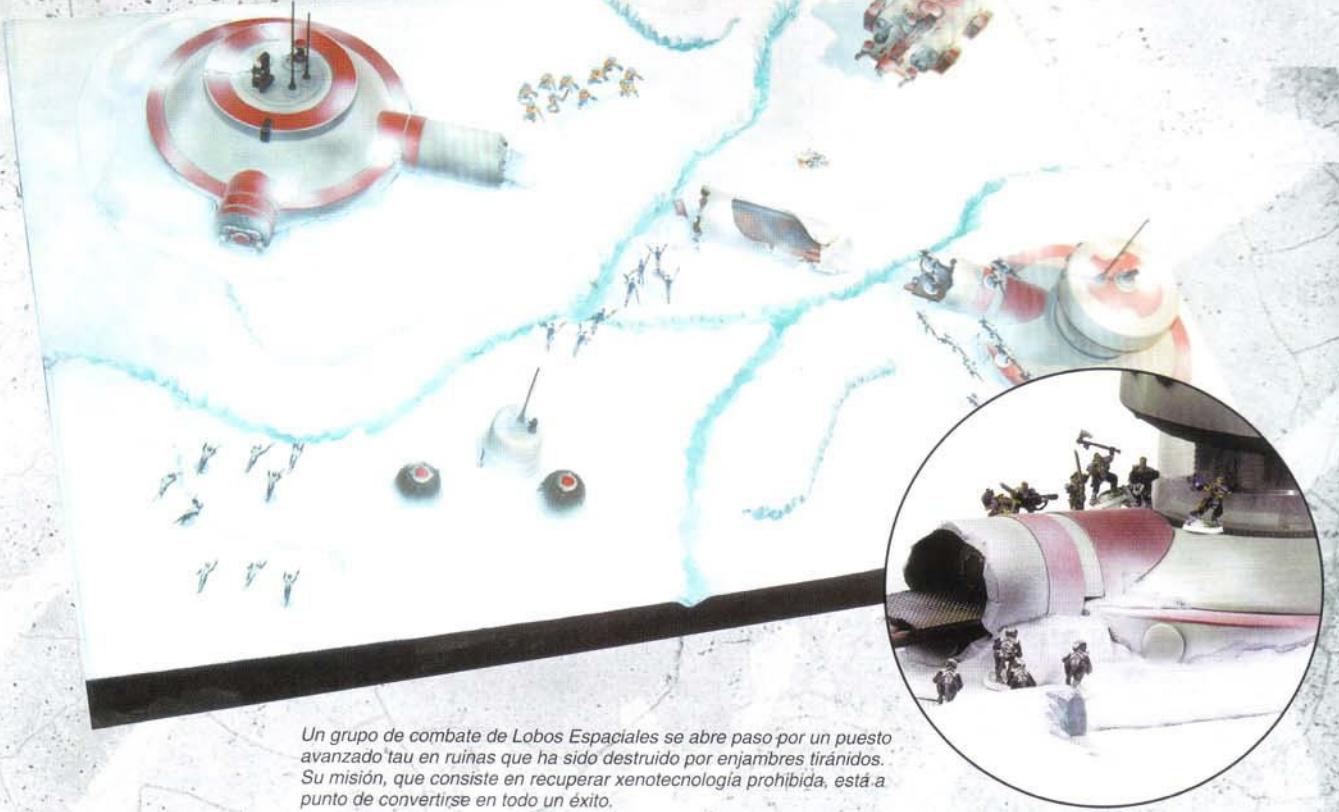
ESCENOGRAFÍA PARA GRUPOS DE COMBATE



Un grupo de combate de elite del Capítulo de los Salamandras se enfrenta a los demoníacos servidores de los Devoradores de Mundos en el momento en el que su misión de destruir los generadores de plasma del pecio Vástago del Dolor llega a su clímax.



Una estación de investigación fortificada situada en las profundidades de los retorcidos claros de moho de Liberty V es el escenario de una heroica resistencia por parte de un grupo de combate de Guardia Imperial acorralado por incursores eldars.



Un grupo de combate de Lobos Espaciales se abre paso por un puesto avanzado tau en ruinas que ha sido destruido por enjambres tiránidos. Su misión, que consiste en recuperar xenotecnología prohibida, está a punto de convertirse en todo un éxito.



La misión de estos salvajes Orkos consiste en sembrar la confusión entre la Guardia Imperial mediante la combustión del lago del altamente inestable barro químico que rodea esta planta de filtración de minerales; una misión que les encanta, simplemente, por el gran destrozo que van a provocar.

CAMPAÑAS

Aunque jugar partidas aisladas es algo absorbente por sí mismo, llega un momento en el que el deseo de participar en una campaña se vuelve irrefrenable. Las campañas proporcionan un contexto mucho más dramático y emocionante que una partida aislada. Saber lo que está en juego crea una línea narrativa con una profundidad que la descripción de una partida aislada nunca podrá conseguir.

Hay muchas formas de conducir una campaña. En un lado del espectro se encuentran las campañas moderadas por un árbitro, que crea las reglas para abastecimientos y demás; supervisa los movimientos ocultos por el mapa, controla el tiempo atmosférico, etc. Preparar este tipo de campañas da mucho trabajo y se necesita llevar una agenda exhaustiva. Debido a que es importante sincronizar los movimientos, es vital que los jugadores se comprometan por completo con la campaña. El lado positivo es que la campaña se convierte en un juego en el que las habilidades estratégicas de los jugadores son casi tan importantes como sus habilidades como generales de mesa. En el lado opuesto del espectro se encuentran las campañas puramente narrativas, en las que se juega una secuencia de partidas entre las que, en ocasiones, se incluyen misiones diseñadas especialmente para la campaña. Normalmente, el resultado de estas partidas tiene consecuencias a la hora de determinar cuál será la siguiente misión que se jugará, etc. No existe un componente realmente estratégico en este tipo de campañas, ya que se basan en jugar partidas de Warhammer 40,000. Ambos tipos de campaña tienen sus ventajas.

Aun así, lo más importante es crear un contexto y una situación dramática y emocionante para la campaña. Las posiciones de valor estratégico son tomadas heroicamente, las posiciones más endebles son defendidas hasta el último hombre y las unidades se convierten en curtidos veteranos al tiempo que aprenden a sobrevivir en el torbellino de la batalla.

En esta sección encontrarás las guías para llevar a cabo diferentes tipos de campañas y el ejemplo de una sencilla campaña, La Batalla de la Isla del Fénix, compuesta por

un mapa con nudos sobre los que tendrán de desarrollarse las partidas. Este formato se usará a menudo al describir campañas en los códex o en los artículos de la White Dwarf. Además, también encontrarás reglas para que las unidades acumulen puntos de experiencia y obtengan honores de batalla con los que se vuelvan más formidables y habilosas según avanza la campaña, los efectos que tiene que una unidad sea derrotada y qué sucede cuando una unidad cambia de armamento o se le asigna un nuevo comandante.

Todos estos elementos se presentan en las siguientes páginas para que tengas una serie de recursos a partir de los que construir tu campaña a tu gusto. Puedes decidir que quieras jugar una campaña "con nudos", usando el sistema de puntos de experiencia completo y haciendo que cada jugador tenga una "lista de ejército maestra" de 5.000 puntos. O puede que tu estilo se adapte más a una campaña narrativa con un final abierto y que quieras usar las reglas de puntos de experiencia, pero no quieras usar listas de ejército maestras. Tú eliges.

Un último apunte antes de que te sumerjas en las reglas: recuerda que puedes variar los tipos de partidas que se juegan en una campaña. Por ejemplo, podrías cambiar el inicio de la campaña con una misión que actuase como prólogo de la campaña y que tomase la forma de una rápida y letal partida de Grupos de combate. A esta partida le podrían seguir otras partidas que siguieran las reglas normales o las de Patrullas. La belleza de una campaña reside en que cada partida puede ser pensada para encajar con los gustos de los jugadores de una forma en que las partidas aisladas no pueden.



Los Templarios Negros desembarcan en medio de las posiciones enemigas para lanzar una ofensiva contra los Orkos.



Los Ultramarines mantienen sus filas ante el enorme poder de este recién formado ¡Waaagh! orko.

CAMPAÑAS NARRATIVAS

Probablemente, el tipo de campaña más sencillo, el que menos planificación requiere, es la campaña narrativa. Tal y como sugiere su nombre, este tipo de campaña se basa en que los jugadores o un árbitro (si tienes a alguien que se quiera implicar y hacer las veces de Gran Señor del Mal de la campaña) decidan tras cada partida cómo se desarrolla la narración en función de los resultados obtenidos en la partida que acaban de jugar. La primera partida debería estar equilibrada para los jugadores y no favorecer a ninguno de los dos bandos, pero permitir diferentes desarrollos narrativos según quién gane. Por ejemplo, una campaña narrativa podría girar en torno a unos Cazadores de Demonios que intentan descubrir el paradero de un culto del Caos para evitar que invoquen a un gran demonio.

La primera misión podría ser la sencilla *Misión: Ocupar y mantener*, en la que los Cazadores de Demonios tendrán que alcanzar la victoria si quieren obtener una valiosa información sobre las posiciones enemigas. Si los Caza-

dores de Demonios alcanzan la victoria, el árbitro podría decidir otorgarles ciertas ventajas a la hora de desplegar en la siguiente partida o la posibilidad de atacar el cuartel general del enemigo desde un punto que no esté tan bien defendido, con lo que podrían desplegar más puntos que su enemigo en la siguiente partida. El resultado de esta misión daría pie a otras misiones, a elección del árbitro (cuanto más dramáticas y emocionantes mejor). A medida que se vayan jugando partidas, aparecerán más y más posibilidades; y la línea narrativa podrá seguir adelante hasta que quieran los jugadores y el árbitro o hasta que se llegue a un final natural.

Las campañas narrativas son muy divertidas tanto para los jugadores como para el árbitro y te permiten usar la imaginación para poner en práctica todo tipo de sucesos extraños y escenarios divertidos. Además, no tienes que sentirte atado a las misiones de este reglamento, puedes inventar nuevas reglas para las misiones existentes o misiones completamente nuevas para jugar tus campañas.

CAMPAÑAS EN ÁRBOL

Otro tipo de campaña que requiere algo de preparación pero que es muy sencilla de llevar adelante tras el trabajo inicial es la campaña en árbol. Las partidas de una campaña en árbol siguen un camino predeterminado (estructurado en un diagrama) dependiendo de los resultados obtenidos en las partidas anteriores. En una campaña de este tipo, el resultado de la primera batalla determinará qué camino seguir hasta la siguiente partida.

Los caminos del diagrama pueden formar intersecciones, superponerse o incluso llevar a un nudo por el que ya hayas pasado en función de los argumentos que inventes para influenciar la campaña. Lo único que debes intentar es no recargar la campaña con tantos detalles que acaben haciéndola injugable.

Dibuja, antes de que empiece la campaña, un diagrama que muestre todas las opciones por las que pueden pasar los jugadores a lo largo de la campaña.

En una campaña de este tipo, los Cazadores de Brujas podrían intentar recuperar un planeta que ha caído en manos de los herejes, los cuales se han hecho con el control del palacio del gobernador. La premisa básica de la campaña no tiene por qué ser muy compleja para que funcione; solamente tienes que pensar un poco qué sucesos podrían darse en un argumento de este tipo. Por ejemplo, esta campaña podría empezar con la misión *Sabotaje*, en la que las fuerzas de los Cazadores de Brujas intentasen destruir el generador que suministra energía a las baterías láser terrestres e impedir así que los navíos de sus aliados Marines Espaciales fuesen víctimas de un fuerte fuego de supresión mientras descendían a una órbita más baja para bombardear la superficie del planeta. En caso de que los Cazadores de Brujas tuvieran éxito y se las arreglasen para arrebatar el control del objetivo a los defensores, se podría jugar la misión *Ocupar y mantener*, ya que tendrían que resistir hasta que llegasen

sus aliados. En cambio, en caso de fallar, sus esfuerzos habrían sido inútiles y habrían sido rechazados de la zona que rodea el generador, por lo que los Marines Espaciales tendrían que jugar la misión *Ataque relámpago*, en la que, por ejemplo, el enemigo podría incluir una opción de apoyo pesado adicional para representar su potencia de disparo. Cada una de estas misiones desemboca en diferentes caminos según quién sea el ganador, por lo que solamente tienes que seguir el camino adecuado hasta que llegues al final y uno de los jugadores alcance la victoria global.

EJEMPLO DE CAMPAÑA EN ÁRBOL





Los Tau se enfrentan a un temible Profanador del Caos mientras intentan integrar otro planeta a su Imperio.

CAMPAÑAS BASADAS EN UN MAPA

Algunas de las campañas más exitosas están basadas en un mapa, y no se trata de una coincidencia. Aunque exigen planificación y esfuerzo (y un ordenador y una impresora con los requisitos mínimos), es un trabajo que merece la pena por los resultados, además de que añade tantos matices diferentes a la experiencia de jugar que las partidas en sí mismas pueden convertirse en un evento más intrigante.

EL COORDINADOR DE CAMPAÑA

Alguien tendrá que adoptar el papel de coordinador de campaña (o director de juego); es decir, la persona que crea el mapa, las reglas y las guías de la campaña. Pero no te preocupes, lo más normal es que esta persona acabe jugando tantas partidas como el resto de participantes, si no más (consulta "Empezar una cruzada" en la siguiente página).

Una campaña basada en un mapa, donde todos los jugadores despliegan sus fuerzas sobre un mapa común y el movimiento de sus fuerzas determina contra quién juegan (y con qué territorio se quedan en caso de obtener la victoria), suele ser bastante larga. Además del resto de variaciones, estas campañas tienen algo con un componente visual muy atractivo: el mapa. Una vez tengas el mapa, la mayoría del trabajo estará hecho, solo quedará establecer un sencillo sistema de reglas adicionales que permita que los jugadores se enfrenten entre sí. Cabe la posibilidad de que quieras dividir la campaña en fases semanales o quincenales para que cada jugador tenga tiempo de pensar y efectuar sus movimientos de invasión sobre un terreno enemigo vecino. Cuando las fichas de dos jugadores se encuentran en una misma sección del mapa, es el momento de jugar una partida.

Aunque parece bastante sencillo, es importante que todos los pasos de la precampaña estén completos antes de empezar. Aquí te ofrecemos algunas ideas:

EL MAPA

A menos que te sientas realmente ambicioso, lo más sencillo es que te descargues un mapa de Internet o que vayas a una biblioteca y fotocopies uno antes de dibujar el tuyo propio. Puedes utilizar el viejo mapa de una ciudad, una cadena montañosa, un entramado de alcantarillas o cualquier otra cosa que se te ocurra o te motive. A continuación, divide el mapa en secciones. Utiliza límites naturales (los bordes de un parque, un bosquecillo, una plaza del mercado o un edificio) para definir cada sección y, luego, dale algún nombre rimborante. En cuanto hayas acabado este proceso con todo el mapa, ya tendrás preparada la localización de tu campaña.

No pongas a los jugadores hacinados uno junto al otro cuando asigne los lugares de despliegue iniciales; deja algo de espacio entre cada uno de ellos para que puedan expandirse sin tener que combatir desde el principio. De esta manera, también te aseguras de que durante las primeras fases los participantes se acostumbren al sistema de juego. Coloca en el mapa suficientes secciones que no estén controladas (o que estén controladas por el director de juego) para que los jugadores puedan efectuar movimientos que no impliquen confrontación.

LAS REGLAS

Aunque esta parte puede parecer la más complicada, siempre que las reglas sean sencillas, la campaña avanzará sobre ruedas. Tienes que tener en cuenta que, como cada jugador utiliza las mismas reglas y las localidades "atractivas" están repartidas y compensadas, nadie debería empezar con una ventaja que no mereciese.

Crea una regla muy sencilla para determinar quién es el vencedor global. Podría tratarse de una regla tan simple como que fuera el jugador con más secciones bajo su control; o podría usarse un sistema en el que determinadas localidades valiesen cierto número de puntos de victoria y

el jugador con un mayor número de puntos de victoria tras un número de turnos de campaña preestablecido fuese el ganador. Podría tratarse incluso de algo estrañísimo, como la recuperación de unas armas (que luego pudiera utilizar el ejército que las ha encontrado). Si eres concienzudo, siempre es una gran idea destacar las localizaciones más importantes en el mapa y escribir un pequeño texto sobre ellas e incluso inventar alguna que otra regla especial para ellas. Esto le dará un gran trasfondo a la batalla y te indicará la escenografía que deberías emplear: habrá toda una historia detrás antes incluso de tirar un solo dado.

EMPEZAR UNA CRUZADA

Asegúrate de colocar el mapa en algún lugar alrededor del cual se puedan reunir todos los jugadores para conspirar (como una de las paredes de tu zona de juego). Hazte con algunos alfileres, pegatinas o cualquier otro tipo de marcadores y dale a cada jugador unos cuantos. Pueden ser de diferentes colores (para lo que deberías tener una hoja donde pusiera qué color pertenece a cada jugador) o tener las iniciales de los jugadores. Lo único indispensable es que tengas en cuenta que se van a utilizar mucho, así que necesitarás muchos y resistentes.

Haz photocopias de las reglas de la campaña y de una versión reducida del mapa y entrégaselas a todos los jugadores antes de que empiece la campaña. Luego junta a todos los participantes alrededor del mapa para dar las indicaciones de última hora antes de que la gente empiece a hacer preguntas, a retarse entre sí y a planear sus movimientos iniciales. Escribe un breve noticario tipo periódico para la campaña y pega los artículos junto al mapa. Es la mejor manera de transmitir las crónicas de costosas victorias e ignominiosas derrotas, además de conseguir que los jugadores sientan que

están haciendo historia en vez de sentir que lo único que hacen es mover unas miniaturas. Ver el nombre de tu héroe en un artículo en el que se describe cómo se desmayó ante los diabólicos secuaces del Caos es realmente divertido. De esta forma, transmitirás a los jugadores la sensación de que las partidas tienen cierta repercusión, que, al fin y al cabo, es el objetivo de una campaña. Intenta escribir un noticario por cada turno de campaña (aunque puedes espaciarlo más si te resulta muy trabajoso).

Fomenta las conspiraciones y las maquinaciones. Cabe la posibilidad de que un comandante de los Ángeles Oscuros y un señor lobo de los Lobos Espaciales tengan que aliarse para combatir una amenaza especialmente peligrosa, pero que se enfrenten el uno al otro tras obtener la victoria. Las fuerzas de Slaanesh pueden traicionar a sus aliados de Khorne porque quieren capturar con vida a sus enemigos. Un tablón de noticias junto al mapa es un buen foro para acoger las amenazas y los retos de los jugadores.

Una de las reglas de oro de una campaña es que, si lleva dos meses en activo y parece que está a punto de acabar, hagas lo posible porque acabe. Si la campaña se alarga, los participantes empezarán a perder el interés y es mucho mejor que la gente se quede con buenos recuerdos que con la impresión de que la campaña se ha quedado trasnochada. Una buena manera de conseguirlo es planear una gran batalla final. Podría consistir en el enfrentamiento entre las fuerzas de dos comandantes rivales entre las ruinas de los edificios de una ciudad; en un ejército que se haya tenido que movilizar para acabar con un voraz mar de demonios que está a punto de destruir una localización hasta sus cimientos; o en el asalto a gran escala de la fortaleza de un poderoso kaudillo orko. Cuanto más grandioso, mejor; de hecho, podrías diseñar una partida multijugador a gran escala.



EJEMPLO DE UNA CAMPAÑA BASADA EN UN MAPA

LA BATALLA POR VOGEN

La campaña de Vogen funciona con un sencillo sistema de puntos de victoria: cada localización vale un cierto número de puntos en función de su importancia y su proximidad al centro de la ciudad. En el corazón de la ciudad se encuentra el Palacio de la Paz, lugar donde se sitúa el gobierno de Vogen y el premio definitivo de la campaña. Con un extraordinario valor de 10 puntos de victoria, quien lo controle al final de la campaña será, probablemente, el vencedor. Además de puntos de victoria, algunas de las localizaciones de la ciudad tienen reglas o escenarios especiales. Por ejemplo, en el centro de la Plaza del Ángel hay una imponente estatua de Sanguinius, el primarca de los Ángeles Sangrientos; si este lugar cayese en manos del Caos, los jugadores imperiales sufrirían un modificador de -1 al Liderazgo durante la siguiente batalla.

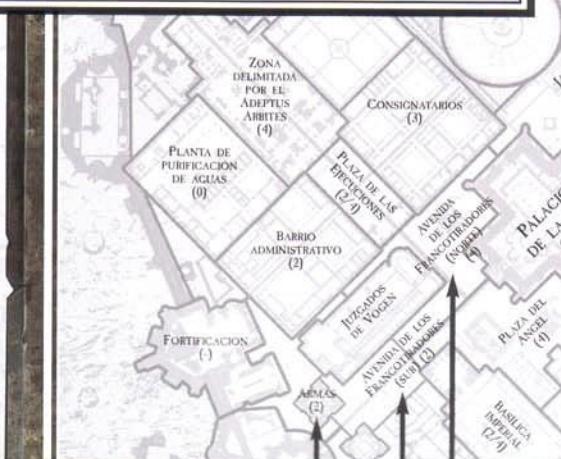
Cada jugador tiene asignada a modo de base una localización del mapa y, una vez por semana, pueden poner un alfiler de su color (que represente a su fuerza) en una localización adyacente a una que ya controle. De esta forma, los territorios de los jugadores se pueden expandir y ofrecer más rutas potenciales hacia el centro de la ciudad y el Palacio de la Paz. Si un jugador decide poner un alfiler en una localización ocupada por otro jugador, ambos jugadores tendrán que enfrentarse en una batalla y aquel que venza pasará a controlar dicha localización y sumará a su total el número de puntos de victoria que reporte. Si alguno de los jugadores se encuentra en la desafortunada posición de no controlar ninguna localización, habrá sido derrotado y deberá retirarse de la campaña sin pompa alguna.



COLINA DE LA HORCA

Situada al noreste de los muros de la ciudad, en una expuesta isla rocosa azotada por fuertes vientos, la Colina de la Horca siempre ha estado asociada a la muerte. Antaño, los asesinos eran colgados aquí hasta la muerte, pero hoy en día se trata de un emplazamiento fortificado.

5 PUNTOS DE VICTORIA: si controlas el arsenal de silos láser que hay en la Colina de la Horca, podrás usar la regla *bombardeo preliminar* en cada una de tus partidas.



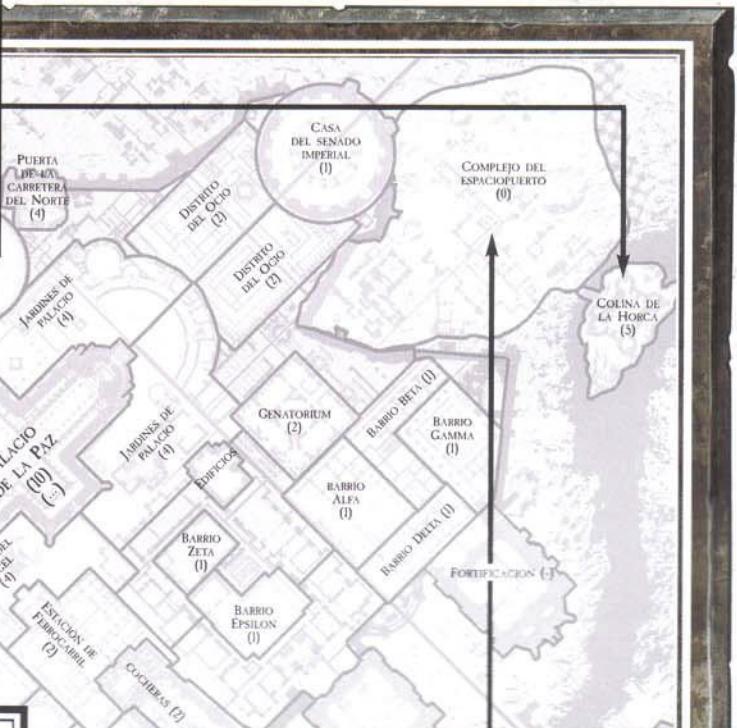
TORRES ARMADAS Y AVENIDA DE LOS FRANCOTIRADORES

Estas torres armadas fuertemente fortificadas han cambiado de manos muchas veces a lo largo del curso de la guerra. Su estratégica localización, desde la que se ven la basílica y los juzgados, las ha convertido en puntos ventajosos para los francotiradores.

2 PUNTOS DE VICTORIA por cada localización de una torre armada: cada una de estas torres está equipada con cañones láser y bólteres pesados. Se encuentran a una altura de 20 cm. Una vez conquistada la localización, dispararán a los enemigos más cercanos cada turno.

2 PUNTOS DE VICTORIA por la zona sur de la Avenida de los Francotiradores.

4 PUNTOS DE VICTORIA por la zona norte de la Avenida de los Francotiradores: en esta zona hay un asesino Vindicare que puede ser utilizado por los jugadores imperiales sin coste en puntos adicional en cada una de las partidas que transcurran en esta localización.



COMPLEJO DEL ESPACIOPUERTO

El único espaciopuerto del planeta es la razón del continuado dominio de los asuntos planetarios por parte de Vogen, el lugar al que llegan y del que salen todas las importaciones y exportaciones. Las pistas de aterrizaje y complejos de almacenaje se extienden al norte de la ciudad y son el lugar al que las fuerzas imperiales se vieron obligadas a retirarse cuando las unidades traidoras intentaron hacerse con el control de esta zona.

0 PUNTOS DE VICTORIA: las fuerzas que controlen esta localización pueden colocar sus alfileres en cualquiera de las localizaciones sin nombre del mapa (no tiene que estar adyacente a otra de las localizaciones ocupadas por ese jugador). No pueden colocar alfileres en localizaciones con nombre mediante esta regla. También pueden poner en práctica la regla *despliegue rápido* con cualesquier de las unidades que tengan en reserva (si el escenario contempla la regla *reservas*).

CAMPAÑAS RODANTES

Las campañas rodantes son la forma de representar una batalla de mayores proporciones que la que se puede representar mediante una partida aislada de Warhammer 40,000. Sería un error pensar que los dos ejércitos que combaten sobre la mesa son las únicas fuerzas que hay en la zona, que un inmortal dios estelar se está tomando un respiro en su carrera para devorar mundos para dirigir una patrulla. En general, una partida de Warhammer 40,000 representa el foco y la culminación de una batalla mucho más grande. Imagina, si puedes, que las filas de los ejércitos se extienden más allá de lo que alcanza la vista y que hay miles de tropas de refuerzo esperando para ocupar el lugar de los caídos.

A los jugadores de Epic les será familiar el concepto de enormes formaciones e incessantes tiroteos. En muchos aspectos, una partida de Warhammer 40,000 representa el tiroteo que se produce entre dos formaciones, cada una de ellas pertenecientes a un ejército mayor.

Cuando juegas una campaña rodante, consigues determinar la actuación de cada ejército en una batalla de mayores dimensiones: el terreno del que se apoderan, las posiciones que invaden, los contraataques que sufren y cualquier otro evento que sea demasiado complejo para ser representado en una sola partida de Warhammer 40,000; pero tampoco llegas a cubrir tantos aspectos como en una campaña más grande.

Una campaña rodante se libra como una serie de partidas enlazadas (lo mejor es jugar entre tres y cinco). Como el objetivo general es obtener terreno, la mejor misión que se puede jugar es *Reconocimiento*.

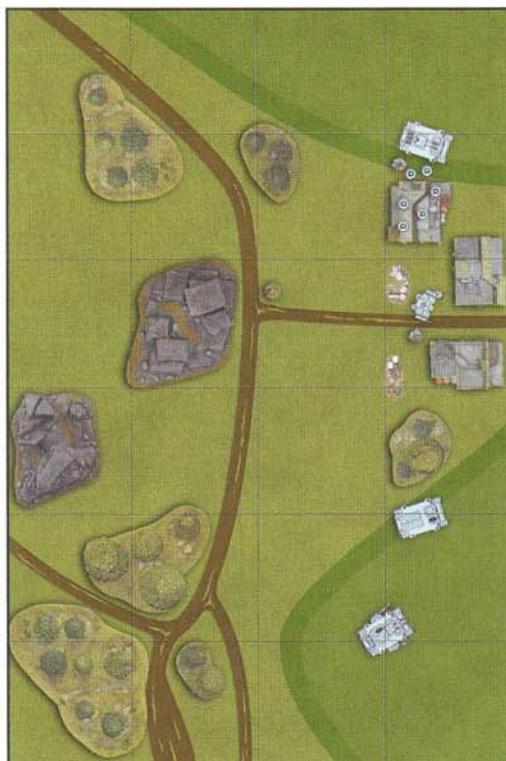
En la primera partida se despliega y se juega de la forma normal. Sin embargo, al final de la partida hay que hacer un pequeño boceto del campo de batalla en el que se muestre la disposición de los elementos de escenografía y la extensión de terreno capturada por el bando vencedor.

En la segunda partida, el escenario "rueda" sobre el terreno de la partida anterior en la misma dirección en que ha avanzado el vencedor. El punto al que ha llegado el vencedor en la partida anterior se convierte en la línea frontal de su zona de despliegue y solamente habrá que disponer elementos de escenografía nuevos en el resto del campo de batalla.

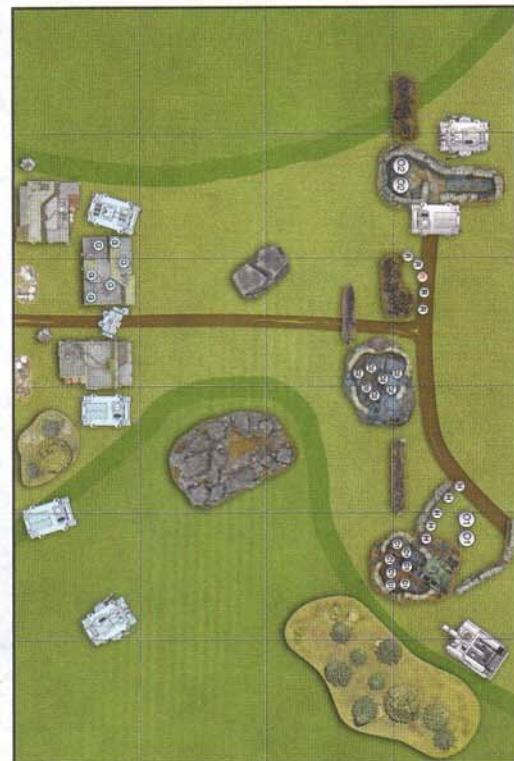
Utilizando este sencillo sistema puedes representar el resultado de una batalla mayor mediante un número determinado de pequeñas acciones complementarias. Esto te permite que la captura de elementos de escenografía sea más importante y que alguno de ellos acabe por convertirse en un objetivo de gran importancia estratégica, ya que capturarlo puede hacer que el atacante tenga una posición más ventajosa en la siguiente partida.

Según avanzan las partidas, puedes otorgar un valor estratégico a las victorias obtenidas. Una forma de hacerlo es permitir que ambos bandos reciban refuerzos, pero que el bando vencedor reciba más. Por ejemplo, en una partida a 1.500, el vencedor podría obtener 500 puntos en refuerzos y el perdedor solamente 250. Otra posibilidad es que ambos jugadores tengan una lista de campaña de, por ejemplo, 5.000 puntos y que en cada partida puedan desplegar tan solo 1.500 puntos. De esta manera podrás desplegar tantas unidades como tengas en tu ejército hasta que te quedes sin ellas. Una vez jugadas todas las partidas, el jugador que haya obtenido más victorias o que haya alcanzado un objetivo prefijado será el vencedor.

Izquierda: al final de la primera partida, la fuerza de Lobos Espaciales ha derrotado a su enemigo y ha capturado el asentamiento que había en la zona de despliegue del enemigo.



Derecha: al inicio de la segunda partida, el asentamiento se coloca en la zona de despliegue de los Lobos Espaciales. El resto de elementos de escenografía se despliegan normalmente.



CAMPAÑAS DE NUDOS

Las campañas de nudos son una mezcla entre las campañas basadas en un mapa y las campañas en árbol; más adelante se incluye un ejemplo de este tipo de campaña: La Batalla de la Isla del Fénix. En esencia, el árbol se superpone al mapa. Los puntos de importancia estratégica del mapa conforman los nudos y es aquí donde se llevan a cabo los combates. Normalmente, el vencedor será el jugador que obtenga el control de una predeterminada cantidad de nudos.

Puede haber unas misiones concretas asignadas a cada nudo. Por ejemplo, si el nudo representa una instalación de vital importancia, como un silo de munición o un centro de mando, las misiones más adecuadas podrían ser *Asalto a una fortificación*, *Sabotaje* u *Ocupar y mantener*. Es interesante que exista cierta variedad respecto a las misiones que se juegan en cada nudo para que los jugadores no se cansen de jugar las mismas misiones una y otra vez.

También puedes asociar ciertos elementos de escenografía a ciertos nudos. Algunos nudos pueden representar una zona de edificios, mientras que otros pueden encontrarse en lo más profundo de un desierto de ceniza tóxica en medio de una ciudad enjambre. Podrías crear tu propia tabla para generar terreno, en la que se incluyesen los elementos de escenografía de tu propia colección, y podrías usar las reglas de Combate Urbano cuando jugases en el interior de una ciudad.

Como cada nudo está unido a otros, puedes determinar lo difícil (o fácil) que resulta atravesar el terreno que los une. Si, por ejemplo, dos nudos están unidos por una autopista, los ejércitos no tendrán dificultades para ir de uno a otro. Pero si, en cambio, entre ambos nudos se extiende un puente minado por el enemigo (un trabajo llevado a cabo, quizás, en un *Sabotaje* anterior), podrías determinar que el jugador que quiera usar dicha ruta tendrá que tirar un dado y obtener un resultado igual o mayor a un número decidido

con anterioridad. Puedes usar este método para que los jugadores escurridizos intenten seguir atajos para llegar a nudos distantes entre sí; aunque también cabe la posibilidad de que el ejército se quede atascado en un punto y no pueda moverse.

Otra opción a la hora de determinar rutas entre nudos es permitir que ciertos ejércitos tengan bonificaciones en la tirada para cruzar rutas difíciles. Por ejemplo, un ejército de la Guardia Imperial compuesto exclusivamente por Chimeras podría tener un modificador de +1 a su tirada de dado, mientras que un ejército compuesto por Marines Espaciales que desplegasen en cápsulas de desembarco no tendría siquiera que efectuar la tirada para llegar al nudo.

A la hora de determinar qué sucede durante la "fase de campaña" de una campaña de nudos, te recomendamos lo mismo que en el caso de una campaña basada en un mapa. Cada jugador efectúa un movimiento y se juegan las batallas resultantes. Puedes añadir cierta tensión a este proceso si pides a cada jugador que realice una tirada para determinar quién mueve en primer lugar (usando el factor de estrategia de su ejército).

Un último punto respecto a este tipo de campañas: es muy sencillo crearlas y jugarlas entre dos jugadores sin la necesidad de un árbitro, siempre y cuando las reglas y los nudos estén planteados antes de que empiece la campaña. Evidentemente, si la campaña la crea un árbitro, te aseguras la inclusión de sorpresas desagradables para los jugadores (para que no pierdan la atención).

LISTAS DE CAMPAÑA

Otro punto que puedes incluir en tus campañas es la lista de campaña de cada uno de los jugadores. Los jugadores tendrán que escribir una lista de ejército con más puntos de los que son necesarios para cualquiera de las partidas (la lista de campaña). El tamaño de la lista de campaña puede variar dependiendo de la duración planeada para la campaña; por ejemplo, en una campaña de dos o tres partidas los jugadores deberían crear una lista de campaña con un 50% más de puntos que los permitidos en cada una de las partidas, mientras que para una campaña de duración no definida se podría necesitar una lista de campaña de varios miles de puntos.

Si usas estas listas con las reglas de puntos de experiencia (que se explican más adelante), con unidades que sufren cambios y con otras que se pierden batallas mientras se recuperan de los daños sufridos, los jugadores no tardarán en sentir que su ejército es muy real y tendrán que aprender a dosificar sus recursos limitados de partida en partida.

La lista de campaña no tiene por qué adherirse a la Tabla de Organización de Ejército, por lo que es lícito tener tres opciones de C.G. No obstante, si que estarás limitado a las indicaciones de la Tabla de Organización de Ejército a la hora de elegir un ejército para jugar una partida.

Si pones en práctica este sistema, tendrás que decidir qué unidades estarán implicadas en cada misión para reservar ciertas unidades hasta que sean verdaderamente necesarias. Por el contrario, podrías lanzar estas unidades al combate desde el principio con la esperanza de que obtuviesen algún que otro honor de batalla útil para los momentos clave de la campaña. Una de las mejores maneras de diseñar una lista de campaña es incluir varias unidades con un valor en puntos parecido, de forma que puedas incluir una por otra en función de la misión que tengas que jugar.

El prestigio que obtendrán tus unidades más exitosas al conseguir honores de batalla es considerable; y, si usas este sistema, verás que tu lista de ejército no tarda en llenarse de unidades con personalidad e historias que contar, cuyo destino realmente te importa.

EJÉRCITO DE CAMPAÑA: COLMILLO NEGRO



La fuerza Colmillo Negro, representa parte de la 11^a Gran Compañía de los Lobos Espaciales. Actualmente están asignados al planeta Kollace, en el sector Gótico, dando apoyo en la lucha contra los Poderes Ruinosos. Kollace tiene poca importancia estratégica, pero los Colmillos Negros lo utilizan como lugar de entrenamiento y punto de partida para sus cacerías.

La de los Colmillos Negros es una compañía de batalla extremadamente móvil, capaz de llegar rápidamente a las zonas amenazadas. Las tres escuadras de infantería tienen asignados transportes, mientras que los Land Speeders y los dreadnoughts proporcionan el apoyo pesado. La serie de sellos de pureza y trofeos que adornan los vehículos y los dreadnoughts muestran la experiencia y resolución de los Colmillos Negros a lo largo de varias exitosas campañas.

	Kjalter Cuervo de la Tormenta (Sacerdote Rúnico)	Armadura rúnica, amuleto rúnico, báculo rúnico, el que elige a los caídos, cinto de Russ.
	Sundvik el Anciano (Dreadnought Venerable)	Cañón de plasma, lanzallamas pesado, descargadores de humo.
	Escuadra Arvo (6 Cazadores Grises)	Bólter, arma de combate cuerpo a cuerpo, 1 rifle de plasma, 1 puño de combate. Montados en un Razorback (cañón láser, blindaje adicional, descargadores de humo).
	Escuadra Reijo (8 Garras Sangrientas)	Pistola bólter, arma de combate cuerpo a cuerpo, 1 puño de combate, 1 arma de energía. Montados en un Rhino (blindaje adicional, descargadores de humo).
	Escuadra Teuvo (6 Cazadores Grises)	Pistola bólter, arma de combate cuerpo a cuerpo, 1 puño de combate, 1 arma de energía. Montados en un Razorback (cañón de fusión, blindaje adicional, descargadores de humo).
	Land Speeder	Cañón de fusión.
	Land Speeder	Cañón de fusión.
	Ingiga (Dreadnought)	Cañón de plasma, lanzallamas pesado, descargadores de humo.
	Torvald (Dreadnought)	Cañón láser acoplado, lanzamisiles.
	Skaldheim (Dreadnought)	Cañón láser acoplado, lanzamisiles.



EJÉRCITO DE CAMPAÑA: ¡WAAAGH! GAZBAG



El ¡Waaagh! Gazbag ha sembrado el terror y la destrucción por gran parte del sector Armaggeddon y la reputación de su kaudillo ha ido creciendo sin parar. Durante varios meses, diferentes destacamentos del Adeptus Astartes han recibido la orden de acabar con este ¡Waaagh!, pero todos han sucumbido ante la marea piel verde. A lo largo de estos enfrentamientos, Gazbag ha desarrollado una preferencia extrema por combatir contra los elegidos del

Emperador. Guarda un trofeo de cada uno de los combates para recordar a todos los capítulos de Marines Espaciales que ha derrotado. Los chikoz de Gazbag son veteranos en el brutal y marrullero combate cuerpo a cuerpo y prefieren combatir con los pies en la tierra en vez de con kamiones y karros de guerra, que pueden quedar atascados en las calles cubiertas de ruinas.

	Kaudillo Gazbag	Megaarmadura, kombiarma: akribillador-kemakema, ¡paizo ke voy! y mandíbula de hierro.
	Ezkolta de Gazbag	3 Noblez (pistola, rebanadora y armadura pezada), 2 Noblez (pistola, gran rebanadora y armadura pezada), 1 Noble (pistola, garra de kombat y armadura pezada).
	Veteranoz de Nagruk	1 Noble (pistola, rebanadora, granadas de mano de fragmentación y mandíbula de hierro), 3 Guerreroz (achicharrador), 12 Guerreroz (pistola y rebanadora).
	Akribilladorez de Gogruk	1 Noble (akribillador pezado, rebanadora, mandíbula de hierro y estandarte del jefe), 3 Guerreroz (akribillador pezado), 17 Guerreroz (akribillador).*
	Piztoleros de Hazrok	1 Noble (pistola, garra de kombat, armadura pezada y mandíbula de hierro), 2 Guerreroz (achicharrador), 20 Guerreroz (pistola y rebanadora).
	Petadorez de tankez de Skuzbag	1 Noble (lanzakohetez, rebanadora, armadura pezada y mandíbula de hierro), 3 Guerreroz (lanzakohetez), 6 Guerreroz (pistola y rebanadora), granadaz de mano de fragmentación y petatankez.
	Lataz Azezinás	3 Lataz Azezinás (armas dreadnought de combate cuerpo a cuerpo, akribillador pezado y máz chapa).
	Baterías de Grandes Kañonez	3 lanzadorez, 9 Gretchins, 1 Ezclavista (garrapato sabueso y atrapakuellos), 1 Chapuzaz (pistola, rebanadora y herramientaz de mekániko).



OBTENER PUNTOS DE EXPERIENCIA

A lo largo de muchas batallas, los guerreros habrán aprendido mucho de la experiencia y las enseñanzas de sus compañeros más veteranos. Por tanto, las unidades pueden ganar puntos de experiencia de diferentes maneras (aunque también pueden perderlos si no lo hacen bien). Las tablas que te ofrecemos a continuación detallan las diferentes maneras en las que se puede ganar y perder experiencia.

VEHÍCULOS DE TRANSPORTE

Un vehículo de transporte que haya sido elegido como transporte para una unidad (por ejemplo, el Rhino de una escuadra táctica de Marines Espaciales o el Chimera de una escuadra de infantería mecanizada de la Guardia Imperial) no puede ganar puntos de experiencia ni honores de batalla por sí mismo. Los vehículos que son elegidos como una unidad en sí mismos (como, por ejemplo, un Land Raider de los Marines Espaciales elegido como una

opción de apoyo pesado o un Falcón eldar) obtienen puntos de experiencia como cualquier otro vehículo y efectúan sus tiradas en la Tabla de Experiencia de Vehículos para ver qué honores de batalla consiguen.

PERSONAJES INDEPENDIENTES

Algunos personajes no tienen por qué formar parte de una unidad, como en el caso de los comandantes de los Marines Espaciales o los señores fénix eldars. Estos personajes ganan experiencia igual que el resto de unidades. Si ganan puntos de experiencia tras haberse unido a una unidad, obtendrán los mismos puntos de experiencia que la unidad. Si el personaje va acompañado de una escolta de algún tipo, se cuenta como parte de dicha unidad de escolta a efectos de obtención de puntos de experiencia y honores de batalla, y los resultados obtenidos se le aplican al personaje y a la unidad como conjunto.

PUNTOS DE EXPERIENCIA:

COMBATIR EN UNA BATALLA +150

La unidad obtiene +150 puntos de experiencia por cada batalla en la que participe.

ESTAR EN EL BANDO GANADOR +50

Si la unidad está en el bando vencedor, obtiene +50 puntos de experiencia.

FORZAR A RETIRARSE A UNA UNIDAD ENEMIGA TRAS UN ASALTO +100

Si la unidad fuerza a una unidad enemiga a *retirarse* tras un ataque, si la aniquila (acaba con todas las miniaturas de la unidad), si la destruye tras efectuar una *persecución arrolladora* o si destruye un vehículo en un asalto, obtiene +100 puntos de experiencia.

REDUCIDA A LA MITAD DE LOS EFECTIVOS ORIGINALES/ VEHÍCULO DESTRUIDO -1D3X100

Si la unidad es reducida a la mitad o menos de sus efectivos originales o si un vehículo sufre un daño perdurable (ha sido *inmovilizado* o parte de su armamento principal o de artillería pesada ha sido destruido), perderá -1D3 x 100 puntos de experiencia. Deduces estos puntos de experiencia del resto de puntos obtenidos en esta batalla (aunque su experiencia no se ve reducida por debajo de la experiencia que tuviera antes de la batalla).

ANIQUILADA/VEHÍCULO DESTRUIDO -100 DEL TOTAL

Si la unidad es aniquilada o sale del terreno de juego batiéndose en *retirada* o si el vehículo es destruido, no obtiene puntos de experiencia de ningún tipo en la batalla. Además, la unidad pierde -100 puntos de experiencia de su total al inicio de la batalla (lo que la puede situar por debajo de 0 puntos de experiencia).

IR MÁS ALLÁ DEL DEBER +1D6X10

Al final de la partida, cada jugador puede designar una de las unidades de su ejército como la que más admirablemente se las ha arreglado en batalla. Esta unidad obtendrá +1D6 x 10 puntos de experiencia y una medalla, joya espectral o algo por el estilo.

REAGRUPARSE +50

Una unidad que supere un *chequeo de liderazgo* para reagruparse tras haber fallado un *chequeo de moral* obtiene +50 puntos de experiencia ("¡El que lucha y huye vive para combatir otro día!").

CUMPLIR LOS OBJETIVOS DE LA MISIÓN +100

El vencedor de la mayoría de misiones se determina según cuántas unidades que puntúan han alcanzado el objetivo de la misión (consulta la sección *Reglas especiales de las misiones* en la página 85). Si se trata de una unidad que puntuá a efectos de determinar el vencedor de la partida, la unidad obtiene +100 puntos de experiencia.

Los puntos de experiencia son acumulativos. Por ejemplo, si una unidad está en el bando vencedor y ha obtenido 100 puntos de experiencia por alcanzar los objetivos de la misión pero, al mismo tiempo, ha sido reducida a la mitad de sus efectivos originales y el jugador decide que *ha ido más allá del deber*, la unidad habrá obtenido los siguientes puntos de experiencia:

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Combatir	+150
Ganar	+50
Cumplir los objetivos de la misión	+100
Mitad de efectivos (si el resultado de 1D3x100 es 200)	-200
Ir más allá del deber (si el resultado de 1D6x10 es 40)	+40
Puntos de experiencia por batalla	+140

EFFECTOS DE LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA

Cuando una unidad gana o pierde experiencia y cambia su situación, obtendrá beneficios o sufrirá penalizaciones. Una unidad obtendrá un honor de batalla por cada 1.000 puntos de experiencia. Cada honor de batalla se representa mediante una bonificación, en función del tipo de unidad. Tira un dado por cada honor de batalla que obtenga la unidad y consulta la tabla de honores de batalla adecuada para la unidad.

Al igual que las unidades obtienen honores de batalla al acumular puntos de experiencia, pueden perderlos si pierden puntos de experiencia. Si los puntos de experiencia de la unidad caen por debajo de un límite de 1.000 puntos, la unidad perderá un honor de batalla al azar. Esto representa que la unidad pierde a algunos de sus soldados expertos.

Por ejemplo, la escuadra Morlok, una escuadra de infantería del 8º regimiento de Valhalla de la Guardia Imperial, ha obtenido 2.050 puntos de experiencia y dos honores de batalla, *expertos en combate urbano* y *unidad de recios* después de una campaña especialmente dura. Pero, tras una derrota, la unidad sufre grandes bajas y sale del tablero batiéndose en retirada, por lo que pierde 100 puntos de experiencia y se queda con 1.950. Como esto hace que los puntos de experiencia de la unidad caigan por debajo de un límite de 1.000 puntos, la unidad perderá un honor de batalla. El jugador decide que, si obtiene un resultado de 1 a 3 en el dado, perderá el honor *expertos en combate urbano* y que, si obtiene un resultado de 4 a 6, perderá el honor de batalla *unidad de recios*. El jugador obtiene un 4, así que la unidad deja de ser una *unidad de recios*.

CONVERTIRSE EN UNA UNIDAD DE ELITE

Una unidad de tropas de línea, apoyo pesado o ataque rápido con 3.000 o más puntos de experiencia se convierte en una unidad de elite. Estas unidades especializadas suelen ser requeridas para combatir en muchas batallas, así que su disponibilidad está limitada. Para representar este hecho, las unidades de tropas de línea, apoyo pesado o ataque rápido con 3.000 o más puntos de experiencia se consideran unidades de elite a la hora de organizar el ejército, de desplegar, etc.

Nota del diseñador: habrás observado que el hecho de que una unidad se convierta en elite no conlleva ningún incremento de su coste en puntos. Esto se debe a que, si

todos los jugadores de la campaña están jugando el mismo número de partidas, todos tendrán las mismas oportunidades de ganar experiencia. En las campañas en las que varios jugadores no puedan jugar tantas partidas como el resto, podrías aumentar un 10% el valor en puntos de la unidad por cada honor de batalla que tenga, con la idea de equilibrar las partidas entre los jugadores que han jugado pocas partidas y los que han jugado un montón. Por ejemplo, una escuadra de guerreros tau de la Casta del Fuego que cueste 120 puntos y tenga dos honores de batalla costaría 144 puntos. A lo largo del tiempo hemos visto que, si aplicas esta regla, los jugadores acaban dejando de jugar con estas unidades porque tienen que alterar frecuentemente su lista de ejército, pero de todas formas recomendamos este método si es bueno para tu campaña y tus jugadores.

LA EXPERIENCIA EN DIFERENTES ESCENARIOS

MISIÓN: RESCATE

Si la unidad se encuentra en posesión del objetivo al final de la partida, la unidad obtiene +200 puntos de experiencia.

MISIÓN: EXTERMINIO

Cada unidad que puntúa del bando vencedor que haya sobrevivido obtiene +150 puntos de experiencia. Ten en cuenta que una unidad que vuelve a entrar en juego debido a la regla especial *ofensiva total* se cuenta como una unidad diferente a efectos de una campaña (se considera que la original ha sido aniquilada). Perder una batalla en la que tu bando utilizó la táctica exterminio es un duro golpe para los supervivientes; por ello, si el atacante pierde, ninguna de sus unidades obtendrá puntos de experiencia (aunque pueden perderlos).

MISIÓN: ASALTO A UN BÚNKER

Toda unidad que puntúe que ocupe un búnker sin oposición al final de la batalla obtiene +100 puntos de experiencia.

MISIÓN: SABOTAJE

Si la unidad destruye el objetivo, obtiene +100 puntos de experiencia.

MISIÓN: ASALTO A UNA FORTIFICACIÓN

Toda unidad que puntúe que ocupe un búnker sin oposición al final de la batalla obtiene +100 puntos de experiencia.

MISIÓN: ROMPER EL CERCO

Toda unidad que abandone el campo de batalla por alguno de los bordes cortos de la mesa de juego obtiene +100 puntos de experiencia.



MODIFICAR UNA UNIDAD

Una unidad gana experiencia por combatir en equipo y por familiarizarse con sus armas. Si se incorporan nuevos reclutas, la experiencia de la unidad se deteriorará, ya que el nivel de habilidad general habrá bajado. Esto se representa mediante la pérdida de experiencia cuando la unidad es reducida a la mitad de efectivos o aniquilada.

Sin embargo, si a una unidad se le suministra nuevo equipo o su función en el campo de batalla ha cambiado, puede que necesite tiempo para recobrar la experiencia, aunque también es posible que una unidad cambie y los combatientes se adapten a su nueva función sin perder experiencia. Por cada cambio efectuado en una unidad (cada nuevo miembro, oficial diferente y cosas similares), debes superar un *chequeo de liderazgo*. Si se supera, el cambio no habrá afectado a la unidad; si no se supera, la unidad pierde el número de puntos de experiencia indicado en la tabla Experiencia Perdida por Cambios.

Para los vehículos, hay que utilizar los atributos de Liderazgo indicados en la tabla Liderazgo de los Vehículos.

LIDERAZGO DE LOS VEHÍCULOS

Marines del Caos	9
Eldars Oscuros	8
Eldars	8
Guardia Imperial	7
Los Perdidos y los Condenados	6
Orkos	7
Hermanas de Batalla	8
Marines Espaciales	8
Tau	7

ENTRENAMIENTO SUPLEMENTARIO

En caso de fallar el *chequeo de liderazgo* tras efectuar un cambio en la unidad y determinar la cantidad de experiencia perdida, la unidad puede volver a la base para recibir entrenamiento. Puedes retirar la unidad de la campaña inmediatamente en vez de que pierda experiencia. Por cada batalla de la campaña en la que no participe, la unidad evitará perder 100 puntos de experiencia por haber sufrido algún cambio. Por ejemplo, el sargento de una escuadra de infantería de la Guardia Imperial ha pasado a ser un sargento veterano y ha sido equipado con granadas de fragmentación. Desafortunadamente, el jugador que controla la unidad ha fallado el *chequeo de liderazgo* por alterar el equipo (el tipo no sabía si lanzar la granada o la argolla!). La unidad tendría que perder -100 puntos de experiencia, pero el jugador prefiere que la unidad no participe en la siguiente batalla (mientras recibe entrenamiento suplementario para aprender a lanzar granadas o a respetar a su líder) y, por tanto, la unidad no pierde experiencia.

LA EXPERIENCIA Y LOS CODEX

Algunos codex de Warhammer 40,000 detallan la forma en la que la experiencia afecta a los ejércitos que describen. Por ejemplo, los Necrones, que son autómatas sin identidad individual, no aprenden de la experiencia y no obtienen honores de batalla. En otros libros se detalla la forma en que ciertas unidades pueden obtener puntos de experiencia adicionales, como es el caso del Codex Cazadores de Demonios, en el que se indica que cualquier unidad de Cazadores de Demonios que acabe con un gran demonio obtiene +400 puntos de experiencia.

Además, en otros codex, como en el Codex Combate Urbano, hay honores de batalla adicionales que pueden ser obtenidos por unidades que estén jugando una campaña que se desarrolle en un ambiente concreto detallado en dicho codex. En la mayoría de casos, las unidades podrán elegir entre los honores de batalla que presentamos en este reglamento y los que se incluyen en un codex en cuestión. No obstante, consulta el libro correspondiente para saber más detalles sobre las formas en que tus unidades pueden ganar experiencia y convertirse en veteranas durante una campaña.

HONORES DE BATALLA

Cuando una unidad haya acumulado 1.000 puntos de experiencia, tendrá que efectuar una tirada de dado en la tabla de honores de batalla correspondiente. Cada honor de batalla consiste en un tipo de repetición de dado que se puede efectuar una sola vez por batalla. Puede tratarse de la repetición de una tirada para herir, que podría usarse tanto en la fase de disparo como en la de asalto, o podría tratarse de la repetición de una *tirada de salvación por cobertura*. En cualquier caso, la repetición de la tirada se aplica a todos los miembros de la unidad y deben repetirse todos los dados del tipo especificado, incluso los que hayan conseguido su objetivo. Siempre tienes que aceptar el segundo resultado. También has de tener en cuenta que, si la unidad ya tiene una repetición de tirada de ese tipo (porque, por ejemplo, tiene armas acopladas o una habilidad especial), debes acogerte a la regla universal de que no se puede repetir la repetición de una tirada.

Una misma unidad puede acumular múltiples honores de batalla del mismo tipo. Por ejemplo, al ganar su primer honor de batalla, tira el dado y obtiene *expertos en combate urbano*, por lo que podrá repetir un *chequeo por terreno*.



En la oscuridad, un ciego es el mejor guía. En los tiempos de caos, busca un loco que te enseñe el camino.

EXPERIENCIA PERDIDA POR CAMBIOS

CAMBIO EFECTUADO

Número de efectivos

EXPERIENCIA PERDIDA SI NO SE SUPERA EL CHEQUEO

-100 puntos de experiencia por cada miembro de la escuadra añadido o retirado.

Armamento/equipo

-100 puntos de experiencia por cada arma o pieza de equipo.

Transporte

-100 puntos de experiencia por cada vehículo añadido o retirado.

Oficial

-1D3x100 puntos de experiencia por cada oficial añadido o retirado.



difícil. Si al obtener su segundo honor de batalla consigue el mismo resultado, la unidad podrá repetir dos *chequeos por terreno difícil* por partida. Recuerda que no puedes repetir la repetición de una tirada; así que cada repetición tendrá que aplicarse a dos *chequeos por terreno difícil* diferentes.



Nota del diseñador: la idea de expresar la habilidad de una unidad mediante repeticiones de tiradas es muy simple. En vez de otorgar habilidades especiales que cambien el papel de la unidad, que resulten inapropiadas o, simplemente, que sean demasiado difíciles de recordar en mitad de la partida, representar los honores de batalla mediante las repeticiones de tiradas es muy sencillo. Las repeticiones de tiradas no hacen que una unidad sea "mejor" o capaz de hacer nuevas cosas; hacen que sea más efectiva en lo que ya sabe hacer. Y no nos engañemos: eso es justamente lo que quiere un general de la mayor parte de sus unidades.

En la línea superior se pone la información básica que puedes utilizar cuando organices tu ejército a partir de tu archivo de tarjetas de unidad.

Utiliza esta sección para anotar los perfiles de los guerreros y vehículos de la unidad. Los dreadnoughts pueden utilizar ambas secciones. Anota sus propiedades especiales bajo el epígrafe "Especial".

Escribe el perfil del armamento de la unidad para consultarla durante la batalla.

Si quieras participar en una campaña, es una gran idea llenar una tarjeta de unidad para cada una de las unidades de tu ejército. En esta tarjeta podrás anotar la progresión de la unidad a lo largo de las diferentes batallas. Las unidades obtendrán o perderán puntos de experiencia y con ellos honores de batalla que puedes anotar en esta tarjeta. Si haces algún cambio en la composición de la unidad, solo tienes que cambiarlo en la tarjeta para que quede reflejado; y debes hacer nuevas tarjetas para las nuevas unidades. Usa el espacio que queda por detrás para anotar la experiencia obtenida, los honores de batalla y la historia de la unidad.

NOMBRE DE LA UNIDAD:		TIPO DE UNIDAD:		VALOR EN PUNTOS:				PUNTOS DE EXPERIENCIA:			
No.	Tipo de soldado	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Especial
No.	Tipo de vehículo	HP	Blindaje: Frontal			Lateral		Posterior		Especial	
Armamento		Alcance	Fuerza		FP	Disparos		Reglas especiales			

(Classified)

HONORES DE BATALLA: INFANTERÍA, MOTOCICLETAS Y CABALLERÍA

1D6 HABILIDAD

- 1 **Expertos en combate urbano:** la unidad puede repetir un *chequeo por terreno difícil o por terreno peligroso* (las motocicletas a reacción repiten la tirada si obtienen este resultado).
- 2 **Unidad de recios:** la unidad puede repetir las tiradas para herir fallidas durante una sola fase de disparo o de combate cuerpo a cuerpo de un jugador.
- 3 **De vuelta de todo:** la unidad puede repetir un *chequeo de moral* (las unidades con la regla especial *coraje* repiten la tirada si obtienen este resultado).
- 4 **Aniquiladores de tanques:** la unidad puede repetir una tirada para penetrar el blindaje fallida.
- 5 **Supervivientes natos:** si la unidad es derrotada en un asalto, puede repetir el *chequeo de retirada*.
- 6 **Despliegue rápido:** si está en la reserva, la unidad puede repetir su tirada de *reservas*.

Todas las unidades que no se consideran vehículos obtienen sus honores de batalla en esta tabla.

MODELISMO DE CAMPAÑA

Para representar los honores de batalla de tus escuadras y vehículos, puedes añadir equipo adicional, pinturas de guerra, fichas y marcas de las bajas a las viejas y nuevas escuadras que participen en la campaña.

En estas páginas te mostramos algunos ejemplos de personajes o escuadras que se han ganado las espuelas en el campo de batalla.



Expertos en combate urbano: el Guardia Imperial Kintaro, del 3º de Cadia, ha quitado a su bolter pesado todas las partes innecesarias para poder moverse más rápidamente entre las ruinas.



Unidad de recios: Khârvath, autoproclamado profeta de los dioses del Caos, graba el nombre de cada uno de los enemigos con los que ha acabado en un libro que porta encadenado a su servoarmadura.



De vuelta de todo: la armadura de especialista del Exarca Ulthanuir porta muchos trofeos distintivos, que son un silencioso testimonio de los cientos de campañas en las que ha participado a lo largo de mil vidas.



Aniquiladores de tanques: el Hermano Masakari, de la Legión Helion, es un experto en demolición y siempre lleva una bomba de fusión a mano para resolver los encuentros inesperados.



Supervivientes natos: el Cabo Andor, del 11º de Vernia, es un veterano de muchos asaltos peligrosos y lleva las cabezas de sus enemigos para demostrarlo.



Despliegue rápido: al igual que muchos otros en el Capítulo de los Cicatrices Blancas de los Marines Espaciales, el Hermano Torias está especializado en ataques relámpago y ha modificado su motocicleta para que sea más veloz.

Una de las maneras de representar que un soldado está *de vuelta de todo* es añadir trofeos y equipo adicional a la miniatura.



Este carnifex tiene los restos de una motocicleta a reacción eldar modelados en su peana.



Este Orko con un akribillador pezado porta la cabeza de un cadiano a modo de trofeo.



A este señor del Caos se le ha añadido un disco de Tzeentch transformado.



Los cascos del estandarte de este noble orko han sido pintados de forma que representen los diferentes capítulos de Marines Espaciales a los que se ha enfrentado.



A este noble orko se le ha añadido una hombrera de los Marines Espaciales de los Cicatrices Blancas.



Este "cazador de Tiránidos" lleva un pedazo de caparazón tiránido como hombrera y usa un cuchillo hecho a partir de la garra de un termagante.

El tamaño de este kaudillo orko ha aumentado (literalmente) durante el curso de una campaña. Empezó modelado a partir del cuerpo de un ogre, luego pasó a estar representado por la miniatura de un kaudillo y acabó siendo sustituido por un Ghazghkull Thraka transformado con un par de ojos biónicos.



HONORES DE BATALLA: VEHÍCULOS

1D6 HABILIDADES

- 1 **Terrorífico:** el controlador del vehículo puede pedir a una unidad enemiga que repita el *chequeo de moral* provocado por el ataque de *brutalidad acorazada* de ese vehículo (los bípedos repiten la tirada si obtienen este resultado).
- 2 **Tripulación endurecida:** el controlador del vehículo puede pedir que se repita la tirada del efecto causado por un impacto superficial sufrido por este vehículo.
- 3 **Blindaje reforzado:** el controlador del vehículo puede pedir que se repita la tirada del efecto causado por un impacto interno sufrido por este vehículo.
- 4 **Artilleros expertos:** el vehículo puede repetir una tirada para impactar fallida o una tirada del dado de dispersión.
- 5 **Pilotos expertos:** el vehículo puede repetir un *chequeo por terreno peligroso* (los vehículos gravitatorios repiten la tirada si obtienen este resultado).
- 6 **Aniquiladores de tanques:** el vehículo puede repetir una tirada para penetrar el blindaje fallida.

Todos los vehículos obtienen sus honores de batalla en esta tabla.



Terrorífico: el Land Raider del Caos Muerte Rugiente ha asimilado las almas de todos aquellos que ha aplastado con sus orugas y emite un rugido infernal al cargar contra las líneas enemigas.



Tripulación endurecida: los numerosos sellos de pureza, cicatrices de batalla e insignias de campaña que cubren el caparazón del Hermano Dorn hablan por sí mismos de su ilustre historia y habilidades de combate.



Blindaje reforzado: este Leman Russ, de las Fuerzas de Defensa de Karax, ha reforzado el blindaje que cubre sus orugas para reducir la efectividad del fuego enemigo.



Artilleros expertos: los artilleros de los tanques gravitatorios Falcón del Mundo Astronave de Saim-Hann son altamente competitivos en batalla, por lo que pintan un símbolo en la torreta de su vehículo por cada enemigo destruido.



Pilotos expertos: el Cosechador de Sangre, un Profanador del Caos con muchas conversiones y dedicado a Khorne, ha "obtenido" un nuevo par de patas para poder atravesar el terreno difícil con mayor facilidad.



Aniquiladores de tanques: los sentinels de las Tropas de Jungla de Catachán portan muchos elementos para camuflarse, que les permiten obtener unos preciosos segundos para encontrar los puntos débiles en el blindaje enemigo.



Los trofeos y los sellos de pureza pueden representar el honor de batalla tripulación endurecida.



La peana de este sentinel incluye el cadáver de un Marine Espacial de los Templarios Negros, un enemigo de una antigua campaña.

Este dreadnought de los Marines Espaciales de los Ángeles Sangrientos tiene blindaje adicional y sellos de pureza.



A este carro de guerra se le ha añadido la cabeza de un Tiránido para amedrentar a sus oponentes alienígenas.



Este carro de guerra está recubierto con estilo libre con trofeos y marcas de las bajas ocasionadas.



LA BATALLA DE LA ISLA DEL FÉNIX

Las unidades de la Legión de Acero de Armageddon, apoyadas por las cañoneras Thunderhawk del Capítulo de los Dragones Negros del Adeptus Astartes, aterrizaron en el relativamente pequeño campo aéreo de Victorinus, en la Isla del Fénix, como respuesta a los desembarcos orkos acontecidos en el Norte, que amenazaban con cortar las líneas de abastecimiento imperiales y provocar el inicio de una guerra. Tanto la Legión de Acero como sus aliados los Dragones Negros comprobaron que gran parte de las fuerzas indígenas habían tenido que retroceder ante el avance orko y que había muchos lugares a los que llegaban tarde. El Puente Heliópolis había sido destruido por completo, por lo que la isla no podía recibir refuerzos. Los Orkos habían enviado equipos de sabotadores para destruir las líneas de abastecimiento de la mina del Desfiladero de Nadala y del Puerto Arrecife del Ibis. Los cazabombarderos orkos habían hundido muchos gigantesques en los embarcaderos del Muelle Jabiru y la atmósfera de la Isla del Fénix estaba tan contaminada que el aire empezaba a ser irrespirable.

La tarea de las fuerzas del Imperio era recuperar el control de las zonas de la Isla del Fénix que habían caído en manos de los Orkos. La prioridad de los pieles verdes era la destrucción, por lo que varios kilómetros a la redonda de la mina del Desfiladero de Nadala se encontraban en llamas. Mientras la atmósfera se tornaba tan caustica que el aire quemaba la piel desprotegida, más y más fuerzas de defensa imperiales se tuvieron que replazar bajo tierra o huir de la isla por completo, y los Dragones Negros fueron los únicos que pudieron seguir acercándose al enemigo. Los sabotadores orkos fueron rodeados rápidamente e inmediatamente se produjeron virulentos combates. Muchos de los Orkos prefirieron huir a los mares de llamas antes que enfrentarse a las garras del dragón, las tropas de élite de los Dragones Negros, que con sus crestas óseas y sus devastadoras cargas se habían ganado una terrible reputación entre las filas enemigas.

Pero fue en la refinería de la Bahía de las Valkirias donde acabó por sellarse el destino de la isla. Mientras miles de Orkos sembraban la destrucción en la refinería, los Dragones Negros atacaron. Su primera acción fue disparar a los cilindros de sustancias químicas venenosas hasta agujercarlos y los combatientes no tardaron en estar cubiertos hasta las rodillas de limo corrosivo y vapores de ácido. Los sabotadores orkos no pudieron escapar a la marea de sustancias volátiles y muchos de ellos murieron cuando sus piernas se desintegran y cayeron en las corrientes letales. La servoarmadura de los Dragones Negros los protegía de todo mal mientras destrozaban a sus enemigos sufriendo a cambio las mínimas bajas. Desgraciadamente, ahora la refinería es inútil para el Imperio, lo que supondrá la ruptura de importantes rutas de suministros desde la tierra yerma en la que se ha convertido la Isla del Fénix.

La labor de consolidación del territorio recuperado está en manos de los hombres y mujeres de la Legión de Acero, que han aceptado el reto de purgar su planeta natal de la amenaza orka con resolución y estoicismo. Cada uno de ellos ha hecho el voto de combatir hasta la muerte por el Dios Emperador de la Humanidad.

Fragmento del 5º tomo, capítulo XII, de las Crónicas de Armageddon.

En esta sección te presentamos el ejemplo completo de una campaña. La Batalla de la Isla del Fénix fue un conflicto que tuvo lugar durante la primera fase de la Tercera Guerra de Armageddon, cuando las fuerzas del Kaudillo Orko Ghazghkull Mag Uruk Thraka volvieron cincuenta y siete años después de que su primera invasión arrasase el planeta hasta los cimientos. La Isla del Fénix fue el escenario de amargos combates a causa del desembarco orbital de varios piedroz orkos en la isla con el único objetivo de capturar o destruir las importantes refinerías de esta zona. Aunque al principio las bajas entre los defensores fueron severas, la tenacidad de las unidades de la Guardia Imperial locales, apoyadas por el Capítulo de los Dragones Negros del Adeptus Astartes, acabó por dar al traste con los planes orkos.

La campaña que te presentamos en estas páginas es, sin duda, una campaña en árbol; pero el árbol está superpuesto sobre un mapa de la Isla del Fénix, lo que significa que cada nudo de la campaña se relaciona con una batalla importante a efectos del progreso de la campaña y de determinar las zonas controladas por cada bando.

En cuanto al trasfondo de la campaña, hemos decidido que cada localidad del mapa corresponda a alguna de las misiones. Como existen varias posibles rutas entre los diferentes nudos (algunas más sencillas que otras), hemos decidido que fuese necesario efectuar una tirada de dado para cruzar ciertas zonas.

Nota del diseñador: como podrás comprobar, la campaña empieza en mitad de la acción; los Orkos ya han capturado unos cuantos nudos del mapa de campaña. Esto se debe a que la experiencia nos ha enseñado que, si pretendes que un ejército invasor empiece la campaña sin controlar ningún territorio, lo más probable es que la campaña se acabe a las primeras de cambio si los invasores tienen mala suerte en las etapas iniciales. Además, un comienzo así puede resultar muy cuesta arriba para el atacante, por lo que hemos decidido que los Orkos empiecen con tantos territorios como los defensores del Imperio.

JUGAR LA CAMPAÑA

Para jugar la Batalla de la Isla del Fénix son necesarios dos jugadores, uno de los cuales debería jugar con Guardia Imperial o Marines Espaciales y el otro con Orkos (preferiblemente), aunque no hay razón ninguna por la que el trasfondo no pueda adaptarse a los ejércitos de que dispongas. Nosotros hemos decidido utilizar Orkos y la Legión de Acero de Armageddon.

Los territorios iniciales de cada jugador se indican en la descripción de cada uno de los nudos. Al principio de cada turno de campaña, los jugadores utilizan el Factor de Estrategia de su ejército para determinar quién juega en primer lugar al atacar un nudo ocupado o al ocupar y reclamar uno desocupado. El jugador que gane la *tirada de estrategia* puede entrar en un solo nudo adyacente al que se encuentra y ocuparlo, siempre que esté desocupado, o declarar que va a atacarlo si el nudo está ocupado por el enemigo.

En cualquiera de los dos casos, cada uno de los jugadores solamente puede entrar en un nudo o atacar un nudo por turno de campaña. Si el resultado de una batalla es un empate, ambos bandos tendrán que retirarse y el nudo quedará desocupado.

Cada nudo contiene la descripción de la zona, qué misiones podrán jugarse en ella y cualquier nota especial en referencia al terreno.

A veces, las rutas entre nudos tendrán asignado un número que indica la dificultad. En estos casos, el jugador tendrá que efectuar una tirada de dado y obtener un resultado igual o mayor para poder cruzar dicha zona. Si no tiene éxito, el jugador no podrá utilizar esa ruta en este turno y la batalla no tendrá lugar. Las rutas no pueden ser ocupadas.

La campaña llega a su fin cuando uno de los jugadores haya capturado todos los nudos.



The map shows the layout of Isla del Fénix with numbered locations and hazard icons:

- 1. Desembarco de piedroz orkos
- 2. Puente Heliópolis
- 2a. Zona norte del Puente Heliópolis
- 2b. Zona sur del Puente Heliópolis
- 3. Espaciopuerto Victorinius
- 4. Puerto Arrecife del Ibis
- 5. Mina del Desfiladero de Nadala
- 6. Refinería de la Bahía de las Valkirias
- 7. Muelle Jabiru
- 8. Almacén de mineral de la Isla del Fénix

Icons indicate hazards: skull with oil, skull with smoke, skull with toxic smoke, skull with metal shrapnel, skull with radiation.

1. Desembarco de piedroz orkos
2. Puente Heliópolis
- 2a. Zona norte del Puente Heliópolis
- 2b. Zona sur del Puente Heliópolis
3. Espaciopuerto Victorinius
4. Puerto Arrecife del Ibis
5. Mina del Desfiladero de Nadala
6. Refinería de la Bahía de las Valkirias
7. Muelle Jabiru
8. Almacén de mineral de la Isla del Fénix

1. DESEMBARCO DE PIEDROZ ORKOS

Docenas de piedroz orkos han caído por todo Armageddon, lo que ha proporcionado a las fuerzas de Ghazghkull gigantescas "ciudadelas preparadas". No se trata solo de monstruosos asteroides fortaleza con todo tipo de armas, sino que también contienen enormes mecanismos de teleportación que los mekanicoz orkos utilizan para traer gargantes, más tropas y artillería pesada en grandes cantidades a la superficie del planeta. El piedro que ha caído en la Isla del Fénix lo ha hecho en la parte terrestre del Puente Heliópolis, por lo que la Isla solo podrá recibir refuerzos por el Espaciopuerto Victorinius.

Este nudo empieza en manos de los Orkos.

Tira un dado para determinar la siguiente misión:

1D6	Misión jugada
1-2	Asalto a una fortificación
3-6	Asalto a un búnker

El terreno de este nudo debería estar altamente fortificado y rodeado de trampas orkas.

2. PUENTE HELIÓPOLIS

El enorme puente que une la Isla del Fénix con el Desierto de Fuego está defendido por bastiones blindados, baterías y emplazamientos defensivos lo suficientemente resistentes como para aguantar cualquier ataque (excepto los más fuertes). Está defendido a ambos lados por búnkeres fortificados y trampas para vehículos. El lado del Desierto de Fuego fue escenario de crudos combates cuando el piedro orko aterrizó y aplastó sus defensas durante el asalto a la isla. La carretera está estropeada y agujereada y por el medio hay buggies y kamionez en llamas.

Este nudo empieza en manos de los Orkos.

Tira un dado para determinar la siguiente misión:

1D6	Misión jugada
1-4	Patrulla
5-6	Ocupar y mantener

El terreno de este nudo debería ser terreno abierto en el que hubiera dispersas ruinas y vehículos destruidos en llamas.

2A. ZONA NORTE DEL PUENTE HELIÓPOLIS

Este nudo empieza en manos de los Orkos.

Tira un dado para determinar la siguiente misión:

1D6	Misión jugada
1-4	Ataque relámpago
5-6	Sabotaje

2B. ZONA SUR DEL PUENTE HELIÓPOLIS

Nadie controla este nudo al principio.

Tira un dado para determinar la siguiente misión:

1D6	Misión jugada
1-4	Aniquilación
5-6	Ataque relámpago

El terreno de este nudo debería disponerse de acuerdo con lo explicado en la sección *Organizar una batalla*.

3. ESPACIOPUERTO VICTORINIUS

En el espaciopuerto se han asentado escuadrones de Thunderbolts y Furias para proporcionar cobertura aérea a la isla y para organizar ataques contra las caravanas orkas y los transportes marítimos. Los hangares subterráneos blindados ocultan las naves, y sus estructuras, hechas con segmentos modulares de adamantium, pueden reemplazarse fácil y rápidamente en caso de sufrir daños. La base está defendida de los ataques aéreos por baterías Hydra y de los ataques terrestres por una multitud de búnkeres, líneas defensivas y regimientos de la Guardia Imperial. El Capítulo de los Dragones Negros del Adeptus Astartes se está preparando para efectuar un aterrizaje masivo en Victorinius con sus Thunderhawks para evitar que la mina del Desfiladero de Nadala caiga en manos de los Orkos.

Este nudo empieza en manos del Imperio.

Tira un dado para determinar la siguiente misión:

1D6	Misión jugada
1-4	Patrulla
5-6	Asegurar el control

El terreno de este nudo debería contener tantas fortificaciones dañadas como sea posible.

4. PUERTO ARRECIFE DEL IBIS

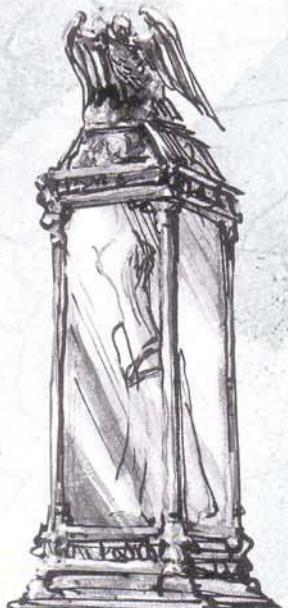
Los navíos imperiales que escoltan los gigantánques de mineral por el Mar Hirviente están atracados en el Arrecife del Ibis, en la costa oeste de la Isla del Fénix. Esta base militar está fuertemente fortificada y rodeada por tierra por profundas trincheras, búnkeres y artillería. También se beneficia de la protección que le ofrecen las naves estacionadas en el Espaciopuerto Victorinius. La zona marítima está constantemente patrullada y está sembrada de cientos de minas, por lo que se requiere información muy precisa para navegar por estas aguas.

Este nudo empieza en manos del Imperio.

Tira un dado para determinar la siguiente misión:

1D6	Misión jugada
1-4	Patrulla
5	Búsqueda y destrucción
6	Aniquilación

El terreno en este nudo debería contener tantas fortificaciones, trincheras y trampas para vehículos como sea posible.



5. MINA DEL DESFILADERO DE NADALA

Esta mina provee al Imperio de gran parte de las materias primas requeridas para continuar la guerra en Armageddon. La gran mina tiene una enorme profundidad y ha creado un entorno altamente tóxico, por lo que está permanentemente cubierta por densas nubes de ceniza y vapor. Antigua maquinaria y tecnología milenaria siguen recogiendo minerales bajo la superficie de la isla. Como muchas minas más de este tipo caigan en manos orkas, Armageddon estará perdido.

Este nudo empieza en manos de los Orkos.

En este nudo se juega la Misión: *Combate nocturno*.

El terreno de la zona de la mina del Desfiladero de Nadala debería representar un entorno infernal debido a la polución, con montones de productos químicos tan altos como un hombre, pozos de ácido, maquinaria oxidada y todo tipo de elementos de escenografía de estas características.



6. REFINERÍA DE LA BAHÍA DE LAS VALKIRIAS

Esta refinería produce materiales químicos y trata materias primas de incalculable valor para las forjas y las tiendas de maquinaria de Armageddon. Sus enormes tanques de filtración y bahías de procesamiento se extienden a lo largo de varios kilómetros cuadrados en los que hay gigantescas tuberías, vertidos químicos y chimeneas tan altas como torres que expulsan humo corrosivo a la atmósfera, lo que hace que la tierra sea inhabitable en cientos de kilómetros a la redonda. Este tipo de refinerías es vital para la resistencia continua de Armageddon y sin ellas la producción de armas y armas pesadas cesaría por completo.

Nadie controla este nudo al principio.

Tira un dado para determinar la siguiente misión:

1D6 Misión jugada

- | | |
|-----|----------------------------|
| 1-2 | Asalto a una fortificación |
| 3-5 | Sabotaje |
| 6 | Asalto a un búnker |

El terreno de este nudo debería ser el campo de batalla con mayor densidad de elementos de escenografía (altísimas chimeneas y enormes tanques de almacenaje). En caso de jugar la Misión: *Sabotaje*, intenta construir un tanque de almacenaje con el aspecto más peligroso y polucionado que nunca hayas imaginado para que haga las veces de objetivo.

7. MUELLE JABIRU

Los gigantánques cargados de mineral refinado en la Bahía de las Valkirias transportan su carga de valor incalculable a las tiendas de armas de Armageddon desde los muelles orientales de la Isla del Fénix. Este lugar está lleno de cientos de contenedores, grúas y rieles de carga magnéticos. Las estructuras han sufrido graves daños debido a los ataques de los cazabombarderos orkos y las defensas aéreas están en alerta máxima para conseguir mantener abierto el puerto. Varios tanques han sido hundidos en los atracaderos y se han derramado en el mar billones de toneladas de materialés. En el puerto se han llevado a cabo fuertes combates entre los saboteadores orkos y los defensores imperiales.

Este nudo empieza en manos del Imperio.

Tira un dado para determinar la siguiente misión:

1D6 Misión jugada

- | | |
|-----|------------------------|
| 1-3 | Patrulla |
| 4-5 | Búsqueda y destrucción |
| 6 | Sabotaje |

El terreno de este nudo debería representar la actividad industrial del Muelle Jabiru, por lo que habrá gran cantidad de cobertura tras la que se puedan resguardar las miniaturas.

8. ALMACÉN DE MINERAL DE LA ISLA DEL FÉNIX

Los preciosos minerales que se producen en las refinerías se almacenan aquí hasta ser transportados por el Mar Hirviente. Enormes depósitos llenos de bidones con productos químicos contaminan el aire con los vapores tóxicos que emanen. Gran parte de las defensas de esta zona están automatizadas a causa de los productos químicos altamente volátiles que se almacenan y los regimientos destacados en esta región suelen sufrir una rotación bastante regular debido a la peligrosa naturaleza del aire.

Este nudo empieza en manos del Imperio.

Tira un dado para determinar la siguiente misión:

1D6 Misión jugada

- | | |
|-----|------------------------|
| 1-2 | Aniquilación |
| 3-4 | Ocupar y mantener |
| 5-6 | Búsqueda y destrucción |

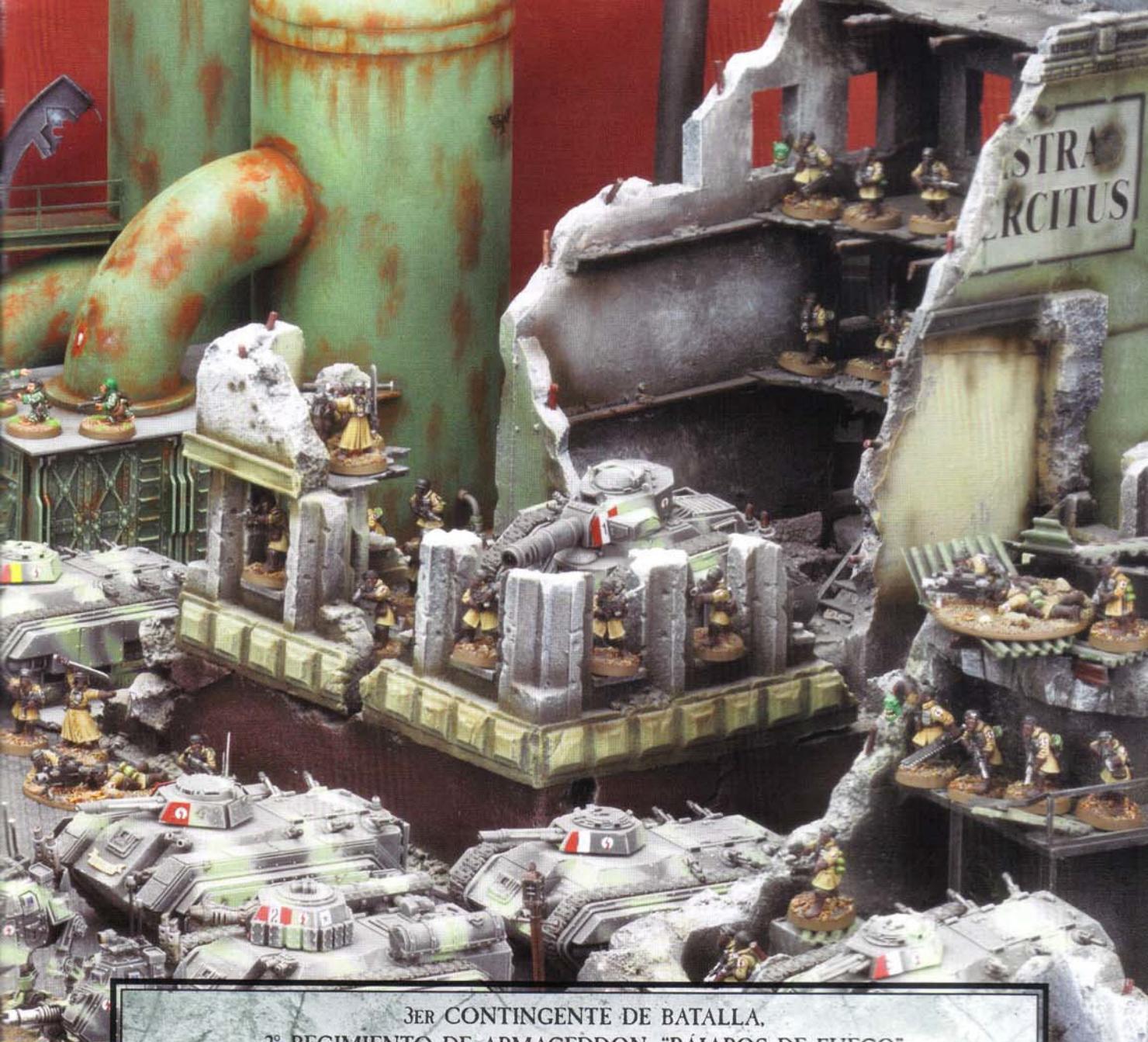
El terreno de este nudo debería estar en buenas condiciones, con gran cantidad de cobertura en forma de bidones.



LOZ PIZOTEADOREZ DE KOLMILLOZINIEZTRO

	Kaúdillo Kolmillozinieztro	Armadura pezada, rebanadora, akribillador ezpezial.
	10 Akribilladorez	Akribillador, 2 akribilladores pezados, 1 lanzakohetez.
	13 Piztoleroz y 1 Noble	Piztola y rebanadora, 1 achicharrador (el noble está equipado con petatankez).
	14 Granaderoz y 1 Noble	Piztola y rebanadora, granadaz de mano de fragmentación, 2 achicharradorez.
	12 Gretchins y 1 Ezclavista	Armas gretchins (el ezclavista está equipado con una piztola ezpezial y un atrapakuellos).
	11 Akribilladorez	Akribillador, 2 akribilladores pezados.
	3 Orugas	Akribillador pezado acoplado.
	1 Oruga	Lanzakohetez acoplado.
	4 Motoz y 1 Noble	Akribillador pezado acoplado.
	Loz Rudoz (8 Zoldados de Azalto)	Piztola y rebanadora, granadaz de mano de fragmentación y perforantes.
	El Deztrazador (Dreadnought)	2 akribilladorez pezados.
	Puñetazoz (Dreadnought)	1 akribillador pezado, 1 kemakema.
	Loz Eztruendozoz (3 Lataz Azezinaz)	1 akribillador pezado, 1 kemakema, 1 lanzakohetez.





**3^{ER} CONTINGENTE DE BATALLA,
2^º REGIMIENTO DE ARMAGEDDON, "PÁJAROS DE FUEGO"**

💀	Escuadra de Mando del Capitán Kamarov	Granadas de fragmentación y perforantes, bólter pesado, rifle de plasma, marca personal (espada), xenocombatientes (Orkos). Montada en un Chimera.
▶	Sección de Mando del Teniente Lemesk	Granadas de fragmentación, lanzamisiles, rifle de plasma, xenocombatientes (Orkos). Montada en un Chimera con reflector.
▶	Escuadra Primus	Granadas de fragmentación, bólter pesado, lanzagranadas, xenocombatientes (Orkos). Montada en un Chimera.
▶	Escuadra Secundus	Granadas de fragmentación, bólter pesado, lanzagranadas, xenocombatientes (Orkos). Montada en un Chimera.
▶	Los Desamparados (6 Guardias de restos)	Rifle de plasma, xenocombatientes (Orkos). Montados en un Chimera.
▶	Escuadra Tertius (escuadra de infantería mecanizada)	Lanzamisiles, rifle de plasma, xenocombatientes (Orkos). Montada en un Chimera con blindaje reforzado.
⚡	Cerberus (Hellhound)	Cañón infierno.
⚡	Escuadra Recon (escuadrón de Sentinels)	Cañón láser, xenocombatientes (Orkos).
✖	Ojoscerberos (francotiradores ratlings)	Rifle de francotirador.
💣	El Viejo Confiable (Leman Russ)	Cañón láser, bólteres pesados en las barquillas laterales.



ISLA DEL FÉNIX: ESCENOGRÁFIA GENÉRICA

Aunque puedes construir elementos de escenografía concretos para los diferentes campos de batalla de la campaña, es posible crear mesas de juego igual de entretenidas sobre las que jugar con unos pocos elementos de escenografía centrales de gran tamaño (como una fábrica en ruinas) o una serie de elementos de escenografía más genéricos y pequeños. En las mesas de juego que te mostramos en estas páginas solamente hay seis elementos centrales colocados en diferentes combinaciones con escenografía más genérica.



Cinco montones de escombros (colinas) hechos con poliestireno y componentes de diferentes miniaturas.



Trampas para tanques extraídas de la matriz de Obstáculos y barricadas de Warhammer 40,000.



Cuatro vallas de red metálica hechas con aluminio y madera de balsa.



Un tanque para almacenar combustible creado a partir de una lata de alubias precocinadas.



Dos cráteres de poliestireno.

REFINERÍA DE LA BAHÍA DE LAS VALKIRIAS



La refinería de la Bahía de las Valkirias consiste en kilómetros y kilómetros de tanques de filtración, tuberías y bahías de procesado de materiales. Si la refinería cae en manos de los Orkos, se cortará el abastecimiento de importantes suministros químicos y materias primas (las fábricas de Armageddon no podrán producir armas).

Dos edificios de gran tamaño en ruinas y un grupo de tanques de almacenaje son el punto focal de esta mesa de juego (la refinería). El resto de elementos de escenografía se han colocado para representar un perímetro en torno a la refinería. Al colocar los elementos de escenografía en diagonal se consigue una sensación de mayor profundidad.

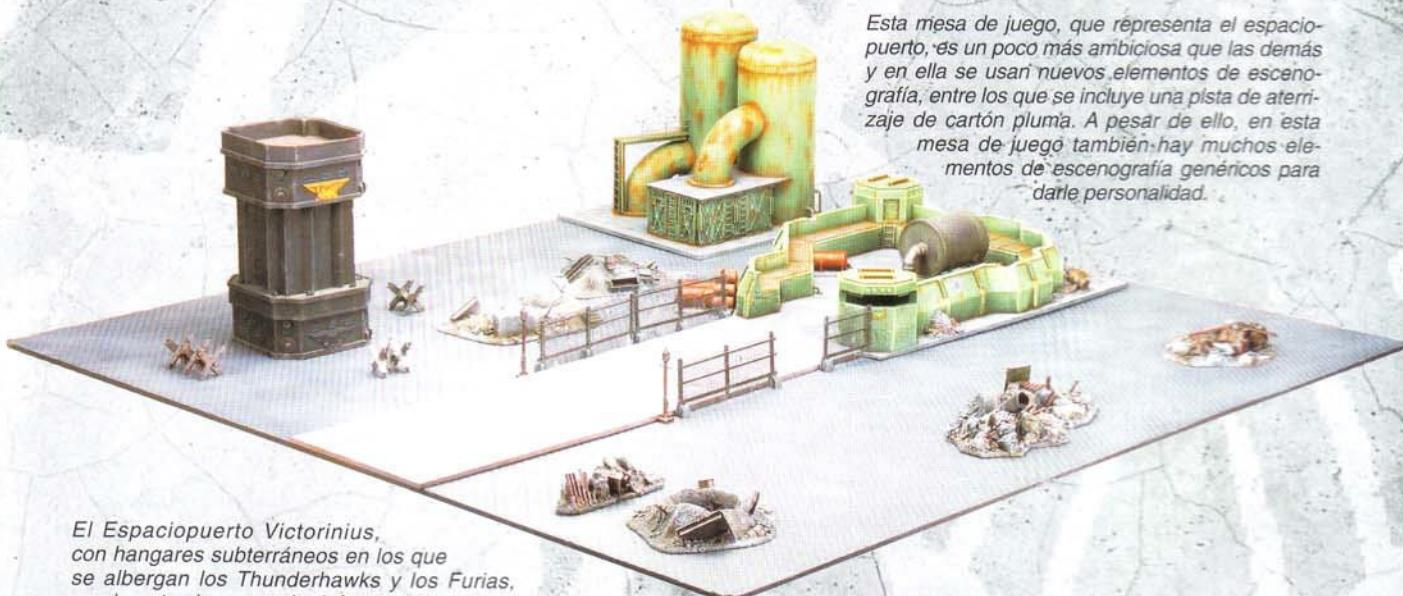
MINA DEL DESFILADERO DE NADALA

La mina del Desfiladero de Nadala es de vital importancia para que las fuerzas imperiales puedan hacer frente a la invasión orka. Los incontables ataques y contraataques han dejado parte de la zona en ruinas y hay innumerables cadáveres de uno y otro bando diseminados por los cráteres y los pozos de ácido.



Al igual que con la mesa que representa la refinería de la Bahía de las Valkirias, el punto central de esta mesa de juego son los edificios en ruinas. La presencia de la torre minera cambia por completo el aspecto de los elementos de escenografía, lo que prueba que se pueden obtener diferentes diseños con tan solo añadir algo de variedad.

ESPAZIOPUERTO VICTORINIUS



El Espaciopuerto Victorinius, con hangares subterráneos en los que se albergan los Thunderhawks y los Furias, es el punto clave para la defensa de la Isla del Fénix. Desde aquí lanzarán los Dragones Negros sus contraataques contra los Orkos.

Esta mesa de juego, que representa el espacio-puerto, es un poco más ambiciosa que las demás y en ella se usan nuevos elementos de escenografía, entre los que se incluye una pista de aterrizaje de cartón plumá. A pesar de ello, en esta mesa de juego también hay muchos elementos de escenografía genéricos para darle personalidad.



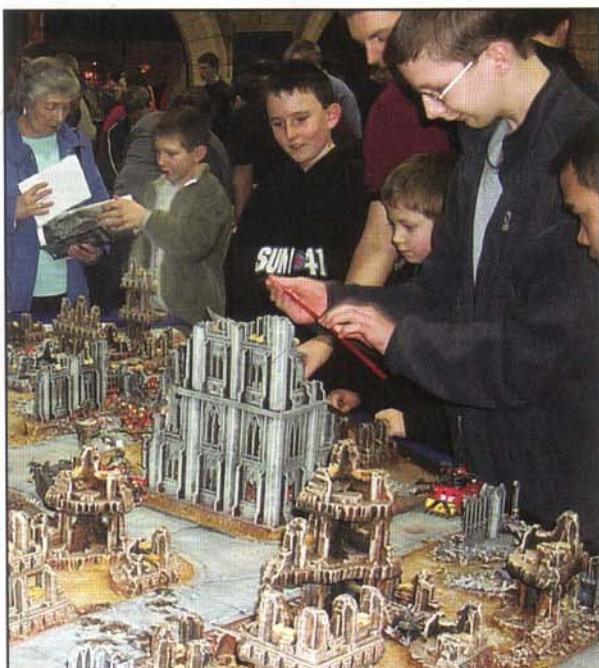
JUGAR COMO HOBBY

El Hobby de Warhammer 40,000 es enorme. Bajo la superficie de las reglas y las miniaturas hay una gran gama de ideas y actividades para ti. A lo largo de las siguientes páginas vamos a intentar enseñarte unas pocas de estas actividades e ideas adicionales, con la idea de abrirte la puerta hacia la vastedad de Warhammer 40,000. No obstante, hagas lo que hagas, esperamos que lo disfrutes durante mucho tiempo.

EVENTOS

PARTIDAS DE EXHIBICIÓN

Las partidas de exhibición se llevan a cabo para mostrar el Hobby. Estas partidas, que conforman eventos que a mucha gente le gusta añadir a su experiencia de Warhammer 40,000, las organiza tanto Games Workshop como otros grupos de aficionados al Hobby, entre los que se incluyen clubes y puntos de venta independientes. Normalmente, este tipo de eventos consisten en ver algunas estupendas partidas, hablar con otras personas y, con un poco de suerte, hacerte con esa miniatura que puede marcar la diferencia para ti.



CAMPEONATOS

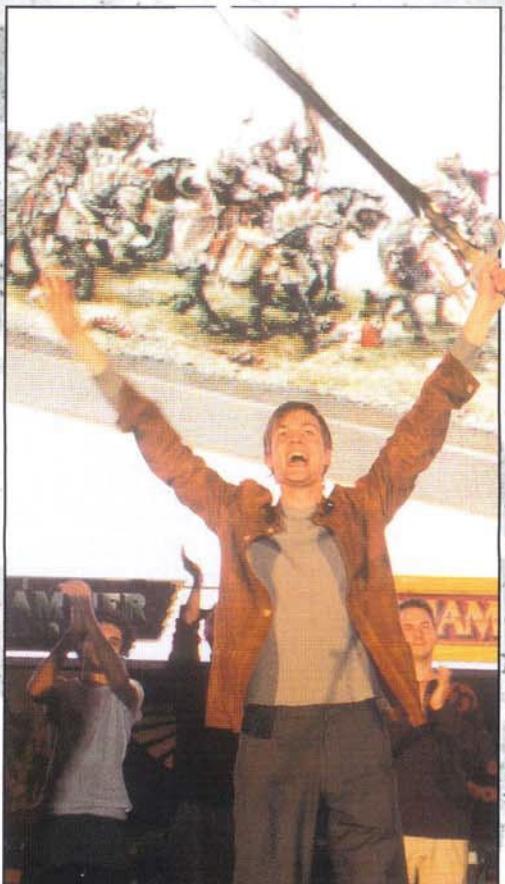
Uno de los componentes del Hobby de Warhammer 40,000 son los campeonatos, que tienen lugar por toda la geografía peninsular a lo largo del año. Algunos de los campeonatos más prestigiosos están organizados por Games Workshop, bajo el estandarte del D.o.S. (Misión). Existen, sin embargo, innumerables campeonatos que no están organizados por Games Workshop, sino por otros entusiastas y fanáticos de este juego. En pocas palabras, los campeonatos consisten en medir tu temple ante otros jugadores para comprobar quién es el mejor general de mesa; también suponen una plataforma para mostrar tu ejército pintado y darte la oportunidad de enfrentarte a otros comandantes fanáticos mediante partidas. Aunque los campeonatos no están hechos para los que se desmayan con facilidad, están abiertos a todos aquellos con tenacidad y deseo de conquista. Y lo mejor es que, tras los duelos, podrás salir a tomar algo con otros jugadores y comentar la jugada.

CAMPañAS

No todo el mundo está hecho para la competición. Por ello, existe la posibilidad de tomar parte en una gran variedad de eventos que sirvan para crear una emocionante historia a partir de las vivencias de un grupo de jugadores. Muchos de estos eventos los organizan los clubes, los puntos de venta independiente o el propio Games Workshop, durante un solo día o todo un fin de semana. Pero esto no acaba aquí; a veces, las campañas acaban por convertirse en algo muy grande, como en el caso de la campaña de El Ojo del Terror que tuvo lugar durante el verano de 2003 y sumergió al planeta entero en su trama. Sea de la índole que sea tu interés, te resultará muy fácil encontrar personas con las que crear tus propias campañas y jugar emocionantes partidas y aventuras en los campos de batalla del 41º Milenio. Sabemos que hasta el jugador más veterano encontrará algo nuevo con lo que aumentar su experiencia en el juego que todos disfrutamos sobremanera: Warhammer 40,000.

EL GAMES DAY (DÍA DE LOS JUEGOS)

Anualmente y por todo el planeta, Games Workshop lleva a cabo una serie de eventos denominados Games Day (Día de los Juegos) para mostrar todo lo que puede abarcar el Hobby, y no solo el de Warhammer 40,000, sino el de todos nuestros juegos y miniaturas. Cada evento es único, lo que refleja el estilo y la amplitud del Hobby del país en el que se celebra el Games Day; y en dicho evento podrás encontrar gran variedad de escenarios, mesas de juego, elementos de escenografía y miniaturas de las que maravillarte, además de nuevas ideas a explorar. Uno de los puntos fuertes de todo Games Day es el Golden Demon, el campeonato de pintura de miniaturas más prestigioso. Como sabemos que una imagen vale más que mil palabras, mira las imágenes de esta página en la que se muestran diferentes momentos del Games Day del Reino Unido de 2003 ¡e imagina la experiencia!

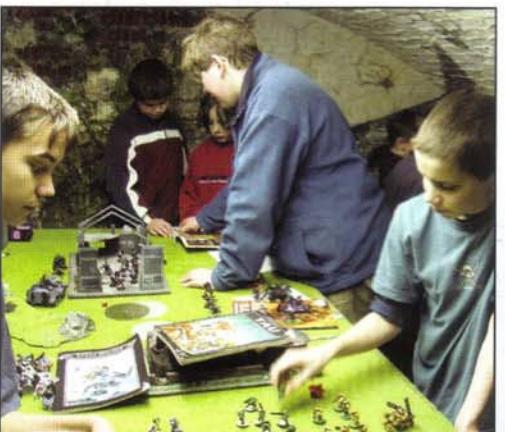
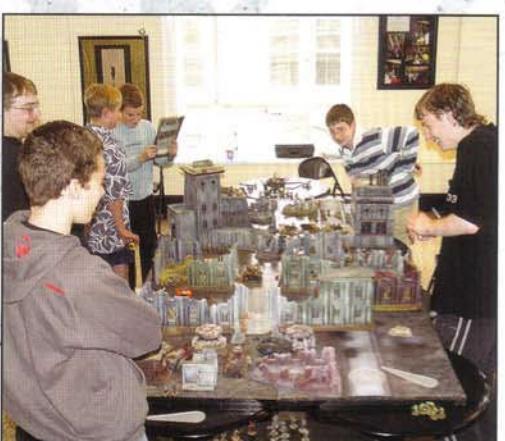


CLUBES DE JUEGO

Jugar es un *hobby* social, por lo que no te sorprendas si descubres que en tu localidad hay varios clubes de juego para gente de todo tipo y todas las edades. Si vives en una gran ciudad, sin duda habrá algún club en el que se lleven a cabo partidas de diferentes juegos de Games Workshop. No tienes qué ser parte de un club para jugar partidas, pero tiene grandes ventajas, y siempre es entretenido conocer gente nueva que comparte tu pasión por este juego.

Una de las mejores cosas de los clubes es que siempre hay alguien dispuesto a enseñarte a jugar a algún juego en particular o a ayudarte a mejorar tu técnica de pintura o modelismo. De hecho, es como si en los clubes siempre hubiera un experto modelista que estará extremadamente contento de embarcarte en el ambicioso proyecto en el que está trabajando. Además, muchos clubes participan en eventos públicos más grandes y montan partidas de demostración o dioramas para dar a conocer más el juego y las miniaturas.

Hay clubes de todos los tipos y tamaños. En realidad, tres o más aficionados que queden regularmente para jugar una partida ya pueden considerarse un club. Así que, si no hay un club en las cercanías, ¿por qué no piensas en crear el tuyo propio? Todo lo que necesitas es un grupo de amigos y un lugar en el que encontrártos. Muchos de los clubes más importantes de hoy en día tuvieron unos comienzos humildes.



Y SI QUIERES MÁS...

WARHAMMER 40,000 EN LA WEB

La página web de Games Workshop, que se actualiza en cuanto hay alguna novedad, ya sea en forma de miniaturas, cajas de regimiento, etc., es el lugar ideal para comprar tus miniaturas.

Puedes encontrar gran cantidad de información sobre cómo pintar miniaturas, detalles sobre clubes de wargames y campeonatos y la localización de las tiendas Games Workshop y los puntos de venta independientes de todo el mundo. Gran parte de la página web de Games Workshop está dedicada a los pro-

pios jugadores (Comunidad). Se trata de un lugar de encuentro común para los miles de jugadores aficionados a los juegos de estrategia, en el que encontrarás muchas noticias relacionadas con el Hobby.

Si quieres más detalles sobre los lanzamientos de Games Workshop, campeonatos, información sobre el Hobby y enlaces a nuestra comunidad de jugadores, ¡¿a qué esperas?! Entra en:

www.games-workshop.es

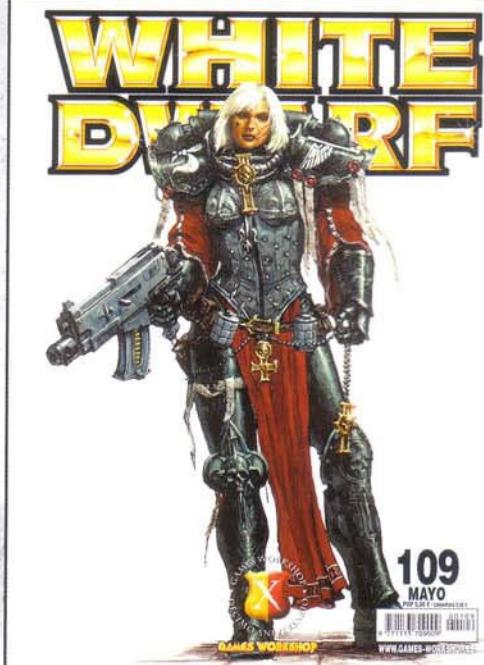
LA REVISTA WHITE DWARF

La revista mensual de Games Workshop, White Dwarf, es una buena fuente de información adicional sobre el juego de batallas Warhammer 40,000 o sobre el *hobby* de las batallas estratégicas en general.

La White Dwarf contiene un montón de artículos acerca de los distintos aspectos de Warhammer 40,000 para que puedas sacar el máximo provecho a tus partidas, como:

- Informes sobre las próximas novedades.
- Trasfondo del 41º Milenio.
- Nuevas misiones para jugar.
- Campañas e informes de batalla.
- Guías para pintar y transformar las miniaturas.
- Construcción de escenografía.
- Ejércitos de otros jugadores.

La White Dwarf también es una buena referencia para saber dónde se encuentra la tienda Games Workshop o el punto de venta independiente más cercano.



TIENDAS GAMES WORKSHOP

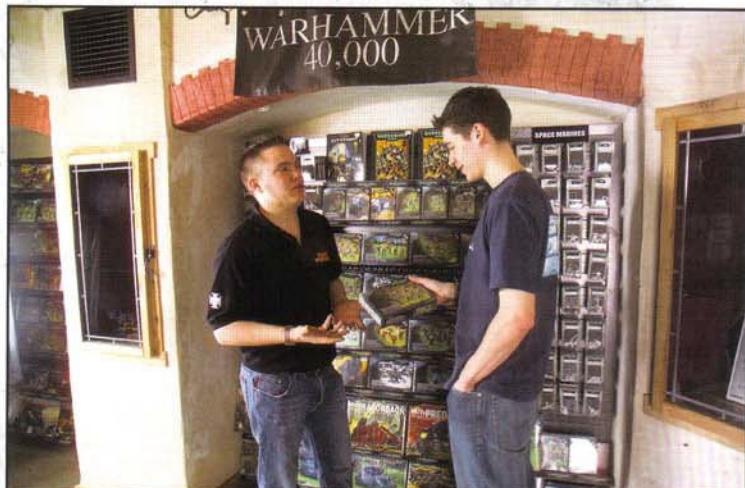
Uno de los mejores lugares donde aprender más cosas sobre el juego es en la tienda Games Workshop más cercana. El personal de cada tienda está formado por jugadores de gran experiencia que pueden contestar tus dudas o ayudarte a participar en una partida introductory.

Nuestras tiendas también son un buen sitio para conocer a otros jugadores y, como casi todos habrán jugado a otros juegos de Games Workshop, podrán ofrecerte consejos sobre un amplio abanico de temas.

PUNTOS DE VENTA INDEPENDIENTES

También puedes encontrar nuestras miniaturas y libros de Warhammer 40,000 en una red más grande de tiendas independientes de juguetes y de material de *hobby* de todo el mundo.

Muchas de estas tiendas ofrecen consejos de modelismo y pintura además de una gran variedad de miniaturas de Warhammer 40,000. También tienen una amplia selección de pinturas y equipo para modelar de Games Workshop.



'EAVY METAL: EQUIPO 'EAVY METAL



Gran Maestre Stern
Darren Latham



Paladín de la
Guardia de la Muerte
Pete Foley



Capitán de la
Guardia Imperial
Neil Langdown



Espectro aullante
Keith Robertson



Inquisidora
Kirsten Williams



Francotirador de los
Marines Espaciales
Pete Foley



Gretchin
Neil Green



Comisario Yarrick
Keith Robertson



Príncipe demonio de Nurgle
Seb Perbet



Sabio
Neil Green



Drazhar, Maestro Destripador
Keith Robertson

'EAVY METAL: GANADORES DEL GOLDEN DEMON

En esta página puedes ver una selección de ganadores del Golden Demon de todo el mundo.



Capitán de los
marines de plaga
Cyril Abati



Vidente Thalandee
de Ulthwé
Adam Rantz



Kroot
Michael Anderson



Sanguinius
Martin Sahlin



Lupino
Matt Gubser



Inquisidor
Michael Anderson



Guardia Imperial
Joe Hill



Campeón de los Ángeles Renacidos
Jennifer Haley



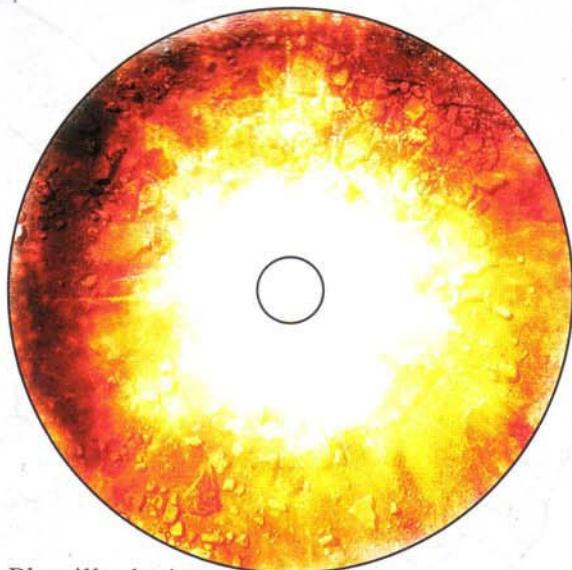


CATEGORÍA DE LAS UNIDADES

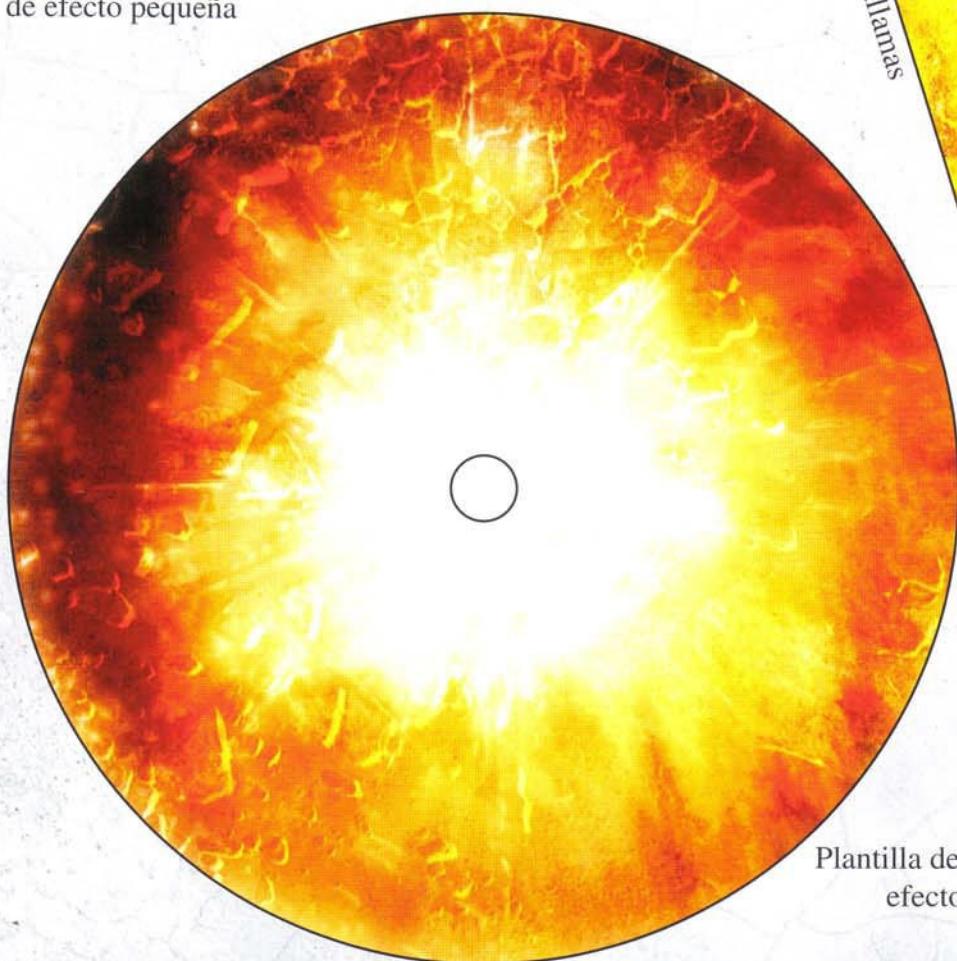
UNIDAD	CATEGORÍA	
MARINES ESPACIALES		
Todos los Marines Espaciales a pie	Infantería	
Todos los Marines Espaciales con retroreactores	Unidades retropropulsadas	
Todos los Marines Espaciales en motocicleta o motocicleta de ataque	Motocicletas	
Dreadnoughts, Land Speeders, Predators, Rhinos, Whirlwinds, Land Raiders, Razorbacks y Vindicators	Vehículos	
GUARDIA IMPERIAL		
Todos los hombres a pie, incluidos los ogretes y los ratlings	Infantería	
Rough riders	Caballería	
Sentinels, Chimeras, Basilisks, Leman Russ y Demolishers	Vehículos	
INQUISICIÓN		
Todos los efectivos a pie, incluidos las escoltas y los huéspedes demoniacos	Infantería	
Hermanas serafín	Unidades retropropulsadas	
Castigo del penitente, Immolators, Exorcistas, Rhinos, dreadnoughts de los Caballeros Grises y Land Raiders	Vehículos	
ELDARS		
Avatar	Criaturas monstruosas	
Videntes, brujos, guardianes de las almas, guardianes, escorpiones asesinos, espectros aullantes, guardianes espirituales, segadores siniestros, dragones llameantes y vengadores implacables	Infantería	
Videntes, brujos y guardianes de las almas en motocicleta a reacción, guardián en motocicleta a reacción y lanzas brillantes	Motocicletas a reacción eldars	
Falcones, cañón de prisma, Serpiente, vyper y bípodes de combate	Vehículos	
Arañas de disformidad y halcones cazadores	Unidades retropropulsadas	
Señores espirituales	Criaturas monstruosas	
Plataformas gravitatorias	Artillería	
TAU		
Todas las miniaturas equipadas con armadura "Crisis" o trajes de camuflaje y drones independientes	Unidades retropropulsadas (retrocohetes)	
Etéreos, guerreros de la Casta del Fuego, exploradores, miniaturas equipadas con armadura "Apocalipsis" y Kroot (incluidos los Krootox y los mastines de guerra kroot)	Infantería	
Mantarrayas y Cabezamartillos	Vehículos	
TIRÁNIDOS		
Tiranos de enjambre	Criaturas monstruosas	
Carnifexes	Criaturas monstruosas	
Devoradores	Infantería (usar la regla especial <i>enjambres</i>)	
Gárgolas	Unidades retropropulsadas	
Guardia tiránida, guerreros tiránidos, líctores, termagantes, genestealers, mantífexes, zoántropos y biorvoros	Infantería	
Hormagantes	Bestias salvajes	
Tiranos de enjambre alados	Criaturas monstruosas (mueven como las unidades retropropulsadas)	
Guerreros tiránidos o gantes alados	Unidades retropropulsadas	
Guerreros tiránidos o gantes con salto	Bestias salvajes	
CAOS		
Señores con tamaño demoníaco, grandes inmundicias y guardianes de los secretos	Criaturas monstruosas	
Señores con tamaño demoníaco y vuelo demoníaco	Unidades retropropulsadas	
Devoradores de almas y señores de la transformación	Criaturas monstruosas	
Miniaturas con vuelo demoníaco, pero sin tamaño demoníaco	Unidades retropropulsadas	
Marines Espaciales del Caos en motocicleta	Motocicletas	
Marines Espaciales del Caos a pie, exterminadores del Caos, mutantes, arrasadores, demonios, ultramutantes, traidores y poseídos (sin vuelo demoníaco)	Infantería	
Predators, Land Raiders, Rhinos, Profanadores y dreadnoughts	Vehículos	
Nurgletes	Infantería (usar la regla especial <i>enjambres</i>)	
Diablillas montadas, mastines del Caos y toda miniatura a lomos de un corcel demoníaco	Bestias salvajes/caballería	
ORKOS		
Todos los Orkos a pie	Infantería	
Kópteros	Motocicletas a reacción	
Todos los Orkos en motocicleta	Motocicletas	
Zoldadoz de azalto	Unidades retropropulsadas	
Dreadnoughts orkos, lataz azezinaz, buggies, karros de guerra y kamiones kañoneros	Vehículos	
Bateríaz de kañonez	Artillería	
Jinetez de jabalí	Caballería	
NECRONES		
Líderes necrones en destructor, destructores, destructores pesados y espectros	Motocicletas a reacción	
Líderes necrones, inmortales, guerreros, parias y desolladores	Infantería	
Escarabajos	Infantería (mueven como motocicletas a reacción, usan la regla especial <i>enjambres</i>)	
Monolitos	Vehículos	
C'tan	Criaturas monstruosas	
ELDARS OSCUROS		
Arcontes, dracontes, arcóntides, dracóntides y hemónculos a pie	Infantería	
Arcontes, dracontes, arcóntides, dracóntides y hemónculos en motocicleta a reacción	Motocicletas a reacción	
Arcontes, dracontes, arcóntides, dracóntides y hemónculos en aeropatín infernal	Unidades retropropulsadas	
Grotescos, mandrágoras, brujas, guerreros e incubos	Infantería	
Infernales y azotes	Unidades retropropulsadas	
Motoristas guadaña	Motocicletas a reacción	
Incursores y devastadores	Vehículos	
Talos	Criaturas monstruosas	
Bestias de disformidad	Bestias salvajes	
Ten en cuenta que las miniaturas solo son personajes independientes si tienen esa designación en su codex.		

PLANTILLAS DE ÁREA DE EFECTO Y DE LANZALLAMAS

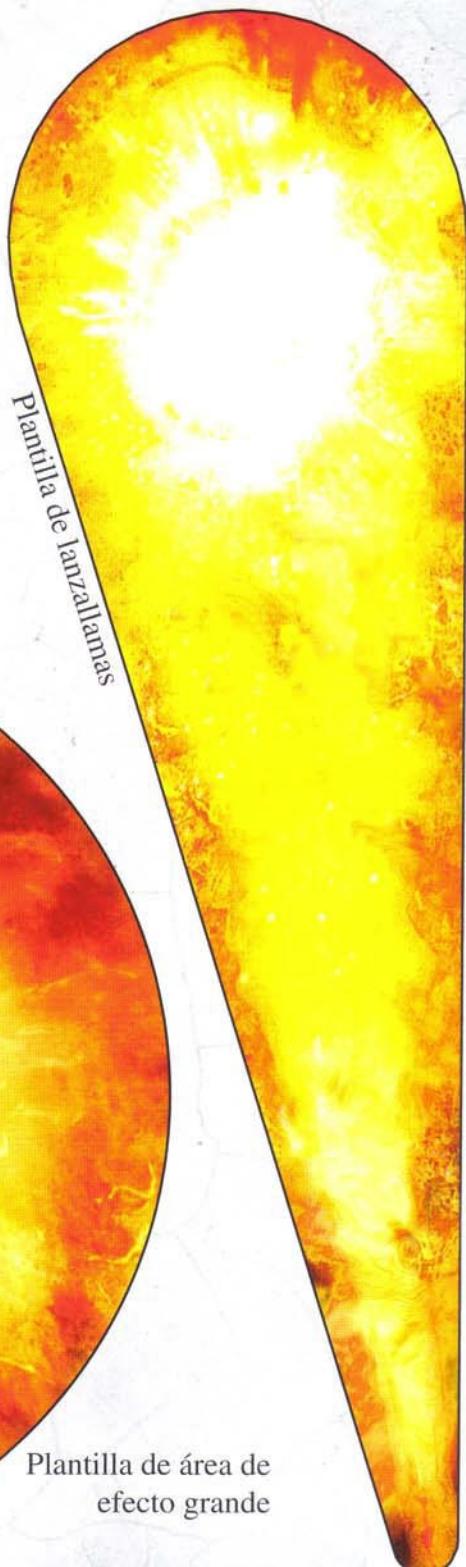
Para utilizar estas plantillas, fotocópialas y pégalas en un trozo de cartón (el de las cajas de cereales es ideal) del mismo tamaño.



Plantilla de área
de efecto pequeña



Plantilla de área de
efecto grande



Plantilla de lanzallamas

TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

FASE DE MOVIMIENTO

SECUENCIA DE JUEGO

- Elige una unidad que quieras que se mueva.
- Mueve algunas o todas las miniaturas de la unidad hasta su capacidad de movimiento máxima.
- Répite este proceso con tantas unidades como quieras.

EMBARCAR Y DESEMBARCAR

Los pasajeros pueden desembarcar antes de que el vehículo mueva. A continuación, tanto los pasajeros como el vehículo pueden efectuar un movimiento normal.

Los pasajeros pueden desembarcar después de que el vehículo haya movido (un máximo de 30 cm). En este caso, ni los pasajeros ni el vehículo pueden hacer movimiento adicional alguno.

Las unidades tienen que embarcar o desembarcar por completo.

FASE DE DISPARO

SECUENCIA DE JUEGO

- Elige la unidad que quieras que dispare.
- Sigue el procedimiento de disparo descrito a continuación para la unidad elegida.
- Répite este proceso con tantas unidades como quieras.

PROCEDIMIENTO DE DISPARO

- Elección del objetivo.
- Determinación de línea de visión y alcance.
- Tirada para impactar.
- Tirada para herir.
- Tiradas de salvación.
- Retirar las bajas.

HP de la miniatura 1 2 3 4 5+

Resultado para impactar 6+ 5+ 4+ 3+ 2+

FASE DE ASALTO

RESOLVER LAS CARGAS

- Elige una unidad.
- Declara una carga contra ella.
- Mueve la unidad que carga.
- Répite este proceso con tantas unidades como quieras.

RESOLVER LOS COMBATES

- Elige un combate.
- Combate cuerpo a cuerpo.
- Determina el resultado del asalto.
- El perdedor efectúa un *chequeo de moral*.
- Persecución y consolidación de la posición*.
- Unirse al combate*.
- Répite este proceso hasta que no queden combates por resolver.

MODIFICADORES AL ATAQUE

- +1 por carga
+1 por dos armas

PERSECUICIÓN ARROLLADORA

La unidad que se *retira* y la que ha vencido el combate comparan entre sí su atributo de Iniciativa, más el resultado que obtenga cada uno al tirar 1D6.

A) Si el total de la unidad que se *retira* es superior, esta se retira del combate con éxito. Dicha unidad tiene que efectuar un movimiento de *¡Retirada!* La unidad vencedora puede *consolidar la posición* un máximo de 8 cm.

B) Si el total de la unidad vencedora es igual o superior, esta efectúa una *persecución arrolladora* y atrapa a la unidad que se *retira*. La unidad que se *retira* se dispersa y resulta destruida. La unidad vencedora puede *consolidar la posición* un máximo de 3D6 cm.

TERRENO DIFÍCIL: EFECTOS EN EL MOVIMIENTO

Categoría de unidad	¿Ralentizada por el terreno difícil?	¿Tiene que efectuar chequeo por terreno peligroso?
Infantería	Si	No *
Motocicletas	No	Sí
Motocicletas a reacción	No	No (si pasa por encima)/Sí (si pasa a través)
Criaturas monstruosas	Sí	No *
Unidades retropropulsadas	No	Sí (si el movimiento acaba en terreno difícil)
Artillería	Sí	No (la dotación)*/Sí (las armas)
Bestias salvajes y caballería	Sí	No *
Vehículos (bipodes)	Sí	No *
Vehículos (gravitatorios)	No	No (siempre pasa por encima)
Vehículos (otros)	No	Sí

*A menos que el terreno esté catalogado como peligroso

SUMARIO DE ARMAS (EXCLUYENDO VEHÍCULOS)

Tipo de arma	Mover y disparar	Disparar y asaltar
Pistola	Mueve y dispara una vez o permanece estacionaria y dispara dos veces.	Dispara una vez en la fase de disparo y asalta a la misma unidad objetivo en la fase de asalto. Cuenta como un arma adicional en combate cuerpo a cuerpo.
Fuego rápido	Dispara dos veces a 30 cm o permanece estacionaria y dispara una vez hasta el alcance máximo.	La unidad no puede mover en la fase de asalto si ha disparado en la fase de disparo (a menos que se lo permita alguna regla especial).
Asalto	Puede mover y disparar normalmente.	Puede disparar y asaltar en el mismo turno a la misma unidad objetivo.
Pesada	No puede mover y disparar.	La unidad no puede mover en la fase de asalto si ha disparado en la fase de disparo (a menos que se lo permita alguna regla especial).

SUMARIO DE MOVIMIENTO Y DISPARO DE LOS VEHÍCULOS

Tipo	Estacionario	Hasta 15 cm	De 15 a 30 cm	Más de 30 cm
Cualquier vehículo que no sea rápido ni un bipode	Todo el armamento principal y ligero o 1 arma de artillería pesada o 1 arma de barrera de artillería	1 arma principal y todo el armamento ligero o 1 arma de artillería pesada	Ninguna	No aplicable
Rápido	Todo el armamento principal y ligero	Todo el armamento principal y ligero	1 arma principal y todo el armamento ligero	Ninguna
Bipode	Todo el armamento principal y ligero o 1 arma de artillería pesada o 1 arma de barrera de artillería	2 armas principales o ligeras o 1 arma de artillería pesada	No aplicable	No aplicable

ÍNDICE ALFABÉTICO

Acobardamiento	32	Campañas	230-245	Masacre	43
Barrera de artillería	32	Batalla de la Isla del Fénix	250	Persecución arrolladora	43
Alambre de espino	193	Carreteras	61	Motocicletas	53
Anochecer y amanecer	84	Cazadores de tanques	74	Motocicletas a reacción	54
Apoyo pesado	77	Centinelas	204	Mover las unidades que asaltan	37
Arma bruja	46	Hacer centinelas	208	Efectos del terreno	38
Armaduras diversas	76	C.G.	77	Movimientos de unirse al combate	44
Armamento	28	Cobertura	24	Personajes	51
Alcance máximo	28	Efectos en el combate cuerpo a cuerpo	39	Unidades de artillería	56
Armas de artillería pesada	29	Unidades parcialmente a cubierto	25	Unidades retropropulsadas	55
Armas de asalto	29	Coherencia de unidad	15	Vehículos	70
Armas de fuego rápido	29	Cómo colecciónar un ejército	170	Asalto a vehículos por parte	
Características especiales	30	Ángeles Sangrientos	172	de la infantería	71
Armas aceradas	32	Tiránidos	175	Bípodes	72
Armas acopladas	30	Combate nocturno	84	Brutalidad acorazada	70
Armas de área	30	Consolidar la posición	43, 44	Escuadrones de vehículos	73
Armas de fusión	31	Contraataque	74	Granadas	72
Armas de francotirador	32	Coraje	74	Vehículos gravitatorios	70
Armas de plantilla	31	Criaturas monstruosas	9, 55	Fase de disparo	18
Armas que causan acobardamiento	32	Cuchillas relámpago	46	Alcance	22
Artillería ligera	31	Dado de dispersión	5	Chequeos de moral	27
Lanzas de energía	32	Desembarco de tropas	62	Criaturas monstruosas	55
Sobrecalentamiento	30	Despliegue escalonado	84	Disparar a personajes	51
Factor de Penetración (FP)	28	Despliegue oculto	205	Disparar a un vehículo	65
Fuerza de las armas	28	Campos de minas y trampas explosivas	205	Descargadores de humo	69
Pistolas	29	Fichas de despliegue oculto	205	Escuadrones de vehículos	73
Armamento destruido	67	Despliegue rápido	84	Gravitatorios a gran velocidad	69
Armamento ligero	63	Disparar con una mano	74	Objetivos desenfilados	69
Armamento principal	63	'Eavy Metal	262	Resultados de las tablas de impactos	67
Armas aceradas	46	Eldars	140	Tiradas de daños	67
Armas acopladas	30	Eldars Oscuros	144	Disparar contra/desde un combate	
Armas de área	30	Elegir las fuerzas	77	cuerpo a cuerpo	44
Armas de asalto	29	Elite	77	Disparar desde un vehículo	64
Armas de combate cuerpo a cuerpo	46	¡El vehículo explota!	67	Disparo de los vehículos	63
Armas de energía	46	Embarque de tropas	62	Escuadrones de vehículos	73
Armas de fuego rápido	29	Enjambre	74	Disparar y asaltar	36
Montadas en motocicletas	53, 54	Experiencia	242	Elección del objetivo	19
Armas de fusión	31	Honores de batalla	246	Disparar a un objetivo grande	19
Armas de plantilla	31	Infantería, motocicletas y caballería	246	Objetivo prioritario	19
Armas envenenadas	46	Vehículos	248	Línea de visión	20
Armas pesadas	29	Exploradores	75	Efectos de la escenografía de área	21
Montadas en motocicletas	53, 54	Factor de Penetración (FP)	24	Motocicletas	53
Armas pesadas		Fase de asalto	36	Motocicletas a reacción	54
de combate cuerpo a cuerpo	46	Ataques especiales cuerpo a cuerpo	46	Retirar las bajas	26
Armas psíquicas	46	Bestias salvajes y caballería	57	Muerte instantánea	27
Artillería ligera	31, 65	Combate cuerpo a cuerpo	38	Tirada para herir	23
Artillería pesada	29	Asignación de impactos	41	Múltiples valores de Resistencia	23
Contra vehículos	66	Ataques	40	Tirada para impactar	22
Asalto rabioso	74	Cobertura	39	Tiradas de salvación	24
Atacar y huir	74	Granadas	39	Armas con Factor de Penetración	24
Ataque rápido	77	Heridas y bajas	41	Más de una tirada de salvación	25
Ataques (A)	12, 40	¿Quién ataca en primer lugar?	39	Tiradas de salvación por armadura	
Atributos	12	¿Quién puede luchar?	38	y Heridas múltiples	27
Avance sistemático	74	Tirada para herir	41	Tiradas de salvación invulnerable	25
Bestias salvajes y caballería	9, 57	Tirada para impactar	40	Tiradas de salvación por cobertura	24
Bombardeo preliminar	194	Tiradas de salvación por armadura	41	Unidades de artillería	56
Brutalidad acorazada	70	Combates múltiples	45	Fase de movimiento	15
¡Victoria o muerte!	71	Consolidar la posición	44	Bestias salvajes y caballería	57
Búnkeres	193	Criaturas monstruosas	55	Capacidad de movimiento	15
Caballería		Declarar las cargas	36	Capacidades de movimiento	
(v. Bestias salvajes y caballería)		Disparar y asaltar	36	diferentes dentro de una misma unidad	15
		Determinar el resultado del asalto	43	Girar y encarrarse	16
		Consolidar la posición	44	Chequeos por terreno peligroso	17
				Coherencia de unidad	15
				Motocicletas	53
				Motocicletas a reacción	54
				Movimiento de los vehículos	61
				Criaturas monstruosas	55
				Escuadrones de vehículos	73
				Transportes	62
				Movimiento por terreno difícil	17
				Movimientos aleatorios y obligatorios	16

Personajes	50	Moral	.47	Tabla de Organización de Ejército	.78
Subir y bajar	17	Bajas por fuego enemigo	27, 47	Tabla para Impáctar	.42
Unidades de artillería	56	Bestias salvajes y caballería	57	Tau	.158
Unidades retropropulsadas	55	Brutalidad acorazada	48	Terreno	.16, 178, 188
Fortificaciones	.193	Heroísmo irracional	47	Chequeos	
Fuerza (F)	12, 42	Moral de los vehículos	73	por terreno peligroso	17, 53, 54, 55
Fuerzas divididas	.205	Motocicletas	53	Efecto en los vehículos	61
Garra de combate	.46	Motocicletas a reacción	54	Escenografía de área	17
Granadas	.39	¡No queda nadie más!	49	Movimiento por terreno difícil	17
Grupos de combate	.214-227	Perder un combate cuerpo a cuerpo	43, 48	Terreno infranqueable	17
Guardia Imperial	.108	Reagruparse	49	Tipos de terreno	16
Habilidad de Armas (HA)	.12, 40	¡Retirada!	48	Subir y bajar	17
Habilidad de Proyectiles (HP)	.12, 22	Abandonar el campo de batalla	49		
Heridas (H)	.12	Unidades de artillería	56	Testarudos	.75
Criaturas con más de una Herida	27	Unidades retropropulsadas	55	Tipos de unidades	.8
Muerte instantánea	27	Motocicletas	.53	Criaturas monstruosas	55
Tiradas de salvación por armadura y Heridas múltiples	27	Motocicletas a reacción	.54	Motocicletas	53
Impacto interno	.67	Moverse a través de cobertura	.75	Motocicletas a reacción	54
Impacto superficial	.67	Muerte instantánea	.27	Unidades de artillería	56
Impactos de artillería pesada	.67	Necrones	.148	Unidades retropropulsadas	55
Infantería	.8	¡No hay dolor!	.75	Tirada de Salvación (S)	.12, 24, 41
Infiltración	.84	Objetivos pequeños	.75	Tiradas de dados	.5
Infiltradores	.75	Obstáculos	.193	Tiradas de salvación	.24
En misiones de ataque o defensa	192	Ocultación	.84	Armas con Factor de Penetración	24
Iniciativa (I)	.12, 43	Ofensiva total	.193	¿Cuándo se considera que una miniatura está a cubierto?	25
Inmovilizado	.67	Organizar una batalla	.77	Más de una tirada de salvación	25
Invulnerable	.25	Desplegar las fuerzas	81	Tirada de salvación por cobertura máxima	25
Jinete experto	.75	Orkos	.152	Tiradas de salvación invulnerable	25
La Inquisición	.114	Patrullas	.182	Tiradas de salvación por armadura y Heridas múltiples	27
Liderazgo (L)	.12, 47	Peligros de la disformidad	.52	Tiradas de salvación por cobertura	24
Chequeos de liderazgo	13	Penetración del blindaje	.65	Unidades parcialmente a cubierto	25
Marines Espaciales	.102	Contra vehículos	66		
Marines Espaciales del Caos	.128	Persecución arrolladora	.43	Tiránidos	.162
Martillo de trueno	.46	Personajes	.50	Trampas antitanque	.193
Miniaturas	.6	Escoltas	51	Transportes	.62
Altura de las miniaturas	6	Líderes de unidad	50	Desembarcar	62
Miniaturas de vehículos	6	Personajes como líderes	51	Desembarcos de emergencia	68
Miniaturas que no se consideran vehículos	6	Personajes especiales	52	Embarcar	62
Misiones	.80, 204	Personajes independientes	50	Daños en el vehículo	67
Aniquilación	82	Personajes que se unen a unidades y las abandonan	50	Tripulación acobardada o aturdida	.67
Asegurar el control	82	Poderes psíquicos	52	Tropas de línea	.77
Batallas campales	193	Personajes especiales	.52	Turbopropulsores	.75
Asalto a un bunker	194	Pintado de patrullas	.184	Unidades de artillería	.10, 56
Exterminio	195	Pistolas	.29	Unidades retropropulsadas	.8, 55
Resistir a cualquier precio	195	Poderes psíquicos	.52	¡Vehículo desintegrado!	.67
Búsqueda y destrucción	81	Preparar el campo de batalla	.78	¡Vehículo destruido!	.67
Combate nocturno	191	Puntos de victoria	.85	Vehículos	.58
Factor de Estrategia	80	Puño de combate	.46	Atributos de los vehículos	58
Incursiones	204	Reglas especiales de misiones	.84, 193, 204	Bipodes	60
Asalto a una fortificación	207	Reglas especiales universales	.74	Los bipodes en un asalto	72
Emboscada	206	Repetición de tiradas	.5	Capacidad de transporte	58
Sabotaje	206	Resistencia (R)	.12, 23, 27, 41	Carreteras	61
Margen de victoria	86	¡Retirada!	.48	Disparar a un vehículo	65
Misiones especiales	190	Abandonar el campo de batalla	49	Disparos de vehículos	63
Organización de ejército alternativa	192	¡Atrapados!	48	Efectos de los daños	67
Objetivos	86	Disparar en retirada	48	Efectos del terreno	61
Ocupar y mantener	83	¡Retirada! y acobardamiento	49	Puntos de acceso	58
Patrulla	191	Ser asaltados durante una retirada	48	Tanques	60
Reconocimiento	83	Secuencia del turno	.14	Vehículos descubiertos	59
Reglas especiales de las misiones	84	Sentidos aguzados	.76	Vehículos gravitatorios	60
Rescate	190	Sigilo	.75	Vehículos rápidos	61
Ruptura del frente	212	Tabla de Heridas	.23	Veloces	.57, 75
Ataque relámpago	213			Viejos conocidos	.76
Contención	212			Visión nocturna	.76
Romper el cerco	213			Vulnerable a las explosiones	.76
Unidades que puntuán				"Y no conocerán el miedo"	.76

HÉROES DEL IMPERIUM

DISEÑO Y DESARROLLO DE JUEGOS

Rick Priestley y Andy Chambers
junto con Alessio Cavatore, Pete Haines,
Anthony Reynolds, Jervis Johnson y Adam Troke.

TRASFONDO

Gav Thorpe junto con Andy Chambers,
Phil Kelly, Alan Merrett,
Graham McNeill y Rick Priestley.

SECCIÓN SOBRE EL HOBBY

Dave Cross junto con Steve Cumiskey,
Tim Eagling, Andy Hoare, Phil Kelly,
Matthew Ward y Adrian Wood.

ILUSTRACIONES

John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton,
David Gallagher, Jes Goodwin, Neil Hodgson, Paul
Jeacock, Nuala Kennedy, Karl Kopinski, Stefan
Kopinski y Adrian Smith.

CUBIERTA

Karl Kopinski y Stefan Kopinski

DISEÑADORES DE MINIATURAS CITADEL

Tim Adcock, Dave Andrews, Mark Bedford, Juan
Díaz, Martin Footitt, Jes Goodwin,
Mark Harrison, Alex Hedström,
Gary Morley, Aly Morrison, Brian Nelson,
Alan Perry, Michael Perry y Steve Saleh.

PINTORES DE MINIATURAS

Kevin Asprey, Neil Green, Neil Langdown, Darren
Latham, Matt Parkes, Keith Robertson, Kirsten
Williams, Pete Foley, Chris Blair,
George Dellapina, Kevan Downey, Guy Haley, Gareth
Harvey, Christopher Higson,
Richard Morgan, Roy Morris,
Gary Shaw, Mark Tait y Ted Williams.

MODELISTAS

Dave Andrews, Jason Buyaki,
Ray Dranfield, Mark Jones y Chad Mierzwa.

DIRECTORES DEL PROYECTO

Gordon Davidson, Steve Pritchard,
Owen Branham y Ted Williams.

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

John Blanche.

DISEÑO GRÁFICO

John Blanche, Stefan Kopinski,
Alan Merrett, Markus Trenkner y Alun Davies.

PRODUCCIÓN

Michelle Barson, Simon Burton, Rowland Cox,
Sean Cutler, Graham Davey, Chris Eggar,
Marc Elliott, Jason Foley, Talima Fox,
Matt Hutson, John Michelbach, Glenn More, Muir
Murdoch, Dave Musson, Dylan Owen, Mark Owen,
Owen Rees, Lee Sanderson,
Paul Sawyer, Adam Shaw, Nicole Shewchuk, Simon
Smith, Andrew Stewart, Ian Strickland,
Sean Turtle, Nathan Winter.

GRACIAS A

Christian Augst, Jes Bickham, Alan Borthwick, CJ
Cummings, Mike Derovchic, Paul Gebhart, Andy
Harris, Mark Havener, Marshall Jansen, Tuomas
Lähdeaja, Mike Major, Mike Marshall, Jimmy
Murphy, Tim Pearce, Matt Plonski, Geoff Porritt, Ed
Rusk, Will Thomas, Darryl Trainer, y a todo
Games Workshop y a todos los aficionados al hobby
de Warhammer 40,000 de todo el mundo y sin los
que este proyecto no habría sido posible.

CRÉDITOS A LA EDICIÓN ESPAÑOLA

TRADUCCIÓN

Bittor García, Xavier Llobet y Elvira Navarro

CORRECCIÓN

Héctor Madroñero y Vanessa Piña

MAQUETACIÓN

Olga Giménez, Oriol Nin
y Carlos Santos



El Emperador no te
juzgará por tus
medallas y diplomas,
sino por tus cicatrices.



WARHAMMER[®] 40,000

TM

En el siniestro futuro del 41º Milenio, la Humanidad se encuentra al borde de la extinción. El Imperio humano, que se extiende de un extremo a otro de la galaxia, se ve amenazado por todas partes por feroces alienígenas y desde el interior por criaturas malignas y herejes rebeldes. Tan solo la fuerza del Inmortal Emperador de la Tierra impide la aniquilación total de la Humanidad. Consagrados a Su servicio, hay innumerables guerreros y agentes y una miríada de sirvientes del Imperio. De entre todos ellos destacan los Marines Espaciales, condicionados mental y físicamente para ser los mejores guerreros de la Humanidad, los defensores de la raza humana.

Las guerras se suceden en lunas desprovistas de atmósfera, en las oscuras profundidades de los mundos colmena y en las gélidas profundidades del vacío interestelar. Desde el reino inmaterial del espacio disforme, seres malignos envían sus innombrables sirvientes para asesinar a los elegidos del Emperador. Por todas partes espectros sin alma y monstruos terroríficos intentan que la extinción de la Humanidad esté cada vez más cerca.

No hay tiempo para la paz.



No hay respiro.



No hay posibilidad de olvidar.

Solo hay GUERRA.

Warhammer 40,000 es un juego de mesa para dos o más jugadores en el que tomas el mando de las fuerzas del Imperio o de uno de sus numerosos enemigos. Este libro incluye todas las reglas del juego y guías para que puedes colecciónar y pintar tu propio ejército de miniaturas Citadel.

Este libro contiene:

- **REGLAS:** explicación de la mecánica de movimiento, disparo y combate y unas cuantas misiones que te presentan un escenario en el que jugar.
- **TRASFONDO:** información del universo de Warhammer 40,000 y las razas que lo pueblan, su historia y sus ejércitos.
- **LAS PARTIDAS Y EL HOBBY:** consejos sobre cómo colecciónar tu propio ejército y sobre cómo pintar y transformar las miniaturas. Además, se ofrecen misiones adicionales, ideas para jugar partidas, diferentes estilos de juego y montones de información con la que poder disfrutar al máximo de tu nuevo hobby.

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

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

CASTELLANO



MINIATURAS
CITADEL

Código de producto: 03 04 01 99 011

ISBN: 84-96348-12-1



5 0 1 1 9 2 1 9 2 8 0 2 6 >

GAMES WORKSHOP[®]

Copyright © Games Workshop Ltd. 2004. Todos los derechos reservados. Batalla por Macragge, las facciones y logotipos del Caos, Codex, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, GW, Citadel y el logotipo de Citadel, 'Eavy Metal, los símbolos eldars, Ojo del Terror, Warhammer, el logotipo de Warhammer 40,000, el logotipo del aguja bicéfala, 40K, Marine Espacial, capítulos e insignias de los Marines Espaciales, Eldar, Tiránido, Genestealer, Golden Demon, designaciones de castas tau, Tau, Guerrero de la Casta del Fuego, Kroot, Necrón, Orko, logotipos orkos, Caos y todas las marcas asociadas, la frase "En el despiadado universo del lejano futuro", nombres, razas e insignias, personajes, vehículos, localizaciones, unidades, ilustraciones e imágenes del universo de Warhammer 40,000 son ®, TM y/o © Games Workshop Ltd. 2000-2004, registradas en el Reino Unido y el resto del mundo. Todos los derechos reservados.