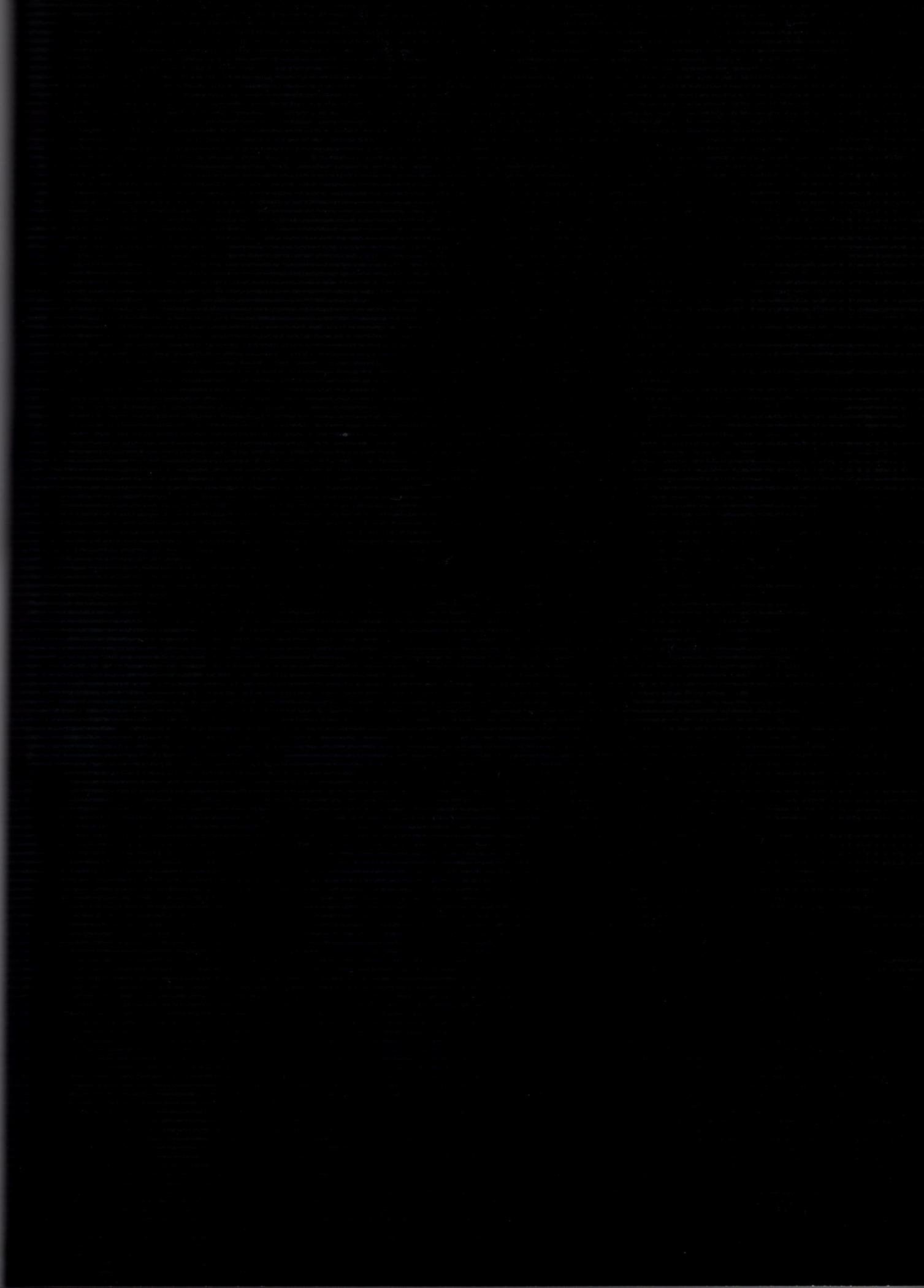


WARHAMMER
40,000

KILL TEAM



OCTARIUS





KILL TEAM: OCTARIUS

Un caldero rebosante que descansa sobre un infierno enfurecido. Una picadora de carne que ya ha procesado miles de millones. Un volcán activo que puede entrar en erupción en cualquier momento. Allí, las razas xenos se hacen fuertes, deleitándose con la guerra. Es la Guerra de Octarius, y no importa quien venza, la humanidad pagará el mayor precio por la derrota.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	3	Luna Malvada.....	29
DESDICHAS POR DOQUIER	5	Mordizko de Víbora.....	29
ZONA DE GUERRA OCTARIUS	6	Korzarioz.....	
Octaria.....	6	NOMBRES Y COMPORTAMIENTOS	38
Emush.....	6	Nombres orkos.....	38
Sigma-Ulstari.....	7	Nombre del comando.....	39
La Fe da la Fuerza.....	7	Trasfondo.....	39
EL MATADERO	8	Base de operaciones.....	39
Imperium.....	8	Peculiaridad de escuadra.....	39
Orkos.....	8	LAS REGLAS	40
Tiránidos.....	8	OPERACIONES TÁCTICAS	41
Cultos Genestealer.....	9	Guardia Veterano.....	41
Aeldari.....	9	Orkomando.....	41
Drukhari.....	9	COMANDO DE GUARDIAS VETERANOS	42
ASTRA MILITARUM	11	Agentes.....	42
COMANDOS DEL ASTRA MILITARUM	12	Apoyo auxiliar.....	43
Regimientos fusionados.....	13	Habilidades.....	44
UN MILLÓN DE REGIMIENTOS	14	Ardides estratégicos.....	45
Korps de la Muerte de Krieg.....	14	Ardides tácticos.....	45
Tropas de Choque de Cadia.....	14	HOJAS DE DATOS	46
Tropas de la Jungla de Catachan.....	14	Equipo.....	52
Legión de Acero de Armageddon.....	14	GUARDIAS VETERANOS - OPERACIONES ESPECIALES	53
Primeros Nacidos de Vostroya.....	14	Honores de batalla.....	53
Tropas Árticas de Valhalla.....	15	Equipo inusual.....	54
Incursores del Desierto de Tallarn.....	15	Recursos.....	55
Guardia de Hierro de Mordia.....	14	Requisiciones.....	56
ARMAS Y EQUIPO DEL ASTRA MILITARUM	16	Victoria o muerte.....	57
ZONA DE GUERRA: LA CIUDAD DE PUÑONGRANAJE	17	Gran ofensiva.....	57
GALERÍA	18	COMANDO DE ORKOMANDOS	58
NOMBRES Y COMPORTAMIENTOS	22	Agentes.....	58
Nombres de Cadia.....	22	Ardides estratégicos.....	45
Nombres de Catachan.....	22	Ardides tácticos.....	45
Nombres de los Korps de la Muerte.....	22	HOJAS DE DATOS	60
Nombres de Tallarn.....	22	Equipo.....	52
Nombre del comando.....	23	ORKOMANDOS - OPERACIONES ESPECIALES	67
Trasfondo.....	23	Honores de batalla.....	67
Base de operaciones.....	23	Equipo inusual.....	68
Peculiaridad de escuadra.....	23	Recursos.....	69
ORKOS	24	Requisiciones.....	70
COMANDOS ORKOS	26	Atake relámpago.....	71
LOS KLANEZ ORKOS	28	Destrucción por dokier.....	71
Hacha Zangrienta.....	28	LAS REGLAS	40
Goff.....	28		
Zol Malvado.....	28		
Kráneo de Muette.....	29		

PRODUCIDO POR EL WARHAMMER STUDIO

Edición en castellano: equipo de traducción de Games Workshop

Kill Team: Octarius © Copyright Games Workshop Limited 2021. Kill Team: Octarius, GW, Games Workshop, Marine Espacial, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, el logotipo del águila bicéfala "Aquila" y todos los logos asociados, ilustraciones, imágenes, nombres, criaturas, razas, vehículos, lugares, armas, personajes y su apariencia distintiva, son o bien ®, o bien TM y/o © Games Workshop Limited, registrados de diversos modos en todo el mundo. Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema o transmitida en modo alguno, ya sea electrónico, mecánico, fotocopias, grabaciones o de otro tipo, sin consentimiento previo de los editores. Esta es una obra de ficción. Todos los personajes y sucesos que aparecen en este libro son ficticios, y cualquier parecido con gente o incidentes reales es pura coincidencia.

British Cataloguing-in-Publication Data. Existe un registro disponible de este libro en la British Library. Las imágenes utilizadas tienen únicamente propósito ilustrativo.

Ciertos productos Citadel pueden ser peligrosos si se utilizan mal, y Games Workshop no aconseja su uso a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto. Sea cual sea tu edad, ten cuidado cuando utilices pegamentos, herramientas afiladas y aerosoles, y asegúrate de leer con atención las instrucciones del empaquetado.

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

games-workshop.com

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido a Kill Team: Octarius! El manual de campo que tienes en tus manos proporciona información vital sobre este brutal conflicto. En sus páginas se incluye todo lo que necesitas saber sobre dos de las principales facciones en guerra, el Astra Militarum y los Orkos, y cómo enviar sus comandos a todo tipo de misiones peligrosas.

La Guerra de Octarius ha engullido cientos de sistemas. En su núcleo arde un conflicto forzado por el Inquisidor Kryptman entre los Orkos de Octarius y los Tiránidos de la flota enjambre Leviatán. La intención original fue que ambas especies se extinguieran mutuamente, pero, en su lugar, creó un monstruo, uno que muchos observadores del Imperium creen que se volverá demasiado poderoso para que la humanidad lo acorrale o derrote. Tal es la escala de lo generado en el Sector Octarius que muchos otros bandos se han visto arrastrados a la lucha, incluyendo los Aeldari y las fuerzas del Caos. Las batallas de esta guerra van más allá de la imaginación en cuanto a alcance y tamaño. Miles de millones son masacrados y mundos enteros arden. Sin embargo, entre todo esto, innumerables comandos luchan en sus propias escaramuzas, llevando a cabo las peligrosas misiones que les han encomendado sus líderes. Estas

escuadras luchan mano a mano en húmedos complejos de búnkeres, chabolas orkas, ciudades imperiales en ruinas, vastas naves estelares y en demasiados otros tipos de campos de batalla como para nombrarlos todos. Este libro da un repaso a esta carnicería, y te proporciona toda la inspiración narrativa y reglas necesarias para que tus comandos dejen su huella en esta guerra apocalíptica.

Este libro contiene las reglas y hojas de datos de los comandos de Astra Militarum y Orkos, así como tablas generadoras de nombres, comportamientos, peculiaridades de escuadra y otros detalles que puedes utilizar para dar a tu comando una sensación única y un carácter propio. Siéntete libre de tirar en las tablas y ver qué te conceden los dioses de los dados, o elige lo que más te guste; depende totalmente de ti. Sea cual sea el método que elijas, hará que tu comando sea aún más personal! Estas tablas generadoras pueden incluso

afectar a la forma en que debas jugar, ya que tendrás en cuenta la forma en que tu comando abordaría cada escenario. Sin embargo, esto no es ni mucho menos el único contenido de reglas: encontrarás un montón de emocionantes misiones para jugar, reglas dedicadas a zonas de aniquilación específicas donde librar tus partidas y un montón de otras herramientas con las que crear un sinfín de experiencias de juego.

Además, este libro está repleto de impresionantes fotografías de miniaturas y escenografía Citadel, muy detalladas y versátiles. Junto a ellas hay magníficas ilustraciones que representan a los valientes soldados del Astra Militarum y los brutales y salvajes Orkos. Todas son una maravillosa inspiración para jugar, coleccionar, montar y pintar. Además, cada imagen da una visión única de los campos de batalla de la Guerra de Octarius, y del universo de Warhammer 40,000 en su conjunto.





DESDICHAS POR DOQUIER

Armados con filos envenenados, garras curvadas, pesadas rebanadoraz y ruidosos akribilladorez, Tiránidos y Orkos de la Zona de guerra Octarius llevan años en un sangriento punto muerto. Pocos saben que esta guerra fue instigada por la humanidad en un peligroso acto de oportunismo de cortas miras.

Cuando la flota enjambre Leviatán golpeó al Imperium, la humanidad aún no se había recuperado de las dos anteriores Guerras Tiránidas. Aún libraban batallas estelares contra las flotas enjambre Behemoth y Kraken cuando esta nueva amenaza emergió de debajo del plano galáctico.

Habiendo luchado en las anteriores Guerras Tiránidas, el inquisidor Kryptman del Ordo Xenos era muy consciente de la amenaza que representaba el enjambre invasor. Con cada mundo que consumía, la flota enjambre Leviatán y sus variadas criaturas se hacían cada vez más fuertes. Kryptman urdió un plan, uno tan sombrío, frío y brutal que se emitió una Carta Extremis en su contra, despojándolo de su título y forzándolo a exiliarse como un criminal. Su plan era evacuar una franja de mundos a través del camino del avance de la flota colmena y arrasarlos hasta la raíz. Todos los mundos en proceso de invasión tiránida sufrieron un Exterminatus. Todo para frenar la flota enjambre y negarle la biomasa que necesitaba para alimentarse. Al final, miles y miles de millones de vidas fueron exterminadas por torpedos ciclónicos y bombas de virus, y cientos de mundos fueron abandonados. Fue el mayor acto de genocidio infligido al Imperium por sus propias fuerzas en diez mil años. A pesar del horror de la decisión de Kryptman, Leviatán había sido frenada. Pero Kryptman no había terminado.

Durante su continua y autoimpuesta misión de entender y derrotar a los Tiránidos, Kryptman observó una guerra entre estas criaturas y los Orkos. El conflicto fue largo y prolongado, y las bajas sufridas por ambas partes asombrosamente cuantiosas. Kryptman pensó que si podía urdir un conflicto de este tipo a una escala aún mayor, podría eliminar dos enemigos a la vez. Para demostrarlo, Kryptman miró hacia el imperio orko en Octarius. Durante mucho tiempo, el Imperium había luchado contra los pieles verdes allí, en una guerra cada vez más intensa que amenazaba con la pérdida de multitud de mundos imperiales y la exposición de muchos más al asalto de los pieles verdes. Con la ayuda de una escuadra de Marines Espaciales de los Vigías de la Muerte que aún confiaban en el Inquisidor exiliado, Kryptman capturó una nidada

viva de Genestealers y los envió al imperio orko de Octarius a bordo del pecio espacial conocido como *Llama de la Perdición*. Los Genestealers se infiltraron allí en varios mundos, y un zarcillo de la flota enjambre Leviatán se dirigió hacia estos nuevos y frescos terrenos donde nutrirse, lejos del espacio imperial. Parecía que el plan de Kryptman había tenido éxito.

Los Orkos de Octarius estaban jubilosos. La mayor lucha de sus vidas había llegado a ellos, y los pieles verdes se lanzaron a la pelea. En muchos mundos, Orkos y Tiránidos lucharon y murieron en grandes cantidades, y sus campos de batalla se convirtieron en una mezcla de lodo, sangre e ícor. Las órbitas planetarias estaban tan plagadas de restos de naves orkas, así como de masas sangrientas de quitina y carne destrozada de las naves colmena tiránidas, que los cielos se oscurecieron. Cualquier cosa similar a una estrategia se había perdido, ya que ambos bandos lanzaron un sinnúmero de soldados de una picadora de carne a otra. Los Tiránidos consumieron muchos mundos orkos por completo. Entre ellos, Ghorala, controlado por el Kaudillo pirata Piñozikatrizado, y Keltor, un mundo poblado en gran parte por vastas tribus de Trinkabeztiaz cazadores de Megamastodones. Surgieron Cultos Genestealers en algunos mundos, en particular el mundo de chatarra de Dakka y Deffspin, un mundo dominado por los Lokoz de la Velocidad.

Los Orkos crecen más y más fuertes con una dieta de constantes conflictos. Incontables millones de ellos han corrido al sector Octarius para participar en lo que promete ser la pelea del siglo, y al hacerlo han proporcionado aún más biomasa para la flota enjambre Leviatán. Lejos de debilitarlos, la guerra ha fortalecido tanto a Orkos como a Tiránidos. Para los imperiales que observan este desarrollo, se ha hecho evidente que cualquiera de las dos especies que salga victoriosa será más peligrosa que antes. Tienen claro que el Inquisidor Kryptman ha creado un conflicto en bucle que atrae a más y más mundos a su abrazo. Tanto Tiránidos como Orkos se han extendido a otros planetas para apoderarse de sus recursos y asegurar una ventaja sobre el otro, a costa de cualquiera en su camino.

ZONA DE GUERRA

OCTARIUS

El sector Octarius es una ingente región espacial, hogar de decenas de sistemas y cientos de mundos, donde se libran enormes batallas y hay muertos a millones por minuto. Hay demasiados campos de batalla, pero algunos ya son famosos, debido a terribles derrotas sufridas o grandes victorias.

OCTARIA

Octaria es el planeta capital del sector Octarius. Toda su masa terrestre montañosa está concentrada en un solo supercontinente. Aquí se han enfrentado brutalmente Orkos y Tiránidos.

Mientras que los Orkos se deleitaban con los apocalípticos niveles de carnicería causados cada día que pasaba, también encontraron buenas peleas en batallas que requerían mucha astucia. Los Tiránidos, altamente adaptables y siempre tras una ventaja sobre su enemigo, han intentado socavar a los Orkos a cada paso, a menudo de forma bastante literal. Los Kommandoz Orkos han descubierto vastas madrigueras de túneles masticados en las entrañas de las cordilleras por tiránidos que intentan hundir las ciudades de chatarra orkas o flanquear a los pieles verdes. En estas redes laberínticas, los Kommandoz han tendido sus propias trampas y emboscadas en misiones para destruir pozos digestivos ocultos o han incendiado grandes montones de cadáveres presumiblemente destinados a alimentar a los futuros megaenjambres tiránidos.

Las ciudades de chatarra de Octaria son vastas construcciones rematadas a capricho de los pieles verdes que las habitan. Estos asentamientos han reunido tanto detrito a lo largo de los años que la chatarra tiene cientos, si no miles de metros de profundidad. Comandos tiránidos se han infiltrado en ellas, arrasando a los habitantes de agujeros gretchin y madrigueras de garrapatos, y a los niñatoz orkos poco espabilados. Al cavar en los cimientos de las ciudades, los Tiránidos intentan colapsarlas y aniquilar a quien haya dentro. Los Jefez y Kaudilloz orkoz han arrojado a muchos de sus Chikoz a la subchatarra, creando una guerra paralela bajo la cataclísmica matanza en la superficie.

EMUSH

El Inquisidor Nashir Sahansun es un tenaz rival del Inquisidor Kryptman y uno de los primeros en pedir su censura. Nunca creyó que Orkos y Tiránidos se exterminarían mutuamente en Octarius, y ha pasado cada minuto reuniendo generales, almirantes, gobernadores planetarios e incluso Capítulos de Marines Espaciales a su causa. Argumentó que el Imperium debe estar preparado para cuando acabe el punto muerto en que están, y propuso el llamado Cordón impenetrable, sistema en que los mundos limítrofes al espacio orko serían conocidos como "planetas guardianes". Debían fortificarse contra las incursiones, advertir de cualquier expansión xenos y actuar como base desde la que lanzar ataques a Octarius y evitar que un bando tuviera demasiada ventaja. Sahansun estimó que apenas la mitad del trabajo para crear el Cordón impenetrable estaba completo.

Emush es uno de esos planetas guardianes. Antes un glorioso mundo paradisíaco, ahora una fortaleza acorazada. Su superficie está llena de poderosos bastiones y ciudadelas. Exhuberantes bosques han sido quemados hasta los cimientos para crear enormes zonas de aniquilación y negar esta biomasa a cualquier Tiránido que ataque. Lagos de agua cristalina se han drenado hasta cisternas subterráneas para asegurar que los defensores del mundo puedan aguantar asedios de años sin necesidad de reabastecimiento.

Decenas de regimientos de los Korps de la Muerte de Krieg fueron desplegados en Emush antes de que el Kaudillo Thruk Gobboierro lanzara un ataque total contra el planeta. Millones de Chikoz rugieron por la superficie con miles de vehículos. Las batallas van desde conflictos que sacuden el continente hasta escaramuzas cortas pero brutales. Los comandos se enfrentan en trincheras en ruinas, desguaces, desechos de lodo y fortificaciones demolidas, todos tratando de ser más astutos que el enemigo y derrotarlo.

SIGMA-ULSTARI

El mundo forja de Sigma-Ulstar es el único planeta guardián en interior del Cordón impenetrable. Unos tres cuartos de su superficie están cubiertos por océanos de desechos tóxicos de kilómetros de profundidad tan corrosivos que los Magos Mechanicus del mundo han decidido drenarlos para dejar espacio a estructuras adicionales. Como resultado, las forjas, mecatemplos y fundiciones de Sigma-Ulstar han sido construidos en colosales torres-factorías, muchas de ellas tan altas que arañan la atmósfera superior del planeta. Estos edificios se asemejan a las espinas de un animal blindado. Cada una de ellas está llena de estaciones de armas defensivas tres veces bendecidas, y escuadrón tras escuadrón de fragatas, cruceros y acorazados del Mechanicus, así como naves factoría y remolcadores forja, atracados allí en todo momento.



Sigma-Ulstar ha resistido no menos de tres invasiones de Orkos y Tiránidos desde que Kryptman llevó a cabo su plan, y ha sobrevivido a todas, gracias en gran parte a los masivos refuerzos imperiales. Tal es la producción de Sigma-Ulstar de tanques, municiones y armas de todo tipo que el Imperium no puede permitir que caiga. Las exageradas invasiones xenos han dejado millones de Orkos y Tiránidos perdidos en las torres espirales de las forjas, luchando con uñas y dientes por sobrevivir contra los comandos del Adeptus Mechanicus, Astra Militarum, Adepta Sororitas y Adeptus Astartes. El Imperium ha aprendido por las malas que incluso las secciones de tuberías más remotas o los almacenes abandonados hace tiempo pueden ser el hogar del enemigo xenos. Mientras los Vástagos Tempestus barren

los hangares buscando Genestealers o peñaz de Kanijoz, los Exploradores Skitarii recorren las torres más altas tras Chikoz Orkos y los Korps de la Muerte peinan las tierras tras crías tiránidas supervivientes. No hay visos de que estas purgas implacables vayan a acabar pronto, y todos los habitantes del planeta creen que es solo cuestión de tiempo el que llegue la próxima invasión total.

LA FE DA LA FUERZA

El grupo de guerra de la Armada Imperial conocido como "La Fe da la Fuerza" regresaba al muelle tras eliminar varias tribus de Korzarior en el cúmulo de asteroides de Timurxan cuando un Culto Genestealer intentó tomar el control. Los combates estallaron en todas las naves del grupo, con tripulación leal y adoradores xenos corruptos luchando por el control. La sangre fluía por todos los confines de los pasillos de las naves, los motores, las bodegas y las habitaciones de la tripulación. Para tratar de restaurar el orden, muchos capitanes inutilizaron sus propios motores de disformidad para evitar que los cultistas escaparan con las orgullosas naves imperiales.

Mientras los combates se recrudecían, una fragata imperial, la *Jabalina del Emperador*, logró sofocar su levantamiento y escapó, corriendo a buscar ayuda para la flota, ahora varada y asediada. La *Jabalina del Emperador* regresó, días después, a la cabeza de naves de transporte de tropas cargadas hasta los topes de veteranos Korps de la Muerte de Krieg. Decididos a masacrar a los cultistas mutantes y recuperar las naves imperiales, miles de combatientes de Krieg abordaron las naves en liza, llevando un nuevo nivel de brutalidad a las escaramuzas. Los comandos de Korps de la Muerte cazaron y acorralaron a cientos de cultistas, purgando cubiertas enteras con llamas y realizando implacables barridos donde cada habitación y pasillo fueron purgados con granadas y cargas de demolición.

La llegada de los Korps de la Muerte ha estabilizado la situación, pero la batalla está lejos de terminar. La Armada Imperial no puede arriesgarse a llevar Genestealers al espacio imperial, por lo que la flota permanecerá donde está hasta que cada pasillo, cámara, ventilación y unidad de almacenamiento haya sido purgada. Imperturbables ante tan desalentadora tarea, los comandos de los Korps de la Muerte siguen adelante, hacia la victoria o la muerte.

EL MATADERO

De una manera u otra, muchas razas de la galaxia se han visto envueltas en el conflicto iniciado por Kryptman en Octarius. Unos, atraídos por la propia batalla, algunos, por la oportunidad de matar millones en nombre de sus dioses oscuros, y otros vienen a obstaculizar la creciente fuerza de los poderes xenos o a aprovechar el desorden para obtener ganancias materiales.

IMPERIUM

En murallas, trincheras y a bordo de vastas naves, las huestes del Imperium se enfrentan a los enemigos de la humanidad en el sector Octarius. Cada rama militar del Imperium tiene presencia en los mundos conocidos como el Cordón impenetrable, desde regimientos del Astra Militarum hasta fuerzas de ataque de los Adeptus Astartes y desde equipos de élite de los Vigías de la Muerte hasta fanáticas escuadras de Adepta Sororitas.

Aunque resistan firmes contra todo enemigo que los ataque, no dudan en pasar a la ofensiva. El Imperium ha de saber cómo va la guerra entre Orkos y Tiránidos para entender mejor cuál de sus mundos es más vulnerable o para ver si un bando toma ventaja sobre otro. Cientos de comandos son enviados diariamente en misiones de reconocimiento para evaluar movimientos de tropas, qué regiones y mundos son más vulnerables a los ataques, y quién vence en batalla. Otros comandos son enviados a interceptar fuerzas orkas y tiránidas que amenazan con extenderse por el espacio imperial, para aplastar levantamientos de Cultos Genestealer, o para enfrentarse a grupos de asalto Aeldari. El Imperium sigue una política de contención agresiva, y el papel del Cordón impenetrable es asegurar su éxito. Sin embargo, muchos generales y almirantes imperiales creen que los xenos crecen en fuerza más rápido de lo que lo hace el Imperium, y que a menos que se ataque pronto, ambas razas se harán tan poderosas que arrasarán los Planetas guardianes como una ola un puñado de guijarros. Pero enviar tropas a los límites de uno de los mayores mataderos de la galaxia tiene su precio, y tantas voces claman por una acción defensiva como por una agresiva. Con los altos niveles del mando imperial en desacuerdo, el Inquisidor Sahansun teme perder el control del propósito del Cordón impenetrable antes de que su visión se haga realidad. En su opinión, los líderes imperiales deben tener un mismo propósito si quieren tener alguna posibilidad de evitar un completo desastre.

ORKOS

Cada día que pasa, más y más Orkos inundan el sector Octarius. Todo piel verde está ansioso por tener su parte en un combate que se ha convertido en legendario para toda su raza. Los comandos de Orkos Goff quieren hallar los enemigos más grandes y fuertes y zakudirlos. Los comandos de los Kraneoz de Muette salivan ante la perspectiva del botín a reclamar, y los Korzaríoz sueñan con todos los piñoz que conseguirán luchando

para el mejor postor. Muchos han llegado por accidente, pero están satisfechos con lo encontrado. Los Orkos de Octarius están liderados por el monstruo llamado el Diablo. Alcanzar tal posición de poder entre los Orkos es una hazaña increíble, que exige tanto una brutalidad espantosa como una fina astucia. Esto no ha impedido que varios Kaudillos hayan intentado desbancar al Diablo de su trono, deseosos de reclamar su título.

No le importa al Diablo ni a ningún otro Orko si pierden un planeta, ya que es una oportunidad de luchar masivamente para recuperarlo, además de mostrar la debilidad de los Kaudillos que lo tenían antes. Saben que incluso si derrotan a los Tiránidos la lucha no habrá terminado, pues ante ellos hay cientos de mundos humanos listos para ser saqueados y conquistados. A pesar del esfuerzo de muchos Inquisidores, las fuerzas imperiales aún no han detectado ninguna estrategia global por parte de los Orkos. Por ahora, parece que su principal preocupación es disfrutar y maximizar el caos, masacrando donde sea. No les importa con quién luchar. Disfrutan por igual de una incursión en puestos avanzados imperiales, de acechar a biocomandos tiránidos o de enfrentarse a escuadras de Astartes Herejes.

TIRÁNIDOS

El único foco de atención de los Tiránidos parece ser el alimentarse. Pero en los siglos en que el Imperium ha luchado contra ellos, estas bestias han sorprendido a sus enemigos una y otra vez, mostrando nuevos comportamientos que dejan sin palabras a los xenobiólogos y dan como resultado el rápido consumo de muchos más mundos. La flota enjambre Leviatán está haciendo más que engullir biomasa y crecer, está aprendiendo. Guerrea como si realizara experimentos, probando las defensas y la mejor manera de superarlas. A veces, los observadores imperiales han sugerido que de alguna manera el zarcillo está esperando el momento oportuno, alimentándose de un suministro interminable de biomasa orka. Sus comandos investigan las defensas enemigas, buscando debilidades y masacrando a los guardias en preparación de ataques más grandes. Lo que Leviatán está haciendo con toda esta biomasa no se sabe a ciencia cierta, pero un puñado de informes de reconocimiento hechos por agentes de la Inquisición o tomados de las grabaciones de los Vigías de la Muerte sugieren que la flota colmena podría estar almacenando sus recursos en el hielo de asteroides y en casquetes polares de mundos previamente considerados muertos, con comandos patrullando en su defensa. Sea cual sea el propósito de esto, no puede ser bueno.

CULTOS GENESTEALER

En los mundos que rodean Octarius, los Patriarcas se agitan por la cercanía de la flota Leviatán. Los Magus sienten que sus poderes crecen e, instintivamente, los Cultistas Genestealer saben que es su momento, que sus dioses llegan para liberarlos. Y se preparan. Llevan a cabo misiones encubiertas para minar y debilitar a sus opresores, y que al comenzar su levantamiento, los siervos de los Hijos de las Estrellas estén listos para derrocar a quienes los dominaron.

Al preparar sus sublevaciones, los Cultos Genestealer asesinan a vigilantes y supervisores problemáticos, preparan vías de transporte vitales y depósitos de municiones para posteriores sabotajes, envenenan el agua y los suministros de alimentos y ocultan depósitos de armas fuera de los ojos avispados de sus opresores. Sus comandos también participan en combates abiertos, atacando tanto a patrullas del Astra Militarum como a las fuerzas locales. Incluso sabotean transportes de tropas y material hacia el Cordón impenetrable, como si estuvieran coordinados por una inteligencia superior con el objetivo estratégico de debilitar la barrera imperial.

ASURYANI

Los Asuryani han observado la creciente amenaza en el sector Octarius generada por la humanidad, y muchos la miran con desesperación. Los guerreros del Mundo Astronave Biel-Tan, amargos enemigos de los Orkos, han unido sus fuerzas a los Asuryani del Mundo Astronave Iyanden, que tanto sufrieron a manos de los Tiránidos. En el sector Octarius, los guerreros de estos Mundos Astronave han establecido cabezas de playa en docenas de mundos imperiales y orkos, los cuales incineraron al activar apocalípticos dispositivos psíquicos, asegurándose de que ninguna biomasa quedara intacta. Biel-Tan también luchó junto al Mundo Astronave Saim-Hann, dejando inertes muchos más mundos. Pero los Asuryani saben que esto no será

suficiente, y más Mundos Astronave han enviado guerreros, en incursiones y ataques con precisión. Muchos de estos esfuerzos están pensados para asegurar que el equilibrio de poder de la región no se tambalee. Los comandos asuryani han amagado maniobras para llevar a sus perseguidores a enfrentarse a ejércitos de otras facciones, han asesinado a líderes imperiales débiles para allanar el camino a otros más fuertes o viceversa, y también han llevado a cabo misiones de búsqueda y destrucción contra los organismos de vanguardia tiránidos.



DRUKHARI

El caos y el desorden que rodean Octarius y los sistemas vecinos es perfecto para las bandas de asalto drukhari. Los mundos imperiales que se apresuran a armarse contra una amenaza están llenos de gente aterrorizada lista para ser capturada y esclavizada. La flota enjambre Leviatán cría incontables criaturas que asombrarán a los espectadores en los fosos de gladiadores de Commorragh y que poseen todo tipo de extrañas propiedades que los Hemónculos desean examinar y explotar. Los Orkos, además de ser excelente carnaza para los coliseos, resisten tanto que pueden aguantar métodos de tortura a los que otras razas no sobrevivirían, lo que los hace perfectos para la experimentación. Para muchos Hemónculos, es un orgullo personal y un indicador de sus habilidades el hacer que un Orko chillen en agonía, y muchos compiten por la rapidez con la que pueden lograr este resultado. Los Arcontes de Kábalas

antiguas o nuevas, así como Súcubos y Hemónculos, ven un gran valor en las ricas y variadas opciones que se ofrecen a aquellos que asaltan el sector Octarius. Hay riquezas ilimitadas que aprovechar y mucha fama que ganar, y los comandos de todos los elementos de la sociedad drukhari quieren un pedazo de ello. Los guerreros de la Ciudad Sinistra se desparraman por puertas ocultas en la Telaraña por todo Octarius, atacando rápidamente cualquier objetivo vulnerable, matando y esclavizando antes de retirarse tan rápidamente como llegaron.

**“TODO MUNDO EN EL IMPERIUM, SU REINO
SAGRADO, ENVÍA SOLDADOS A LA GUERRA.
NINGÚN MUNDO, SIN EMBARGO, ES COMO
KRIEG, Y NINGÚN SOLDADO ES COMO
NOSOTROS. EXISTIMOS SOLO PARA LA
GUERRA. VIVIMOS PARA LA MUERTE. POR
ESO NO PODEMOS FALLAR”**

- Sargento Vorkh Rand,
907º Regimiento de asedio
de los Korps de la Muerte



ASTRA MILITARUM

El Astra Militarum, también conocido como la Guardia Imperial, es una de las mayores fuerzas de combate coherentes de la galaxia, con miles de millones de efectivos. Son enviados desde todos los rincones de la galaxia para luchar en las innumerables y desesperadas guerras del Imperium y, armados con rifles láser, bayonetas y fe, se enfrentan a los inimaginables horrores que amenazan el reino de la humanidad.

Se espera de casi todos los planetas del Imperium que recluten, entrenen, equipen y mantengan un cuerpo de tropas de combate para su protección. De estas, al menos una décima parte debe ser proporcionada al Astra Militarum, sin contar con que según el capricho de la burocracia imperial puede que un mundo deba proporcionar fuerzas adicionales para luchar en guerras específicas. La cantidad exacta de tropas está determinada por el grado de diezmo del planeta y su proximidad a zonas de guerra hostiles. Las tropas asignadas al Astra Militarum tienden a estar compuestas por los mejores soldados del planeta: enviar soldados de baja calidad puede hacer perder la vida a un gobernador planetario. En el momento de su fundación, los regimientos se identifican por el nombre de su mundo y un número. Por ejemplo, el 238º Krieg es el 238º regimiento formado en Krieg. Muchos mundos reciclan los números si los regimientos son destruidos, y al hacerlo se refunda el regimiento. Algunos regimientos toman nombres no oficiales gracias a hazañas en batalla o como parte de la tradición, como el Catachan VII "Diablos de Catachan" y el 975º Regimiento de Asedio de los "Rompedores de Jakan" de los Korps de la Muerte.

La naturaleza de sus fuerzas de defensa, y por tanto, el tipo de fuerzas de las que proceden las tropas del Astra Militarum, varía de un planeta a otro. Algunas mantienen una organización militar única y uniformada. Otros planetas utilizan tribus o bandas, o dependen de un sistema de patrocinio de nobles y otras élites para reclutar ejércitos independientes. Muchos planetas usan una combinación de ambas opciones, como Armageddon o Necromunda. En algunos pueden incluso usar facciones en conflicto, que dejan de lado sus diferencias frente a un invasor.

El reclutamiento también varía de un mundo a otro. En algunos, como Catachan, se espera que cada ciudadano aprenda a disparar, técnicas de combate sin armas, supervivencia y tácticas militares. En algunos mundos, unirse al Astra Militarum es un noble esfuerzo que trae honor a una familia, o da la oportunidad de escapar de una vida de trabajo en una mina o en un factorum. Los mundos altamente poblados reclutan tropas en masa, incluso enviando

generaciones enteras al frente. Los planetas con una cultura guerrera o de bandas pueden tener pruebas armadas, con bajas que llegan al nivel de pequeñas guerras para encontrar a los dignos. Las tropas se equipan acorde a los recursos, materiales y tradiciones de su mundo natal: a las tropas de la árida Tallarn se les da equipo y uniformes adecuados al combate en el desierto, mientras que a los soldados criados en el gélido Valhalla se les dan gruesos abrigos y botas diseñados para la guerra en temperaturas bajo cero.

Debido a la dureza de la vida cotidiana en el Imperium, muchos de los nuevos reclutas de Astra Militarum son ya individuos duros y peligrosos, lo cual puede deberse a que se han enfrentado a la flora y fauna carnívora de su mundo, pasando años en brutales bandas criminales o en academias militares juveniles. Otros habrán trabajado durante horas en peligrosos factorums o luchado en conflictos tribales o de clanes. Esta experiencia se perfecciona y amplía con su entrenamiento de combate, ya sea en su mundo natal o a bordo de colosales transportes de tropas en ruta a la guerra en la que se espera que luchen. También son educados, ya que necesitan aprender sobre el amplio Imperium y prepararse para los mundos en los que lucharán, aunque a menudo se les da la información que sus superiores consideran más elemental. Las tropas nacidas en los mundos agrícolas no tienen ningún concepto de las vastas basílicas de los mundos cardenalicios, y los pandilleros que han pasado su vida robando y asesinando en una colmena pueden no tener ni idea de lo que es el cielo o las estrellas.

La Guardia Imperial del sector Octarius y su entorno procede de cientos de planetas, desde mundos factoría bañados por noches eternas a planetas prácticamente inhabitables empapados de radiación, o desde mundos densamente arbolados y poblados por bandas de salvajes hasta otros increíblemente ricos en cuyas torres viven nobles familias. En la Zona de guerra Octarius, toda habilidad, entrenamiento y equipo que han obtenido de sus mundos natales han de ser capitalizados y combinados de manera efectiva si el Imperium quiere tener alguna esperanza de contener la creciente amenaza xenos.

COMANDOS DEL ASTRA MILITARUM

Los comandos del Astra Militarum son enormemente variados. Pueden ser especialistas de élite o novatos reclutados apresuradamente, afortunados supervivientes de una terrible batalla o desafortunados "voluntarios" llamados por el Comisario de su compañía. En la Zona de guerra Octarius han luchado miles de comandos del Astra Militarum, siendo cada misión esencial en el desesperado esfuerzo de guerra imperial.

12

El Astra Militarum forma el grueso de las fuerzas armadas del Imperium en la Zona de Guerra Octarius, así como del Imperium en general. De sus filas han salido miles de comandos para realizar todo tipo de tareas vitales. La inteligencia recuperada por el comando 131 del 4º Cuerpo de Fusileros de Hastadia avisó del asalto orko por el río Aguasgrises en Gryga XIII, dando tiempo a sus comandantes para reaccionar y romper el ataque piel verde. Una docena de comandos procedentes del 35º Cuerpo de Fusileros de Savlar alimentaron con carne contaminada a los garrapatos de una tribu de Orkos Mordizko de Víbora que el Alto Mando imperial había considerado una amenaza emergente. Una misión suicida del comando Grakor del 310º de los Korps de la Muerte resultó en la destrucción de la presa de Gobboierro en Tierras de Janding. La consiguiente marea de agua no solo arrasó varios campamentos orkos, sino también una monstruosa horda tiránida que se iba a devorarlos.

La forma en que se elige un comando y cómo se le asigna una misión varía enormemente, dependiendo de la situación militar de la que formen parte, el espíritu de su regimiento, los principios de su mundo

natal, la idiosincrasia de su oficial al mando y otros factores. No todos son escuadrones de combatientes de élite, ni mucho menos. A algunos se les asigna la misión por ser las únicas tropas disponibles, y otros son supervivientes que por una combinación de habilidad y suerte han demostrado la competencia necesaria para la guerra en pequeños grupos. Uno de ellos está formado por los supervivientes de la 21ª Compañía del 632º Regimiento de Asedio de los Korps de la Muerte. De las decenas de tropas de la compañía al principio de la recaptura del bastión de Manziki en el Planeta guardián de Ithus Minor, apenas una docena sobrevivió. Sin embargo, los supervivientes habían demostrado una y otra vez su frialdad bajo presión y sus habilidades en demoliciones. Así, su comandante de regimiento los organizó en una unidad separada bajo su mando directo, cuyo cometido ahora es específicamente llevar a cabo lo que el comandante considera "misiones de destrucción que cambian la guerra".

Muchos comandos se movilizan ad hoc. Durante los diez meses que duró el esfuerzo por capturar el enorme bosque Pinosangre en el mundo de Rujikar, de los regimientos de Korps de la Muerte, Bosquimanos de Serica, Cazacráneos de Nekrosa, Berserkers de Nordria y la Legión Penal 909 "Con nuestra sangre pagamos" se crearon cientos de comandos. A algunos se les ordenó plagar zonas de bosque con trampas explosivas. Otros fueron enviados en misiones de búsqueda y destrucción a eliminar campamentos periféricos u otros comandos orkos. Muchos fueron enviados en misiones suicidas para distraer a los Orkos con sabotajes de vertido de combustible, saqueos nocturnos de campamentos, y flanqueos para ganar tiempo y que el ejército principal pudiera construir defensas o asegurar más terreno. Independientemente de su tarea, no se volvió a saber de muchos de ellos tras ser enviados a sus misiones.

A menudo, un comandante imperial busca entre las tropas bajo su mando soldados con aptitudes para realizar tareas muy específicas o para sustituir a los caídos en comandos establecidos permanentemente. Muchos de estos oficiales han desarrollado una cierta habilidad para ver el potencial de sus tropas,



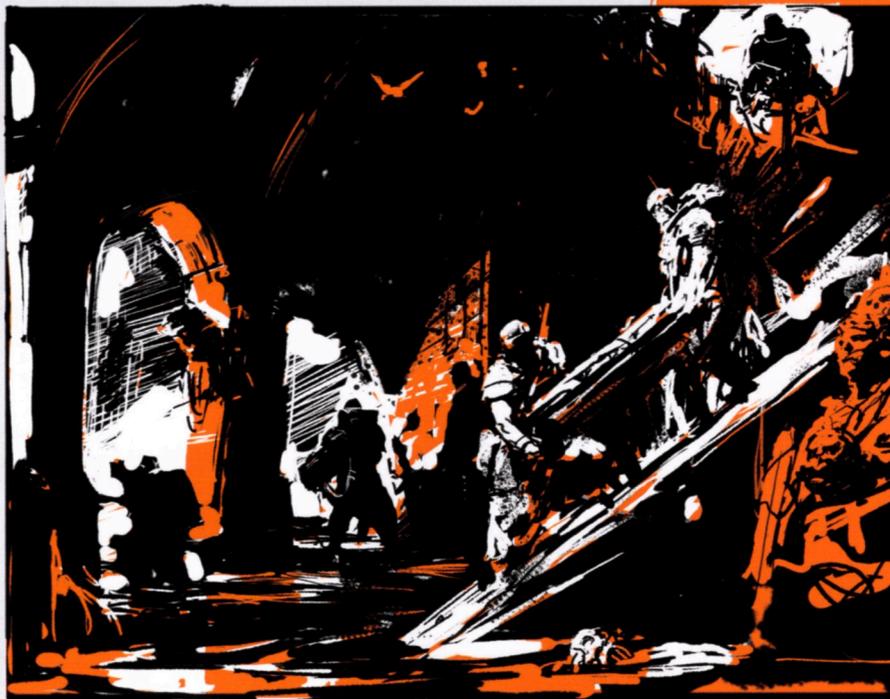
incluso en lugares poco probables. Cuando la mayor Jemina Qygaard necesitó un equipo para robar cierta tecnología orka, se devanó los sesos para encontrar los integrantes del equipo. Fue fácil encontrar un líder en la Guardia del Barro de Gengesh que ella misma dirigía, y también un médico capaz. Solo cuando un soldado fue arrastrado ante ella encadenado por haber sido capturado después de robar en el comedor de oficiales no menos de treinta y siete veces, encontró a alguien adecuado para la tarea, alguien con innegables habilidades en el robo silencioso que lo hizo perfecto para planificar la operación.

El objetivo general del Imperium en la Zona de Guerra Octarius es principalmente de contención agresiva. La opinión de la mayoría de los líderes Imperiales es que Orkos y Tiránidos tienen que ser acorralados a toda costa, mientras se construyen defensas y se acumulan fuerzas para eventualmente entrar en Octarius y destruirlos por completo. Otros elementos del mando imperial piden en voz alta grandes ataques más pronto que tarde, por temor a que ambos enemigos se vuelvan demasiado poderosos para que el Imperium se detenga si no se los desafía aún más agresivamente. Los comandos juegan un papel importante en ambas estrategias. Los comandos del Astra Militarum proporcionan las coordenadas necesarias para bombardeos de artillería de largo alcance, exploran rutas seguras por los campos de minas para los escuadrones de tanques superpesados y llevan a cabo incursiones devastadoras para debilitar la fuerza de uno u otro bando y así proporcionar un alivio vital a los asediados mundos imperiales.

REGIMIENTOS FUSIONADOS

El Astra Militarum sufre con frecuencia muchas bajas. Para mantener la eficacia en combate, los regimientos se fusionan para mantener los números lo más cerca posible de la fuerza total. Aunque en algunos casos se hacen esfuerzos para fusionar regimientos del mismo planeta, a veces eso no es posible. Dependiendo del comandante o de la desesperación en una guerra en curso, puede haber menos interés en mantener juntas las tropas del mismo mundo. Inevitablemente, esto puede resultar en luchas internas y desconfianza. Estas diferencias deben ser superadas para asegurar la eficiencia en el campo de batalla, y los Comisarios, si están presentes, castigan ferozmente a aquellos que alteran la "unidad del regimiento". A pesar de las dificultades potenciales para mezclar regimientos de mundos diferentes, a menudo hay beneficios, intencionados o no, al hacerlo.

Cuando se fusionan regimientos con habilidades similares, frecuentemente aseguran que la utilidad de los regimientos especializados se maximice. Cuando el 876º de los Incursores del desierto de Tallarn se fusionaron con el 112º de las Ratas de alcantarilla de Athonia, ambos se beneficiaron de las habilidades del otro en la guerra en túneles. Aprendieron las técnicas mineras avanzadas de cada uno y las tácticas de combate cuerpo a cuerpo. Tal era su competencia que todo su regimiento, recién nombrado 1º de los Tuneleros de Ghubelion, mundo en el que lucharon, luchó durante meses mediante comando en la antigua red de túneles de la mina de gas de Ghubelia. Tuvieron un enorme éxito en sus constantes luchas contra un creciente Culto Genestealer, que no cesó hasta que ellos mismos sufrieron suficientes bajas como para ser fusionados con otro regimiento.



Cuando el devastado 671º de la Guardia de Hierro de Mordia y el 43º de los Perros Químicos de Savlar se fusionaron apresuradamente tras la desastrosa batalla de la Meseta de Lyoprine, se esperaba que la estricta disciplina de los mordianos se contagiara a los toscos y simples soldados de Savlar. Estas esperanzas finalmente no se cumplieron. Enviados a acciones desesperadas en retaguardia contra los Tiránidos a la marcha, o para cortar la sinapsis de las bestias líderes que dirigían a las criaturas menores, pocos de estos comandos tuvieron éxito en sus misiones. Cientos de ellos fueron despedazados y masticados por voraces abominaciones tiránidas, incluso mientras estaban discutiendo y echándose la culpa entre ellos.

UN MILLÓN DE REGIMIENTOS

El Astra Militarum consiste en regimientos de infantería, blindados y artillería, así como en formaciones auxiliares de pseudohumanos y fuerzas especiales de élite. Es una inmensa fuerza de combate que proviene de todo el Imperio.

KORPS DE LA MUERTE DE KRIEG

Los Korps de la Muerte de Krieg luchan para expiar un intento de rebelión en su mundo natal hace siglos, y buscan batalla en las zonas de guerra más peligrosas. Tras el fracaso de la revuelta, el deseo de expiación de los supervivientes llevó a los Altos Señores de Terra a ordenar a Krieg someterse a los diezmos más altos posibles, y ahora se dedica por completo a alimentar los ejércitos del Astra Militarum. Para continuar produciendo este gran número de tropas, Krieg hace un uso extensivo de programas de filtrado genético para evitar mutaciones. Los Korps de la Muerte sobresalen en las largas batallas de desgaste y la guerra de trincheras, y sus regimientos de asedio son conocidos por su fanatismo. Son guerreros intransigentes que desprecian ideas como la retirada o la rendición. En la Zona de guerra Octarius, los comandos de Korps de la Muerte lanzan incursiones para destruir depósitos de municiones orkos, se infiltran en las colmenas para erradicar y destruir a los Cultistas Genestealers y llevan a cabo misiones de purga a bordo de pecios espaciales.

TROPAS DE CHOQUE DE CADIA

Antes de que su mundo fuera destruido durante la 13ª Cruzada Negra de Abaddon, todo cadiano era criado desde su nacimiento para ser un soldado. A partir de los cinco años ya sabían disparar y volver a montar un rifle láser. Sus vidas eran de un adoctrinamiento militar total. Los regimientos de Cadia siguen siendo famosos por su coraje, dedicación, habilidad, y cínico humor. Aunque su mundo fue destruido, muchos regimientos cadianos estaban luchando en guerras por todo el Imperium al ocurrir la catástrofe, por lo que siguen luchando. Ahora reclutan en otros mundos gentes que puedan aguantar la severidad de su entrenamiento para mantener vivas sus tradiciones y su forma de guerrear.

TROPAS DE LA JUNGLA DE CATACHAN

Catachan es uno de los mundos letales más notorios del Imperium. Cada centímetro de su paisaje está cubierto de selvas mortíferas donde cada planta es un depredador y bestias peligrosas acechan en cada rincón. La gente de Catachan es increíblemente

robusta, tanto mental como físicamente, para sobrevivir hasta la edad adulta. Las dificultades de su mundo los hacen astutos e ingeniosos, lo que los lleva a ser orgullosos, agresivos y solitarios. Saben que su mundo los hace excepcionales. El pragmatismo es clave para estos guerreros, ya que para sobrevivir deben olvidar las actividades superfluas y sus líderes evitan los privilegios del rango y comparten las dificultades de sus tropas. Muestran su rango a través de tatuajes y la mayoría de los combatientes llevan un pañuelo rojo para simbolizar el juramento de sangre que hace cada regimiento recién fundado.

LEGIÓN DE ACERO DE ARMAGEDDON

Gran parte del paisaje del mundo colmena de Armageddon está cubierto de yermos de ceniza contaminada, donde el aire está lleno de toxinas corrosivas que pueden pudrir los pulmones de un humano. Así, las fuerzas de Armageddon van a la guerra vestidas con ropa protectora, incluyendo gabardinas, guantes, viseras y respiradores. Los habitantes de los mundos colmena que reclutan son frecuentemente supervivientes de guerras entre bandas, y muchos son tan competentes con las armas de fuego que no necesitan mucho entrenamiento adicional en el manejo de armas al ser reclutados por el Astra Militarum. El propio Armageddon ha sufrido en brutales guerras contra los Orkos, y por eso sus líderes ha formado un gran número de regimientos de la Legión de acero. Los factorums de Armageddon pasan cada segundo de cada día fabricando armas y armaduras, lo que hace que sus regimientos del Astra Militarum estén muy bien equipados.

PRIMEROS NACIDOS DE VOSTROYA

Los vostroyanos luchan por la absolución de una antigua y milenaria vergüenza, y aún hoy es una gran fuente de orgullo para ellos hacerlo. Entregan al primogénito de cada familia a las fuerzas bélicas imperiales, armado con armas hechas a mano por artesanos militares en las fundiciones de su mundo. Su determinación por compensar sus fracasos pasados asegura que los regimientos de Vostroya se caracterizan por su orgullo, terquedad y valentía, y el duro clima de Vostroya asegura que todo soldado será duro y resistente. Tampoco es raro que los soldados

de Vostroya muestren cibermejoras tras ser heridos, ya que parte del cónclave gobernante de Vostroya está formado por representantes del Adeptus Mechanicus.

TROPAS ÁRTICAS DE VALHALLA

Las Tropas Árticas de Valhalla se caracterizan por su estoicismo, terquedad, comportamiento severo y agallas indomables. Sus modales y maneras se han perfeccionado a lo largo de milenios por la dureza de su congelado mundo natal, así como por los ataques orkos que han sufrido. La vida es dura en Valhalla. La supervivencia es ardua, y ocupa gran parte de la atención de sus habitantes. Por ello, su gente tiene una actitud vital práctica y seria, consciente que la vida vale poco en su congelado mundo natal. Toleran poco la debilidad y castigan incluso los delitos menores con la muerte. Como resultado, no se conmueven por los horrores del campo de batalla y son obstinadamente decididos incluso frente a los más fuertes asaltos cuando luchan en la defensa.

INCURSORES DEL DESIERTO DE TALLARN

Los Incursores del Desierto de Tallarn son guerrilleros de gran movilidad maestros en operaciones de ataque y retirada. Procedentes de un mundo cubierto de desiertos donde los recursos son escasos, los tallarnanos se han convertido en un pueblo ingenioso, pragmático, paciente y decidido. La necesidad de arreglárselas con lo puesto los ha convertido en grandes artesanos, que se enorgullecen de producir equipo con un uso tanto práctico como ceremonial. Gran parte de la población de Tallarn vive en cavernas para evitar las condiciones increíblemente duras de la superficie, por lo que sus regimientos en el Astra Militarum han perfeccionado sus habilidades para luchar en estrechos confines y túneles, y sus uniformes están perfectamente diseñados para los ambientes desérticos.

GUARDIA DE HIERRO DE MORDIA

La Guardia de Hierro de Mordia es un sólido muro de tropas magníficamente entrenadas y prístinamente uniformadas. Sus regimientos son expertos en disparar precisas ráfagas de láser desde un muro de bayonetas pulidas y letalmente afiladas. Su respeto al entrenamiento y el uniforme es impecable y sus estándares son increíblemente altos. Muchos enemigos los han subestimado, considerándolos erróneamente arrogantes o pomposos, y han pagado un alto precio por su error. Para los mordianos, su precisión y exigente atención a los detalles solo los hace más competentes.

“MATADLOS A TODOS. CON GRANADAS, BAYONETAS, RIFLES LÁSER, PALAS O VUESTROS MIEMBROS AMPUTADOS, ME DA IGUAL”

- Mayor Vern Lansk,
848º de Infantería mecanizada
de los Korps de la Muerte



ARMAS Y EQUIPO DEL ASTRA MILITARUM

Los comandos del Astra Militarum portan una amplia variedad de equipo en sus misiones. Para parte del mismo reciben semanas de entrenamiento avanzado para manejarlo con soltura, mientras que otro procede de las manos de compañeros muertos en su lucha por la supervivencia. El Imperium produce armas tanto a distancia como de combate, capaces de hacer frente a cualquier tipo de enemigo.

Las armas láser disparan rayos de energía láser explosiva. Cuanto más grande es el arma, más potente es el disparo. Independientemente del tamaño, la mayoría son armas muy fiables, lo que las convierte en la herramientas de guerra favorita en el Imperium. El rifle láser es el arma estándar del Astra Militarum, y se produce en una gran variedad de modelos. Las Tropas de la Jungla de Catachan empuñan la carabina láser Mk IV, mientras que las Tropas de Choque de Cadia usan el fusil láser M36. Algunos rifles láser se producen por miles de millones. Otros están hechos a mano con la dedicación de una preciada reliquia familiar. Muchos se diseñan a medida para regimientos especializados, como los entrenados en desembarcos o la infantería mecanizada. Muchos soldados del Astra Militarum personalizan sus armas, dándoles nombre, haciendo una muesca por baja, pegando oraciones escritas en pergaminos o escribiendo burlas al enemigo. Las tropas del Militarum Tempestus utilizan una variedad de arma láser llamada rifle láser sobrecargado. Estas armas utilizan una matriz de potencia de hiperrendimiento que se lleva como mochila y que el usuario puede calibrar para emitir ráfagas capaces de atravesar la ceramita.

Los lanzallamas son armas de corto alcance que arrojan nubes altamente volátiles de químicos líquidos. Se utilizan para aniquilar al enemigo en posiciones defendidas, ya que los búnkeres no protegen contra las ráfagas de vapor sobrecalentado, que fluyen a través de las más pequeñas rendijas de visión y respiraderos. Los enemigos que se esconden en cuevas se ven privados de oxígeno al ser consumido por las llamas, y el prometio gelatinoso que utilizan se pega a quienes tienen la desgracia de quedar atrapados en el radio de acción de estas armas.

Las armas de fusión son letales armas antiblindaje altamente efectivas a muy corto alcance. Cuando se dispara, el arma sobrecalienta el aire, produciendo un distintivo y siniestro silbido. Sus feroces explosiones pueden reducir la roca sólida y las gruesas placas de blindaje a escoria fundida, y vaporizar el tejido vivo en un instante. La misma tecnología se utiliza en las bombas de fusión, unas cargas que pueden abrasar el blindaje más grueso en cuestión de segundos.

Las armas de plasma disparan pulsos de energía abrasadora muy eficaces contra la infantería pesada y los vehículos ligeros. Sin embargo, generan enormes temperaturas cuando se disparan y, por lo tanto, son propensas al sobrecalentamiento, lo que provoca una repentina liberación de emergencia de gases hirvientes. A veces estos resultan mortales para el que dispara.

Una espada sierra es una cadena motorizada de alta resistencia, equipada con dientes templados muy afilados, y unida a una empuñadura, un pomo y un protector para hacerla más fácil de manejar. Es común en todo el Imperium, y tiene una reputación horrible debido al daño que puede infligir a víctimas con poca armadura. Intimidan a quien se les enfrenta gracias a su característico zumbido, incluso antes de que sus dientes afilados muerdan carne. También requieren un gran coraje, ya que para usar una de manera efectiva el poseedor debe ser siempre muy agresivo, cortando y acuchillando. Tales tácticas tienen un riesgo, pues si su arma es desviada, su filo dentado puede golpear al portador.

Las armas de energía están envueltas en la neblina de un campo de energía disruptora que desintegra con facilidad armadura, carne y huesos. Las armas de energía tienen todas las formas y tamaños: hachas, espadas, mazos, etc. Son armas comparativamente raras, sobre todo en el Astra Militarum, pero con una hasta el soldado más humilde es una amenaza para la élite del enemigo.

Los comandos del Astra Militarum utilizan una amplia variedad de otras armas. Los rifles de francotirador son comunes y perfectos en misiones de asesinato así como de reconocimiento gracias a sus miras telescópicas. La mayoría de las tropas llevan granadas. Las granadas de fragmentación son perfectas para limpiar búnkeres y trincheras debido a la metralla que liberan al detonar. Las granadas perforantes son cargas ideales para abrir vehículos ligeros. Algunos comandos llevan lanzagranadas, para disparar estos explosivos al enemigo a una distancia considerable.

ZONA DE GUERRA

LA CIUDAD DE PUÑONGRANAJE

El Astra Militarum hizo innumerables ataques en territorio orko para desestabilizar a poderosos Jefes durante la Guerra de Octarius. Uno de esos ataques se conoció como Operación Partecolumna. Llevada a cabo por selectos comandos de los Korps de la Muerte, su tarea era destruir la base de poder del Mekánico, Puñongranaje Pellizkaazero, y sumir a incontables tribus en un conflicto entre ellas. Tal evento podría prolongarse durante meses o años, y darle un tiempo valioso al Imperium.

El Mekánico había bautizado la capital en su honor. El asentamiento, una vasta extensión de montones de chatarra, cubría lo que una vez fueron verdes praderas en el mundo conocido como Fendatha. La población chabolista orka había convertido rápidamente el exhuberante paisaje en un pantano revuelto. Montones de excrementos y detritus llenaban las sinuosas calles entre viviendas, talleres mekánicos, cabañas de matazanoz, mercados de garrapatos, pozos de pelea, estaciones de bombeo de combustible y refinerías. La principal riqueza de Puñongranaje provenía de las vastas reservas de prometio y otros productos químicos enterrados en las profundidades del subsuelo, y el Mekánico negoció con todo lo que pudo desenterrar con docenas de tribus y Kaudillos vecinos.

Numerosos cultos a la velocidad habían surgido por todo el planeta, y los Orkos se iban inquietando. Los espías imperiales sabían que era solo cuestión de tiempo antes de que los pieles verdes atacasen mundos humanos en otros lugares. Siendo Puñongranaje el puntal de la maquinaria de guerra orka en esta región, su asentamiento fue marcado como objetivo primario. Con unos recursos inadecuados para capturar un mundo dominado en su totalidad por los Orkos, los comandantes imperiales asignaron un regimiento de los Korps de la Muerte de Krieg a la tarea. Varios comandos formados por las tropas más duras del regimiento debían infiltrarse en la ciudad y destruir las refinerías, asesinar a los líderes, abrir los corrales de garrapatos y causar todos los estragos posibles. Era vital, sin embargo, que paralizaran las extracciones de combustible, ya que esta era la fuente de recursos clave para cualquier futura expansión orka. Las estrategias imperiales postulaban que si la posición de Puñongranaje caía completamente, el vacío de poder y recursos resultaría en colosales luchas internas que detendrían cualquier expansión de los Orkos por algún tiempo.

Era una misión que pocos salvo los Korps de la Muerte podían llevar a cabo. Nadie más tenía el mismo deseo de ganarse una muerte gloriosa en nombre del Emperador. Tal fin era casi una garantía, dada la naturaleza de la tarea. Los Korps de la Muerte pasaron semanas entrenando y preparándose, practicando técnicas de infiltración y sabotaje, así como combate cuerpo a cuerpo. Cada comando recibió un objetivo primario así como objetivos secundarios. Para algunos, esto significaba asumir las tareas de otro comando eliminado antes de poder completar sus misiones.

Miles de Korps de la Muerte se desplegaron en Fendatha en la oscuridad a kilómetros de la capital de Puñongranaje. Su tarea era lanzar un ataque suicida de distracción para permitir a los comandos entrar en el asentamiento orko. Se dispersaron, marcharon de noche y se ocultaron durante el día. No todos llegaron a Puñongranaje. Muchos cayeron en ataques accidentales de Lokoz de la Velocidad o Trinkabestias. Ningún Orko informó de atacantes humanos, ya que habían conquistado el mundo recientemente y pensaron que eran supervivientes.

Apenas la mitad de los comandos llegó a Puñongranaje, agotados y con pocas raciones. Muchos llegaron con días de retraso, pues debieron abandonar su ruta debido a campamentos de pieles verdes o por tener que luchar para llegar a su objetivo. Jurando venganza por los camaradas caídos y con oraciones al Emperador en los labios, se infiltraron en el asentamiento orko a los pocos minutos de comenzar el ataque de distracción. La muerte, y la gloria, los esperaban.



UNIDOS POR LA MUERTE

Los guerreros de los Korps de la Muerte de los Comandos de Veteranos de Krieg han pasado por algunas de las más horribles batallas imaginables. Han luchado en trincheras llenas de barro, junglas repletas de criaturas devoradoras de hombres y en paisajes urbanos arrasados por la artillería. Han visto más sangre y muerte que la mayoría de los otros Guardias Imperiales verán en una docena de vidas.

Todo veterano es un soldado muy hábil, de capacidades probadas en un campo de batalla tras otro. Muchos de estos guerreros se convierten en especialistas, como francotiradores, médicos y expertos en comunicaciones. Estos individuos son a menudo supervivientes solitarios de otras escuadras, y pueden actuar como un grupo de guerreros individuales o como una unidad en perfecta coherencia. Muchos tienen cicatrices únicas ganadas en la batalla. Otros decoran sus uniformes con emblemas que representan las guerras en las que han participado, camaradas caídos, dedicatorias al Emperador y juramentos de venganza.





Soldado



Especialista en comunicaciones



Matón



Médico



Soldado



Especialista en demoliciones



Fanático



Especialista fogueado



Sargento



Francotirador



Ojeador



Tirador



Médico



Sargento



Soldado



Tirador



Tirador



Soldado



Soldado



NOMBRES Y COMPORTAMIENTOS

Esta sección es una herramienta para ayudarte a generar los nombres de tu comando del Astra Militarum. Si deseas generar al azar un nombre para uno de tus guardias, tira 1D66 y consulta una de las tablas siguientes. Para tirar 1D66 simplemente tira dos dados, uno después del otro. El primero representa las decenas y el segundo las unidades, dando un resultado entre 11 y 66.

22

NOMBRES DE CADIA

1D66 SOLDADO

11	Jens
12	Karsk
13	Hekler
14	Reeve
15	Pavlo
16	Hektor
21	Nils
22	Thenmann
23	Kyser
24	Erlen
25	Raphe
26	Creed
31	Lasko
32	Ackerman
33	Mattias
34	Mortens
35	Dansk
36	Feodor
41	Tomas
42	Kolson
43	Vance
44	Pask
45	Niems
46	Gryf
51	Willem
52	Sonnen
53	Ekhter
54	Farestein
55	Dekker
56	Graf
61	Arvans
62	Viers
63	Kolm
64	Bask
65	Vesker
66	Pavlo

NOMBRES DE CATACHAN

1D66 SOLDADO

11	Gunnarsen
12	Harker
13	Grytt
14	"Serpiente" Vandien
15	Greiss
16	Stryker
21	Storm
22	Lance
23	Winters "el Loco"
24	Cage
25	Hammer
26	Cobra
31	"Cabezadura" Jackson
32	Kage "Puños de Roca"
33	"Jefe" Stransky
34	"Bombas" Johnson
35	Jacksen
36	Marshall
41	Lorson "Colmillos"
42	McKay "Ojofrío"
43	Wolf
44	Frost "el Cuchillos"
45	Brent
46	McKillen "el Férreo"
51	"Asesino" Crowe
52	"Salvaje" Weiss
53	Creek "el Gélido"
54	Dane
55	Steeljaw
56	Dransky
61	Hasker "el Flaco"
62	Mason
63	Hawks
64	Axel
65	Carver
66	Payne

NOMBRES DE LOS KORPS DE LA MUERTE

1D66 SOLDADO

11	Kraust
12	Transk
13	Vern
14	Lensk
15	Thraust
16	Junden
21	Starnerr
22	Gershtak
23	Jent
24	Rausch
25	Jurten
26	Arnim
31	Kagorik
32	Voorscht
33	Trymon
34	Stagler
35	Tyborc
36	Kulth
41	Kraevahn
42	Garric
43	Karis
44	Venner
45	Keist
46	Bozanko
51	Horrst
52	Jonkar
53	Kabil
54	Varpok
55	Hebiz
56	Vanchok
61	Valbek
62	Adnan
63	Pajk
64	Dovorr
65	Guanat
66	Kyuras

NOMBRES DE TALLARN

1D66 SOLDADO

11	Alem
12	Hallain
13	Laskair
14	Nathal
15	Altarem
16	Mohal
21	Dharem
22	Hasman
23	Sonnarn
24	Ushmet
25	Shadnan
26	Asphret
31	Ushad
32	Tal'hasen
33	Ashmyr
34	Shashlem
35	Haseed
36	Ushar
41	Raheim
42	Dassed
43	Sahleim
44	Alhret
45	Khaleeth
46	Eshmet
51	Ul'shalem
52	Talannar
53	Al'phareim
54	El'shan
55	Khabir
56	Khalym
61	"Pies Raudos"
62	"Caminadunas"
63	"Ojo de Halcón"
64	"Diablo de Arena"
65	"Espejismo"
66	"El Cazador"

NOMBRE DEL COMANDO

Los comandos del Astra Militarum tienen todo tipo de nombres de todo origen. Algunos, por ejemplo, reciben el nombre de su líder, como el Comando Varpok de los Korps de la Muerte de Krieg. Puedes usar el generador de nombres de estas páginas para bautizar a tu comando de esta manera. A otros se les concede un número. Este generador te permite decidir el nombre de tu comando usando el nombre de tu líder y un epíteto. Tira en cualquiera de las dos tablas siguientes y añade el resultado al nombre de tu líder. Por ejemplo, si el líder de tu comando se llama Lensk, y luego obtienes Fantasmas en la siguiente tabla, tu equipo se llamará Fantasmas de Lensk. Alternativamente, elige el que más te guste.

1D6 NOMBRE

- 1 Fieles
- 2 Asesinos
- 3 Incursores
- 4 Zapadores
- 5 Fantasmas
- 6 Tuneladores

1D6 NOMBRE

- 1 Exploradores
- 2 Supervivientes
- 3 Prescindibles
- 4 Purasangres
- 5 Pirómanos
- 6 Ferales

TRASFONDO

1D6 HISTORIA DE GUERRA

- 1 **Desde el patíbulo:** Se les ha ofrecido una última oportunidad para ganar la redención a través del servicio, así que esta banda de soldados mortales pero indisciplinados ha de servir o morir.
- 2 **Jueces, jurados y verdugos:** Los soldados de este comando han sido víctimas de las terribles acciones de un enemigo odioso, y ahora van a cazarlo y a vengarse.
- 3 **Malditos bastardos:** Incluso sus compañeros de la Guardia Imperial temen a los asesinos de ojos fríos que forman este comando, y cuya despiadada reputación está bien fundada.
- 4 **Fantasmas:** Por orden de alguien muy superior, estos soldados han sido eliminados de todos los registros. Oficialmente, no existen.
- 5 **Segunda oportunidad:** Salvados de la justicia del Comisario solo debido a su valía en combate, estos veteranos están embarcados en una cruzada personal.
- 6 **Chicos de póster:** Conocidos más allá de su propio regimiento, las hazañas de estos soldados son utilizadas por el Departamento Munitorum para inspirar a sus compañeros de la Guardia Imperial.

BASE DE OPERACIONES

1D6 LOCALIZACIÓN

- 1 **Ingenio mortal:** Un vehículo grande y ruidoso blindado con una gruesa coraza sirve como base de operaciones del comando.
- 2 **Nido del águila:** En territorio imperial, el comando se rearma y reagrupa en un reducto de mando fuertemente fortificado.
- 3 **Búnker 42:** El comando ha encontrado un búnker oculto en algún lugar tras las líneas enemigas, desde el cual atacan al enemigo.
- 4 **Puesto en ruinas de Puertonuevo:** El comando ha descubierto un puesto avanzado de los ejecutores en ruinas, y ha dispuesto de sus bahías médicas y armerías.
- 5 **Santuario en Rotunda VII:** El comando ha encontrado un santuario olvidado a un santo sin nombre. En este pequeño santuario descansan y se preparan para la próxima misión.
- 6 **Tramo de la colina 60:** El comando tiene su propia sección de trinchera, en la que ha construido refugios adicionales para adaptarla a sus variados propósitos.

PECULIARIDAD DE ESCUADRA

1D6 RASGO

- 1 **Silenciosos:** Tal vez por una ominosa afeción, tal vez resultado de algún terrible trauma, estos soldados luchan en un silencio inquietante.
- 2 **Fanáticos:** Su ferviente fe se ha vuelto aún más extrema entre estos guerreros psicóticamente fanáticos.
- 3 **Los llorados:** Este escuadrón fue reportado como desaparecido en combate hace tiempo, tal vez erróneamente, tal vez por alguna razón más oscura.
- 4 **Improvisando:** Estos veteranos guerreros han aprendido todo tipo de trucos que harían que un soldado menos reconocido fuera fusilado por insubordinación.
- 5 **Amigo poderoso:** No está claro qué político imperial o agente inquisitorial cuida de esta escuadra, pero su influencia se ve claramente.
- 6 **Según las reglas:** Estos veteranos viven, mueren y matan según los principios del Manual de campaña de la infantería imperial y el Táctica Imperialis.

ORKOS

Los Orkos son una de las razas más peligrosas de la galaxia. Ubicuos, imposiblemente numerosos y motivados para luchar, son ignorantes, brutos, ingeniosos, resistentes y unos supervivientes natos de una fuerza y resistencia tan formidables que, si se uniesen de verdad, aplastarían a cualquiera que se enfrentase a ellos.

Los Orkos son criaturas feas y agresivas, cuya única filosofía es "¡los fuertes mandan!". Se ven a sí mismos como la raza más dura de la galaxia, y su autoconfianza es posiblemente su cualidad más peligrosa. Preocupados por muy poco más que la violencia, su vida es simple. Los Orkos no se atascan en el autoanálisis o el miedo al fracaso. Si no tienen éxito en algo, simplemente vuelven a recolocarse los miembros perdidos y lo intentan de nuevo, todo ello ayudado por un sentido del humor que se deleita en la carnicería extrema. De este modo, logran un éxito increíble a través de la prueba y el error.

La raza "piel verde" es muy jerárquica. Un Orko es feliz si tiene una batalla que librar, un Orko más grande que le diga contra qué luchar y una criatura más pequeña a la que patear. Los Orkos, por naturaleza, obedecen los más grandes, siempre que tengan un saludable tono verde, aunque si una tribu está alejada de la guerra durante demasiado tiempo, su jefe de guerra puede verse desafiado por sus Nobles, sus tropas más grandes y duras. Los métodos elegidos van desde los instintos más básicos hasta los explosivos más potentes.

Los Orkos adoran guerrear y pelear. Les importan poco los lujos, aparte de las rebanadoras más grandes, las armas más ruidosas y los vehículos más rápidos. Se obsesionan con la idea de su próxima adquisición: a cuántos se enfrentarán con ella, cuántos intentarán luchar contra ellos por ella, a qué velocidad podrán ir y a cuántos débiles enemigos podrán atropellar con ella. Suelen atesorar sus botines y presumir de sus cualidades hasta que su atención se centra en algo más nuevo, más grande y más brillante. Cuando los Orkos no están en guerra, están peleando entre ellos o cazando las bestias más grandes que puedan encontrar. Tal es la aptitud y el amor de los Orkos por la guerra que se hacen más grandes y fuertes con cada batalla a la que sobreviven.

Los Orkos son increíblemente duros y apenas sienten dolor. Pueden seguir luchando aun malheridos e incluso técnicamente muertos. Las heridas más graves no los incapacitan por mucho tiempo, e incluso los pieles verdes despedazados pueden ser cosidos de

nuevo. La forma encorvada de un Orko es correosa, musculosa y de color verde, con cicatrices, marcas de viruela, costras y parásitos. Sus brazos son sinuosos y sus nudillos tan largos que casi raspan el suelo. Sus cráneos están fuertemente fibrados y sus grandes colmillos se parecen a los de las bestias depredadoras. Sus voces son tan bestiales como su apariencia: ásperas y llenas de babas, y su vocabulario es siempre directo e invariablemente brutal.

Sin embargo, los Orkos no son solo máquinas de matar de mente lenta. Necesitan tecnología para llegar a las estrellas, de lo cual se ocupan los Zabelotodoz. Hay muchos tipos, pero entre los más importantes están los Mekánikoz, los Matazanoz, los Kaporalez y los Eztrambótikoz. Los Mekánikoz son responsables de la creación y mantenimiento de la tecnología orka. Los Matazanoz son médicos, aunque su inclinación por las cirugías extrañas puede hacer que sus tratamientos sean más peligrosos que útiles. Los Kaporalez crían a los pieles verdes más pequeñajos, y los dirigen en batalla. Los Eztrambótikoz son potentes psíquicos que pueden descargar grandes cantidades de energía ¡Waaagh! (energía psíquica generada inconscientemente por los pieles verdes) contra el enemigo.

En la Guerra de Octarius, los rasgos y talentos de los Orkos se han manifestado más que en cualquier otro lugar de la galaxia. Muchos se han hecho enormes y se han llenado de cicatrices. Los Orkos de cada Klan han tenido innumerables oportunidades de desarrollar todo tipo de extraños kachivachez nuevos, vehículos rápidos como el rayo y los akribilladerez más espantosos que un Orko haya disparado nunca. Algunos se han hecho muy ricos arrancando enormes colmillos de las bocas de los biotitanes tiránidos muertos, ya que los dientes, o "piños", como los llaman, son su moneda. Otros han decorado sus Karros de batalla con los cráneos y las garras de sus mayores víctimas. Los experimentos de algunos Doktores están entre las actividades más extrañas llevadas a cabo, ya que han intentado suturar partes de cuerpo tiránidas a los Orkos heridos. Afortunadamente para el Imperium, todos estos esfuerzos han sido poco más que percances bastante desastrosos, pero es cuestión de tiempo que tengan éxito.

"NO LOS SUBESTIMES NUNCA. SU APARIENCIA BRUTAL OCULTA UNA ASTUCIA QUE HA SIDO LA RUINA DE MUCHOS EJÉRCITOS. DONDE VEAS HOSQUEDAD, SOSPECHA ASTUCIA. DONDE VEAS TORPEZA, SOSPECHA SUBTERFUGIO.

- Coronel Hriskhan Loast,
33º Regimiento de asedio de
los Korps de la muerte



KOMANDOS ORKOS

Un komando orko es como toda la raza piel verde, pero en miniatura. Como cualquier peña o ¡Waaagh!, está lleno de guerreros belicosos y gritones que aman la emoción del combate, una enorme potencia de fuego, y correr a la batalla lo más rápido posible.

26

Los komandos orkos son obligados y presionados para entrar en servicio por los más grandes, malos y fuertes de su raza, que son los que mandan. A los Orkos no les importa contra quién luchan, solo que haya lucha y que esta sea buena. Un komando orko es tan feliz destripando y rociando con grandes salvas de fuego tanto a sus compañeros pieles verdes como a humanos o cualquier otra raza con la que estén en guerra. Para los Orkos, extender el caos es una prioridad singular, aunque muchos tienen su forma favorita de hacerlo. Puede ser destruyendo artefactos sagrados y usándolos como chatarra, o arrancando la cabellera a los guerreros enemigos más duros. A los pieles verdes les encanta acercarse a sus oponentes para mutilarlos y golpearlos con un regocijo asesino. Por supuesto, el estallido y estruendo de akribilladerez, piztolaz y otras armas a distancia son algo que pocos Orkos no disfrutan, y llenan el aire con tormentas de plomo, compensando su relativamente pobre puntería con una inmensa potencia de fuego.

Típico de una raza tan anárquica, sus komandos emplean muchos y diversos métodos cuando se trata de causar caos y volar cosas. La Guerra de Octarius dio lugar a miles y miles de komandos, ya fuera espontáneamente u "organizados" por los diversos Kaudillos al servicio del Diablo y otros poderosos Señores de la guerra. Los Antorchaz, liderados por Nargrunt Ezkupefuego, eran unos brutos pirómanos, obsesionados con

prender fuego a las cosas y aullar ante los espectaculares resultados. En Thedna VII quemaron graneros llenos hasta reventar de alimentos para el Astra Militarum. Incontables tropas imperiales murieron de hambre como resultado. Los Enkuentradedoz, liderados por Snikrat "Deditoz" Navaja, eran todos ladrones, hábiles "prestatarios" de todo lo brillante, ruidoso o de aspecto violento. Les gustaba robar cosas de otros simplemente porque sus víctimas las valoraban. En el mundo de fábricas de Raktus, Deditoz se abrió paso a través de un almacén mal defendido y robó todo tipo de aparatos tecnológicos para sus jefes Mekánikoz, llevándose también algunas cosas para él. Deditoz se quedó con lo mejor, y ahora lleva una gorra de Comisario manchada de sangre y varias medallas de guerra imperiales en su pecho como muestra de su grandeza. Los Chavalez de Bargug era un komando formado por Orkos tan violentos que resultaron ser más una molestia que una fuente de entretenimiento para su Kaudillo, quien los envió a la brutal zona de aniquilación del Barranco Piedrafilada en el montañoso mundo de Darkmont, para librarse de unos psíquicos. No les dio ninguna tarea en particular, los dejó matar y destruir a su antojo, pues cualquier otra cosa sería un inútil desperdicio de esfuerzos.

A veces un Jefe, un Mekániko o un Matazanos organiza un equipo de matanza "ezpezial", cuando necesitan realizar una tarea particular. Esto puede ser distraer al enemigo con un



ataque violento, robar algo de valor de una tribu rival o de un enemigo alienígena, llevar a cabo la voluntad de Gorko y/o Morko, o cualesquiera otras tareas invariablemente violentas y destructivas. Los Chikoz bomba se formaron a partir de un grupo de Orkos dispares que profesaban un amor fanático por las explosiones de todo tipo. Fueron enviados a destruir una ingente torre de agua en Raktus, y cada uno portaba su peso en explosivos. A ninguno le faltaba una extremidad biónica, una mano o una cara, todas sustituyendo partes del cuerpo perdidas en sus propias explosiones. Sin embargo, los Chikoz bomba fueron traicionados. Una peña de traidores Gretchin (una numerosa y diminuta variedad de pieles verdes) se chivó de sus planes al Kaudillo rival Gorkug Kokoférreo, que se dio cuenta de que toda su tribu sería arrasada si la torre de agua era destruida. Por consiguiente, reunió a sus más astutos tipejos en una escuadra llamada los Garrapatojos Avizorez, por el rostro particularmente feo del líder de la mafia y lo sorprendentemente observadores que eran los Orkos bajo su mando. Les encargó asesinar a los Chikoz bomba, mientras expresaba su sincero agradecimiento a sus chivatos Gretchin al no devorarlos en el acto.

La naturaleza simple de los Orkos, con su amor por la violencia y la lucha, implica que muchos komandos orkos se agrupan de forma orgánica, incluso sin la influencia de un piel verde particularmente poderoso que necesite que hagan un trabajo. Los Orkos con preferencias particulares y habilidades similares se encuentran de manera natural, ya sea en sus destartalados campamentos o en el campo de batalla. A

menudo, estas personalidades similares se enfrentan y pueden llegar hacerse pedazos unos a otros en una furiosa pendencia, un comportamiento que puede distraerlos, incluso a los Orkos, del hecho de que hay enemigos que derrotar en otro lugar o de la promesa de un botín especialmente bueno. Por ello, se necesita un Orko más grande para golpear las cabezas de cualquiera de los suyos que esté desvariando demasiado.

Algunos komandos orkos pueden incluso ser reunidos tras una profecía o visión compartida por Gorko, Morko, o ambos. Despiertan de sus ensoñaciones, se limpian la babilla de las comisuras y deambulan sin saber ni importarles dónde van. Cuando estos pieles verdes se encuentran, proceden a llevar a cabo la voluntad de sus dioses, sabiendo instintivamente lo que es y cómo hacerlo. Sus compañeros Orkos los llaman Taraoz, pero los Taraoz no se dan cuenta, ni les importa si lo hacen. Los Ojzokoz eran uno de esos komandos, tan afectados por sus visiones que sus ojos giraban constantemente mientras murmuraban tonterías incomprensibles. Alejándose de su tribu, se adentraron en el mundo de la cordillera más formidable de Darkmont, conocida como la Espina Dorsal. Allí lucharon con uñas y dientes contra los komandos de un culto Genestealer. Ningún Orko sabe qué le pasó a los Ojzokoz originales, aunque saben que los estragos causados allanaron el camino para que el Kaudillo Kagrit Piñorrojo llevara a sus Chikoz a las montañas, pisoteara el culto y tallara grandes efigies a Gorko y Morko en las cimas de los picos más altos.



LOS KLANEZ ORKOS

Los Orkos se dividen en Klanes. Mientras que una tribu está formada por todos los Orkos de una zona determinada, el Klan de un Orko lo determinan sus inclinaciones. Los Klanes ignoran las fronteras tribales, son tan naturales para los Orkos como respirar, y todos tienen sus costumbres, colores preferidos y glifos.

HACHA ZANGRIENTA

Los Orkos del Klan Hacha Zangrienta son considerados por muchos pieles verdes como "no-tan-orkos", pues usan, con gran efecto en batalla, tácticas más habituales de otras razas como planificación, infiltración o maniobras. Los Hacha Zangrienta incluso creen que la retirada es algo que puede hacerse a propósito, para su propio beneficio, y llevarán a cabo retiradas escalonadas para atraer al enemigo a una trampa. Ven el ser derribados a tiros antes de llegar al combate como perderse sin sentido una buena pelea, así que muchos de ellos se camuflan, y de manera natural muchos Orkomandoz son del Klan Hacha Zangrienta. Estos Orkomandoz usan todos los trucos sucios y argucias que se les ocurran para burlar

al enemigo, y por ello los Hacha Zangrienta se han ganado la reputación de ser chuzma traicionera a ojos de otros Orkos. Los komandos Hacha Zangrienta suelen estar formados por diferentes especialistas orkos, pues sus Kaudillos sopesan (sorprendentemente con antelación) los obstáculos que pueden encontrar al llevar a cabo sus deseos. El rasgo más inusual entre los Hacha Zangrienta es que a veces comercian con mundos imperiales aislados, y hasta luchan por ellos, aunque cuando estos mercenarios han ganado la batalla, a menudo se vuelven alegremente contra sus patrones.

GOFF

Grandes hordas de infantería que aplastan al enemigo con agresión pura. Ese es el estilo Goff, brutal, directo y violento. Los Orkos Goff son típicamente más grandes que los Orkos de otros clanes, a los que consideran inferiores, y aprovecharán cualquier oportunidad para iniciar una pelea, incluso entre ellos mismos. Todo en ellos está orientado hacia la violencia directa. Llevan cascos con cuernos (que también sirven como armas) para simbolizar su agresividad. Odian el camuflaje. Portan la cabeza del toro como su símbolo, porque sienten una fuerte afinidad con las bestias malhumoradas, violentas y flatulentas. Muchos Goff tienen cicatrices de batalla, a menudo horribles. Los más grandes y más endurecidos en la batalla son conocidos como Kurtzóf por las graves heridas que han sufrido y sobrevivido.

ZOL MALVADO

Obsesionados con la velocidad y los vehículos rápidos, el Klan Zol Malvado embadurna todo en rojo pues cree que así irá más rápido. Pintan en sus armaduras, vehículos, armas, rayos, flechas y calaveras en llamas, indicadores de su amor por la alta velocidad y su capacidad para alcanzarla. A los Zol Malvado les gustan tanto los vehículos de muchos tipos, así como el olor de los gases de escape que salen de ellos, que incluso quienes no están a bordo de sus cacharros acorazados corren rápido y se lanzan de cabeza a la pelea, haciendo sus propios ruidos guturales y sorprendentemente convincentes como los de un motor. Los pieles verdes del Zol Malvado



rara vez se quedan en un lugar por mucho tiempo, y siempre buscan chatarra mejor. Les gusta especialmente una buena persecución, y a veces le dan al enemigo una ventaja deportiva, para hacerla más entretenida.

KRÁNEO DE MUETTE

No hay Orko mejor que los Kráneo de Muette para saquear un campo de batalla y crear armas y tanques a partir de basura. Son los carroñeros y gorriones supremos, siempre usando su astucia y sus dedos ligeros. Muchos Kráneo de Muette son Zakeadorez, los más armados de todos los Orkos, principalmente porque les roban las mejores armas a todos los demás. Los Kráneo de Muette luchan muy duro para así poder saquear lo más rápido posible, despojando a todos de todo en el campo de batalla. Adeptos a tomar cosas prestadas de sus compañeros Orkos y no tan buenos en devolverlas, los Kráneo de Muette se han ganado la reputación de ser de poca confianza. Su gran ingenio lleva a muchos a convertirse en Mekánikoz y este número sería aún mayor si no fuera por el hecho de que su fascinación por las cosas nuevas solo dura lo que tardan en adquirirlas. No hace falta decir que los Kráneo de Muette tienen una percepción muy vaga de la propiedad personal, pringando del azul de su Klan cualquier cosa a la vista para marcar su propiedad. Por supuesto, si otro Orko afirma que un objeto es suyo, un Kráneo de Muette simplemente señalará el color (que a menudo aún estará secándose) como indicación de propiedad. Si los Cráneos de la Muerte se aferran a un objeto lo suficiente para que no sea robado por otro miembro del clan, lo marcarán con el glifo del Kráneo de Muette. El azul no es solo un color de propiedad, sino que además da buena suerte. Sorprendentemente, parece funcionar, pues algunos Kráneo de Muette han logrado hazañas imposibles y sobrevivido cuando deberían haber sido despedazados o desintegrados.

LUNA MALVADA

Los Orkos del Klan Luna Malvada son fabulosamente ricos en comparación con los demás pues sus piñoz crecen más rápido que los de los demás. Tienen reputación de ostentosos, ya que adornan sus armas con decoraciones llamativas y las cubren con un baño de oro. Les gusta tanto el oro que muchos cambian sus piñoz por versiones de oro. Los Luna Malvada muestran piercings y joyas burdas, y si encuentran algo que parezca valioso, encontrarán la manera de atornillarlos a su equipo, sus vehículos o a sí mismos. Los Noblez Luna Malvada adoran los zapatos de oro, los estandartes llamativos, y tienen muchos escurridizos sirvientes Gretchin. La enorme riqueza de los Luna Malvada hace

que estén mejor equipados que muchos otros Klanez, lo que ayuda enormemente, ya que les encanta descargar grandes cantidades de fuego sobre el enemigo. También son mercaderes, ya que a menudo adquieren cosas que muchos otros Orkos encuentran interesantes.

MORDIZKO DE VÍBORA

Los Orkos Mordizko de Víbora son muy tradicionales. Se embadurnan de barro y pinturas de guerra, poniendo su fe en armas simples en las que saben que pueden confiar: garrotes pesados, huesos afilados, rebanadoraz hendidas y akribilladorez oxidados unidos con una cuerda. Aunque los Mordizko de Víbora desprecian la tecnología y son considerados anticuados por los demás, cuando desatan su furia tribal, respaldados por una creencia obstinada en su propia dureza, pocos pueden resistirla. Antes de la batalla, sus peñas de Chikoz cantan y gritan al entrar en frenesí. Sin embargo, no van solos. Muchos de ellos son expertos criadores de garrapatoz y kanijoz, los cuales superan claramente al resto de bestias y kanijoz de resto de Orkos. Hay proporcionalmente más Trinkabeztiaz entre las filas de este Klan que cualquier otro. Un gran número de garrapatos son parte de las atronadoras cargas de los Mordizko de Víbora, en las que apartan, aplastan y comen todo lo que encuentran a su paso.

KORZARIOZ

Algunos Orkos, por exilio, guerra, o elección, dejan sus Klanes, convirtiéndose en mercenarios piratas conocidos como Korzarior. Notorios piratas, estos Orkos surcan el vacío causando caos, emboscando barcos y llevándose cualquier botín capturado a sus guaridas. Todo tipo de Orkos pueden unirse a un komando de Freebooterz, lo que hace que estas agrupaciones sean más conflictivas que las de los Klanes establecidos. Están formados por aquellos que no pueden, no quieren o no encajan en la sociedad orka "normal", aunque un rasgo emerge frecuentemente entre ellos: la avaricia. Esto crece con el tiempo, y muchos Korzarior se convierten en Tipejoz Vazilonez. Estos mercenarios pieles verdes fuertemente armados son famosos por su riqueza y arrogancia y les encanta vaporizar a sus enemigos con ráfagas de sus akribilladores personalizados, conocidos como mazakradorez. Los Korzarior son muy individualistas, llevan colores chillones y trofeos espeluznantes. Muestran el símbolo del Orko Pirata en todas partes. Los korzarior a menudo venden sus servicios al mejor postor, uniéndose a los Kaudilloz orkos que mejor paguen con la esperanza de conseguir una buena pelea y conseguir mucho botín.



Las enormes gotas de sudor caían por la cara del sargento Laikon mientras avanzaba. A cada paso le seguía el sonido del agua embarrada, que le llegaba hasta los muslos, en un cauce bordeado por gruesos pastos de hierbanavaja. Cada hoja era tan alta como él por lo menos. Un calor abrasador lo asaltó a él y al resto de su escuadrón. La estrella local acababa de salir por el horizonte, y el metal de su arma estaba demasiado caliente para tocarlo con las manos. Su uniforme, empapado de sudor, se pegaba a él con fuerza. El antes pálido azul de los Tiradores de Valiad ahora estaba oscuro por la humedad, y los rodales blancos indicaban donde su sudor se había secado, lo cual dificultaba aún más sus movimientos. Aunque Laikon y su escuadrón eran seguramente las únicas criaturas inteligentes por allí, el aire estaba plagado de sonidos de pájaros, anfibios e insectos que graznaban, croaban y gorjeaban. Laikon había aprendido a dejar de estremecerse al sentir algo moverse entre sus pies, pero siempre ofrecía una oración privada de agradecimiento al Emperador cuando las turbias aguas no lo engullían. Había oído hablar de tropas que habían sido engullidas y comidas vivas por krokonoides en otros sectores. "Por favor, Emperador, que nunca nos envíen allí, dondequiera que sea".

Nadie en su escuadrón había sido capaz de secarse completamente durante semanas. No tenía ni idea de si quedaría algo de sus pies cuando el regimiento finalmente llegara a tierra firme, "si alguna vez llegamos a terreno firme", pensó. El 13º de los Tiradores de Valiad había pasado ya dos meses en interminables patrullas por los pantanos ecuatoriales de Phundil, buscando cualquier señal de los Orkos, y todavía no habían encontrado ninguno. A pesar de ello, el regimiento había tenido un número significativo de bajas por insolación y mordeduras de serpientes venenosas e insectos.

"¡Trono!" gritó una voz detrás de él. Laikon se dio la vuelta. Pethion presentaba un vistoso corte a lo largo del brazo. Estaba sangrando mucho.

"¿Cuánto tiempo llevas aquí, Pethion?", preguntó Laitha. "¡No te acerques a la hierba!" Laitha se le adelantó, tan rápido como podía en ese pantano. Tenía la cara cubierta de ampollas por las quemaduras del sol y su uniforme daba tanta pena como el de Laikon.

Laikon compartía sus frustraciones, pero permitir esas actitudes no era bueno. Aunque sus misiones habían sido infructuosas y miserables, todavía tenían un trabajo que hacer.

"Hebitha, véndalo", dijo Laikon al médico del escuadrón. El número de patrullas enviadas y el número de lesiones que podían sufrir implicaba que prácticamente todo escuadrón tenía al menos un soldado con entrenamiento médico extra, o unas cuantas vendas extra que aún no se habían podrido con la humedad.

Gran parte de la escuadra se había detenido para ver por qué había tanto alboroto. Las tropas en retaguardia los habían alcanzado, y ahora todos observaban agrupados cómo vendaban a Pethion, sin preocuparse en absoluto de lo que ocurriese a su alrededor.

"Si hubiese Orkos aquí ahora para ver esto, nos masticarían y ni siquiera lo sabríamos, pensó. Por suerte no hay ninguno".

Durante unos segundos, Laikon se quedó mirándolos, en parte sorprendido por su falta de disciplina, en parte no.

"Se están relajando. Están exhaustos, tristes y aburridos", pensó. Nunca pensó que ocurriría, pero una parte de él deseaba que el Comisario Van Req estuviera aquí. El Comisario había recibido un buen mordisco después de que una araña del tamaño de un puño decidiera que su sombrero era un lugar adecuado para dormir. Estaba atado a una cama en el cuartel general, convencido de que la cirujana del regimiento era su madre, y que el obispo jefe era un perrete rebelde. Aunque Laikon siempre se había reído cuando las tropas bromeaban sobre ello, como lo hacían a menudo, no pudo evitar estremecerse.

"Podría haber sido cualquiera de nosotros", pensó.

Hebitha acabó de vendar el brazo de Pethion.

"Dejad de mirar con cara de bobos", dijo Laikon al equipo. "Moveos y estad alerta. Un tanque podría habernos acechado aquí y nadie se habría enterado. Laitha, ve al frente. El resto, seguidla. Mantened el ritmo. Vigildad vuestro sector. Si veis u oís algo extraño, no gritéis. Dos clicks del voco. Vamos".

Laikon siguió a Laitha. El escuadrón prosiguió. Nadie decía nada. Cada vez que Laikon se giraba, veía que prácticamente todo el escuadrón caminaba con la cabeza gacha, luchando contra el lodo, sudorosos. Cada soldado libraba su propia batalla personal contra el paisaje y sus ganas de rendirse. Aunque su disciplina a veces fallase, no podía quejarse de su resistencia.

"Tengo suerte de liderarlos", pensó.

Finalmente llegaron a un gran árbol. Era algo tan inusual en este paisaje que estaba marcado en los mapas que les habían entregado. Era el final de su zona de patrulla. Hora de regresar.

Laikon despertó el espíritu de máquina de su voco, para conectar con el cuartel general de la compañía.

"Aquí Laikon. Alcanzado el punto de retorno. Iniciamos la ruta de regreso. Nada que informar".

Cortó el vocoenlace.

Hizo el signo del águila rápidamente. Gracias al Emperador, pensó. Aunque esta campaña había sido muy ardua, estaba agradecido de no haberse encontrado con Orkos. Había visto suficientes pieles verdes en Derenden II que se estremeció al pensarlo. Era el único que quedaba del pelotón que comenzó esa campaña.

Laikon se dio la vuelta, el resto del pelotón le siguió.

Cuando el último de los Valiadeses giró y comenzó a andar, el Orko se incorporó del agua marrón oscura con un silencio que contradecía totalmente su figura brutal y fuertemente musculosa. Los trapos que componían su ropa eran del color de un camuflaje tosco. Aferraba una pesada cuchilla en cada mano. Sonrió, con la suciedad de sus colmillos brillando a la luz del sol.

Un poco más tarde, Laikon y su escuadra llegaron a un punto de descanso. El agua solo llegaba hasta el tobillo aquí, y la brecha entre los penachos de hierbanavaja se ensanchaba dando lugar a un círculo en el pantano. Un puñado de arbustos incluso ofrecía la posibilidad de un poco de sombra. A medida que cada soldado llegaba a la zona, sudando la gota gorda y jadeando, Laikon los distribuía alrededor del círculo, asegurándose de nuevo de que mantuvieran un espacio disciplinado y también de que pudieran vigilar el área circundante.

Hebitha entró con dificultad, con el rifle láser apoyado en los hombros.

Uno más, pensó Laikon. Solo faltaba Tethlus.

Tethlus nunca llegó. Debía haber estado solo unos metros tras Hebitha.

Es el más fuerte del equipo, no puede haberse quedado atrás, pensó Laikon.

"¿Dónde está Tethlus?" preguntó Laikon.

"Probablemente dejó caer el arma y no pudo encontrarla en el pantano", dijo Laitha. "Le dije que se hiciera con una nueva correa cuando se le pudría la otra".

"Iba cerca de mí", dijo Hebitha.

"¿Cuándo lo viste por última vez?" preguntó Laikon.

"No estoy segura. Recuerdo que se detuvo para sacar su cantimplora, eso es todo. No sé cuándo".

"Negligente", pensó Laikon. "Nadie se detiene en patrulla. Nadie deja a nadie por su cuenta".

"Ven conmigo Laitha", dijo Laikon sacudiendo la cabeza. No tenía sentido reprender a nadie... todavía. Este fracaso era la gota que colmaba el vaso. Una vez todos estuvieran juntos, los reprendería por ello. "Vamos a buscarlo. Y a su rifle láser". Sonrió, débilmente.

Nada más dejar el círculo tenían que trazar una esquina afilada en las avenidas de hierba que habían estado siguiendo. Las rutas eran como un laberinto, pero Laikon podía distinguir las señales de por dónde acababa de pasar el equipo, principalmente por el barro revuelto. Él y Laitha caminaron por lo menos doscientos metros, sin señales de Tethlus.

Laikon se detuvo. Encendió el voco de todo el escuadrón. "No está con vosotros, ¿verdad? ¿Encontró otra forma de llegar?"

"No, Sargento", dijo Hebitha.

"Tethlus, informa", dijo. No hubo respuesta. Su enfado con su escuadra se convirtió en preocupación.

Luego vinieron dos clicks de voco del resto de la escuadra.

"Laitha, atrás, ahora", ordenó. "Rápido y en silencio". El corazón le iba a mil. La cacofonía de los ruidos de las criaturas del pantano sonaba mucho más peligrosa. Cada crujido de la hierbanavaja en el

viento podía traicionar la presencia de un asesino.

"Por favor, Emperador, no dejes que los xenos estén aquí, en tu Santo Nombre, te lo ruego".

Cuando Laikon regresó con el resto del escuadrón, se los encontró a todos en pie y en círculo, con los rifles apuntando al denso follaje.

"¿Qué pasó?" preguntó Laikon.

"Ruidos. No eran ruidos de pantano", dijo Pethion. Después de tres meses patrullando allí, la tropa habían aprendido mucho. Sabían lo suficiente sobre los pantanos para saber lo que no sonaba a nativo. Algo estaba pasando.

Laikon llamó al cuartel general de la compañía. "Sargento Laikon informando. Tengo un soldado desaparecido y mi escuadra ha identificado sonidos inusuales, no normales para el terreno". Era lo mejor que podía hacer, y sabía que sonaba poco convincente.

"Probablemente haya sido una terroconstrictora", dijo el comunicador. "Hay miles ahí fuera. Vuelva sargento. No podemos perseguir a soldados perdidos en el pantano o seguir ruidos inusuales".

Laikon maldijo en voz baja. Tethlus podría estar en problemas. No aceptaba abandonarlo aquí. Pero no veía qué más podía hacer. Podrían pasar días buscando y no encontrar ningún rastro de él aquí. No se rendiría todavía.

"Haré un barrido rápido", dijo Laikon antes de pasar al canal de la escuadra. "Escuadra, vamos a volver a buscar a Tethlus. Estad atentos. Mantened la disciplina. Tethlus, si puedes oír esto, vamos a por ti. Haz todo lo que puedas para comunicarte".

Laikon avanzó por la avenida verde, seguido por la escuadra con sus armas preparadas. Los oídos y los ojos de Laikon se esforzaban por captar cada sonido y vista. Sabía que el resto estaba haciendo lo mismo.

Laikon se quedó helado al doblar otra esquina. Delante de él había un Orko sonriente, blandiendo dos enormes cuchillas y vistiendo trapos de camuflaje. La sangre goteaba de las comisuras de su boca y del filo de sus armas. En un instante, Laikon supo el destino de Tethlus. Estaba tan sorprendido al ver al piel verde que no pudo hacer nada durante más de un segundo. El corazón se le desbocó.

"¡Orkos!", gritó, antes de levantar su arma hacia bruto que tenía delante. El Orko cargó.

En ese momento los sonidos del pantano se vieron ahogados por rugidos bestiales, gritos humanos, agudos pulsos de láser y detonaciones de las armas del piel verde.

Laikon se echó atrás, disparando, pero su rifle láser no tenía prácticamente ningún efecto sobre la enorme criatura que corría hacia él. Chocó con Laitha, lo que casi derriba a ambos.

En ese momento el piel verde estaba sobre ellos. Con un solo golpe cortó a Laitha por la mitad, derramando sus tripas en el agua, de un color marrón espeso debido al barro removido por el violento combate mezclado con el carmesí de las vísceras recién derramadas. Con un enorme movimiento de retroceso, la criatura golpeó a Laikon a un lado, derribándolo. Mientras el sargento caía al agua del pantano, vio a Pethion clavar su bayoneta en el cuello de un Orko que portaba una cantidad excesiva de explosivos. Entonces el Guardia recibió un disparo en el estómago y fue derribado por otro Orko, que hundió su hoja a través de Pethion desde el hombro hasta el diafragma. Hebirtha cargó contra la criatura que había derribado a Laikon. No tuvo ninguna oportunidad. El Orko se abalanzó sobre ella, lanzándola al pantano y clavándole una de sus espadas. La sangre salpicó toda su cara.

Laikon trató de ponerse en pie, aún mareado. Sin poder evitarlo, fue arrastrado por uno de los Orkos, que lo había agarrado por el cuello. Golpeó con fuerza, tratando de liberarse. Alcanzó su cuchillo, pero otro Orko le agarró la muñeca y se la rompió. Hubo un crujido repugnante y Laikon gritó con agonía. Del brazo le sobresalía un hueso roto y afilado. Estaba sangrando profusamente. El resto del equipo estaba muerto.

El Orko que había visto primero se le acercó. El piel verde agarró la cabeza de Laikon, inclinándola hacia arriba para que lo mirara a los ojos. Su piel era correosa, y estaba cubierta de suciedad y sangre.

"Me gustraría zaber má sobre la baze humaneja... me lo vaz a kontar tó".



Teleko



Chiko kobete



Noble Orkomando



Rajador



Orkomando



Zueltadakka



Frankotiradork



TIPOZ EZKURRIDIZOZ

Los Orkomandoz suelen ser considerados particularmente extraños por el resto de los Orkos. En lugar de atacar a los enemigos de frente en cargas masivas, o corriendo a la línea del frente en kamionez destartalados, prefieren emboscar a sus enemigos y sembrar el pánico tras las líneas enemigas. En comparación con otros Orkos, los Orkomandoz tienen una perspectiva considerablemente más organizada y militarista.

Es común que cada Orkomando de una peña tenga un papel especializado, como un frankotirador, un chiko kobete o un zueltadakka. Con bastante frecuencia, los Orkomandoz tendrán apodos apropiados al papel que han desempeñado, como Llamitaz, Kortakuelloz o Bombaz. Antes de llevar a cabo las misiones, los Orkomandos mancharán sus rebanadoraz para evitar el brillo y se pintarán con camuflaje. La preferencia por el estilo y el tipo de disfraz varía de un Orkomando a otro. Algunos cubren su carne con sangre, suciedad y estiércol, mientras que otros utilizan el follaje en diversos grados.







NOMBRES Y COMPORTAMIENTOS

Esta sección es una herramienta para ayudarte a generar los nombres de tu komando de Orkos. Si deseas generar al azar un nombre para uno de tus chikoz, tira 1D66 y consulta una de las tablas siguientes. Para tirar 1D66 simplemente tira 2D6, uno después del otro. El primero representa las decenas y el segundo las unidades, dando un resultado entre 11 y 66.

38

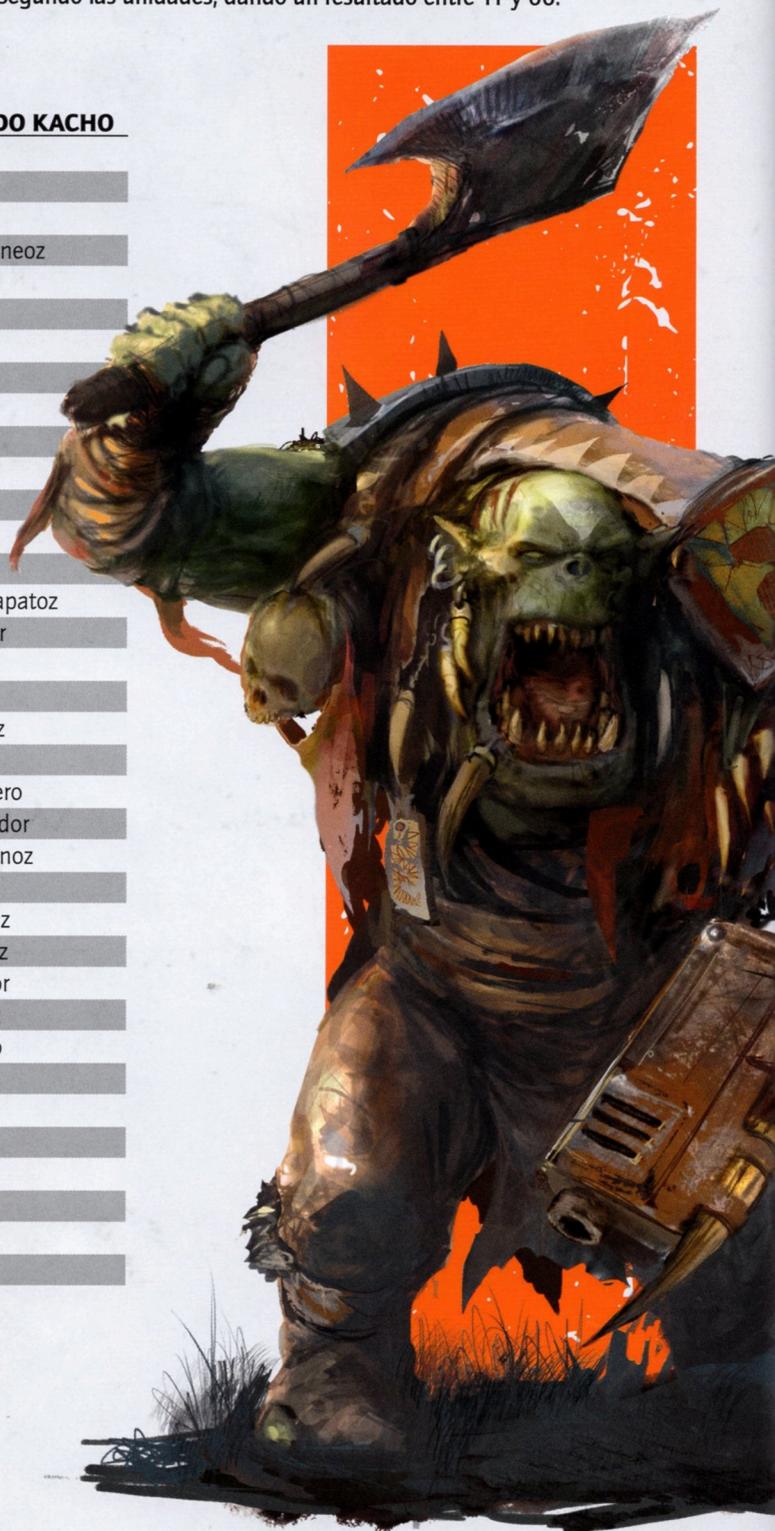
NOMBRES ORKOS

1D66 EL PRIMER KACHO

11	Urzog
12	Snikrat
13	Kalaverorg
14	Gorgrok
15	Droknog
16	Grodd
21	Disforzog
22	Tipejo
23	Ruggat
24	Zargruk
25	Stugbrog
26	Snarkrat
31	Zagblag
32	Devoraboks
33	Zarknezio
34	Dhakadak
35	Nargrunt
36	Mocoliente
41	Gharagh
42	Urlakk
43	Zogger
44	Slazbag
45	Karagarrapato
46	Ugul
51	Kolmilludo
52	Nakboz
53	Skarzot
54	Kroggler
55	Grukk
56	Fragbad
61	Traknug
62	Grizgutz
63	Shrokbog
64	Kraznag
65	Gragnatz
66	Blokrotz

1D66 EL ZEGUNDO KACHO

11	Drakka
12	Grug
13	Pizakanijoz
14	Machakakráneoz
15	Pizakaraz
16	el Durezaz
21	Pateagrots
22	el Cherif
23	(no ze zabe)
24	Piñoznegroz
25	el Martillo
26	Ghazbhag
31	Acerolmillo
32	Puñodaga
33	Muerdegarrapatoz
34	el Pizoteador
35	el Pikakaraz
36	Gruñealto
41	Muerdekaraz
42	el Maníako
43	Botaz de azero
44	Filodezgarrador
45	Maztikaumanoz
46	Botaférrea
51	Ezkupellamaz
52	Matamundoz
53	Pizaplaztador
54	Partepiernaz
55	Grankolmillo
56	Malkolmillo
61	Mokero
62	Deztilador
63	Partehuezoz
64	Kazkakokoz
65	Ojoperdido
66	Ojolizto



NOMBRE DEL KOMANDO

Para generar el nombre de tu komando Orko, tira primero en la tabla izquierda, y luego en la derecha. Alternativamente, elige un nombre de komando usando cualquiera de las opciones que prefieras. Si lo deseas, puedes nombrar a tu komando de otra manera. Podrías nombrarlos en honor a su líder, como la Peña de Zogger. También puedes usar su arma preferida como inspiración, por ejemplo Loz Achicharraderez.

1D6 NOMBRE

- 1 Chavalez
- 2 Tipejoz
- 3 Graziozoz
- 4 Peña
- 5 Chikoz
- 6 Panda

1D6 NOMBRE

- 1 Ezkurridizoz
- 2 Maloz
- 3 Elegantez
- 4 Rojoz
- 5 Brutalez
- 6 Aztutoz

TRASFONDO

1D6 ZUZ KOZAZ

- 1 **El puño del Jefe:** Ningún Kaudillo que se precie admitirá que usa asesinos a sueldo para aniquilar a sus enemigos, pero eso no lo hace menos cierto.
- 2 **Ezcurridizoz:** Esta Peña de Orkomandoz formada por descartes de varias tribus que los consideraba poco orkoz por ser tan sibilinos se ha labrado una reputación de azezinoz aztutoz.
- 3 **Orkoz de la jungla:** Abandonados o simplemente olvidados por su tribu, estos Orkomandoz se han vuelto más duros, malvados y escurridizos gracias a su experiencia en cuanto a supervivencia.
- 4 **Liztilloz:** Estos Orkomandoz han hecho fortuna tras descubrir que trastear tras las líneas enemigas es una buena manera de zakear un botín estupendo.
- 5 **Ekzperimento número trez:** ¿Debe un Matazanoz jugar con los cráneos de un puñado de Orkos? No. ¿Lo ha hecho? Evidentemente.
- 6 **Venganza:** Estos Orkomandoz son todo lo que queda de su masacrada banda. No es que les importen sus compañeros, pero vengarse es lo mínimo que exige la etiqueta y cortesía profesionales.

BASE DE OPERACIONES

1D6 ZITIO

- 1 **Zumergible:** Un submarino hecho de chatarra y atornillado por un Chapuzaz que surca los canales químicos de la zona de guerra.
- 2 **Chinoork:** Un ingente kóptero de dos rotores lleva a estos Orkomandoz de una pelea a la siguiente, con un montón de armas atornilladas y suministros colgados de redes.
- 3 **Kueva de garrapatoz:** Húmeda y oscura pero bien localizada, en esta caverna o kubil se ha desarrollado una pequeña plaga de garrapatos.
- 4 **Búnker zakeado:** Un antiguo búnker de mando del cual funcionan la mayoría de sus sistemas y que ha sido "pueztzo a funcionar" por los Orkomandoz.
- 5 **Konduktoz:** Una maraña de oscuros conductos, túneles y alcantarillas plagados de hongos desde los que acechar.
- 6 **Viejo fortín:** Parece un fortín chapucero y quemado, pero en su interior guarda un peligroso secreto.

PECULIARIDAD DE ESCUADRA

1D6 ORKERÍAZ

- 1 **Camuflaje zakeado:** Esta Peña ha escamoteado unas capas de camaleonina, algo de tecnología de camuflaje T'au o similar, y lo ha vuelto aún más peligroso.
- 2 **Zikatrizez:** De piel especialmente dura y llena de cicatrices, estos Orkomandoz son unos asesinos veteranos.
- 3 **Zakeadorez:** Esta Peña no deja nada atrás a no ser que esté bien atornillado al suelo si puede improvisar armas, trampas o bombas a partir de ello.
- 4 **No-Orko:** Estos Orkomandoz carecen del gusto habitual orko por el humor negro y la violencia brutal. Son fríos, crueles e implacables.
- 5 **Bomberoz:** Unidos por su amor (y alarmante habilidad) por hacer explotar cosas, son unos genios con los explosivos.
- 6 **Rajadorez:** No hay nada que les guste más a estos Orkomandoz que acercarse lo suficiente como para desgarrar gargantas con sus largos y dentados cuchillos.

LAS REGLAS

Bienvenidos a la sección de reglas de Kill Team: Octarius. En las siguientes páginas encontrarás todo el contenido de reglas para esta expansión de Warhammer 40,000: Kill Team.

40

KILL TEAM: OCTARIUS • LAS REGLAS

OPERACIONES TÁCTICAS

En la siguiente página encontrarás más operaciones tácticas disponibles para jugar con comandos de **GUARDIAS VETERANOS** y **ORKOMANDOZ**, a fin de reflejar mejor los objetivos y estilos de lucha de estas dos facciones.

LISTAS DE EJÉRCITO

En las páginas 42-52 y 58-66 encontrarás las listas del ejército para los comandos de **GUARDIAS VETERANOS** y **ORKOMANDOZ** respectivamente. En ellas se introducen nuevas reglas para llevar estos comandos de élite a la zona de aniquilación y librar escaramuzas contra tus enemigos. Constan de:

- Comando: El comando disponible para esa facción, incluidos los requisitos para seleccionarlo.
- Habilidades: Cualquier habilidad importante que tenga el comando de esa facción.
- Ardides estratégicos: Ardides estratégicos disponibles al usar ese comando.
- Ardides tácticos: Ardides tácticos disponibles al usar ese comando.
- Tarjetas de datos: Las reglas para cada agente disponible en el comando de esa facción.
- Equipo: Una selección de equipo con el que los agentes de esa facción pueden equiparse.

ZONA DE ANIQUILACIÓN OCTARIUS

En las páginas 72-74 encontrarás todas las reglas de la Zona de aniquilación Octarius, y detallan los elementos de terreno que incluye, así como todos los rasgos relevantes de cada uno de esos elementos de terreno.

OPERACIONES ESPECIALES

En las páginas 53-57 y 67-71 encontrarás las reglas de operaciones especiales para los comandos de **GUARDIAS VETERANOS** y **ORKOMANDOZ** respectivamente. Estas te proporcionan nuevas reglas para el juego narrativo en las campañas de operaciones especiales. En cada una de las secciones encontrarás el siguiente contenido:

- Honores de batalla: Honores de batalla únicos disponibles para los agentes de esa facción que ganen un rango, sin importar la especialidad elegida.
- Equipo inusual: Lista de equipo inusual que puedes añadir a las provisiones de esa facción.
- Recursos: Recursos estratégicos únicos que puedes añadir a la base de operaciones de ese comando.
- Requisiciones: Requisiciones específicas que puedes usar para apoyar al comando de esa facción en sus operaciones especiales.
- Operaciones especiales: Operaciones especiales que puedes asignar al comando de esa facción.

PACK DE MISIONES OPERACIONES ENCUBIERTAS

En las páginas 75-93 encontrarás un nuevo pack de misiones titulado Operaciones encubiertas: Guerra de Octarius. Este pack de misiones incluye nueve emocionantes y nuevas misiones para tus partidas de Warhammer 40.000: Kill Team que pueden usarse con cualquier secuencia de misiones, por tanto son adecuadas para cualquiera de las tres modalidades de juego.

"LOZ ORKOZ NUNKA PERDEMOZ UNA BATALLA. ZI GANAMOZ, PUEZ GANAMOZ, ZI MORIMOZ, MORIMOZ PELEANDO, AZÍ QUE NO CUENTA. Y ZI TENEMOZ QUE IRNOZ KORRIENDO, TAMPOKO MORIMOZ, Y PODEMOZ VOLVER POR OTRA, ¿LO VEZ?"

- Manera orka habitual de ver la guerra

OPERACIONES TÁCTICAS

GUARDIA VETERANO

Si todo agente de tu comando tiene la clave **GUARDIA VETERANO**, puedes usar las siguientes operaciones tácticas de Guardia veterano en el momento de la secuencia de misión especificado.

BOTAS SOBRE EL TERRENO

Guardia veterano - Operación táctica de facción 1

Puedes revelar esta operación táctica al final de cualquier Punto de inflexión.

- Al final de ese Punto de inflexión, si hay más agentes amigos que enemigos a  o menos de tu zona de descenso, y hay más agentes amigos que enemigos completamente a  o menos de la zona de descenso de tu oponente, obtienes 1PV.
- Si logras la primera condición al final de cualquier Punto de inflexión posterior, obtienes 1PV.

RÁPIDO, ¡AL OBJETIVO!

Guardia veterano - Operación táctica de facción 2

Puedes revelar esta operación táctica en el paso de revelar operaciones tácticas de cualquier Punto de inflexión.

- Al final de cualquier Punto de inflexión, si los agentes amigos controlan dos o más marcadores de objetivo, y además controlan más marcadores de objetivo que los agentes enemigos, obtienes 1PV.
- Si logras la primera condición al final de cualquier Punto de inflexión posterior, obtienes 1PV adicional.

GLORIA EN LA MUERTE

Guardia veterano - Operación táctica de facción 3

Revela esta operación táctica al final de la batalla.

- Si resultaron incapacitados más agentes amigos que enemigos, pero obtuviste más puntos de victoria de los objetivos de misión, obtienes 2PV.

ORKOMANDO

Si todo agente de tu comando tiene la clave **ORKOMANDO**, puedes usar las siguientes operaciones tácticas de Orkomando en el momento de la secuencia de misión especificado.

¡VUÉLALO EN MIL PEDAZOS!

Orkomando - Operación táctica de facción 1

Puedes revelar esta operación táctica en el paso de revelar blancos del primer Punto de inflexión. Tu oponente elige un elemento de terreno que incluya cualquier parte con el rasgo Pesado para ser su baluarte.

- Si un agente amigo efectúa la acción de **¡Vuélalo en mil pedazos!**, obtienes 2PV.

Los agentes amigos pueden efectuar la siguiente acción de misión:

¡VUÉLALO EN MIL PEDAZOS! 2PA

Un agente puede efectuar esta acción mientras esté a  o menos del baluarte de tu oponente. Un agente no puede efectuar esta acción mientras esté a  o menos de algún agente enemigo. Aparte de la acción de **Correr**, un agente no puede efectuar ninguna otra acción durante una activación en la que realice esta acción.

TÁKTIKAS DE CHOKE

Orkomando - Operación táctica de facción 2

Revela esta operación táctica al final del primer Punto de inflexión.

- Si algún agente enemigo resultó incapacitado durante el primer Punto de inflexión, obtienes 1PV.
- Al final del segundo Punto de inflexión, si los agentes amigos controlan más marcadores de objetivo que los agentes enemigos, obtienes 1PV.

¡MANTENED LA POSICIÓN!

Orkomando - Operación táctica de facción 3

Puedes revelar esta operación táctica en el paso de revelar operaciones tácticas de cualquier Punto de inflexión.

- Al final de cualquier Punto de inflexión (excepto el cuarto), si tres o más agentes amigos están a  o menos de la zona de descenso de tu oponente, obtienes 1PV.
- Si logras la primera condición al final de cualquier Punto de inflexión posterior (excepto el cuarto), obtienes 1PV.

ARQUETIPO: SEGURIDAD

COMANDO DE GUARDIAS VETERANOS

42

GUARDIA VETERANO • AGENTES

A continuación encontrarás una lista de los agentes que componen un comando de **GUARDIAS VETERANOS**, incluido, cuando sea relevante, cualquier equipo con el que esas miniaturas deban estar equipadas. En la página contigua encontrarás reglas adicionales para complementar un comando de **GUARDIAS VETERANOS** con agentes y recursos tácticos adicionales.

AGENTES

Un comando de **GUARDIAS VETERANOS** consta de 10 agentes **GUARDIA VETERANO** y 1 opción de apoyo auxiliar (consultar página siguiente).

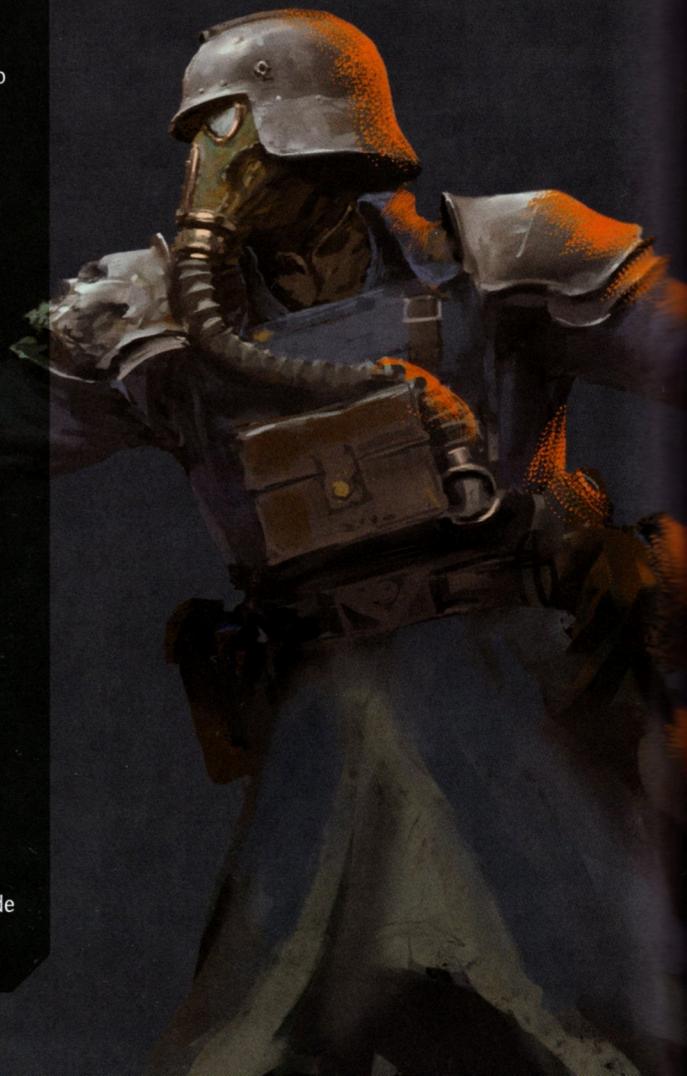
Los 10 agentes **GUARDIA VETERANO** se eligen así:

- 1 agente **SARGENTO VETERANO** equipado con una de las siguientes opciones:
 - Bólter; bayoneta.
 - Pistola bólter, pistola láser o pistola de plasma; espada sierra o arma de energía.
- 9 agentes **GUARDIA VETERANO** elegidos de la siguiente lista:
 - **VETERANO SOLDADO**
 - **VETERANO SÓLIDO** equipado con una de las siguientes opciones:
 - Bólter o rifle láser; bayoneta.
 - Pistola bólter o pistola láser; espada sierra.
 - **VETERANO FANÁTICO**
 - **VETERANO MÉDICO**
 - **VETERANO DE COMUNICACIONES**
 - **VETERANO DE DEMOLICIONES**
 - **VETERANO MATÓN**
 - **VETERANO FOGUEADO**
 - **VETERANO FRANCO TIRADOR**
 - **VETERANO OJEADOR**
 - **VETERANO TIRADOR** equipado con una bayoneta y un lanzagranadas
 - **VETERANO TIRADOR** equipado con una bayoneta y un rifle de fusión
 - **VETERANO TIRADOR** equipado con una bayoneta y un rifle de plasma
 - **VETERANO TIRADOR** equipado con una bayoneta y un lanzallamas

Los agentes **VETERANO "SOLDADO"** pueden elegirse un máximo de 9 veces, y el resto de los agentes un máximo de 1 vez.

"DEJAD QUE VENGAN LOS PIELS VERDES. CUANDO HAYAN SIDO ELIMINADOS, CLAVAD SUS CABEZAS EN PICAS, COMO ADVERTENCIA PARA LOS DEMÁS."

- General Varn Kresk, 67^º de asedio de los Korps de la Muerte



APOYO AUXILIAR

El apoyo auxiliar consta de los agentes y recursos tácticos que complementan a los comandos. Las opciones de apoyo auxiliar listadas a continuación solo pueden asignarse a comandos de **GUARDIAS VETERANOS**, y solo como se especifica en la página anterior.

VETERANOS SOLDADO

Este apoyo auxiliar son 4 agentes **VETERANO SOLDADO**.

RECURSOS TÁCTICOS DE GUARDIAS VETERANOS

El apoyo auxiliar consta de 2 recursos tácticos. Los recursos tácticos no son agentes, con los que no están registrados en tu hoja/placa de datos. Cada vez que elijas este recurso, eliges dos opciones de la siguiente lista para usarlas en batalla. Puedes elegir cada opción una vez.

- Descarga de artillería
- Ataque aéreo localizado
- Misil guiado
- Ataque rasante

Si tienes algún recurso táctico que pueda ser usado, durante la fase de tiroteo, cuando actives un agente amigo apostado, puedes usar uno de tus recursos tácticos en su lugar. Elige uno de tus recursos tácticos y resuelve sus efectos. Cuando lo hagas, considera ese recurso como un agente amigo. Después de hacerlo, tu oponente activará uno de sus agentes de forma normal. No puedes usar más de un recurso táctico por Punto de inflexión, y cada recurso táctico que tengas puede usarse una vez por batalla.

Barrera de artillería

Realiza una acción de **Disparo** usando la siguiente arma a distancia. A efectos de línea de visión, comprueba visibilidad y cobertura desde un agente amigo **GUARDIA VETERANO**. Nota: a efectos de las reglas especiales de esta arma, considera que ese agente amigo **GUARDIA VETERANO** es quien efectúa la acción de **Disparo**.

Nombre	A	HP	D
Barrera de artillería	6	5+	2/3
Reglas especiales			
Bombardeo, área ○, indirecto			

Ataque aéreo localizado

Realiza una acción de **Disparo** usando la siguiente arma a distancia. A efectos de línea de visión, comprueba visibilidad y cobertura desde un agente amigo **GUARDIA VETERANO**. Nota: a efectos de las reglas especiales de esta arma, considera que ese agente amigo **GUARDIA VETERANO** es quien efectúa la acción de **Disparo**.

Nombre	A	HP	D
Ataque aéreo	5	4+	3/4
Reglas especiales			
Bombardeo, área ○			

Misil guiado

Realiza una acción de **Disparo** usando la siguiente arma a distancia. A efectos de línea de visión, comprueba visibilidad y cobertura desde un agente amigo **GUARDIA VETERANO**. Nota: a efectos de las reglas especiales de esta arma, considera que ese agente amigo **GUARDIA VETERANO** es quien efectúa la acción de **Disparo**.

Nombre	A	HP	D
Misil guiado	4	3+	4/6
Reglas especiales			
FP1			

Ataque rasante

Elige un agente enemigo en la línea de visión de un agente amigo **GUARDIA VETERANO** para que sea la referencia. Luego coloca un marcador de Ataque rasante en cualquier lugar de la zona de aniquilación (si tienes un borde de zona de aniquilación, no se puede colocar más cerca de tu borde que la distancia a la que esté de ese borde la referencia). Traza una línea imaginaria, de 1 mm de ancho y con una altura ilimitada por arriba y por abajo, entre cualquier punto de la peana de la referencia y el centro de ese marcador de Ataque rasante. Realiza una acción de **Disparo** usando la siguiente arma a distancia contra la referencia y contra cada agente cuya peana cruce esa línea. Para esos ataques a distancia, al determinar si otro agente es un blanco válido y si está tras cobertura, comprueba visibilidad y cobertura desde la referencia, y si recibe cobertura por terreno ligero u otro agente, en su lugar se considera que tiene una orden de **Trabarse** para ese ataque.

Nombre	A	HP	D
Ataque rasante	6	4+	2/3

“TODO EL 232º DE INFANTERÍA FUE ANIQUILADO AYER EN EL MACIZO DESCARRACARNE. UNA BUENA MUERTE, GASTARON HASTA LA ÚLTIMA BATERÍA Y ENTONCES LANZARON PIEDRAS. EL HEDOR DE LOS ORKOS MUERTOS PUDRIÉNDOSE PODÍA OLERSE A 80 KILÓMETROS DE ALLÍ. LO ASPIRÉ HONDO. EL OLOR DE LA VICTORIA Y EL ARREPENTIMIENTO. SOLO PUEDO REZAR PARA QUE MI FINAL SEA TAN GLORIOSO.”

- Coronel Thraust Von Tounos,
675º de Infantería de los Korps de la Muerte

HABILIDADES

Los agentes **GUARDIA VETERANO** **LÍDER** en un comando de **GUARDIAS VETERANOS** tienen la siguiente habilidad:

ÓRDENES DE GUARDIA

Una vez en cada fase de estrategia, cuando es tu turno de usar un ardid estratégico, si este agente está en la zona de aniquilación, puede dar una Orden de Guardia. Si lo hace, todo agente amigo **GUARDIA VETERANO** visible para él y a **◆** o menos de él, recibe una Orden de Guardia.

Cada vez que un agente amigo da una Orden de Guardia, elige una Orden de Guardia de las siguientes para que tenga efecto hasta el final del Punto de inflexión.

¡Vamos! ¡Vamos! ¡Vamos!

Suma **▲** al atributo Movimiento de todo agente amigo que haya recibido esta orden.

¡Apuntad!

Cada vez que un agente amigo que recibió esta orden realice un ataque a distancia, en el paso de tirar los dados de ataque de ese ataque a distancia, puedes volver a tirar algunos o todos los resultados de 1. Esta orden no tiene efecto sobre los ataques a distancia realizados con las armas a distancia barrera de mortero y minas remotas, o los ataques realizados con los recursos tácticos.

¡Mantened la posición!

Cada vez que se realice un ataque a distancia contra un agente amigo que recibió esta orden, en el paso de tirar los dados de defensa de ese ataque a distancia, si ese agente está tras cobertura, puedes volver a tirar algunos o todos los resultados de 1. Los agentes amigos que recibieron esta orden no pueden efectuar acciones de **Correr** o **Cargar**.

¡Fijad bayonetas!

Cada vez que un agente amigo que recibió esta orden combate, en el paso de tirar los dados de ataque de ese combate puedes volver a tirar algunos o todos los resultados de 1.



ARDIDES ESTRATÉGICOS

Si tu facción es **GUARDIA VETERANO**, puedes usar los siguientes ardidés estratégicos durante la partida.

¡SOBRECARGAD LOS LÁSERES! 1PM

Hasta el final del Punto de inflexión, sustituye el perfil de los rifles láser con que estén equipados los agentes amigos **GUARDIA VETERANO** por el siguiente:

Nombre	A	HP	D
Rifle láser sobrecargado			
<i>Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles para realizar cada ataque:</i>			
- Estándar	4	4+	2/3
- Sobrecargado	4	4+	2/3

Reglas especiales

Estándar: -

Sobrecargado: FP1, sobrecalentamiento

¡A CUBIERTO! 1PM

Hasta el final del Punto de inflexión, cada vez que se realice un ataque a distancia contra un agente amigo **GUARDIA VETERANO**, si está tras cobertura, mejora su atributo Salvación en 1 para ese ataque a distancia.

¡AHORA, POR ESE HUECO! 1PM

Cada agente amigo **GUARDIA VETERANO** en tu zona de descenso puede efectuar una acción libre de **Correr**, pero debe terminar ese movimiento más cerca de la zona de descenso del enemigo.

¡ACABAD CON ELLOS! 1PM

Hasta el final del Punto de inflexión, cada vez que un agente amigo **GUARDIA VETERANO** combata, antes de tirar los dados de ataque para ese combate, puedes retirar uno como un impacto normal con éxito sin tirarlo.

ARDIDES TÁCTICOS

Si tu facción es **GUARDIA VETERANO**, puedes usar los siguientes ardidés tácticos durante la partida.

LIDERAZGO INSPIRADOR 1PM

Juega este ardid táctico durante la activación de un agente **GUARDIA VETERANO** **LÍDER**. Ese agente da una Orden de Guardia (pág. 44) a todo agente amigo **GUARDIA VETERANO** visible para él y a **♦** o menos de él.

EXPIACIÓN EN LA MUERTE 1PM

Juega este ardid táctico cuando un agente amigo **GUARDIA VETERANO** apostado esté incapacitado. Ese agente no se retira de la zona de aniquilación hasta el final de tu próxima activación y no cuenta como herido.

DISPAROS COMBINADOS 1PM

Juega este ardid táctico tras tirar tus dados de ataque para un ataque a distancia realizado por un agente amigo **GUARDIA VETERANO**. Si el blanco de ese ataque es un agente enemigo que fue elegido como blanco por otro agente amigo **GUARDIA VETERANO** con un ataque a distancia durante ese Punto de inflexión, puedes repetir cualquiera o todos tus dados de ataque para ese ataque a distancia.



VETERANO SOLDADO

Los veteranos del Astra Militarum tienen una gran experiencia en combate, adquirida durante meses o años de dura lucha. Armados con rifles láser y bayonetas, han afrontado terribles peligros una y otra vez.



M **LPA** **AG**

3 ○

2

2

DF

SAL.

H

3

5+

7

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
☉ Rifle láser	4	4+	2/3	-	-
✕ Bayoneta	3	4+	2/3	-	-

HABILIDADES

ACCIONES ÚNICAS

GUARDIA VETERANO ☉, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>, VETERANO SOLDADO



VETERANO SARGENTO

Los Sargentos lideran en batalla escuadras de veteranos. Calmados bajo presión e indiferentes a los horrores de la guerra, son sólidos líderes que lucharán con uñas y dientes para lograr la victoria y ver a sus camaradas sobrevivir para luchar otro día.



M **LPA** **AG**

3 ○

2

1

DF

SAL.

H

3

5+

8

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
☉ Bólder	4	3+	3/4	-	-
☉ Pistola bólder	4	3+	3/4	Alc. ◆	-
☉ Pistola de plasma	Cada vez que se elija esta arma para realizar un ataque a distancia, elige uno de los perfiles siguientes para atacar.				
- Estándar	4	3+	5/6	Alc. ◆, FP1	-
- Sobrecarga	4	3+	5/6	Alc. ◆, FP2, Sobrecalentamiento	-
☉ Pistola láser	4	3+	2/3	Alc. ◆	-
✕ Bayoneta	4	3+	2/3	-	-
✕ Arma de energía	4	3+	4/6	Letal 5+	-
✕ Espada sierra	4	3+	3/4	Equilibrada	-

HABILIDADES

ACCIONES ÚNICAS

Órdenes de Guardia (pág. 44)

GUARDIA VETERANO ☉, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>, LÍDER, VETERANO SARGENTO



VETERANO FRANCOTIRADOR

Tiradores expertos de habilidades afinadas en las duras condiciones de diversos campos de batalla, los Veteranos Francotiradores son tiradores de primera especializados en abatir soldados enemigos clave a distancias extremas sin ser vistos.



M	LPA	AG
3 ○	2	1

DF	SAL.	H
3	5+	7

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
☉ Rifle láser de cañón largo	4	2+	3/3	-	HM3
✕ Bayoneta	3	4+	2/3	-	-

HABILIDADES

Francotirador: Cada vez que este agente es activado, siempre y cuando no realice una acción de **Movimiento normal**, **Carga** o **Retroceder** durante esa activación, su Rifle láser de cañón largo obtiene la regla especial Silenciosa para esa activación.

ACCIONES ÚNICAS

GUARDIA VETERANO ☉, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>, VETERANO FRANCOTIRADOR



VETERANO TIRADOR

Con experiencia y habilidad en el manejo de diversas armas especializadas, a los tiradores se les llama si un sargento quiere reducir a cenizas un nido de xenos, convertir en lodo fundido un búnker o abatir infantería pesada para la que los rifles láser son insuficientes.



M	LPA	AG
3 ○	2	1

DF	SAL.	H
3	5+	7

NAME	A	BS/WS	D	SR	!
☉ Lanzagranadas <i>Cada vez que se elija esta arma para realizar un ataque a distancia, elige uno de los perfiles siguientes para atacar:</i>					
- Frag	4	4+	2/4	Área ○	-
- Perforante	4	4+	4/5	FP1	-
☉ Lanzallamas	5	2+	2/2	Alc. 🔺, Ráfaga ○	-
☉ Rifle de fusión	4	4+	6/3	Alc. 🔺, FP2	HM4
☉ Rifle de plasma <i>Cada vez que se elija esta arma para realizar un ataque a distancia, elige uno de los perfiles siguientes para atacar:</i>					
- Estándar	4	4+	5/6	FP1	-
- Sobrecarga	4	4+	5/6	FP2, Sobrecalentamiento	-
✕ Bayoneta	3	4+	2/3	-	-

HABILIDADES

ACCIONES ÚNICAS

GUARDIA VETERANO ☉, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>, VETERANO TIRADOR



VETERANO SÓLIDO

Incluso los mejores Sargentos necesitan un sólido consejo táctico, y sus Sólidos son expertos. Experimentados y líderes capaces por derecho propio, se puede confiar en ellos para llevar a cabo las órdenes del Sargento en batalla, así como contribuir a la formulación de un sólido plan de batalla.



M	LPA	AG
3 ○	2	1
DF	SAL.	H
3	5+	7

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
◊ Bólder	4	3+	3/4	-	-
◊ Pistola bólder	4	3+	3/4	Alc. 🔴	-
◊ Pistola láser	4	3+	2/3	Alc. 🔴	-
◊ Rifle láser	4	3+	2/3	Alc. 🔴	-
✕ Bayoneta	4	4+	2/3	-	-
✕ Espada sierra	4	4+	3/4	Equilibrada	-

HABILIDADES

Segundo al mando: Si un agente amigo **VETERANO SARGENTO** ha sido incapacitado y retirado de la zona de aniquilación, puedes designar a este agente como nuevo líder. Si lo haces, hasta el final de la batalla, obtiene la clave **LÍDER.** y la habilidad Órdenes de Guardia (pág. 44).

Directiva: Cada vez que este agente es activado, si no ha sido designado como nuevo líder, puedes elegir un agente amigo apostado **GUARDIA VETERANO** visible para él y a 🔴 o menos de él. Después de que acabe la activación de este agente, activa a ese otro agente, y considera su atributo Activación en grupo como 1 para esa activación.

GUARDIA VETERANO 🔴, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>, VETERANO SÓLIDO



VETERANO DE DEMOLICIONES

Ya sea volando depósitos de municiones o reventando defensas, muchos comandos necesitan expertos en explosivos, y los Veteranos de Demoliciones lo son. Temerarios por naturaleza, a menudo tienen que ponerse en peligro para plantar sus minas remotas en el punto óptimo y hacer añicos su objetivo.



M	LPA	AG
3 ○	2	1
DF	SAL.	H
3	5+	7

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
◊ Rifle láser	4	4+	2/3	-	-
◊ Mina remota	4	2+	5/6	FP1, Detonar*, Silenciosa	-
✕ Bayoneta	3	4+	2/3	-	-

HABILIDADES

***Detonar:** Cada vez que este agente realice una acción de **Disparo** usando su mina remota, haz un ataque a distancia con esta arma contra cada agente a ■ o menos del centro de su marcador de mina. Al realizar esos ataques, cada agente se considera visible, pero al determinar si está cubierto, trata el marcador de mina de este agente como el agente activo. Entonces retira el marcador de mina de este agente. Un agente no puede realizar un ataque con esta arma al efectuar una acción de **Disparos defensivos**, o si su marcador de mina no está en la zona de aniquilación.

ACCIONES ÚNICAS

Plantar mina (1PA): Coloca un marcador de mina a ▲ o menos de este agente, y luego efectúa con él una acción libre de **Correr**. Este agente no puede efectuar la acción de **Plantar mina** mientras esté en la zona de amenaza de un agente enemigo, o si su marcador de mina ya está en la zona de aniquilación. Si este agente resulta incapacitado y es retirado de la zona de aniquilación, retira su marcador de mina.

GUARDIA VETERANO 🔴, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>, VETERANO DE DEMOLICIONES



VETERANO FANÁTICO

Los Fanáticos son guerreros profundamente espirituales, que a menudo afirman haber sobrevivido a los horribles campos de batalla que han experimentado solo gracias a la intervención directa del propio Emperador.



M LPA AG

3 ○ 2 1

DF SAL. H

3 5+ 7

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
☉ Rifle láser	4	4+	2/3	-	-
✕ Bayoneta	3	4+	2/3	-	-

HABILIDADES

El Emperador protege: Cada vez que se realice un ataque a distancia contra este agente, en el paso de tirar los dados de defensa de ese ataque a distancia, puedes repetir cualquiera o todos tus dados de defensa.

ACCIONES ÚNICAS

Manual de campaña (1PA): Hasta el final del Punto de inflexión, mientras un agente amigo **GUARDIA VETERANO** ☉ esté a ■ o menos de este agente, ese agente amigo tendrá la moral alta. Mientras un agente tenga la moral alta, cada vez que combata o ataque a distancia, en el paso de tirar los dados de ese combate o ataque a distancia, puedes elegir uno de tus resultados de 5+, el cual será considerado un golpe crítico.

GUARDIA VETERANO ☉, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>, VETERANO FANÁTICO



VETERANO MÉDICO

Los esfuerzos del Veterano Médico es todo lo que se interpone entre la vida y una muerte miserable para los soldados de su escuadra. Equipados con poco más que el equipo médico básico, se esfuerzan por mantener a sus camaradas vivos en las condiciones más peligrosas.



M LPA AG

3 ○ 2 1

DF SAL. H

3 5+ 7

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
☉ Rifle láser	4	4+	2/3	-	-
✕ Bayoneta	3	4+	2/3	-	-

HABILIDADES

¡Médico! Una vez por Punto de inflexión, la primera vez que un agente **GUARDIA VETERANO** ☉ amigo resulte incapacitado mientras es visible para este agente, estando a ■ o menos de él y fuera de la zona de amenaza de todo agente enemigo, si este agente también está fuera de la zona de amenaza de todo agente enemigo, podrá revivir al agente amigo incapacitado. El agente deja de estar incapacitado, pasa a tener 1 herida restante, descarta el resto de los dados de ataque si fue un ataque a distancia, y además puede efectuar una acción libre de **Correr**, pero debe terminar ese movimiento a ▲ o menos de este agente. Resta 1 del LPA de ambos agentes.

ACCIONES ÚNICAS

Botiquín (1PA): Elige un agente amigo **GUARDIA VETERANO** ☉ a ▲ o menos de este agente y visible para él. Ese agente recupera 2D3 heridas perdidas. Un agente no puede ser elegido para esta habilidad si ha sido revivido usando la habilidad ¡Médico! durante el mismo Punto de inflexión. Este agente no puede efectuar esta acción mientras esté en la zona de amenaza de algún agente enemigo.

GUARDIA VETERANO ☉, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>, MÉDICO, VETERANO MÉDICO



VETERANO DE COMUNICACIONES

Los Veteranos de Comunicaciones son profesionales consumados que acompañan a sus líderes donde sea necesario cargando equipo pesado con el que recibir y transmitir comunicaciones vitales para que camaradas y superiores entiendan la inevitable confusión de la batalla.



M	LPA	AG
3 ○	2	1

DF	SAL.	H
3	5+	7

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
☉ Rifle láser	4	4+	2/3	-	-
✕ Bayoneta	3	4+	2/3	-	-

HABILIDADES

Transmitir órdenes: Una vez en cada Punto de inflexión, cuando este agente reciba una Orden de Guardia, podrá transmitirla. Si una orden es transmitida, resta 1 del LPA de este agente y todos los agentes amigos **GUARDIA VETERANO** en la zona de aniquilación reciben esa orden.

ACCIONES ÚNICAS

Señal (1 PA): Elige un agente amigo **GUARDIA VETERANO** visible para este agente y a **3** o menos de él. Suma 1 a su LPA. Este agente no puede efectuar esta acción si está en la zona de amenaza de algún agente enemigo.

GUARDIA VETERANO, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>, VETERANO DE COMUNICACIONES



VETERANO MATÓN

La guerra y la lucha son justo lo que algunos necesitan. Los Matones son ese tipo de personas, y no les cuesta mirar a los ojos a las interminables y malévolas amenazas de la galaxia con un garrote de trinchera en la mano, listos para apalearlo todo hasta la muerte.



M	LPA	AG
3 ○	2	1

DF	SAL.	H
3	5+	7

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
☉ Rifle láser	4	4+	2/3	-	-
✕ Bayoneta	3	3+	2/3	-	-
✕ Garrote de trinchera	3	3+	3/3	-	Aturdir

HABILIDADES

Matón: Una vez en cada Punto de inflexión, cuando este agente combata, en el paso de resolver los impactos con éxito de ese combate puedes ignorar el daño que le haya infligido un impacto normal.

ACCIONES ÚNICAS

-

GUARDIA VETERANO, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>, VETERANO MATÓN



VETERANO FOGUEADO

Algunos veteranos son resistentes más allá de lo normal. Estas tropas son de acero tanto en cuerpo como en mente, usando biónicos en lugar de las partes del cuerpo perdidas en batalla. A pesar de las terribles heridas que han sufrido, siguen luchando sin rendirse.



M LPA AG

3 ○ 2 1

DF SAL. H

3 5+ 7

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
☉ Rifle láser	4	4+	2/3	-	-
✕ Bayoneta	3	4+	2/3	-	-
✕ Brazo biónico	3	4+	4/5	-	-

HABILIDADES

Endurecido por la guerra: Cada vez que este agente deba perder una herida, tira 1D6; con 5+ no perderá esa herida. Puedes ignorar cualquiera o todos los modificadores al LPA de este agente.

ACCIONES ÚNICAS

-

GUARDIA VETERANO, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>, VETERANO FOGUEADO



VETERANO OJEADOR

Los Ojeadores dirigen el decisivo fuego pesado en batalla. Estos veteranos poseen una gran concentración, y guían con precisión las salvas de mortero desde líneas seguras, incluso bajo una inmensa presión, bloqueando el ataque enemigo o inmovilizándolo en sus defensas con ellas.



M LPA AG

3 ○ 2 1

DF SAL. H

3 5+ 7

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
☉ Rifle láser	4	4+	2/3	-	-
☉ Barrera de mortero	5	4+	2/3	Bombardeo, Aparatoso, Área ○, Silenciosa	-
✕ Bayoneta	3	4+	2/3	-	-

HABILIDADES

-

ACCIONES ÚNICAS

Ojeador (2 PA): Elige un agente enemigo visible para este agente, entonces elige otro agente amigo apostado **GUARDIA VETERANO** con un atributo Activación en grupo de 1 visible para este agente y a ○ o menos de él. Después de que esta activación finalice, puedes activar ese agente amigo, y durante su próxima activación tratará a ese agente enemigo como si tuviese la orden de Trabarse. Este agente no puede efectuar esta acción si está en la zona de amenaza de algún agente enemigo.

GUARDIA VETERANO, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>, VETERANO OJEADOR



EQUIPO

Los agentes **GUARDIA VETERANO** de tu comando pueden equiparse con elementos de la siguiente lista como se especifica en la secuencia de misión. El equipo marcado con * solo puede elegirse un máximo de una vez, y los agentes no pueden equiparse con más de un elemento.

52

GUARDIA VETERANO • EQUIPO

BATERÍA SOBRECARGADA [2PE]

Modifica las armas a distancia de este agente para la batalla como sigue:

- Suma 1 al atributo Daño de los rifles láser y pistolas láser con los que esté equipado este agente.

ROSARIO+ [2PE]

El agente obtiene la siguiente habilidad para la batalla:

Rosario: Una vez por batalla, en el paso de resolver los impactos con éxito de un ataque a distancia o de combate, puedes ignorar el daño infligido a este agente de un dado de ataque.

HACHA DE MANO [2PE]

El agente está equipado con esta arma de combate:

Nombre	A	HA	D
Hacha de mano	3	4+	3/5

PALA DE TRINCHERA [2PE]

El agente obtiene la siguiente habilidad para la batalla:

Cavar trinchera: Mientras este agente esté completamente en tu zona de descenso, cada vez que un agente enemigo realice un ataque a distancia, si está a más de ● de este agente, este agente se considera tras cobertura por terreno Lígero. Este agente perderá esta habilidad si efectúa una acción de **Movimiento normal**, **Carga**, **Retroceder**, o **Correr**.

GRANADA DE FRAGMENTACIÓN [2PE]

El agente está equipado con esta arma a distancia para la batalla:

Nombre	A	HA	D
Granada de fragmentación	4	3+	2/3

Reglas especiales

Alc. ●, Limitada, Área ●, Indirecta

GRANADA PERFORANTE [3PE]

El agente está equipado con esta arma a distancia para la batalla. No puede realizar un ataque a distancia con este arma si efectúa una acción de **Disparos defensivos**.

Nombre	A	HA	D
Granada perforante	4	3+	4/5

Reglas especiales

Alc. ●, Limitada, Indirecta, FP1

CRONÓMETRO+ [3PE]

El agente obtiene la siguiente habilidad para la batalla:

Cronómetro: Una vez por batalla, después de tirar para determinar la iniciativa, este agente puede usar esta habilidad. Si lo hace, puedes repetir la tirada.

MAPA TOPOGRÁFICO+ [3PE]

El agente obtiene la siguiente habilidad para la batalla:

Mapa topográfico: Durante la secuencia de la misión, si este agente amigo fue elegido para desplegarse, después de resolver la opción que elegiste para el paso de exploración, puedes elegir y resolver una opción adicional de exploración. Esta debe ser una opción distinta de la que elegiste originalmente, y la iniciativa sigue estando determinada por la elegida originalmente.



GUARDIA VETERANO OPERACIONES ESPECIALES

En las siguientes páginas encontrarás las reglas para las campañas de Operaciones especiales en las que hayas elegido **GUARDIA VETERANO** como tu clave de facción.

HONORES DE BATALLA

Cada vez que un agente **GUARDIA VETERANO** obtiene un honor de batalla, en lugar de determinar uno de su especialidad, puedes determinar uno de la tabla Especialista Guardia Veterano a continuación. Puedes tirar 1D6 para determinar aleatoriamente el honor de batalla (volviendo a tirar si no es adecuado), o puedes elegir uno. Como con cualquier honor de batalla, un agente no puede tener el mismo más de una vez (si se obtiene un resultado duplicado, se vuelve a tirar hasta obtener un resultado diferente).

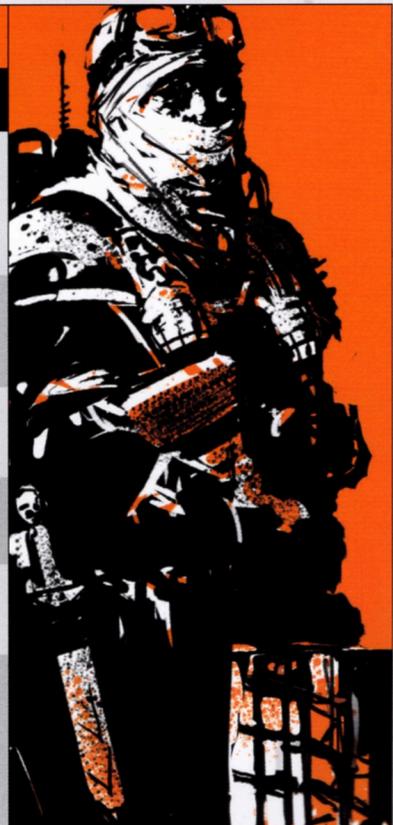
“CON CADA INFORME CODIFICADO QUE ENVIAMOS, CADA CARGA DE DEMOLICIÓN OCULTA QUE COLOCAMOS Y CADA TIRÓN DEL GATILLO, HACEMOS EL TRABAJO DEL EMPERADOR. CADA PIEL VERDE QUE MATAMOS ES UN INSULTO A EL REPARADO. NO QUIERO QUE SU HONOR SEA MANCILLADO, ¿Y TÚ?”

- Sargento Junden Starnerr, 151º de Infantería ligera de los Korps de la Muerte, dirigiéndose a su escuadra antes del cuarto avance sobre las Altiplanicies de Lentori en Emush.

ESPECIALISTA GUARDIA VETERANO

1D6 Honores de batalla

- 1 **Capaz bajo presión:** Si este agente tiene una orden de Ocultarse y está tras cobertura proporcionada por terreno ligero, los agentes enemigos no pueden tratarlo como si tuviera una orden de Trabarse como resultado de un punto aventajado.
- 2 **Descarado:** Cada vez que este agente reciba una Orden de Guardia, puedes elegir qué orden recibe (puede ser una orden diferente a la que reciben otros agentes amigos).
- 3 **Especialista en asedios:** Elige una de las armas a distancia de este agente. Obtiene la regla especial Sin cobertura.
- 4 **Aguanta lo que le echen:** Mientras este agente esté a o menos del centro de un marcador de objetivo, aumenta su atributo Defensa en 1.
- 5 **Veterano condecorado:** Mejora el atributo Habilidad de Projectiles de las armas a distancia de este agente en 1 (hasta un máximo de 3+).
- 6 **Letanía final:** Cuando este agente resulte incapacitado, puedes usar el ardid táctico Expiación en la muerte sin gastar ningún punto de mando si este agente es el **GUARDIA VETERANO** elegido. Si lo haces, en la próxima activación de ese agente, cambia los atributos de Habilidad de Projectiles y la Habilidad de Armas de sus armas a 2+ respectivamente.



EQUIPO INUSUAL

Cada vez que determines un elemento de equipo inusual para añadir a tus provisiones, si tu facción es **GUARDIA VETERANO**, puedes determinar uno de la tabla siguiente en lugar de uno de otra fuente. Para ello, puedes tirar 1D6 para determinar aleatoriamente el equipo inusual (volviendo tirar si no es adecuado), o puedes elegir uno. Como con cualquier equipo inusual, tus provisiones no pueden incluir más de uno de cada elemento (si se obtiene un resultado duplicado, tira de nuevo hasta obtener un resultado diferente).

1. ARMA DE PRIMERA [2PE]

Elige una pistola búmer o pistola láser con la que esté equipado el agente, la cual obtiene las siguientes mejoras para la batalla:

- Mejora su atributo de Habilidad de Proyectiles en 1.
- Suma 1 a su atributo Ataques.

2. SABLE PRECIADO [1PE]

Elige una arma de energía con la que esté equipado el agente, la cual obtiene la regla especial Equilibrada para la batalla.

3. IMAGEN DE SATÉLITE [2PE]

Solo para agentes **VETERANO DE COMUNICACIONES**. El agente obtiene la siguiente habilidad para la batalla: "Cada vez que este agente realice la acción de **Señal**, puede elegir cualquier agente amigo en la zona de aniquilación, en lugar de uno visible para él y a **1** o menos de él."

4. LETANÍA DEL SACRIFICIO [3PE]

Solo para agentes **VETERANO FANÁTICO**. El agente obtiene la siguiente acción única para la batalla:

LETANÍA DEL SACRIFICIO 1PA

Hasta el final del Punto de inflexión, mientras un agente amigo **GUARDIA VETERANO** esté a **1** o menos de este agente, estará inspirado por el sacrificio. Mientras un agente esté inspirado por el sacrificio, cada vez que combata o sea el blanco de un ataque a distancia, en el paso de tirar los dados de ataque de ese combate o ataque a distancia, puedes convertir uno de los impactos críticos de tu oponente en un impacto normal.

5. HONOR DEL REGIMIENTO [2PE]

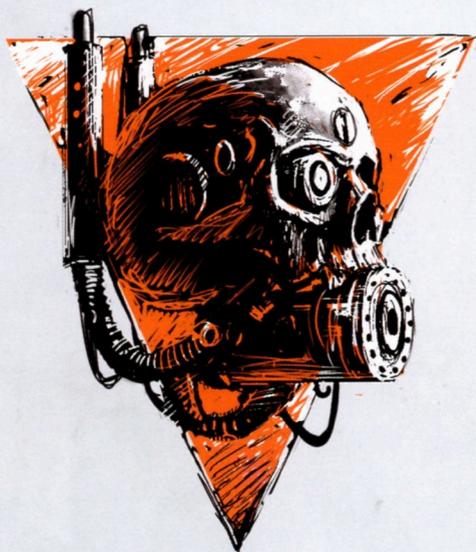
El agente obtiene la siguiente habilidad para la batalla: "Al final de la activación de este agente, si no efectuó una acción de **Disparo** durante esa activación, hasta el comienzo de su siguiente activación estará motivado por el honor. Mientras un agente esté motivado por el honor:

- Al determinar el control de un marcador de objetivo, trata su LPA como 1 más alto (hasta un máximo de 3). Ten en cuenta que esto no es un modificador.
- En el paso de Resolver impactos con éxito de un ataque a distancia o combate, cada vez que se inflija daño al agente reduce a la mitad el daño que se aplica (redondea al alza).

6. DIAGNOSTICADOR [2PE]

Solo agentes **VETERANO MÉDICO**. El agente obtiene las siguientes habilidades para la batalla:

- Cada vez que este agente efectúa la acción de **Botiquín**, el agente amigo elegido recupera 1D3+3 heridas perdidas, en lugar de 2D3.
- Después de la batalla, en el paso Actualizar lista de datos de la secuencia de misión, si este agente no resultó incapacitado durante la batalla puedes repetir dos chequeos de bajas como resultado de este Médico, en lugar de 1.



RECURSOS

Cada vez que añadas un recurso estratégico a su base de operaciones, si tu facción es **GUARDIA VETERANO**, puedes elegir un elemento de la lista siguiente en lugar de elegir uno de otra fuente. Como con cualquier recurso estratégico, no puedes tener más de uno de cada.

BOMBARDEO PRELIMINAR

La base del comando está equipada con una vocored enlazada a baterías de artillería tras las líneas amigas. Usándolas, pueden solicitar bombardeos de artillería para debilitar las posiciones del enemigo.

Al comienzo del paso de desplegar agentes de la secuencia de la misión, puedes solicitar un bombardeo preliminar. Si lo haces:

- Elige un elemento de terreno que incluya cualquier parte con el rasgo Pesado. Los agentes enemigos no pueden desplegarse con la orden de Trabarse en ese elemento de terreno a ▲ o menos de él.
- A menos que se haya elegido un **VETERANO OJEADOR** amigo para el despliegue, debes elegir la opción Fortalecer en el paso de exploración de esta batalla.

SUMINISTRO DEL MUNITORUM

La base de operaciones del comando es reabastecida regularmente por el Munitorium.

En la fase de estrategia del primer Punto de inflexión, añade 1PM adicional a tu reserva.

CENTRO DE INGENIERÍA AVANZADA

La base del comando tiene instalaciones para construir alambre de espino y todo tipo de equipo defensivo que pueda obstaculizar al enemigo.

En el paso de exploración, si eliges la opción Fortificar o si se eligió un **VETERANO DE DEMOLICIONES** amigo para el despliegue, al resolver tu elección puedes poner un marcador de Fortificar a ◆ o menos de tu zona de descenso.

- Cada vez que un agente efectúa una acción de **Correr**, no puede moverse a ■ o menos de un marcador de Fortificar (a menos que pueda **Volar**, en cuyo caso no puede iniciar o terminar el movimiento a ■ o menos de un marcador de Fortificar).
- Cada vez que un agente efectúa una acción de **Carga**, si se mueve a ■ o menos de un marcador de Fortificar, resta ○ a la distancia que puede mover para esa acción (a menos que pueda **Volar**, en cuyo caso resta ○ solo si comienza o termina ese movimiento a ■ o menos de un marcador de Fortificación).



REQUISICIONES

En una campaña de Operaciones especiales, si tu facción es **GUARDIA VETERANO** puedes usar las siguientes requisiciones además de las procedentes de otras fuentes.

RECLUTAS SIN FIN 1PR

Las interminables guerras del Astra Militarum producen un gran número de Veteranos para reemplazar las muchas bajas que sufren los comandos.

Adquiere esta requisición tras una partida en la que uno o más agentes amigos **GUARDIA VETERANO** fallaron un chequeo de bajas y murieron. Por cada agente amigo **GUARDIA VETERANO** que muera de esta manera, puedes usar la requisición Agente asignado sin gastar ningún punto de requisición. Cada agente que añadas a tu hoja como resultado debe ser un agente **VETERANO SOLDADO**.

ASCENSO EN COMBATE 1PR

Según completan más misiones, los Guardias Veteranos adquieren habilidades que benefician enormemente a su comando.

Adquiere esta requisición antes o después de una partida. Elige un agente amigo **VETERANO SOLDADO** con el rango de Experto, Curtido o Venerado. Elimina a ese agente de tu hoja y reemplázalo por un nuevo agente de tu facción (excepto un agente **VETERANO SARGENTO**). El nuevo agente tiene el mismo número de puntos de experiencia que el **VETERANO SOLDADO** (elige sus honores de batalla según corresponda) y las mismas Cicatrices de batalla (si procede).

MEDALLA DE DISTINCIÓN 1PR

Los Guardias Veteranos realizan regularmente actos de extraordinaria valentía, y muchos reciben medallas o elogios por sus logros.

Adquiere esta requisición cuando un agente amigo **GUARDIA VETERANO** obtenga el rango de Venerado. Puedes elegir el siguiente honor de batalla para ese agente, en lugar de elegir uno de otra fuente:

Medalla de distinción: Cambia el LPA del agente a 3.

OPERACIONES ESPECIALES

Cada vez que elijas una Operación especial para tu comando, si tu facción es **GUARDIA VETERANO**, puedes elegir una de las que figuran en la página contigua en lugar de una de otra fuente.



VICTORIA O MUERTE

Tus veteranos se despliegan para emprender una temeraria misión más apropiada de una patrulla o pelotón de combate. Sin embargo, su fe en el Emperador es absoluta y pagarán cualquier precio para lograr la victoria, ya que Él los guiará, o caerán en Su nombre.

OPERACIÓN 1: EN VIDA, GUERRA

Contra todo riesgo, tus veteranos deben luchar como nunca lo han hecho.

Ganar seis partidas.

OPERACIÓN 2: EN LA MUERTE, PAZ

Todo plan personal queda a un lado cuando tus veteranos se ponen en peligro para completar sus órdenes. Puede que caigan y se conviertan en una mera nota a pie de página en el informe de guerra, pero la mano guiadora del Emperador hará que puedan luchar otro día.

Completa una partida en la que obtuviste puntos de victoria por la operación táctica Gloria en la muerte.

DISTINCIÓN

- Cada agente amigo que haya sido seleccionado para el despliegue gana 1 PX.
- Cada agente amigo que haya resultado incapacitado en batalla gana 1 PX.
- Cada agente amigo que haya resultado incapacitado, pero haya completado cualquier acción de misión en batalla y/o haya obtenido puntos de victoria por controlar un marcador de objetivo en batalla, gana 1 PX.
- Cada agente amigo que supere un chequeo de bajas tras la batalla, si ha obtenido 3 PX de las distinciones anteriores, no se ve limitado a 3 PX como resultado de haber superado el chequeo de bajas.

BENEFICIO DE OPERACIONES ESPECIALES

A efectos del Beneficio de Operaciones especiales de una misión, esta Operación especial se considera una Operación especial de Unidos por el honor.

GRAN OFENSIVA

Durante muchos meses, dos fuerzas han librado una guerra de desgaste y sus comandantes han elaborado un plan para salir del punto muerto. Los comandos atacarán los puntos débiles de la línea enemiga, allanando el camino para un asalto mayor. Cuando llegue el momento, se unirán a la gran ofensiva.

OPERACIÓN 1: ASEGURAR EL ACCESO

Al hacer retroceder al enemigo y asegurar el área, tu comando debe recurrir a su fuerza para avanzar por las líneas enemigas.

Completa cinco partidas en las que obtuviste puntos de victoria por la operación táctica Botas sobre el terreno o ¡Rápido, al objetivo!

OPERACIÓN 2: OFENSIVA TOTAL

Con varias rutas hacia las posiciones enemigas aseguradas, la gran ofensiva comienza. Tratando de asegurar su propia sección de la línea enemiga, tus fuerzas se ponen a cubierto y atacan.

Completa una partida en la que obtuviste puntos de victoria por la operación táctica Izar la bandera.

DISTINCIÓN

- Obtienes tres puntos de requisición.
- Puedes añadir un elemento de equipo inusual a tus provisiones, o puedes incrementar tu capacidad de recursos en uno.

BENEFICIO DE OPERACIONES ESPECIALES

A efectos del Beneficio de Operaciones especiales de una misión, esta Operación especial se considera una Operación especial de Asegurar distrito.

ARQUETIPO: BUSCAR Y DESTRUIR/INFILTRACIÓN

COMANDO DE ORKOMANDOS

A continuación encontrarás una lista de los agentes que componen un comando de **ORKOMANDOS**, incluido, cuando sea relevante, cualquier equipo con el que esas miniaturas deban estar equipadas.

AGENTES

- 1 agente **NOBLE ORKOMANDO** elegido entre los siguientes:
 - Equipado con una piztola y gran rebanadora.
 - Equipado con una piztola y garra d'energía.
- 9 agentes **ORKOMANDO** elegidos de la siguiente lista:
 - **ORKOMANDO**
 - **KANIJO KOMANDO**
 - **RAJADOR**
 - **ORKORIE**
 - **FRANCOTIRADORK**
 - **ZUETADAKKA**
 - **TELEKO**
 - **ACHICHARRADOR**
 - **CHIKO KOBETE**
 - **GARRAPATO BOMBA**

Los agentes **ORKOMANDO** pueden elegirse un máximo de 9 veces, y el resto de los agentes un máximo de 1 vez.

HABILIDADES

Los agentes **ORKOMANDO** de un comando de **ORKOMANDOS** (excepto agentes **GARRAPATO BOMBA**) tienen la siguiente habilidad:

DEGOLLADOREZ

Este agente puede efectuar una acción de **Carga** aunque tenga una orden de Ocultarse.

"A VER CHAVALEZ, EZKUCHADME. LOZ HUMANOZ TIENEN UNA GRAN KAJA BRILLANTE QUE DA DE KOMER A ZUZ KACHIVACHEZ. EL PLAN EZ: LE METEMOZ UNA PATADA A LA PUERTA, LEZ DAMOZ BIEN DE DAKKA, LEZ LANZAMOZ KOBETEZ HAZTA KE LA KAJA REVIENTE KOMO EL BUGGY DE MUGROT EN EZE KAMPO DE MINAZ, Y YAZTA, ¡UN BUEN TRABAJO! ¿ALGUNA PREGUNTA? ¿NO? EZO ME PARECIA... ¡CHIKOZ...AL TURRON! ¡WAAAGH!"

- Jefe Noble Gazrot Pizakanijoz, minutos antes de la infame Catástrofe de la fusión del Generatorum Beta-2



ARDIDES ESTRATÉGICOS

Si tu facción es **ORKOMANDO** puedes usar los siguientes ardid es estratégicos durante la partida.

¡SSSSHHH! 1PM

Los agentes amigos **ORKOMANDO** que no estén en línea de visión de agentes enemigos, o que tengan una orden de Ocultarse y estén a más de **◆** de todo agente enemigo, pueden efectuar inmediatamente una acción libre de **Correr**. Solo puedes usar esta estratagema una vez.

¡DAKKA! ¡DAKKA! ¡DAKKA! 1PM

Hasta el final del Punto de inflexión, cada vez que un agente amigo **ORKOMANDO** realice un ataque a distancia, en el paso de tirar los dados de ataque de ese ataque a distancia, si guardas algún impacto crítico, puedes elegir uno de tus impactos fallidos y guardarlo como un impacto normal con éxito.

¡WAAAGH! 1PM

Hasta el final del Punto de inflexión, cada vez que un agente amigo **ORKOMANDO** combata, en el paso de tirar los dados de ataque de ese combate, cuando guardes dos o más impactos normales, puedes elegir uno de esos impactos y guardarlo como un impacto crítico en su lugar.

EZKONDIDO 1PM

Hasta el final del Punto de inflexión, cada vez que se realice un ataque a distancia contra un agente amigo **ORKOMANDO**, antes de tirar los dados de defensa para ese ataque a distancia, si tiene una orden de Ocultarse, puedes guardar uno como una tirada de salvación con éxito sin tirarlo.

ARDIDES TÁCTICOS

Si tu facción es **ORKOMANDO** puedes usar los siguientes ardid es tácticos durante la partida.

ZOLO EZ UN RAZGUÑO 1PM

Juega este ardid táctico en el paso de resolver impactos con éxito de un ataque a distancia o combate, cuando un agente amigo **ORKOMANDO** (excepto agentes **KANIJO KOMANDO**) vaya a sufrir daño de un dado de ataque. Ignora el daño infligido por ese dado de ataque.

¡MACHAKAZLOZ! 1PM

Juega este ardid táctico al final de la fase de tiroteo. Elige un agente amigo **ORKOMANDO**, el cual podrá efectuar una acción libre de **Combatir**.

TIPEJO EZKURRIDIZO 1PM

Juega este ardid táctico en el paso de desplegar agentes de la secuencia de misión. Elige un agente amigo **ORKOMANDO** (excepto agentes **GARRAPATO BOMBA**). Ese agente puede desplegarse con una orden de Ocultarse en cualquier lugar del campo de batalla que esté a **▲** o menos de terreno pesado y a más de **◆** de todo agente enemigo y de la zona de descenso enemiga.



ORKOMANDO

Los Orkomandos personifican la virtud orka de la astuzia juzta. Pocas cosas los hacen más felices que acercarse sigilosamente a un enemigo desprevenido y cortar, acuchillar y disparar antes de que el enemigo pueda devolver el golpe.



M 3 ○ **LPA** 2 **AG** 1

DF 3 **SAL.** 5+ **H** 10

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
◊ Piztola	4	4+	3/4	Alc. ◆	-
✕ Rebanadora	4	3+	4/5	-	-

HABILIDADES

ACCIONES ÚNICAS

ORKOMANDO ◆, ORKO, <KLAN>, ORKOMANDO



RAJADOR

A los Rajadorez les encanta meterse de lleno en la acción (incluso para los estándares orkos), y abrirse camino a través de los enemigos con todo tipo de kuchilloz.



M 3 ○ **LPA** 2 **AG** 1

DF 3 **SAL.** 5+ **H** 10

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
◊ Kuchilloz arrojadizoz	4	3+	2/5	Alc. ◆ , Silenciosa	-
✕ Rebanadoraz gemelaz	4	3+	4/5	Implacable	-

HABILIDADES

ACCIONES ÚNICAS

¿Ez lo mejor ke zabez hazer?: Cada vez que este agente combata, si perdió alguna herida en ese combate pero no resultó incapacitado, puedes tirar 1D6; con 4+, el agente enemigo al que se enfrentó en ese combate sufre 2 heridas mortales.

ORKOMANDO ◆, ORKO, <KLAN>, RAJADOR



ORKORIETE

Los Orkories tienen la tarea de irrumpir en lugares y enemigos por igual y destrozarlos con sus Arietes de azedio. Es algo que les encanta, y aquellos que los ven en acción y sobreviven pronto aprenden a temer especialmente a estos brutales pieles verdes.



M LPA AG

3 ○ 2 1

DF SAL. H

3 5+ 10

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
🌀 Piztola	4	4+	3/4	Alc. 🔴	-
✂️ Ariete de azedio	3	3+	5/5	-	Brutal

HABILIDADES

Embestida: Cada vez que este agente combate, si hizo un movimiento de carga durante esa activación, su ariete de azedio obtiene la regla especial Impacto crítico para ese combate.

Romper defensas: Cada vez que este agente realice una acción de **Movimiento normal**, **Correr** o **Carga**, puede mover a través de partes de elementos de terreno de una longitud no superior a ▲ como si no estuvieran allí.

ACCIONES ÚNICAS

ORKOMANDO, ORKO, <KLAN>, ORKORIETE



FRANKOTIRADORK

Aunque pocos orkos tienen la paciencia para ser Frankotiradork, los que lo hacen son expertos en encontrar los mejores lugares para disparar al enemigo, matar al objetivo y disfrutar viendo a los supervivientes agitarse y entrar en pánico en la confusión causada.



M LPA AG

3 ○ 2 1

DF SAL. H

3 5+ 10

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
🌀 Gran akribillador kon mira lázer	6	3+	2/2	-	HM2
✂️ Puñoz	3	3+	3/4	-	-

HABILIDADES

ACCIONES ÚNICAS

¡Chúpaoz eza! (2PA): Realiza una acción libre de **Disparo** con este agente usando su akribillador kon mira lázer. Después de realizar el ataque a distancia contra el blanco, este agente puede realizar un ataque a distancia contra cada uno de los blancos válidos a ○ o menos del blanco original. Cada vez que este agente haga un ataque a distancia para esta acción, resta 2 al atributo Ataques de su akribillador kon mira lázer para ese ataque de disparo.

El zitio perfeztzo (2PA): Realiza una acción libre de **Disparo** con este agente usando su akribillador kon mira lázer, incluso si tiene una orden de Ocultarse.

ORKOMANDO, ORKO, <KLAN>, FRANKOTIRADORK



ZUETADAKKA

El sonido y el rugir del dakka es música para los oídos de muchos Orkos, sobre todo para los Zuetadakka. Se deleitan descargando grandes cantidades de balas contra el enemigo, destruyendo coberturas ligeras, haciendo correr al rival y desencadenando un infierno.



M	LPA	AG
3 ○	2	1
DF	SAL.	H
3	5+	10

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
☉ Dakkatralladora	5	4+	3/4	Balaz a mogollón*	-
✕ Puñoz	3	3+	3/4	-	-

HABILIDADES

***Balaz a mogollón:** Cada vez que un agente realice un ataque a distancia con esta arma, en el paso de tirar los dados de ataque de ese ataque a distancia, si el blanco está a ◆ o menos de él, puedes repetir cualquiera o todos tus dados de ataque.

ACCIONES ÚNICAS

¡Dakka a toda mecha! (1PA): Realiza una acción libre de **Disparo** y una acción libre de **Correr** con este agente en el orden que quieras.

ORKOMANDO ◆, ORKO, <KLAN>, ZUETADAKKA



TELEKO

No hay excusa para no seguir el plan del Jefe, por cuerdo que parezca. Los Telekos realizan la función de asegurar que ningún Orko "olvide" las órdenes en batalla transmitiendo las instrucciones del Jefe.



M	LPA	AG
3 ○	2	1
DF	SAL.	H
3	5+	10

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
☉ Piztola kalambrazo	6	4+	1/1	Alc. ◆	Aturdir, HM2
✕ Puñoz	3	3+	3/4	-	-

HABILIDADES

Tengo un plan, chavalez: Una vez por Punto de inflexión, durante su activación, este agente podrá efectuar una acción de misión o de **Recoger** por 1PA menos (hasta un mínimo de 0).

ACCIONES ÚNICAS

Ezkuchadme (1PA): Elige un agente amigo **ORKOMANDO** ◆ visible para este agente y a ◆ o menos de él. Suma 1 a su LPA. Este agente no puede efectuar esta acción si está en la zona de amenaza de algún agente enemigo.

ORKOMANDO ◆, ORKO, <KLAN>, TELEKO



ACHICHARRADOR

Los Achicharradores son pirómanos obsesionados con los incendios: cuanto más extensos y ardientes, mejor. Los de los Orkomandos muestran gran paciencia, conscientes de que la espera hace que la devastación causada por sus kema kema sea aún más satisfactoria.



M	LPA	AG
3 ○	2	1

DF	SAL.	H
3	5+	10

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
⦿ Kema kema	5	2+	2/2	Alc. 🔴, Ráfaga ○	-
✕ Puñoz	3	3+	3/4	-	-

HABILIDADES

ACCIONES ÚNICAS

ORKOMANDO 🔴, ORKO, <KLAN>, ACHICHARRADOR



CHIKO KOBETE

Desde lugares ocultos, los Chikoz Kobete disparan sus proyectiles contra búnkeres, silos de combustible, depósitos de municiones o incluso contra grupos de enemigos desprevenidos, todo ello con una amplia sonrisa al ver los estragos que han causado.



M	LPA	AG
3 ○	2	1

DF	SAL.	H
3	5+	10

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
⦿ Lanzakobetez	5	4+	4/5	FP1	Explosión 1
✕ Puñoz	3	3+	3/4	-	-

HABILIDADES

ACCIONES ÚNICAS

Chiko Boom: Cada vez que este agente efectúa una acción de **Disparo** durante su activación, en el paso de tirar dados de ataque del ataque a distancia de esa acción, si no movió durante esa activación, puedes volver a tirar cualquiera o todos tus dados de ataque.

ORKOMANDO 🔴, ORKO, <KLAN>, CHIKO KOBETE



KANIJO KOMANDO

Para que los Grots duren mucho tiempo en la brutal realidad de la sociedad orka, tienen que aprender a mentir, engañar, robar, escabullirse, espabilar y planear, rasgos todos ellos valiosos para los comandos.



M	LPA	AG
3 ○	2	1
DF	SAL.	H
3	5+	5

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
✘ Rebanadora de Grot	3	5+	1/4	-	-

HABILIDADES

Ezkurridizo: Este agente no puede tener la orden de trabarse. Además, se considera que este agente siempre tiene una orden de Ocultarse, independientemente de cualquier otra regla (p. ej., punto aventajado).

ACCIONES ÚNICAS

Gancho pa' trepar (1PA): Elige un punto en un elemento de terreno que sea visible para este agente (considera ese punto como un blanco previsto). Realiza una acción de **Movimiento Normal** libre con este agente y muévelo en línea recta con un atributo Movimiento ilimitado como si pudiera **VOLAR**. Debe terminar ese movimiento a ▲ o menos de ese punto.

ORKOMANDO, ORKO, <KLAN>, KANIJO KOMANDO



NOBLE

Ezkurridizoz entre los ezkurridizoz, estos tipejoz, los Noblez Orkomandos, son lo suficientemente brutales y astutos como para liderar a los más traicioneros de su especie.

M	LPA	AG
3 ○	2	1
DF	SAL.	H
3	4+	13

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
⊙ Piztola	4	4+	3/4	Alc. ◆	-
✘ Gran Rebanadora	4	2+	5/6	-	-
✘ Garra d'energía	4	3+	5/7	Brutal	-

HABILIDADES

¡Manoz a la obra! Cada vez que este agente sea activado, puedes elegir un agente amigo **ORKOMANDO** visible para él y a ◆ o menos de él. Suma 1 al LPA del agente elegido.

ACCIONES ÚNICAS

ORKOMANDO, ORKO, <KLAN>, NOBLE



GARRAPATO BOMBA

Los Garrapatos Bomba son de lo más peligroso de su especie. Además de ser depredadores voraces, como su nombre indica cargan con todo tipo de explosivos. En batalla corren hacia el enemigo, haciendo saltar a sus tropas por los aires y destruyendo sus defensas.



M	LPA	AG
3 ○	2	1

DF	SAL.	H
3	6+	6

NOMBRE	A	HP/HA	D	RE	!
⚡ Dinamita	4	3+	5/6	FP1, Garrapato bomba*	P2
✂ Mordizquitoz	3	4+	4/5	-	-

HABILIDADES

***Garrapato bomba:** Este agente puede efectuar una acción de **Disparo** con esta arma mientras esté en la zona de amenaza de algún agente enemigo. Cuando este agente efectúa una acción de **Disparo** y elige esta arma a distancia, efectúa un ataque a distancia con esta arma contra cada otro agente visible para él y a ○ o menos de él (incluso si tiene agentes amigos en su zona de amenaza). Todos ellos son blancos válidos y no pueden estar tras cobertura. Después de todos estos ataques a distancia, este agente resulta incapacitado y no puede tirar por su habilidad ¡BOOM!. Este agente no puede realizar un ataque a distancia con esta arma al efectuar una acción de **Disparos defensivos**.

¡BOOM! Si este agente resulta incapacitado, tira 1D6; con 3+ realiza un ataque a distancia usando su dinamita.

Eztúpido: Este agente no puede efectuar acciones de misión, ni la acción de **Recoger**, ni tener la orden Ocultarse. No puede equiparse con equipo alguno. En juego narrativo, no puede obtener (ni perder) experiencia y supera automáticamente los chequeos de bajas.

ORKOMANDO, ORKO, <KLAN>, GARRAPATO BOMBA



EQUIPO

Los agentes **ORKOMANDO** de tu comando (excepto los agentes **KANIJO ORKOMANDO**) pueden equiparse con elementos de la siguiente lista como se especifica en la secuencia de misión. El equipo marcado con * solo puede elegirse un máximo de una vez, y los agentes no pueden equiparse con más de un elemento.

REBANADORA [2PE]

El agente está equipado con el arma de combate Rebanadora para la batalla (ver tarjeta de datos de Orkomando, pág. 60).

PIZTOLA [2PE]

El agente está equipado con el arma a distancia Piztola para la batalla (ver tarjeta de datos de Orkomando, pág. 60).

ARPÓN* [3PE]

El agente está equipado con esta arma a distancia para la batalla:

Nombre	A	HP	D
Arpón	4	4+	4/5
Reglas especiales	!		
Alc. 	Aturdir		

MARTILLO PILÓN* [3PE]

El agente está equipado con esta arma de combate para la batalla:

Nombre	A	HP	D
Martillo pilón	4	3+	4/4
Reglas especiales	!		
-	Aturdir		

GRANADA DE HUMO [3PE]

El agente puede efectuar la siguiente acción durante la batalla:

GRANADA DE HUMO 1PA

Coloca el centro de un marcador de humo en un punto situado a  o menos de este agente. Ese marcador crea un área de humo con un radio (medido desde el centro de ese marcador) de  y una altura hacia arriba ilimitada (pero no hacia abajo). Hasta el final del Punto de inflexión, un agente no es visible si la línea de cobertura trazada hacia él cruza un área de humo. Este agente solo puede efectuar esta acción una vez, y no puede efectuarla si está en la zona de amenaza de algún agente enemigo.

GRANADA ATURDIDORA [2PE]

El agente puede efectuar la siguiente acción para la batalla:

GRANADA ATURDIDORA 1PA

Elige un punto del campo de batalla situado a  o menos de este agente. Tira 1D6 por cada agente a  de este punto, restando 1 al resultado de los que no sean visibles para este agente; con 4+, resta 1 al LPA de ese agente. Este agente solo puede efectuar esta acción una vez, y no puede efectuarla si está en la zona de amenaza de algún agente enemigo.

BOMBAZ PALO [2PE]

El agente está equipado con esta arma a distancia para la batalla:

Nombre	A	HP	D
Bombaz palo	4	3+	2/4
Reglas especiales	!		
Alc.  , Área  , Indirecta,	-		
Limitada			

DINAMITA [4PE]

El agente está equipado con esta arma a distancia para la batalla:

Nombre	A	HP	D
Dinamita	4	3+	5/6
Reglas especiales	!		
Alc.  , Área  , FP1,	-		
Indirecta, Aparatosa. Limitada			

KUERDA PA' ZUBIR (O BAJAR) [1PE]

El agente obtiene la siguiente habilidad para la batalla:

Kuerda pa' zubir (o bajar):

- Cada vez que este agente ascienda o descienda por un elemento de terreno, al trepar la primera distancia vertical de hasta 3  que recorra solo cuenta como  para ese ascenso.
- Este agente no necesita estar a  o menos de una parte física por la que se pueda trepar de un elemento de terreno para poder trepar por él.
- Cada vez que este agente se deja caer, la ubicación prevista puede ser cualquier distancia vertical desde el nivel que ocupa.
- Cada vez que este agente se deja caer, cuenta como la mitad cualquier distancia vertical que recorre para ese dejarse caer.

ORKOMANDO OPERACIONES ESPECIALES

En las siguientes páginas encontrarás las reglas para las campañas de Operaciones especiales en las que hayas elegido **ORKOMANDO** como clave de facción.

HONORES DE BATALLA

Cada vez que un agente **ORKOMANDO** obtiene un honor de batalla, en lugar de determinar uno de su especialidad puedes determinar uno de la tabla Especialista Orkomando a continuación. Puedes tirar 1D6 para determinar aleatoriamente el honor de batalla (volviendo a tirar si no es adecuado), o puedes elegir uno. Como con cualquier honor de batalla, un agente no puede tener el mismo más de una vez (si obtienes un resultado duplicado, tira de nuevo hasta obtener un resultado diferente).

“¡VAMOZ, CHVALEZ, DAZLEZ LO ZUYO! EZO EZ, ¡SOLTAZ ALGUNAS LLAMAS AHÍ Y KE ARDAN BIEN! SE KREYERON QUE NOZ IBAN A EMBOZKAR, ¿VERDAD, TIPEJOZ? BUENO, AHORA VAN A VER KÓMO EZ UNA PELEA DE VERDAZ.”

- Jefe Kráneog Drakka

ESPECIALISTA ORKOMANDO

1D6 Honores de batalla

- 1 Dezollador:** Cada vez que este agente combata, cuando guardes los dados de ataque de ese combate, puedes elegir uno de tus resultados de 5+ y guardarlo como un impacto crítico.
- 2 Irritable:** Mientras que este agente haya perdido alguna herida, suma 1 a los atributos Daño de sus armas de combate.
- 3 Deztruktivo:** Cada vez que este agente realice una acción de **Combate**, si efectuó una acción de **Carga** durante esa activación, sus armas de combate obtienen la regla especial Implacable para ese combate.
- 4 Zaltarín:** Cada vez que este agente sea el blanco de un ataque a distancia, antes de lanzar los dados de defensa para ese ataque a distancia, si está tras cobertura y tiene una orden de Ocultarse o está Apostado, puede guardar dos dados como salvaciones normales con éxito como resultado de la cobertura (en lugar de uno).
- 5 Dedoz largoz:** Antes de la batalla, al elegir equipo de tus provisiones, puedes elegir un elemento de equipo para este agente por 1 PE menos (hasta un mínimo de 0).
- 6 Ezpabilado:** Una vez por batalla, al inicio o al final de la activación de este agente, puedes cambiar su orden.



EQUIPO INUSUAL

Cada vez que determines un elemento de equipo inusual para añadir a tus provisiones, si tu facción es **ORKOMANDO**, puedes determinar uno de la tabla siguiente en lugar de uno de otra fuente. Para ello, puedes tirar 1D6 para determinar aleatoriamente el equipo inusual (repetiendo la tirada si no es adecuado), o puedes elegir uno. Como con cualquier equipo inusual, tus provisiones no pueden incluir más de un elemento de cada (si se obtiene un resultado duplicado, tira de nuevo hasta obtener un resultado diferente).

1. ARMAZ BRILLANTEZ [2/3PE]

Elige una piztola, una dakkatralladora o un gran akribillador con el que esté equipado el agente. Esa arma obtiene la regla especial FP1 para la batalla. Si elegiste una piztola, este equipo inusual cuesta 2PE, de lo contrario, cuesta 3EP.

2. OJO DE MORKO [1/3PE]

Elige una piztola, una dakkatralladora, un gran akribillador o un lanzakobetez con el que esté equipado el agente. Mejora el atributo Habilidad de proyectiles de esa arma en 1 para la batalla. Si elegiste una piztola, esa arma pierde la regla especial de Alc. **◆** para la batalla y este equipo inusual cuesta 1PE, de lo contrario, cuesta 3PE.

3. ZUZURRADORA DEL DIABLO [2PE]

Una piztola con la que el agente esté equipado obtiene las siguientes mejoras para la batalla:

- Regla especial Letal 4+.
- Regla especial Silenciosa.

4. REBANADORA DE SKRAGA [2PE]

Una rebanadora, gran rebanadora o unas rebanadoraz gemelaz con las que esté equipado el agente obtienen la regla especial letal 5+ para la batalla.

5. BEBERZIO DE HONGOZ [2PE]

El agente obtiene las siguientes habilidades para la batalla:

- Antes de la batalla, elimina una Cicatriz de batalla que tenga el agente.
- Durante la batalla, el agente no puede sufrir lesiones.
- Después de la batalla, el agente supera su chequeo de bajas.

6. KAZKO DE LOZ LIZTOZ [2PE]

Gana 1PM para la batalla.



RECURSOS

Cada vez que añadas un recurso estratégico a su base de operaciones, si tu facción es **ORKOMANDO**, puedes elegir un elemento de la lista siguiente en lugar de elegir uno de otra fuente. Como con cualquier recurso estratégico, no puedes tener más de uno de cada.

DEPÓZITO DEL BOTÍN

Estos Orkomandos tienen su base repleta de las cosas que han zakeado, lo cual les da una gran ventaja cuando van a la guerra, ya que pueden tomar el arma más adecuada para la misión, que a menudo es la más grande que pueden tomar.

En el paso de elegir equipo de cada secuencia de misión, elige una de las siguientes opciones:

- Durante esta batalla, los agentes amigos **ORKOMANDO** pueden efectuar acciones de **Granadas aturdidoras** y **Granadas de humo** dos veces, en lugar de una.
- Durante esta batalla, las bombas palo y la dinamita con la que están equipados los agentes amigos **ORKOMANDO** pueden ser elegidas para ser usadas dos veces como resultado de la regla especial Limitada, en lugar de solo una.
- En esta partida, puedes equipar a los agentes amigos **ORKOMANDO** con piztolaz y rebanadoraz por 1PE, en lugar de 2PE.

GLIFOS DE TERRITORIO

Los Orkos marcan su territorio y honran a Gorko y Morko con glifos toscos, salpicaduras de pintura y trofeos del campo de batalla.

Al inicio del paso de desplegar agente de la secuencia de misión, puedes colocar un marcador de glifo a  o menos de tu zona de descenso. Si ambos jugadores disponen de este recurso, el atacante coloca primero su marcador.

- A menos que desplieguen completamente dentro de su zona de descenso, los agentes enemigos no pueden colocarse a  o menos de esa ficha.
- Mientras un agente amigo **ORKOMANDO** se encuentre a  o menos de ese marcador, cada vez que combata, en el paso de tirar los dados de ataque de ese combate, podrás repetir uno de tus dados de ataque.

MONTÓN DE EKZPLOZIVOZ

Para los Orkos, las explosiones son agradables y efectivas. El comando tiene una vasta colección de explosivos en su base y van cargados con ellos siempre.

Los agentes amigos **ORKOMANDO** (excepto agentes **GARRAPATO BOMBA**) pueden efectuar esta acción:

PONER EKZPLOZIVOZ **2PA**

Un agente puede efectuar esta acción mientras se encuentre a  o menos de un elemento de terreno que incluya alguna parte con el rasgo Pesado. Un agente no puede efectuar esta acción si es visible y se encuentra a  o menos de algún agente enemigo.

Cada vez que un agente amigo efectúa una acción de **¡Vuélalo en mil pedazos!** (pág. 41), **Sabotaje** (ver operación táctica Sabotaje) o la acción de **Poner ekzplozivoz**, ese elemento de terreno quedará hecho escombros. Mientras un elemento de terreno esté hecho escombros, toda parte de ese rasgo de terreno con el rasgo Pesado se considera terreno Ligerio en su lugar.

“LE ENDIÑÉ KON EL HACHA EN LA KARA, Y LUEGO LE ENDIÑÉ KON MI OTRA HACHA A LA KARA DE OTRO HUMANEJO. MENUDA LIADA ZE MONTÓ. LUEGO SKIGRUT LE TIRO ALGUNAZ BOMBAS PALO AL REZTO... ¡Y LOZ BRAZOS Y PIERNAS ZALTARON POR TODAZ PARTEZ! ¡DEBERIAIZ HABERLO VIZTO, CHAVALEZ, LO MÁZ GRAZIOZO KE HE VIZTO!”

- Thagrak Piñozlargo,
fanfarroneando sobre el éxito de su peña
al limpiar el Bunker Gamma-372 en Emush.

REQUISICIONES

En una campaña de Operaciones especiales, si tu facción es **ORKOMANDO** puedes usar las siguientes requisiciones además de las procedentes de otras fuentes.

CONSTITUCIÓN ORKOIDE 1PR

Los orcos son notablemente duros y capaces de ignorar la mayoría de las heridas.

Adquiere esta requisición después de realizar un chequeo de bajas, un chequeo de recuperación, o de determinar una cicatriz de batalla para un agente amigo **ORKOMANDO**. Puedes repetir ese chequeo, o tirar de nuevo tras determinar esa cicatriz de batalla.

¡PILLA EL BOTÍN! OPR

Muchos Orkos limpian el campo de batalla de cualquier cosa que consideren valiosa, ya sean armas, armaduras o cualquier cosa brillante que les llame la atención.

Adquiere esta requisición después de una partida en la que obtuviste el máximo de puntos de victoria de los objetivos de misión. Obtienes 1D3 PR. Solo puedes usar esta requisición una vez después de cada batalla.

REPUTACIÓN TEMIBLE 1PR

Los Orkos son criaturas brutales que prosperan con la violencia. Para ellos los fuertes mandan, y aquellos Orkos que matan a muchos enemigos rápidamente se labran una reputación en sus tribus.

Adquiere esta requisición en el paso de actualizar la lista de datos de la secuencia de misión, cuando se actualice la experiencia de un agente amigo **ORKOMANDO**. Si ese agente incapacitó a tres o más agentes enemigos durante la batalla, o incapacitó a dos o más agentes enemigos incluyendo un **LÍDER** enemigo en la batalla, ese agente gana 3 PX. Esto no se ve afectado por los chequeos de bajas superados. Solo puedes usar esta requisición una vez después de cada batalla.



OPERACIONES ESPECIALES

Cada vez que elijas una Operación especial para tu comando, si tu facción es **ORKOMANDO**, puedes elegir una de las siguientes en lugar de una de otra fuente.

ATAQUE RELÁMPAGO

Tus Orkomandos han de golpear fuerte y rápido en varios puntos antes de que el enemigo pueda ganar impulso. Una vez que los agentes enemigos estén desorganizados, con sus líneas de suministro ardiendo y la moral hecha jirones, tus Orkomandos pueden asestar un golpe definitivo para lograr la victoria.

OPERACIÓN 1: ASALTO RÁPIDO

Tu comando debe recurrir al sigilo y la movilidad para atacar una serie de objetivos en el área. Muévete, causa estragos y luego retrocede antes de que lleguen los refuerzos.

Completa cinco partidas en las que obtuviste puntos de victoria por las Operaciones tácticas Táktikas de choke o ¡Mantened la posición!

OPERACIÓN 2: GOLPE DE GRACIA

Con el enemigo desorganizado por tus rápidos asaltos, tu comando puede dar el golpe final. Asesta el golpe de gracia y tu comando será temido en toda la zona de guerra.

Completa una partida en la que obtuviste puntos de victoria por la Operación táctica Ejecución.

DISTINCIÓN

- Cada agente amigo que incapacitó a un agente enemigo durante la batalla gana 1 XP. Esto no se ve afectado por los chequeos de bajas superados.
- Puedes añadir un elemento de equipo inusual a tus provisiones, o puedes incrementar tu capacidad de recursos en uno.
- Ganas un punto de requisición.

BENEFICIO DE OPERACIONES ESPECIALES

A efectos del beneficio de Operaciones especiales de una misión, esta Operación especial se considera una Operación especial de Orden de Purga.

DEZTRUKCIÓN POR DOKIER

Con la fuerza principal del enemigo atacando a la tribu en otro lugar, tus Orkomandos han logrado superar las líneas enemigas y pueden llevar a cabo su misión: colocar sus explosivos, encender la mecha y causar un caos total en la red de suministros del enemigo.

OPERACIÓN 1: PRENDER LA MECHA

Los objetivos clave están relativamente indefensos, ¡que comience la destrucción!

Completa cinco partidas en las que obtuviste puntos de victoria por las Operaciones tácticas Vuélalo en mil pedazos o Sabotaje.

OPERACIÓN 2: VUELTA AL KLAN

En lo profundo del territorio enemigo, con el fuego de la destrucción ardiendo en torno a ellos, tus Orkomandos deben cruzar las líneas enemigas e informar a la tribu.

Completa una partida en la que obtuviste puntos de victoria por la Operación táctica Tras las líneas enemigas.

DISTINCIÓN:

- Ganas un punto de requisición.
- Después de la batalla, todos los agentes amigos superan los chequeos de bajas y recuperación.
- Puedes usar la requisición de Entrega de suministros dos veces sin gastar ningún punto de requisición.

BENEFICIO DE OPERACIONES ESPECIALES

A efectos del beneficio de Operaciones especiales de una misión, esta Operación especial se considera una Operación especial de Demolición.

ZONA DE ANIQUILACIÓN: OCTARIUS

72

ZONA DE ANIQUILACIÓN: OCTARIUS • REGLAS DE TERRENO

Zona de aniquilación: Octarius es una zona de aniquilación compuesta por restos y escombros de batalla. Aunque destartalada, es una posición defendible que permite usar la cobertura y avanzar con seguridad.

También proporciona numerosos puntos aventajados para acribillar a los enemigos que buscan refugio. Zona de aniquilación: Octarius consiste en los siguientes elementos de terreno, detallados a continuación:

- Cuatro Muros destartalados.
- Un Pozo petrolífero.
- Tres Barricadas destartaladas
- Tres Montones de chatarra

MURO DESTARTALADO

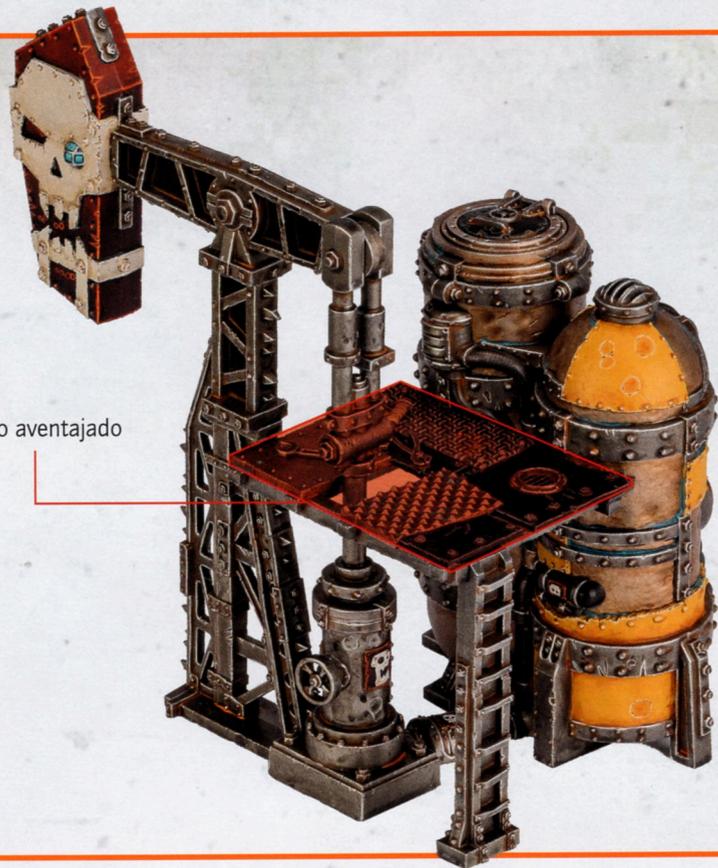
Un Muro destartalado es un elemento de terreno que incluye partes con diferentes rasgos.



POZO PETROLÍFERO

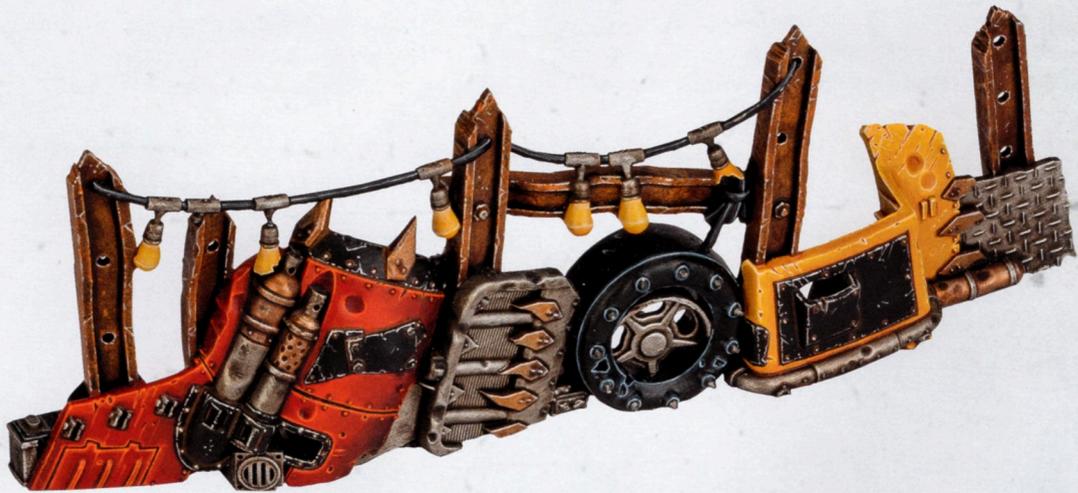
Un Pozo petrolífero incluye una parte con el rasgo punto aventajado. El resto de partes tienen el rasgo pesado..

Punto aventajado



BARRICADA DESTARTALADA

Todas las partes de un elemento de terreno Barricada destartalada tienen los rasgos ligero y franqueable.



MONTÓN DE CHATARRA

Todas las partes de un Montón de chatarra tienen los rasgos ligero y escarpado.



Escarpado: Un agente no puede trepar por esta parte del elemento de terreno. En su lugar ha de lanzarse por encima. Para ello, un agente ha de efectuar la acción de **Lanzarse por encima** o **Cargar por encima**.

LANZARSE POR ENCIMA 1PA

Un agente puede efectuar esta acción mientras esté a ▲ o menos de una parte de un elemento de terreno que tenga el rasgo escarpado. Esta acción se trata como una acción de **Movimiento normal**. Mueve al agente activo siguiendo las mismas reglas que en una acción de **Movimiento normal** con las siguientes excepciones:

- Mueve al agente como si pudiera **VOLAR** y tuviera un atributo de movimiento ilimitado.
- Debe terminar el movimiento a ▲ o menos de una parte de este elemento de terreno que tenga el rasgo escarpado.
- Puede moverse a la zona de amenaza de un agente enemigo, pero no puede terminar su movimiento en la zona de amenaza de ningún agente enemigo. Si esto no es posible, no puede efectuar esta acción.

Un agente no puede efectuar esta acción si está en la zona de amenaza de algún agente enemigo. Además, un agente no puede efectuar esta acción en la misma activación en que efectuó la acción de **Movimiento normal**, **Retroceder** o **Cargar**.

CARGAR POR ENCIMA 1PA

Un agente puede efectuar esta acción mientras esté a ▲ o menos de una parte de un elemento de terreno que tenga el rasgo escarpado. Esta acción se trata como una acción de **Carga**. Mueve al agente activo siguiendo las mismas reglas que en una acción de **Carga** con las siguientes excepciones:

- Mueve al agente como si pudiera **VOLAR** y tuviera un atributo de movimiento ilimitado.
- Debe terminar el movimiento a ▲ o menos de una parte de este elemento de terreno que tenga el rasgo escarpado.

Un agente no puede efectuar esta acción si tiene una orden de Ocultarse o si está a ▲ o menos de agentes enemigos. Además, un agente no puede efectuar esta acción en la misma activación en que efectuó una acción de **Movimiento normal** o **Retroceder**.

PACK DE MISIONES OPERACIONES ENCUBIERTAS: GUERRA DE OCTARIUS

En las páginas 76-93, encontrarás nueve misiones del pack de misiones Operaciones encubiertas: Guerra de Octarius. Estas son misiones narrativas y fuertemente temáticas que se desarrollan en la Zona de guerra Octarius, y que contienen una mezcla de reglas y objetivos de misión simétricos y asimétricos. En el caso de los últimos, esto significa que atacante y defensor tendrán diferentes objetivos que alcanzar y diferentes estrategias para conseguirlos. Todas las misiones utilizan una disposición específica del terreno de Zona de guerra Octarius, adaptada para mejorar la misión en cuestión. Los parámetros de puntuación de los objetivos de misión varían a lo largo del pack de misiones, por lo que tener una amplia variedad de agentes te permitirá elegir los más adecuados para cada misión, y han sido diseñados para sumergirte en la historia de tus agentes, tratando principalmente de recompensar a los jugadores que los usan como parte de una campaña de Operaciones especiales. Por tanto, son especialmente adecuados para el juego narrativo.

Cada misión va acompañada de una breve y sencilla descripción, de ninguna manera exhaustivas, para animarte a imaginar lo que tu comando está tratando de lograr. Por ejemplo, la "información" que tu comando de Tiránidos podría haber recuperado podría ser, de hecho, la biomateria de un peligroso depredador que desean traer de vuelta para ser consumido por el resto del enjambre y así crear nuevos y más mortales, organismos. Un "artefacto" de chatarra orka podría ser en cambio un tesoro de piedras espirituales perdidas hace mucho tiempo que tu comando de Asuryani está desesperado por recuperar. Depende de ti: puedes interpretar lo que sigue como creas más adecuado para tu comando.

Para determinar al azar una misión de Operaciones encubiertas: Guerra de Octarius un jugador tira un 1D3 para determinar una de las siguientes tablas, y el otro jugador tira 1D3 para determinar la misión de esa tabla.

TABLA 1		TABLA 2		TABLA 3	
1D3	Misión	1D3	Misión	1D3	Misión
1	Reconocer el terreno	1	Eliminar el objetivo	1	Emboscada
2	Búsqueda y recuperación	2	Saboteadores	2	Evacuación
3	Conseguir combustible	3	Entrega de suministros	3	Romper defensas

RECONOCER EL TERRENO

Esta zona de aniquilación está en un punto vital de terreno elevado, con vistas tanto a tus líneas como a las enemigas. Quien obtenga el control de la zona tendrá un punto de vista insuperable desde el que observar los movimientos enemigos.

REGLAS DE MISIÓN

Los agentes pueden efectuar la siguiente acción de misión:

RECONOCER LA ZONA 1PA

Un agente puede efectuar esta acción mientras esté en los puntos aventajados de uno de los elementos de terreno denominados Punto de reconocimiento A-D (ver mapa), siempre que ningún agente enemigo esté en el punto aventajado del mismo elemento de terreno. Si un agente efectúa esta acción, hasta el final del Punto de inflexión no puede efectuar ninguna otra acción. Cada vez que un agente efectúa esta acción en un elemento de terreno, hasta el final del Punto de inflexión ese Punto de reconocimiento se considera reconocido. Cada Punto de reconocimiento solo puede ser reconocido por tus fuerzas una vez en cada Punto de inflexión.

EQUIPO DE MISIÓN

Los agentes pueden equiparse con:

SERVOAUGUR [1PE]

Un agente con este equipo puede efectuar acciones en un Punto de inflexión en el que haya efectuado la acción de **Reconocer la zona**.

OBJETIVO DE MISIÓN

Cada vez que un agente amigo realice la acción de **Reconocer la zona**, obtienes un número de PV según qué Punto de reconocimiento fue reconocido por tus fuerzas, como se muestra a continuación (hasta un máximo de 6 PV por jugador por Punto de inflexión).

Punto de reconocimiento	PV Obtenidos por el atacante	PV Obtenidos por el defensor
A	0	3
B	1	2
C	2	1
D	3	0



CAMPAÑA DE OPERACIONES ESPECIALES

Si juegas esta misión como parte de una campaña de Operaciones especiales, las siguientes reglas de misión también se aplican:

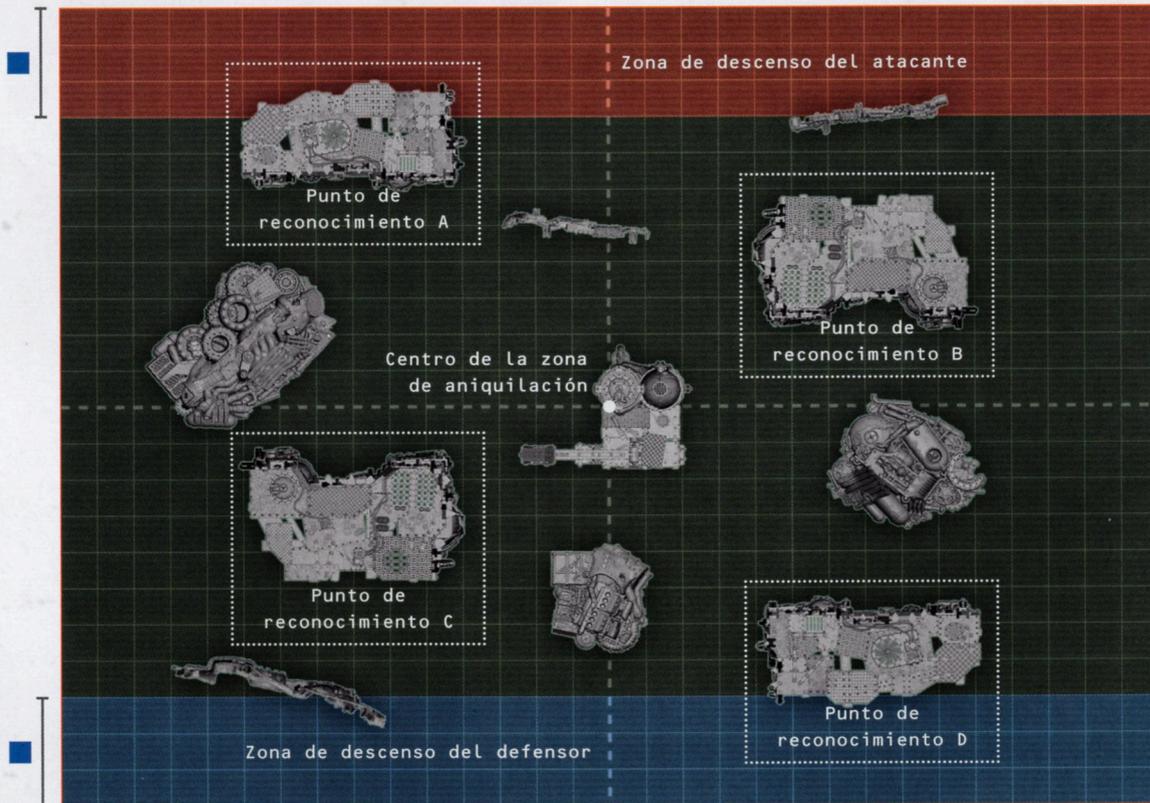
BENEFICIO DE OPERACIONES TÁCTICAS

Si obtuviste 3 o más PV de Operaciones tácticas del epígrafe Reconocimiento durante esta batalla, obtienes 1 punto de requisición adicional.

BENEFICIO DE OPERACIONES ESPECIALES

Líneas enemigas controladas: Si llevas a cabo la Operación especial Escapada o Infiltrarse en el enemigo, al final de la batalla, si los cuatro puntos de reconocimiento fueron reconocidos por tus fuerzas durante el mismo Punto de inflexión, reduce en 1 el número de partidas necesarias para completar la operación 1 de esa Operación especial.

Borde de la zona de aniquilación del atacante



Borde de la zona de aniquilación del defensor

BÚSQUEDA Y RECUPERACIÓN

Uno de nuestros agentes portaba un raro y misterioso artefacto que ocultó en unos montones de basura de esta zona de aniquilación antes de que lo mataran los pieles verdes en una emboscada. Esto aseguró que el artefacto no haya caído aún en manos enemigas. Tu tarea es localizarlo y recuperarlo, así como recuperar cualquier otro elemento valioso.

REGLAS DE MISIÓN

Los agentes pueden efectuar la siguiente acción de misión:

BUSCAR RELIQUIAS 1PA

Un agente puede efectuar esta acción mientras se encuentre a ▲ o menos de un Montón de chatarra que controle y que no ha sido registrado por un agente amigo durante este Punto de inflexión (para determinar si se controla un Montón de chatarra, trátalo como si fuera un marcador de objetivo grande, pero mide ▲ a cualquiera de sus partes, en lugar de ○ a su centro). Hasta el inicio del siguiente Punto de inflexión, ese Montón de chatarra ha sido investigado por tus agentes. Cada Montón de chatarra puede ser investigado un máximo de cuatro veces durante la batalla (recomendamos poner un dado en cada marcador de objetivo para recordar cuántas veces puede ser investigado). Cada vez que se efectúa esta acción, si la Reliquia no ha sido descubierta todavía, tira 1D6: con 6+, la Reliquia ha sido descubierta y debes colocar un marcador de objetivo que represente la Reliquia a ▲ del agente que la descubrió.

Asegurar la Reliquia: Puede efectuarse la acción de **Recoger** sobre el marcador de objetivo de la Reliquia. Mientras un agente transporte el marcador de objetivo de la Reliquia, no puede efectuar acciones de **Correr**.

EQUIPO DE MISIÓN

Los agentes pueden equiparse con:

ARQUEOAÚSPEX [1PE]

Cada vez que un agente con este equipo realice la acción de **Buscar reliquias**, suma 1 a la tirada para ver si se descubre Reliquia.

OBJETIVO DE MISIÓN

- Cada vez que un agente amigo realice la acción de **Buscar reliquias**, obtienes 1PV (hasta un máximo de 3PV por jugador por **Punto de inflexión**).
- Si un agente amigo descubre la Reliquia, obtienes 1PV adicional.
- Si un agente amigo controla el marcador de Reliquia al final de la batalla, obtienes 2PV adicionales (en cambio, obtienes 3PV si un agente amigo transporta el marcador de Reliquia).

CAMPAÑA DE OPERACIONES ESPECIALES

Si juegas esta misión como parte de una campaña de Operaciones especiales, las siguientes reglas de misión también se aplican:

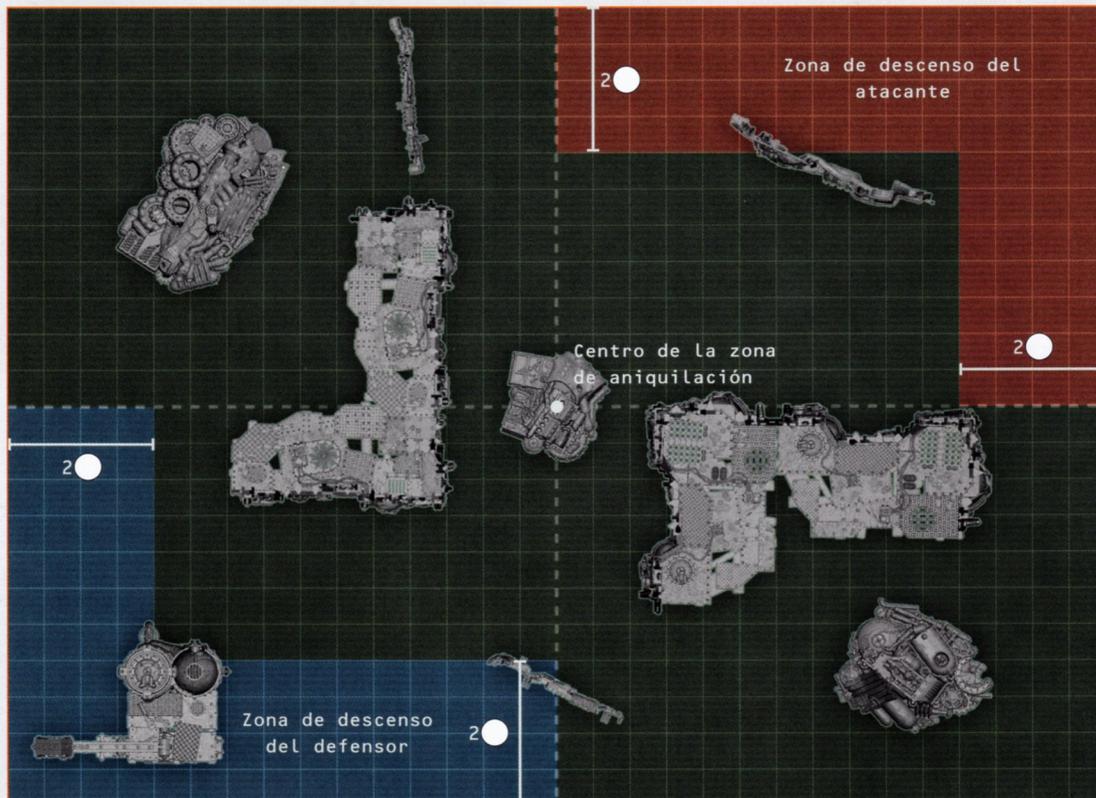
BENEFICIO DE OPERACIONES TÁCTICAS

Si obtuviste 3 o más PV de Operaciones tácticas del epígrafe Reconocimiento durante esta batalla, obtienes 1 punto de requisición adicional.

BENEFICIO DE OPERACIONES ESPECIALES

Reliquia recuperada: Si llevas a cabo la Operación especial Recuperar arqueotecnología o Rescate, al final de la batalla, si un agente amigo lleva la Reliquia y está en tu zona de descenso, reduce en 1 el número de partidas necesarias para completar la operación 1 de esa Operación especial.

Borde de la zona de aniquilación del defensor



MISIÓN 1.3

CONSEGUIR COMBUSTIBLE

Nuestras reservas de prometio son desesperadamente bajas. Infíltrate en la estación de bombeo de prometio en esta zona y llévate lo que puedas como sea.

REGLAS DE MISIÓN

Los agentes pueden efectuar la siguiente acción de misión:

TOMAR PRESTADO 1PA

Un agente puede efectuar esta acción mientras esté a ▲ o menos de la Tubería de salida de combustible en el lateral del Pozo petrolífero, si la controla y ningún otro agente ha extraído combustible durante este Punto de inflexión (para determinar si se controla la Tubería de salida de combustible, trátala como si fuera un marcador de objetivo, pero mide ▲ a cualquiera de sus partes, en lugar de ○ a su centro). Hasta el inicio del siguiente Punto de inflexión, el combustible estará siendo extraído. Si un agente efectúa esta acción, hasta el final del Punto de inflexión, no podrá efectuar ninguna otra acción. Cada vez que se efectúa esta acción, coloca un marcador de objetivo de Combustible refinado a ▲ del agente que la efectuó.

Recoger combustible: La acción de **Recoger** se puede efectuar sobre cualquier marcador de objetivo. Mientras un agente transporte un marcador de objetivo, no puede efectuar acciones de **Correr**.

Prometio volátil: Cuando un agente amigo realice un ataque de disparo contra un blanco que transporta un marcador de objetivo, si en el paso de tirar los dados de ataque de ese ataque a distancia guardas algún impacto crítico, el bidón de combustible puede explotar. Tras resolver todos los ataques a distancia de ese agente para esa acción, antes de retirar a los agentes incapacitados, tira 1D6 por cada bidón de combustible que podría explotar: con un 6, todos los agentes a ○ o menos del agente que transporte ese marcador de objetivo sufren una herida mortal. El marcador de objetivo que transportaba la miniatura es entonces retirado de la batalla.

EQUIPO DE MISIÓN

Los agentes pueden equiparse con:

AUTOEXTRACTOR [1PE]

Cada vez que un agente con este equipo realice la acción de **Tomar prestado**, siempre y cuando no transporte ningún otro marcador de objetivo, no coloques un marcador de objetivo de Combustible refinado a ▲ o menos de ese agente; en su lugar, ese agente transporta automáticamente ese marcador de objetivo.

OBJETIVO DE MISIÓN

- Cada vez que un agente amigo realice la acción de **Tomar prestado**, obtienes 1PV.
- Al final de la batalla, por cada marcador de objetivo que controlen los agentes amigos, obtienes 2PV.
- Al final de la batalla, si controlas uno o más marcadores de objetivo de Combustible refinado, ganas 3PV adicionales.

TUBERÍA DE SALIDA DE COMBUSTIBLE



CAMPAÑA DE OPERACIONES ESPECIALES

Si juegas esta misión como parte de una campaña de Operaciones especiales, las siguientes reglas de misión también se aplican:

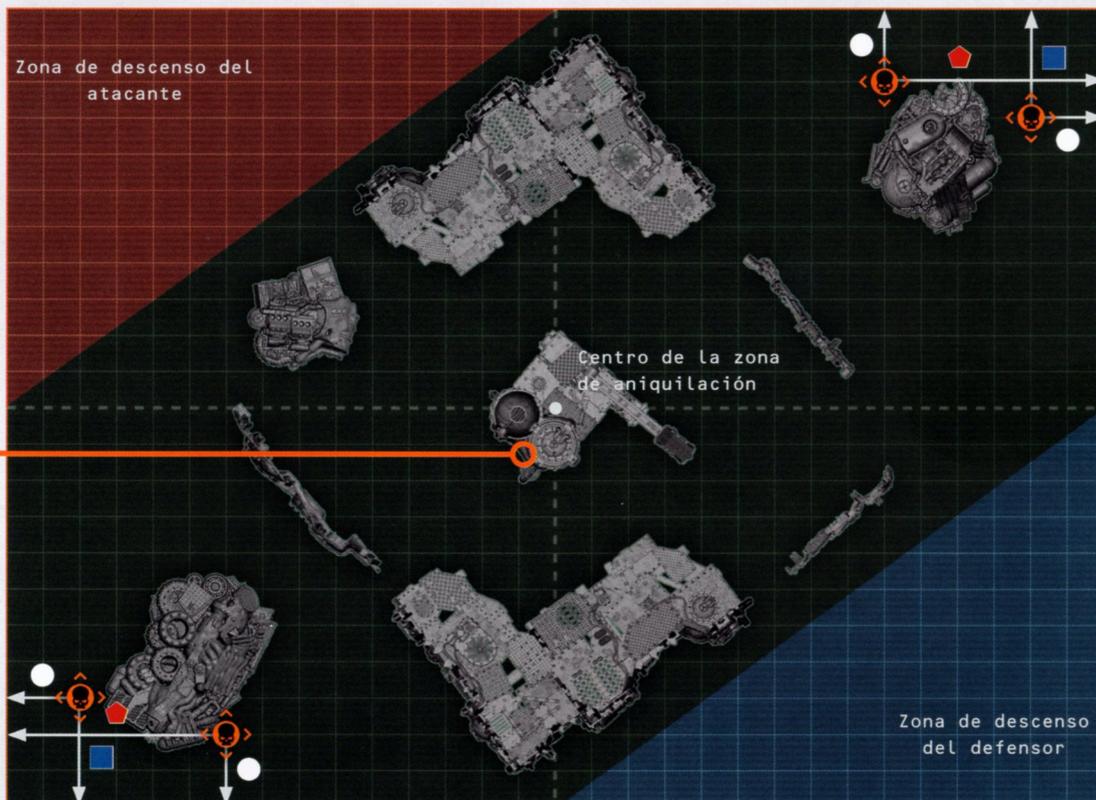
BENEFICIO DE OPERACIONES TÁCTICAS

Si obtuviste 3 o más PV de Operaciones tácticas del epígrafe Seguridad durante esta batalla, obtienes 1 punto de requisición adicional.

BENEFICIO DE OPERACIONES ESPECIALES

Combustible refinado: Si llevas a cabo la Operación especial Asegurar el distrito o Rescate, al final de la batalla, si un agente amigo transporta la Reliquia de combustible refinado y está en tu zona de descenso, reduce en 1 el número de partidas necesarias para completar la operación 1 de esa Operación especial.

Borde de la zona de aniquilación del atacante



Borde de la zona de aniquilación del defensor

MISIÓN 2.1

ELIMINAR OBJETIVO

Un comandante enemigo está en la zona supervisando personalmente las etapas finales de la preparación de un plan aún desconocido. Si puedes detener el plan, o incluso asesinar al líder, será un golpe certero que impulsará los esfuerzos de guerra en curso. El comandante estará protegido. Habrá que luchar para llegar hasta él.

REGLAS DE MISIÓN

Comandante: Antes de que los jugadores desplieguen sus comandos, el defensor debe designar una miniatura como su Comandante. Si alguno de sus agentes es un **LÍDER**, debe elegir uno de ellos. El Comandante debe desplegarse completamente en la zona objetivo, y debe comenzar la batalla dentro de esta zona (no puede usar ninguna habilidad ni opción de exploración para salir de esta zona antes de que comience la batalla).

Los agentes pueden efectuar la siguiente acción de misión:

REVISAR LOS PLANES 1PA

El Comandante del defensor puede efectuar esta acción mientras esté completamente en la zona objetivo. Si un Comandante efectúa esta acción, hasta el final del Punto de inflexión no puede efectuar ninguna otra acción.

Ataque sorpresa: El atacante decide quién tiene la iniciativa en el primer Punto de inflexión.

EQUIPO DE MISIÓN

Los agentes del defensor pueden equiparse con:

MEDICAE AUTOMÁTICO [1PE]

Una vez en cada Punto de inflexión, un agente equipado con un medicae automático puede efectuar la siguiente acción:

ADMINISTRAR MEDICINA 1PA

Un agente puede efectuar esta acción mientras su comandante esté visible y a ▲ o menos de él. Cada vez que se efectúa esta acción, ese Comandante recupera 2 heridas perdidas.

OBJETIVO DE MISIÓN

- Cada vez que el Comandante del defensor realice la acción de **Revisar los planes**, el defensor obtiene 2PV.
- Al final de la batalla, el jugador que controla la zona objetivo obtiene 3PV. Un jugador controla la zona objetivo si el LPA combinado de todos los agentes amigos en la zona objetivo es mayor que el LPA combinado de todos los agentes enemigos en la zona objetivo.
- Al final de la batalla, si al Comandante del defensor le quedan todas las heridas, el defensor obtiene 1PV.
- Al final de la batalla, si el Comandante del defensor está herido, el atacante obtiene 6PV (si el Comandante del defensor está incapacitado, el atacante anota 9PV en su lugar).



CAMPAÑA DE OPERACIONES ESPECIALES

Si juegas esta misión como parte de una campaña de Operaciones especiales, las siguientes reglas de misión también se aplican:

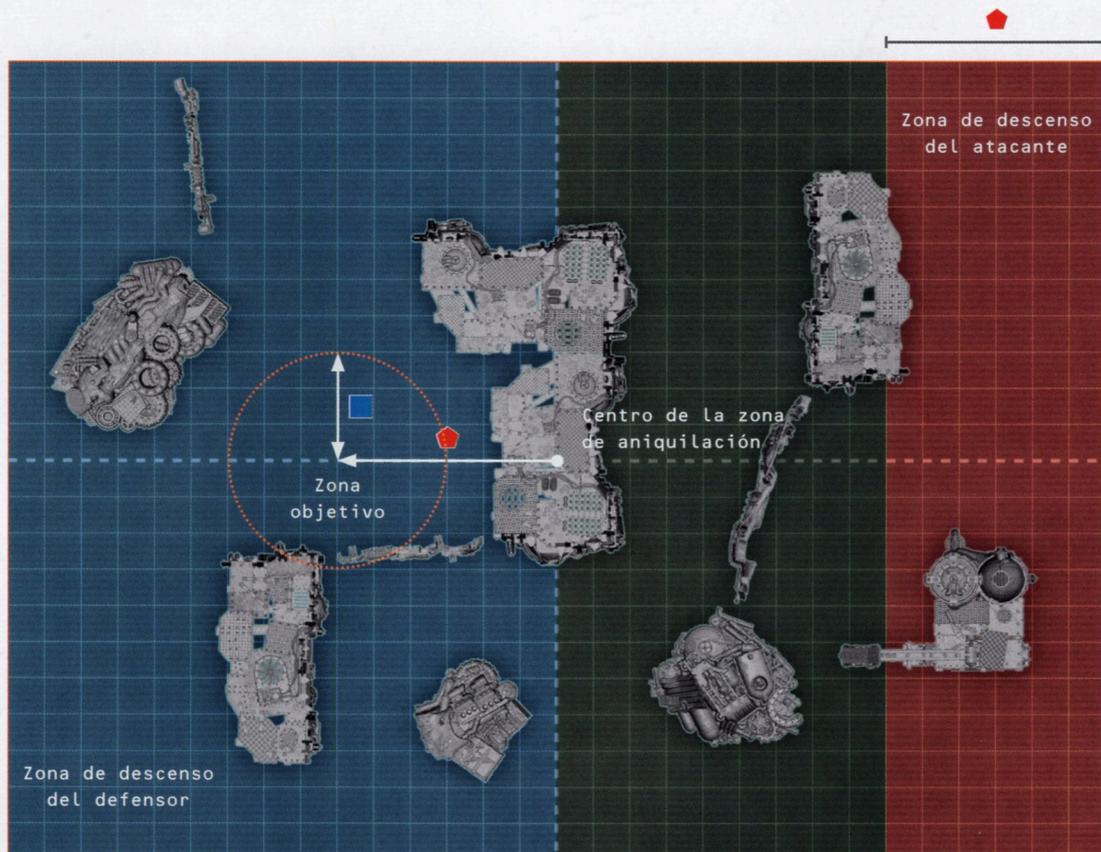
BENEFICIO DE OPERACIONES TÁCTICAS

- Si el atacante obtuvo 3 o más PV de Operaciones tácticas del epígrafe Buscar y destruir durante esta batalla, obtiene 1 punto de requisición adicional.
- Si el defensor obtuvo 3 o más PV de Operaciones tácticas del epígrafe Seguridad durante esta batalla, obtiene 1 punto de requisición adicional.

BENEFICIO DE OPERACIONES ESPECIALES

Objetivo eliminado: Si el atacante lleva a cabo la Operación especial Eliminación u Orden de Purga, al final de la batalla, si el comandante enemigo estaba incapacitado al final del segundo Punto de inflexión, reduce en 1 el número de partidas necesarias para completar la operación 1 de esa Operación especial.

Solo un rasguño: Si el defensor lleva a cabo la Operación especial Celebrar el ritual o Asegurar distrito, al final de la batalla, si su comandante no está incapacitado ni ha sufrido daño antes del último Punto de inflexión, reduce en 1 el número de partidas necesarias para completar la operación 1 de esa Operación especial.



MISIÓN 2.2

SABOTEADORES

Tu distracción ha tenido éxito. La mitad de los centinelas de la instalación de comunicaciones, vitales para nuestros enemigos, están en otra parte. Nunca ha habido una mayor oportunidad de derribar esta infraestructura. Entra, golpea fuerte y destrúyela, antes de que descubran la argucia.

REGLAS DE MISIÓN

Argucia: Después de que el defensor haya elegido su comando, debe dividirlo en dos fuerzas, con el mayor número posible de miniaturas en cada una. El atacante entonces elige una de estas fuerzas: esa fuerza ha sido engañada con una argucia y los agentes en ella no comenzarán la batalla en la zona de aniquilación, sino que llegarán más tarde durante la batalla.

Es un señuelo, regresemos a la base: Al inicio de la fase de estrategia del segundo Punto de inflexión, el defensor tira 1D6 por cada agente en la fuerza que fue engañada con una argucia por el atacante. Con 4+, ese agente regresa a la zona de aniquilación y el defensor puede desplegarlo en cualquier punto que esté completamente en su zona de descenso, completamente a ■ o menos de un borde del campo de batalla, y a más de ▲ de todo agente enemigo. Al inicio de la fase de estrategia del tercer Punto de inflexión, todos los agentes restantes del defensor que fueron engañados regresan a la zona de aniquilación y se despliegan en cualquier punto completamente a ■ o menos de cualquier borde del campo de zona de aniquilación y a más de ▲ de todo agente enemigo.

Los agentes del atacante pueden efectuar la siguiente acción de misión:

PONER EXPLOSIVOS 1PA

Los agentes del atacante pueden efectuar esta acción si están a ▲ o menos de la instalación vital. Un agente no puede efectuar esta acción si está en la zona de amenaza de algún agente enemigo. Cada vez que se efectúa esta acción, esa estructura sufre 1 punto de daño (si el agente está en lo alto del punto aventajado de la instalación vital al efectuar esta acción, esta sufrirá 2 puntos de daño en su lugar). Si un agente efectúa esta acción, hasta el final del Punto de inflexión, no puede efectuar ninguna acción de **Carga** o **Disparo**.

EQUIPO DE MISIÓN

Los agentes del atacante pueden equiparse con:

CARGAS DE FUSIÓN [1PE]

Cada vez que un agente equipado con cargas de fusión realice la acción de **Poner explosivos**, la instalación vital sufrirá 1 punto de daño adicional.

Los agentes del defensor pueden equiparse con:

VOCO DE EMERGENCIA [1PE]

Cada vez que tires para ver si un agente regresa a la zona de aniquilación, si ese agente está equipado con un voco de emergencia, suma 1 a la tirada.

OBJETIVO DE MISIÓN

Al final de la batalla, los jugadores obtienen un número de puntos de victoria dependiendo de cuántos puntos de daño sufrió la instalación vital tal como se detalla a continuación:

Daño sufrido por la instalación vital	PV obtenidos por el atacante	PV obtenidos por el defensor
0	0	12
1-3	4	8
4-6	8	4
7+	12	0

CAMPAÑA DE OPERACIONES ESPECIALES

Si juegas esta misión como parte de una campaña de Operaciones especiales, las siguientes reglas de misión también se aplican:

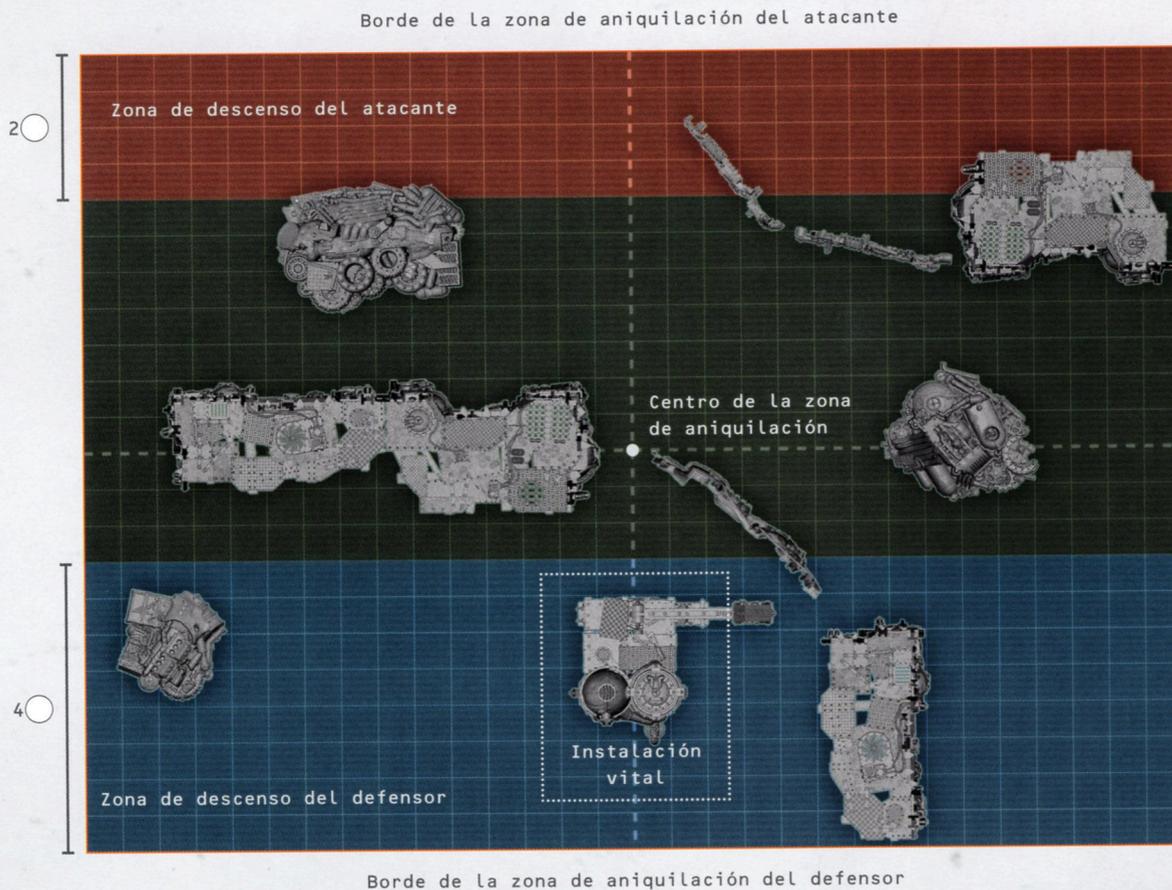
BENEFICIO DE OPERACIONES TÁCTICAS

- Si el atacante obtuvo 3 o más PV de Operaciones tácticas del epígrafe Infiltración durante esta batalla, obtiene 1 punto de requisición adicional.
- Si el defensor obtuvo 3 o más PV de Operaciones tácticas del epígrafe Seguridad durante esta batalla, obtiene 1 punto de requisición adicional.

BENEFICIO DE OPERACIONES ESPECIALES

Defensa íntegra: Al final de la batalla, si el defensor ha llevado a cabo la Operación especial Unidos por el honor o Asegurar distrito y la instalación vital no ha sufrido ningún punto de daño, reduce en 1 el número de partidas necesarias para completar la operación 1 de esa Operación especial

Arrasado hasta los cimientos: Al final de la batalla, si el atacante lleva a cabo la Operación especial Demolición o Infiltrarse en el enemigo y si la instalación vital ha sufrido 7 o más puntos de daño, reduce en 1 el número de partidas necesarias para completar la operación 1 de esa Operación especial.



MISIÓN 2.3

ENTREGA DE SUMINISTROS

Unos suministros vitales están llegando, pero el enemigo tratará de interceptarlos. Despeja de enemigos las tres posibles zonas de aterrizaje. Si fallas, estaremos perdidos.

REGLAS DE MISIÓN

Llegan suministros: Al inicio de la fase de estrategia del tercer Punto de inflexión, los jugadores determinan al azar uno de los marcadores de objetivo en el campo de batalla y lo retiran del campo de batalla. Al comienzo de la fase de estrategia del cuarto Punto de inflexión, los jugadores determinan aleatoriamente uno de los dos marcadores de objetivo que quedan en el campo de batalla y lo retiran del campo de batalla. El marcador de objetivo restante representa los suministros recibidos.

EQUIPO DE MISIÓN

Los agentes pueden equiparse con:

BALIZA [1PE]

Una vez en cada Punto de inflexión, un agente equipado con una baliza puede efectuar la siguiente acción de misión:

ACTIVAR BALIZA 1PA

Un agente puede efectuar esta acción mientras esté a ▲ o menos de un marcador de objetivo que controle. Cada vez que se efectúa esta acción, ese marcador de objetivo obtiene 1 punto de baliza (recomendamos que lo marquéis con un dado de diferente color junto a ese marcador de objetivo). Si al determinar aleatoriamente qué marcador de objetivo debe retirarse del tablero el marcador de objetivo elegido tiene 1 o más puntos de baliza, reduce en 1 el número de puntos de baliza en ese marcador de objetivo y luego determina aleatoriamente un marcador de objetivo de nuevo (si este marcador de objetivo es elegido de nuevo al azar, y aún tiene 1 o más puntos de baliza, repite este proceso hasta que se elija un marcador de objetivo sin puntos de baliza que retirar).

OBJETIVO DE MISIÓN

Al final de cada Punto de inflexión, los jugadores obtienen puntos de victoria por cada objetivo que controlen dependiendo del Punto de inflexión, de la siguiente manera:

Punto de inflexión	PV obtenidos por cada marcador de objetivo controlado
1	2
2	2
3	3
4	6



CAMPAÑA DE OPERACIONES ESPECIALES

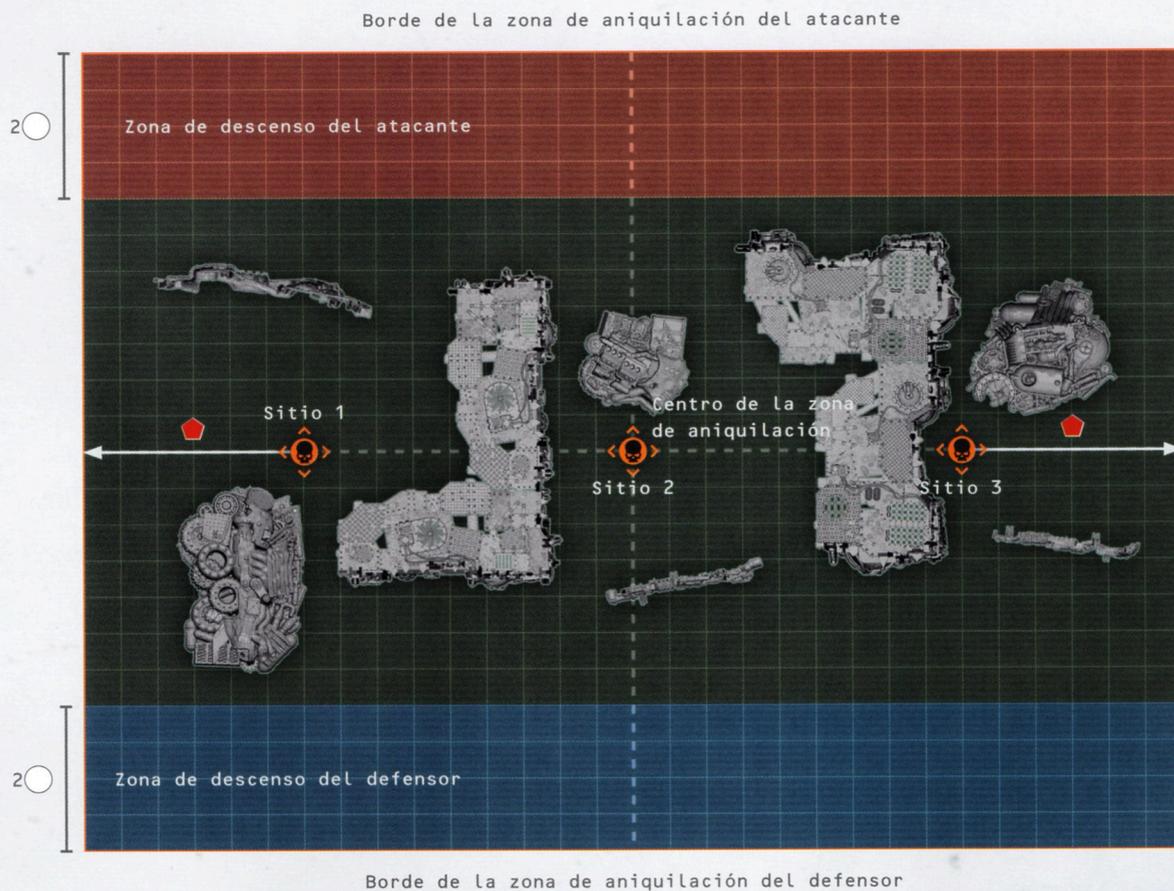
Si juegas esta misión como parte de una campaña de Operaciones especiales, las siguientes reglas de misión también se aplican:

BENEFICIO DE OPERACIONES TÁCTICAS

Si obtuviste 3 o más PV de Operaciones tácticas del epígrafe Seguridad durante esta batalla, obtienes 1 punto de requisición adicional.

BENEFICIO DE OPERACIONES ESPECIALES

Asegurado en persona: Si llevas a cabo la Operación especial Recuperar arqueotecnología o Unidos por el honor, al final de la batalla, si un **LÍDER** de tu comando controla el marcador de objetivo de Suministros entregados, reduce en 1 el número de partidas necesarias para completar la operación 1 de esa Operación especial.



MISIÓN 3.1

EMBOSCADA

Tus fuerzas han preparado una emboscada para una patrulla enemiga y están esperando el momento perfecto para atacar. Desgraciadamente, la presa se ha dado cuenta del peligro y, a menos que ataques ya, se perderá toda esperanza de una rápida victoria.

REGLAS DE MISIÓN

Posiciones ocultas: En esta misión, el atacante debe desplegar primero a todos sus agentes mediante un despliegue oculto. Para ello, primero asigna un número único a cada agente amigo de tu comando. Luego, en lugar de desplegar al agente en la zona de aniquilación, coloca un marcador con el número de ese agente boca abajo (como alternativa, puedes colocar un número o un dado junto al marcador, siempre y cuando corresponda a uno de tus agentes y sea secreto). El atacante debe desplegar sus marcadores entre sus dos zonas de descenso lo más uniformemente posible. Cuando todos los marcadores de despliegue oculto del atacante se hayan desplegado, el defensor entonces despliega todo su comando de manera normal.

Una vez hecho, los marcadores de despliegue oculto del atacante se ponen boca arriba y se reemplazan con el agente correspondiente.

El elemento sorpresa: El atacante decide quién tiene la iniciativa en el primer Punto de inflexión.

Escape: Los agentes del defensor pueden salir por el borde de la zona de aniquilación del atacante. Si lo hacen, se dice que han escapado y no participan más en esta misión, pero no cuentan como incapacitados a ningún efecto de reglas.

EQUIPO DE MISIÓN

Los agentes del atacante pueden equiparse con:

SEÑUELO [1PE]

Por cada agente en tu comando equipado con un señuelo, puedes desplegar un marcador de despliegue oculto adicional al desplegar tus fuerzas. Este marcador no tendrá número, y se retira al sustituir los marcadores que no sean señuelo por agentes.

Los agentes del defensor pueden equiparse con:

ESCÁNER [2PE]

Por cada agente en tu comando equipado con un escáner, puedes, antes de colocar cualquiera de tus agentes durante el despliegue, elegir un marcador de despliegue oculto en la zona de aniquilación. El atacante debe ponerlo boca arriba, y si es un agente, sustituirlo por el agente correspondiente.

OBJETIVO DE MISIÓN

- Cada vez que uno de los agentes del defensor escape, el defensor obtiene 2PV.
- Cada vez que uno de los agentes del defensor resulta incapacitado, el atacante obtiene 2PV.

CAMPAÑA DE OPERACIONES ESPECIALES

Si juegas esta misión como parte de una campaña de Operaciones especiales, las siguientes reglas de misión también se aplican:

BENEFICIO DE OPERACIONES TÁCTICAS

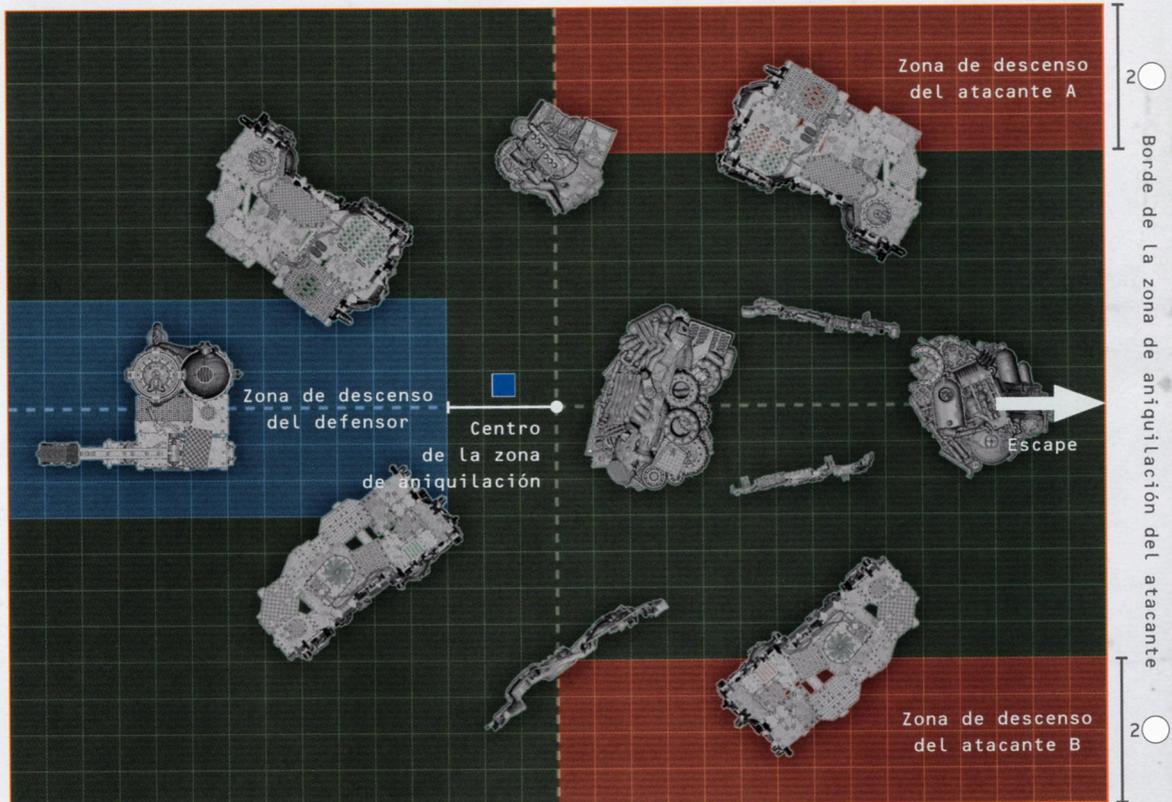
- Si el atacante obtuvo 3 PV o más de Operaciones tácticas del epígrafe Buscar y destruir durante esta batalla, obtiene 1 punto de requisición adicional.
- Si el defensor obtuvo 3 PV o más de Operaciones tácticas del epígrafe Seguridad durante esta batalla, obtiene 1 punto de requisición adicional.

BENEFICIO DE OPERACIONES ESPECIALES

Emboscada perfecta: Si el atacante lleva a cabo la Operación especial Orden de purga o Eliminación, al final de la batalla, si todo agente enemigo resultó herido o incapacitado, reduce en 1 el número de partidas necesarias para completar la operación 1 de esa Operación especial.

Evasión: Si el defensor lleva a cabo la Operación especial Rescate o Escapada, al final de la batalla, si mitad o más de sus agentes escapó de la emboscada, reduce en 1 el número de partidas necesarias para completar la operación 1 de esa Operación especial.

Borde de la zona de aniquilación del defensor



MISIÓN 3.2

EVACUACIÓN

Aguantad, la fuerza de rescate y el transporte de evacuación están llegando. Saldréis de esta. No dejéis que la información conseguida caiga en manos enemigas, cueste lo que cueste.

REGLAS DE MISIÓN

Rodeados: En esta misión, el defensor no tiene un borde de la zona de aniquilación. Al contrario, todos los bordes de la zona de aniquilación cuentan como borde de la zona de aniquilación del atacante.

Fuerte: Los cuatro elementos de terreno Muro en esta misión se combinan para crear un único Fuerte. Los agentes no pueden entrar en este Fuerte, sino que deben escalar a su punto aventajado.

Fuerza de rescate: Después de que el defensor haya elegido su comando, debe dividirlo en dos fuerzas, con el mayor número posible de miniaturas en cada una. El atacante debe elegir una de estas fuerzas, la cual será la fuerza de rescate y no comenzará la batalla en la zona de aniquilación, sino que llegará más tarde. Llamaremos a los agentes del otro grupo espías.

Llegan refuerzos: Al comienzo de la fase de estrategia del segundo Punto de inflexión, el defensor tira 1D6 por cada agente de la fuerza de rescate: con 4+, ese agente ha regresado a la zona de aniquilación y el defensor puede desplegarlo en cualquier punto completamente a ■ o menos de cualquier borde del campo de batalla y fuera de la zona de amenaza de todo agente enemigo. Al inicio de la fase de estrategia del tercer Punto de inflexión, todos los agentes restantes de la fuerza de rescate del defensor regresan a la zona de aniquilación y se despliegan en cualquier punto completamente a ■ o menos de cualquier borde del campo de batalla y fuera de la zona de amenaza de todo agente enemigo.

Poca munición: Cada vez que un espía realice una acción de **Disparo** o **Disparos defensivos**, tras resolverla, tira 1D6: con 1-2, coloca un marcador al lado de ese agente indicando que está sin munición. Ese agente no puede efectuar ninguna acción de **Disparo** o **Disparos defensivos** con las armas que figuran en su tarjeta de datos mientras tenga el marcador.

Los espías pueden efectuar la siguiente acción de misión:

REPARTIR MUNICIÓN Y RECARGAR 1AP

Cada vez que se efectúa esta acción, puedes quitar el marcador de sin munición de este agente.

EQUIPO DE MISIÓN

Los agentes del atacante pueden equiparse con:

INHIBIDORES [1PE]

Una vez por Punto de inflexión, cuando el defensor tira para ver si un agente de la fuerza de rescate regresa a la zona de aniquilación, un agente equipado con un inhibidor puede usarlo. Si lo hace, el defensor debe restar 1 de la tirada.

Los agentes del defensor pueden equiparse con:

MÁS BALAS [1PE]

Una vez por batalla, la primera vez que se falla una tirada de munición para este agente, esa tirada de munición se considera pasada en su lugar.

OBJETIVO DE MISIÓN

- Al final de cada Punto de inflexión, el defensor obtiene 1 punto de victoria por cada uno de sus espías que se encuentre en un punto aventajado de un elemento de terreno que esté completamente en su zona de descenso (con un máximo de 3 PV por Punto de inflexión).
- Cada vez que uno de los espías del defensor resulte incapacitado, el atacante obtiene 3 PV.
- Al final de la batalla, por cada espía del defensor que se encuentre en el campo de batalla y esté herido, o que esté en el campo de batalla pero no en un punto aventajado de un elemento de terreno que esté completamente en su zona de descenso, el atacante obtiene 1 PV.

CAMPAÑA DE OPERACIONES ESPECIALES

Si juegas esta misión como parte de una campaña de Operaciones especiales, las siguientes reglas de misión también se aplican:

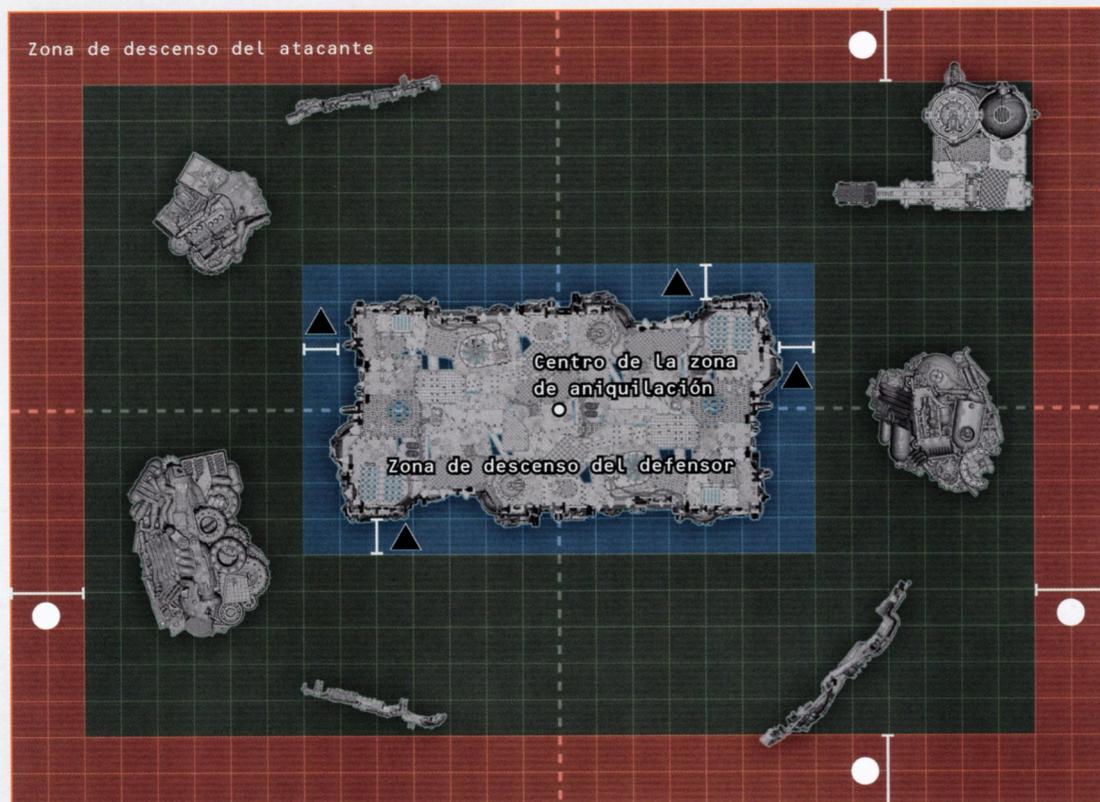
BENEFICIO DE OPERACIONES TÁCTICAS

- Si el atacante obtuvo 3 o más PV de Operaciones tácticas del epígrafe Infiltración durante esta batalla, obtiene 1 punto de requisición adicional.
- Si el defensor obtuvo 3 o más PV de Operaciones tácticas del epígrafe Reconocimiento durante esta batalla, obtiene 1 punto de requisición adicional.

BENEFICIO DE OPERACIONES ESPECIALES

¡No habrá prisioneros! Si el atacante lleva a cabo la Operación especial Orden de purga o Unidos por el honor, al final de la batalla, si todo espía del defensor resultó herido o incapacitado, reduce en 1 el número de partidas necesarias para completar la operación 1 de esa Operación especial.

Fuga: Si el defensor lleva a cabo la Operación especial Rescate o Asegurar distrito, al final de la batalla, si ninguno de sus espías resultó incapacitado y todo ellos están en la zona de descenso del defensor, reduce en 1 el número de partidas necesarias para completar la operación 1 de esa Operación especial.



MISIÓN 3.3

ROMPER DEFENSAS

Mañana, el ejército atacará las líneas enemigas con fuerza. Para allanar el camino debes romper las defensas del enemigo. Al amparo de la oscuridad, mina toda la zona. Tienes libertad operativa total, y, si se da la oportunidad, destruye cualquier otra cosa de valor que encuentres.

REGLAS DE MISIÓN

Los agentes pueden efectuar la siguiente acción de misión:

MINAR ZONA 1AP

Un agente puede efectuar esta acción mientras esté a ▲ o menos de un marcador de objetivo que controle, que esté en la zona de descenso del enemigo y que no haya sido ya minado. Si un agente efectúa esta acción, hasta el final del Punto de inflexión, no puede efectuar ninguna acción de **Carga** o **Disparo**. Cada vez que un agente realice esta acción, se dice que el marcador de objetivo ha sido minado.

EQUIPO DE MISIÓN

Los agentes pueden equiparse con:

GARFIO DE AGARRE [1PE]

El agente obtiene la siguiente habilidad:

Garfio de agarre:

- Cada vez que este agente ascienda o descienda por un elemento de terreno, al trepar, la primera distancia vertical de hasta 3○ que recorra solo cuenta como ○ para ese trepar.
- Este agente no necesita estar a ▲ o menos de una parte física que se pueda trepar de un elemento de terreno para poder trepar por él.
- Cada vez que este agente se deja caer, la ubicación prevista puede ser cualquier distancia vertical desde el nivel que ocupa.
- Cada vez que este agente se deja caer, cualquier distancia vertical que recorre cuenta como la mitad para la caída.

OBJETIVO DE MISIÓN

- Al final de cada punto de inflexión, obtienes 1PV si uno o más agentes amigos están completamente en la zona de descenso del enemigo.
- Al final de cada punto de inflexión, obtienes 1PV si controlas el marcador de objetivo del punto aventajado del Pozo petrolífero.
- Al final de la batalla, obtienes 4PV por cada marcador de objetivo de la zona de descenso del enemigo que fue minado.
- Al final de la batalla, obtienes 2PV por cada marcador de objetivo de tu zona de descenso que no fue minado.



CAMPAÑA DE OPERACIONES ESPECIALES

Si juegas esta misión como parte de una campaña de Operaciones especiales, las siguientes reglas de misión también se aplican:

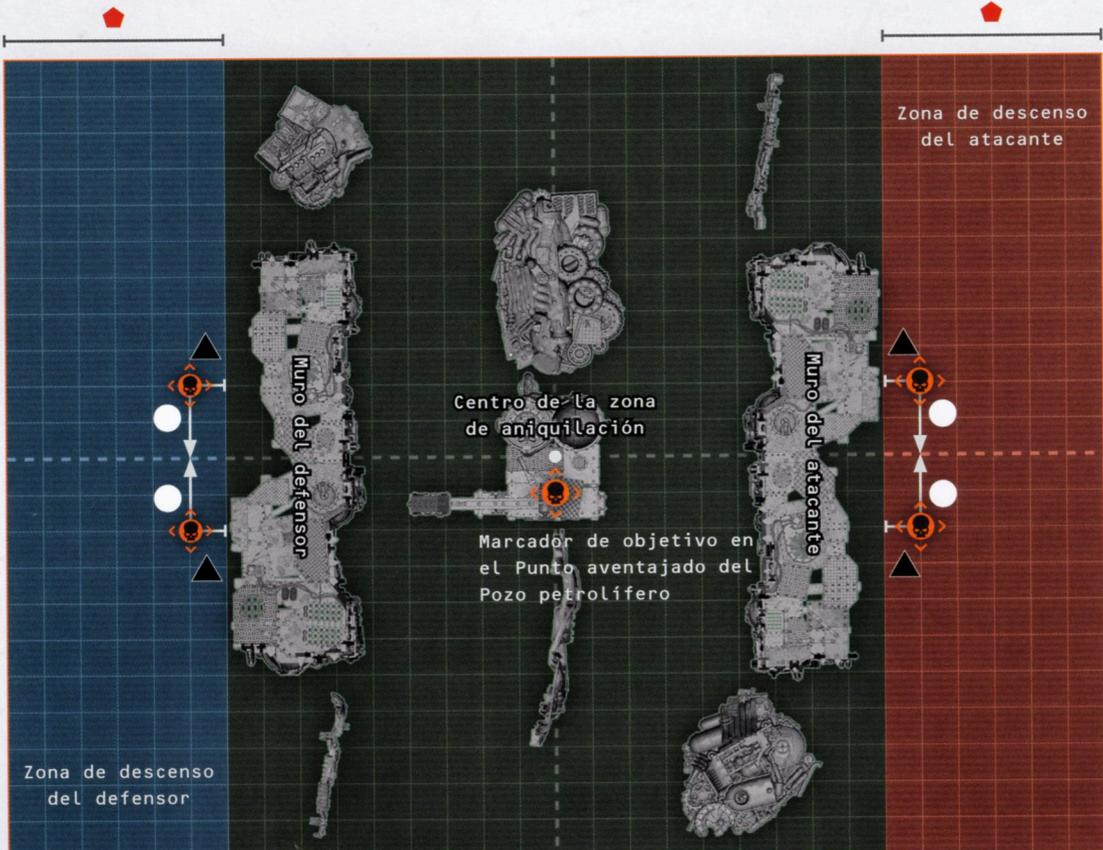
BENEFICIO DE OPERACIONES TÁCTICAS

Si obtuviste 1PV o más de Operaciones tácticas del epígrafe Seguridad o 1PV o más de Operaciones tácticas del epígrafe Infiltración durante esta batalla, obtienes 1 punto de requisición adicional.

BENEFICIO DE OPERACIONES ESPECIALES

Defensas superadas: Si llevas a cabo la Operación especial Demolición o Infiltrarse en el enemigo, al final de la batalla, si has minado ambos marcadores de objetivo del enemigo y tienes al menos dos agentes en la zona de descenso de tu oponente, reduce en 1 el número de partidas necesarias para completar la operación 1 de esa Operación especial.

Borde de la zona de aniquilación del defensor



Borde de la zona de aniquilación del atacante

++ GUARDIA VETERANO - LISTA DE DATOS NARRATIVOS ++

NOMBRE DEL COMANDO:

PUNTOS DE REQUISICIÓN

CAPACIDAD DE RECURSOS

DIARIO DE OPERACIONES ESPECIALES:

NOMBRE DEL JUGADOR:

CLAVE DE FACCIÓN:

CLAVE SELECCIONABLE:

PROVISIONES:

RECURSOS ESTRATÉGICOS:

BASE DE OPERACIONES:

HISTORIA:

NOTAS:

PECULIARIDADES:

ORKOZ

++ GUARDIA VETERANO - LISTA DE DATOS NARRATIVOS ++

NOMBRE DEL COMANDO: **LOK CHIKOZ**

PUNTOS DE REQUISICIÓN: **PA PILLAR KOZAZ**

DIARIO DE OPERACIONES: **MIZIONEZ EZPEZIALEZ**

NOMBRE DEL JEFE: **EL JEFAZO**

CLAVE DE FACCIÓN:

jORKOMANDOZ!

CLAVE SELECCIONABLE: **KLAN**

BASE DE OPERACIONES: **LA CHOZA**

BASE DE OPERACIONES: **LOKE HEMOZ HECHO**

PROVISIONES:

RECURSOS ESTRATÉGICOS:

KOZAZ EZPEZIALEZ

NOTAS:

PECULIARIDADES: **LOKE NOZ GUZTA**

++ HOJA DE DATOS NARRATIVOS ++

AGENTE:

PERMISOS

PUNTOS DE EXPERIENCIA

TIPO DE AGENTE:

ESPECIALIDAD



HONORES DE BATALLA:



CICATRICES DE BATALLA:



NOTAS:



++ HOJA DE DATOS NARRATIVOS ++

AGENTE:

TIPEJO

PERMISOS

NAGO!

PUNTOS DE EXPERIENCIA

ORKOZ

TIPO DE AGENTE:

LO KE ZABE HAZER

ESPECIALIDAD



HONORES DE BATALLA:

HABILIDADEZ EZPEZIALEZ



CICATRICES DE BATALLA:

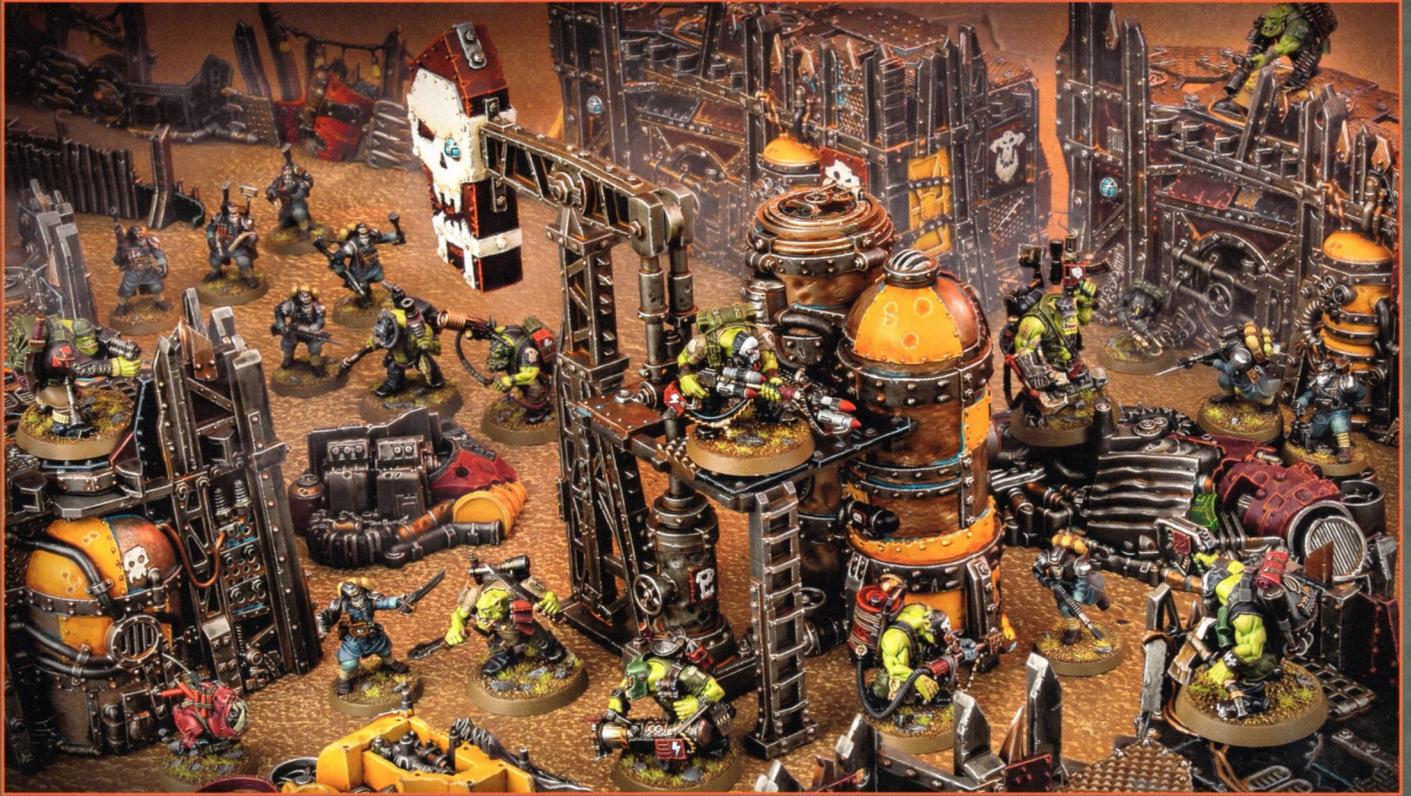
TAJOZ



NOTAS:



KÓMO EZ DE GRANDE



EL IMPERIUM SOLO CONTENDRÁ A LAS HORDAS XENOS CON SANGRE DE MÁRTIRES.

¡CONTEMPLAD LA ZONA DE GUERRA OCTARIUS!

La extensa zona de guerra Octarius es una picadora de carne en la que ejércitos enteros son consumidos en un infernal conflicto apocalíptico. La región está rodeada por los dominios del Emperador, testigos de primera mano de las matanzas entre Orkos y Tiránidos. Aunque el Imperium no está directamente involucrado en la vorágine, debe defenderse de los atacantes que salen de ella y organizar la ofensiva para mantener a los xenos a raya. Estos costosos esfuerzos son llevados a cabo por un enorme número de tropas, muchas de las cuales pertenecen a escuadras de élite conocidas como "comandos". A lo largo de múltiples mundos, desde desiertos abrasadores hasta junglas asfixiantes, ciudades en ruinas y páramos industriales, los Guardias Imperiales veteranos se enfrentan a hordas de Orkomandos en una lucha eterna por la supremacía. En cada choque, el destino de ejércitos, e incluso de mundos enteros, depende de sus acciones.

En el interior encontrarás:

- Una recopilación de relatos acerca de la aterradora guerra octariana, de sus causas y de los mundos involucrados.
- Una descripción detallada de los gloriosos regimientos del Astra Militarum del Imperium y la enorme ola verde de la raza orka, así como los comandos que se batan en duelo.
- Reglas para desplegar a los Astra Militarum Veteranos y a los Orkomandos y para prepararlos para las peligrosas misiones que los esperan. Incluye hojas de datos para varios agentes exclusivos, así como requisiciones, operaciones especiales y recursos únicos de cada comando.
- Exquisitas fotografías de las miniaturas de los Korps de la Muerte de Krieg y los Orkomandos.



DESIGNED
IN THE UK

PRINTED BY
C&C IN CHINA



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

warhammer40000.com

*Necesitarás una copia del Libro
básico de Kill Team para utilizar
los contenidos de este libro.*