

WARHAMMER

40,000



Vehículos y asaltos	.63
Moral de los vehículos	.63
Unidades de vehículos: escuadrones	.64
Tipos de vehículos	.65
Vehículos de transporte	.66
Transportes asignados	.67
Tanques	.68
Vehículos descubiertos	.70
Vehículos rápidos	.70
Gravíticos	.71
Bípodes	.72
Armas de combate cuerpo a cuerpo del dreadnought	.73

REGLAS ESPECIALES UNIVERSALES .74

Contraataque	.74
Guerrero eterno	.74
Coraje	.75
¡No hay dolor!	.75
Veloces	.75
Asalto rabioso	.75
Atacar y huir	.75
Infiltración	.75
Moverse a través de cobertura	.75
Visión nocturna/sentidos agudos	.75
Enemigo predilecto	.75
Rabia	.76
Implacables	.76
Exploradores	.76
Avance sistemático	.76
Sigilo	.76
Jinete experto	.76
Testarudos	.76
Enjambres	.76
Cazacarros	.76
Turbopropulsores	.76
Vulnerable a las explosiones	.76

EDIFICIOS Y RUINAS .77

Definir edificios y ruinas	.77
Edificios	.78
Ruinas	.82

ORGANIZAR UNA BATALLA .86

Acordar el límite de puntos y elegir fuerzas	.86
Preparar el campo de batalla	.88
Seleccionar una misión	.90
Asegurar el control	.91
Ocupar y mantener	.91
Aniquilación	.91
Despliegue de las fuerzas	.92
Batalla campal	.92
Punta de lanza	.93
Choque de patrullas	.93
Reglas especiales de misión	.94

MILENIO SINIESTRO .97

En el siniestro futuro del 41º Milenio, la Humanidad se encuentra al borde de la extinción. Aquí encontrarás la historia del poderoso Imperio y detalles de los depravados alienígenas y rebeldes heréticos que la amenazan por todos lados.

El Imperio del Hombre	.101
Las eras de la Humanidad	.122
Marines Espaciales	.132
Guardia Imperial	.138
Marines Espaciales del Caos	.144
Demonios del Caos	.150
Los Eldars	.154
Los Orkos	.160
Los Tiránidos	.166
Los Tau	.170
Eldars Oscuros	.174
Necrones	.178

EL HOBBY WARHAMMER 40,000 .185

Incluye una galería de miniaturas Citadel magníficamente pintadas, consejos para coleccionar y pintar el ejército, con muchos ejemplos y numerosas ideas para que puedas crear tus propias misiones, campañas y campos de batalla.

COLECCIONAR, PINTAR Y JUGAR .186

Coleccionar un ejército	.212
Pintar	.220
Una escuadra acabada	.222
Un ejército acabado	.223
Capítulos, regimientos y clanes	.224
Personalizar tus miniaturas	.225

CAMPOS DE BATALLA .230

Escenografía Citadel	.232
----------------------	------

BATALLAS .242

Sangre en el desierto	.244
Campaña Carretera hacia la gloria	.250
Informe de campaña	.260
Llevar la campaña más allá	.262
Otros tipos de campaña	.264
Inventa nuevas misiones	.266
La resistencia de Yarrick	.267
Emboscada	.268
Evacuación	.270
Una alianza rota	.272
Muerte en las Calles	.274
Apocalipsis	.278
Torneos	.282

JUGAR COMO HOBBY .284

Y SI QUIERES MÁS... .286

HACIA EL LEJANO FUTURO .288

SECCIÓN DE REFERENCIA .291

En esta sección encontrarás los perfiles básicos de la mayoría de miniaturas disponibles; además de todas las tablas necesarias en una batalla, reunidas para que te sea más fácil consultarlas.

PUNTOS DE VICTORIA .300

TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA .301

INTRODUCCIÓN

Bienvenido al oscuro futuro de Warhammer 40,000.

Warhammer 40,000 es muchísimo más que un simple juego. Es un pasatiempo fascinante con el que puedes coleccionar y pintar ejércitos compuestos por miniaturas Citadel y utilizarlos para librar batallas en tu tablero de juego.

Warhammer 40,000 tiene lugar en un futuro salvaje, donde la Humanidad debe luchar para sobrevivir en una galaxia desgarrada por la destrucción y el derramamiento de sangre. Es una era en la que los Marines Espaciales con servoarmaduras y los innumerables ejércitos de la Guardia Imperial deben sobrevivir a las esclavizadoras hordas de guerreros alienígenas.

El juego de Warhammer 40,000 te pone al frente de un ejército futurista de escuadras de infantería, potentes vehículos, héroes poderosos y hasta criaturas alienígenas. Estos ejércitos de miniaturas luchan en tu mesa de juego, en el suelo, o en cualquier área lo suficientemente grande para colocar todas estas fuerzas de combate.

Ya te habrás dado cuenta de que Warhammer 40,000 se diferencia de los juegos normales de batallas. Hay posibilidades ilimitadas y los jugadores deberán disponer de tiempo y esfuerzo para coleccionar, montar y pintar sus miniaturas para poder desplegarlas en sus campos de batalla. Si todo esto te suena a trabajo duro, tienes razón, ¡lo es! La gloria en los campos de batalla del lejano futuro no se gana fácilmente.

Crear un magnífico espectáculo mediante un ejército completamente pintado es un logro del que uno puede sentirse merecidamente orgulloso. Cuando tomes parte en refidas batallas con minituras bien pintadas en un terreno construido por ti mismo, ya no habrá quien te saque de ellas. Además, te estarás uniendo a una comunidad de miles y miles de jugadores de todo el mundo. Ya verás como pronto te pasarás horas pensando qué es lo siguiente que vas a coleccionar, decidiendo cómo pintar tu última miniatura e ideando tácticas para ganar tus próximas batallas.



CÓMO EMPEZAR

Los recién llegados encontrarán este gran tomo, y el juego en general, un poco desalentador, pero no hay nada de lo que preocuparse. Solo el primer tercio son realmente reglas, y muchas de ellas están relacionadas con miniaturas especiales o situaciones determinadas que no necesitas saber ahora mismo. El resto del libro te hablará del 41º Milenio, del acosado Imperio de la Humanidad y de las desesperadas batallas que ésta lucha contra sus enemigos, tanto del exterior, como del interior.

Además, este libro te muestra otros aspectos del Hobby de Warhammer 40,000. Hablamos de cómo empezar a coleccionar y a pintar un ejército. Este libro contiene una galería de miniaturas pintadas por el mundialmente famoso equipo 'Eavy Metal, así como numerosos ejércitos de jugadores como referencia e inspiración.

Por último, te mostramos cómo llevar tus partidas más allá. Encontrarás mucha información de cómo recrear batallas y campos de batalla alienígenas impresionantes, de cómo vincular diferentes batallas para formar una campaña que decida el destino de planetas enteros, y de cómo tomar parte en un torneo para probar que, efectivamente, eres el mejor general de la galaxia.

PARA LOS JUGADORES AVEZADOS

Aquellos de vosotros que estéis familiarizados con ediciones previas de Warhammer 40,000 estaréis muy contentos con el libro que tenéis en las manos. Hay algunos cambios importantes en las reglas que añaden nuevos desafíos, sin sacrificar la jugabilidad que tanto nos gusta. Ahora, tus guerreros podrán avanzar más rápido, tirarse cuerpo a tierra, realizar movimientos por fuera de la mesa, y los tanques podrán embestir a otros vehículos. Los asaltos cuerpo a cuerpo son más brutales, pero las misiones son más objetivas, por lo que no será suficiente con aniquilar a tu adversario. También encontrarás nueva información de trasfondo e historias junto a las clásicas. El libro también contiene magníficas ilustraciones, diagramas de batalla, mapas de la galaxia y una amplia cronología del 41º Milenio.

¡A LA BATALLA!

Los verdaderos héroes no se conocen por sus medallas, sino por sus cicatrices. Reúne tus ejércitos y prepárate para la guerra. El milenio siniestro te espera.

Equipados con una servoarmadura y sus mortíferos bólteres, los Marines Espaciales defienden el Imperio de la Humanidad.



¿QUÉ MÁS NECESITAS?

1

UN ADVERSARIO

Entre ambos, necesitaréis los elementos que aquí se muestran para poder jugar a Warhammer 40,000.

Dados

El juego utiliza dados de seis caras normales para determinar los resultados del combate. Será muy útil tener unos cuantos, incluso algunos de diferente color. También necesitarás un dado de dispersión, que se utiliza para determinar direcciones aleatorias (consulta la página 2 para más detalles).

Reglamento

Las reglas también están disponibles en versión de bolsillo dentro de la caja Asalto a Black Reach de Warhammer 40,000.

Aprender las reglas

La manera más fácil de aprender es que alguien te enseñe. Si puedes desplazarte a una tienda Games Workshop, su personal estará encantado de jugar contigo una partida introductoria. También puedes conseguir que un amigo tuyo te enseñe. Si no es posible ninguna de estas opciones, echa un vistazo a la sección *Visión general del juego* (página xii) y repasa las primeras secciones de movimiento, disparo y asalto (las reglas más complicadas, como la de los tanques y personajes heroicos, se pueden revisar luego). Después de esto, sugerimos que juegues una batalla y releas las cosas de las que no estás seguro mientras juegas. Lo más importante de todo es divertirse, no importa si sigues las reglas al pie de la letra. Incluso los jugadores más veteranos encuentran matices diferentes en las reglas y nuevas tácticas, además de desarrollar sus habilidades de pintura y descubrir nuevas facetas del trasfondo y la historia del universo de Warhammer 40,000.

Cinta métrica

Necesitarás una cinta métrica u otro sistema similar de medición marcado en centímetros para medir los movimientos y el alcance de las armas.

Escenografía

Puedes jugar sin escenografía, pero no será tan divertido. En nuestro campo de batalla, hemos colocado elementos de nuestra gama de escenografía Citadel.



2

CAMPO DE BATALLA

Consistirá en una mesa o alguna otra superficie con algo de escenografía en ella. En tus primeras partidas, unos cuantos libros podrían funcionar como colinas, mientras que los paquetes de cereales o algo por el estilo pueden representar edificios.



3

DOS EJÉRCITOS

Intenta que ambos ejércitos tengan, más o menos, el mismo número de miniaturas. En la página viii te mostramos cómo jugar una partida en igualdad de condiciones.



Pintar tus miniaturas es muy entretenido, y hará que tus batallas sean mucho más impresionantes.

Lápiz y papel

Te será muy útil anotar el número de heridas que han sufrido tus vehículos o héroes u otros detalles que necesites recordar durante una batalla.

Plantillas y plantillas de área de efecto

Algunas armas, como los lanzallamas y los misiles, afectan a un área grande y pueden herir a varios soldados enemigos a la vez. Esta clase de impactos se resuelven mediante plantillas o plantillas de área de efecto para decidir qué miniaturas resultan impactadas.



Un campo de batalla con elementos de escenografía creados por un experto maquetista hace más espectaculares las partidas.



MÁS INFORMACIÓN EN LA WEB

Encontrarás información de todo lo relacionado con Warhammer 40,000 en nuestra página web:

www.games-workshop.com

COLECCIONAR UN EJÉRCITO

Ha llegado el momento de decidir si quieres unirte a los defensores de la Humanidad (los poderosos Marines Espaciales o las filas de la Guardia Imperial) o, por el contrario, te atreves con la ira de la misteriosa Inquisición y prefieres unirte a las insidiosas fuerzas del Caos, donde todos son traidores. Quizá quieras unirte a una de las muchas razas alienígenas preparadas para devastar el Imperio de los Hombres: las bárbaras hordas de Orkos que infestan la galaxia, los enigmáticos Eldars que sacrifican a las demás razas para poder salvarse ellos, o incluso los monstruosos Tiránidos, cuyos voraces enjambres consumen planetas enteros.

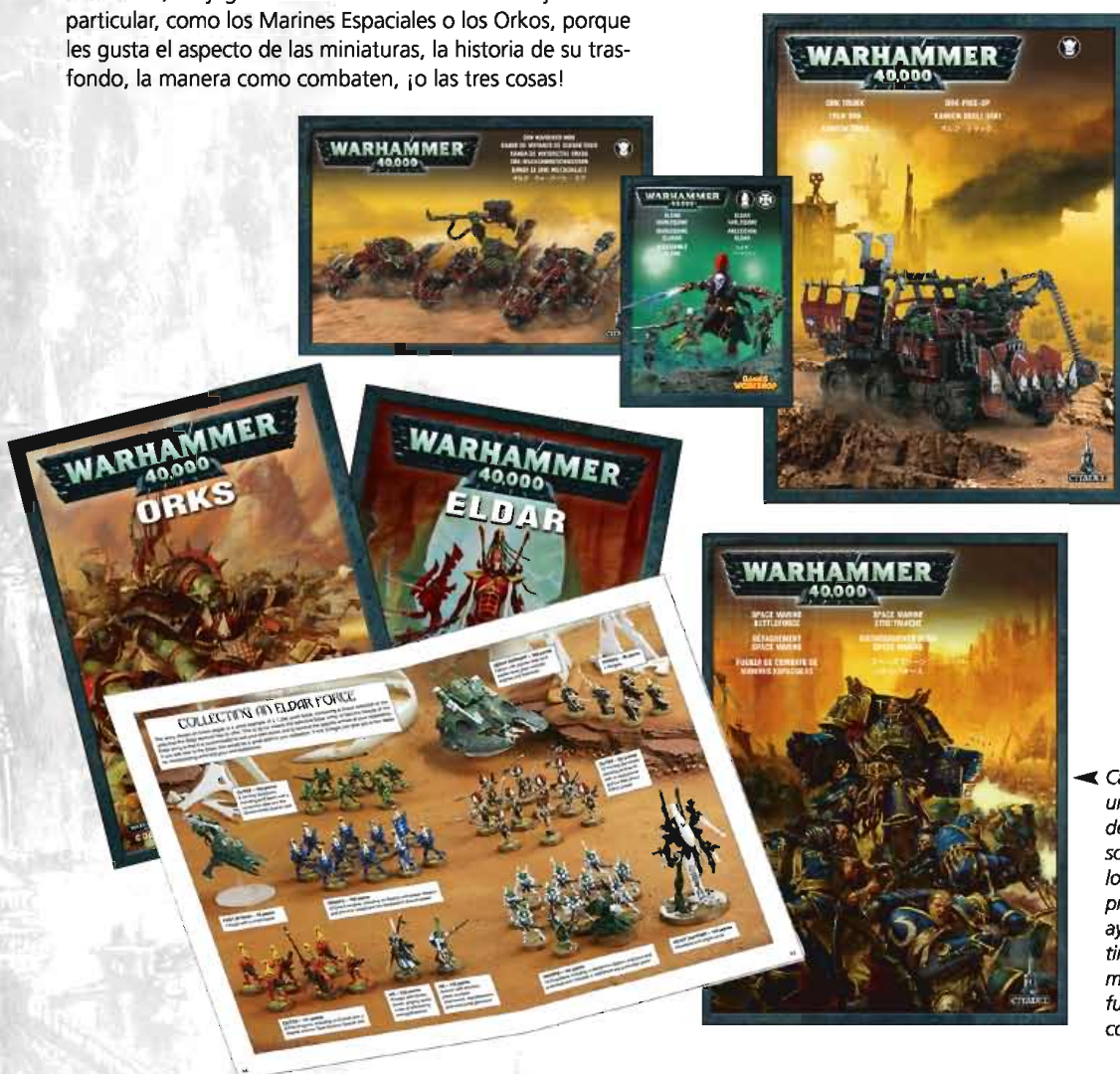
Para poder jugar a Warhammer 40,000 necesitas un ejército. Un ejército puede ser tan grande como quieras, desde una pequeña fuerza de tres o cuatro escuadras, hasta una enorme horda. Puedes jugar a Warhammer 40,000 con un ejército compuesto por tus propias miniaturas, incluso si los guerreros pertenecen a distintas razas. Sin embargo, normalmente, los jugadores deciden coleccionar un ejército en particular, como los Marines Espaciales o los Orkos, porque les gusta el aspecto de las miniaturas, la historia de su trasfondo, la manera como combaten, ¡o las tres cosas!

CODEX

Cuando te hayas decidido por un ejército, es una buena idea que consigas el codex correspondiente. Cada ejército tiene un codex, su propio libro, que contiene gran cantidad de detalles sobre su historia y las reglas completas para cada una de las miniaturas de la fuerza, junto con las armas y equipos que pueden llevar a la batalla. Los codex también contienen relatos de grandes héroes y batallas famosas, una galería de miniaturas y una lista de ejército que te ayudará a desplegar una fuerza organizada.

PUNTOS

Warhammer 40,000 utiliza un sistema de puntos que permite a los jugadores luchar en igualdad de condiciones. Cada miniatura tiene un coste en puntos que refleja su valor en la partida. Por ejemplo, un guerrero orko cuesta 6 puntos, mientras que un poderoso tanque Land Raider de los Marines Espaciales cuesta 250 puntos.



◀ Cada ejército tiene una amplia gama de soldados, personajes y vehículos, así como su propio codex para ayudarte a convertir tu colección de miniaturas en una fuerza de combate cohesionada.

ELEGIR UNA FUERZA DE COMBATE

Cuando se organiza una batalla, los jugadores se ponen de acuerdo en un límite de puntos para cada bando (por ejemplo, 1.000). Esto significa que una fuerza compuesta por poderosas miniaturas de elite será muy pequeña, mientras que un ejército compuesto por miniaturas más débiles será más numeroso que su enemigo. Elijas lo que elijas para reunir ese total, la batalla será equilibrada y la victoria se decidirá mediante buenas tácticas y un poco de suerte.

La lista de ejército de cada codex ofrece el valor en puntos de todas las miniaturas de ese ejército, así como algunas mejoras opcionales como líderes de escuadra, armas especiales y otros equipos. La lista de ejército también ofrece una estructura que te ayudará a crear una fuerza de combate efectiva. Por ejemplo, cada ejército debe tener un líder como un capitán marine espacial o un kaudillo orko. Entre estos parámetros hay mucha libertad y cuando los jugadores posean una colección de miniaturas considerable, tendrán la opción de elegir los soldados concretos que quieran para cada batalla. A algunos jugadores les encanta desplegar nuevas fuerzas en cada batalla y se pasan horas pensando en las diferentes combinaciones posibles y planeando astutas estrategias, incluso antes de llegar al campo de batalla.



Con una calculadora y un codex, este jugador de los Marines Espaciales planifica una fuerza de combate imparable.



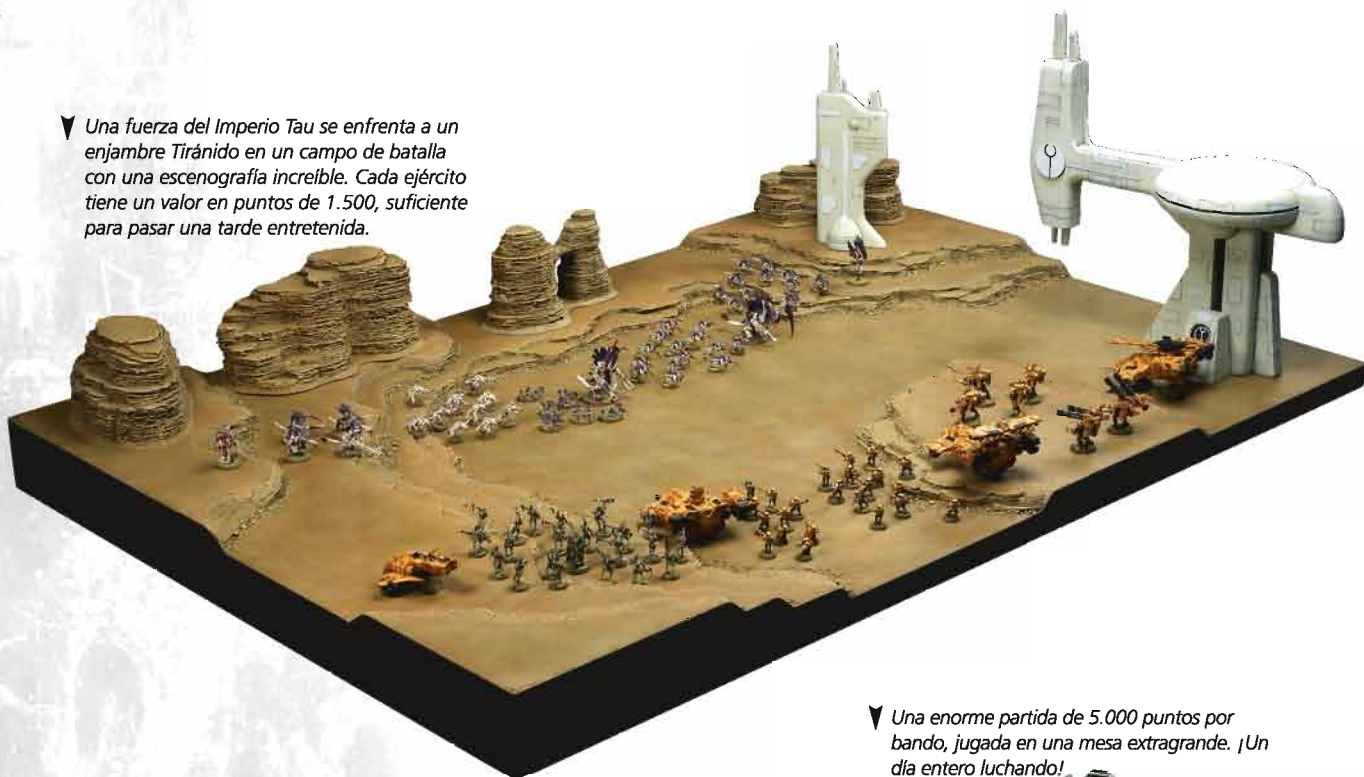
Esta fuerza de Marines Espaciales se ha elegido para llevar a cabo una batalla de 1.000 puntos.

► Estas miniaturas se han dejado fuera de la fuerza para esta partida en concreto. Disponer de miniaturas adicionales es muy útil para poder tener un ejército diferente en cada batalla y así probar diferentes tácticas y combinaciones.



CÓMO LIBRAR UNA BATALLA

▼ Una fuerza del Imperio Tau se enfrenta a un enjambre Tiránido en un campo de batalla con una escenografía increíble. Cada ejército tiene un valor en puntos de 1.500, suficiente para pasar una tarde entretenida.



▼ Una enorme partida de 5.000 puntos por bando, jugada en una mesa extragrande. ¡Un día entero luchando!

TAMAÑO DE LA PARTIDA

El tamaño de una batalla de Warhammer 40,000 viene determinado por tres factores: cuántas miniaturas tienes para elegir, cuánto tiempo puedes dedicarle a la batalla y qué tipo de partida o misión quieres llevar a cabo.

En general, en una pequeña partida de Warhammer 40,000, cada jugador tiene un ejército de entre 500 y 1.000 puntos. Acabar una partida de este tamaño con una misión estándar lleva aproximadamente una hora. Las partidas con un tamaño medio, entre 1.000 y 2.000 puntos, llevan toda una tarde. Las partidas de más de 2.000 puntos pueden llevar un día entero acabarlas, o incluso más.

Algunos jugadores muy experimentados (o sencillamente ambiciosos) llevan a cabo batallas de un tamaño superior con reglas exclusivas. Estas enormes batallas pueden durar un fin de semana o más y requieren un espacio enorme para que las miniaturas puedan permanecer de pie ¡durante toda la noche!





◀ Para tus primeras partidas es mejor que utilices un ejército pequeño para que todo resulte más fácil. Esta pequeña fuerza se compone de un capellán de los Marines Espaciales y una escuadra táctica (unos 250 puntos).

► Una partida multijugador, con ejércitos de 1.000 puntos por cada jugador. ¡El ganador tiene bebidas gratis toda la noche!



VISIÓN GENERAL DEL JUEGO

PERFILES DE ATRIBUTOS

Todas las miniaturas tienen un perfil de atributos similar al mostrado aquí que representa todas sus características de juego que se explican brevemente en estas páginas (consulta la página 6 para más detalles).

- HA** Habilidad de Armas
- HP** Habilidad de Projectiles
- F** Fuerza
- R** Resistencia
- H** Heridas
- I** Iniciativa
- A** Ataques
- L** Liderazgo
- S** Tirada de Salvación



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

PERFILES DE LAS ARMAS

Las armas también tienen su propio perfil, donde se indica la Fuerza, el alcance, el número de disparos que hacen, su Factor de Penetración (FP) y cualquier regla especial a las que estén sujetas (consulta la página 27).

	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Bólder	60	4	5	Fuego rápido

Terreno

El terreno puede ofrecer cobertura ante el fuego enemigo (consulta pág. 21), pero también ralentiza el movimiento (pág. 13).

TURNOS DE JUEGO

Cada partida requiere una serie de turnos, hasta que un jugador consigue la victoria y es declarado ganador.

Ambos jugadores juegan por turnos. Primero, un jugador mueve, dispara y asalta con su ejército. Cuando haya acabado, el otro jugador hace lo mismo con su propio ejército.

LA FASE DE MOVIMIENTO

En la fase de movimiento, tus escuadras pueden maniobrar por el campo de batalla.

Escuadras

Las miniaturas se organizan en escuadras formadas normalmente por 5 o más miniaturas. Cada miembro de la escuadra debe permanecer siempre a una distancia máxima de 5 cm de un compañero de escuadra.

Movimiento de la infantería

La infantería puede mover una distancia de hasta 15 cm en la fase de movimiento (consulta la página 11).

Personajes independientes

El capitán marine espacial y el kaudillo orko son individuos poderosos que no tienen que actuar dentro de una escuadra (consulta la página 47).

**2**

LA FASE DE DISPARO

En la fase de disparo, las miniaturas pueden disparar a los enemigos que hay en su línea de visión. Tira 1D6 para determinar el resultado de cada disparo.

Tirada para impactar

Las miniaturas utilizan su Habilidad de Projectiles (HP) para determinar sus probabilidades de impactar. Los Marines Espaciales tienen una HP de 4 y siempre impactan con un resultado de 3 o más en 1D6 (consulta la pág. 17).

Tirada para herir y de salvación

Las miniaturas impactadas por un disparo tienen una probabilidad de resultar heridas que depende de la Fuerza (F) del arma y de la Resistencia (R) del objetivo (consulta la pág. 19). Las miniaturas que reciben heridas normalmente tienen la posibilidad de efectuar una "tirada de salvación" para representar la protección que les proporciona la armadura frente al disparo (consulta la pág. 20).

3

LA FASE DE ASALTO

En la fase de asalto, las escuadras que estén a una distancia de 15 cm del enemigo pueden trabarse en combate cuerpo a cuerpo (consulta la pág. 33).

Ataques

En un asalto, las miniaturas de ambos bandos atacan por orden de Iniciativa (I) utilizando su atributo de Ataques (A) para determinar el número de veces que golpean. La facilidad con que una miniatura impacta en otra la determina su Habilidad de Armas (HA).

La probabilidad de que los ataques en combate cuerpo a cuerpo causen heridas depende de la Fuerza (F) de la miniatura que asesta el golpe y de la Resistencia (R) de la miniatura que lo recibe. Si se causan heridas, se efectúan las tiradas de salvación correspondientes y se retiran las bajas (consulta la pág. 39).

BAJAS

Cada miniatura puede soportar una serie de Heridas (H) antes de resultar destruida y retirarse del tablero. La mayoría de miniaturas solo tienen una Herida, aunque personajes individuales y monstruos grandes pueden tener más (consulta la pág. 26).

Moral

Si una escuadra recibe demasiadas bajas, debe efectuar un *chequeo de moral* usando su Liderazgo (L). Si no supera el chequeo, la escuadra se *retirará* hacia el borde del tablero (consulta la pág. 43).

Dreadnought

Los vehículos tienen reglas distintas (consulta la pág. 56).

Kópteros

Conducidos por Orkos, los kópteros flotan por encima del suelo y se precipitan hacia el enemigo. Utilizan las reglas de las motocicletas a reacción (consulta la pág. 53).

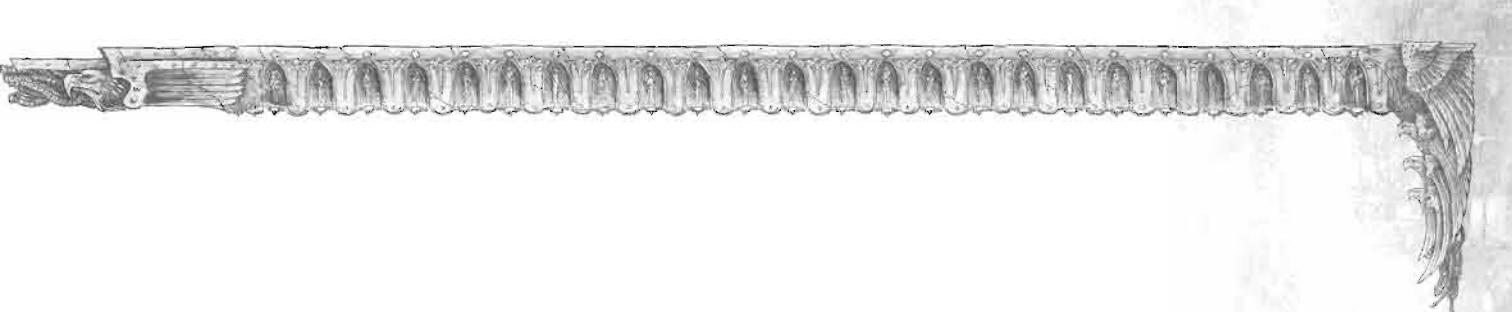
EL TURNO SIGUIENTE

Cuando los Marines Espaciales hayan completado su fase de asalto, es el turno de los Orkos, que dispondrán de sus fases de movimiento, disparo y asalto respectivas.









LAS REGLAS

Esta sección empieza con las reglas básicas que deben aplicarse al tipo más común de miniatura: la infantería. Esto significa que puedes aprender a mover, disparar y asaltar con tus tropas y empezar a jugar rápidamente, sin tener que pasarte horas leyendo reglas. En cuanto domines los fundamentos, podrás introducir otros tipos de miniaturas en tus batallas, como las veloces motocicletas a reacción, feroces monstruos, valientes héroes y poderosos tanques de batalla, aprendiendo sus reglas a medida que las vayas necesitando.

**Esta es una siniestra y terrible era en la que
encontrarás poco consuelo o esperanza.
Si quieres tomar parte en la aventura,
prepárate ¡ya!**

¡LA REGLA MÁS IMPORTANTE!

Warhammer 40,000 es un juego complejo, con diferentes ejércitos, armas y posibilidades. En un juego de tal calibre y complejidad habrá ocasiones en las que una determinada situación no esté contemplada por un regla específica, sobre todo cuando interaccionan miniaturas poco comunes. En otras ocasiones, sabrás que existe una regla, pero no encontrarás en qué página del reglamento se encuentra. O también podrás saberte la regla, pero a veces será difícil ponerla en práctica según la situación exacta de las miniaturas sobre el tablero. Medir los movimientos de asalto o decidir si una miniatura clave está o no en cobertura son algunos ejemplos.

Esto puede llevar a ver una misma regla desde diferentes puntos de vista, así que es importante recordar que las reglas son solo una pauta para llevar a cabo una partida entretenida. Ganar a toda costa es menos importante que el hecho de que ambos jugadores, y no solo el

ganador, se diviertan. Si surge alguna disputa, encontrad una solución de manera cortés. Algunos jugadores simplemente tiran el dado para decidir quién tiene razón y así evitar un duro enfrentamiento entre ambos. Después de la partida, tendréis tiempo de seguir vuestra discusión sobre los diferentes puntos de vista que tenéis de una misma regla. Incluso podéis decidir cambiar las reglas para que encajen mejor a vuestra situación (denominada "regla de la casa").

Por lo tanto, ¡la regla más importante es que las reglas no son lo más importante! Mientras los dos jugadores estéis de acuerdo, podéis tratarlas como sacrosantas o como meras pautas, la elección es totalmente vuestra.

EL DADO

EL DADO (1D6)

En una batalla de Warhammer 40,000, deben efectuarse tiradas de dados para ver cómo actúan tus miniaturas (su efectividad al disparar, los daños causados en un vehículo, cuánto se retiran las tropas, etc.). En casi todas las tiradas de dados de Warhammer 40,000 se utiliza un dado normal de seis caras (al que nos referimos como "1D6").

EL DADO 1D3

En raras ocasiones tendrás que tirar 1D3. Como aún no existen dados de tres caras, usa el siguiente método para determinar un resultado entre 1 y 3. Tira 1D6 y divide por dos el resultado, redondeándolo hacia arriba: 1 ó 2=1, 3 ó 4=2 y 5 ó 6=3.

REPETICIONES DE TIRADAS Y TIRADAS MÁS ALTAS

Repeticiones de tiradas

En algunas situaciones, las reglas te permiten repetir una tirada. Esto quiere decir exactamente lo que parece, es decir, coger los dados de nuevo y volver a tirarlos. El resultado de la segunda tirada es el que debe utilizarse, incluso si es peor que el primero. Ninguna tirada puede repetirse más de una vez, sea cual sea la causa de la repetición. Si realizas una tirada de 2D6 o 3D6, debes volver a tirar todos los dados, a no ser que se especifique lo contrario.

Tiradas más altas

Si las reglas hablan de "la tirada más alta", significa que cada jugador debe tirar un dado y el que obtenga el resultado mayor gana. Si los jugadores obtienen el mismo resultado, ambos deben repetir la tirada hasta que un jugador saque el número más alto.

MODIFICAR UNA TIRADA

En ocasiones, se deberá modificar el resultado obtenido en la tirada de dado. Esto se indica como 1D6 al que se le suma o resta un número (por ejemplo 1D6+1 o 1D6-2). Para calcular el resultado final, tira el dado y suma o resta el número indicado. 1D6+2 significa que debe tirarse el dado y sumar 2, con lo que se obtiene un resultado entre 3 y 8.

También es posible que tengas que tirar más de un dado a la vez, lo cual se indica como 2D6, 3D6, etc. Tira el número indicado de dados de seis caras y suma los resultados obtenidos en cada dado. Por ejemplo, en una tirada de 2D6 deben tirarse dos dados a la vez y sumar los resultados para obtener un resultado comprendido entre 2 y 12. Otro sistema es tirar un dado y multiplicar el resultado obtenido por una cierta cantidad, por ejemplo 1D6x5, con el que obtendrás un resultado entre 5 y 30. Por último, existe la posibilidad de combinar varios sistemas, como 3D6-3 para obtener un resultado entre 0 y 15.

EL DADO DE DISPERSIÓN

Algunas armas son muy poco precisas, por lo que es necesario el dado de dispersión para determinar el punto exacto donde impactan. El dado de dispersión está marcado con un símbolo de flecha en cuatro de sus caras y con un punto de mira en las otras dos caras. Solo hace falta tirar el dado cerca del objetivo; si se obtiene un resultado de flecha, significa que el disparo se ha desviado en la dirección indicada. Si se obtiene un resultado de punto de mira, el disparo habrá impactado en el objetivo. Algunas armas se dispersan automáticamente, siendo imposible conseguir un impacto directo. En ese caso se utilizará la flecha pequeña que hay sobre el punto de mira para determinar la dirección.

**La razón lleva a la duda;
la duda lleva a la herejía.**

MINIATURAS Y UNIDADES

MINIATURAS

Las miniaturas Citadel utilizadas en las partidas de Warhammer 40,000 se denominan "miniaturas" en estas reglas. Cada miniatura es una pieza de juego individual con sus propias características. Las miniaturas representan una gran variedad de tropas, desde los Gretchins, los esclavos más pequeños y débiles de los Orkos, hasta los nobles Marines Espaciales, protectores de la Humanidad, o los señores espectrales, poderosas máquinas eldars que contienen las almas de los muertos. Para representar todas estas diferencias, cada miniatura tiene su propio perfil de atributos, tal y como se describe en la siguiente sección.

PEANAS

Las miniaturas Citadel se venden generalmente con una peana de plástico, que deberás pegar a la miniatura antes de empezar a jugar.

A algunos jugadores les gusta montar sus miniaturas sobre impresionantes peanas escénicas. El hecho de montar miniaturas sobre peanas de diferentes tamaños afectará al modo en que se apliquen las reglas, así que asegúrate antes de la partida de que a tu oponente no le importa.

UNIDADES

Los soldados forman grupos para luchar en escuadras, equipos, secciones, etc. ¡Los guerreros individuales no recorren el campo de batalla por su cuenta y riesgo por razones obvias! En Warhammer 40,000, representamos esta forma de luchar agrupando las miniaturas en unidades.

Las unidades luchan en formaciones abiertas, dejando una cierta distancia entre cada miniatura. Esto proporciona a cada guerrero la libertad suficiente para moverse rápidamente por terreno difícil y aprovechar la cobertura que pueden proporcionar las leves depresiones del terreno, los matorrales y otros pequeños accidentes del terreno para evitar los disparos enemigos. Igualmente, las baterías de artillería están formadas por los cañones y las dotaciones que los disparan, los escuadrones de vehículos están formados por un determinado número de vehículos, y así sucesivamente. Los diferentes elementos de una unidad deben permanecer cerca los unos de los otros para mantener su efectividad como fuerza de combate. Esto se describe con más detalle en la sección Fase de *Movimiento* (consulta la página 12).

Una unidad está formada generalmente por varias miniaturas que luchan como grupo, pero también puede estar formada por una única miniatura muy grande o poderosa, como, por ejemplo, un tanque de batalla, un monstruo alienígena o un héroe. En las reglas, nos referiremos a todas ellas como "unidades". Los diferentes tipos de unidad se detallan en las siguientes páginas.

Pensamiento del día:

**La sabiduría es el
prolegómeno del miedo.**

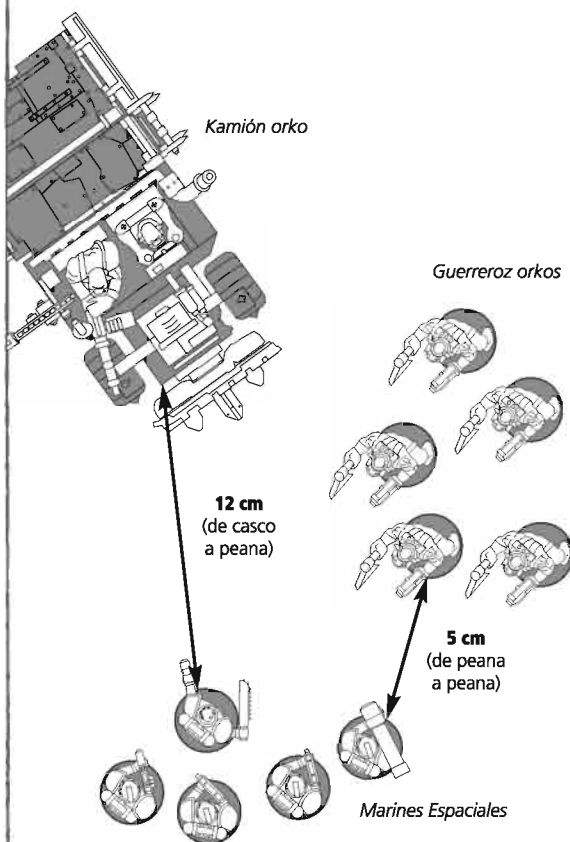
MEDIR LAS DISTANCIAS

Una miniatura se considera que ocupa el mismo espacio que su peana, de modo que, al medir las distancias entre dos miniaturas, debe emplearse siempre el punto más cercano de las peanas como punto de referencia. Para las miniaturas que no tienen peana (como algunos vehículos grandes) se usará el casco o el cuerpo principal de la miniatura.

Cuando midas la distancia entre dos unidades, utiliza las dos miniaturas más cercanas como punto de referencia, como se muestra en el siguiente diagrama. Así, por ejemplo, si una miniatura de la unidad está a **menos de 5 cm** de otra unidad/miniatura enemiga, se dice que la unidad está a **menos de 5 cm** de la unidad/miniatura enemiga.

Generalmente, los jugadores no podrán medir las distancias, a no ser que alguna regla lo permita (p.ej., después de declarar un asalto o disparar al enemigo, para saber el área de efecto de una regla, cuando se despliegan las fuerzas, etc.).

Medir las distancias



La distancia entre la unidad de Marines Espaciales y el kamión orko es de 12 cm. Normalmente diremos que el kamión está **a menos de 12 cm** de la unidad de Marines Espaciales.

La distancia entre la unidad de Marines Espaciales y la orka (la distancia entre las dos miniaturas más cercanas) es de 5 cm. Las dos unidades están **a menos de 5 cm** de distancia.

TIPOS DE UNIDAD

Para que resulte más fácil aprender las reglas básicas, las primeras secciones del libro, Fase de Movimiento, de Disparo y de Asalto y Moral, están descritas tomando como referencia las unidades de infantería, puesto que son el tipo de unidad más común de todo el juego. A continuación se describen también los otros tipos de unidad, pero se explican con más detalle en secciones posteriores, donde se describen sus propias reglas. Los tipos de unidad de Warhammer 40,000 son los siguientes:

INFANTERÍA

Las unidades de infantería engloban todas las tropas de soldados a pie, tanto si son humanos como alienígenas. La típica unidad de infantería está compuesta por entre cinco y diez miniaturas, aunque pueden ser mucho más grandes. En ciertos casos, una unidad de infantería puede estar compuesta por una sola miniatura. La infantería es bastante lenta, pero es capaz de atravesar casi cualquier tipo de terreno (con el tiempo necesario) y puede sacar el máximo provecho de la cobertura para evitar el fuego enemigo. La infantería es el tipo de unidad más común y más fiable de Warhammer 40,000, por lo que las reglas giran en torno a ella.



Marines Espaciales del Capítulo de los Ultramarines



Mastín de Khorne

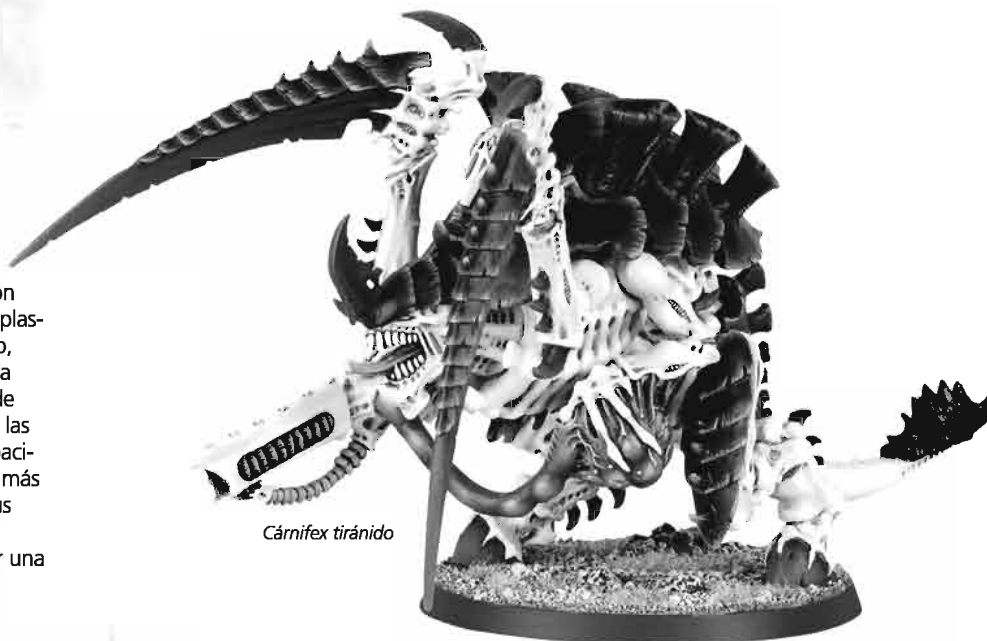
BESTIAS Y CABALLERÍA

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

Estas unidades suelen ser bastante raras y formadas por pocas miniaturas. Al igual que los motoristas, los jinetes no pueden desmontar durante la partida, por lo que su perfil de atributos incluye al jinete y a la montura como una sola miniatura. Si uno muere, el otro se verá incapacitado o, simplemente, huirá del campo de batalla.

CRIATURAS MONSTRUOSAS

Algunas criaturas son demasiado grandes para encajar dentro de la categoría de unidad de infantería. Son descomunales gigantes capaces de aplastar tanques (como el cárnifex tiránido, una criatura biocreada y evolucionada para ser un ariete viviente). A pesar de que las criaturas monstruosas siguen las reglas de infantería, su tamaño y capacidad destructiva las hacen ser mucho más peligrosas. Afortunadamente para sus adversarios, una unidad de criaturas monstruosas suele estar formada por una sola miniatura.



Cárnifex tiránido



*Marine de asalto
de los Angeles
Sangrientos*

UNIDADES RETROPROPULSADAS

Las unidades retropropulsadas están equipadas con retrorreactores, retrocohetes, alas, aparatos de teleportación u otros medios de moverse a gran velocidad por distancias cortas. Normalmente, suelen aprovechar esta tecnología para aparecer en medio de las filas enemigas de forma heroica o estúpida (dependiendo de cómo se mire).

Las unidades retropropulsadas pueden desplazarse como la infantería normal o activar sus aparatos de retropropulsión para efectuar un movimiento a gran velocidad, saltando por encima de terreno y otras miniaturas. Las unidades retropropulsadas son un elemento valioso, a la par que escaso, en la mayoría de ejércitos.



Motocicleta a reacción eldar

VEHÍCULOS

Las unidades de vehículos están formadas por todo tipo de máquinas de guerra. En esta categoría se incluyen los tanques de batalla, los tanques gravíticos, los monolitos y los dreadnoughts. La mayoría de vehículos pueden desplazarse más rápido que la infantería, pero tienen que permanecer en terreno abierto para evitar quedarse inmovilizados. Las unidades de vehículos se representan con miniaturas individuales en el caso de tanques u otros vehículos grandes, o como grupos de vehículos pequeños. La tripulación del vehículo (conductores, comandantes y artilleros) se considera parte integral de la máquina, por lo que, si su vehículo es destruido, se considera que desaparecen con él. Recuerda que las motocicletas y las motocicletas a reacción tienen su propio tipo de unidad y no se consideran vehículos.



Kañón zzap orko y dotación gretchin

UNIDADES DE ARTILLERÍA

Estas unidades representan armas grandes y sus dotaciones, ya que las miniaturas de los cañones son lo bastante grandes para considerarse pequeños vehículos. Las unidades de artillería se consideran infantería a todos los efectos, pero, cuando reciben disparos, los impactos pueden dirigirse contra el propio cañón, que tiene las mismas características que un vehículo.

MOTOCICLETAS Y MOTOCICLETAS A REACCIÓN

Estas unidades son pilotos montados en distintos tipos de motocicletas convencionales o a reacción. Son capaces de moverse realmente rápido y suelen contar con sistemas de armamento montados en sus motocicletas. Ambos tipos de motocicletas maniobran mucho más deprisa que la infantería y las motocicletas a reacción son capaces de volar por encima de obstáculos, como edificios, sin ver reducido su movimiento. Su único punto débil reside en el riesgo de sufrir un accidente al atravesar terreno difícil.

Recuerda que, para hacerlo todo más fácil, los jinetes no pueden desmontar durante la partida y su perfil de atributos incluye a la motocicleta y al conductor.



*Tanque de batalla Leman Russ
de la Guardia Imperial*

PERFIL DE ATRIBUTOS

En Warhammer 40,000, existen muchos tipos distintos de guerreros, desde los poderosos Marines Espaciales hasta los brutales Orkos, desde los ágiles Eldars hasta los temibles Tiránidos. Para representar las diferentes capacidades de estas criaturas en el juego, cada una de ellas tiene un perfil, que abarca nueve categorías que describen sus diversos aspectos físicos y mentales. Estas categorías se denominan "atributos".

Los atributos son: Habilidad de Armas (HA), Habilidad de proyectiles (HP), Fuerza (F), Resistencia (R), Heridas (H), Iniciativa (I), Ataques (A), Liderazgo (L) y Tirada de Salvación por Armadura (S).

Para todas las miniaturas, excepto los vehículos, estos atributos se miden según un baremo que va de 0 a 10. Cuanto más alto sea el valor de un atributo, mejor será, excepto en el caso de las tiradas de salvación, ¡que es al revés!

Algunos elementos de equipo o reglas especiales pueden modificar los atributos de una miniatura de manera positiva o negativa, aumentándolo (+1, +2, etc.) o incluso multiplicándolo (x2, x3, etc.). Sin embargo, ningún atributo puede modificarse por encima de 10 o por debajo de 0. Las tiradas de salvación no pueden ser inferiores a 2+.



HABILIDAD DE ARMAS (HA)

Indica cuán experto o fiero es un guerrero con sus armas de combate cuerpo a cuerpo. Cuanto más alto sea el valor de este atributo, más probable será que un combatiente derrote a sus adversarios en combate cuerpo a cuerpo. Un humano medio posee una HA3, mientras que un Marine Espacial modificado genéticamente tendrá HA4, o incluso HA5.

HABILIDAD DE PROYECTILES (HP)

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

FUERZA (F)

Indica cuán fuerte es físicamente la criatura. Una criatura excepcionalmente débil tiene Fuerza 1, mientras que el mortífero señor espectral tiene F10 y la mayoría de los humanos tienen F3. La Fuerza indica la potencia con la que una criatura puede golpear en combate cuerpo a cuerpo, así como su facilidad para herir a un adversario.

RESISTENCIA (R)

La Resistencia mide la capacidad de la criatura para resistir el daño físico y el dolor. Este valor refleja factores como el grosor de su piel o su caparazón. Cuanto más resistente es una criatura, más difícil es derribarla con disparos o golpes. Un humano tiene R3, mientras que un Orko tiene R4.

HERIDAS (H)

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

INICIATIVA (I)

Indica lo alerta que está una criatura y lo rápido que puede reaccionar. En combate cuerpo a cuerpo, la Iniciativa proporciona a los guerreros rápidos una enorme ventaja sobre los más lentos, puesto que pueden atacar primero. Un humano normal tiene Iniciativa 3, mientras que un ágil guerrero de la senda eldar tiene Iniciativa 5.

ATAQUES (A)

Los guerreros con una habilidad excepcional y los monstruos particularmente feroces pueden atacar varias veces a su oponente. Este atributo indica el número de dados que una miniatura debe tirar cuando lucha en combate cuerpo a cuerpo. La mayoría de miniaturas tienen un ataque, pero un líder heroico o un enorme monstruo pueden poseer 3 o incluso más Ataques. El número de Ataques que una criatura puede efectuar puede incrementarse, por ejemplo, a causa del ímpetu de un asalto o por luchar con dos armas.

LIDERAZGO (L)

El atributo de Liderazgo de la mayoría de guerreros está en torno al 7 u 8. Una criatura con un atributo de Liderazgo más elevado es valiente, firme o muy bien entrenada. Una con un atributo más bajo es temperamental, imprevisible o cobarde. Las miniaturas que representan a generales, héroes, sargentos y otros personajes suelen tener un elevado atributo de Liderazgo que les permite dirigir a otros, inspirándoles para realizar mayores actos de valor.

TIRADA DE SALVACIÓN POR ARMADURA (S)

La *tirada de salvación por armadura* de una criatura representa sus posibilidades de evitar el daño cuando es herida. La mayoría de criaturas tienen una *tirada de salvación por armadura* basada en el tipo de armadura que utilicen, por lo que este atributo puede mejorarse equipando a la criatura con una armadura mejor. Otras criaturas pueden recibir una tirada de salvación natural por disponer de gruesas escamas óseas o de un caparazón quitinoso.

ATRIBUTOS DE LOS VEHÍCULOS

En el universo de Warhammer 40,000 hay todo tipo de tanques, máquinas de guerra y demás vehículos de combate, tanto humanos como alienígenas. Para reflejar las muchas diferencias existentes entre los seres de carne y hueso y las máquinas de acero y hierro, los vehículos tienen multitud de reglas distintas y su propio grupo de atributos. Los atributos de los vehículos se describen en la sección *Vehículos* (consulta la página 56).

ATRIBUTOS DE NIVEL "0"

Algunas criaturas tienen un valor "0" en alguno de sus atributos, lo que significa que no tienen habilidad alguna en esa área (también puede representarse con "-"). Esto generalmente es aplicable a las criaturas que no son capaces de utilizar armas de proyectiles y, por tanto, tienen HP 0, pero también puede aplicarse a cualquier otro atributo. Un civil indefenso tendrá un atributo de Ataques de 0, mientras que una miniatura con HAO será impactada automáticamente por sus enemigos en combate cuerpo a cuerpo. Un guerrero con una *tirada de salvación por armadura* de "-" no puede efectuar ninguna *tirada de salvación por armadura*.

PERFILES DE ATRIBUTOS

Todas las miniaturas de Warhammer 40,000 tienen un perfil en el que se indica el valor de sus atributos. Al final de este libro, y en los codex de cada ejército, podrás encontrar los perfiles de muchas razas y criaturas.

A continuación, se ofrece el perfil de un guerrero orko y el de un Marine Espacial del Imperio:

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Orko	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Marine Espacial	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Tal y como se puede observar, ambos perfiles son similares en ciertos aspectos. Tienen el mismo valor de HA y R. Ambos tienen 1 Herida, lo normal para las criaturas de tamaño humano. El Orko tiene más Ataques en combate cuerpo a cuerpo, que representan su gran ferocidad; sin embargo, en el caso de la HP, F, I, L y S, el Marine Espacial

supera al Orko. La HP4 del Marine Espacial significa que éste impactará más a menudo a la hora de disparar. En combate cuerpo a cuerpo, al tener un valor superior de Fuerza, el Marine Espacial posee mayores posibilidades de acabar con el Orko. Además, con su superior valor de Iniciativa, atacará en primer lugar. El Marine Espacial tiene L8, lo que es ligeramente más alto que el valor medio de la mayoría de guerreros. La armadura más gruesa del Marine Espacial le ofrece otra gran ventaja sobre el Orko, puesto que los disparos y golpes que impacten en el Marine Espacial rebotarán con un resultado de 3 o más en 1D6. Por el contrario, el Orko tiene que obtener un 6 para salvarse de la herida con su primitiva armadura.

Lógicamente, un Orko no está a la altura de un Marine Espacial en el combate uno contra uno, pero, como los Orkos suelen atacar en grandes cantidades, pueden ser dignos oponentes, ¡incluso para los Marines Espaciales!

MÚLTIPLES MODIFICADORES

Si una miniatura tiene una combinación de reglas o equipo que se añaden o multiplican alguno de sus atributos, primero se debe multiplicar el valor original y luego añadir los puntos adicionales. Por ejemplo, si una miniatura con Fuerza 4 tiene "+1 Fuerza" y "doble Fuerza", su Fuerza final será 9 ($4 \times 2 = 8$, $8 + 1 = 9$).



CHEQUEO DE ATRIBUTOS

Durante una batalla, una miniatura puede tener que efectuar algún chequeo de alguno de sus atributos, normalmente de Fuerza, Resistencia o Iniciativa. Por ejemplo, deberá efectuar un *chequeo de resistencia* para sobrevivir a los efectos de un gas letal.

Para efectuar el chequeo, se tirará 1D6. Para superarlo, el resultado que se obtenga en el dado deberá ser igual o inferior al valor del atributo en cuestión. Si se obtiene un 6, la miniatura habrá fallado el chequeo automáticamente, sin tener en cuenta el valor de atributo o cualquier otro modificador que se pueda aplicar. Por el contrario, si se obtiene un 1, el chequeo siempre se supera.

Si una miniatura tiene que realizar algún chequeo cuyo atributo tenga valor 0, fallará automáticamente.

CHEQUEOS DE LIDERAZGO

Los chequeos contra el atributo Liderazgo (como los *chequeos de moral*) se efectúan de manera diferente a los demás chequeos. En el caso de un *chequeo de liderazgo*, tira 2D6 (dos dados sumados, como se ha explicado anteriormente). Si la suma de ambos dados es igual o inferior al Liderazgo de la miniatura, el chequeo se habrá superado.

Si en una misma unidad hay miniaturas con diferentes atributos de Liderazgo, siempre se utilizará el atributo de Liderazgo más elevado de todas las miniaturas.

Pueden aplicarse modificadores al atributo de Liderazgo en situaciones especialmente duras. Por ejemplo, -1 si la unidad ha sufrido heridas de un arma de barrera de artillería, tal como se describe más adelante.

VALOR EN PUNTOS

Por lo general, junto al perfil de atributos aparece otro dato: el valor en puntos de cada miniatura. Esto representa el valor relativo en batalla de la criatura en cuestión. El valor en puntos tiene en cuenta diferentes factores como los atributos, los puntos fuertes y débiles de la raza, el armamento básico, el tamaño de la unidad, la singularidad, etc. Elegir fuerzas que valgan un número total de puntos permite a los jugadores organizar una batalla en igualdad de condiciones.

Por ejemplo, un Marine Espacial vale 15 puntos y un Orko, 6. Esto significa que una horda orka normalmente superará en número a una fuerza de Marines Espaciales en una relación de dos a uno. Así que, ¡más vale que los Marines Espaciales sean realmente duros!



EL TURNO

En una batalla, tienen lugar un gran número de acciones: las escuadras maniobran y disparan constantemente, los tanques arrasan las posiciones enemigas y los proyectiles de la artillería caen de los cielos como una torrencial lluvia de destrucción.

Una partida de Warhammer 40,000 representa todos los acontecimientos que tienen lugar durante la batalla; pero para poder pasar del caos a una partida manejable, los jugadores se alternan realizando turnos de movimiento y combate con sus tropas. Así pues, un jugador se moverá y combatirá con sus tropas en primer lugar; a continuación, su oponente moverá y combatirá con las suyas. Este proceso se repite, y el primer jugador volverá a mover y a combatir; y así sucesivamente hasta finalizar la partida.

Durante su turno, un jugador puede mover y luchar con todas sus tropas. Para mayor comodidad, las acciones de mover, disparar y luchar en combate cuerpo a cuerpo se efectúan una detrás de otra. Esto significa que, en primer lugar, se desplazarán todas las miniaturas que se desee mover, después dispararán todas las que puedan y, finalmente, se resolverán todos los combates cuerpo a cuerpo. Este proceso permite saber todo lo que se está haciendo en cada momento y ayuda a saber cuándo han acabado las acciones de un jugador y empieza el turno del adversario.

TURNOS DE JUEGO Y DE JUGADOR

En un turno de juego, ambos jugadores realizan su turno de jugador, cada uno dividido en las fases de movimiento, disparo y asalto (consulta "Secuencia del turno"). Lo que sucede realmente en cada fase se describe en los siguientes apartados del libro.

SECUENCIA DEL TURNO

1 Fase de movimiento

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

2 Fase de disparo

El jugador puede disparar con todas las unidades que puedan alcanzar a un enemigo. Consulta las reglas de disparo para más información acerca de cómo resolver los disparos.

3 Fase de asalto

El jugador puede mover todas las unidades que desee para cargar contra el enemigo si está lo bastante cerca. Los asaltos son combates sangrientos y desesperados en los que las unidades luchan cuerpo a cuerpo. Lo que significa que ambas fuerzas pueden luchar en la misma fase de asalto, pero solo el jugador cuyo turno esté jugándose podrá lanzarse a un asalto. Consulta las reglas de asalto para más información acerca de cómo resolverlos.

Por consiguiente, un turno de juego comprende dos turnos de jugador. Cuando en una regla aparece la palabra "turno", tanto en este reglamento como en los codex, se refiere al "turno de jugador", de lo contrario se indicaría como "turno de juego".

Por ejemplo, en el turno de juego 1, un jugador usará su turno 1 de jugador para realizar las fases de movimiento, disparo y asalto. A continuación, vendrá el turno 1 del jugador adversario, que realizará también sus fases de movimiento, disparo y asalto. En este momento acabará el turno de juego 1 y empezará el turno de juego 2.

¿QUIÉN EMPIEZA PRIMERO?

Puede decidirse de diversas formas qué jugador empieza en primer lugar. Habitualmente, ambos jugadores tiran 1D6 y el jugador que obtenga el resultado mayor es el primero en desplegar su ejército y empezará el primer turno de jugador. De todas maneras, la misión que se va a jugar especificará exactamente quién empieza. Cómo jugar cada tipo de batalla se describe con más detalle en la sección *Organizar una batalla* (página 92).

EL FINAL DEL JUEGO

Las misiones estándar que se presentan en este libro duran un número aleatorio de turnos de juego (de cinco a siete), determinado mediante una tirada de dado. Sin embargo, la sección final del libro incluye algunas ideas para crear tus propias misiones, que pueden finalizar de otras muchas maneras. Una batalla también puede durar una cantidad determinada de turnos de juego, de manera que los jugadores sepan cuándo se acerca el final.

Por otro lado, es posible que los jugadores consigan una "victoria por muerte súbita", con la que la batalla terminará inmediatamente (por ejemplo, si el generador de energía es destruido, la batalla acaba de inmediato). También se puede decidir finalizar la batalla una vez transcurrido un cierto tiempo.

VICTORIA

Una vez acabada la partida, los jugadores determinan quién ha sido el ganador, tal y como se describe en la misión que estén jugando (véase *Organizar una batalla*, en la página 90). Por ahora, es suficiente saber que las misiones habituales de Warhammer 40,000 normalmente se basan en conseguir unos objetivos tácticos o en infligir el mayor daño posible al enemigo.

EXCEPCIONES A LA SECUENCIA DEL TURNO

En ciertas ocasiones, un jugador puede realizar acciones durante el turno de su adversario (luchar en asalto es el más común). También puede ser conveniente interrumpir un turno de jugador para resolver alguna circunstancia excepcional (como haber activado una trampa explosiva). Sea por la razón que sea, después de la interrupción, la secuencia del turno siempre se reanuda en el punto donde se había interrumpido.



FASE DE MOVIMIENTO

Aunque la fase de movimiento es la más sencilla de resolver, probablemente sea la más importante tácticamente hablando. Conseguir que las miniaturas se encuentren en el lugar correcto del campo de batalla puede ser la clave de la victoria. De momento, tan solo describiremos cómo se mueven las escuadras de infantería, ya que son las tropas más habituales del juego. Tal y como se describe más adelante, los vehículos, las unidades retropropulsadas, las motocicletas y algunos otros tipos de unidades se mueven de forma diferente para representar su mayor movilidad.

En su turno, un jugador puede mover cualquiera de sus unidades, todas si lo desea, hasta su capacidad de movimiento máxima. Una vez una unidad ha completado todo su movimiento, el jugador selecciona otra unidad y la mueve, y así sucesivamente, hasta que haya movido todas las unidades que quería mover. Hay que tener en cuenta que no es necesario que un jugador mueva todas sus unidades; de hecho, no tiene por qué mover ninguna. Una unidad que no se mueve suele ser más efectiva disparando, tal y como se describe más adelante. Una vez hayas comenzado a mover una unidad, deberás terminar su movimiento antes de empezar a mover otra. No podrás cambiar el movimiento de una unidad que hayas movido con anterioridad.

CAPACIDAD DE MOVIMIENTO

Las unidades de infantería pueden mover hasta 15 cm durante la fase de movimiento. Esto representa a las miniaturas avanzando a un buen ritmo, pero deteniéndose a menudo para explorar los alrededores en busca de enemigos, comunicarse con sus comandantes, etc. Incluso aquellos guerreros que estén moviéndose en una zona del campo de batalla en la que, aparentemente, no hay enemigos moverán solo 15 cm, ya que las tropas no tienen tu visión global del campo de batalla y no saben si hay enemigos a su alrededor. Puedes perfectamente medir el movimiento de una unidad en una dirección y luego cambiar de opinión y moverla hacia otro lado (¡incluso hacia el lado opuesto!), o decidir no moverla.

MINIATURAS EN TU CAMINO

No se puede mover una miniatura a (o a través de) un espacio ocupado por otra (representado por su peana o su casco) o a través de un espacio entre miniaturas amigas más pequeño que el diámetro de su peana (o casco). En las fases de movimiento y disparo, ninguna miniatura puede acabar su movimiento en contacto peana con peana con una miniatura enemiga (solo es posible en la fase de asalto). Para representar esto con claridad, una miniatura no puede acercarse a menos de 3 cm de una miniatura enemiga, a menos que esté asaltando.

CAPACIDADES DE MOVIMIENTO DIFERENTES DENTRO DE UNA MISMA UNIDAD

La capacidad de movimiento de todas las miniaturas de una unidad será la capacidad de la miniatura más lenta.

MOVIMIENTOS ALEATORIOS Y OBLIGATORIOS

En ocasiones, una unidad tendrá que moverse una distancia aleatoria en vez de los 15 cm habituales o verse forzada a mover en una dirección determinada (por ejemplo, directamente hacia el enemigo más cercano). Estas situaciones se describen más adelante.

GIRAR Y ENCARARSE

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

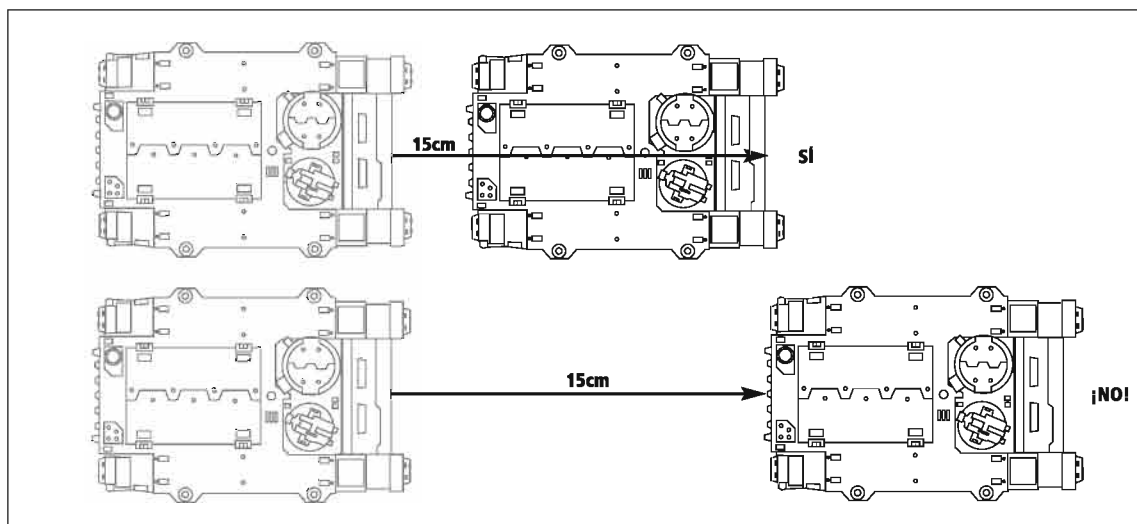
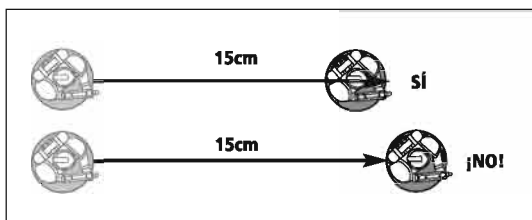
MOVIMIENTO EN COMBATE CUERPO A CUERPO

Las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo con el enemigo no pueden mover durante la fase de movimiento.



Movimiento de las miniaturas

Al mover las miniaturas, es un error común medir la distancia y desplazar la miniatura hasta la parte más lejana de la cinta métrica. Eso no es correcto, puesto que se añade la longitud de la peana a la distancia movida. Aunque no es un error monumental en el caso de una peana de 25 mm., sí lo es en el caso de un vehículo cuya medida puede casi doblar el momento (como se muestra bajo estas líneas). Los dos diagramas muestran ejemplos de un movimiento correcto y uno incorrecto.



COHERENCIA DE UNIDAD

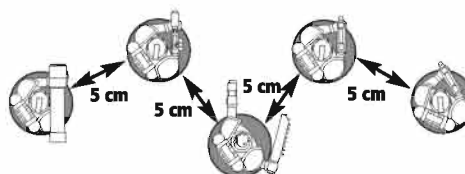
Al mover una unidad, cada una de las miniaturas que la componen puede moverse hasta el máximo de su capacidad de movimiento, pero recuerda que los miembros de una unidad deben permanecer juntos; de lo contrario, las miniaturas individuales se dispersarían por el campo de batalla y la unidad perdería su cohesión como fuerza de combate. Así que, cuando una unidad haya acabado de mover, todas sus miniaturas deberán formar una cadena imaginaria en la que la distancia entre una miniatura y la siguiente no sea superior a 5 cm. Esto se conoce como "coherencia de unidad".

Durante el transcurso de una batalla, es posible que una unidad quede dividida y pierda su coherencia de unidad, generalmente a causa de las bajas. Si esto ocurre, las miniaturas de la unidad deberán moverse para recuperar la coherencia de unidad en su siguiente fase de movimiento. Si por alguna razón la unidad no puede mover durante su próximo turno (por ejemplo, porque está *acobardada* a causa de una barrera de artillería o de un francotirador), deberá moverse para obtener coherencia de unidad tan pronto como tenga la oportunidad.

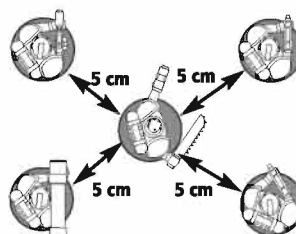
**"Seguidme si avanzo.
Matadme si retrocedo.
Vengadme si muero".**

Mariscal Solon

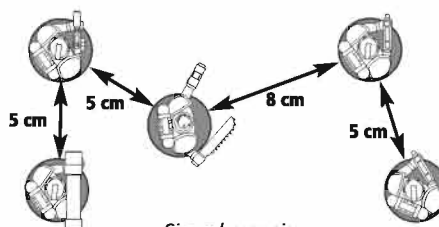
Coherencia de unidad



En coherencia



En coherencia



Sin coherencia

TERRENO

La galaxia es un lugar inmenso, con millones de zonas de guerra diferentes: mundos helados, mundos desierto, mundos colmena, mundos salvajes y muchos otros exóticos tipos de campo de batalla (si puedes imaginarlo, seguro que existe en algún lugar). Los tipos de terreno de estos mundos pueden variar desde amplias y peladas llanuras hasta torres de plexiglás y plástiacero que rasgan los cielos; desde exuberantes junglas hasta paisajes lunares baldíos o ardientes desiertos. Cómo representar el terreno del campo de batalla se describe más adelante (consulta las páginas 88 y 230). De momento, nos centraremos en la relación entre el terreno y el movimiento de la infantería por él.

TIPOS DE TERRENO

Aunque el terreno proporciona cobertura ante el fuego enemigo, también puede estorbar el movimiento de las unidades. Las tropas pueden verse retrasadas por tener que atravesar o trepar barreras y obstrucciones. Hay tres tipos básicos de terreno: despejado, difícil e infranqueable.

- **Terreno despejado:** es el que puede atravesarse sin penalización alguna y generalmente compone la mayor parte del campo de batalla.
- **Terreno difícil:** es el que frena el avance de las miniaturas que lo atraviesan y, a veces, es peligroso para las miniaturas que pasan por él.
- **Terreno infranqueable:** es el que no se puede atravesar.

Consejos para clasificar el terreno

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

- El terreno despejado incluye los espacios abiertos como campos, páramos, colinas y desiertos de todo tipo. Estas zonas se pueden embellecer con árboles, matorros o cactus (o sus equivalentes alienígenas) para que tengan un aspecto más atractivo.
- El terreno difícil incluye zonas de escombros, las junglas, los bosques, las ruinas, la maleza y los matorrales, los afloramientos rocosos, las ciénagas, los muros pequeños, los setos, las vallas, las alambradas, las barricadas, las colinas empinadas, los arroyos y otras aguas poco profundas (así como los elementos de escenografía que combinen dos o más de los tipos aquí listados, como unas ruinas rodeadas de bosques). Si en el elemento de escenografía se incluyen peligros, como trampas explosivas, plantas carnívoras, vientos tóxicos, géiseres en erupción y cosas por el estilo, se catalogará como *terreno difícil* y *terreno peligroso* a la vez.
- El terreno infranqueable incluye las aguas profundas, los ríos de lava, los acantilados y los edificios en los que las miniaturas no pueden entrar, decididos de antemano por ambos jugadores. Recuerda que otras miniaturas, sean amigas o enemigas, también cuentan como *terreno infranqueable*.

- Los edificios en los que las miniaturas pueden entrar como los búnkeres, los bastiones y otras fortificaciones.

Los edificios pueden incluirse en más de una categoría y se tratan con más detalle en su propia sección (página 77).

ESCENOGRAFÍA DE ÁREA

En ocasiones, un elemento de escenografía tiene los bordes claramente definidos, como un cráter, un arroyo o un edificio intacto. Otras veces, sin embargo, esto no está tan claro, como en el caso de los pantanos, bosques, ruinas y otros tipos de terreno desigual. En el mundo real, un bosque puede ser una enmarañada masa de follaje. Si hay algo parecido en tu tablero, será muy difícil colocar las miniaturas en su interior con cierta precisión, así como decidir si las miniaturas están dentro o fuera del elemento.

Para que la partida se lleve a cabo de una manera más sencilla, es importante saber cuáles son los límites del elemento de escenografía, puesto que cuentan como *terreno difícil*. Por eso es necesario introducir el concepto de "escenografía de área". Para marcar los límites, puedes usar la base del elemento de escenografía, un grupo de líquenes o arena, o pintar una línea de un color distinto al de la mesa de juego. Puedes colocar árboles, rocas, ruinas o algo apropiado para representar el elemento de escenografía propiamente dicho.

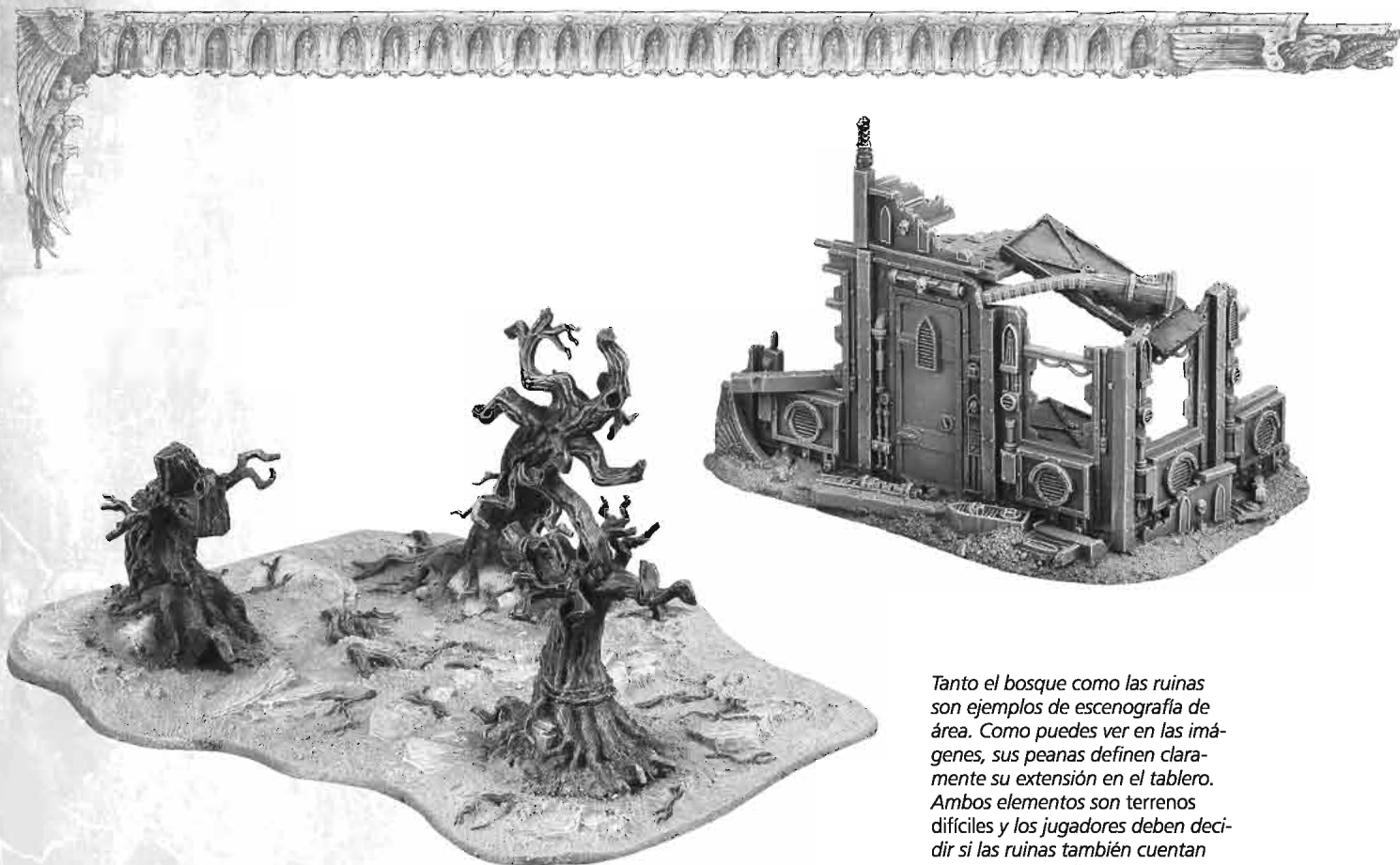
Cuando muevas las miniaturas por esa área, tendrás que quitar las rocas, árboles, etc. (¡siempre que no estén pegados!) para que puedas mover mejor las miniaturas. Sin embargo, recuerda volver a colocarlos donde estaban (o lo más cerca posible) cuando acabes de mover, puesto que afectan a la línea de visión de las miniaturas cuando disparan a través de esta escenografía de área.

Tu oponente y tú deberíais poneros de acuerdo sobre qué tipo de terreno es cada elemento de escenografía y dónde están sus límites antes de empezar la partida. Durante la partida será mucho más difícil llegar a un acuerdo.

El síndrome de la miniatura tambaleante

En ocasiones, verás que resulta difícil colocar una miniatura en un determinado punto de un elemento de escenografía. Si lo colocas en algún lugar en el que no se mantenga fácilmente en pie, tan pronto como alguien le dé un pequeño golpe a la mesa, la miniatura se caerá y puede que se desconche o se rompa. En estos casos, puedes colocar la miniatura en una posición más segura, siempre y cuando los dos jugadores estén de acuerdo y sepan cuál es el lugar "real". Si luego tu enemigo quiere disparar a esa miniatura, deberás aguantarla en su verdadero sitio para que pueda determinar si tiene línea de visión.

Si prefieres que las cosas estén claras y sean exactas, hazlo más fácil, ¡y juega en terreno plano!



Tanto el bosque como las ruinas son ejemplos de escenografía de área. Como puedes ver en las imágenes, sus peanas definen claramente su extensión en el tablero. Ambos elementos son terrenos difíciles y los jugadores deben decidir si las ruinas también cuentan como terreno peligroso.

MOVER A TRAVÉS DE TERRENO DIFÍCIL

Durante una partida de Warhammer 40,000, se pueden dar dos casos ligeramente diferentes cuando las unidades se mueven por *terreno difícil*.

Si una de las miniaturas de una unidad empieza su movimiento dentro de *terreno difícil*, la unidad entera se verá afectada por el terreno y deberá realizar un *chequeo por terreno difícil*. Deberá tirar dos 1D6 y elegir el resultado mayor. Éste indicará la distancia máxima que podrá mover la unidad (¡no solo la/s miniatura/s que estén en *terreno difícil*!). El movimiento máximo según el resultado del dado es: 1=3 cm; 2=5 cm; 3=8 cm; 4=10 cm; 5=12 cm; 6=15 cm.

Si una unidad empieza su movimiento fuera del *terreno difícil*, el jugador debe declarar si quiere que su unidad intente entrar en el *terreno difícil* como parte de su movimiento. Si elige no hacerlo, la unidad se moverá de la manera habitual, pero no podrá entrar en el *terreno difícil*. Si decide intentarlo, la unidad deberá realizar un *chequeo por terreno difícil* tal y como se describe en el párrafo anterior. Si la distancia obtenida en el dado es demasiado corta para que alguna miniatura llegue a entrar en el *terreno difícil*, la unidad verá retrasado su movimiento, como hemos comentado anteriormente. Se considerará que la unidad se acerca cautelosamente al terreno utilizando sus sensores para asegurarse de que no hay enemigos escondidos cerca.

Si efectúas el *chequeo por terreno difícil* no estás obligado a mover tus miniaturas, pues puedes obtener un resultado con el que no valga la pena moverse. Sin embargo, si tiras el dado, se considera que la unidad ha movido a

efectos de disparar sus armas, como se detalla en la sección de disparo.

Ten presente que, como parte de su movimiento a través de *terreno difícil*, las miniaturas podrán moverse a través de muros, puertas y ventanas cerradas y todo tipo de obstáculos similares, a menos que los jugadores hayan acordado que un muro u obstáculo determinado es infranqueable. Esto representa que los guerreros derriban las puertas y ventanas que encuentran a su camino con explosivos o con sus armas para crear grietas en pequeños muros, subir por obstáculos bajos y demás.

TERRENO PELIGROSO

Tal y como ya hemos dicho, es peligroso mover por ciertos elementos de escenografía. Este hecho se representa mediante un *chequeo por terreno peligroso*. Tira 1D6 por cada miniatura que haya entrado, que haya dejado o que esté atravesando una o más áreas de *terreno peligroso*. Un resultado de 1 indica que la miniatura ha sufrido una herida sin *tirada de salvación por armadura* o por *cobertura* (las heridas y las tiradas de salvación se explican la siguiente sección).

TERRENO INFRANQUEABLE

Las miniaturas no pueden colocarse en *terreno infranqueable* a no ser que tengan una regla especial que establezca una excepción (como poder moverse por encima) o que ambos jugadores acuerden lo contrario.

Bendita sea la mente demasiado limitada como para dudar.

FASE DE DISPARO

Cuando ambos ejércitos se enzarzan en un tiroteo, los cañones de plasma rugen sin cesar y los proyectiles y la metralla caen por todos lados.

Para representar esto en una partida de Warhammer 40,000, hemos dividido los disparos de forma que cada bando dispare en la fase de disparo de su propio turno. En la fase de disparo, pueden disparar todas y cada una de tus unidades. Puedes elegir el orden en el que lo harán, pero deben efectuarse todos los disparos de una unidad antes de poder elegir la siguiente.

Normalmente, cada miniatura de la unidad puede disparar un arma, aunque algunas miniaturas, como los vehículos, pueden disparar más de un arma, como se describe más adelante.

El proceso de resolución de los disparos puede resumirse en los seis pasos descritos en el cuadro inferior.

Una vez completada la secuencia de disparo con una de tus

unidades, elige otra unidad y vuelve a repetir el proceso. Cuando hayas completado los pasos 1-6 para todas las unidades de tu ejército, pasa a la fase de asalto.

Las reglas aplicables a la fase de disparo incluyen detalles de las diferentes categorías de armas de alcance disponibles para los guerreros del 41º Milenio.

PROHIBIDO DISPARAR

Habrà situaciones, en las que una unidad no podrá disparar. Las más habituales son:

- Las unidades están trabadas en combate cuerpo a cuerpo con el enemigo.
- Las unidades están corriendo (véase siguiente página).
- Las unidades se han tirado cuerpo a tierra en el turno anterior a causa de los disparos enemigos (véase página 24).

Además de esto, algunos tipos de armas solo se pueden disparar si la unidad no se ha movido en ese mismo turno. Este caso solo afectará a las miniaturas con esa arma y no a la unidad entera.

SECUENCIA DE DISPARO

- 1 Determinación de la línea de visión y elección del objetivo:** elige una de tus unidades, determina su línea de visión y elige su objetivo. Pueden abrir fuego todas las miniaturas de la unidad que puedan ver, como mínimo, a una miniatura enemiga de la unidad a la que se quiera disparar.
- 2 Determinación del alcance:** como mínimo una miniatura de la unidad enemiga debe estar al alcance del armamento de las miniaturas que disparan.
- 3 Tirada para impactar:** tira 1D6 por cada disparo efectuado. La HP de la miniatura determina el resultado que debe obtenerse para impactar en el objetivo.
- 4 Tirada para herir:** para determinar si los disparos hieren al objetivo, efectúa una nueva tirada de 1D6 por cada disparo que haya impactado. El resultado necesario se determina comparando la Fuerza del arma con la Resistencia del objetivo.
- 5 Tiradas de salvación:** cada herida sufrida se puede evitar al superar una tirada de salvación. Las tiradas de salvación se obtienen gracias a la armadura que lleve la miniatura, por estar a cubierto o gracias a cualquier otro elemento del equipo o habilidad. Si la unidad objetivo está compuesta por diferentes tipos de miniaturas, primero deberás repartir las heridas entre las miniaturas.
- 6 Retirar las bajas:** la unidad objetivo sufre bajas por cada herida que no se haya evitado.



CORRER

Algunas veces, los guerreros deberán, literalmente, redesplegarse con rapidez, correr de cobertura en cobertura o, simplemente, concentrarse en su movimiento y dejar el disparo para más tarde. En su fase de disparo, las unidades podrán elegir correr en vez de disparar (¡es una elección habitual en las unidades que no tienen armas de alcance o ningún objetivo!). El resultado de una tira-

da de 1D6 determinará la distancia que podrán mover: 1=3 cm; 2=5 cm; 3=8 cm; 4=10 cm; 5=12 cm; 6=15 cm. Correr no se verá afectado por el *terreno difícil*, así que simplemente deberás mover la distancia indicada por el dado, pero las miniaturas que corran a través de *terreno peligroso*, deben realizar el chequeo habitual. Las unidades que corran en la fase de disparo no podrán asaltar en la siguiente fase de asalto.

DETERMINACIÓN DE LA LÍNEA DE VISIÓN Y ELECCIÓN DE UN OBJETIVO

La unidad que dispara puede elegir como objetivo a una unidad que no esté trabada en combate y no podrá dividir sus disparos entre diferentes objetivos. Para poder elegir una unidad como objetivo, como mínimo una miniatura de la unidad que dispara deberá tener línea de visión hasta como mínimo una miniatura de la unidad a la que quiere disparar. Si ninguna miniatura tiene línea de visión, se deberá elegir otro objetivo.



El jugador está determinando la línea de visión del Marine Espacial mirando desde la parte trasera de la cabeza del que dispara hacia el cuerpo de la miniatura objetivo.

Línea de visión

Warhammer 40,000 utiliza lo que llamamos "verdadera línea de visión" para los disparos. Esto significa que tomas la posición de tus miniaturas y del terreno y simplemente miras a ver si tus guerreros tienen visión de los objetivos. Existen diferentes posibilidades, hay sistemas más abstractos en los que al terreno se le asigna un valor alto y tienes que calcular qué ven tus guerreros. Hemos elegido la verdadera línea de visión porque hace que la partida sea más cinemática y "real". No hay nada mejor que conseguir una "visión de miniatura" para llevar la partida al mundo real. Este método no quita que en ocasiones haya situaciones en las que sea realmente difícil decidir si una miniatura puede ver o no a su objetivo, pero los jugadores más deportivos siempre serán generosos y darán a su adversario el beneficio de la duda.

La línea de visión representa lo que ven tus guerreros del enemigo. El objetivo debe verse a través, bajo o sobre el enmarañado terreno y entre otros guerreros que haya en el campo de batalla. Tus miniaturas son de plástico o de metal, así que no pueden decirte qué ven y qué no, por lo que deberás ponerte en su lugar. En algunos casos, sabrás claramente que el enemigo está indudablemente fuera de visión, si hay una colina o un tanque bloqueando su visión. En otros casos, dos unidades estarán claramente a la vista porque no hay nada entre ellas. Sin embargo, habrá ocasiones en las que será más difícil determinar si la línea de visión está bloqueada o no, por lo que los jugadores deben ponerse "al nivel de la miniatura". Esto significa que deberás ponerte al nivel de tus guerreros y comprobar "qué es lo que ven". Comprobarás que, desde ese punto de vista, podrás ver a enemigos acechando a través de las ventanas de un edificio en ruinas y que las posiciones elevadas ofrecen una mejor visión.

La línea de visión tiene que trazarse desde los ojos de la miniatura que dispara hacia cualquier parte del cuerpo de, como mínimo, una de las miniaturas de la unidad objetivo (cuando decimos "cuerpo", nos referimos a la cabeza, torso, piernas o brazos). En ocasiones, el arma, una antena, una bandera o algún otro adorno que lleve o porte la miniatura (como las alas o las colas, aunque sea técnicamente parte de su cuerpo) será todo lo que quede a la vista. En estos casos, se considera que la miniatura no está visible. Estas reglas pretenden no penalizar a las miniaturas por llevar impresionantes estandartes, espadas, cañones, alas gigantes, etc.

LA PROPIA UNIDAD

Hay una excepción a todas estas reglas: las miniaturas que disparan siempre podrán trazar una línea de visión a través de los miembros de su propia unidad (como si no estuvieran ahí). De esa manera podrán ocupar posiciones de disparo para maximizar la capacidad de disparo de sus escuadras.

¿QUÉ MINIATURAS PUEDEN DISPARAR?

Cualquier miniatura de la unidad que dispara que tenga línea de visión hasta, como mínimo, una miniatura de la unidad objetivo, podrá disparar.

Un jugador puede elegir no disparar con determinadas miniaturas si lo prefiere (puesto que hay miniaturas que tienen armas de un único disparo, por ejemplo). Esto debe dejarse claro antes de determinar el alcance, puesto que todas las miniaturas de la unidad disparan a la vez.

DETERMINACIÓN DEL ALCANCE

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

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

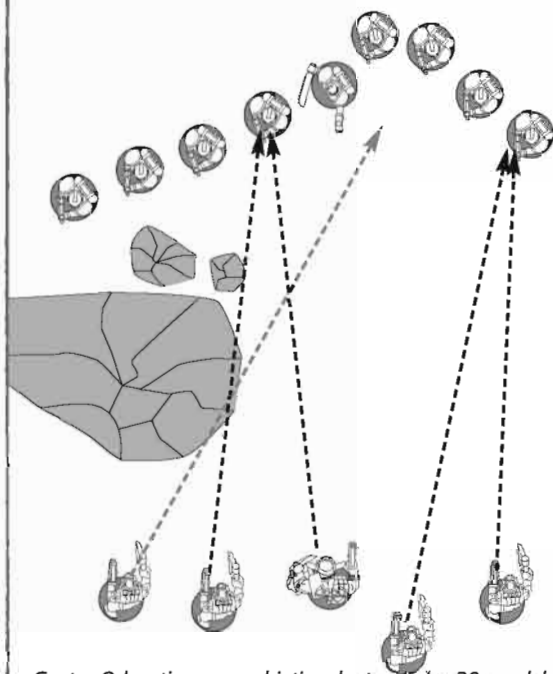
Al determinar el alcance, debe medirse la distancia de cada miniatura que dispara hasta la más cercana y visible de la unidad objetivo.

Una miniatura que está fuera de alcance de todas las miniaturas de la unidad objetivo que pueda ver fallará automáticamente; sus disparos simplemente no alcanzan al objetivo.

“La victoria no siempre se basa en los grandes cañones; pero, si nos paramos delante de ellos, estamos perdidos”.

Comandante Argentius

Determinación del alcance



Cuatro Orkos tienen un objetivo dentro de los 30 cm del alcance de sus pistolas (líneas negras). La miniatura visible más cercana de la unidad objetivo está fuera del alcance del Orko de la izquierda (línea gris).

MOVER Y DISPARAR

Que una unidad haya movido o no representa una gran diferencia al disparar. Si los guerreros mantienen la posición, adoptan posturas de disparo y apuntan cuidadosamente a sus objetivos, sus armas serán capaces de alcanzar objetivos más alejados que si disparan mientras se mueven. Algunas armas son tan pesadas que solo se pueden disparar si el soldado no se ha movido o fija su arma en el suelo. Esto se explica con más detalle en la sección *Armamento*, pero por ahora es suficiente con saber que existe esa diferencia.

Lo más importante es recordar que la unidad entera se ha movido si al menos una miniatura ha movido durante la fase de movimiento.



TIRADA PARA IMPACTAR

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

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

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

Los resultados necesarios para impactar pueden recordarse fácilmente, ya que tan solo hace falta restar a 7 la HP de la miniatura que dispara. El resultado de esta operación indica el resultado mínimo que debe obtenerse. Por ejemplo, una miniatura con HP2 necesitará obtener un 5 o más ($7-2=5$).

Ten en cuenta que el resultado mínimo para impactar siempre es 2. En la tirada para impactar, no existe ningún impacto automático, por lo que el resultado de 1 siempre indica un fallo.

La recompensa por la traición es el castigo

HABILIDAD DE PROYECTILES DE 6 O MÁS

Rara vez te encontrarás con una HP de 6 o más, pero, si se da el caso, esa miniatura podrá repetir la tirada cuando saque un 1 en la tirada para impactar en ataques a distancia. La segunda tirada tiene menos posibilidades de impactar (el número mínimo necesario se indica en cursiva en la tabla inferior, después de la barra oblicua).

HP de la miniatura	6	7	8	9	10
Resultado para impactar	2/6	2/5	2/4	2/3	2/2

Por ejemplo, una miniatura con una HP de 7 realiza un disparo con su pistola. Saca un 1, falla, pero gracias a su excepcional HP puede repetir la tirada. Sin embargo, esta vez no impactará con un 2, sino con un 5.

Si una miniatura tiene una regla especial que le permite repetir una tirada para impactar (como, por ejemplo, una arma de precisión), esta regla tiene preferencia, por lo que la tabla anterior ya no debe aplicarse. En cambio, con esta regla, las oportunidades de impactar en la segunda tirada son las mismas que para la primera, dependiendo de la HP de la miniatura. ¡Recuerda que el dado solo puede volver a tirarse una vez!

TIRADAS RÁPIDAS CON ARMAS DIFERENTES

Cuando una unidad dispara, todas sus armas lo hacen simultáneamente, por lo que debes realizar todas las tiradas para impactar a la vez. A veces, en una misma unidad se disparan diferentes armas, o miniaturas con distinta HP, en cuyo caso lo más fácil es usar un dado de diferente color para poder diferenciarlos claramente. Por ejemplo, una escuadra podría incluir varios bólteres, un rifle de plasma y un cañón láser. En este caso, podrías usar dados blancos para los disparos de los bólteres, uno verde para los del rifle de plasma y uno rojo para los del cañón láser. O también puedes realizar una tirada de dados por cada arma o miniatura diferente, para distinguir claramente qué dados corresponden a cada arma o miniatura.

“Dejad que los Orkos vengan a miles, o a decenas de miles; los estaremos esperando. Este mundo es del Emperador, no suyo, y lo limpiaremos con su sangre”.

Pedro Kantor, Señor de los Puños Carmesíes



TIRADA PARA HERIR

Impactar en el objetivo no siempre es suficiente para dejarlo fuera de combate. El disparo puede no causar más que una herida superficial o un rasguño.

Para decidir si un impacto causa alguna herida, hay que comparar la Fuerza del arma con la Resistencia del objetivo. Cada arma tiene su propio atributo de Fuerza, que se incluye en la descripción de la misma. Estos son algunos ejemplos de armas y su valor de Fuerza.

Arma	Fuerza
Bólter	4
Rifle de plasma	7
Cañón láser	9

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

Ejemplo: un Marine Espacial con un bólter impacta en un Orko. El bólter tiene Fuerza 4 y el Orko tiene Resistencia 4. Al consultar la tabla, observamos que hay que obtener un resultado de 4 o más para herir al Orko. Si el resultado obtenido es igual o superior a 4, el Orko sufrirá una herida.

MÚLTIPLES VALORES DE RESISTENCIA

Se puede dar el caso de que en una misma unidad haya miniaturas con diferentes atributos de Resistencia.

En este caso, y para evitar complicaciones, tira para herir usando el atributo de Resistencia mayoritario de la unidad. Si no existe mayoría, utiliza el atributo de Resistencia más alto de toda la unidad.

Por ejemplo, en una unidad formada por Gretchins y un kaporal orko, se usará la Resistencia del Gretchin, que es de 3, para todas las miniaturas. Solo si la unidad ha sido reducido a dos miniaturas (el kaporal y un único Gretchin), cuando los enemigos realicen la tirada para herir deberán tener en cuenta la Resistencia del Orko (4) para ambas miniaturas.

Tirada rápida

Pronto te acostumbrarás al sistema de las tiradas para impactar, para herir y de salvación. Es más rápido coger el dado con el que se ha obtenido un resultado satisfactorio en cada paso y tirarlo de nuevo.

Dados borrachos

En algunas ocasiones, puede que un dado acabe en una grieta del terreno o entre dos secciones del tablero y no quede con una de sus caras completamente plana. A esto lo llamamos "dado borracho". Algunos jugadores determinan que si esto ocurre se vuelva a tirar. Lo habitual es que lo hagan si no están seguros del resultado. Claro que, si tu tablero de juego está muy texturizado y provoca muchos dados borrachos (o simplemente lo prefieres así), puedes realizar todas tus tiradas en una bandeja o en la tapa de una caja.

Dado al suelo

Generalmente, no cuenta el resultado de un dado que ha acabado en el suelo (¡no hace falta que pongas una lámpara debajo del sofá para saber si has superado tu tirada de salvación!). La mayoría de jugadores están de acuerdo en volver a tirar ese dado. Sin embargo, otros jugadores dicen que si tus dados abandonan el tablero, fallas la tirada (después de todo, si tú no tienes puntería con tu dado, ¿qué puntería tendrán tus guerreros?!).

TABLA PARA HERIR

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

Un resultado de N en la tabla indica que el impacto no tiene efecto alguno. Un objetivo con la Resistencia indicada no puede resultar herido por un impacto con esa Fuerza tan endeble. Ten en cuenta que un resultado de 1 nunca inflige una Herida, independientemente de su Fuerza.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Antes de retirar las bajas, el jugador puede efectuar una tirada de salvación para averiguar si la miniatura evita el daño gracias a su armadura, a algún tipo de aparato o habilidad protectora, o a algún elemento de escenografía que le proteja.

Si todas las miniaturas de una unidad son iguales y cada una tiene una única herida, como por ejemplo una escuadra de exploradores eldars o guerreros necrones, el proceso es bien sencillo. Tira a la vez tantos dados como tiradas de salvación debas realizar (como se describe más abajo) y retira la miniatura que tú quieras como baja por cada resultado fallido.

Sin embargo, lo habitual es que una única unidad incluya miniaturas con armas o equipo diferentes y personajes con distintos atributos (a veces, incluso con diferente armadura). En estos casos, necesitamos saber exactamente quién ha sido herido, por lo que la fase de disparo es un poco más compleja. Las heridas que ha sufrido la unidad se deben repartir entre las miniaturas antes de realizar las tiradas de salvación. Este paso extra se explica más adelante, después de las reglas básicas (página 25).

TIRADAS DE SALVACIÓN POR ARMADURA

La mayoría de unidades están equipadas con algún tipo de protección o armadura (aunque tan solo sea un casco). Algunas criaturas ya tienen una protección natural, como un exoesqueleto quitinoso o gruesas placas óseas. Si una miniatura tiene un atributo de Tirada de Salvación (S) de 6 o mejor, podrá efectuar una tirada para establecer si su armadura evita la herida. Esta tirada se denomina *tirada de salvación por armadura*.

Tira 1D6 por cada herida que ha sufrido la miniatura en la fase de disparo y compara el resultado con su valor del atributo Tirada de Salvación (S). Si el resultado de la tirada es igual o superior al atributo S, la miniatura no sufrirá la herida. Si, por el contrario, el resultado es más bajo que el atributo S, la armadura no puede proteger a su portador y la miniatura sufre una herida. Esto significa que, a diferencia de otros atributos, cuanto más bajo sea el atributo Tirada de Salvación, menos probabilidades tendrá esa miniatura de ser herida.

En la siguiente tabla se indica el resultado mínimo que hay que obtener en 1D6 varía según el tipo de armadura:

Armadura	S
Armadura orka	6
Armadura antifrag de la Guardia Imperial	5
Servoarmadura de los Marines Espaciales	3

Ejemplo: un Marine Espacial equipado con servoarmadura es impactado y herido. El Marine Espacial puede efectuar una tirada de salvación por armadura de 3; al tirar un dado obtiene un resultado de 5, por lo que la herida queda anulada y la miniatura no sufre daño alguno, ya que el disparo rebota en su servoarmadura.

Factor de Penetración

Algunas armas muy poderosas son capaces de atravesar con facilidad incluso los tipos más resistentes de armadura. Esto queda reflejado en el Factor de Penetración del

arma (FP). Prácticamente todas las armas poseen un FP. A continuación, indicamos los factores de penetración de algunas armas:

Arma	FP
Bólder	5
Bólder pesado	4
Cañón láser	2

El valor del FP indica las *tiradas de salvación por armadura* que el arma puede ignorar, por lo que cuanto menor sea el valor, más poderosa será el arma. Un arma descrita como "FP –" no tiene Factor de Penetración y en ningún caso impide la *tirada de salvación por armadura* del objetivo.

- Si el FP del arma es igual o inferior a la *tirada de salvación por armadura* del objetivo, el arma será suficientemente poderosa como para atravesar la armadura y el objetivo no podrá efectuar ninguna *tirada de salvación por armadura*. La armadura será totalmente inútil contra los disparos de esa arma.
- Si el FP del arma es superior a la *tirada de salvación por armadura* de la miniatura objetivo, ésta podrá efectuar con normalidad su *tirada de salvación por armadura*.

Ejemplo: un bólder con FP5 puede anular las tiradas de salvación por armadura de 5+ ó 6. Un bólder pesado tiene FP4, por lo que anula las tiradas de salvación por armadura de 4+, 5+ ó 6. ¡Y un cañón láser con FP2 ignora incluso la mejor armadura posible!

TIRADAS DE SALVACIÓN INVULNERABLE

Algunos guerreros están protegidos por algo más que una armadura física. Pueden estar protegidos por pantallas de energía, envueltos en energías místicas o poseer un metabolismo alienígena que les permite ignorar impactos que abrirían un agujero en un tanque. Las miniaturas con estos equipos o habilidades pueden efectuar una *tirada de salvación invulnerable*. Estas son diferentes de las *tiradas de salvación por armadura* puesto que pueden efectuarse siempre que la miniatura sufra una herida (el FP de las armas atacantes no tienen ningún efecto). Incluso si recibe una herida que ignora las *tiradas de salvación por armadura*, un guerrero siempre podrá efectuar una *tirada de salvación invulnerable*.

"Igual que nuestros cuerpos están blindados con adamantio, nuestras almas están protegidas por la lealtad. Igual que nuestros bólteres están cargados con la muerte de los enemigos del Emperador, nuestros pensamientos están cargados de sabiduría. Igual que nuestras filas avanzan, lo hace nuestra devoción porque ¿no somos Marines? ¿No somos los elegidos del Emperador, sus leales sirvientes hasta la muerte?"

Capellán Fergus Nils

TIRADAS DE SALVACIÓN POR COBERTURA

La cobertura protege a las tropas de las explosiones y disparos enemigos, pues les permite agachar la cabeza o cubrirse detrás de una roca y, posiblemente, evitar ser heridas. Por esto, las unidades que se encuentren en una cobertura o detrás de ella podrán efectuar una *tirada de salvación por cobertura*. La ventaja de las *tiradas de salvación por cobertura* es que no se ven afectadas por el FP del arma, por lo que las unidades a cubierto siempre podrán efectuar esta tirada, sin importar el arma con que les hayan disparado.

¿Qué se considera cobertura?

La cobertura es, básicamente, cualquier cosa que pueda esconder a un objetivo o protegerlo de los disparos. Por ejemplo, un obstáculo pequeño (como un seto) donde se puedan esconder los soldados, pero que ni tan solo reduce la potencia de los disparos enemigos, confiere una *tirada de salvación por cobertura* de 5+; las fortificaciones creadas para tal propósito confieren una *tirada de salvación por cobertura* de 3+, y casi todo lo demás, de 4+. La tabla inferior nos lo muestra con más detalle. Antes de desplegar sus ejércitos, es mejor que los jugadores se pongan de acuerdo sobre qué tipo de protección ofrece cada elemento de escenografía del campo de batalla.

TABLA DE COBERTURA

Tipo de cobertura	Tirada de salvación
a) Alambrada, cercas de malla	6+
b) Hierba alta, campos de cultivo, arbustos, setos, vallas	5+
c) Unidades (amigas o enemigas), trincheras, pozos de tirador, trampas antitanque, emplazamientos, sacos de arena, barricadas, troncos, tuberías, cajas, barriles, cimas de colinas, bosques, junglas, ruinas, cráteres, escombros, rocas, restos, muros, edificios	4+
d) Fortificaciones	3+

¿Cuándo una minatura está a cubierto?

Cuando cualquier parte del cuerpo de la minatura objetivo (como se define en la página 16) está cubierta, desde el punto de vista del que dispara, se considera que la minatura objetivo está a cubierto. Esta regla es intencionadamente generosa y representa el hecho de que el guerrero, que no la minatura, está intentando ponerse a cubierto (así como el humo, explosiones y escombros voladores que están afortunadamente ausentes del campo de batalla).

Las miniaturas pueden disparar por encima del terreno intermedio si son lo bastante altas o están sobre algún elemento de escenografía y su línea de visión es completamente clara. Como siempre, determina su línea de visión poniéndote detrás de su cabeza y comprobando "qué es lo que ven".

Miniaturas en la línea de fuego

Si un objetivo está parcialmente a cubierto por otras miniaturas, recibe una *tirada de salvación por cobertura* de 4+, como si estuviera detrás de un elemento de escenografía.

Esto no quiere decir que estas miniaturas en la línea de visión literalmente detengan los disparos, pero, puesto que tapan la línea de visión del atacante, éste no puede apuntar bien. Si se supera la *tirada de salvación por cobertura*, se considera que el atacante no ha disparado, perdiendo su oportunidad de hacerlo cuando el objetivo estaba a la vista. Si las miniaturas en la línea de fuego eran amigas, representa que el que dispara habrá tenido miedo de disparar a sus camaradas; mientras que, si eran enemigas, el que dispara se ha distraído ante una posible amenaza inmediata.

Las rocas u otros elementos decorativos que los jugadores hayan colocado en la peana de sus miniaturas siempre se ignoran a efectos de determinar la cobertura (¡no puedes llevar la cobertura a cuestas!).

"Si todo falla, agacháos. Como medida defensiva no es adecuada, pero es increíblemente tranquilizadora por un segundo o dos".

Señor Corvis de Petrax



Excepciones

Para poder hacer una partida más fluida, existen excepciones en las *tiradas de salvación por cobertura*:

- **La propia unidad:** del mismo modo que pueden trazar una línea de visión a través de miembros de su misma unidad, las miniaturas siempre podrán disparar, y ser disparadas, a través de miembros de su propia unidad sin *tirada de salvación por cobertura* posible.
- **Dentro de la escenografía de área:** las miniaturas objetivo cuyas peanas estén, como mínimo parcialmente, dentro de una escenografía de área, se considerarán a cubierto, sin importar de dónde proceda el disparo. Esto hace que sea bastante fácil meterse o ponerse detrás de un elemento de escenografía que proporcione cobertura.
- **Disparar a través de unidades o de escenografía de área:** si una miniatura dispara a otra entre los huecos que hay dentro de los elementos de escenografía de área (por ejemplo, entre dos árboles de un bosque) o entre miniaturas de una unidad en la línea de fuego, el objetivo también está a cubierto, incluso si es completamente visible. Esto no sucede si los disparos pasan por encima de la escenografía de área o sobre una unidad en vez de pasar por en medio (mira el diagrama de esta página).
- **Disparar fuera de la escenografía de área:** las miniaturas que estén disparando desde dentro de una escenografía de área tendrán un buen campo de visión. Por lo tanto, podrán disparar a través de como máximo 5 cm de la escenografía de área que ocupan, sin que el terreno le confiera a la miniatura objetivo una *tirada de salvación por cobertura*. Por supuesto, recuerda que las miniaturas necesitan ver a su objetivo para poder disparar.
- **Disparar por encima de una barrera:** las miniaturas que estén en contacto con un elemento de escenografía lineal, como muros bajos, barricadas, trampas antitanque o vallas, podrán disparar al enemigo desde el otro lado sin que la barrera obstaculice sus disparos.

Unidades parcialmente a cubierto

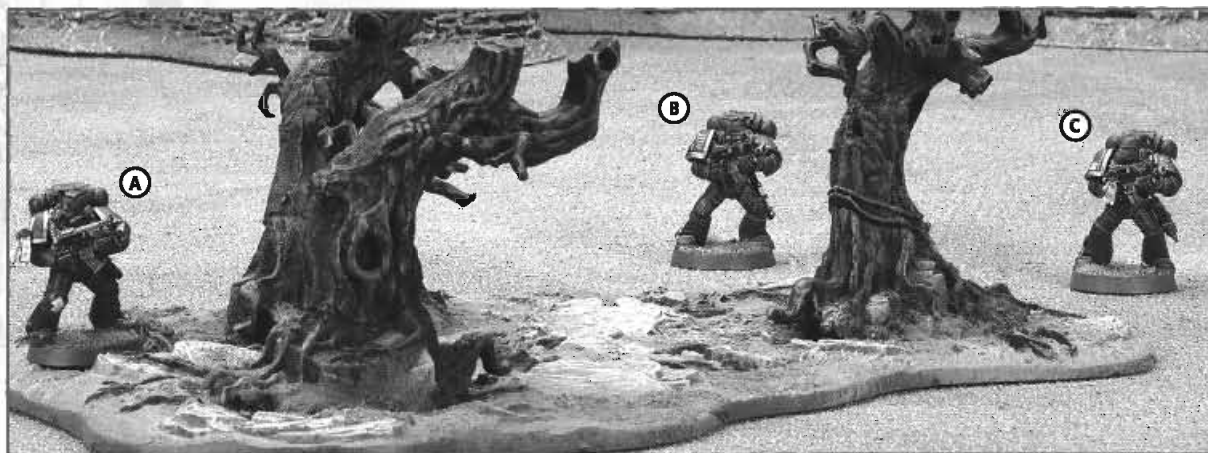
A veces una unidad está parcialmente a cubierto, con algunas de sus miniaturas a cubierto y otras no. En este caso debe determinarse si la mayoría de las miniaturas están a cubierto. Las miniaturas de la unidad que estén completamente fuera de la línea de visión se considerarán también a cubierto a estos efectos.

Si la mitad o más de las miniaturas de la unidad objetivo están a cubierto, la unidad entera estará a cubierto y todas las miniaturas que la forman podrán efectuar *tiradas de salvación por cobertura*.

Si menos de la mitad de las miniaturas de la unidad están a cubierto, la unidad entera está expuesta al enemigo y ninguna podrá realizar *tiradas de salvación por cobertura*.

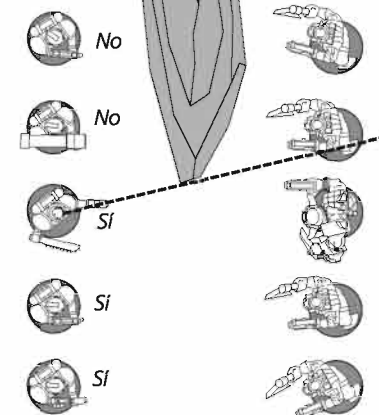
Evidentemente, estar o no en cobertura depende de la posición de los que disparan así como de la del objetivo. Si solo dispara una miniatura, será fácil determinar cuántas miniaturas de la unidad objetivo están a cubierto desde su punto de vista. Si disparan varias miniaturas, necesitarás determinar cuántas miniaturas están a cubierto desde el punto de vista de la mayoría de las miniaturas que disparan. Si la mayoría de ellas tienen vía libre hacia la mayoría de las miniaturas de la unidad objetivo, la unidad no podrá realizar *tiradas de salvación por cobertura*. En caso contrario, sí. Puede resultar un poco complicado, pero en la mayoría de casos se ve claramente si una unidad está a cubierto o no.

En los casos en los que no sea obvio si una unidad está a cubierto o no, lo normal es aplicar la regla anterior y contar cuántas miniaturas están a cubierto desde el punto de vista de cada miniatura que dispara. Como este proceso puede llevar mucho tiempo, para una resolución rápida (aunque menos precisa), los jugadores podrán decidir que estas unidades están a cubierto, pero con una *tirada de salvación por cobertura* un punto inferior a lo habitual. Por ejemplo, si la unidad está parcialmente a cubierto detrás de un edificio o de otra unidad, tendrá una *tirada de salvación por cobertura* de 5+ (su *tirada de salvación por cobertura* habitual es de 4+). Observa los ejemplos de los diagramas de la página siguiente, donde las unidades están parcialmente a cubierto.

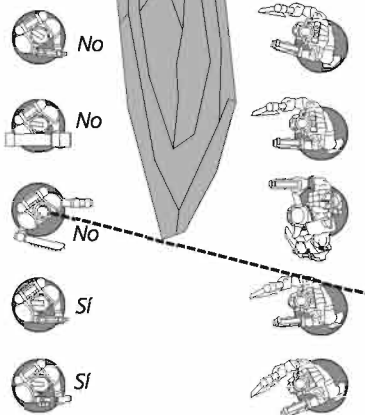


La miniatura A está dentro de una escenografía de área, por lo que está a cubierto. La miniatura B no está dentro de la escenografía de área, pero está entre dos elementos de esta escenografía de área (igual que si estuviera entre dos miniaturas de una unidad en la línea de fuego), por lo que también está a cubierto. Sin embargo, la miniatura C no está en cobertura.

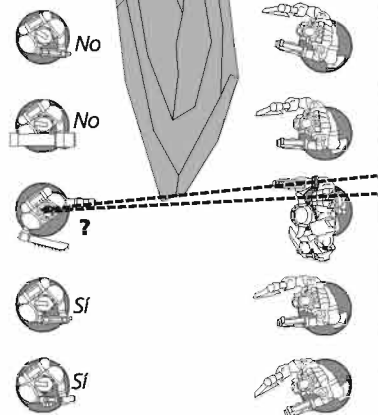
Unidades parcialmente a cubierto



Esta unidad no está a cubierto, por lo que NO tiene tirada de salvación por cobertura.



Esta unidad está a cubierto. Tirada de salvación por cobertura de 4+.



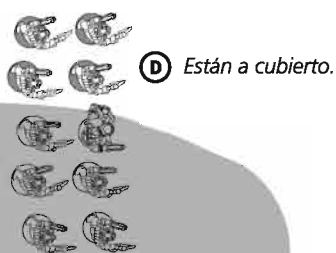
¿Esta unidad está a cubierto? Tirada de salvación por cobertura de 5+.

En el caso A, la mayoría de los Marines Espaciales que disparan (tres miniaturas de cinco) tienen una clara línea de visión para disparar a las miniaturas de la unidad objetivo (tienen línea de visión a tres de los cinco Orkos). La unidad de Orkos no tiene tirada de salvación por cobertura.

En el caso B, solo dos de los cinco Marines Espaciales tienen una clara línea de visión para disparar a la mayoría de miniaturas de la unidad objetivo. Por lo tanto, la unidad de Orkos tiene una tirada de salvación por cobertura de 4+ (puesto que las rocas están en medio).

En el caso C, dos Marines Espaciales tienen una clara línea de visión para disparar a la mayoría de las miniaturas de la unidad objetivo y otros dos no la tienen. Los jugadores observan desde el punto de vista de la miniatura en el centro de la unidad y deciden que es imposible estar seguros que tenga un tiro claro a al menos 3 Orkos. En este caso, deciden otorgar a la unidad orka una tirada de salvación por cobertura de 5+.

Unidades parcialmente a cubierto



Están a cubierto.

Están a cubierto.

Están a cubierto.

¡FUEGO!

No están a cubierto.

¿Están a cubierto?

La unidad A está completamente a la vista, al igual que el kamión. La mayoría de miniaturas de la unidad C también está a la vista. La mayor parte de la unidad B está a cubierto detrás de otras miniaturas y la mayoría de miniaturas de la unidad D está a cubierto dentro de la escenografía de área. El caso de la unidad E no es tan obvio. Los jugadores pueden contar los Orkos que están a cubierto desde el punto de vista de cada Marine Espacial o proporcionarles a los Orkos una tirada de salvación por cobertura de 5+, en vez de 4+.

¡CUERPO A TIERRA!

Si los guerreros se ven amenazados por muchos disparos, pueden agacharse para vivir un poco más de tiempo mientras esperan refuerzos.

Después de que el enemigo haya efectuado las tiradas para impactar y para herir contra cualquiera de tus unidades, pero antes de realizar las tiradas de salvación o retirar las bajas, puedes declarar que la unidad se tira *¡Cuerpo a tierra!* Para representarlo, coloca un marcador cerca de la unidad (también puedes poner las miniaturas boca abajo). Las miniaturas de una unidad que se haya tirado *¡Cuerpo a tierra!* reciben inmediatamente +1 en sus *tiradas de salvación por cobertura*. Las unidades que no estén a cubierto pueden tirarse *¡Cuerpo a tierra!* tirándose al suelo (o alguna otra técnica de evasión) para obtener una *tirada de salvación por cobertura* de 6+.



El inconveniente de estar cuerpo a tierra es que la unidad no puede hacer nada hasta el final de su siguiente turno. En ese momento, la unidad volverá a levantarse, el marcador se retirará y la unidad seguirá actuando de la forma habitual.

Mientras esté cuerpo a tierra, la unidad no podrá hacer nada por propia voluntad, pero podrá reaccionar de la forma habitual si se ve afectada por las acciones enemigas (por ejemplo, realizar un *chequeo de moral*). Si la unidad tiene que *retirarse*, volverá a la normalidad inmediatamente. Si es asaltada, el combate se resolverá de la forma habitual, pero no recibirá la ventaja de estar a cubierto porque no está preparada para recibir la carga (véase la página 36).

**“Cura al que puede continuar luchando.
Dale paz al que no puede.
Al que está muerto,
quítale las pertenencias del capítulo”.**

Macstro del Apotecarion Aslon Marr

MINIATURAS CON MÁS DE UNA TIRADA DE SALVACIÓN

A veces, una miniatura puede disponer de una *tirada de salvación por armadura* y, además, una *tirada de salvación invulnerable*, como les ocurre a los capellanes de los Marines Espaciales, que están equipados con una servoarmadura y una pantalla de energía generada por su rosarius. Y, por si fuera poco, también pueden encontrarse a cubierto. En estos casos, la miniatura solo podrá realizar una tirada de salvación, pero con la ventaja de poder elegir la que más le beneficie.

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

Si una misma unidad puede beneficiarse de diferentes tipos de cobertura, por ejemplo si está detrás de un seto (*tirada de salvación por cobertura* 5+) y un muro bajo (4+), la unidad utilizará la *tirada de salvación por cobertura* que más le beneficie (en este caso, 4+).

TIRADA DE SALVACIÓN MÁXIMA

Algunas miniaturas obtienen beneficios adicionales por algunas reglas que mejoran su tirada de salvación en +1 o incluso +2. Sin embargo, ninguna tirada de salvación (*por cobertura, por armadura o invulnerable*) puede ser mejor de 2+. Un resultado de 1 en el dado siempre se considera un fallo.

RETIRAR LAS BAJAS

Por cada miniatura que falle su tirada de salvación, la unidad sufre una herida no salvada. Por supuesto, esto también incluye las heridas que no tienen tiradas de salvación, como las de las armas con un FP muy elevado. La mayoría de miniaturas tiene una única Herida en su perfil, en cuyo caso, por cada herida que no se supere, se deberá retirar como baja una miniatura del tablero. Mientras todas las miniaturas de una misma unidad tengan el mismo perfil, reglas especiales, armas y equipo, el jugador que las controle podrá elegir qué miniaturas retirará de la partida.

Ten en cuenta que todas las miniaturas de la unidad objetivo pueden ser impactadas, heridas y retiradas como bajas, incluso las miniaturas que estén completamente fuera de la línea de visión del que dispara. Esto puede resultar un poco raro, pero representa el hecho de que la verdadera acción del campo de batalla no es tan estática como nuestras miniaturas. En el mundo real, los guerreros, tanto los que disparan como los que son disparados, cambian de sitio constantemente y las balas reales tienen la mala costumbre de rebotar o, simplemente, ¡de atravesar un terreno que proporciona cobertura!

Las bajas no tienen por qué estar muertas, puede que hayan quedado inconscientes o incapacitadas, o demasiado graves para seguir luchando. De cualquier manera, no pueden seguir participando en la batalla.

UNIDADES COMPLEJAS

Las reglas para las tiradas de salvación y para retirar las bajas que hemos comentado hasta ahora se centran en la idea de que todas las miniaturas de la unidad objetivo son idénticas en términos de la partida. Esto significa que deben tener el mismo perfil de atributos, las mismas reglas especiales y las mismas armas y equipo.

Evidentemente, hay unidades que pueden incluir miniaturas diferentes y, cuando se da el caso, hay que realizar otro paso para determinar qué guerreros han sido impactados y por qué armas. En ese caso, los pasos a seguir son:

Una vez determinado el número de heridas sufridas, el jugador que dirige la unidad objetivo debe decidir qué miniaturas han resultado heridas, repartiendo las heridas entre los guerreros que él quiera. Recuerda que pueden resultar heridas todas las miniaturas, no solo las que están en la línea de visión del que dispara.

El jugador debe asignar una herida a cada miniatura de la unidad objetivo antes de asignar una segunda.

Cuando todas las miniaturas de la unidad tengan asignada una herida, el proceso se repite y el jugador debe asignar una segunda herida a las miniaturas antes de asignar una tercera, y así sucesivamente, hasta que se hayan asignado todas las heridas.

Pensamos que la manera más fácil de hacerlo es, literalmente, coger cada dado que ha causado una herida y colocarlo junto a la miniatura a la que se asigna esa herida. Es importante saber qué arma ha causado las diferentes heridas porque algunas pueden anular la tirada de salvación del objetivo, por lo que es útil diferenciar las armas con dados de colores.

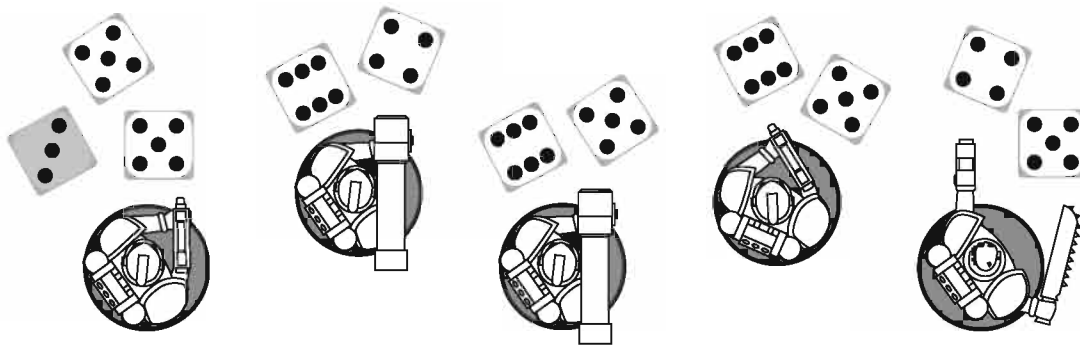
TIRADAS DE SALVACIÓN

Una vez se han asignado las heridas, todas las miniaturas de la unidad que sean idénticas desde el punto de vista de la partida realizarán sus tiradas de salvación a la vez. El propio jugador decidirá qué bajas retira de entre estas miniaturas idénticas. Si hay otro grupo de miniaturas idénticas en la unidad, el jugador volverá a repetir el último paso, y así sucesivamente.

Finalmente, el jugador efectuará una tirada independiente por cada miniatura diferente en términos de juego. Si alguna de estas miniaturas diferentes sufre una herida y se falla su tirada de salvación, será ésta miniatura la que se retire y, si estaba equipada con un arma diferente, los miembros de su unidad no podrán recoger el arma. Se considerará que él era el único que había sido entrenado para usar esa arma, o que el arma se ha estropeado y ya no funciona.

El diagrama inferior muestra cómo funciona el proceso. Aunque al principio te parezca difícil, ya verás como te acabas acostumbrando.

Asignar heridas en una unidad compleja



Esta escuadra de combate de Marines Espaciales devastadores está formada por cinco miniaturas: dos con bólteres, dos con lanzamisiles y un sargento veterano (que tiene un perfil y un equipo diferente a los otros). La unidad ha sufrido once heridas: diez heridas de armas cuyo FP no es suficientemente alto para penetrar su armadura, y una de un arma con un FP alto (p.ej., un rifle de fusión). Esto se traduce en dos heridas para cada miniatura y una herida adicional.

El jugador de los Marines Espaciales indica las miniaturas impactadas colocando los dados junto a las miniaturas como se indica en el dibujo). Asigna una herida, la del rifle de fusión (dado gris) y la herida adicional a un Marine Espacial con bólter, y dos heridas normales a las demás

miniaturas. Intenta minimizar el daño destinando la peor herida (la del rifle de fusión) y la herida adicional a la misma miniatura.

Realiza una tirada de salvación con cuatro dados para los Marines Espaciales con bólter y falla dos. Debe retirar tres miniaturas (dos heridas no salvadas y una que no puede evitar por anular el FP del rifle de fusión la tirada de salvación por armadura), pero como hay solo dos miniaturas idénticas en este grupo, tiene que retirar ambas. Después, tira los cuatro dados para las tiradas de salvación de los Marines Espaciales con lanzamisiles, y falla una, por lo que tiene que retirar una de las miniaturas. Finalmente, realiza las tiradas de salvación para el sargento veterano y las supera.

MINIATURAS CON MÚLTIPLES HERIDAS

Los individuos especialmente heroicos y resistentes como los comandantes marines espaciales, o algunas terroríficas monstruosidades alienígenas como los tiranos de enjambre tiránidos, pueden sufrir heridas que matarían a cualquier guerrero normal y, aun así, seguir luchando. Para representar esto, el atributo de Heridas de estos personajes es superior a uno.

Cuando una miniatura con más de una Herida en su atributo sufre una herida y falla su tirada de salvación, tendrá que reducir su atributo de Heridas en un punto. Cuando el atributo de Heridas de la miniatura quede reducido a cero, tendrá que retirarse del campo de batalla como una baja más. Así, una miniatura con un atributo de Heridas de 3 tan solo morirá después de haber sido herida tres veces. Anota en un trozo de papel o coloca un dado junto a su peana para indicar las heridas que vaya sufriendo la miniatura.

MUERTE INSTANTÁNEA

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

Ejemplo: un capitán de los Marines Espaciales tiene Resistencia 4 y 3 Heridas. En un principio, puede sobrevivir a dos Heridas antes de ser retirado como una baja más al sufrir la tercera herida. Sin embargo, si tiene la desgracia de ser herido por un misil perforante (Fuerza 8, un arma utilizada normalmente para destruir tanques), morirá inmediatamente aunque tan solo haya sufrido una herida, ya que la Fuerza del misil es el doble de su Resistencia.

Algunas miniaturas pueden mejorar su atributo de Resistencia gracias a diversos elementos de equipo, como las motocicletas, marcas del Caos, etc. Estos modificadores no se aplican a la hora de determinar la *muerte instantánea* de una miniatura (p. ej., montar en una motocicleta no impide ser vaporizado por un cañón láser). Esto se representa mediante dos valores en el atributo de Resistencia del perfil de la miniatura, uno de los cuales se muestra entre paréntesis. Utiliza el valor más bajo para calcular la *muerte instantánea*.

¡QUEMAD AL HEREJE!

¡MATAD AL MUTANTE!

¡PURGAD AL IMPURO!

UNIDADES CON MINIATURAS CON MÚLTIPLES HERIDAS

Las unidades compuestas por miniaturas con múltiples heridas en su perfil de atributos, como los guerreros tiránidos o los nobles orkos, no son muy habituales. Determinar cómo repartir las heridas y retirar las bajas de este tipo de unidades es más complejo, así que si no tienes ninguna de estas unidades en tu ejército, no hace falta que leas esta página!

Si una unidad está compuesta en su totalidad por miniaturas idénticas en términos de juego y que resisten múltiples heridas, realiza todas las tiradas de salvación a la vez.

Si la unidad incluye miniaturas diferentes, primero asigna las heridas. Después, realiza las tiradas de salvación de las miniaturas idénticas a la vez, de la manera habitual.

Cuando hayas determinado el número de heridas que no se han superado en las tiradas de salvación de un grupo de miniaturas con múltiples heridas, debes retirar como bajas miniaturas completas siempre que sea posible. No se pueden “repartir” las heridas entre las miniaturas para evitar sufrir bajas. Anota las heridas de más que ha sufrido la unidad como hemos explicado anteriormente. Si una unidad tiene solo una miniatura con múltiples heridas, realiza sus tiradas de salvación aparte y anótalas para no perder la cuenta.

Por ejemplo, una unidad de cuatro nobles orkos, en la que cada uno resiste 2 Heridas. Tres de los nobles son idénticos, mientras que el otro lleva un arma más potente. Si la unidad sufre nueve heridas, el jugador deberá asignar dos a cada miniatura y la herida restante la asignará a un noble normal. El jugador realiza siete tiradas de salvación para los tres nobles normales y falla tres. No puede repartir las tres heridas entre los tres nobles, pero puede retirar una miniatura y anotar otra herida a un noble normal. A continuación, realiza dos tiradas de salvación para el noble con el arma más potente y falla una, por lo que debe anotar que este noble también tiene una herida. La unidad es atacada por otro enemigo y sufre una única herida. Esta matará automáticamente al noble herido, pues no podrá asignarla al noble sano.

Si entre las heridas que fallan la tirada de salvación hubiera alguna que inflige una *muerte instantánea*, el jugador deberá, en primer lugar, y si es posible, retirar una miniatura que no haya sufrido ninguna herida anterior por cada herida que cause *muerte instantánea*, y luego proceder de la forma habitual (eso se debe hacer por cada grupo de miniaturas con múltiples heridas). Esta regla sirve para que los jugadores eviten asignar heridas normales a la miniatura que ya ha sufrido la *muerte instantánea*.

En el ejemplo anterior, si una de las tres heridas falladas en las tiradas de salvación del noble normal hubiera causado una muerte instantánea, el jugador debería retirar para esta herida a un noble que no haya sido herido y otro noble normal por las otras dos heridas que han fallado la tirada de salvación. Esto dejaría vivos a un único noble normal y al noble con el arma más poderosa con una herida.

ARMAMENTO

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

Cada arma tiene un perfil que consiste en una serie de elementos, como por ejemplo:

Nombre	Alcance máximo	Fuerza	Factor de Penetración	Tipo
Bólder	60 cm	4	5	Fuego rápido

ALCANCE MÁXIMO

El alcance viene indicado en centímetros. Si en el alcance del arma se indica "plantilla", el arma utiliza la plantilla con forma de lágrima del lanzallamas (cuyo método de utilización exacto se explica más adelante).

FUERZA

Tal y como se explica en la sección *Fase de disparo*, al efectuar la tirada para herir con un disparo se usa la Fuerza del arma en vez de la de su portador.

FACTOR DE PENETRACIÓN (FP)

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

TIPO

Un arma puede clasificarse como *fuego rápido*, *pistola*, *asalto*, *pesada* o *artillería*. Estas características (descritas en la página 28) sirven para determinar la portabilidad del arma y cómo afecta a la manera de disparar en relación al movimiento de la miniatura durante su fase de movimiento.

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

Recuerda que no es necesario que cada miniatura de la unidad dispare su arma. Sin embargo, si una miniatura dispara, debe utilizar todos los disparos del arma y no reducirlos (por ejemplo, un arma del tipo Pesada 3 no puede realizar solo dos disparos).

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

CARACTERÍSTICAS ADICIONALES

Además de su tipo, un arma puede tener características adicionales que definan la forma en la que funciona. Éstas se añaden al tipo de arma en su perfil e incluyen características como el *sobrecalentamiento* o ser un arma de *área*. Un arma puede tener una de estas características, varias o ninguna.

Para un Marine Espacial,
el bólder es mucho más que un arma;
es un instrumento de la divinidad de la
Humanidad, el que lleva la muerte a
sus enemigos. Sus aullantes explosiones
son oraciones a los dioses de la batalla.



TIPOS DE ARMAMENTO

ARMAS DE FUEGO RÁPIDO

Las armas de fuego rápido son muy comunes y generalmente adoptan la forma de rifles semiautomáticos. Su versatilidad significa que pueden disparar de manera efectiva y rápida mientras la escuadra avanza, ametrallando al enemigo siempre que esté visible, o realizar disparos únicos contra objetivos a larga distancia.

Las miniaturas equipadas con un arma de fuego rápido puede mover y disparar dos veces a un mismo objetivo que esté a una distancia máxima de 30 cm.

Si la unidad no se ha movido, las miniaturas equipadas con armas de fuego rápido podrán disparar una vez a un objetivo que esté a más de 30 cm de distancia, hasta el alcance máximo del arma. Si la unidad que dispara tiene unas miniaturas a menos de 30 cm y otras a más de 30 cm del objetivo, las situadas a menos de 30 cm realizarán dos disparos, mientras que el resto realizarán uno solo.

Las miniaturas que disparen con armas de fuego rápido en la fase de disparo no podrán asaltar en la subsiguiente fase de asalto.

Ejemplo	Alcance	F	FP	Tipo
Bólder	60 cm	4	5	Fuego rápido

ARMAS DE ASALTO

Las armas de asalto se disparan mientras el guerrero se mueve. Son armas que, o bien pueden disparar de una manera rápida, o bien son tan indiscriminadas que no hace falta más que apretar el gatillo. Por ejemplo, el lanzallamas es un arma que lanza una llamarada en forma de abanico y cuya eficacia no disminuye por el hecho de que el guerrero esté moviéndose. Esto las hace muy útiles durante los asaltos (¡de ahí su nombre!).

Las armas de asalto disparan tantas veces como se indica en su perfil, independientemente de la distancia a la que lo hagan y de si el guerrero se mueve o no.

Las miniaturas con armas de asalto pueden dispararlas en la fase de disparo y asaltar en la fase de asalto.

Ejemplo	Alcance	F	FP	Tipo
Akribriador pezado	90 cm	5	5	Asalto 3

¡Examina siempre tu equipo!

ARMAS DE FUEGO RÁPIDO (si dispara, no podrá asaltar)

Estacionario



Hasta 30 cm = 2 disparos

Alcance máximo = 1 disparo

Moviéndose



Hasta 30 cm = 2 disparos

Si una miniatura con arma de fuego rápido permanece estacionaria, puede disparar dos veces si el objetivo está a una distancia máxima de 30 cm, pero solo una hasta el alcance máximo del arma. Si la miniatura se mueve, solo podrá realizar dos disparos si el objetivo está a una distancia máxima de 30 cm.

ARMAS DE ASALTO (si dispara, podrá asaltar)

Estacionario y moviéndose



Alcance máximo del arma

Un arma de asalto siempre podrá disparar el número de veces que indica su perfil y hasta el alcance máximo de su arma, independientemente de si el guerrero se ha movido o no.

ARMAS PESADAS (si dispara, no podrá asaltar)

Estacionario



Alcance máximo del arma

Moviéndose



No puede disparar

Si una miniatura con arma pesada permanece estacionaria, puede disparar el número de veces que se indica en su perfil y hasta el alcance máximo de su arma. Si la miniatura (o su unidad) se ha movido, no podrá disparar.

ARMAS PESADAS

En esta categoría se engloban las armas pesadas que pueden ser transportadas por un hombre, como los lanzamisiles o armas más ligeras que requieren un tiempo de recarga entre disparo y disparo, que deben ser emplazadas o que poseen un considerable retroceso.

Si una unidad se mueve, no podrá disparar con sus armas pesadas; podrá mover o disparar, pero no ambas cosas. Recuerda que, si alguna de las miniaturas de la unidad se mueve, la unidad entera contará como que se ha movido ese turno, por lo que las miniaturas con armas pesadas no podrán disparar, aunque no se hayan movido. La descripción del arma indica cuántas veces puede dispararse, independientemente de su alcance. Esta clase de armas son especialmente adecuadas para proporcionar fuego de cobertura a largo alcance o para destrozor tanques y criaturas monstruosas. Las unidades que empleen armas pesadas en la fase de disparo no podrán asaltar al combate cuerpo a cuerpo en la fase de asalto.

Ejemplo	Alcance	F	FP	Tipo
Cañón láser	120 cm	9	2	Pesada 1



PISTOLAS

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

Todas las pistolas son armas de Asalto 1 y tienen un alcance de 30cm (a menos que el perfil especifique lo contrario). Además, una pistola cuenta como arma de combate cuerpo a cuerpo en la fase de asalto.

Ejemplo	Alcance	F	FP	Tipo
Pistola bólder	30 cm	4	5	Pistola

ARTILLERÍA

Las armas de artillería son tan grandes y poderosas que la infantería no puede transportarlas, sino que deben estar montadas sobre un vehículo o en la estructura de un búnker o una fortaleza. Las características de estas armas se detallan en la sección *Vehículos* (páginas 58-60)

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

CARACTERÍSTICAS ADICIONALES DE LAS ARMAS

Estas características adicionales representan las reglas adicionales que deben aplicarse al arma.

PLANTILLA

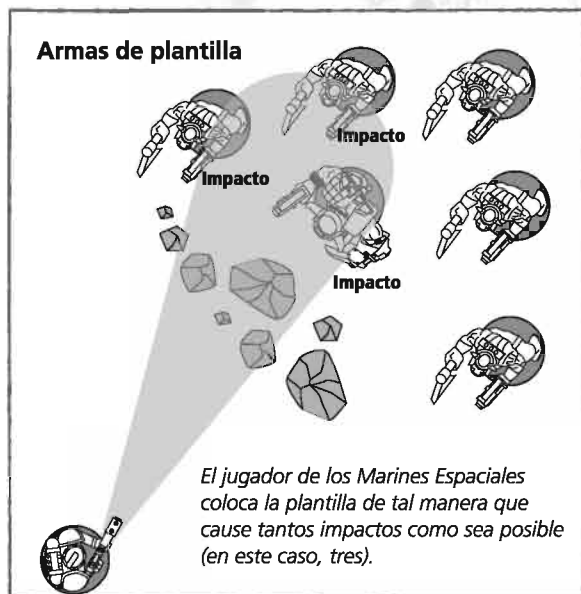
Se trata de armas indiscriminadas de corto alcance, como los lanzallamas, que tienen un área de efecto cónica representada por una plantilla (consulta el diagrama). Esta característica se indica en su perfil de atributos con la palabra "plantilla" en el apartado alcance en vez de un número.

En vez de efectuar una tirada para impactar, hay que colocar la plantilla de forma que su extremo estrecho esté en contacto con la peana de la miniatura que dispara y el resto cubra tantas miniaturas de la unidad objetivo como sea posible, sin tocar ninguna miniatura amiga. En caso de disparar contra vehículos, la plantilla tiene que colocarse de modo que cubra la mayor parte posible de vehículo sin tocar, tampoco, miniaturas amigas. Todas las miniaturas que queden completa o parcialmente tapadas por la plantilla resultan impactadas. En el caso de los vehículos, usa la dirección de la que procede el disparo para determinar cuál de los blindajes está siendo atacado. Debido a que las armas de plantilla cubren el área con combustible ardiendo, se ignoran las *tiradas de salvación por cobertura* al resolver las heridas, ¡incluso si las miniaturas están dentro de la escenografía de área! Las heridas infligidas no tienen que asignarse a las miniaturas situadas bajo la plantilla, sino que se pueden asignar a cualquier miniatura de la unidad.

Ejemplo	Alcance	F	FP	Tipo
Lanzallamas	Plantilla	4	5	Asalto 1

Múltiples armas de plantilla

Si una unidad dispara varias armas de plantilla, resuelve cada disparo, uno tras otro, como se describe en el párrafo anterior, determinando y anotando cuántos impactos inflige cada plantilla. Finalmente, dispara cualquier otra arma de la unidad, suma el total de impactos y realiza las tiradas para herir.



ÁREA

Las armas de área disparan proyectiles, misiles o descargas de energía que explotan al impactar.

Cuando se dispara un arma de área, no se efectúa la tirada para impactar, sino que se elige una miniatura enemiga visible para el que dispara y se coloca la plantilla de área de efecto (véase el diagrama), de modo que su agujero central esté sobre la peana de la miniatura objetivo, o sobre su casco si se trata de un vehículo. La plantilla no puede colocarse de manera que la peana o el casco de una miniatura amiga quede cubierta.

A continuación, determina si el disparo ha impactado en el objetivo. Si el agujero central de la plantilla está más allá del alcance máximo del arma, el disparo falla automáticamente y se retira la plantilla.

Si el objetivo está al alcance, la gran área afectada por el arma de área implica que es difícil fallar el disparo. Sin embargo, el disparo puede que no impacte exactamente donde se quería. Tira el dado de dispersión y 2D6 para determinar dónde impactan los disparos. Si obtienes un punto de mira en el dado de dispersión, el disparo impacta en el objetivo (ignora los 2D6). Si obtienes una flecha, la plantilla debe desplazarse en la dirección de ésta una distancia indicada por el resultado obtenido de restar la HP de la miniatura que dispara del resultado obtenido en la tirada de 2D6 (hasta un mínimo de 0). El resultado de esta resta indica el número de centímetros que se desvía la plantilla según el siguiente baremo: 1=3 cm; 2=5 cm; 3=8 cm; 4=10 cm; 5=12 cm; 6=15 cm; 7=18 cm; 8=20 cm; 9=22 cm; 10=25 cm; 11=28 cm; 12=30 cm.

Por ejemplo, un Marine Espacial con HP4 dispara un misil de fragmentación y al tirar el dado de dispersión obtiene una flecha. La suma de los 2D6 es 7, por lo que el arma de área se desvía 8 cm: $7-4=3$ ($3+8$ cm) en la dirección indicada por la flecha.

Ten en cuenta que es posible que el disparo se disperse e impacte más allá del alcance y fuera de la línea de visión representando los posibles rebotes, los misiles explotando a través de la cobertura y otras circunstancias aleatorias. En estos casos, los impactos se resuelven de la forma habitual y pueden impactar en unidades que estén fuera de alcance y de visión (o incluso en unidades propias o miniaturas trabadas en combate).

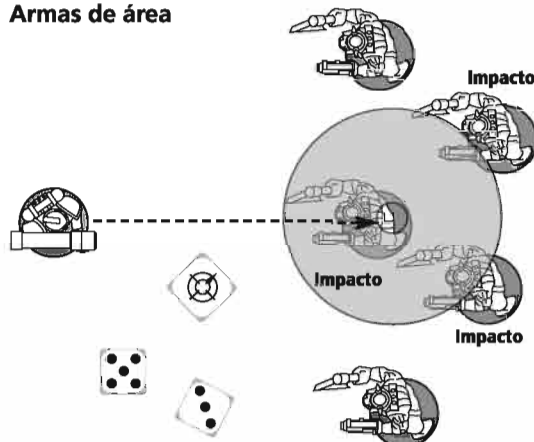
Si el impacto se dispersa de forma que el agujero central de la plantilla queda fuera de los bordes del tablero, el impacto falla totalmente y se descarta.

Una vez determinada la posición final de la plantilla, obsérvala desde encima; todas las miniaturas cuyas peanas estén completa o parcialmente cubiertas resultarán impactadas (véase el diagrama).

Una vez que se ha determinado el número de impactos infligidos en la unidad, el jugador que ha disparado realizará la tirada para herir de la manera habitual y se asignarán las heridas entre todas las miniaturas de la unidad, no solo entre las que están cubiertas por la plantilla.

Ejemplo	Alcance	F	FP	Tipo
Lanzamisiles (fragmentación)	120 cm	4	6	Pesada 1, área

Armas de área



El jugador de los Marines Espaciales ha obtenido un punto de mira, por lo que la plantilla de área de efecto no se desplaza, e impacta en tres Orkos.

Área de efecto grande

Existen dos tamaños de plantillas de área de efecto: la normal (8 cm de diámetro) y la grande (12 cm de diámetro). Esto se indica claramente en el perfil de cada arma. Ambos tipos de plantilla de área de efecto se usan de la misma manera.

Múltiples áreas de efecto

Si una unidad dispara más de un arma de área de efecto (por ejemplo, cuatro devastadores marines espaciales disparan cuatro misiles de fragmentación), debe resolverse cada disparo, uno tras otro, como se ha descrito anteriormente, determinando y anotando cuántos impactos se obtiene con cada plantilla. Por último, se disparan las demás armas de la unidad y se suman todos los impactos, antes de realizar las tiradas para herir de la forma habitual.

Armas de área y repeticiones de tirada

Si una miniatura puede repetir sus tiradas para impactar y decide hacerlo después de disparar un arma de área, el jugador debe repetir ambas tiradas, la del dado de dispersión y la de los 2D6.

Dispersión de plantillas de área de efecto

Cuando tires el dado de dispersión para determinar dónde impacta un arma, deberás desplazar la plantilla de área de efecto algunos centímetros desde su posición inicial. Si hay otros posibles objetivos cerca, y normalmente los hay, es habitual que los jugadores no se pongan de acuerdo sobre dónde acaba la plantilla exactamente. Esto se debe a que estar sentado en el lado opuesto del tablero nos da un punto de vista diferente en relación a la dirección de la flecha del dado de dispersión (y el viento siempre mueve ligeramente la plantilla hacia las miniaturas enemigas...).

Para evitar este "paralaje", hemos comprobado que lo más práctico es tirar el dado de dispersión lo más cerca posible del objetivo.

ACOBARDAMIENTO

Estar bajo fuego sin saber de dónde vienen los disparos es extremadamente estresante, haciendo que los soldados se tiren al suelo y busquen cobertura lo antes posible. El rifle de francotirador y las armas de artillería son las armas más comunes que causan *acobardamiento*.

Si una unidad, que no sea un vehículo, sufre heridas por una arma que causa *acobardamiento* y no supera la tirada de salvación, debe realizar inmediatamente un *chequeo de aacobardamiento*, que es un *chequeo de liderazgo* normal.

Si la unidad no lo supera, se ve forzada a tirarse ¡*Cuerpo a tierra!* (como se describe en la página 24). Como la unidad ya ha realizado sus tiradas de salvación, el ¡*Cuerpo a tierra!* no la protege del fuego de las armas que le han provocado el *acobardamiento* (o cualquier otra arma disparada por la misma unidad esa fase), ¡es demasiado tarde!

Mientras supere los chequeos, cabe la posibilidad que una unidad tenga que realizar, en un mismo turno, varios *chequeos de aacobardamiento*, pero si una unidad ya está ¡*Cuerpo a tierra!*, no deberá realizar ninguno más.

Si las reglas especiales de una unidad especifican que dicha unidad nunca puede quedar *acobardada*, siempre superará automáticamente los *chequeos de aacobardamiento*. Esto no impide que puedan tirarse *cuerpo a tierra* voluntariamente.

SOBRECALENTAMIENTO

Esta regla representa la inestabilidad de algunas armas que se sobrecalientan y abrasan gravemente a su portador. Realiza la tirada para impactar de la manera habitual, incluso si el objetivo se encuentra fuera de alcance. Por cada resultado de 1, la miniatura que dispara sufre una herida (puede realizar tiradas de salvación de la forma habitual). Gracias a sus sistemas adicionales de refrigeración, las armas montadas en los vehículos no se ven afectadas por esta regla.

Ejemplo	Alcance	F	FP	Tipo
Rifle de plasma	60 cm	7	2	Fuego rápido, sobrecalentamiento

Sobrecalentamiento en armas de área

Las armas de área no realizan la tirada para impactar, por lo que deberás tirar 1D6 antes de disparar un arma de área con *sobrecalentamiento* para determinar si ésta abrasa a su portador. Si obtienes un 1, el arma se sobrecalienta, no dispara y el portador sufre una herida (realizando sus tiradas de salvación de la forma habitual). De lo contrario, el disparo se resuelve normalmente.

Sobrecalentamiento y repeticiones de tirada

Si una miniatura puede repetir la tirada para impactar (incluso si tiene HP6+), podrá repetir tiradas de *sobrecalentamiento* que hayan obtenido un 1 para no sufrir la herida, a menos que también se obtenga un 1 en la segunda tirada.

ARMAS ACOPLADAS

A veces, las armas se acoplan para poder dispararlas simultáneamente e incrementar sus posibilidades de impactar disparando muchos más proyectiles contra el objetivo.

Las armas acopladas cuentan como una sola arma del mismo tipo, pero para representar su mayor cadencia de fuego se puede repetir cualquier tirada para impactar fallida (incluyendo las armas de área acopladas). En otras palabras, las armas acopladas no efectúan más disparos que las normales, pero tienen más posibilidades de impactar en su objetivo.

Ejemplo: un Land Raider de los Marines Espaciales dispara sus bólteres pesados acoplados contra un objetivo. Puede efectuar tres disparos (los bólteres pesados son Pesada 3) y puede repetir cualquier resultado de 1 ó 2 en la tirada para impactar (los Marines Espaciales, con HP4, impactan con un resultado de 3+), puesto que las armas son acopladas.

Armas de plantilla acopladas

Las armas de plantilla acopladas disparan como una sola arma, pero pueden repetir la tirada para herir. Contra vehículos, podrán repetir la tirada para penetrar el blindaje.

ARMAS ACERADAS

En las circunstancias adecuadas, las armas aceradas tienen la oportunidad de penetrar cualquier blindaje con una increíble puntería, con una mayor cadencia de disparos o con munición dura como el diamante.

Un resultado de 6 en la tirada para herir con un arma acerada causará automáticamente una herida, sin importar la Resistencia del objetivo, y se considerará FP2. Contra vehículos, cualquier tirada para penetrar el blindaje en la que se obtenga un 6 permite efectuar otra tirada de 1D3 y sumar el resultado al total.

Ejemplo	Alcance	F	FP	Tipo
Cañón de asalto	60 cm	6	4	Pesada 4, acerada

ARMAS DE FRANCOTIRADOR

Estas mortíferas armas se usan para aprovechar los puntos más débiles y vulnerables del objetivo.

Los impactos de un arma de francotirador hieren con un resultado de 4+, sin importar la Resistencia de la víctima. Además, todas las armas de francotirador se consideran armas aceradas y causan *acobardamiento* (véase más arriba).

Contra vehículos, las armas de francotirador tienen Fuerza 3, que, combinado con las características de las armas aceradas, representa su capacidad para impactar en un miembro expuesto de la dotación, de colar un disparo por los visores, de impactar en el carburante o en la munición, etc.

Ejemplo	Alcance	F	FP	Tipo
Rifle de francotirador	90 cm	X	6	Pesada 1, francotirador

BARRERA DE ARTILLERÍA

Algunas armas disparan sus proyectiles de forma que trazan una trayectoria parabólica, lo que les permite llegar mucho más lejos pasando por encima de cualquier obstáculo que haya en medio y llegando a objetivos que están fuera de su línea de visión.

Ten en cuenta que en los codex antiguos, las armas de barrera de artillería están identificadas con una E (estimación) antes del alcance (p. ej., Alcance: E120 cm). Esto equivale a tener "barrera" en el tipo.

Las armas de barrera de artillería utilizan plantillas de área de efecto, por lo que siguen las reglas de las armas de área, con las siguientes excepciones:

- Para determinar si una unidad herida por un arma de barrera de artillería puede realizar la *tirada de salvación por cobertura*, considera siempre que el disparo viene desde el centro de la plantilla, en vez de desde la miniatura que dispara. Recuerda que las miniaturas dentro de la escenografía de área tienen *tirada de salvación por cobertura* sin importar la dirección de donde proceda el disparo.
- Algunas armas de barrera de artillería tienen también un alcance mínimo (p. ej., Alcance: 30-120 cm). Si el centro de la plantilla se coloca a menos distancia que el alcance mínimo (antes de tirar el dado de dispersión), el disparo falla automáticamente y se retira la plantilla.
- La lluvia mortal procedente del cielo es una aterradora experiencia, por eso todas las armas de barrera de artillería causan *acobardamiento* (consultar *acobardamiento*).
- Las armas de barrera de artillería pueden disparar a un objetivo que no puedan ver, pero en ese caso la HP del que dispara no modifica la tirada para determinar la distancia que se dispersa la plantilla de área de efecto si en el dado de dispersión aparece una flecha.

Ejemplo	Alcance	F	FP	Tipo
Lanzador	120 cm	5	5	Pesada 1, área, barrera

Múltiples barreras de artillería

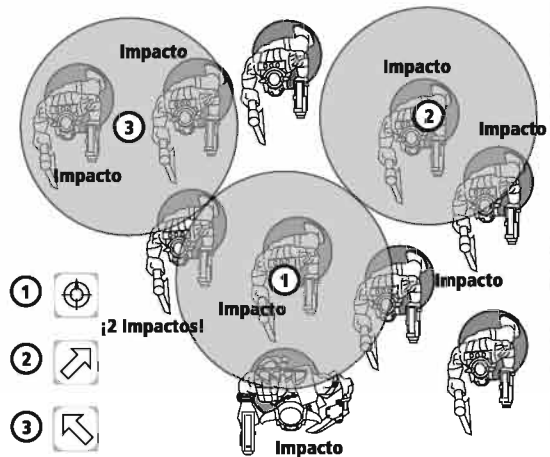
Si en una unidad hay más de un arma de barrera de artillería, tendrán que disparar al unísono, como se explica a continuación:

Primero se coloca la plantilla de área de efecto para el arma de la unidad que dispara que se encuentre más cerca del objetivo. Si el objetivo está al alcance, tira el dado de dispersión como se ha descrito anteriormente.

Una vez determinada la posición final de la primera plantilla, tira un dado de dispersión por cada arma de barrera adicional que dispara la unidad. Si el resultado obtenido es una flecha, coloca la plantilla en la dirección indicada por ésta, de tal manera que quede adyacente y tocando el borde de la plantilla que se ha colocado en primer lugar (consulta el diagrama). Si el resultado obtenido es un punto de mira, la plantilla se coloca de manera que su borde esté en contacto con el borde de cualquiera de las plantillas ya colocadas de la salva. Ten en cuenta que es perfectamente válido que, durante este proceso, algunas plantillas se superpongan.

Una vez que todas las plantillas estén colocadas, resuelve el resultado de los impactos por cada plantilla de área de efecto de la misma manera que con las armas de área y, a continuación, realiza las tiradas para herir de la manera habitual.

Múltiples armas de barrera de artillería



La primera plantilla (1) obtiene un punto de mira y no se dispersa, y se obtienen flechas para la segunda (2) y la tercera plantilla (3), colocándose en la dirección de la flecha. El número de impactos se determina por cada plantilla, y en este caso, ¡la salva obtiene un total de nueve impactos en la unidad! Si, por ejemplo, se hubiera obtenido un punto de mira para la tercera plantilla, el jugador la podría haber colocado en cualquier sitio, en contacto o encima de las plantillas 1 y 2, o incluso directamente encima de la primera plantilla (donde cause más impactos). Si lo hubiera hecho, la salva hubiera causado un total de diez impactos en vez de nueve.

ARMAS DE FUSIÓN

Las armas de fusión son letales y disparan "rayos de calor" a muy corto alcance. Al efectuar una tirada para penetrar el blindaje de un vehículo situado a la mitad o menos del alcance, tira 1D6 adicional. Si el objetivo está a más de la mitad del alcance máximo del arma, se tira un solo dado de la forma habitual. Consulta las reglas de vehículos para obtener más detalles sobre las reglas de penetración de blindaje.

Ejemplo	Alcance	F	FP	Tipo
Rifle de fusión	30 cm	8	1	Asalto 1, fusión

LANZAS

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

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

FASE DE ASALTO

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

SUMARIO DE LA FASE DE ASALTO

1 Mover las unidades que asaltan

- Elige una unidad.
- Declara a qué unidad enemiga quiere asaltar.
- Mueve la unidad que asalta.
- Elige otra unidad y repite el proceso hasta que todas las unidades que asaltan hayan movido.

2 Reacción de los defensores

- El oponente elige una unidad que haya sido asaltada.
- El oponente mueve todas las miniaturas de la unidad hasta ponerse en contacto con el enemigo o, como mínimo, en una posición que le permita atacar.
- Elige otra unidad y repite el proceso hasta que todas las unidades asaltadas hayan movido.

3 Resolver los combates

- Elige un combate.
- Combate cuerpo a cuerpo. Las miniaturas trabadas tiran para impactar y para herir en orden decreciente de Iniciativas. Los oponentes efectuarán las tiradas de salvación correspondientes.
- Determinar el resultado del asalto. Suma el número total de heridas causadas por cada bando. El bando que haya causado más heridas será el vencedor del combate.
- *Chequeo de moral.* El bando derrotado deberá superar un *chequeo de moral* o se retirará. En caso de superarlo, se va directamente al punto *unirse al combate*.
- *Persecución arrolladora, ¡Retirada! y consolidar la posición.* Las unidades que se retiren del combate deben efectuar un chequeo para determinar si consiguen destrabarse; si no lo consiguen, son destruidas. La unidad vencedora *consolidará su posición*.
- *Unirse al combate.* Si las unidades siguen trabadas en combate, aquellas miniaturas de la unidad que no lo estén se moverán hacia el enemigo para continuar combatiendo en el próximo turno.
- Elige otro combate y repite el proceso hasta que todos los combates se hayan resuelto.

DECLARAR UN ASALTO

La distancia máxima que la mayoría de unidades pueden mover en un asalto es de 15 cm. Como no se puede medir la distancia al enemigo antes de declarar un asalto, si la calculas mal y la unidad no puede llegar al objetivo, no se moverá y se ignorará el asalto. Ten presente que las miniaturas tendrán que usar parte de su movimiento para rodear *terreno infranqueable* u otras miniaturas para poder llegar al enemigo.

ASALTOS NO PERMITIDOS

Las unidades no podrán asaltar si:

- Están trabadas en combate cuerpo a cuerpo.
- Han *corrido* en la fase de disparo (página 16).
- Están *¡Cuerpo a tierra!* (página 24).
- Disparan armas pesadas o de fuego rápido en la fase de disparo (páginas 28-29).
- Están *retirándose* (página 45).

Además, una unidad que dispara en la fase de disparo solo puede asaltar a la unidad a la que ha disparado (no puede asaltar a una unidad a la que no haya disparado). Sin embargo, en el caso de haber múltiples objetivos, hay algunas excepciones en las siguientes páginas.



MOVER LAS UNIDADES QUE ASALTAN

Las unidades que asaltan deben desplazarse para entablar combate cuerpo a cuerpo con la unidad contra la que han declarado la carga. El jugador que carga debe mover todas las miniaturas de cada unidad que asalta antes de pasar a la siguiente unidad, pero puede decidir el orden en el que quiere mover cada unidad.

MOVER LAS MINIATURAS QUE ASALTAN

Todas las miniaturas de la unidad que asalta realizan su movimiento de asalto siguiendo las mismas pautas que en la fase de movimiento, con la excepción de que pueden situarse a 3 cm o menos de una miniatura enemiga. Esto significa que las miniaturas que asaltan no podrán pasar a través de miniaturas amigas o enemigas, ni a través de espacios más estrechos que el diámetro de su peana. Tampoco podrán estar en contacto con miniaturas enemigas de una unidad contra la que no estén cargando.

Las unidades que asaltan tienen que trabarse con tantas miniaturas enemigas como sea posible con tantas miniaturas propias como puedas. ¡No te reprimas! Empieza cada asalto desplazando una sola miniatura de la unidad que carga. Esta miniatura tendrá que ser la que esté más cerca del enemigo (rodeando el *terreno infranqueable*, las miniaturas amigas y las enemigas que no estén siendo asaltadas). Mueve la miniatura, por la ruta más corta, hasta que entre en contacto con la miniatura enemiga más cercana de la unidad asaltada. Efectúa los *chequeos por terreno difícil* o *por terreno peligroso* si es necesario; si la miniatura no supera el *chequeo por terreno peligroso*, empieza el asalto de nuevo con la segunda miniatura más cercana. Si esta segunda miniatura no se encuentra a distancia de asalto, este no se llevará a cabo y no se moverá ninguna miniatura.

Si el enemigo está dentro del alcance, el movimiento de asalto continúa. Después de mover la primera miniatura de la unidad, podrás mover las demás en el orden que prefieras. No obstante, existen algunas restricciones a su movimiento:

- La más importante es que cada miniatura debe terminar su movimiento de asalto manteniendo la coherencia con otra miniatura de la misma unidad que ya haya movido.
- Siempre que sea posible, la miniatura tiene que entrar en contacto con una miniatura enemiga que todavía no esté en contacto con una o más miniaturas asaltantes.
- Si esto no es posible, la miniatura deberá entrar en contacto con una miniatura enemiga que ya está en contacto con una o más miniaturas asaltantes.
- Si no se puede alcanzar a ninguna miniatura enemiga, debes tratar de situar a tu miniatura a 5 cm o menos de otra de su misma unidad que esté trabada en combate con el enemigo.
- Si esto también resulta imposible, deberá, simplemente, mantener la coherencia con su unidad.

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

ASALTAR A MÚLTIPLES UNIDADES ENEMIGAS

Mientras tus miniaturas realizan su movimiento de asalto, verás que es posible alcanzar a otras unidades enemigas que están cerca de la que estás asaltando.

Como siempre, la miniatura asaltante que esté más cerca la deberás poner en contacto con la miniatura enemiga más cercana de la unidad contra la que has declarado el asalto. Las miniaturas restantes podrán asaltar a cualquier miniatura que pertenezca a otra unidad enemiga, siempre que las miniaturas sigan las reglas del movimiento de asalto. Recuerda que la unidad que asalta no puede romper la coherencia y esto limita el potencial de este tipo de asalto.

Si la unidad que asalta dispara en la fase de disparo, debe declarar el asalto contra la unidad a la que ha disparado, pero puede trabarse en combate con otros enemigos, como se describe aquí.

LA REACCIÓN DE LOS DEFENSORES

Cuando sus camaradas están siendo atacados, los soldados restantes se precipitan a defenderlos.

Después de haber realizado todos los movimientos de asalto, el jugador que controla las unidades que están siendo asaltadas en este turno debe mover hacia el enemigo todos los miembros de estas unidades que no estén trabados en combate.

Estas miniaturas pueden mover hasta 15 cm para poder trabarse en combate con el enemigo. Esto sigue las mismas reglas que si movieras las miniaturas que asaltan, excepto que las miniaturas no se mueven más lentamente por *terreno difícil* y no realizan *chequeos por terreno peligroso*. Además, este movimiento no se puede utilizar para trabarse en combate con unidades enemigas que no están involucradas en el asalto.

COMBATE CUERPO A CUERPO

La eficacia de una criatura en combate cuerpo a cuerpo depende, casi por completo, de sus características físicas. En otras palabras, de lo rápida, fuerte, resistente y feroz que sea. En combate cuerpo a cuerpo, la armadura es más útil que nunca, puesto que protege de los golpes y los disparos, pero las armas de fuego se convierten en algo secundario: ¡porque ni el mejor rifle de la galaxia te servirá de nada si tu adversario te está machacando la cabeza con una roca!

En combate cuerpo a cuerpo, luchan las miniaturas de ambos bandos. Los ataques en combate cuerpo a cuerpo se resuelven como los disparos en la fase de disparo (cada ataque que impacte puede causar una herida). La miniatura herida puede realizar una tirada de salvación y, si no la supera (bastante habitual), se retira como baja. La cantidad de golpes que se infligen y quién ataca primero se detalla más adelante.

Puede ocurrir que se estén librando varios combates a la vez en distintas partes del campo de batalla. En ese caso, el jugador que tenga el turno puede decidir en qué orden se resuelven los combates, completando cada uno de ellos antes de pasar al siguiente, y así sucesivamente hasta que se hayan resuelto todos los combates.

¿QUIÉN PUEDE LUCHAR?

El combate cuerpo a cuerpo es un torbellino confuso de luchadores que se lanzan unos contra otros, se golpean, se cortan y se despedazan. Aparte de luchar cuerpo a cuerpo, los guerreros dispararán sus pistolas a bocajarro contra todo objetivo que se les ponga por delante.

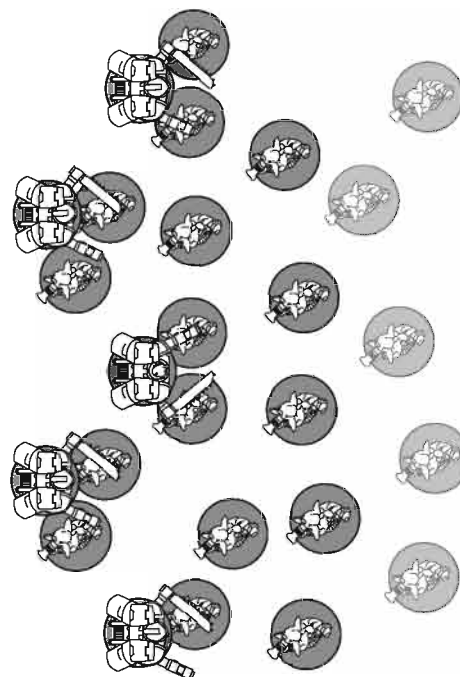
Las unidades que poseen una o más miniaturas en contacto peana con peana con una miniatura enemiga se dice que están "trabadas en combate". Por lo tanto; se dice que las siguientes miniaturas están "trabadas" y deben luchar:

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

Todas las miniaturas trabadas lucharán en la fase de asalto de ese turno con todos sus ataques y utilizarán cualquier ataque especial de combate cuerpo a cuerpo que tengan. Las miniaturas que no estén trabadas porque están demasiado lejos de una miniatura enemiga no podrán atacar en este turno. Sin embargo, pueden ser aniquiladas por el enemigo y el resultado del combate las afectará igualmente.

Se debe determinar qué miniaturas están trabadas en combate al comienzo del mismo y no se podrá modificar hasta el final, pero el número de bajas hará difícil recordar qué miniaturas estaban trabadas y cuales no, especialmente en un combate largo. Para ello, es bastante útil girar las miniaturas que no estén trabadas, de manera que den la espalda al enemigo. Esto te ayudará a saber las miniaturas que pueden atacar y las que no al empezar a tirar dados.

Miniaturas trabadas



Todos los Orkos que están en contacto peana con peana con un Marine Espacial y los que están a 5 cm o menos de un Orko que está en contacto peana con peana con un Marine Espacial están trabados en combate y por lo tanto pueden atacar. Los demás Orkos, de un color más claro, no pueden atacar.



¿QUIÉN ATACA PRIMERO?

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

En un combate cuerpo a cuerpo, el atributo Iniciativa de las miniaturas implicadas determina quién ataca en primer lugar. Consulta los atributos de Iniciativa de cada una de las miniaturas trabadas en combate; y empieza atacando la que tiene el atributo más elevado y acaba la que lo tiene más bajo. Las miniaturas efectúan sus ataques cuando les llega su turno en función de su Iniciativa, ¡siempre y cuando no hayan sido eliminadas previamente por una miniatura con una Iniciativa mayor! Si en ambos bandos hay miniaturas con la misma Iniciativa, sus ataques se realizarán de forma simultánea. Ten en cuenta que algunas circunstancias, habilidades y armas pueden modificar la Iniciativa de una miniatura.

Por ejemplo, una escuadra de Marines Espaciales (Iniciativa 4) dirigida por un sargento veterano con un puño de combate (que reduce su Iniciativa a 1) ataca a una peña de Orkos (Iniciativa 2). Los Marines Espaciales atacarán primero al tener Iniciativa 4, luego lo harán los Orkos con Iniciativa 2 y, por último, el sargento veterano con Iniciativa 1.

“¡Vamoz a pizotear algunoz humanoz!”.

Chazghkull Thraka

ASALTAR A TRAVÉS DE COBERTURA

Si mientras mueves las miniaturas que asaltan (página 34) una miniatura de la unidad que asalta tiene que atravesar un *terreno difícil* o *peligroso* como parte de su movimiento de asalto, la unidad deberá realizar el chequeo correspondiente antes de mover. Esto tiene dos desventajas. La primera, y más obvia, es que estos chequeos pueden hacer que el asalto falle completamente si la miniatura más cercana no puede entrar en contacto con el enemigo. Recuerda que, si una miniatura se detiene a 3 cm del enemigo en la fase de movimiento o de disparo, puede asaltar incluso si su unidad obtiene un doble 1 en el *chequeo por terreno difícil*.

La segunda desventaja es que los guerreros que están asaltando a través de cobertura están expuestos a mortíferas salvas a quemarropa y a emboscadas si el enemigo está preparado. Para representar esto, si la unidad que asalta tiene que realizar un *chequeo por terreno difícil* o *por terreno peligroso* durante su movimiento de asalto, todas sus miniaturas verán reducido su atributo de Iniciativa a 1 cuando atacan, sin tener en cuenta los otros modificadores de Iniciativa. Recuerda que las miniaturas que asaltan deben intentar trabarse con tantos enemigos como sea posible. ¡No puedes reprimirte para evitar el chequeo!

Si todas las unidades enemigas asaltadas estaban trabadas en combate desde un turno anterior, o han tenido que tirarse *¡Cuerpo a tierra!*, no se aplica esta penalización, pues el enemigo no está preparado para recibir la carga y la unidad que asalta a través de cobertura combate con su Iniciativa normal.

GRANADAS

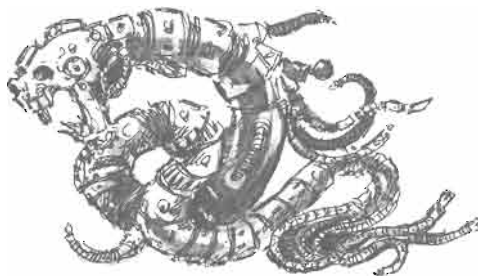
Las granadas en Warhammer 40,000 suelen utilizarse durante los asaltos. Unas cuantas granadas lanzadas en el lugar adecuado pueden ser de gran ayuda en los vitales segundos que preceden a un asalto. A continuación, describimos los tipos de granadas más comunes utilizados en un asalto. Los daños causados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

Granadas de asalto (granadas de fragmentación, granadas de plasma, etc.)

Las granadas de asalto, como las ubicuas granadas de fragmentación o las granadas de plasma más avanzadas de los Eldars, pueden lanzarse contra enemigos que se encuentren a cubierto para obligarlos a mantener agachada la cabeza durante el asalto. La letal explosión de metralla (o de plasma) de estas granadas hará que los enemigos intenten parapetarse y así los atacantes tendrán más tiempo para acercarse. Las miniaturas equipadas con granadas de asalto no sufren la penalización a la Iniciativa por asaltar un enemigo a cubierto, sino que combaten de la manera habitual.

Granadas defensivas (granadas fotónicas, etc.)

Un ejemplo de granadas defensivas son las granadas fotónicas tau, armas que ciegan y desorientan al atacante con una explosión sónica y un destello de luz multiespectral. Las miniaturas que asalten contra unidades equipadas con granadas defensivas no obtienen ninguna bonificación por asalto (véase la siguiente página). Sin embargo, si la unidad atacada está trabada en combate desde el turno anterior, o se ha tirado *¡Cuerpo a tierra!*, estas granadas no tienen ningún efecto y los atacantes obtienen las bonificaciones normales por el asalto.



NÚMERO DE ATAQUES

Como hemos dicho anteriormente, el orden de ataque de las miniaturas depende de su Iniciativa. Cuando se llega a su valor de Iniciativa, las miniaturas con dicha Iniciativa que siguen vivas deben atacar. No importa si todos los enemigos con los que estaban trabados han sido aniquilados; si una miniatura estaba trabada al principio del combate y aún sigue viva cuando llega su turno de ataque, puede hacerlo.

Cada miniatura trabada ataca tantas veces como indique su atributo de Ataques (A), además de aplicarse los siguientes modificadores:

- +1 por asalto: las miniaturas trabadas en combate que han asaltado consiguen +1 Ataque en este turno.
- +1 por dos armas: las miniaturas trabadas en combate que tengan dos armas de mano (generalmente una pistola y/o un arma de combate cuerpo a cuerpo en cada mano) consiguen +1 Ataque adicional. Las miniaturas con más de dos armas solo consiguen este modificador (tan solo puede conseguirse un ataque adicional, aunque tenga más de dos armas).
- Otros modificadores: las miniaturas pueden tener reglas y equipo especiales que confieran ataques adicionales.

Estos modificadores son excepciones a las reglas de modificadores máximos aplicables a un atributo y ¡permiten superar el límite de 10 Ataques!

Ejemplo 1: una unidad de cinco Marines Espaciales con bólteres normalmente tira cinco dados para determinar el resultado de sus ataques en un combate cuerpo a cuerpo. Si estuvieran asaltando, tirarían diez dados (1 Ataque +1 por asalto = 2 cada miniatura).

Ejemplo 2: una unidad de cinco Orkos con dos armas de combate cuerpo a cuerpo tira quince dados (2 Ataques +1 por dos armas). Si estuvieran asaltando, tirarían veinte (2 Ataques +1 por asalto +1 por dos armas = ¡4 cada miniatura!).

TIRADA PARA IMPACTAR

Para determinar cuántas veces se impacta en el enemigo, tira 1D6 por cada ataque que pueda efectuar la miniatura. El resultado necesario para impactar depende de la Habilidad de Armas (HA) de ambos contendientes. Compara la HA de la miniatura que ataca con la de la unidad objetivo y consulta la Tabla para Impactar de esta página para determinar el resultado mínimo que hay que obtener en un dado para impactar.

La tabla funciona de la siguiente manera: si la HA del objetivo es menor que la del atacante, este último impacta con 3+. Si la HA del objetivo es igual o superior, hasta el doble de la del atacante, éste impacta con 4+; y si es más del doble, impacta con 5+.

Cuando es necesario un mismo resultado para impactar, los dados de los ataques deben lanzarse a la vez, para que la partida sea más fluida.

En el ejemplo 2 anterior, el jugador Orko deberá tirar sus veinte dados a la vez.

Ataques contra unidades con distintas HA

En Warhammer 40,000 hay algunas unidades que cuentan con miniaturas con distinta Habilidad de Armas. Por eso, los ataques a este tipo de unidades se resuelven utilizando la Habilidad de Armas de la mayoría de miniaturas trabadas en combate. Si no existe una Habilidad de Armas predominante, deberá usarse la más elevada de la de las miniaturas trabadas en combate.

Por ejemplo, todas las miniaturas de una unidad de 20 Gretchins (HA2) bajo las órdenes de un kaporal Orko (HA4) están trabadas en combate. Puesto que los Gretchins son mayoría, los ataques contra esta unidad se resuelven utilizando su HA2 (el kaporal no puede evitar que los Gretchins reciban impactos). Cuando las miniaturas ataquen, deberás calcular los resultados mínimos necesarios para impactar según la HA de cada una. Así que, cuando los Gretchins y el kaporal ataquen al enemigo, los Gretchins impactarán según la comparación de su HA2 con la del enemigo, mientras que el kaporal lo hará comparando su HA4 con la del enemigo.

TABLA PARA IMPACTAR

	Habilidad de Armas del defensor									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
2	3+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
3	3+	3+	4+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+
4	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	5+	5+
5	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+
6	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+
7	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+
8	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+
9	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+
10	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+

Si una miniatura tiene HA 0, todos los ataques en combate cuerpo a cuerpo que vayan dirigidos a ella impactarán automáticamente.



TIRADA PARA HERIR

No todos los ataques que impactan en el enemigo lo hieren. Los ataques pueden ser bloqueados en el último momento o causar simplemente un rasguño. Como ocurre a la hora de disparar, cuando un ataque impacta, hay que efectuar una nueva tirada para determinar si consigue herir al enemigo y dejarlo fuera de combate. Consulta la tabla siguiente, comparando la Fuerza (F) del atacante con la Resistencia (R) del defensor. La tabla, igual que la de la fase de disparo, indica el resultado mínimo que debe obtenerse en 1D6 para herir. En muchas ocasiones, al efectuar la tirada para herir en combate cuerpo a cuerpo, se utiliza la Fuerza del atacante, sea cual sea el arma que empuñe. Algunas armas de cuerpo a cuerpo proporcionan al atacante un modificador a su Fuerza (se explica con detalle en "Armas especiales de combate cuerpo a cuerpo").

Si una unidad contiene miniaturas con distintos valores de Fuerza, deberá determinarse el resultado de sus ataques por separado (generalmente también poseerán distintos valores de Iniciativa).

Por ejemplo, en una unidad de Gretchins con un kaporal orko, los ataques de los Gretchins se resolverán con su patética Fuerza 2, pero el kaporal orko atacará con su Fuerza 3.

Múltiples valores de Resistencia

Rara vez una unidad contendrá miniaturas con distintos valores de Resistencia. Pero si se da el caso, y para hacerlo más simple, al realizar las tiradas para herir se utilizará el valor de Resistencia de la mayoría de las miniaturas trabadas en combate. Si no existe una Resistencia predominante, utiliza el valor de Resistencia más elevado de toda la unidad.

Conoce al mutante; mata al mutante.

TABLA PARA HERIR

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

La N que aparece en esta tabla significa que el impacto no tiene efecto alguno. Un objetivo que posea la Resistencia indicada no puede ser dañado por un impacto de tan poca fuerza. Un resultado de 1 en los dados no causa ninguna Herida, sea cual sea su Fuerza.

Asignar las heridas

Después de determinar el número de heridas que se infligen a una unidad con un valor de Iniciativa en particular, la unidad realizará sus tiradas de salvación y retirará las bajas tal y como se indica más adelante. Como en la fase de disparo, si todas las miniaturas de la unidad son idénticas en términos de juego, las tiradas de salvación se realizarán todas a la vez. De lo contrario, el jugador que controla la unidad objetivo repartirá las heridas entre las miniaturas de la unidad, exactamente igual que los disparos durante la fase de disparo (véase la página 25).

En cualquier caso, todas las miniaturas de la unidad objetivo pueden resultar impactadas, heridas y muertas, incluyendo las que no están trabadas en combate. Esto representa el hecho de que cada luchador participa en el combate con sus golpes y disparos, mientras que los guerreros se apresuran a reemplazar a sus camaradas que han caído por los golpes enemigos. Es una buena táctica asignar las heridas a miniaturas que no están trabadas en combate, ¡así mantendrás con vida a las que sí lo están durante más tiempo y podrás responder al ataque! Acuérdate de utilizar dados de diferente color o cualquier otro sistema para contabilizar las heridas que poseen reglas especiales relacionadas con ellas (como las que infligen una *muerte instantánea* o las que ignoran las *tiradas de salvación por armadura*), tal como hiciste en la fase de disparo.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Las miniaturas impactadas y heridas en combate cuerpo a cuerpo pueden efectuar una *tirada de salvación por armadura* para evitar convertirse en bajas. Por lo general, las miniaturas pueden efectuar esta tirada sin tener en cuenta la Fuerza del atacante, pero algunas miniaturas especialmente grandes y las armas de combate cuerpo a cuerpo más poderosas pueden atravesar las armaduras fácilmente. Por lo demás, el procedimiento para realizar las tiradas de salvación es el mismo que el descrito en la fase de disparo.

La cobertura no proporciona protección en combate cuerpo a cuerpo tal y como lo hace contra los disparos. Esto significa que las miniaturas no tendrán *tirada de salvación por cobertura* contra las heridas sufridas en combate cuerpo a cuerpo y, por razones obvias, no podrán tirarse ¡*Cuerpo a tierra!*

Recuerda que, aunque las reglas de un arma o un ataque especifiquen que no se permite *tirada de salvación por armadura*, sí se podrá efectuar una *tirada de salvación invulnerable*.

RETIRAR LAS BAJAS

En un combate cuerpo a cuerpo se aplican todas las reglas de retirada de bajas descritas en la fase de disparo.

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

**Las tumbas de los mártires
son los cimientos del Imperio.**

Retirar las bajas en combate cuerpo a cuerpo



El jugador Orko retira como bajas las miniaturas que no están trabadas en combate, así sus Gretchins trabados en combate sobreviven para contraatacar.

DETERMINAR EL RESULTADO DEL ASALTO

Los asaltos suelen ser decisivos, ya que uno u otro bando logra imponerse y obliga al enemigo a retroceder. Un buen liderazgo puede conseguir que un bando siga luchando a pesar de ser derrotado, pero el factor determinante son las bajas causadas por cada bando. Para decidir quién es el vencedor del combate, cada bando debe sumar el número de heridas no salvadas infligidas al enemigo. El bando que haya infligido más heridas será el vencedor. El perdedor deberá realizar un *chequeo de moral* y, si lo falla, se *retirá*.

Si ambos bandos sufren el mismo número de heridas, el combate se considerará empatado y seguirá en el próximo turno.

Evidentemente, si un bando acaba con todas las miniaturas del enemigo, conseguirá automáticamente la victoria, ¡aunque haya sufrido más bajas!

Ten en cuenta que no deben sumarse las heridas evitadas por tiradas de salvación o por reglas especiales que tengan el mismo efecto, ni las heridas sobrantes que excedan el atributo de Heridas de la víctima. Solo deben contarse las heridas realmente infligidas por las miniaturas enemigas (incluyendo todas las heridas perdidas por las miniaturas que han sufrido una *muerte instantánea*). En algunos casos, las miniaturas podrán infligirse heridas a ellas mismas o a sus amigos; si se da el caso, estas heridas se suman al total del bando contrario para determinar quién ha ganado.

CHEQUEO DE MORAL

Las unidades que sean derrotadas en combate cuerpo a cuerpo deben superar un *chequeo de moral* para no *retirarse*, con una penalización que depende de lo grave que haya sido la derrota (consulta la página 44). Si lo supera, la unidad seguirá luchando, el combate se considerará empatado y no deberá tenerse en cuenta la derrota de la unidad (¡aparte de las burlas del vencedor!). Si no lo supera, deberá abandonar el combate y se *retirá*. Los *chequeos de moral* y las reglas de *¡Retirada!* se describen más detalladamente en la sección *Moral* (página 43).

PERSECUCIÓN ARROLLADORA

Cuando un bando se bate en *¡Retirada!*, la unidad vencedora efectuará una *persecución arrolladora* para intentar acabar con los enemigos.

Ambas unidades, la que se retira y la que ha vencido, tiran 1D6 y suman su atributo de Iniciativa al resultado. Toma como base el atributo de Iniciativa, sin modificar, del perfil de atributos de la miniatura. En una unidad en la que haya diferentes atributos de Iniciativa, toma el valor predominante, o el más alto si no hay mayoría.

Luego se comparan los totales.

- Si el total del ganador es igual o superior, la unidad vencedora dará alcance a la unidad en retirada con una *persecución arrolladora*. La unidad que intentaba *retirarse* resulta destruida. Se considera que la desmoralizada unidad se ha dispersado o que sus miembros están muertos, heridos, capturados o, con suerte, en fuga y escondidos. La unidad destruida se retira inmediatamente. A menos que se especifique lo contrario, ni las tiradas de salvación ni otras reglas especiales pueden salvar a la unidad en este momento. Para ellos, la batalla ha terminado.
- Si el total del perdedor es superior, la unidad se retirará del combate con éxito. Lleva a cabo el movimiento de *¡Retirada!* (página 45). A continuación, la unidad ganadora podrá *consolidar la posición*, como se indica más adelante.

PERSECUCIONES ARROLLADORAS NO PERMITIDAS

Si la unidad vencedora aún está trabada en combate con otras unidades que no estén en *¡Retirada!*, no puede realizar la *persecución arrolladora* y el enemigo se *retirá* sin incidentes.

Algunas tropas, como se indica en su descripción, no pueden realizar una *persecución arrolladora*. En estos casos el enemigo siempre se *retirá* sin incidentes.

UNIRSE AL COMBATE

Tras resolver el combate, puede ocurrir que algunas de las miniaturas de unidades que no se han retirado del combate no estén en contacto peana con peana con un enemigo. Estas miniaturas deben realizar un movimiento para *unirse al combate*.

De la misma manera que reaccionan los defensores cuando son asaltados, estas miniaturas deberán desplazarse como máximo 15 cm para tratar de entrar en contacto con un enemigo o, si no es posible, llegar hasta una posición en la que puedan luchar. Esto se resuelve de la misma forma que al mover las miniaturas que asaltan, pero el movimiento no se ve frenado por el *terreno difícil* y no hay que efectuar ningún *chequeo por terreno peligroso*. Además, un movimiento para *unirse al combate* no puede utilizarse para ponerse en contacto con unidades enemigas que no estén involucradas en el presente combate.

Al efectuar los movimientos para *unirse al combate*, el jugador que tiene el turno es el que mueve primero. Si, por alguna razón (normalmente debido a una carnicería), sus movimientos para unirse al combate son insuficientes para ponerse en contacto con un enemigo involucrado en este

combate, el jugador deberá mover las miniaturas tan cerca de ese enemigo como sea posible. El adversario también moverá sus miniaturas para unirse al combate y ponerlas en contacto con los enemigos con los que está luchando. Si la combinación de ambos movimientos para *unirse al combate* es insuficiente para que al menos alguna miniatura se trabé en combate (más de 30 cm, casi imposible), el asalto termina y ambos bandos deberán *consolidar sus posiciones*, tal y como se describe más adelante.

Mientras una unidad esté trabada en combate, solo podrá realizar movimientos para *unirse al combate*, no podrá realizar ninguna otra clase de movimiento, ni disparar.

CONSOLIDAR LA POSICIÓN

Al final de un combate, si todas las unidades enemigas están totalmente destruidas o *retirándose*, la unidad vencedora ya no estará trabada en combate con ningún enemigo, por lo que deberá *consolidar la posición*. Esto significa que debe tirar 1D6 y mover los centímetros correspondientes al resultado (1=3 cm; 2=5 cm; 3=8 cm; 4=10 cm; 5=12 cm, y 6=15 cm) en cualquier dirección, puesto que la inesperada victoria dejará a los guerreros con ganas de combatir o confusos y sin saber dónde ir, dependiendo de los caprichos del destino.

Los movimientos de las unidades que *consolidan la posición* no se ven restringidos por *terreno difícil* y no tendrán que efectuar *chequeos por terreno peligroso*. Un movimiento para *consolidar la posición* no se puede utilizar para ponerse en contacto con miniaturas enemigas (solo puede hacerse en el movimiento de asalto). Las miniaturas que *consolidan la posición* deberán detenerse a 3 cm de las miniaturas enemigas, incluyendo aquellas que están *retirándose* del combate y con las que ya han luchado.

DISPARAR CONTRA/DESDE UN COMBATE CUERPO A CUERPO

Las miniaturas de unidades trabadas en combate no pueden disparar en la fase de disparo. Su atención está totalmente puesta en el combate cuerpo a cuerpo. Del mismo modo, aunque a ciertos comandantes especialmente desalmados y degenerados les gustaría que sus guerreros lo hicieran, no se puede disparar contra combates cuerpo a cuerpo con la esperanza de acertar al enemigo. Los participantes en un combate cuerpo a cuerpo se mueven demasiado deprisa y los propios guerreros no quieren disparar a sus compañeros.

Aunque las plantillas no pueden disponerse deliberadamente de forma que cubran a unidades trabadas en combate, pueden dispersarse e impactar en cualquier miniatura (¡jamigos y enemigos!).

Las unidades trabadas en combate no tienen que efectuar *chequeos de moral* o de *acobardamiento* por los efectos de los disparos (se considera que están demasiado concentrados en el combate para preocuparse de otras cosas).

El fanatismo no tiene sustituto.

COMBATES MÚLTIPLES

Los combates en los que hay más de dos unidades implicadas se les llama "combates múltiples" (consulta el diagrama inferior). Debido a la complejidad de este tipo de combates, se necesitan algunas reglas adicionales, que se explican a continuación.

REACCIÓN DE LOS DEFENSORES

Si una unidad que está trabada en combate desde un turno anterior es asaltada por una nueva unidad enemiga, puede reaccionar de la forma habitual. Las miniaturas que la constituyen deberán moverse para ponerse en contacto con miniaturas de alguna de las unidades con las que están luchando, no solo con los enemigos que las acaban de asaltar.

ATAQUE

En los combates múltiples, cuando una miniatura tiene que atacar, se aplican las siguientes reglas adicionales:

- Las miniaturas que estaban trabadas con una sola unidad enemiga al comienzo del combate (antes de que ninguna miniatura ataque) deben atacar a esa unidad.
- Las miniaturas que estaban trabadas con más de una unidad enemiga al comienzo del combate (antes de que ninguna miniatura ataque) deben repartir sus ataques libremente entre ellas. Declara cómo se reparten los ataques antes de realizar las tiradas para impactar.

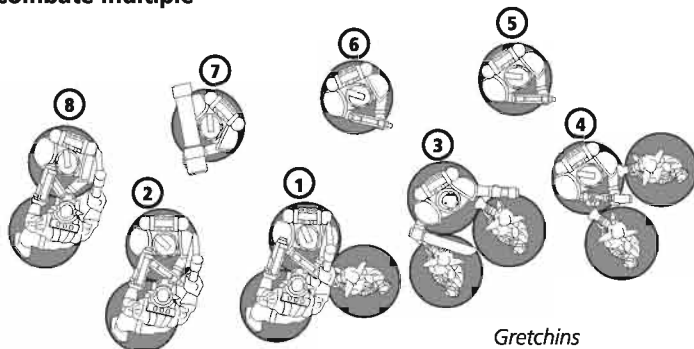
RESULTADO DE LOS ASALTOS

Al determinar el resultado de los asaltos en un combate múltiple, para determinar el vencedor deben sumarse las heridas causadas en total por cada bando. Cada unidad del bando perdedor debe realizar un *chequeo de moral* (todas utilizan la misma penalización, como se describe en la sección *Moral*). Después de que todas las unidades perdedoras hayan efectuado sus *chequeos de moral*, una unidad vencedora que pueda llevar a cabo una *persecución arrolladora* tirará el dado y comparará su resultado total con el de cada unidad enemiga en *¡Retirada!* con la que estaba trabada, destruyendo a todas las que superen o igualen con este resultado. Recuerda que las unidades del bando vencedor solo podrán realizar una *persecución arrolladora* si todas las unidades con las que estaba trabada realizan una *¡Retirada!* o han sido destruidas en el combate.



Tras la resolución del asalto, todas las unidades involucradas en el combate múltiple deben moverse para *unirse al combate* hacia los enemigos con los que han luchado en este combate. Si una unidad no consigue *unirse al combate* con algún enemigo, deberá desplazarse tan cerca de un enemigo como sea posible para que éste pueda *unirse al combate*. Si esto resulta también imposible, ambos bandos *consolidarán la posición*.

Combate múltiple



Guerreros orkos

Gretchins

Los Marines Espaciales han cargado contra los Orkos y los Gretchins. El Marine Espacial 1 puede elegir a quién ataca, Orkos o Gretchins (o repartir sus ataques). Los Marines Espaciales 6 y 7 también pueden elegir con quién quieren combatir (o repartir sus ataques) porque están a menos de 5 cm de un miembro de su misma unidad que está en contacto con ambas unidades enemigas.

Los Marines Espaciales 2, 3, 4 y 8 solo podrán atacar a las unidades con las que están en contacto. El Marine Espacial 5 solo podrá atacar a los Gretchins (solo está a menos de 5 cm de distancia de los miembros de su misma unidad que están en contacto con los Gretchins).

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

En los campos de batalla del 41º Milenio, el combate cuerpo a cuerpo sigue siguiendo frecuente. Los guerreros veteranos siempre llevan consigo una mortífera colección de cuchillos y granadas de fragmentación para el combate cuerpo a cuerpo, mientras que las tropas de asalto especializadas llevan pistolas, espadas y letales armas de energía a la batalla. Las reglas de estas armas se agrupan en las dos categorías que explicamos a continuación:

ARMAS NORMALES DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Armas como las espadas sierra, culatas, filoarmas, bayonetas, etc., no confieren ninguna bonificación en particular a la miniatura que las lleva. Recuerda que en combate cuerpo a cuerpo las pistolas cuentan como armas normales de combate cuerpo a cuerpo, por lo que se ignoran su Fuerza y FP.

ARMAS ESPECIALES DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Esta categoría incluye armas más complejas y poderosas que potencian las habilidades de combate del soldado y confiere bonificaciones, a veces penalizaciones, a la miniatura que las utiliza. Las armas que más se utilizan son las siguientes:

Armas de energía

Un arma de energía está rodeada de un letal campo de energía disruptiva que atraviesa con facilidad la armadura, la carne y los huesos. Las miniaturas heridas por un arma de energía no pueden realizar *tiradas de salvación por armadura*.

Cuchillas relámpago

Las cuchillas relámpago se usan generalmente a pares y consisten en una serie de hojas afiladas (cada una es una miniatura de energía) que suelen ir montadas en el dorso de la mano. Una cuchilla relámpago es un arma de energía que, además, permiten repetir cualquier tirada para herir fallida.

Armas psíquicas

Las armas psíquicas se describen en la página 50.

Armas envenenadas

Las armas envenenadas van desde espadas recubiertas de veneno a garras hipodérmicas. No se basan en la comparación de la Fuerza con la Resistencia para herir, sino que siempre hieren con un número fijo, generalmente indicado entre paréntesis. En la mayoría de casos es 4+. Algunos venenos son tan letales que pueden llegar a matar con una sola gota (hieren con un 3+, incluso con un 2+, como se describe en el codex correspondiente). Además, si la Fuerza del soldado es igual o superior a la Resistencia de la víctima, el soldado podrá repetir las tiradas para herir fallidas en combate cuerpo a cuerpo. Estas armas no tienen ventajas contra los vehículos.

Puños de combate

Un puño de combate (o "garra de combate") es un guantelete blindado rodeado de un campo disruptor de energía. Un puño de combate es un arma de energía que dobla la Fuerza original de quien la usa (hasta un máximo de 10). No obstante, los puños de combate son difíciles y pesados de manejar, por lo que una miniatura equipada con un puño de combate siempre atacará con Iniciativa 1 (ignora cualquier bonificación a la Iniciativa por reglas especiales, equipo, etc.).

Martillos de trueno

Los martillo trueno provocan una terrible explosión de energía al golpear al enemigo. Un martillo de trueno tiene las mismas reglas que el puño de combate, pero, además, todas las miniaturas heridas por un martillo de trueno que no mueran quedarán aturdidas y su Iniciativa se reducirá a 1 hasta el final del siguiente turno de jugador. Contra los vehículos que no tengan Iniciativa, cuando el martillo trueno inflija algún daño, también infligirá un resultado de *trifulación acobardada* (página 61).

Armas aceradas

Por cada 6 que obtenga una miniatura equipada con un arma acerada de combate cuerpo a cuerpo en la tirada para herir, el adversario sufrirá una herida automática, sin importar su Resistencia. Estas heridas se consideran heridas de arma de energía. Contra vehículos, un resultado de 6 en una tirada de penetración del blindaje permite tirar 1D3 adicional, cuyo resultado se sumará al resultado total.

Armas brujas

Los psíquicos eldars suelen empuñar estas armas con las que están unidos psíquicamente. Los impactos obtenidos en cuerpo a cuerpo con un arma bruja hieren con un resultado de 2+, independientemente de la Resistencia de la víctima. Las *tiradas de salvación por armadura* se efectúan de la manera habitual. Contra los vehículos, el portador se considera que tiene Fuerza 9.

COMBATIR CON DOS ARMAS DE MANO

Algunas miniaturas están equipadas con dos armas de mano que pueden utilizarse en combate cuerpo a cuerpo, con las reglas indicadas más abajo sobre las diferentes combinaciones posibles. Evidentemente, si una miniatura está usando un arma de combate cuerpo a cuerpo a dos manos (como una culata o un hacha a dos manos), no la puede usar junto con otra arma.

Dos armas normales de combate cuerpo a cuerpo

Estas miniaturas obtienen +1 Ataque (página 37).

Dos armas especiales iguales

Estas miniaturas obtienen +1 Ataque adicional. Todos sus ataques, incluyendo el adicional, utilizan los modificadores y penalizaciones del arma especial.

Un arma normal y otra especial

Estas miniaturas obtienen +1 Ataque adicional. Todos sus ataques, incluyendo el ataque adicional, se benefician de los modificadores del arma especial.

Los puños de combate, los martillos de trueno y las cuchillas relámpago son una excepción. Solo si la miniatura va equipada con un segundo puño de combate, un segundo martillo de trueno o una segunda cuchilla relámpago puede beneficiarse del Ataque adicional.

Dos armas especiales diferentes

Cuando tienen que atacar, estas miniaturas deben elegir qué arma quieren utilizar en este turno, pero nunca obtienen ataques adicionales por usar dos armas (¡esta es la penalización por llevar demasiadas armas complejas!).

MORAL

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

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

CHEQUEOS DE MORAL

La moral representa el tesón, la determinación, el valor o (a veces) la estupidez de los guerreros durante el combate. Como todos los chequeos basados en el Liderazgo, el *chequeo de moral* se resuelve tirando 2D6 y comparando el resultado obtenido con el valor del Liderazgo de la unidad. Si el resultado obtenido es igual o inferior al valor del Liderazgo de la unidad, se superará el chequeo y la unidad no sufrirá ningún efecto adverso. Si, por el contrario, el resultado es superior, se habrá fallado el chequeo y la unidad se *retirá* inmediatamente, como se ha descrito anteriormente.

Algunas unidades tienen reglas especiales relacionadas con los *chequeos de moral* que se describen en los codex correspondientes. Por ejemplo, algunas unidades particularmente fanáticas pueden ser inmunes a los efectos de moral. Otras unidades siempre superan los *chequeos de moral*, mientras que unas pocas siempre superan los *chequeos de liderazgo*. Es una sutil pero importante diferencia. Por ejemplo, las unidades que siempre superan los *chequeos de moral* deberán realizar igualmente los *chequeos de acobardamiento*.

“¡Guerreros de Ultramar! De aquí no nos moveremos. Si la muerte es nuestro destino, moriremos con la palabra del Emperador en nuestros labios y su luz en nuestros ojos. Si tenemos que morir, moriremos, pero nunca nos rendiremos”.

Marneus Calgar, Señor de Macragge

MODIFICADORES AL CHEQUEO DE MORAL

Algunas circunstancias pueden hacer que el *chequeo de moral* sea más difícil de superar. Esto se representa mediante modificadores negativos que reducen el valor del Liderazgo en -1, -2 o incluso más en el momento de efectuar el chequeo.

¡HEROÍSMO IRRACIONAL!

En ocasiones, los guerreros se negarán a *retirarse* aunque se enfrenten a ejércitos más numerosos o a experiencias especialmente angustiosas. A veces, cuando no pueden más, los soldados reaccionan de forma irracional. Un resultado de doble 1 en la tirada de 2D6 indica que la unidad ha superado el *chequeo de moral* independientemente de los modificadores aplicables.



EFFECTUAR CHEQUEOS DE MORAL

Las unidades deberán efectuar un *chequeo de moral* en las siguientes situaciones:

A) Bajos

Una unidad que pierda el 25% o más de sus miniaturas durante una fase debe superar un *chequeo de moral* al final de dicha fase o *retirarse*. No se cuentan las bajas causadas por ataques en combate cuerpo a cuerpo, que se describen en el apartado C) *Derrota en un asalto*.

Una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo no tendrá que efectuar el *chequeo de moral* si pierde el 25% de sus miniaturas.

Ejemplo: una unidad de cinco miniaturas sufre dos bajas a causa de los disparos enemigos, por lo que tiene que efectuar un chequeo de moral, que supera. En el siguiente turno, la unidad, en la que ahora solo hay tres soldados, sufre otra baja a causa de los disparos, suficiente para tener que realizar otro chequeo de moral.

B) Brutalidad acorazada

Lo normal es que las unidades que son arrasadas por un tanque enemigo tomen la sabia decisión de abandonar sus posiciones y *retirarse*. Si el tanque llega hasta la unidad, ésta deberá efectuar un *chequeo de moral* para ver si se *retiraran* o no. Para una descripción más detallada de cómo funciona la *brutalidad acorazada*, consulta las reglas de los vehículos en la página 68.



C) Derrota en un asalto

Las unidades que sean derrotadas en combate cuerpo a cuerpo (es decir, que sufran más heridas de las que infligen) tienen que superar un *chequeo de moral* para seguir trabadas en combate. Si no lo superan, deberán *retirarse*.

Las unidades que efectúen este *chequeo de moral*, sufren un modificador de -1 a su Liderazgo por cada herida por la que su bando haya perdido el combate.

Ejemplo: una escuadra de la Guardia Imperial ha perdido un asalto. Normalmente, tendría que obtener un resultado de 7 o menos en los dados para superar el chequeo de liderazgo, pero como ha perdido el combate por una diferencia de 2 heridas (-2), debe obtener un 5 o menos para no retirarse.



¡MANTENEOS FIRMES!

No es raro que las unidades sean inmunes a los *chequeos de moral* causados por haber perdido un asalto o que los superen automáticamente por alguna razón (pueden tener la regla especial *coraje*, estar ligadas a un voto o alguna otra regla especial). Cuando alguna de estas unidades pierde un combate cuerpo a cuerpo, corren el riesgo de ser aniquiladas a pesar de su determinación.

Estas unidades no realizan *chequeos de moral* y nunca se *retiran*. En vez de eso, sufren un número de heridas igual a la diferencia de heridas sufridas en el combate (asignadas de la manera habitual).

Estas heridas pueden evitarse con cualquier tirada de salvación, excepto la *tirada de salvación por cobertura*.

Por ejemplo, después de resolverse todos los ataques, una unidad con la regla especial coraje ha perdido el combate por una diferencia de 3. La unidad con coraje no realiza el chequeo de moral, pero sufre tres heridas y deberá efectuar tres tiradas de salvación por armadura.

Si ningún enemigo involucrado en el combate contra la unidad con *coraje* puede hierirla, la unidad no sufre ninguna herida si su bando es derrotado en combate. Simplemente continúa luchando.

**“Un buen soldado
obedece sin rechistar.
Un buen oficial
dirige sin dudar”.**

Táctica Imperium

¡RETIRADA!

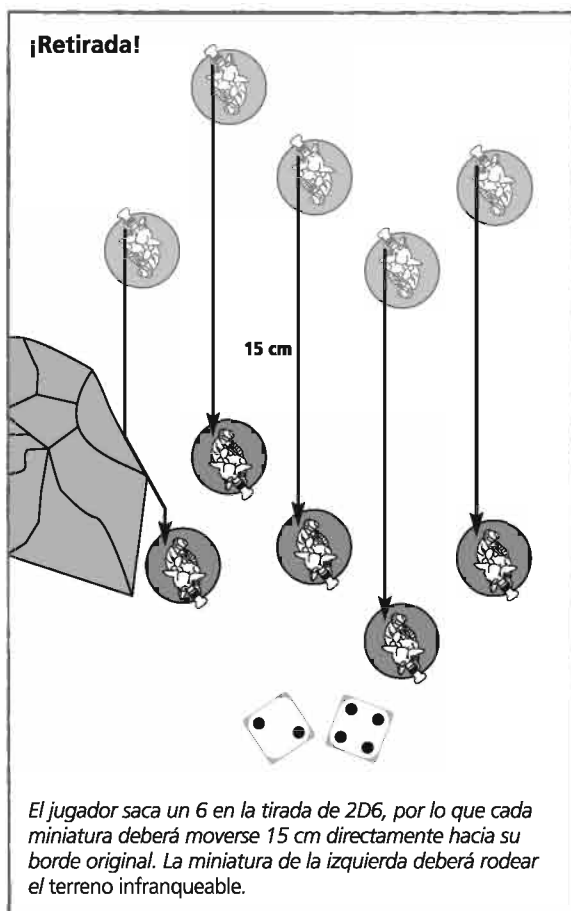
Una *¡Retirada!* es un movimiento organizado hacia posiciones amigas y no una huida descontrolada. A veces una retirada mientras se sigue luchando frente a un gran número de enemigos es la única opción posible. Una retirada puede permitir a las tropas llegar a posiciones más defendibles para reorganizarse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

Las unidades deben *retirarse* inmediatamente al fallar un *chequeo de moral* y hacerlo durante cada fase de movimiento posterior (en vez de moverse de la forma habitual) hasta que se *reagrupen*, sean destruidas o abandonen el tablero.

Las unidades que se *retiran* tiran 2D6 para determinar la distancia que se mueven (1=3 cm, 2=5 cm, 3=8 cm, 4=10 cm, 5=12 cm, 6=15 cm, 7=18 cm, 8=20 cm, 9=22 cm, 10=25 cm, 11=28 cm, 12=30 cm). Los movimientos de *¡Retirada!* no se ven reducidos por el terreno difícil, pero los *chequeos por terreno peligroso* se efectúan de la forma habitual.

Cada miniatura de la unidad se *retirá* hacia "su" borde del tablero por el camino más corto posible. Si se juega una misión en la que no hay un borde del tablero "propio", las miniaturas se *retirarán* hacia el borde del tablero más cercano.

Si una miniatura de la unidad que está *retirándose* se pone en contacto con un borde del tablero, la unidad entera se *retirá* de la partida y se considerará destruida al dispersarse y desertar.



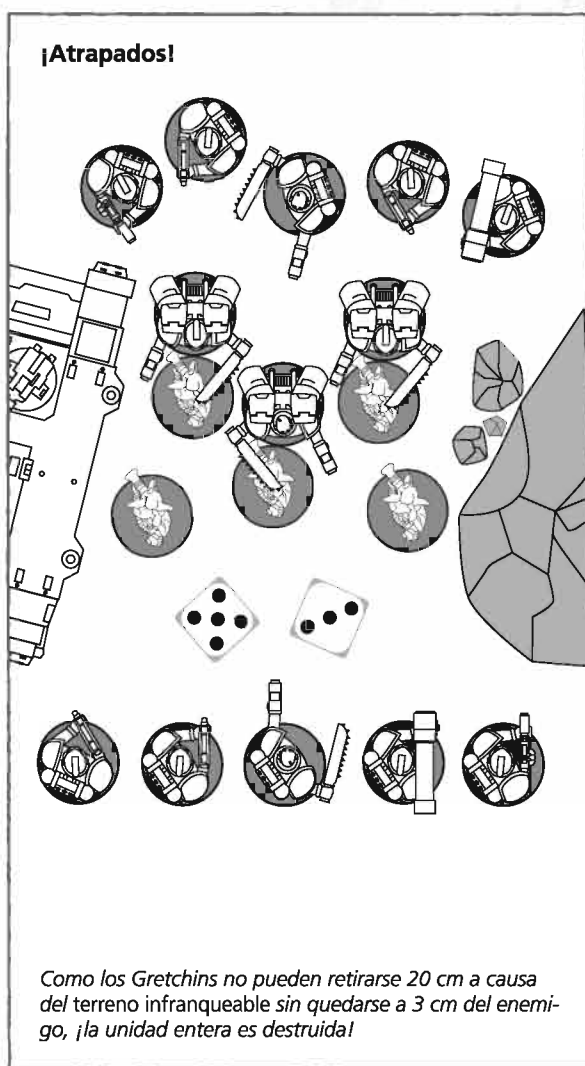
RETIRARSE DE UN COMBATE CUERPO A CUERPO

Las miniaturas que se *retiran* de un combate cuerpo a cuerpo podrán moverse a través de las miniaturas enemigas involucradas en el combate (¡estos enemigos han perdido la oportunidad de acabar con ellos mientras se retiraban!). Si alguna miniatura acaba su movimiento a menos de 3 cm de una de estas miniaturas enemigas, prolonga la retirada hasta que estén a más de 3 cm de todas las miniaturas.

¡ATRAPADOS!

En algunas ocasiones, una unidad tendrá su movimiento de *¡Retirada!* bloqueado por *terreno infranqueable*, o miniaturas amigas o enemigas (recuerda que tienen que quedarse a 3 cm de las miniaturas enemigas). Las miniaturas de la unidad que se *retira* pueden rodear estos obstáculos de forma que lleguen a su borde del tablero por el camino más corto, manteniendo la coherencia de unidad.

Si la unidad no puede realizar un movimiento de *¡Retirada!* completo en ninguna dirección sin volver sobre sus pasos, será destruida (observa el diagrama inferior).



DISPARAR EN RETIRADA

Las unidades que se están *retirando* no pueden tirarse *¡Cuerpo a tierra!* y superan automáticamente los *chequeos de acobardamiento*.

Las tropas pueden seguir disparando mientras se *retiran*, pero, obviamente, se considera que están en movimiento. Pueden decidir *correr* en vez de disparar, pero si lo hacen deberán dirigirse hacia su borde del tablero.

ASALTOS EN RETIRADA

Una unidad que se está *retirando* no puede asaltar.

Si una unidad enemiga declara un asalto contra una unidad que se está *retirando* y está a su alcance, la unidad en *retirada* debe efectuar inmediatamente un *chequeo de reagrupamiento* (consulta la columna de la derecha). Si supera el chequeo, la unidad *se reagrupará* (sin moverse) y el combate seguirá resolviéndose de la forma habitual, empezando por el movimiento enemigo en sus miniaturas asaltantes. Si no supera el chequeo, la unidad es destruida y la unidad que asalta no se moverá.

En algunas ocasiones, la unidad que asalta a una unidad enemiga que no se está *retirando* puede, como parte de su movimiento de asalto múltiple, ponerse en contacto con miniaturas de una unidad enemiga cercana que sí se esté *retirando*. Tan pronto como una miniatura que asalta pueda mover para ponerse en contacto con la unidad que se está *retirando*, esta tiene que efectuar el *chequeo de reagrupamiento*, como se ha descrito anteriormente. Si supera el chequeo, la unidad *se reagrupa* (sin moverse) y el asalto continúa de la manera habitual. Si el chequeo no se supera, la unidad que se está *retirando* es destruida y la unidad que asalta tiene que continuar su movimiento de asalto como si la unidad que se estaba *retirando* no hubiera estado ahí.

MORAL EN RETIRADA

La unidad que se está *retirando* falla automáticamente todos los *chequeos de moral*, excepto aquellos que efectúe para *reagruparse* (véase el siguiente punto).

REGRUPARSE

El hecho de que una unidad tenga que *retirarse* no implica que la batalla haya terminado para ella. Los oficiales intentarán que sus tropas recuperen la confianza. Los soldados pueden recuperar su deseo de luchar por su sentido del honor, o del deber o por una falta absoluta de sentido común.

Una unidad en *¡Retirada!* puede intentar *reagruparse* superando un *chequeo de reagrupamiento* en la fase de movimiento, justo antes de moverse. Este es un *chequeo de liderazgo* especial y las unidades en *retirada* no pueden efectuarlo si se da cualquiera de las siguientes condiciones:

- La unidad está por debajo de la mitad de sus efectivos originales.
- Hay enemigos a 15 cm o menos.
- La unidad no está en coherencia de unidad.

Las unidades que son asaltadas mientras se están *retirando* tienen que efectuar este chequeo tan pronto como el enemigo esté a su alcance de asalto, sin importar las condiciones anteriores (¡la alternativa es peor!).

Si la unidad supera su *chequeo de liderazgo*, deja de *retirarse* y *se reagrupa*. La unidad puede moverse 8 cm (este movimiento no se ve afectado por el *terreno difícil*, pero los *chequeos por terreno peligroso* deben efectuarse de la forma habitual).

Una vez *reagrupada*, la unidad no podrá moverse durante esa misma fase de movimiento, pero podrá combatir normalmente. Por ejemplo, podrá disparar (aunque siempre cuente que ha movido en el turno en que *se reagrupa*) o correr, e incluso asaltar si tiene oportunidad.

Si no supera su *chequeo de liderazgo* (o no se puede *reagrupar* por alguna de las condiciones descritas en este mismo punto), debe seguir *retirándose*.



PERSONAJES

Guerreros veteranos, brillantes oficiales, profetas poseídos y feroces líderes guerreros pueden inspirar a los demás para realizar grandes actos de heroísmo (o inspirar un valor insensato, según el caso) y generalmente son más ágiles, fuertes y poderosos en combate. En Warhammer 40,000 estos poderosos individuos se denominan "personajes".

TIPOS DE PERSONAJES

En los ejércitos de Warhammer 40,000 existen, generalmente, dos tipos de personajes:

- Los personajes independientes están representados por miniaturas individuales que luchan como unidades de un solo guerrero. Una de las habilidades más útiles de los personajes independientes es que pueden unirse a otras unidades durante la batalla, de forma que pueden reforzar aquellas posiciones en que el combate es más encarnado. Los personajes independientes tienen su propia entrada en el codex correspondiente y sus reglas indican claramente que se trata de un personaje independiente. Ten presente que existen otras miniaturas que siempre combaten como unidades de una sola miniatura, pero no son personajes independientes.
- Los líderes de unidad son personajes que forman parte de una unidad desde el inicio de la batalla y representan al líder o campeón de la unidad, como un sargento de los Marines Espaciales. No tienen entrada propia y son un soldado más de la unidad, con mejores atributos y puede que una selección más amplia de opciones en equipo y armamento.

"CLVECE" y "cuenta como"

Los personajes, en particular, tienen muchas opciones posibles en cuanto a armas y equipo (incluidas en su codex). La regla general es que este equipo debe representarse en la miniatura para que tu adversario vea claramente a lo que se enfrenta. Este concepto se refiere generalmente a CLVECE (como lo ves es como es).

Muchos jugadores quieren probar diferentes combinaciones de equipo en cada uno de sus combates. Por ejemplo, un jugador decide que durante su siguiente partida la espada de energía de su miniatura simplemente será un arma de combate cuerpo a cuerpo, pero también quiere equipar a su miniatura con bombas de fusión. Aunque algunos torneos pueden ser bastante estrictos en este aspecto, a muchos adversarios les gusta facilitar las cosas en cierta medida, para que una cosa cuente como otra, siempre que se explique claramente quién tiene qué al inicio de la partida.

PERSONAJES COMO LÍDERES

Recuerda que el *chequeo de liderazgo* de una unidad se efectúa utilizando el atributo de Liderazgo más alto de todas las miniaturas de la unidad (consulta la página 8). Como los personajes normalmente tienen un L más alto que cualquier otro guerrero, se convierten en líderes excelentes de otras unidades del ejército.

PERSONAJES INDEPENDIENTES

MOVER A LOS PERSONAJES INDEPENDIENTES

Los *personajes independientes* siguen las mismas reglas de movimiento que las tropas normales de su mismo tipo, sea infantería, unidades retropropulsadas, motocicletas, etc. Además, los *personajes independientes* pueden moverse a través de *terreno difícil* de un modo más rápido y seguro que las tropas normales. Todos estos personajes tienen las reglas especiales *moverse a través de cobertura* y *jinetes expertos* (consulta las páginas 74 y 76). Esta ventaja no es extensible a los vehículos en los que pueda viajar el personaje.



PERSONAJES INDEPENDIENTES UNIÉNDOSE Y ABANDONANDO UNIDADES

Los *personajes independientes* pueden unirse a otras unidades. Sin embargo, no pueden unirse a escuadrones de vehículos (consulta la sección *Vehículos*) ni a unidades formadas por una sola miniatura (como muchos vehículos y criaturas monstruosas). Pero sí pueden unirse a otros personajes independientes, ¡para formar una poderosa unidad con múltiples personajes!

- Para poder unirse a una unidad, un *personaje independiente* solo tiene que moverse de manera que, al final de su fase de movimiento, se quede a 5 cm o menos de distancia de una unidad amiga. Si el personaje acaba su fase de movimiento a 5 cm o menos de más de una unidad, el jugador debe declarar a qué unidad se va a unir. Si el personaje no quiere (o no puede) unirse a una unidad, debe acabar su fase de movimiento a más de 5 cm de distancia de la unidad amiga. Esto ayuda al adversario a saber si el personaje va a unirse a una unidad o no. Ten en cuenta que después de que un personaje se una a una unidad, esta unidad no puede moverse más en esta fase de movimiento (de lo contrario, el personaje se movería dos veces).



- Un *personaje independiente* puede empezar la partida dentro de una unidad, siendo desplegado en coherencia de unidad con ella.
- Mientras un *personaje independiente* forme parte de una unidad, deberá cumplir las reglas de coherencia. Los diferentes movimientos y asaltos de la unidad se realizarán a la velocidad de la miniatura más lenta mientras estén juntos.
- Un *personaje independiente* puede abandonar la unidad durante la fase de movimiento, rompiendo la coherencia de unidad.
- Si un *personaje independiente* se mueve para unirse o abandonar una unidad que no se haya movido, el personaje representa que se ha movido en la subsiguiente fase de disparo, pero la unidad no.
- Un *personaje independiente* no puede unirse o abandonar una unidad durante las fases de disparo y asalto. Una vez lanzado un asalto, ya es demasiado tarde para ello.
- Un *personaje independiente* no puede unirse o abandonar una unidad mientras él o la unidad estén trabados en combate o *retirándose*.
- Si un *personaje independiente* se une a una unidad que está ¡*Cuerpo a tierra!*, también debe tirarse inmediatamente ¡*Cuerpo a tierra!*, y viceversa. No podrá abandonar esa unidad mientras estén ¡*Cuerpo a tierra!*

Reglas especiales

Cuando un *personaje independiente* se une a una unidad, es probable que posea reglas especiales distintas de las de la unidad. Si no se especifica lo contrario en la descripción de la regla especial (como en la regla especial *testarudos*) las reglas especiales de la unidad no son aplicables al personaje y las del personaje no son aplicables a la unidad. Sin embargo, en algunos casos, el personaje o la unidad también pueden perder la capacidad de usar sus reglas especiales por el hecho de que el personaje se haya unido a la unidad. Por ejemplo, si un *personaje independiente* sin la regla especial *infiltradores* se une a una unidad de *infiltradores* durante el despliegue, la unidad no podrá *infiltrarse* (para más información, consulta la sección *Reglas especiales universales*, página 74).

Escoltas

Algunos codex te permiten desplegar un personaje junto con una unidad especial que no puede abandonar durante la partida (normalmente denominadas "escolta", "guardaespaldas", o algo por el estilo). En estos casos, el personaje cuenta como líder de la unidad hasta que todos los demás miembros de la unidad mueran. En ese momento, empezará a contar como *personaje independiente* y lo será hasta el final de la partida.

PERSONAJES INDEPENDIENTES Y DISPAROS

Disparar a personajes independientes

Normalmente, es difícil distinguir a un individuo de otro en el fragor del combate y lo es mucho más designar a uno concreto como objetivo. Los *personajes independientes* que se han unido a una unidad se consideran parte de ella, por lo que no pueden ser designados como objetivo específico. Si la unidad a la que se ha unido resulta impactada, el jugador que la controla puede asignar heridas al personaje como si fuera un miembro más de la unidad. Esto puede ser una elección delicada, puesto que un personaje puede soportar más daño que los soldados normales, pero será una grave pérdida si muere.

Los *personajes independientes* que no se hayan unido a una unidad pueden ser designados normalmente como objetivo, pues se consideran unidades independientes. Los *personajes independientes* que sean criaturas monstruosas siempre pueden ser elegidos como objetivo específico, excepto si se ha unido a una unidad de criaturas monstruosas o a una unidad con alguna regla especial que lo proteja.

Personajes independientes que disparan

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

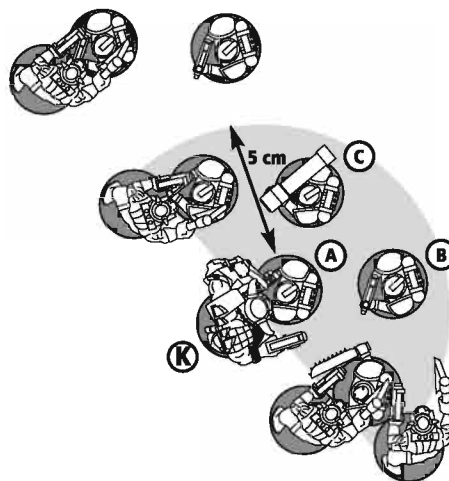
PERSONAJES INDEPENDIENTES Y ASALTOS

En la fase de asalto, un *personaje independiente* sólo puede asaltar siempre y cuando se encuentre a distancia de asalto de una unidad enemiga, y lo hará de la manera habitual.

Si una unidad a la que se ha unido un *personaje independiente* asalta, el personaje también deberá asaltar, pues forma parte de ella. Sin embargo, al resolver los ataques, los *personajes independientes* se consideran siempre como una unidad de una miniatura (tal y como se describe en *Combates múltiples* en la página 41), aunque se hayan unido a la unidad. De esta forma destacan en el combate, como corresponde a individuos heroicos, lo que significa que deben estar con contacto con el enemigo para poder atacar. ¡Recuerda que esto también significa que los *personajes independientes* pueden ser objetivo de otras miniaturas con las que su unidad esté trabada! Una vez se han resuelto todos los ataques, estos personajes vuelven a considerarse miembros normales de la unidad a la que se han unido (desde la determinación de los resultados del asalto en adelante).

Cuando una unidad reacciona ante un asalto, o se une al combate, los *personajes independientes* que se encuentren en ella deben moverse antes que los demás, para poder ponerse en contacto con un enemigo, siempre que sea posible (de lo contrario no podrán luchar). Usar sus hombros como pantalla para evitar la lucha es un acto cobarde, ¡algo que los grandes héroes nunca considerarían!

Personajes independientes en combate



El kaudillo orko (K) es un personaje independiente, por lo tanto, cuenta como una unidad diferente. El Marine Espacial A solo puede atacar al Kaudillo. Los Marines Espaciales B y C pueden atacar al kaudillo o a la unidad orka. Los demás Marines Espaciales solo pueden atacar a la unidad orka, puesto que no están trabados con el kaudillo por estar a más de 5 cm de distancia.

PERSONAJES ESPECIALES

El 41º Milenio está lleno de personajes famosos que han llegado a convertirse en héroes legendarios o en infames villanos. Estos individuos únicos, que destacan entre los demás personajes porque tienen un nombre propio y no solo un título, se denominan "personajes especiales". Estos son individuos muy hábiles y héroes muy peligrosos con habilidades y propiedades especiales que los hacen especialmente valiosos para el ejército.

Por ejemplo, el Comisario Yarrick es, sin duda, el comisario más respetado de toda la Guardia Imperial del Imperio y ha defendido Armageddon de dos invasiones orkas durante cincuenta años. Un ejército dirigido por él obtendrá varios beneficios en lo que respecta a la moral y al liderazgo. En el otro extremo, Khârn el Traidor, un paladín legendario del Dios de la Sangre, es un asesino inmisericorde de seres humanos que no piensa en otra cosa que no sea el combate cuerpo a cuerpo (en el cual, todo hay que decirlo, es todo un maestro).

ÚNICOS

Los personajes especiales pueden ser independientes o líderes de unidad, pero cada uno de ellos es único, por lo que un jugador no puede incluir múltiples personajes especiales iguales en su ejército (por ejemplo, Marneus Calgar es el Señor del Capítulo de Marines Espaciales Ultramarines, ¡no puedes desplegar tres!).

PSÍQUICOS

Los psíquicos son guerreros dotados de poderes increíblemente terribles, que canalizan las malignas energías de la disformidad.

Estos poderes varían de una raza a otra y, en ocasiones, de un psíquico a otro. Los poderes psíquicos disponibles para nuestras miniaturas no los trataremos en esta página, sino que se describen en detalle en los codex, donde encontrarás reglas más completas para cada uno de los poderes. Las reglas generales que tratamos a continuación explican cómo se utilizan los poderes psíquicos. Las excepciones a estas reglas se explican en los codex.

Los psíquicos pueden utilizar un poder psíquico por turno del jugador. Para utilizar un poder de forma eficaz, el psíquico debe superar un *chequeo psíquico*, que es un *chequeo de liderazgo* normal. Ten en cuenta que este chequeo siempre tiene que efectuarse utilizando el atributo Liderazgo del psíquico. Aunque hay situaciones en las que los *chequeos de liderazgo* se efectúan con los atributos de Liderazgo de otras miniaturas, los chequeos para utilizar los poderes psíquicos siempre se efectúan usando el Liderazgo del propio psíquico.



PELIGROS DE LA DISFORMIDAD

Si el resultado del *chequeo psíquico* es un doble 1 o un doble 6, algo horrible le ha sucedido al psíquico. Los demonios de la disformidad entran en la mente del psíquico y amenazan con tragárselo y destruirlo. El psíquico sufre 1 herida sin ninguna *tirada de salvación por armadura o por cobertura* posible. Si puede efectuar una *tirada de salvación invulnerable*, pero el poder de la disformidad es tan grande que las tiradas de salvación superadas se deberán volver a tirar. Ten en cuenta que un psíquico que obtiene un doble 1 en los dados podrá seguir utilizando su poder, incluso si ha resultado herido o muerto.

PROYECTILES PSÍQUICOS

Es habitual que los poderes psíquicos tomen la forma de proyectiles. Utilizar un proyectil psíquico cuenta como disparar con un arma de fuego (un arma de asalto si no se especifica lo contrario). Por eso el psíquico debe ser capaz de ver a la unidad objetivo, no puede estar trabado en combate y no puede haber *corrido* en la fase de disparo si quiere utilizar un proyectil psíquico. Igualmente, si un psíquico ataca a una unidad con un proyectil psíquico, solo podrá asaltar a esa unidad en la subsiguiente fase de asalto. Incluso si posee una regla especial que le permite utilizar más de un poder psíquico por turno, un psíquico solo podrá utilizar un proyectil psíquico (igual que las miniaturas solo pueden disparar un arma de fuego por turno). Sin embargo sí puede disparar más de un arma de fuego por turno, el psíquico puede reemplazar el disparo de una de sus armas por un proyectil psíquico (pero seguirá sin poder usar el mismo poder dos veces en un mismo turno).

ARMAS PSÍQUICAS

Las armas psíquicas son armas muy potentes que solo pueden utilizar los psíquicos mejor preparados. Tienen los mismos efectos que las armas de energía, pero, además, confieren al portador un poder psíquico adicional, utilizado en combate cuerpo a cuerpo, que puede acabar instantáneamente con la vida de cualquier adversario.

Efectúa las tiradas para impactar y para herir siguiendo el procedimiento habitual y las *tiradas de salvación invulnerable* aplicables. A continuación, el psíquico debe efectuar un *chequeo psíquico* para poder utilizar el poder del arma contra un adversario que haya sufrido una herida y no haya superado la tirada de salvación. Deben aplicarse las reglas habituales de los poderes psíquicos y recuerda que un psíquico solo puede utilizar un poder por turno. Si el psíquico supera el chequeo, la miniatura enemiga sufrirá una *muerte instantánea*, independientemente de su atributo de Resistencia. Este poder no tiene efectos en los vehículos, en las miniaturas que son inmunes a la *muerte instantánea* y en cualquier miniatura que no tenga atributo de Heridas.

TIPOS DE UNIDAD

Los ejércitos del 41º Milenio son muy diversos y en ellos se incluyen muchos guerreros especialistas y criaturas exóticas.

En esta sección encontrarás las reglas de estos tipos de unidades: criaturas monstruosas, unidades retropropulsadas, motocicletas y motocicletas a reacción, bestias y caballería y artillería. Ten en cuenta que los vehículos se consideran un tipo de unidad diferente, pero son tan diferentes que tienen su propia sección.

Estas unidades actúan de la misma forma que las de infantería, excepto por las reglas descritas a continuación.

CRIAURAS MONSTRUOSAS

Estas aterradoras criaturas son mucho más grandes que sus oponentes. Masacran a los enemigos que se atreven a enfrentarse a ellas y apartan los tanques a manotazos. Entre ellas se encuentran los grandes demonios, los avatares eldars o el temido cárnifex tiránido.

MOVIMIENTO

Todas las criaturas monstruosas poseen la regla especial *moverse a través de cobertura* (consulta la página 75). Simplemente se abren camino derribando árboles y ruinas.

DISPARO

Las criaturas monstruosas pueden disparar hasta dos armas (una vez cada una) por fase de disparo. De todas maneras, deben disparar las dos armas contra el mismo objetivo. Además, las criaturas monstruosas poseen la regla especial *implacables* (consulta la página 76).

A menos que una de sus reglas especiales especifique lo contrario, las criaturas monstruosas no pueden tirarse *¡Cuerpo a tierra!*, ni voluntariamente ni de ninguna otra forma.

Además, una criatura monstruosa debe tener tras una cobertura como mínimo el 50% de su cuerpo (como se explica en la página 16) para considerarse a cubierto desde el punto de vista de la mayoría de las miniaturas que disparan. Además, estar dentro de una escenografía de área no les proporciona automáticamente la *tirada de salvación por cobertura* (tiene preferencia la regla del 50% del cuerpo). Para ellas, la cobertura funciona de la misma forma que para los vehículos (consulta la página 62). Como siempre, si no sabes si el 50% del cuerpo de la miniatura está a cubierto, deberás disminuir la *tirada de salvación por cobertura* en -1.

ASALTO

Las heridas infligidas por una criatura monstruosa en combate cuerpo a cuerpo ignoran la *tirada de salvación por armadura*, igual que un arma de energía. Además, las criaturas monstruosas tiran un dado adicional (2D6 + Fuerza) para determinar si su ataque en combate cuerpo a cuerpo a un vehículo penetra el blindaje.



UNIDADES RETROPROPULSADAS

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

MOVIMIENTO

Las unidades retropropulsadas pueden utilizar sus retrorreactores para moverse un máximo de 30 cm durante la fase de movimiento. Este movimiento es opcional y pueden decidir mover como la infantería normal si lo prefieren. Al utilizar retrorreactores, pueden moverse libremente por encima de otras miniaturas y toda clase de terrenos. Sin embargo, si el movimiento empieza o finaliza en una zona de *terreno difícil*, la unidad debe efectuar un *chequeo por terreno peligroso*. Una unidad retropropulsada no puede finalizar su movimiento encima de otra miniatura o de algún elemento que se considere *terreno infranqueable*, a no ser que sea posible colocar las miniaturas encima. Si lo hacen, el *terreno infranqueable* se considerará *terreno peligroso*. Las unidades retropropulsadas pueden entrar en combate utilizando *despliegue rápido* (consulta la página 95).

Movimiento de retirada

Las unidades retropropulsadas tiran 3D6 al *retirarse* (3=8 cm, 4=10 cm, 5=12 cm, 6=15 cm, 7=18 cm, 8=20 cm, 9=22 cm, 10=25 cm, 11=28 cm, 12=30 cm, 13=33 cm, 14=35 cm, 15=38 cm, 16=40 cm, 17=42 cm, 18=45 cm), pues para ello siempre utilizan sus retrorreactores. Pueden moverse sobre cualquier tipo de obstáculo durante la *retirada*, pero si finalizan su movimiento en *terreno difícil* (o encima de algún elemento de *terreno infranqueable*), deberán realizar un *che-*

queo por terreno peligroso. No podrán finalizar su movimiento encima de otras miniaturas, por lo que deberán desviarse lo menos posible en su *retirada* para evitarlo, como una unidad normal cuando se *retira* a pie. Si no pueden hacerlo, quedarán atrapados y destruidos.

DISPARAR

Las unidades retropropulsadas siguen las mismas reglas que las unidades de infantería.

ASALTO

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

Diferentes tipos de unidad

Hasta ahora, las reglas tenían a la infantería como referencia. Esta sección abarca diferentes tipos de unidad y se añaden nuevos elementos tácticos y reglas más complejas. Estos tipos de unidad tienen reglas diferentes para moverse, sobre cómo les afecta el terreno, para asaltar, etc. Y los codex, además, añaden más cambios y excepciones para miniaturas específicas. Si tienes algún problema con estas reglas durante tus partidas, y si el codex no dice lo contrario, sigue las reglas de cada tipo de unidad; y si estas reglas no dicen lo contrario, sigue las reglas básicas de infantería.

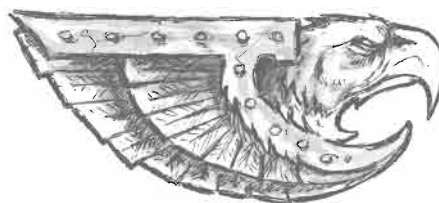
Si te estás iniciando en el juego, comienza desplegando sólo unidades de infantería en tus dos o tres primeras batallas para acostumbrarte a las reglas básicas. Por otro lado, si quieres meterte de lleno en el juego, te sugerimos que leas solo las reglas que se refieran a las miniaturas de tu colección.

RETROCOHETES

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

- Las unidades equipadas con retrocohetes solo mueven 15 cm en la fase de movimiento, pero pueden mover otros 15 cm en la fase de asalto incluso si no asaltan. Cuando las unidades que utilizan retrocohetes se mueven en la fase de asalto y no asaltan, considerarán el *terreno difícil* como las demás unidades retropropulsadas lo hacen en la fase de movimiento.

- Las miniaturas con retrocohetes son *implacables* (consulta la página 76).



MOTOCICLETAS

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

PROTECCIÓN ADICIONAL

Las motocicletas son grandes y sólidas y suelen tener algún blindaje y escudos deflectores para repeler el fuego enemigo. Los motoristas se benefician de esta protección que incrementa su atributo de Resistencia en 1. Ten en cuenta que este incremento no cuenta a la hora de resolver una *muerte instantánea* (consulta la página 26).

La esperanza es el inicio de la infelicidad.

MOVIMIENTO

Las motocicletas pueden mover hasta 30 cm en la fase de movimiento y no ven reducido su movimiento por el *terreno difícil*. Sin embargo, consideran el *terreno difícil* como *terreno peligroso*.

Las motocicletas tienen *turbopropulsores* (consulta la página 76).

Movimiento de retirada

Puesto que las motocicletas se mueven muy rápido, al *retirarse* tiran 3D6 en vez de 2D6 (3=8 cm, 4=10 cm, 5=12 cm, 6=15 cm, 7=18 cm, 8=20 cm, 9=22 cm, 10=25 cm, 11=28 cm, 12=30 cm, 13=33 cm, 14=35 cm, 15=38 cm, 16=40 cm, 17=42 cm, 18=45 cm). Recuerda que consideran el *terreno difícil* como *peligroso*.

DISPARO

Las motocicletas no pueden *correr* en la fase de disparo.

Las motocicletas son *implacables* (consulta la pág. 76).

Cada motocicleta de la unidad puede disparar un arma por cada motorista que la monte. Por tanto, una motocicleta de ataque de los Marines Espaciales con un conductor y un pasajero en un sidecar podrá disparar dos armas.

ASALTO

El *terreno difícil* no reduce el movimiento de asalto de las motocicletas. Sin embargo, una miniatura que entre en *terreno difícil*, se mueva a través de él o asalte a un enemigo que esté en terreno difícil o detrás de un obstáculo, deberá efectuar un *chequeo por terreno peligroso*.

MOTOCICLETAS A REACCIÓN

Las motocicletas a reacción están impulsadas por tecnología antigravitacional muy avanzada que les permite levitar a pocos metros del suelo y pasar por encima de los obstáculos. Son ideales para efectuar incursiones contra los enemigos desprevenidos, atacarlos y usar su velocidad superior para escapar.

Las motocicletas a reacción se mueven como las motocicletas pero con algunas excepciones:

- En la fase de movimiento, se pueden mover libremente sobre otras miniaturas y todo tipo de terreno. Sin embargo, si se empiezan o acaban su movimiento en *terreno difícil*, deberán efectuar un *chequeo por terreno peligroso*. Las motocicletas a reacción no pueden finalizar su movimiento sobre otras miniaturas o sobre *terreno infranqueable*, a no ser que sea físicamente posible colocarse encima de este, pero si lo hacen considerarán el *terreno infranqueable* como *terreno peligroso*.
- En la fase de asalto, actúan como las motocicletas, puesto que deben moverse cerca del suelo para poder luchar.

- Cuando se están *retirando*, también pueden moverse sobre otras miniaturas y terreno, pero si finalizan su movimiento en *terreno difícil* (o sobre algún elemento de *terreno infranqueable*) deben efectuar un *chequeo por terreno peligroso*. No pueden finalizar su movimiento sobre otras miniaturas, por lo que deberán alterar la dirección de su *retirada* lo mínimo posible para evitarlo, tal como lo hace una unidad normal cuando se *retira* a pie. Si no pueden hacerlo, quedan atrapados y son destruidos inmediatamente.

Motocicletas a reacción eldars

Los Eldars son los maestros indiscutibles de la tecnología antigravitatoria y sus motocicletas a reacción forman unidades rápidas de ataque que aterrorizan al que se ponga delante. Su táctica preferida es emerger de repente de alguna cobertura, abrir fuego y volver a esconderse antes de que el enemigo tome represalias.

Las motocicletas a reacción eldars (incluidas las de los Eldars Oscuros) pueden mover un máximo de 15 cm en la fase de asalto, incluso si no asaltan. Cuando se mueven en la fase de asalto y no asaltan, considerarán el *terreno difícil* como lo hacen en la fase de movimiento.



BESTIAS Y CABALLERÍA

Además de unidades de infantería y vehículos blindados, los ejércitos del 41º Milenio usan terroríficos depredadores y bestias, como las bestias de disformidad y los mastines de Khorne, para incrementar sus fuerzas. Otros guerreros combaten a lomos de caballos, ciberjabalíes, monturas demoníacas y un sinfín de extrañas criaturas. Estos tipos de unidad se llaman bestias si no llevan jinete, o caballería si lo llevan. De todas maneras, ambas siguen las mismas reglas, que se describen a continuación.

Como mueven mucho más deprisa que los soldados de infantería, pueden efectuar letales cargas y contracargas.

MOVIMIENTO

Las bestias y la caballería mueven como la infantería.

Movimiento de retirada

Las bestias y la caballería se *retiran* como la infantería, pero tiran 3D6 (3=8 cm, 4=10 cm, 5=12 cm, 6=15 cm, 7=18 cm, 8=20 cm, 9=22 cm, 10=25 cm, 11=28 cm, 12=30 cm, 13=33 cm, 14=35 cm, 15=38 cm, 16=40 cm, 17=42 cm, 18=45 cm) debido a su velocidad.

DISPARO

Las bestias no pueden disparar, pero la caballería sí, y sigue las mismas reglas que la infantería.

ASALTO

Las bestias y la caballería son *veloces* (consulta la página 75).

Las bestias y la caballería pueden efectuar un asalto especialmente rápido para cargar contra los enemigos. Al asaltar, pueden mover hasta 30 cm.

Cuando *asaltan a través de cobertura*, las bestias y la caballería ven reducido su movimiento por el *terreno difícil*, por lo que se debe tirar un dado para determinar la distancia que pueden moverse, igual que en el caso de la infantería, pero se dobla el resultado mayor obtenido en los dados.

Aparte de eso, asaltan como lo hace la infantería.

"He visto la guerra en todas sus formas. He visto cómo los mundos salvajes más feroces se aniquilaban entre ellos con piedras y he visto la muerte de todo un planeta a manos de un virus. He visto ganar a los Marines Espaciales cuando estaban casi muertos. He visto cómo los titanes machacaban a unidades con sus pies. Pero, en la guerra, no hay nada más conmovedor que la carga de una caballería masiva".

Dravin Gratz

ARTILLERÍA

Algunas armas son tan grandes y potentes que un solo hombre no puede transportarlas. Normalmente, se montan sobre vehículos, pero también suelen ser utilizadas por las dotaciones de artillería, sobre todo en los campos de batalla en los que el terreno no es el más adecuado para los vehículos. Estas poderosas armas se montan en soportes de ruedas o en plataformas antigravitatorias, ya que son demasiado pesadas como para transportarlas de otra manera por el campo de batalla.

LA UNIDAD

Las unidades de artillería están formadas por un grupo de soldados (dotación) y la propia arma. Estas unidades son bastante complejas debido a que combinan vehículos e infantería. Las armas se consideran vehículos con Blindaje 10 (consulta la sección *Vehículos*). Cualquier impacto superficial o interno destruye el cañón (no se efectúa la tirada en las tablas de daños del vehículo, el cañón simplemente se retira). Si todos los miembros de la dotación mueren, los cañones se eliminan inmediatamente.

Algunas veces, el jugador puede añadir líderes u otras miniaturas a la unidad de artillería. Estas miniaturas forman parte de la dotación en todos los sentidos y utilizarán sus armas de la manera habitual, incluso si son ligeramente diferentes al resto de la dotación. Los *personajes independientes* que se unan a la unidad no contarán como dotación ni podrán usar los cañones.

MOVIMIENTO

El *terreno difícil* frena el avance de estas unidades como a las de infantería y los cañones deben efectuar un *chequeo por terreno peligroso* al atravesar este tipo de terreno. En la unidad debe haber al menos un miembro de la dotación por cañón para que la unidad pueda mover; si hay menos, no podrá moverse.

DISPARO

A diferencia de otros vehículos (lee la siguiente sección), el cañón no se podrá disparar si la unidad de artillería ha movido en la fase de movimiento. Cualquier miembro de la dotación podrá disparar el cañón, siempre que esté a 5 cm o menos de él. Los miembros de la dotación que disparen el cañón no podrán disparar ninguna otra arma que lleven encima, mientras que los demás miembros (y cualquier *personaje independiente* que se haya unido a la unidad) sí podrán disparar sus armas, incluso contra un objetivo diferente del del cañón. Los cañones no pueden dividir sus disparos y para disparar tanto el cañón como el miembro de la dotación que dispara deben tener línea de visión al objetivo (a no ser que sean armas de barrera de artillería). El alcance se mide desde el cañón.

Cuando dispaes contra una unidad de artillería tira un dado por cada impacto causado: con un resultado de 1-4 el cañón es impactado, mientras que con un resultado de 5-6 es un miembro de la dotación el que resulta impactado. Tira para herir al miembro de la dotación y para penetrar en el blindaje del arma con diferentes tiradas de dados.

Si una unidad de artillería está *¡Cuerpo a tierra!*, los cañones de la unidad no tienen protección adicional alguna.

Las unidades de artillería no pueden *correr* en la fase de disparo.

ASALTO

Las unidades de artillería no pueden asaltar mientras incluyen algún cañón.

Cuando sean asaltadas, desplaza las miniaturas que asaltan hasta estar en contacto con el miembro de la dotación o con el cañón de la forma habitual, pero a partir de ese momento el cañón se ignora. Todos los enemigos trabados tirarán para impactar y para herir contra la dotación (incluso si solo están trabados con el cañón). Los miembros de la dotación que estén trabados pueden contraatacar, pero no los cañones.

MORAL Y MOVIMIENTOS DE RETIRADA

Para realizar los *chequeos de moral* y otros *chequeos de liderazgo*, y para la resolución del combate, ignora los cañones, como si no estuvieran. Puesto que necesitan como mínimo un miembro de la dotación por cañón para poder mover la unidad, si una unidad de artillería no tiene un miembro por cañón cuando se está *retirando*, los cañones sin dotación se abandonan y se retiran del tablero. A continuación, el resto de la unidad se *retira* de la forma habitual. Si una unidad de artillería está obligada a *retirarse* del combate cuerpo a cuerpo y el enemigo puede realizar una *persecución arrolladora*, la unidad de artillería padece automáticamente la tirada de iniciativa y es destruida.



VEHÍCULOS

Como los vehículos no combaten del mismo modo que las criaturas de carne y hueso, sus reglas difieren bastante, por lo que las detallamos a continuación.

ATRIBUTOS DE LOS VEHÍCULOS

Los vehículos tienen un perfil de atributos que indica lo poderosos que son, al igual que sucede con la infantería. Como son diferentes, indicamos a continuación a modo de ejemplo los perfiles de atributos de un vehículo:

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

CLASE

Los diferentes tipos de vehículos que existen son transporte, tanque, vehículo descubierto, rápido, gravítico y bípode. Estas clases pueden combinarse para definir más exactamente un vehículo como, por ejemplo, gravítico rápido o un bípode descubierto, en cuyo caso el vehículo está sujeto a las reglas de todos sus tipos.

En esta primera parte de la sección de las reglas se describen las reglas comunes a todos los vehículos. Seguidamente dispones de una descripción de cada tipo en la que se especifica si tienen reglas especiales, así como las excepciones a las reglas habituales (las de los bípodes son las más diferentes).

FACTOR DE BLINDAJE

El Factor de Blindaje de un vehículo indica lo difícil que es dañarlo. Los vehículos poseen un blindaje diferente en su parte frontal, lateral y posterior. Los Factores de Blindaje suelen variar entre 10 y 14 dependiendo de por dónde sea atacado el vehículo y, en general, el blindaje más ligero se encuentra en la parte posterior para representar la vulnerabilidad de los tanques de combustible, los compartimentos del motor, etc.

HABILIDAD DE PROYECTILES

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

CÓMO MEDIR LAS DISTANCIAS

Como los vehículos normalmente no tienen peana, no puede usarse la regla habitual de medición de distancias desde la peana o hasta ella. Para calcular las distancias desde vehículos o hasta ellos, mide desde su casco (ignora los cañones de las armas, palas excavadoras, antenas, estandartes y otros elementos decorativos).

Sin embargo, hay una excepción notable que se aplica al disparar las armas de los vehículos, ya que las distancias se calculan desde la boca del arma, mientras que la línea de visión se determina desde el punto de montura del arma y a lo largo de su cañón (cómo se explica más adelante).



MOVIMIENTO DE LOS VEHÍCULOS

La distancia a la que mueve un vehículo influye en el número de armas que puede disparar y lo fácilmente que pueda asaltar a un objetivo, como se describe más adelante.

- Un vehículo que permanezca *estacionario* podrá desplegar toda su potencia de fuego para enfrentarse al enemigo.
- Un vehículo que se mueva a una velocidad de hasta 15 cm se considera a velocidad de combate, ya que representa al vehículo avanzando lentamente para continuar disparando, aunque vea reducida su potencia de fuego.
- Un vehículo que recorra una distancia de entre 15 y 30 cm se mueve a velocidad de crucero. Representa la concentración del vehículo para moverse lo más rápido posible sin disparar sus armas.

Moverse a una distancia máxima de 30 cm puede parecer relativamente poco para un vehículo, pero representa un movimiento a campo través y no el de una carretera.

Los vehículos pueden girar tantas veces como quieran durante su movimiento, igual que cualquier otra miniatura. Los vehículos giran pivotando sobre su posición respecto a su centro de gravedad y no girando en redondo. Los giros no reducen la capacidad de movimiento del vehículo; un vehículo puede combinar el movimiento hacia delante y hacia atrás en un mismo turno, siempre que no exceda su capacidad de movimiento máxima. Pivotar no se considera un movimiento, de forma que un vehículo que solo pivote en la fase de movimiento se considera *estacionario* (aunque los vehículos *inmovilizados* no pueden pivotar). Los vehículos no pueden moverse por encima de miniaturas amigas.

EFFECTOS DEL TERRENO

Los vehículos que entren en *terreno difícil*, salgan de él o lo atraviesen tienen que efectuar un *chequeo por terreno peligroso* debido a que corren el riesgo de quedar atascados, estancados o dañados.

Los vehículos no se ven ralentizados en el movimiento al atravesar *terreno difícil*, pero se considera el *terreno difícil* como *peligroso*. Tira 1D6 por cada vehículo que haya entrado, abandonado o movido a través de una o más áreas de *terreno peligroso* durante su movimiento. Un resultado de 2-6 significa que el vehículo puede continuar el movimiento. Un resultado de 1 equivale a que el vehículo se detiene inmediatamente y sufre un resultado de *inmovilizado*, así que si trataba de entrar en *terreno difícil* se detiene justo en el borde.

Cuando los jugadores acuerden el terreno al inicio de la partida, decidirán que algunos tipos de terreno causan efectos diferentes sobre los vehículos que en otras unidades. Por ejemplo, los jugadores pueden acordar que las trampas antitanque son *peligrosas* o incluso *infranqueables* para los vehículos, pero son terreno despejado para otras unidades. Igualmente, puedes acordar que los vehículos (o solo cierto tipo de vehículos) consideran el alambre de espinos como terreno despejado, etc.

CARRETERAS

Los vehículos que no sean bípedos ni gravíticos y que se muevan por una carretera durante toda su fase de movimiento a velocidad de crucero, pueden añadir hasta 15 cm a su movimiento máximo.

Choques, estallidos y golpes

Uno de los mayores placeres de Warhammer 40,000 es contemplar a los vehículos zumbando por el campo de batalla, ver cómo estos gigantes blindados despliegan toda su potencia de fuego y volar los del ejército enemigo. La destrucción de un vehículo suele ser un evento espectacular que puede cambiar totalmente el curso de una partida; incluso los restos de un vehículo se convierten en piezas importantes de escenografía en sí mismos. Pero, ¿cuál es el mejor modo de representar esta matanza de alto octanaje?

A algunos jugadores les gusta demostrar la desgracia sufrida por su vehículo poniéndolo boca abajo o tumándolo de costado. Otros van incluso más lejos y esculpen daños de batalla en la parte inferior del vehículo para complementarlo. Pero, como muchos vehículos tienen piezas delicadas en la parte superior, la mayoría se resiste a maltratar de esta forma sus tanques tan bien pintados, por lo que adoptan una solución diferente. Conocemos a varios jugadores que usan bolas de algodón para representar el humo que emiten los vehículos destruidos; se trata de una excelente solución visual y muy práctica si alguien derrama su café.

Daños de batalla

Hay algunos resultados de daños que no destruyen a los vehículos, sino que simplemente los debilitan. Los tanques pueden quedar inmovilizados por un trozo de vía en medio del camino, su sistema de armas ha quedado inoperativo o destruido, o su tripulación está aturdida y se ve obligado a permanecer inactivo durante un turno. Mostrar esta serie de eventos en un vehículo resulta más difícil. Algunos jugadores no pegan las armas y torretas de sus modelos de forma que puedan retirarse con cuidado durante la batalla. Esto facilita el transporte y además es una gran forma de representar los resultados de armas destruidas (retirando del vehículo el arma en cuestión).

Otra forma de representarlo es colocando un dado sobre o junto al vehículo mostrando el número que corresponde al resultado de daños apropiado. También puedes adquirir un juego de marcadores de daño. Estos tienen iconos específicos para cada tipo de resultado de daño, así que solo tienes que situar el marcador pertinente en el vehículo o junto a él cuando reciba el daño. Igual que ocurre con otros muchos aspectos del Hobby, no existe una única "forma correcta", solo tienes que acordar con tu oponente el mejor modo de resolverlo.

DISPARAR DESDE VEHÍCULOS

Cuando un vehículo dispara, utiliza su propio atributo de HP y dispara como cualquier otra unidad (todas sus armas deben disparar a la misma unidad objetivo).

MOVER Y DISPARAR LAS ARMAS MONTADAS EN UN VEHÍCULO

El número de armas que un vehículo puede disparar en la fase de disparo depende de lo rápido que se haya movido en la fase de movimiento de ese turno, como se detalla a continuación.

Además, no se aplican las penalizaciones al movimiento al disparar desde un vehículo con fuego rápido y armas pesadas; cuando se disparan desde un vehículo, estos tipos de armas siempre disparan como si la miniatura que dispara no se hubiese movido, sin importar si lo hizo o no. Recuerda que los vehículos no pueden *correr*.

- Los vehículos que permanecieron *estacionarios* pueden disparar todas sus armas (recuerda que pivotar en el lugar no se considera movimiento).
- Los vehículos que movieron a velocidad de combate pueden disparar una sola arma (y sus armas defensivas, tal y como se explica más abajo).
- Los vehículos que movieron a velocidad de cruce no pueden disparar.

Hay unas pocas excepciones a estas reglas: artillería, armas de barrera de artillería, armas defensivas y armas opcionales.

Armas defensivas

Las armas de un vehículo que tengan Fuerza 4 o menos (o sin atributo de Fuerza) se clasifican como armas defensivas.

Un vehículo que movió a velocidad de combate puede disparar todas sus armas defensivas además del arma individual que le está permitido disparar.

Armas opcionales

Algunos vehículos disponen entre las opciones de su lista de ejército de la posibilidad de adquirir armas adicionales como los misiles de un solo disparo y el armamento en afuste exterior. Disparar una de estas armas adicionales cuenta como el disparo de una de las armas normales del vehículo (a menos que se trate de armas defensivas, cuyo caso se describe arriba).

Artillería

El disparo de un arma de artillería requiere la atención de todos los artilleros del vehículo, así que no pueden dispararse otras armas durante ese turno (¡ni siquiera las armas defensivas!). A cambio, el disparo es mucho más potente a la hora de penetrar en el blindaje (consulta la página 60). A menos que su perfil indique lo contrario, todas las armas de artillería utilizan la plantilla de área grande.

Armas de barrera de artillería

A diferencia de otros tipos de unidad, los vehículos que transporten armas de barrera de artillería pueden decidir disparar directamente o como una barrera de artillería (recuerda declarar el tipo de disparo antes de efectuarlo). Si se dispara directamente sobre el objetivo, se consideran como artillería (ignorando la distancia de alcance mínima del perfil del arma).

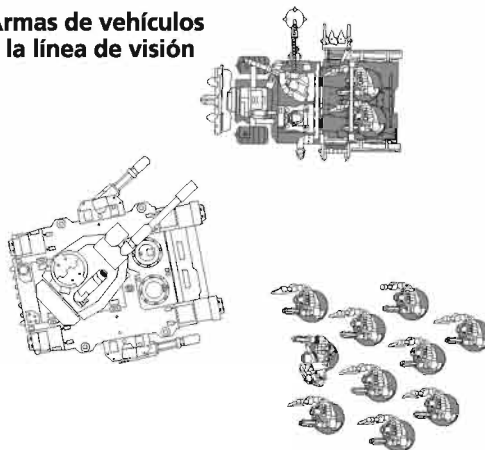
Como alternativa, el vehículo puede disparar estas armas como armas de barrera de artillería. En este caso, la tripulación debe calcular cuidadosamente la trayectoria del disparo, así que solo los vehículos que permanecen *estacionarios* pueden disparar un arma de barrera de artillería (y, por supuesto, durante ese turno no pueden disparar otras armas).

Igual que en las barreras artilleras normales, las barreras de artillería requieren de un alcance mínimo (consulta su perfil de atributos) y provocan un *chequeo de acobardamiento*; sus objetivos resuelven su *tirada de salvación por cobertura* como si el disparo procediese del centro de la plantilla de área de efecto. Si se dispara sobre un objetivo que está fuera de la línea de visión, la HP del artillero no supone diferencia y la plantilla de área de efecto se desplaza 2D6 (1=3cm; 2=5cm; 3=8cm; 4=10cm; 5=12cm; 6=15cm; 7=18cm; 8=20cm; 9=22cm; 10=25cm; 11=28cm; 12=30cm) si se obtiene un resultado de flecha en el dado de dispersión. Además, las barreras de artillería son incluso más aterradoras que las normales, ya que los *cheques de acobardamiento* causados por las barreras de artillería están sujetos a un modificador de -1 al Liderazgo.

LÍNEA DE VISIÓN DE LAS ARMAS

Al igual que la infantería, los vehículos deben tener línea de visión hasta su objetivo para poder dispararle. Los vehículos trazan la línea de visión desde el punto donde está montada el arma. Cuando disparen las armas de un vehículo, traza la línea de fuego desde la montura del arma y a lo largo de su cañón para ver si la línea de visión está bloqueada por elementos de escenografía o por otros vehículos. Si la unidad objetivo del disparo se halla bajo cobertura de algunas de las armas del vehículo, resuelve si el objetivo obtiene *tiradas de salvación por cobertura* exactamente como si cada arma disparada desde el vehículo fuese la de una miniatura individual en una unidad normal.

Armas de vehículos y la línea de visión



El Predator está disparando al kamión orko. El arma de la barquilla derecha no tiene línea de visión del objetivo elegido, por lo que no puede dispararse.

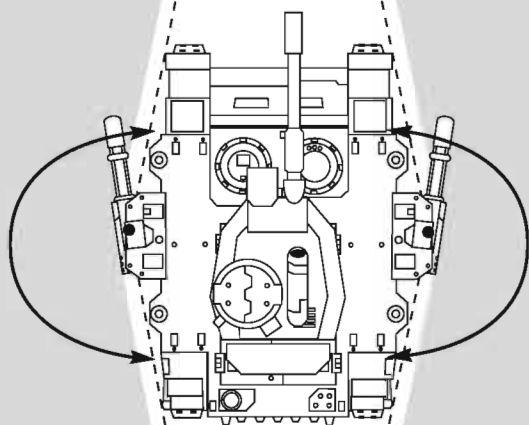
El Emperador solo quiere que obedezcas.

En algunas miniaturas resulta imposible literalmente mover el arma y apuntar directamente hacia el objetivo debido a la forma en la que está montada la miniatura o porque el arma está pegada. En este caso, los jugadores deberían asumir que las armas de un vehículo pueden girar o pivotar libremente sobre sus monturas. Para aclarar la forma en la que un arma se supone que gira, consulta el apartado del vehículo, donde cada arma está clasificada como armamento de torreta, armamento en afuste exterior (o "asegurado"), armamento de barquilla lateral o armamento de barquilla. A continuación, aplica las directrices siguientes:

- El armamento de torreta normalmente puede girar 360°, junto al resto de la torreta, a menos que el diseño de la miniatura lo impida.
- El armamento de barquilla puede disparar en un ángulo de 45° desde el punto en el que esté montado (consulta el diagrama).
- El armamento de barquilla lateral varía enormemente, ya que en algunos casos abarca un ángulo de disparo de 180° del flanco en el que esté montado (o incluso algo más), mientras que otros están más limitados. El ángulo de disparo viene determinado por la forma y posición de la montura de la barquilla (consulta los diagramas).
- El armamento en afuste exterior (o asegurado) tiene un ángulo de disparo de 360° si va montado sobre la torreta, o en ángulo de 45° desde el punto en el que esté montado si está montado en el casco del vehículo.

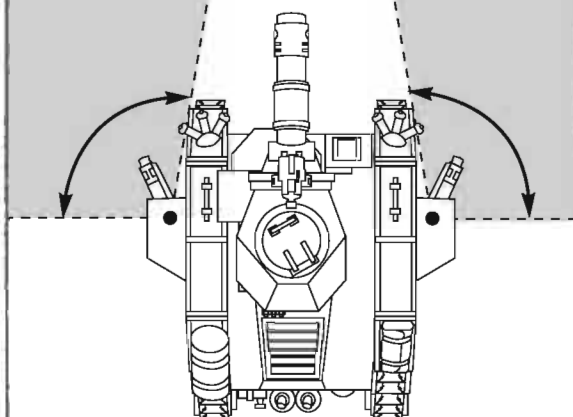
En los casos poco frecuentes en los que ocurra (tu tanque puede estar apuntando a un francotirador situado en lo alto de un campanario), asume que el armamento puede girar verticalmente un ángulo de 45°, aunque físicamente resulte imposible girar el cañón del arma.

Ángulo de disparo 1 del armamento de barquilla lateral



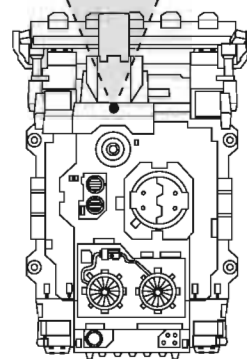
Predator de los Marines Espaciales

Ángulo de disparo 2 del armamento de barquilla lateral



Leman Russ de la Guardia Imperial

Ángulo de disparo del armamento fijo



Vindicator de los Marines Espaciales

"Lo que no pueda aplastar con palabras, lo aplastaré con los tanques de la Guardia Imperial".

Almirante Solar Macharius

DISPARAR A VEHÍCULOS

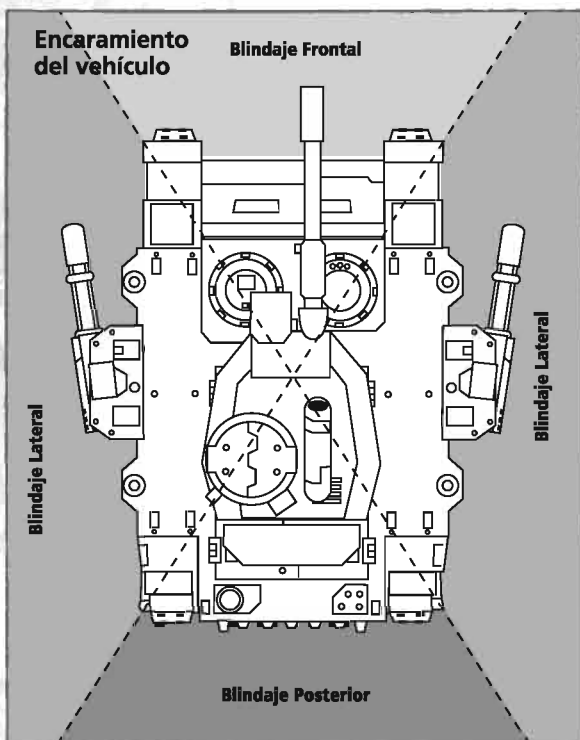
Cuando una unidad dispara a un vehículo, debe ver su casco o torreta (ignorando los cañones del armamento, las antenas, los estandartes decorativos, etc.). Como toda una unidad debe disparar al mismo vehículo, esto a menudo significa que algunas de sus armas no pueden dañar al vehículo objetivo, así que asumimos que los otros miembros de la escuadra les proporcionan fuego de cobertura, les pasan munición para las armas pesadas o simplemente mantienen las cabezas agachadas.

Si el vehículo objetivo está dentro del radio de alcance, tira para impactar normalmente. Si logras impactar, tira por cada impacto que hayas conseguido para comprobar si penetrar el blindaje del vehículo, como se explica más adelante.

ENCARAMIENTO Y BLINDAJE

No todos los vehículos disponen del mismo blindaje. Algunos tanques enormes están protegidos por capas innumerables de adamantio y placas de ceramita, mientras que otros vehículos más ligeros dependen más de su velocidad para evitar los disparos enemigos. Cada tipo de vehículo tiene un Factor de Blindaje diferente, que no solo representa el grosor e inclinación del mismo, sino también lo difícil que resulta impactar en ese objetivo debido a su tamaño y velocidad, su resistencia, lo numerosa que es su tripulación, etc.

El blindaje de cada vehículo también varía dependiendo del punto del que proceda el disparo: frontal, lateral o posterior (tal y como se detalla en el diagrama). Si una unidad cuenta con miniaturas que disparan sobre dos puntos diferentes del vehículo objetivo (por ejemplo, tiene algunas miniaturas situadas en el frontal y otras en el lateral), los disparos se resuelven por separado para los dos encaramientos.



PENETRACIÓN DEL BLINDAJE

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

- Si el resultado total es inferior al Factor de Blindaje del vehículo, el impacto no producirá efecto alguno.
- Si el resultado total es igual al Factor de Blindaje del vehículo, se habrá conseguido un impacto superficial.
- Si el resultado total es superior al Factor de Blindaje del vehículo, se habrá conseguido un impacto interno.

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

Artillería y penetración del blindaje

Las armas de artillería (incluidas las armas de barrera de artillería) impactan con tanta fuerza que aniquilan a la tripulación enemiga. Al efectuar la tirada para penetrar el blindaje del vehículo con un impacto de artillería, tira 2D6 y elige el resultado mayor.

Armas de plantilla y armas de área contra vehículos

Si un vehículo se halla cubierto parcialmente por un arma de plantilla, es impactado en el Blindaje hacia el que esté encarado el artillero.

Cuando disparas un arma de área contra un vehículo, sitúa la plantilla con el agujero sobre cualquier parte del casco del vehículo y, a continuación, tira el dado de dispersión normalmente. En el caso de impactos de área múltiples, sitúa el agujero central de la primera plantilla sobre el casco del vehículo. Si las plantillas se dispersan y no se sitúan en ningún punto sobre el vehículo, obviamente este último no se verá afectado. Si una plantilla se sitúa al borde de un vehículo, supone una gran diferencia si el agujero de la misma está sobre el vehículo o no:

- **El centro de la plantilla de área está sobre el casco del vehículo:** en este caso, el disparo o misil ha impactado en el vehículo y ha explotado. Resuelve la tirada de penetración del blindaje contra el Blindaje en el encaramiento situado en dirección al origen del disparo, independientemente de la posición de la plantilla y utilizando la Fuerza máxima del arma. Sin embargo, los impactos de las armas de barrera de artillería impactan siempre en el Blindaje Lateral del vehículo (representando su blindaje superior).
- **El centro de la plantilla de área está fuera del vehículo, aunque cubre parcialmente su casco:** en este caso, el disparo o misil ha errado el tiro y solo salta un poco de metralla sobre su casco. La tirada de penetración del blindaje se resuelve frente al blindaje encarado hacia el centro del marcador, independientemente de la posición del artillero; además la Fuerza del arma queda reducida a la mitad (redondeando hacia abajo).

TIRADAS DE DAÑOS

Un impacto en un vehículo puede tener como resultado efectos muy distintos. Aunque el blindaje de un vehículo resulte agujereado por completo, cabe la posibilidad de que la tripulación tan solo sufra un susto desagradable. Por otra parte, un disparo afortunado puede llegar a detonar el compartimento de munición del tanque y provocar una explosión de proporciones apocalípticas. Si se penetra el blindaje del vehículo, se debe efectuar una tirada para determinar los daños que sufre. Tira 1D6 por cada impacto superficial o interno, aplica los modificadores adecuados (son acumulativos) y consulta el resultado en la tabla inferior de daños en vehículos.

Impactos superficiales

Si el disparo solo ha causado un impacto superficial, el daño que sufra el vehículo no será tan severo. Aplica un modificador de -2 al resultado de la tirada de dados.

Armas con FP-

Mientras que algunas armas destacan por atravesar objetivos blindados pesados sin problemas, otras carecen de potencia necesaria para destruir a un vehículo fácilmente. Los impactos internos y superficiales infligidos por un arma con FP- están sujetos a un modificador de -1 en la tirada en la tabla de daños en vehículos.

Armas con FP1

Algunas armas son tan efectivas a la hora de traspasar el blindaje que penetrarán el de un vehículo con suma facilidad. Cuando las armas con FP1, como los cañones de fusión, ocasionan impactos superficiales o internos, suma +1 al resultado obtenido en la tirada en la tabla de daños en vehículos.

Otros modificadores

Hay armas específicas y vehículos sujetos a reglas especiales que aplican modificadores adicionales a la tirada de daños. Por ejemplo, los impactos en vehículos descubiertos reciben un modificador de +1, tal y como se detalla en la página 70.

TABLA DE DAÑOS EN VEHÍCULOS

1D6	RESULTADO
1 o menos	Tripulación acobardada
2	Tripulación aturdida
3	Armamento destruido
4	Inmovilizado
5	Destruído
6 o más	Explota

Modificadores:

Impacto superficial	-2
Impacto por arma con FP-	-1
Impacto por arma con FP1	+1
El objetivo es un vehículo descubierto	+1

RESULTADOS DE LA TABLA DE DAÑOS

1 Tripulación acobardada

El vehículo recibe una fuerte sacudida, pero no sufre daños serios (o quizás la tripulación ha decidido que es hora de trasladarse rápidamente). El vehículo no podrá disparar hasta el final de su siguiente turno de jugador.

2 Tripulación aturdida

La tripulación del vehículo ha quedado *aturdida* por el impacto, o quizás todos sus sistemas de combate y dirección han quedado temporalmente inutilizados (o puede que la tripulación haya decidido temporalmente saltar y ponerse bajo cobertura en algún lugar próximo). El vehículo no puede mover ni tampoco disparar hasta el fin de su siguiente turno de jugador.

Nota: los resultados adicionales de *tripulación acobardada* y *tripulación aturdida* no son acumulativos, así que si la tripulación de un vehículo resulta *acobardada* tres veces, seguirá sin poder disparar en su siguiente fase de disparo (¡y no en sus tres siguientes fases de disparo!).

3 Armamento destruido

Una de las armas del vehículo (elegida por el atacante) resulta destruida a causa de la fuerza del ataque. Si a un vehículo no le quedan armas, cambia este resultado por el de *inmovilizado*. Esto incluye mejoras en los vehículos que funcionan como armas, caso del bólter de asalto en afuste exterior o el misil cazador asesino.

4 Inmovilizado

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

Nota: un vehículo *inmovilizado* al que ya no le queden armas, se considerará que ha sufrido un resultado de *destruido* si recibe otro resultado de *armamento destruido* o *inmovilizado*.

5 Destruído

El impacto ha causado daños críticos en el casco y sistemas internos, resultando destruido. La miniatura se mantiene en el mismo lugar, pero como vehículo destruido (consulta la página 62).

6 Explota

La munición y el combustible del vehículo explotan y el vehículo queda hecho pedazos tras un estallido espectacular. Sus restos ardiendo salen volando en todas direcciones en un radio de 1D6 (1=3 cm, 2=5 cm, 3=8 cm, 4=10 cm, 5=12 cm, 6=15 cm), medidos desde el borde del tanque y las miniaturas dentro de su radio de alcance sufren un impacto de F3 FP-. Retira el vehículo del juego y reemplázalo con una zona de *terreno difícil* que represente un vehículo destruido o un cráter (si dispones de uno).

Nota: los conductores, artilleros y demás tripulación de un vehículo morirán si el vehículo es *destruido* o *explota*.

VEHÍCULOS DESTRUIDOS

Los vehículos destruidos se dejan sobre el tablero y se convierten en un elemento de escenografía, considerándose a partir de este momento como *terreno difícil y peligroso*, y proporcionando cobertura. Los jugadores deben señalar con claridad cuándo un vehículo ha quedado destruido de una forma que estimen apropiada. Por ejemplo, pueden tumbar el vehículo sobre uno de sus lados o poner solo su torreta boca abajo (¡para obtener cobertura adicional!) y situar un marcador o una bola de algodón que represente las llamas y el humo que emanan del vehículo.

VEHÍCULOS Y OBJETIVOS DESENFILADOS

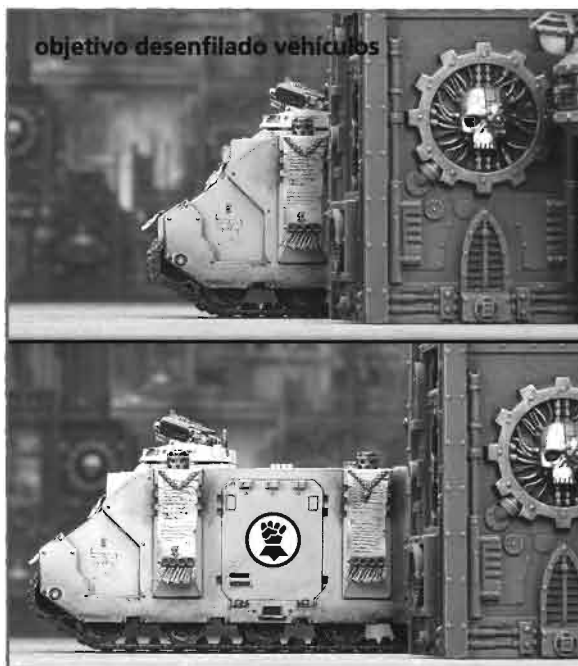
Los vehículos no se benefician de la cobertura de la misma manera que las unidades de infantería; su gran tamaño les impide aprovecharse de la cobertura del mismo modo que la infantería y otras unidades más pequeñas que son mucho más ágiles. Sin embargo, los vehículos pueden posicionarse de forma que al enemigo le resulte más complicado impactar en una de sus partes más vulnerables. La diferencia en el modo en que funciona la cobertura se representa mediante las excepciones siguientes a las reglas para la cobertura:

- Al menos un 50% de la superficie del vehículo al que se dispara (su parte frontal, lateral o posterior) ha de estar oculta tras algún elemento de escenografía o por otras miniaturas, desde el punto de vista de la unidad que dispara, para que se considere bajo cobertura. Si este es el caso, se dice que el vehículo está *desenfilado* (o "no está alineado"). Si una escuadra dispara a un vehículo, este se considera *desenfilado* únicamente si el 50% del mismo está oculto de la mayoría de miniaturas que disparan (no se tienen en cuenta las miniaturas que no pueden causar daños al vehículo). Igual que ocurre con unidades de varias miniaturas, si no estás seguro de si el 50% del vehículo está bajo cobertura, aplica un modificador a la tirada de salvación de -1.
- Los vehículos no se consideran *desenfilados* simplemente por estar dentro de un área de terreno. En estos casos, tiene prioridad la regla del 50% descrita en el apartado anterior.
- Obviamente, los vehículos no pueden ponerse ¡*Cuerpo a tierra!*!, ni nada parecido, ni voluntaria ni involuntariamente.

Si el objetivo está *desenfilado* y sufre un impacto superficial o interno, efectúa una *tirada de salvación por cobertura*, exactamente igual que una miniatura que no sea un vehículo haría contra una herida (por ejemplo, una tirada de salvación de 5+ por un seto, 4+ por un edificio, 3+ por una fortificación, etc.). Si se supera la tirada de salvación, el impacto se descarta y no se efectúa tirada en la Tabla de daños en vehículos.

Si una regla especial o un elemento de equipo confiere a un vehículo la habilidad de estar *desenfilado* incluso en campo abierto, dispone de una *tirada de salvación por cobertura* de 4+, a menos que el codex especifique otra cosa al respecto.

A veces puede ocurrir que la unidad que dispara no vea hacia qué parte lo hace (frontal, lateral o posterior), pero continúan viendo otra zona del vehículo objetivo. En este caso, pueden disparar hacia el punto que ven, aunque representar un ángulo de disparo tan extremadamente difícil recibe una *tirada de salvación por cobertura* de 3+.



Superior: más del 50% del lateral del Rhino está oculto por el edificio; el Rhino es un objetivo desenfilado.

Inferior: menos del 50% del lateral del Rhino está oculto por el edificio; en este caso, el Rhino no es un objetivo desenfilado.

DESCARGADORES DE HUMO

Algunos vehículos están equipados con descargadores de humo con los que pueden disparar granadas de humo (o un equivalente más sofisticado en el caso de algunos vehículos alienígenas). Se usan para ocultar temporalmente el vehículo tras una nube de humo, especialmente cuando están moviendo por terreno abierto.

Una vez por batalla, después de completar su movimiento, un vehículo equipado con descargadores de humo puede activarlos (no importa cuánto haya movido). Coloca un poco de algodón alrededor del vehículo para indicar que está oculto por el humo. El vehículo no puede disparar el mismo turno en que utiliza los descargadores de humo y se considerará un *objetivo desenfilado* en la siguiente fase de disparo.

Después de la fase de disparo enemiga, el humo se dispersará sin ningún efecto adicional. Hay que tener en cuenta que un vehículo puede usar los descargadores de humo aunque su tripulación esté *acobardada* o *aturdida*.

Cabe la pena destacar que algunos ejércitos pueden usar versiones diferentes de los descargadores de humo, sujetos a reglas ligeramente diferentes. Como siempre, las reglas que aparecen en el codex tienen prioridad.

VEHÍCULOS Y ASALTOS

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

VEHÍCULOS DE ASALTO

Una unidad de infantería puede suponer una gran amenaza para los vehículos si se acerca lo suficiente. Los soldados pueden destruir un vehículo disparando por las mirillas, colocando cargas explosivas en los depósitos de combustible, abriendo las escotillas para atacar a la tripulación o cometiendo cualquier otro acto de destrucción imaginable.

Lanzar un asalto

Una unidad de infantería puede atacar a un vehículo en la fase de asalto. El movimiento de asalto se lleva a cabo igual que al cargar contra cualquier otra unidad enemiga. Todas las miniaturas trabadas en combate atacarán normalmente.

Impactos contra vehículos

Como los vehículos no tienen HA, el resultado necesario para impactar en ellos depende de la velocidad del objetivo, tal y como se especifica a continuación:

Objetivo	Resultado necesario en 1D6
Atacar a un vehículo o que ha permanecido <i>estacionario</i> durante su turno anterior.	Impacto automático
Atacar a un vehículo que ha movido a velocidad de combate durante su turno anterior.	4+
Atacar a un vehículo que ha movido a velocidad de cruce durante su turno anterior.	6

Nota: al determinar cuánto ha movido un vehículo, solo has de tener en cuenta la distancia real recorrida desde su posición original. Mover hacia delante y atrás, o dar vueltas en círculo no representa un movimiento real.

Penetración del blindaje en combate cuerpo a cuerpo

La penetración del blindaje se resuelve igual que el disparo (1D6 + Fuerza del atacante). En combate cuerpo a cuerpo, los impactos se resuelven contra la parte posterior del vehículo, para representar la probabilidad de atacar un punto vulnerable.

Resultados del combate

Los combates contra vehículos difieren bastante de los de otro tipo de unidades. Para empezar, los vehículos pueden asaltarse, pero no pueden quedar trabados en combate.

Al término de una ronda de combate cuerpo a cuerpo contra un vehículo, no hay resultado de combate y tampoco hay *persecución arrolladora*, no puede *unirse al combate* y tampoco puede *consolidar la posición*. El vehículo y el enemigo permanecen donde están y son libres de alejarse en turnos posteriores. En un combate múltiple que incluya vehículos enemigos y otro tipo de unidades, el resultado del combate se resuelve normalmente contra los últimos, ignorando los vehículos.

Turnos sucesivos

Si un vehículo que ha sido asaltado y ha sobrevivido no mueve en su siguiente fase de movimiento, las miniaturas enemigas seguirán en contacto con él durante su fase de disparo y asalto. Las miniaturas enemigas que estén en contacto peana con peana con un vehículo no se consideran trabadas en combate y, por tanto, pueden ser disparadas durante la fase de disparo.

Si un vehículo pivota en el lugar (por ejemplo, para disparar a sus atacantes), aparta estas miniaturas de la trayectoria y después vuelve a colocarlas en contacto con el vehículo.

Las unidades que sigan teniendo en contacto miniaturas con un vehículo en su fase de asalto, pueden volver a atacarlo, igual que en un combate (este ataque incluye a todas las miniaturas que se considerarían trabadas en un asalto normal).

GRANADAS

Una granada bien colocada puede acabar con un vehículo. Los cazadores de tanques suelen estar equipados con granadas perforantes (un tipo de granada especial diseñada para detener el avance de un vehículo) o incluso con bombas de fusión (cargas de fusión capaces de reducir un tanque de batalla en un amasijo de hierros en milésimas de segundo).

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

Granadas defensivas y de asalto	4+1D6
Granadas perforantes	6+1D6
Bombas de fusión	8+2D6

MORAL DE LOS VEHÍCULOS

Los vehículos normalmente no han de efectuar *chequeos de moral*. Se supone que en todos los casos la tripulación del vehículo tiene una fe inquebrantable en el vehículo y en sus órdenes. Los lapsos que se producen ocasionalmente se representan mediante los resultados de *tripulación acobardada* o *tripulación aturdida* en la Tabla de daños.

UNIDADES DE VEHÍCULOS: ESCUADRONES

La mayoría de vehículos luchan como unidades individuales y están representadas por una única miniatura. Sin embargo, algunos vehículos más pequeños, como los buggies de guerra orkos o las vipers eldars, pueden operar como unidades de más de un vehículo denominadas escuadrones. Los escuadrones están sujetos a las reglas de las unidades normales, con las excepciones siguientes:

FASE DE MOVIMIENTO

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

FASE DE DISPARO

A la hora de disparar, todos los vehículos que forman la unidad tienen que disparar a una misma unidad enemiga. Como otras unidades, los escuadrones de vehículos pueden ver y disparar a través de miembros de su propia unidad, como si no estuvieran allí. De este modo se representa la excelente maniobrabilidad de estos vehículos en una formación de batalla bien entrenada.



Cuando una unidad de vehículos es el objetivo de los disparos de una unidad enemiga, efectúa la tirada para impactar y por penetración de armadura frente al blindaje del escuadrón (que normalmente es el mismo para todos los encaramientos de vehículos y en la mayoría de los casos es 10). Si los vehículos del escuadrón tienen un blindaje diferente, usa el blindaje del vehículo visible más próximo.

Una vez efectuadas todas las tiradas de penetración del blindaje, el jugador que controla el escuadrón asigna los impactos superficiales e internos a los miembros del escuadrón, igual que se haría con los miembros de una unidad normal. A continuación, el escuadrón efectúa las *tiradas de salvación por cobertura*; usa las reglas de los vehículos para determinar si cada miembro del escuadrón está bajo cobertura (ignorando a otros miembros del escuadrón, como si no estuvieran allí) y después se aplican las reglas de las unidades normales para saber si todo el escuadrón está bajo cobertura o no. Una vez efectuadas las *tiradas por cobertura*, realiza las tiradas de daños por los impactos superficiales o internos restantes. Los efectos de los resultados de daños en escuadrones de vehículos son ligeramente diferentes de los que se producen en los vehículos normales, como se detalla a continuación.

RESULTADOS DE DAÑOS CONTRA LOS ESCUADRONES

El apoyo mutuo de los escuadrones de vehículos los hace resistentes a los resultados de daños que afectan a la tripulación. Por otro lado, las tripulaciones cumplen estrictamente la orden de abandonar vehículos *inmovilizados* e inutilizarlos para que no se conviertan en botines de guerra del enemigo.

Para representarlo, considera todos los resultados de *inmovilizados* como *destruidos* y todos los resultados de *tripulación aturdida* como *tripulación acobardada*. Si un escuadrón está formado por un solo vehículo cuando una unidad le dispara, está sujeto a las reglas normales de vehículos dañados.

Por ejemplo, una escuadra de devastadores de los Marines Espaciales abre fuego contra un escuadrón de tres vipers eldars, consigue varios impactos y efectúa las tiradas por penetración de blindaje contra el blindaje de la unidad de 10. El resultado es de 3 impactos internos y 3 impactos superficiales. El jugador eldar adjudica 2 impactos internos a una viper, 2 impactos superficiales a otra, y un impacto interno y uno superficial a la última viper. A continuación, efectúa las tiradas de salvación por cobertura de sus vipers (4+, por ejemplo), salvando 1 de los impactos superficiales y 1 de los impactos internos. Por último, el oponente efectúa la tirada de daños de los 2 impactos superficiales y los 2 impactos internos restantes, aplicando los resultados obtenidos en las vipers de inmediato.

FASE DE ASALTO

Durante un combate cuerpo a cuerpo, las unidades enemigas trabadas en combate con un escuadrón, efectúan las tiradas para impactar y la de blindaje contra el escuadrón como si se tratara de una sola unidad. Los resultados de daños producen el mismo efecto que el descrito arriba y se reparten entre las miniaturas del escuadrón por orden de Iniciativa, igual que en un combate normal. Como ocurre en los combates contra vehículos, no hay reacción del defensor, resolución al combate, movimientos para *unirse al combate*, *consolidar la posición*, etc.



CLASES DE VEHÍCULOS

Vehículos de transporte

Los vehículos de transporte están diseñados para transportar escuadras de infantería al campo de batalla. Ofrecen a los guerreros la protección de un casco blindado que los protege de los disparos de artillería o una velocidad de movimiento mucho mayor; los transportes eldars combinan ambas ventajas.

Tanques

Los tanques son una visión común de los campos de batalla del 41º Milenio. La mayoría de las razas incluyen vehículos pesados de grueso blindaje como los enormes y pesados tanques de batalla Leman Russ de la Guardia Imperial o los elegantes y sofisticados tanques gravitatorios de los Eldars. Los tanques suelen estar capacitados para funciones múltiples, entre las que se incluye el transporte de tropas, como cazacarros y apoyo a la infantería.

Vehículos descubiertos

Algunos vehículos no están cubiertos totalmente y exponen a sus tripulaciones a un universo hostil. Hay muchas razones para ello: para que las unidades de reconocimiento tengan un campo de visión claro, para que sus pasajeros embarquen o desembarquen más fácilmente, o simplemente porque resulta impracticable cerrar el habitáculo. Mientras las tripulaciones y los pasajeros embarcados en vehículos al descubierto tienen más libertad de movimiento y mejores ángulos de visión, la carencia de un habitáculo cerrado conlleva inevitablemente que el vehículo sea más vulnerable a los disparos de artillería.

Vehículos rápidos

Como el nombre sugiere, los vehículos rápidos son mucho más veloces que el resto. Muchos vehículos rápidos son también gravíticos, aunque algunos vehículos de ruedas u orugas también alcanzan grandes velocidades, gracias a su peso ligero o a sus motores extremadamente potentes. Este tipo de vehículo tiene la ventaja adicional de disparar armas mientras se mueve a gran velocidad.

Gravíticos

Mientras la mayoría de vehículos recorre el campo de batalla sobre ruedas, orugas o patas, algunas máquinas avanzadas están equipadas con retrorreactores o impulsores antigraavedad que les permiten saltar y planear a unos cuantos metros sobre el suelo. No se trata de un verdadero vuelo, sino de una versión limitada del mismo. A menudo, los gravíticos suelen categorizarse como vehículos rápidos, aunque no siempre es el caso.

Bípodes

En el campo de batalla hay lugares donde no pueden dirigirse los vehículos convencionales: áreas edificadas, bosques densos, túneles estrechos, etc. Por esta razón, muchos ejércitos usan vehículos impulsados por dos o más patas mecánicas. Estos vehículos suelen transportar tantos sistemas de armas como un tanque sobre un chasis considerablemente menor y más ligero. Combinan la resistencia de un tanque con la maniobrabilidad de un soldado de infantería.

VEHÍCULOS DE TRANSPORTE

Algunos vehículos pueden transportar a la infantería al campo de batalla proporcionándoles velocidad y protección. Por supuesto, si el transporte es destruido, los pasajeros corren el riesgo de perecer abrasados por las llamas de la explosión. Los transportes tienen características adicionales: capacidad de transporte, puntos de disparo y puntos de acceso.

CAPACIDAD DE TRANSPORTE

Cada vehículo de transporte tiene una capacidad de transporte máxima que no puede ser excedida.

Un transporte puede transportar a una sola unidad de infantería y/o a cualquier número de *personajes independientes* (mientras sean de infantería), hasta alcanzar el máximo de miniaturas que permite el transporte. Toda la unidad debe embarcarse en un mismo transporte, no puede embarcarse parcialmente o repartirse entre varios vehículos de transporte.

Solo las miniaturas de infantería pueden embarcar siempre en los transportes (esto no incluye a las unidades retropropulsadas), a no ser que el codex indique lo contrario.

Algunas miniaturas de infantería más grandes pueden contar como más de una a efectos de capacidad de transporte y ello quedará especificado en las reglas de transporte del vehículo (por ejemplo, cada exterminador marine espacial cuenta como dos miniaturas).

A veces hay restricciones sobre los tipos de miniaturas que pueden embarcar en un vehículo concreto, aunque esto quedará especificado en el apartado correspondiente del vehículo. Los exterminadores marines espaciales, por ejemplo, no pueden embarcar en un Rhino o en un Razorback, aunque sí pueden ir a bordo de un Land Raider.

PUNTOS DE DISPARO

Un vehículo de transporte dispone de una serie de puntos de disparo indicados en su perfil. Un punto de disparo es una escotilla o abertura desde la que uno o más pasajeros del vehículo pueden disparar (o usar un poder psíquico).

A menos que lo especifique el perfil del vehículo, un único pasajero puede abrir fuego desde un punto de disparo, y el resto de miniaturas transportadas no pueden hacerlo. El alcance y la línea de visión se miden desde el propio punto de disparo.

Las miniaturas que disparan desde un vehículo se consideran en movimiento si el vehículo se mueve, aunque no pueden disparar en caso de que el vehículo se mueva a velocidad de crucero en ese turno.

PUNTOS DE ACCESO

Cada vehículo capaz de transportar tropas tiene un número determinado de puntos de acceso. Se trata de las puertas, rampas y escotillas que los pasajeros usan para entrar y salir del vehículo. Las miniaturas pueden embarcar o desembarcar de ellos en un radio de 5 cm de cualquier punto de acceso.

EMBARCAR Y DESEMBARCAR

Las miniaturas solo pueden embarcar o desembarcar voluntariamente en la fase de movimiento, aunque no pueden embarcar y desembarcar en el mismo turno. Sin embargo, las miniaturas pueden embarcar y después verse obligadas a desembarcar si el transporte resulta destruido.

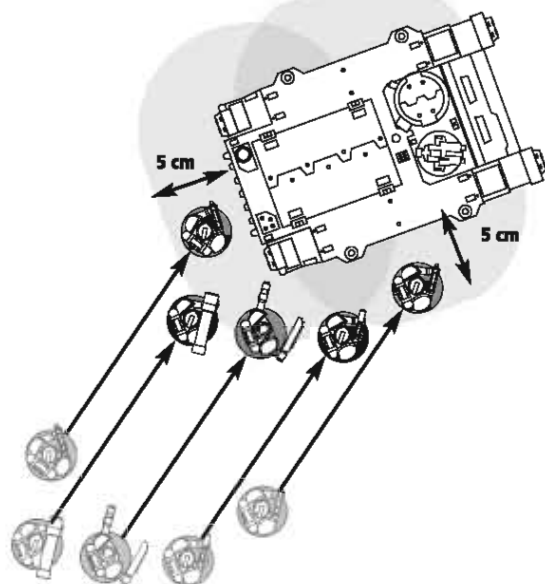
Embarque de tropas

Una unidad puede embarcar en un vehículo situando todas sus miniaturas a 5 cm o menos de sus puntos de acceso durante la fase de movimiento. Tienen que poder embarcar todas las miniaturas de la unidad o esta no podrá embarcar; si alguna de las miniaturas de la unidad está más alejada, el resto tendrá que esperar en el exterior. Cuando la unidad embarca, las miniaturas se retiran del tablero y se anota el número de tropas a bordo o se coloca algún tipo de marcador (¡puedes colocar una de las miniaturas de la unidad sobre el transporte a modo de indicación). Si los jugadores necesitan medir la distancia que hay desde la unidad embarcada (excepto en el disparo), mide la distancia desde el casco del vehículo.

- Si el vehículo ha movido antes de ser abordado por sus pasajeros, no podrá mover más (ni tampoco pivotar) en lo que quede de turno.
- Si el vehículo todavía no había movido antes de ser abordado por sus pasajeros, podrá mover normalmente.

El deber solo termina con la muerte.

Embarcar

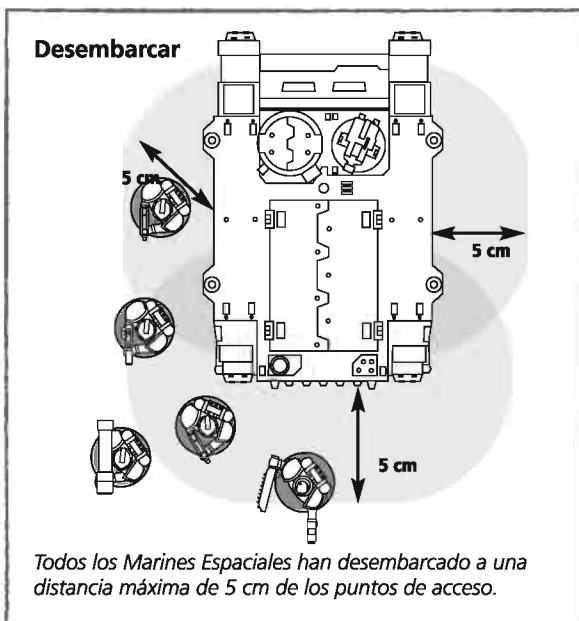


Todos los Marines Espaciales se han movido a una distancia de hasta 5 cm de los puntos de acceso del transporte. La escuadra puede embarcar.

Desembarco de tropas

Una unidad que inicie su fase de movimiento a bordo de un vehículo puede desembarcar antes o después de que el vehículo haya movido. Cuando la unidad desembarca, las miniaturas deben colocarse a 5 cm o menos de uno de los puntos de acceso del vehículo y manteniendo la coherencia de unidad. Las miniaturas no pueden desembarcar a menos de 3 cm de una miniatura enemiga. Si las miniaturas no pueden desembarcar a causa de los enemigos o porque terminarían su movimiento en *terreno infranqueable*, la unidad puede efectuar un desembarco de emergencia; las miniaturas se despliegan en cualquier punto a una distancia máxima de 5 cm del casco del vehículo, pero la unidad no podrá hacer nada más durante el resto del turno. Si el desembarco resulta imposible, no podrán desembarcar.

- Si el vehículo ya ha movido (incluido pivotar), los pasajeros podrán desembarcar, pero no podrán mover en esa fase de movimiento. Cuando todas las miniaturas de la unidad hayan desembarcado, el vehículo no podrá seguir moviendo (ni efectuar giros). Tras el desembarco, estas miniaturas pueden disparar (se considera que han movido), pero no asaltar.
- Si el vehículo todavía no ha movido, los pasajeros podrán desembarcar y, a continuación, mover normalmente; luego, el vehículo podrá moverse normalmente. Las miniaturas desembarcadas pueden disparar (se considera que han movido) y asaltar.



Embarco y desembarco de personajes independientes

Si un *personaje independiente* (o más de uno) se embarca junto a una unidad en el mismo vehículo, se unirá automáticamente a esta, como si el personaje se hallase a 5 cm de la unidad. Si a bordo del vehículo ya hay un personaje independiente o una unidad, el nuevo personaje podrá unirse a ellos simplemente embarcando (siempre que quede espacio suficiente).

La unidad y los *personajes independientes* pueden desembarcar juntos como una única unidad en una fase de movimiento posterior. También pueden desembarcar por separado mientras la unidad o personajes permanecen a bordo del vehículo, o incluso desembarcar todos al mismo tiempo utilizando para ello distintos puntos de acceso (pero deben acabar su movimiento manteniendo entre ellos una distancia superior a 5 cm). Si el vehículo aún tiene que mover, la unidad y los personajes pueden desembarcar juntos, manteniendo la coherencia, aunque seguidamente los personajes pueden abandonar la unidad normalmente.

DAÑOS A LOS PASAJEROS

Tripulación acobardada y tripulación aturdida

Los pasajeros no pueden disparar desde el vehículo en su siguiente fase de disparo, pero no sufren daños ulteriores.

Armamento destruido e inmovilizado

Estos resultados no producen efecto sobre los pasajeros.

Destruído

Los pasajeros deben desembarcar inmediatamente y, a continuación, efectuar un *chequeo de acobardamiento*. Las miniaturas que no consigan desembarcar resultan destruidas. Después, el vehículo queda destruido.

Explota

La unidad sufre una serie de impactos de F4, FP- igual al número de miniaturas embarcadas, que se resuelven igual que si fueran impactos de disparo. Los pasajeros supervivientes se sitúan en el lugar donde estaba el vehículo y, a continuación, efectúan un *chequeo de acobardamiento*.

Nota: recuerda que todas las miniaturas de una unidad disparan simultáneamente, de modo que una escuadra no puede destruir un transporte con su cañón láser y, a continuación, acribillar a los ocupantes con sus bólteres. Sin embargo, si un transporte resulta destruido por un ataque a larga distancia, la unidad que disparó puede asaltar a los pasajeros que ya han desembarcado; el asalto debe hacerse sujeto a las reglas de los asaltos.

TRANSPORTES ASIGNADOS

Algunas unidades incluyen la opción de transporte en sus respectivos codex, lo que permite seleccionar a dicho vehículo junto a la unidad. Estos transportes asignados no gastan ninguna opción de la Tabla de organización de ejército. Existen otros vehículos con esta capacidad de transporte, pero se eligen normalmente por separado y gastan una opción de la Tabla de organización de ejército (por ejemplo, el potente Land Raider de los Marines Espaciales).

La única limitación de un transporte asignado es que cuando se despliega solo puede transportar a la unidad junto a la que se ha seleccionado (y sus *personajes independientes* respectivos). Cuando la partida haya empezado, podrá transportar a cualquier otra unidad de infantería amiga, sujeta a la capacidad de transporte del vehículo y otras exclusiones especiales, tal y como lo especifique el apartado del vehículo (por ejemplo, no podrá transportar a los exterminadores).

TANQUES

Los tanques son los vehículos más habituales de los campos de batalla del 41º Milenio, ya que su blindaje y su potencia de fuego suponen una ventaja incalculable para cualquier ejército.

Los tanques están sujetos a las reglas normales de los vehículos, con los añadidos y excepciones descritos a continuación.

BRUTALIDAD ACORAZADA

Los tanques pueden decidir usar su volumen como arma lanzándose directamente contra las filas enemigas. Normalmente, esta acción conlleva la confusión de la línea de batalla enemiga, ya que el choque contra un gigante monstruoso de metal desconcierta a cualquiera.

Al mover un tanque, el jugador puede declarar que el vehículo va a intentar un ataque de *brutalidad acorazada* en lugar de mover normalmente. Se trata de una excepción a la regla de que las miniaturas enemigas no pueden moverse a través de las tropas.

Recuerda que, como no puedes atravesar a las miniaturas amigas, el tanque no puede efectuar el ataque de *brutalidad acorazada* si hay tropas amigas en su trayectoria. Tampoco puede intentarse un *ataque de brutalidad acorazada* si hay unidades enemigas trabadas en combate, ya que el jugador corre el riesgo de herir a miniaturas amigas en el consiguiente tumulto.

Para realizar este tipo de ataque, primero gira el vehículo hacia la dirección que quieres moverlo y declara la distancia en centímetros que va a recorrer. El vehículo debe moverse al menos a velocidad de combate. Recuerda que el giro no

se considera movimiento, ya que esto no basta para una *brutalidad acorazada*.

Cuando el jugador haya apuntado al objetivo y declarado la velocidad, mueve el vehículo directamente hasta que entre en contacto con una unidad enemiga o alcance la distancia declarada (no está permitido cambiar de dirección durante un ataque de *brutalidad acorazada*). Si el vehículo no alcanza a la unidad, muévelo directamente a la distancia declarada y, a continuación, no tiene lugar ningún ataque especial.

Si una unidad enemiga que no sea otro vehículo resulta alcanzada (incluyendo cualquier miniatura de una unidad de artillería), debe efectuar un *chequeo de moral* y se *retirá* inmediatamente en caso de no superarlo. Si la unidad supera el chequeo, simplemente dejará que el tanque la atraviese, como si no estuviese allí.

Independientemente del resultado del chequeo, el vehículo continúa el movimiento y posiblemente impacte con *brutalidad acorazada* en más unidades enemigas hasta que alcance su posición final. Si el tanque accidentalmente al moverse entra en contacto con una miniatura amiga o queda a una distancia de 3 cm de un vehículo enemigo, se detendrá inmediatamente.

Si algunas miniaturas de la unidad enemiga acaban bajo el vehículo cuando este alcance su posición final (no supone diferencia alguna si la unidad está *retirándose*), deberán apartarse del camino por la vía más rápida, dejando al menos 3 cm entre ellas y el vehículo, y mantener la coherencia de la unidad.

Mi armadura es el desprecio.

Brutalidad acorazada

Distancia recorrida sujeta a *brutalidad acorazada*

Chequeo de moral superado

Chequeo de moral no superado

Ataque de ¡Victoria o muerte! no superado

El tanque Predator se mueve hasta entrar en contacto con los Orkos, que superan su chequeo de moral. El noble orko intenta un ataque de ¡Victoria o muerte! con su garra de combate, pero obtiene un resultado muy bajo y, como no consigue detener o destruir al tanque, se retira del juego. El Predator acaba su movimiento entrando en contacto con los Gretchins que no superan su chequeo de moral y se retiran.

Los Gretchins se retiran hacia su propio borde del tablero.

Si el tanque se movió lo bastante lento durante el ataque de *brutalidad acorazada*, puede disparar normalmente en la fase de disparo.

¡Victoria o muerte!

Si una unidad que ha sufrido un ataque de *brutalidad acorazada* supera su *chequeo de moral*, una de sus miniaturas que esté en la trayectoria del vehículo puede tratar de destruirlo en lugar de apartarse de su camino (¡aunque potencialmente sea igual de suicida!). La miniatura designada para este deber heroico realiza un único ataque contra el inminente tanque. Incluso si el arma utilizada es de Asalto 3, por ejemplo, o la miniatura dispone de más de un ataque, en este caso solo podrá efectuar un ataque. El ataque puede tratarse de un disparo del arma con la que esté equipada la miniatura o un único ataque en combate cuerpo a cuerpo usando cualquier arma que lleve la miniatura, incluidas granadas. Sea cual sea el método elegido, el impacto es automático, lo recibe el Blindaje Frontal del vehículo (usa el Blindaje Frontal aunque la miniatura haya efectuado un ataque en combate cuerpo a cuerpo) y se aplica de inmediato el resultado de daños obtenido.

Si la miniatura consigue aturdirlo, destruirlo o inmovilizarlo, el vehículo rechina hasta detenerse delante del heroico individuo (¡o explota allí mismo!).

Si el ataque no consigue detener al vehículo, el tanque continúa su ataque de *brutalidad acorazada* normalmente y el buscador de gloria (pero también imprudente) morirá aplastado bajo el vehículo; la miniatura se retira independientemente de las heridas, las tiradas de salvación (*invulnerables* o no) o cualquier otro método de mantenerle con vida que se te ocurra.

Las unidades de artillería pueden intentar un *¡Victoria o muerte!* con un componente de la dotación (se resuelve como se ha explicado anteriormente) o un cañón. Si el cañón no consigue detener al tanque, tanto el arma como un miembro de la dotación se retiran del tablero.

EMBESTIDA

La embestida es una maniobra desesperada en la que un tanque debe concentrarse en moverse a velocidad máxima en dirección a un vehículo enemigo. Esto significa que no

podrá disparar en la fase de disparo de este turno, por lo que resulta muy útil en los vehículos a los que no les queda armamento o si la tripulación está *acobardada*.

La embestida es un tipo especial de movimiento de *brutalidad acorazada* que se ejecuta del mismo modo, con la única diferencia de que el tanque debe moverse a la velocidad máxima. Sin embargo, si el tanque que embiste entra en contacto con un vehículo enemigo, la colisión se resuelve como indicamos a continuación.

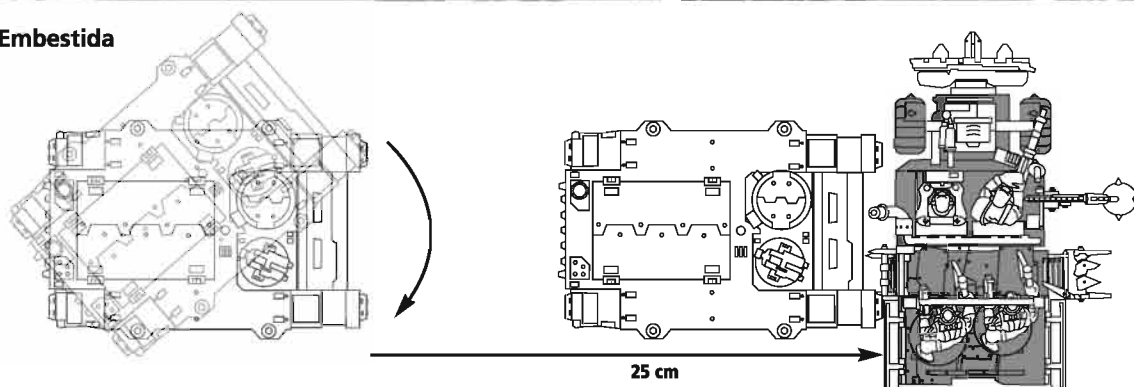
Cada vehículo sufre un impacto en el blindaje en el punto donde el otro vehículo haya impactado (el vehículo que impacta usa siempre su Blindaje Frontal). La Fuerza de los impactos suele variar para cada vehículo y se calcula del modo siguiente:

- **Blindaje:** cada punto de blindaje superior a 10 en el punto de impacto: +1
- **Velocidad:** cada movimiento de 8cm completos efectuado por el embestidor antes de impactar: +1
- **Masa:** si el vehículo es un tanque: +1

Por ejemplo: un Land Raider embiste a un kamión orko, impactando en el lateral. El Land Raider tiene un Blindaje Frontal de 14 (4 puntos más de 10, para un total de +4) y ha movido 25 cm antes de alcanzar al kamión orko (por un +3 adicional) y es un tanque (+1). El total es 4+3+1, lo que significa que el kamión orko sufre 1 impacto de F8 en su Blindaje Lateral. Al mismo tiempo el Land Raider sufre 1 impacto de F3 en su Blindaje Frontal (+0 por el Blindaje Lateral del kamión de 10, +0 porque el kamión no es un tanque y +3 por la propia velocidad del Land Raider).

Ambos jugadores efectúan la tirada de penetración del blindaje contra el vehículo enemigo respectivo y los resultados obtenidos se aplican inmediatamente. Si el vehículo que sufre la embestida no es eliminado, el vehículo que embiste se detiene. Sin embargo, si el vehículo embestido es retirado porque *explota*, el embestidor continúa su movimiento hasta que alcanza la distancia de movimiento máxima o a otro enemigo (sujeto a *brutalidad acorazada* o embestirá de nuevo).

Embestida



El Rhino pivota hacia el kamión y mueve 25 cm hasta chocar con él. Como el Blindaje Frontal del Rhino es de 11, el total es de 5 (+1 por blindaje, +3 por velocidad y +1 por ser un tanque), de modo que el kamión sufre 1 impacto de Fuerza 5 en su Blindaje Lateral (que es de 10). El Rhino sufre 1 impacto de Fuerza 3 en su Blindaje Frontal.

VEHÍCULOS DESCUBIERTOS

Algunos vehículos no tienen tanto blindaje como los tanques. Esto significa que son más vulnerables al daño debido a su construcción ligera y al hecho de que su tripulación está expuesta al fuego enemigo. Sin embargo, los pasajeros pueden disparar y desembarcar más fácilmente de lo normal. Ejemplos de vehículos descubiertos son los kamiones orkos y los incursores eldars oscuros. Los vehículos descubiertos están sujetos a las reglas normales de los vehículos, con las inclusiones y excepciones indicadas a continuación.

VEHÍCULOS DE TRANSPORTE DESCUBIERTOS

Los vehículos descubiertos no tienen puntos de disparo específicos, ya que todos los pasajeros de este tipo de vehículos pueden disparar, midiendo el alcance y la línea de visión desde el casco del vehículo. Los vehículos descubiertos tampoco tienen puntos de acceso específicos. Las miniaturas pueden embarcar o desembarcar a una distancia de hasta 5 cm de cualquier punto del vehículo. Los pasajeros de los vehículos descubiertos pueden asaltar, incluso si el vehículo se ha movido antes de desembarcar. Como resulta mucho más fácil saltar de un vehículo de transporte descubierto, la fuerza de los impactos causada a los pasajeros por la explosión de transportes descubiertos es un punto menor que en los transportes normales (con Fuerza 3).

DAÑOS A LOS VEHÍCULOS DESCUBIERTOS

Siempre que efectúes una tirada de daños contra un vehículo descubierto, suma +1 al resultado.



VEHÍCULOS RÁPIDOS

Algunos vehículos son mucho más rápidos que los tanques más pesados, ya que disponen de una construcción mucho más ligera y de motores más potentes.

Los vehículos rápidos están sujetos a las reglas habituales para vehículos, con las inclusiones y excepciones detalladas a continuación.

MOVIMIENTO DE VEHÍCULOS RÁPIDOS

Los vehículos rápidos son capaces de alcanzar un tercer nivel de velocidad, denominado a toda velocidad. Un vehículo rápido a toda velocidad mueve a más de 30 cm y hasta un máximo de 45 cm. De este modo se representa al vehículo rápido moviéndose a toda velocidad, sin disparar, por lo que se considera a todos los efectos un movimiento de velocidad de crucero de un vehículo que no sea rápido (excepto donde se especifique lo contrario). Por ejemplo, un vehículo rápido moviéndose a toda velocidad por una carretera puede mover una distancia de hasta 60 cm.

DISPARO DE VEHÍCULOS RÁPIDOS

Los vehículos rápidos pueden moverse y disparar más eficazmente que otro tipo de vehículos. Los que se mueven a velocidad de combate pueden disparar todas sus armas, igual que otro tipo de vehículos que han permanecido estacionarios (incluidas las armas de barrera de artillería, que no pueden dispararse normalmente en movimiento).

Los vehículos rápidos que se mueven a velocidad de crucero pueden disparar una sola arma (además de todas sus armas defensivas, igual que otros tipos de vehículos moviéndose a velocidad de combate). Los vehículos rápidos moviéndose a toda velocidad no pueden disparar sus armas.

ASALTO DE VEHÍCULOS RÁPIDOS

Los vehículos rápidos que se movieron a toda velocidad en el turno anterior y que no están *inmovilizados*, son impactados con un 6 en los asaltos (exactamente igual que si se movieran a velocidad de crucero).

VEHÍCULOS DE TRANSPORTE RÁPIDOS

Los pasajeros no pueden embarcar o desembarcar desde un vehículo rápido si se ha movido (o va a moverse) a toda velocidad en esa fase de movimiento.

“¿Por qué nos montamos a bordo de estas naves elegantes? Porque desde ellas podemos oír mejor los gritos de nuestras presas cuando nos precipitamos sobre ellas, nos deleitamos con el miedo dibujado en sus rostros, saboreamos el aroma embriagador de la sangre en el aire como un aperitivo antes del festín. Pero, sobre todo, para que así la matanza pueda empezar lo antes posible”.

Dhariaq Hoja Afilada, Cábala del Ojo Perforado

GRAVÍTICOS

Algunos vehículos muy avanzados están equipados con motores antigravidad que les permiten flotar por encima del terreno y las tropas.

Los gravíticos están sujetos a las reglas habituales de los vehículos, con las inclusiones y excepciones descritas a continuación.

CÓMO MEDIR DISTANCIAS

A diferencia de otros vehículos, los gravíticos disponen de peanas voladoras transparentes bajo su casco. Como es habitual en los vehículos, las distancias se miden desde y hasta el casco del gravítico, con las excepciones de las armas del vehículo, los puntos de acceso y los puntos de disparo, que funcionan normalmente. La base del gravítico se ignora, excepto en el asalto de un gravítico, en cuyo caso las miniaturas pueden moverse para entrar en contacto con el casco del vehículo, su base o ambos.

MOVIMIENTO DE GRAVÍTICOS

Los gravíticos pueden moverse por encima de miniaturas amigas o enemigas, pero en ningún caso pueden finalizar su movimiento encima de alguna de ellas. Recuerda que un gravítico debe situarse en algún punto del tablero al término de su movimiento; no puede quedarse flotando en medio del campo de batalla.

Los gravíticos puede moverse por encima de todo tipo de terreno, ignorando penalizaciones del terreno difícil y *chequeos por terreno peligroso*. Sin embargo, si un gravítico empieza o acaba su movimiento en *terreno difícil* o *peligroso*, debe efectuar un chequeo por terreno peligroso. Un gravítico puede finalizar su movimiento sobre *terreno infranqueable* siempre que sea posible situarlo sobre él y supere un *chequeo por terreno peligroso*.

Un gravítico que sea rápido y se mueva a toda velocidad alcanza un movimiento de 60 cm.

DISPARAR A GRAVÍTICOS

Los gravíticos que se muevan a toda velocidad son muy difíciles de impactar. Un gravítico que no esté *inmovilizado* y se haya movido a toda velocidad en su última fase de movimiento se considera un *objetivo desenfilado* (*tirada de salvación por cobertura* de 4+) cuando se le dispara.

Por otro lado, paralizar tus motores cuando vuelas a gran velocidad tiene sus consecuencias y un gravítico *inmovilizado* se estrella inmediatamente y resulta destruido si se movió a toda velocidad en su último turno. Si se movió más lentamente, sufre un resultado de *inmovilizado* normal.

Si un gravítico resulta *inmovilizado* o *destruido*, se retira su base (si es posible). Si esto no es posible (caso de que la base esté pegada), no te preocupes. Obviamente, el campo antigravitatorio sigue funcionando y un antigravítico *inmovilizado* simplemente se quedará flotando en el lugar, incapaz de efectuar movimientos posteriores (incluido el giro); un vehículo destruido ha quedado convertido en unos restos flotantes que arden. Recuerda que no está permitido retirar la peana voladora si no es uno de los dos casos descritos anteriormente, ya que los gravíticos no pueden aterrizar en condiciones de batalla.

EMBESTIR A UN GRAVÍTICO

Los gravíticos pueden tratar de apartarse de la trayectoria de los tanques si estos tratan de embestirlos (siempre que el tanque que embiste no sea también un gravítico). El tanque que embiste se detiene al entrar en contacto con el gravítico; pero, si en ese momento el jugador que controla al gravítico quiere esquivarlo, tira 1D6. Si obtiene un resultado de 1 ó 2, la colisión se produce normalmente; un resultado de 3+ indica que el gravítico evita al tanque y éste último tampoco sufre daños, ya que el tanque que embiste se ha detenido y su tripulación ha quedado confundida y decepcionada.

“No esperéis oír a los Eldars aproximándose, ni observéis el cielo esperando su llegada. Sus naves son silenciosas como la medianoche, rápidas como el amanecer y solo llevan la muerte a los enemigos de esa raza desolada”.

Inquisidor Czevak. Amonestaciones y presagios



BÍPODES

Los bípodes son un tipo de vehículo inusual, ya que tienen unas patas mecánicas en lugar de ruedas u orugas; gracias a ellas, pueden avanzar, adentrarse en bosques densos con facilidad y disparar sus armas. Por este motivo, los bípodes están sujetos a algunas reglas de la infantería.

CARACTERÍSTICAS ADICIONALES

Los bípodes tienen Habilidad de Armas, Fuerza, Iniciativa y atributo de Ataques, representando su habilidad en combate cuerpo a cuerpo y velocidad de reacción, del mismo modo que las miniaturas de infantería. A continuación, tienes un ejemplo:

	Clase	HA	HP	F	Blindaje					I	A
					BF	BL	BP				
Dreadnought	Bípode	4	4	6	12	12	10	4	2		

CÓMO MEDIR DISTANCIAS

Si un bípode tiene peana, mide el alcance y las distancias desde la peana, igual que harías con cualquier miniatura de infantería. Si el bípode no tiene peana (caso del Profanador del Caos), mide la distancia desde su casco (incluidas sus piernas y otros miembros) como si se tratara de un vehículo. Cuando el bípode dispara sus armas constituye una excepción, tal y como se explica en esta misma página.



MOVIMIENTO DE LOS BÍPODES

Mientras que otros vehículos solo pueden mover en la fase de movimiento, los bípodes también pueden *correr* en la fase de disparo y asaltar en la fase de asalto, igual que la infantería.

Los bípodes mueven exactamente del mismo modo que la infantería, así que pueden mover hasta un máximo de 15 cm en la fase de movimiento y asaltar hasta 15 cm en la fase de asalto.

El *terreno difícil* afecta a los bípodes del mismo modo que a la infantería. El *terreno difícil* solo se considera *peligroso* para los bípodes si también lo es para la infantería. Si un bípode no supera un *chequeo por terreno peligroso*, queda *inmovilizado*.

A diferencia de la infantería, el bípode tiene un encaramiento que determina a dónde puede disparar (consulta más abajo) y a su blindaje cuando le disparan.

DISPARAR DESDE BÍPODES

Los bípodes pueden mover y disparar todas sus armas, igual que si se trataran de un vehículo *estacionario*.

Alternativamente, pueden decidir si quieren correr como la infantería, aunque entonces no podrán disparar y asaltar ese turno (aunque pueden usar sus descargadores de humo, en caso de que los tengan). Obviamente, no pueden *correr* si están *aturdidos* o *inmovilizados*.

Cuando dispires las armas de un bípode, gíralo hacia la dirección a la que quieres que dispare (asumimos que todas las armas montadas en un bípode pueden pivotar 45°, igual que las armas montadas en el casco) y, a continuación, mide el alcance del arma y la línea de visión desde el punto de montura del arma y a lo largo de su cañón, lo habitual para los vehículos. Este pivotaje en la fase de disparo no se considera movimiento, ya que representa la agilidad superior de los bípodes en comparación con otros vehículos. Recuerda que el bípode se mantendrá encaramado en esa dirección hasta su siguiente fase de movimiento, así que su encaramiento determinará dónde estará su Blindaje Posterior cuando el enemigo le dispare.

DISPARAR A BÍPODES

Cuando dispires a un bípode, calcula el blindaje que vas a usar igual que harías con cualquier otro vehículo, basado en la posición de su cuerpo. Los bípodes trabados en combate no pueden recibir disparos.

“Recemos por nuestros hermanos que pilotan los dreadnoughts. Aunque tomarán una nueva forma, sus almas y sus armas seguirán siendo puras”.

Marcus Calgar

EL ASALTO DE LOS BÍPODES

Los bípodes asaltan igual que las miniaturas de infantería, lo que significa que pueden efectuar movimientos de asalto y pueden trabarse en combate con unidades enemigas. Los bípodes pueden asaltar si disparan armas pesadas o armas de fuego rápido. Sin embargo, como la infantería normal, solo pueden asaltar a la unidad a la que disparen.

En combate cuerpo a cuerpo, los bípodes luchan como las miniaturas de infantería. Sin embargo, si reciben impactos, el enemigo tiene que efectuar la tirada de penetración del blindaje y de daños del vehículo. Las miniaturas que impacten en un bípode en combate cuerpo a cuerpo siempre efectúan la tirada de penetración contra su Blindaje Frontal. Esto se debe a que el bípode no es un objetivo estático como otros vehículos e irrumpe en la pelea volviéndose para enfrentarse a sus enemigos. Como consecuencia, un bípode es capaz de destrozar a su enemigo en combate, mientras que solo los enemigos especialmente armados (o monstruosamente poderosos) tendrán esperanzas de destruir a un bípode en combate.

Las granadas y las bombas de fusión pueden usarse contra un bípode. Una miniatura solo conseguirá impactar con una granada en un bípode con un resultado de 6. Sin embargo, si un bípode ya está *aturdido* o *inmovilizado* al inicio de su fase de asalto, el atacante tira para impactar basándose en la comparación habitual de HA. Recuerda que las miniaturas que usan granadas contra vehículos solo efectúan un ataque.

Los bípodes *inmovilizados* y/o *aturdidos* luchan en combate cuerpo a cuerpo con un ataque menos de lo usual (hasta un mínimo de 1), pero por lo demás atacan normalmente sin importar cuántos resultados de *inmovilizado* y *aturdido* haya sufrido.

Los resultados de *tripulación acobardada* no afectan al modo en que el bípode lucha en combate cuerpo a cuerpo.

Cada tirada efectuada en la Tabla de daños en vehículos contra un bípode cuenta como una herida individual a efectos de quién ha ganado el combate.

Los bípodes derrotados no efectúan *chequeos de moral* y tampoco se ven afectados por la regla especial *¡Manteneos firmes!*

Los bípodes efectúan *persecución arrolladora*, *unirse al combate* y *consolidar la posición* a menos que la tripulación esté *aturdida* o *inmovilizada*.

EMBESTIR A UN BÍPODE

Si un bípode sufre la embestida de un tanque, puede decidir que recibe el impacto, en cuyo caso la colisión se resuelve como la de un vehículo normal, o puede intentar un ataque de *¡Victoria o muerte!* igual que la infantería (sin embargo, no puede hacerlo si sufre una embestida en su ángulo posterior).

Si elige un ataque de *¡Victoria o muerte!* y no consigue detener la embestida del tanque, el bípode no estará preparado para el impacto y recibirá un impacto en su Blindaje Posterior debido a la colisión.

ESCUADRONES DE BÍPODES

Los escuadrones de bípodes están sujetos a las reglas normales de los escuadrones de vehículos, excepto en los asaltos. Asaltan y reaccionan al ser asaltados del mismo modo que las unidades de infantería, moviéndose para trabarse en combate con sus atacantes antes de efectuar la tirada de ataques. Sin embargo, los resultados de daños se resuelven igual que con los escuadrones de vehículos, y responden al ataque, realizan *persecuciones arrolladoras*, *se unen al combate* y *consolidan la posición* como bípodes (consulta el apartado El asalto de los bípodes).

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO DEL DREADNOUGHT

Los bípodes suelen ir armados con armas de combate cuerpo a cuerpo enormes como martillos, bolas de demolición, garras, etc. Un arma de combate cuerpo a cuerpo de un dreadnought es un arma de energía y dobla la Fuerza del bípode en combate cuerpo a cuerpo (hasta un máximo de 10).

Si el bípode sufre un resultado de *armamento destruido* y el jugador elige el arma de combate cuerpo a cuerpo, el bípode pierde los modificadores conferidos por el arma de combate cuerpo a cuerpo del dreadnought (y los de cualquier otra arma que lleve fijada en el mismo brazo).

Si un bípode está armado con dos o más armas de combate cuerpo a cuerpo, obtiene un modificador al Ataque por cada arma adicional tras la primera. Si una de sus armas adicionales resulta destruida, se pierde el modificador al ataque.

MOVIMIENTO DEL VEHÍCULO Y RESUMEN TABLA DE DISPARO

	Estacionario	Vel. combate	Vel. crucero	A toda velocidad
Todos (excepto rápidos y bípodes)	Todas las armas	1 arma*	Ningún arma	N/A
Rápido	Todas las armas	Todas las armas	1 arma*	Ningún arma
Bípode	Todas las armas	Todas las armas	N/A	N/A

*además de todas las armas defensivas

REGLAS ESPECIALES UNIVERSALES

Muchas unidades de miniaturas de Warhammer 40,000 disponen de reglas especiales. Sin embargo, hay algunas reglas especiales que comparten unidades distintas, incluso de ejércitos diferentes. Se las denomina "reglas especiales universales" y las enumeramos a continuación para tu referencia.

Como esto es un resumen, si alguno de los codex incluye estas reglas especiales y es diferente, la versión del codex tendrá prioridad (ya que representa cómo se aplican las reglas especiales generales a esa raza específica).

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

CONTRAATAQUE

Las unidades con esta regla especial piensan que la mejor defensa es un buen ataque. En caso de recibir una carga, se lanzarán hacia delante y contraatacarán al enemigo.

Para representar esta situación, cuando una unidad con esta regla es asaltada por el enemigo, debe efectuar un *chequeo de liderazgo*. Si la unidad supera el chequeo, todas sus miniaturas obtienen +1 Ataque adicional, exactamente igual que si hubieran asaltado ese turno.

La regla no puede usarse si, cuando fue asaltada, la unidad ya estaba trabada en combate en un turno previo.

GUERRERO ETERNO

La miniatura es inmune a los efectos de la regla *muerte instantánea*.



CORAJE

Las unidades con *coraje* superan automáticamente cualquier *chequeo de moral* y de *acobardamiento* que tengan que efectuar y nunca se *retiran*. A pesar de ello, pueden ponerse ¡*Cuerpo a tierra!* voluntariamente. Esta regla especial se aplica a un *personaje independiente* que se una a una unidad con *coraje*. Por otro lado, mientras un personaje con *coraje* permanezca en una unidad que no tenga esta regla especial, el personaje perderá esta habilidad. Si una unidad que se retira se beneficia de esta regla, podrá *reagruparse* automáticamente al inicio de su siguiente fase de movimiento, ignorando las restricciones habituales de reagrupamiento.

¡NO HAY DOLOR!

Algunos guerreros están dominados por un ansia de sangre tan grande que pueden ignorar heridas que acabarían hasta con un experimentado Marine Espacial. Tira un dado cuando una miniatura con esta regla especial pierda una Herida. Con un resultado de 1, 2 ó 3, la Herida se pierde normalmente y la miniatura será retirada si era su última Herida; pero con un resultado de 4, 5 ó 6, la Herida se ignora por completo y la miniatura continúa luchando. Esta habilidad es inútil contra armas que causen *muerte instantánea* (tengan una Fuerza del doble o una regla especial que produzca tal efecto, aunque la miniatura sea un *guerrero eterno*). Tampoco puede usarse contra heridas de FP1 y FP2, armas de energía y cualquier otra herida sin posibilidad de *tirada de salvación por armadura* (como las heridas causadas por puños de combate, armas de combate cuerpo a cuerpo para *dreadnoughts*, armas acorazadas que obtengan un resultado de 6, peligros de la disformidad, *chequeos por terreno peligroso* no superados, etc.).

VELOCES*

Existen muchas variantes de esta regla especial: pies ligeros, rápidos e incluso trote. Aunque esta regla especial tiene muchos nombres, funciona igual para todas las unidades que la poseen. Una unidad sujeta a esta regla puede asaltar en el mismo turno en que haya corrido.

ASALTO RABIOSO

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

ATACAR Y HUIR*

Las miniaturas que tengan esta regla especial pueden desbarbarse de un combate cuerpo a cuerpo al término de la fase de asalto. La unidad que use esta regla especial debe efectuar un *chequeo de iniciativa*. Si no supera el chequeo, no ocurre nada y las miniaturas continúan trabadas en combate. Si supera el chequeo, tira 3D6 (3=8 cm, 4=8 cm, 5=12 cm, 6=15 cm, 7=18 cm, 8=20 cm, 9=22 cm, 10=25 cm, 11=28 cm, 12=30 cm, 13=33 cm, 14=35 cm, 15=38 cm, 16=40 cm, 17=42 cm, 18=45 cm). La unidad se alejará la distancia obtenida en la tirada en línea recta y en la dirección que prefiera, ignorando las unidades con las que pudiera estar trabada en combate. No pueden realizarse *persecuciones arrolladoras*. La unidad enemiga con la que estuviera trabada en combate puede *consolidar la posición* normalmente. Un movimiento de *atacar y huir* no se ve ralentizado por *terreno difícil*, pero se ve afectado por *terreno peligroso*. No puede usarse para entrar en contacto con el enemigo. Si hay unidades sujetas a

esta regla en ambos bandos, tira un dado para determinar quién tiene la iniciativa y destrábalas alternativamente. Si la última unidad está destrabada, *consolida la posición*.

INFILTRACIÓN*

En las circunstancias adecuadas, las unidades sigilosas tienen la habilidad de abrirse paso por el campo de batalla o flanquear líneas enemigas sin ser vistas.

Las unidades con esta regla especial se despliegan en último lugar, una vez que todas las unidades (amigas o enemigas) se hayan desplegado. Si ambos bandos tienen *infiltradores*, los jugadores tiran un dado y el que obtenga el resultado mayor, tendrá la iniciativa y decidirá quién inicia el despliegue de estas unidades. Los *infiltradores* pueden desplegarse en cualquier punto del tablero que esté a una distancia de más de 30 cm de una unidad enemiga, siempre que ninguna unidad enemiga pueda trazar una línea de visión hasta ellos. Esto incluye a las unidades en el interior de un edificio (consulta la página 83), siempre que el edificio esté a más de 30 cm de cualquier unidad enemiga. Alternativamente, pueden desplegarse en cualquier punto del tablero que esté a más de 45 cm de cualquier unidad enemiga, incluso en terreno despejado.

Si una unidad con esta habilidad se despliega en el interior de un vehículo de transporte, no puede *infiltrarse*. La *infiltración* también confiere un movimiento especial de flanquear a unidades de *infiltradores* que se mantienen en *reserva* (consulta la página 94).

MOVERSE A TRAVÉS DE COBERTURA*

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

VISIÓN NOCTURNA / SENTIDOS AGUDOS

Los guerreros de algunas partes de la galaxia han desarrollado una tendencia a luchar en la oscuridad por tener que combatir en una noche eterna o tal vez han desarrollado elementos de equipo que les proporcionan esta habilidad. En los escenarios en los que se apliquen las reglas de *combate nocturno*, las unidades que tengan esta regla especial pueden repetir la tirada para determinar hasta dónde alcanza su visión, pero deben aceptar el segundo resultado aunque sea peor que el primero. Los *personajes independientes* con esta habilidad la confieren a la unidad a la que se unan mientras permanezcan en ella. A su vez, las unidades con esta habilidad la confieren a cualquier *personaje independiente* que se les una mientras este permanezca en la unidad.

ENEMIGO PREDILECTO

Algunos guerreros son capaces de predecir los movimientos de los enemigos con los que están habituados a combatir. En combate cuerpo a cuerpo, han desarrollado técnicas especiales que les permiten contrarrestar a esos enemigos con más eficacia. Estas tropas siempre pueden repetir sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo contra su enemigo predilecto. Esta habilidad no funciona cuando atacan a vehículos sin Habilidad de Armas.

RABIA

Algunos guerreros son máquinas de matar, incapaces de tener un pensamiento racional y únicamente están interesados en atacar al enemigo lo más rápido posible. En la fase de movimiento, las unidades sujetas a *rabia* deben moverse lo más rápido posible hacia el enemigo más próximo visible. En la fase de disparo son libres de decidir si quieren *correr*, aunque en caso de hacerlo lo harán hacia el enemigo más próximo visible. En la fase de asalto siempre deben *consolidar la posición* hacia el enemigo más próximo visible. Cuando se batan en *retirada*, se embarcan en un transporte o si no hay un enemigo visible, ignoran esta regla.

IMPLACABLES

A diferencia de la infantería común, algunos guerreros poderosos como las criaturas monstruosas, los guerreros montados en retrocohetes y los motoristas, pueden avanzar mientras disparan sus armas a plena potencia. Las miniaturas sujetas a la regla *implacables* pueden disparar con fuego rápido y armas pesadas considerándose *estacionarias*, incluso si han movido en la fase anterior de movimiento, pudiendo también asaltar en el mismo turno en el que disparan.

Recuerda que un personaje independiente *implacable* sigue sujeto a las limitaciones de asalto de cualquier unidad a la que se haya unido, siempre que la propia unidad no esté sujeta a la regla *implacables*.

EXPLORADORES*

Este tipo de tropas se utilizan como avanzadilla para reconocer el terreno y siempre conforman la vanguardia de un ejército. Para representar esto, cuando ambos ejércitos hayan desplegado (incluidos los infiltradores), pero antes de que el jugador con la iniciativa empiece su primer turno, los exploradores pueden efectuar su movimiento normal, efectuado igual que en su fase de Movimiento con la única diferencia de que deben permanecer a más de 30 cm de cualquier unidad enemiga.

Si ambos bandos disponen de *exploradores*, los jugadores tiran 1D6 y el que obtenga el resultado mayor decide quién tiene la iniciativa, para después mover alternativamente a estas unidades.

Si una unidad con esta habilidad se despliega en el interior de un transporte asignado, confiere la habilidad *explorador* también al transporte.

Esta regla también confiere un movimiento especial de flanco a las unidades de *exploradores* que se mantienen en *reserva* (consulta la página 94).

JINETE EXPERTO

La miniatura está tan habituada a moverse por zonas de guerra peligrosas que puede repetir cualquier *chequeo por terreno peligroso* no superado, siempre que se trate de una unidad de motoristas o de caballería.

AVANCE SISTEMÁTICO

Las miniaturas que tengan esta regla especial se consideran *implacables* (consulta arriba), aunque siempre avanzan como si moviesen por *terreno difícil* (incluyendo los asaltos). Recuerda que un *personaje independiente* sujeto a *avance sistemático* proporcionará a la unidad a la que se una su movimiento (y viceversa), ya que las unidades han de moverse sujetas al movimiento de su miniatura más lenta.

SIGILO

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

TESTARUDOS

La defensa a ultranza es un rasgo típico de algunas razas. Cuando efectúan *chequeos de moral*, las unidades *testarudas* siempre ignoran los modificadores negativos al Liderazgo. Los *personajes independientes* con esta habilidad la confieren a la unidad a la que se unan.

ENJAMBRES

Los enjambres representan criaturas que son demasiado pequeñas para suponer ningún peligro individualmente sobre el campo de batalla, pero que actuando a docenas pueden destruir enemigos mucho más grandes. Todos los *enjambres* poseen las reglas especiales *sigilo* y *vulnerable a las explosiones*. Recuerda que los *enjambres* no ofrecen ningún tipo de *tirada por cobertura* a las criaturas monstruosas o a los vehículos.

CAZACARROS

Los cazadores de tanques están entrenados para encontrar las debilidades del blindaje de los vehículos enemigos y sacar partido de ellas. Las unidades con esta regla especial añaden +1 a sus tiradas para penetrar el blindaje siempre que impacten en un vehículo (tanto a distancia como en combate cuerpo a cuerpo) y superan automáticamente cualquier *chequeo de moral* por *brutalidad acorazada* que tengan que efectuar.

TURBOPROPULSORES*

Las unidades montadas en motocicletas o motocicletas a reacción pueden utilizar turbopropulsores para moverse a gran velocidad. Una unidad que emplee los turbopropulsores de sus vehículos puede mover hasta 60 cm en la fase de movimiento. Controlar una motocicleta a tal velocidad requiere mucha habilidad y gran concentración, por lo que estas unidades no podrán moverse por *terreno difícil* en un turno en el que hayan utilizado los *turbopropulsores* y tampoco podrán disparar, lanzar asaltos o ejecutar una acción voluntaria de cualquier tipo en el mismo turno. Además, en la siguiente fase de disparo del adversario, la motocicleta se beneficia de una *tirada de salvación por cobertura* de 3+ para representar lo difícil que resulta impactar en un objetivo que se mueve a tal velocidad. Sin embargo, en la fase de disparo enemiga, los motoristas pierden la habilidad de *¡Cuerpo a tierra!* y superan automáticamente los *chequeos de acobardamiento*. Una unidad que utilice los *turbopropulsores* de sus vehículos debe finalizar su movimiento al menos a 45 cm de su posición inicial para obtener esta *tirada de salvación por cobertura*, pues esta se basa en su gran velocidad.

VULNERABLE A LAS EXPLOSIONES

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

EDIFICIOS Y RUINAS

Los edificios del universo de Warhammer 40,000 son muy variados y abarcan desde las estructuras pequeñas y primitivas construidas por los guerreros de las tribus en planetas ferales, a los rascacielos futuristas de cúpulas cristalinas, búnkeres de adamantio endurecido o bioestructuras relucientes. Además, muchas de las estructuras de un campo de batalla han quedado reducidas a ruinas. Reflejar esta gran variedad de estructuras diferentes, incluso las más pequeñas que probablemente veas más en los tableros, puede causar problemas. Generalmente, en el momento más inoportuno y cuando la batalla está en su momento más álgido, un jugador descubre que su oponente tiene una visión totalmente distinta de cómo se aplican las reglas a un edificio particular. Hemos diseñado las pautas siguientes para que te ayuden a solucionar estos problemas y confiamos que te ayuden a evitar el derramamiento de sangre en el tablero.

DEFINIR EDIFICIOS Y RUINAS

Igual que ocurre con los tipos de terreno, merece la pena que discutas con tu oponente el efecto que causará cada estructura antes de que la batalla empiece. No tiene que llevar mucho tiempo, sino que probablemente solo os lleve unos minutos y cada estructura puede ser todo lo complicada o directa que tú y tu oponente queráis. No existe un modo correcto o incorrecto de decidir cómo funcionan tus edificios y ruinas, ya que puede ser diferente de una partida a otra.

EDIFICIOS

Esta categoría incluye todos los edificios intactos en los que los jugadores no pueden situar físicamente sus miniaturas porque se trata de piezas sólidas de terreno. Por ejemplo, esto incluye desde edificios militares como búnkeres y barracones, al centro de control de un espaciopuerto. En el campo de batalla, los edificios intactos pueden usarse no solo como cobertura en la que ocultarse, sino también para que imagines a tus miniaturas entrando en ellos y utilizándolos como una posición de disparo desde la que repeler al enemigo. Los edificios usan aspectos de las reglas de los vehículos de transporte que permiten que las escuadras de ambos bandos los ocupen y disparen desde ellos, o traten de destruirlos.

Edificios infranqueables

Algunos edificios de tu colección de elementos de escenografía no permiten la entrada a las miniaturas (fortificaciones con puertas bloqueadas, cubos de metal sólido, cárceles, etc.) o no tiene mucho sentido entrar en ellos (silos de almacenaje de gas, calderos de metal hirviendo, reactores termonucleares, etc.). Todo este tipo de edificios se consideran *terreno infranqueable*.

RUINAS

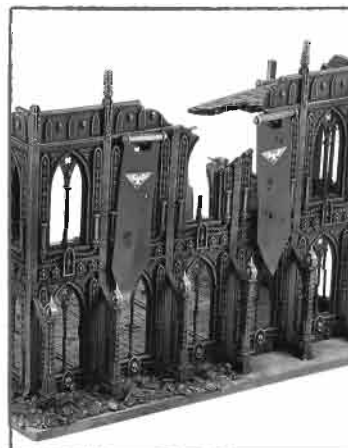
Estas estructuras han sufrido los estragos de los proyectiles, las explosiones y las máquinas de guerra. Normalmente se componen de muros dañados situados entre pilas de escombros. Las ruinas pueden tener una o más plantas parcialmente intactas. Como a menudo carecen de muros y tejados, las ruinas son ideales a efectos de juego, ya que los jugadores pueden colocar las miniaturas en su interior y moverlas para mostrar su posición. No requieren abstracciones, pues ambos jugadores pueden ver las miniaturas sin problemas.



Este puesto de mando ha sido construido para soportar los ataques; podría considerarse un edificio.



Este regulador de potencia tau supone un peligro radioactivo, por lo que se considera terreno infranqueable.



Este edificio del Administratum destruido es un ejemplo perfecto de ruina.

EDIFICIOS

Las batallas encarnizadas del 41º Milenio suelen darse en ciudades, aldeas, líneas de defensa, puestos de investigación, bloques de edificios, estaciones de bombeo, barracones del ejército, colonias mineras, espaciopuertos, fuertes tribales, tumbas ancestrales, templos sagrados y otros innumerables edificios. En medio de una zona de guerra, estas estructuras suelen estar generalmente desiertas, por lo que las tropas de bandos diferentes suelen usarlas como posiciones defensivas. Dependiendo de su tamaño, los edificios pueden albergar desde una escuadra pequeña a un ejército completo.

No hace falta que diseñes todos tus edificios con un propósito militar en mente; basta con que sean estructuras intactas (preferiblemente con muros gruesos y buenos ángulos de disparo) que las tropas puedan usar como posiciones defensivas frente al enemigo.

Qué piezas de tu colección de elementos de escenografía se consideran edificios depende de ti y de tu oponente, pero pueden incluir desde chozas de madera toscas hasta edificios de piedra, búnkeres de ceramita, antiguos complejos alienígenas y fortalezas de batalla.

Edificios de todo tipo usan aspectos de las reglas de vehículos de transporte. La diferencia principal entre ellos y los vehículos es que no pueden moverse y que las unidades de ambos bandos pueden situarse en su interior. Algunos búnkeres o bastiones pueden disponer de sus propias armas. Estas armas no pueden usarse para disparar a menos que así lo hayas acordado de antemano con tu oponente, o que las reglas especiales de ese elemento de escenografía o la misión que quieres jugar especifiquen lo contrario. Resulta una buena idea asumir que estas armas fueron abandonadas hace mucho tiempo y ya no funcionan.

EDIFICIOS INFRANQUEABLES

En ocasiones, la colección de edificios de un jugador incluye algunos en los que no tiene sentido que los guerreros entren: tanques de almacenamiento enormes, monumentos enormes, etc. En términos de juego, nos referimos a estas estructuras como edificios infranqueables.

Movimiento en edificios infranqueables

Si al inicio de la partida los jugadores acuerdan que un edificio es infranqueable, estará sujeto a las reglas de *terreno infranqueable* y las miniaturas no podrán entrar en su interior por ninguna razón. Con esto no queremos decir que las miniaturas no interactúen con el edificio, puesto que si bloqueará la línea de visión y proporcionará cobertura a miniaturas que busquen refugio al abrigo del edificio.

Recuerda que es posible situar físicamente a las miniaturas encima de un edificio infranqueable: las unidades retropropulsadas, las motocicletas a reacción y los gráviticos pueden finalizar su movimiento sobre ellos, considerándolos *terreno peligroso*. Merece la pena que acuerdes con tu oponente antes del inicio de la partida cuáles son los edificios infranqueables.

OCUPAR EDIFICIOS

Las miniaturas pueden entrar o salir de un edificio a través de una puerta u otro acceso que los jugadores hayan acordado de antemano y que se considerará un punto de acce-



Este templo del Adepta Sororitas es un ejemplo de edificio.

Tipos de partida

Los jugadores de Warhammer 40,000 disfrutan con elementos diferentes del juego. Algunos lo ven como algo puramente competitivo, un ejercicio táctico; otros prefieren centrarse en describir una batalla emocionante en el campo de batalla y los hay que se divierten escribiendo sus propias reglas, inventando misiones nuevas, creando personajes especiales o incluso cambiando las reglas principales del juego. Obviamente los jugadores que se enfrentan con regularidad en la casa de uno, o en el club, aprenden rápidamente qué tipos de partida gustan a sus amigos. Sin embargo, cuando te enfrentas a alguien nuevo, merece la pena que dediquéis algún tiempo antes de la partida a hablar de ella.

Por ejemplo, si tienes ruinas, deberías acordar cómo usarlas. Un jugador puede preferir tratarlo simplemente como un área de terreno para concentrarse en su gran plan, mientras que otro prefiere aplicar el concepto de que las miniaturas no pueden atravesar muros sólidos ni trepar a pisos superiores si no hay escaleras o escalas. Otro jugador puede haber escrito una regla de la casa al respecto en la que un ascensor se activa si dispones de miniaturas próximas a un generador de energía al otro lado del tablero. Ninguno de estos enfoques es correcto o incorrecto, siempre que los jugadores los hayan acordado antes del inicio de la partida.

so. Los jugadores deberían decidir los puntos de acceso antes del despliegue para evitar cualquier tipo de confusión sobre este punto. Consideraciones aparte, entrar o salir de un edificio funciona exactamente igual que embarcar o desembarcar de un vehículo (incluyendo los desembarcos de emergencia).

En este caso se aplican todas las reglas normales, de modo que solo una unidad de infantería (incluidos los *personajes independientes* que se hayan incorporado a la misma) puede ocupar un edificio al mismo tiempo. La capacidad de "transporte" de un búnker pequeño podría ser de 10 miniaturas, mientras que un bastión grande podría dar cobijo a cualquier número de miniaturas procedentes de una sola unidad. Este número puedes cambiarlo por otro siempre que lo acuerdes de antemano con tu oponente. A menudo, un codex especifica que cierta unidad de infantería formada por miniaturas grandes puede usar transportes, pero contarán como más de una miniatura (por ejemplo, los exterminadores de los Marines Espaciales cuentan como dos miniaturas). Estas reglas deberían utilizarse siempre que las miniaturas entren en un edificio (así que, para continuar nuestro ejemplo anterior, un máximo de cinco exterminadores podría ocupar un búnker para el que los jugadores han acordado una capacidad de diez miniaturas).

Las miniaturas que entran en un edificio se retiran del tablero (anota en un papel dónde están o usa una ficha como recordatorio). Las unidades retropropulsadas, las motocicletas a reacción y los gravíticos no pueden aterrizar en un edificio ocupado por unidades enemigas.

Algunas estructuras no tienen puertas o escaleras que permitan el acceso, pero puedes usarlos como edificios, en lugar de usarlas como *terreno infranqueable*. Por ejemplo, tenemos unos cuantos edificios orkos con unas torres vigía pequeñas; por desgracia, carecen de algún método visible para subir a la torre vigía. En este caso, los jugadores podrían haber acordado de antemano que hay puertas internas o escaleras que permiten el acceso al edificio.

DISPARAR DESDE EDIFICIOS

Igual que otros vehículos de transporte, los edificios tienen puntos de disparo que permiten disparar a las unidades en su interior. Podría tratarse de las hendiduras para disparar de los búnkeres y los bastiones o las ventanas en otros edificios. Los jugadores deberían acordar de antemano dónde están los puntos de disparo. A menos que los jugadores acuerden lo contrario, un máximo de dos miniaturas puede disparar por cada punto de disparo de un edificio. Recuerda que las miniaturas de una unidad que dispara desde un edificio solo pueden disparar a un objetivo.

ATACAR A EDIFICIOS

El mejor modo de matar a las tropas enemigas en una posición fortificada consiste normalmente en destruir la posición fortificada. Las unidades pueden disparar o asaltar un edificio ocupado igual que si se tratara de un vehículo. Las unidades en el interior de un vehículo no pueden ser atacadas directamente, pero se verán afectadas del mismo modo que las unidades en el interior de un vehículo de transporte si éste fuera dañado, por lo que sufrirían daños y/o se verían obligadas a desembarcar.



Todos los Marines Espaciales de la escuadra se hallan a una distancia máxima de 5 cm del punto de acceso del edificio, de modo que pueden "embarcar" en él.

Los búnkeres y bastiones tienen un Blindaje de 14. Los Blindajes de otros edificios pueden variar entre 9 y 13 (consulta la tabla inferior para ver algunos ejemplos). Los jugadores deben acordar al inicio de la partida el blindaje de todos los edificios del campo de batalla.

Cuando disparas a un edificio, tira para impactar y por la penetración del blindaje normalmente (en combate cuerpo a cuerpo son impactados automáticamente, igual que los vehículos estacionarios). Los edificios consideran los resultados de *aturdido, inmovilizado y armamento destruido* como resultados de *tripulación acobardada* (armamento destruido puede funcionar normalmente si has acordado usar las armas montadas en el edificio). A efectos de juego, los edificios destruidos se consideran igual que los vehículos destruidos, por lo que pasan a considerarse *terreno difícil y terreno peligroso*. Si está disponible uno de ellos, los jugadores pueden querer dejar una ruina en su sitio. Los edificios que explotan pueden sustituirse con un área de escombros o un cráter.

TABLA DE BLINDAJE DE EDIFICIOS

Edificio	Blindaje
Bastión o búnker	14
Palacio con muros de piedra	13
Edificio de hormigón	12
Casa de ladrillo	11
Cabaña de troncos	10
Chozo de madera o planchas metálicas	9

Armas de plantilla

Las armas de plantilla como los lanzallamas están diseñadas para atacar enemigos ocultos tras elementos defensivos y pueden atacar miniaturas aunque estén en el interior de un edificio.

Para representarlo, si uno o más puntos de disparo de un edificio están bajo la plantilla, la unidad que ocupa el edificio sufre 1D6 impactos del arma de plantilla. El propio edificio sufre un impacto.



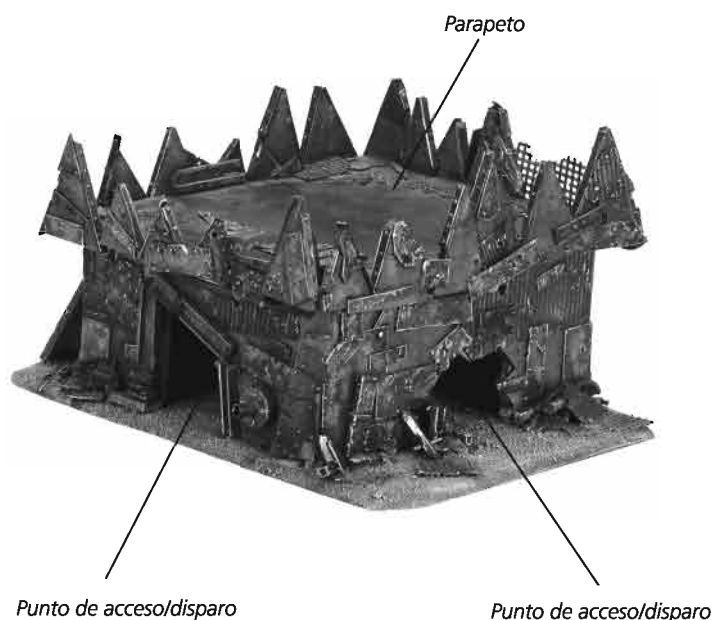
El Orko está impactando en la unidad que ocupa el edificio al disparar con su achicharrador al punto de disparo.

PARAPETOS Y ALMENAS

Muchos edificios ya están contruidos de modo que los guerreros puedan situarse en el tejado y disparar apostados tras parapetos fortificados o almenas. Estos elementos permiten que miniaturas adicionales de la unidad puedan disparar, pero dejan al edificio más vulnerable al ataque. Si algunas miniaturas de la unidad se sitúan en un parapeto, pueden disparar desde allí además de los puntos de disparo. Las miniaturas se considera que están en el edificio, aunque no pueden recibir disparos o ser asaltadas directamente. Sin embargo, si se efectúa una tirada de daños contra el edificio mientras algunos de sus ocupantes estén en el tejado, suma +1 al resultado.

Usa tu imaginación

A algunos jugadores les gusta incluir en sus partidas edificios muy grandes, como una fortaleza (que podría incluir torres, almenas, búnkeres, etc., cada uno con diferentes capacidades y blindajes); de este modo puedes desplegar una unidad en el interior del edificio y otra en el tejado. También puedes querer incluir las reglas para las unidades con retrorre-actores que asaltan a enemigos en parapetos. La invención de reglas adicionales resulta divertido y supondrá librar una partida muy diferente. Los jugadores tendrán que acordar antes de que la partida empiece cuántas miniaturas moverán entre dos elementos contiguos y otros detalles. Incluso puedes tratar diferentes elementos de la fortaleza como varios tipos de estructura: quizás una sección esté en ruinas, otra sea infranqueable, mientras que el resto se consideran uno o más edificios (usa el gran edificio de la página siguiente como ejemplo). Como ocurre con la mayoría de elementos tratados en esta sección, los límites a los edificios son tu propia imaginación.

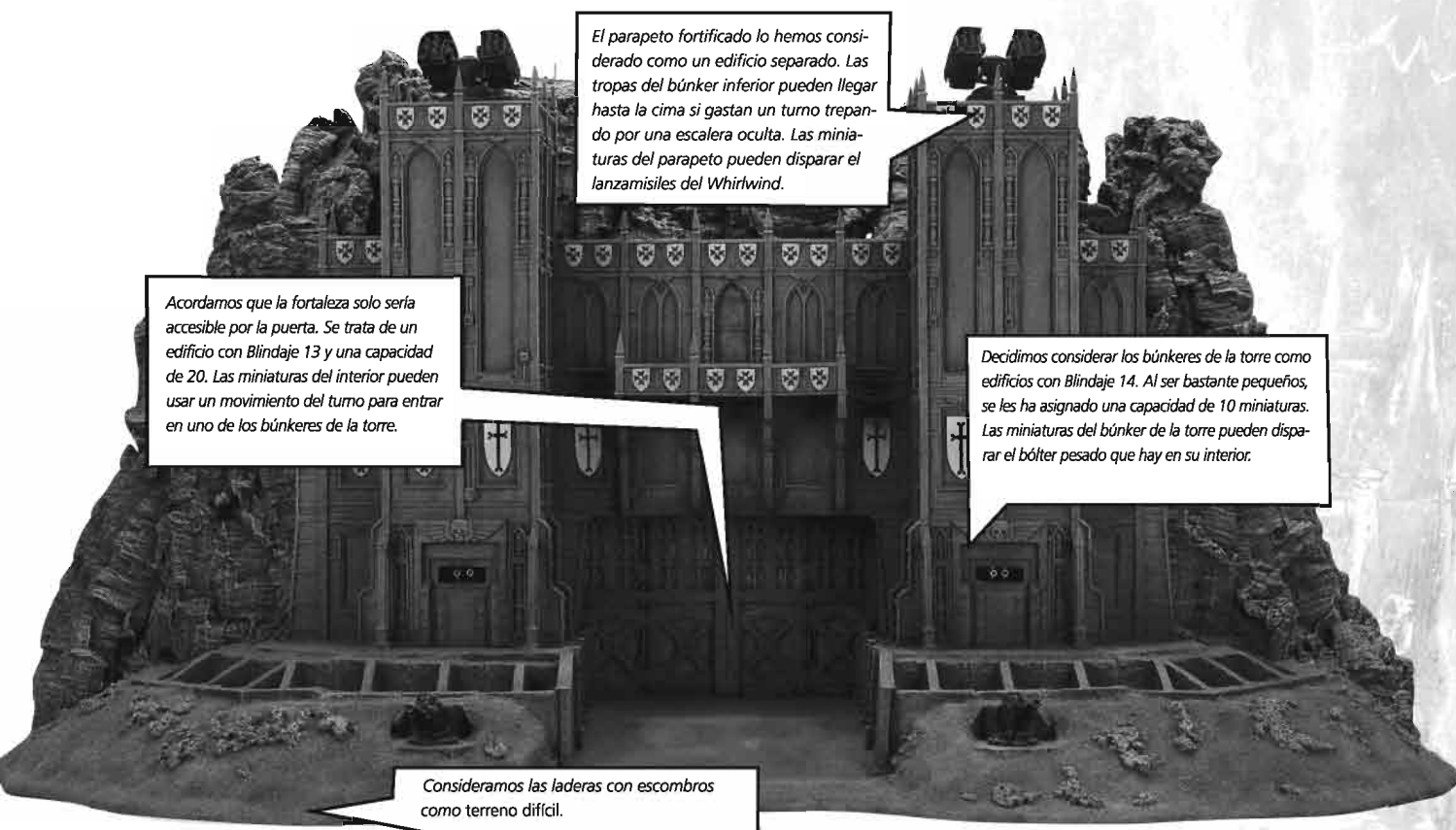
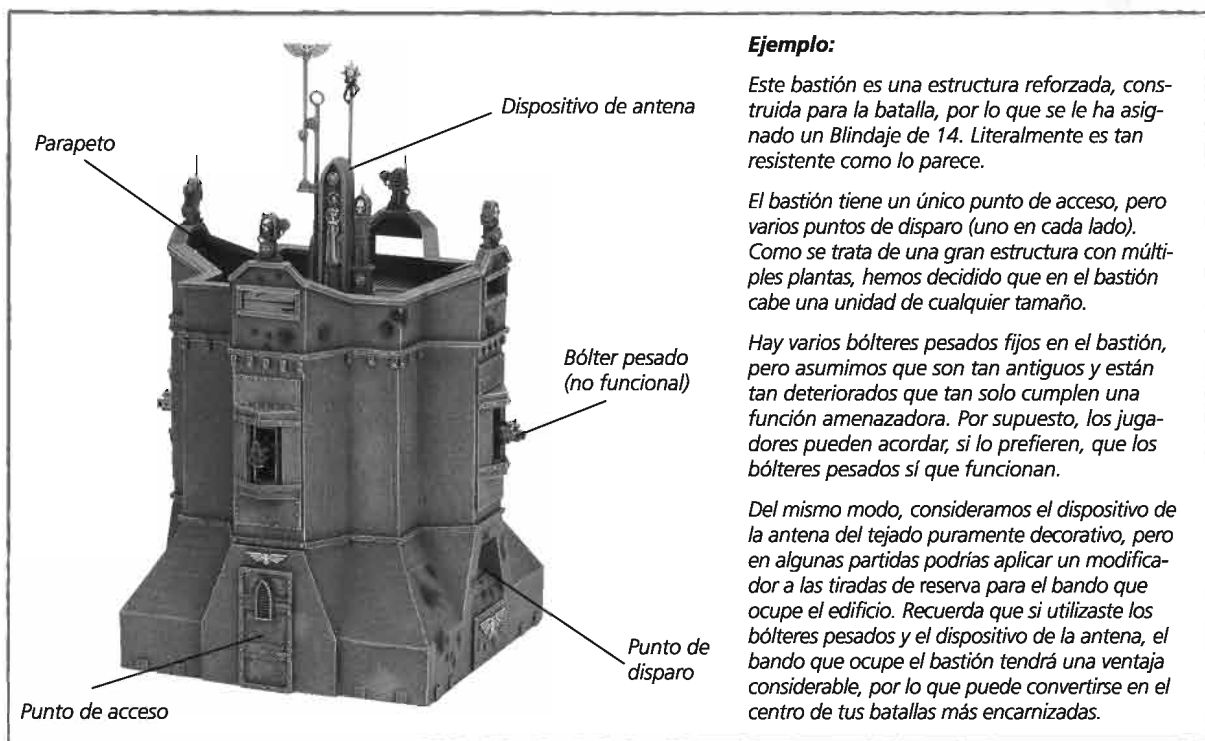


Ejemplo

Por la apariencia, esta cabaña orka podría considerarse una choza de planchas metálicas. Sin embargo, asumimos que un chupaz la ha arreglado bien, reforzando su armazón primitivo con planchas blindadas. Por consiguiente, se le ha asignado un Blindaje de 12, como un edificio de hormigón.

Hemos asignado a esta estructura una capacidad de treinta miniaturas, lo suficiente para dar cobijo a una Peña de Orkos.

Hay una puerta dentada a cada lado del edificio (decidimos considerar ambas como punto de acceso y punto de disparo) y en su amplio tejado se apostan un buen número de Orkos para disparar.



Este edificio glorioso es un ejemplo extremo de lo divertidas que pueden ser las reglas de los edificios. Aunque esta estructura resulta complicada y es probable que domine cualquier batalla, ciertamente será una memorable.

RUINAS

Esta sección se centra en las ruinas (aquellas en que los jugadores pueden colocar sus miniaturas en el interior). La altura adicional y las ruinas con múltiples niveles requieren algunas clarificaciones adicionales para explicar cómo deben aplicarse algunas reglas. Por ejemplo, debe explicarse cómo se aplica la *coherencia de unidad* y los impactos de plantillas.

Estas reglas se basan en la altura y el área de la ciudad en ruinas de plástico para Warhammer 40,000, pero funcionan igual con las ruinas que tu mismo crees, siempre que las dimensiones sean similares.

RUINAS: CONCEPTOS BÁSICOS

Las ruinas se consideran escenografía de área (proporcionan una *tirada de salvación por cobertura* de 4+) y *terreno difícil*. Los jugadores pueden acordar al inicio de la partida considerar algunas ruinas como *terreno peligroso*, para que representen estructuras inestables a punto de derrumbarse o que continúan ardiendo. Por supuesto, la naturaleza de las ruinas implica que los límites de la escenografía de área pueden resultar confusos. El mejor modo de aclararlo consiste en que ambos jugadores acuerden los límites de cada ruina antes del inicio de la partida.

Ruinas con bases

Una ruina puede ir montada sobre una base, decorada con escombros, restos de muros y otros restos, en cuyo caso es mejor considerar la base exactamente igual que las plantas superiores, es decir, como escenografía de área (proporciona una *tirada de salvación por cobertura* de 4+) y *terreno difícil*.



Un ejemplo de una ruina de dos plantas montada en una base.

Ruinas sin bases

Si la ruina no está montada sobre una base, la planta baja no se considera *terreno difícil* o escenografía de área. Por supuesto, las unidades tendrán que efectuar *chequeos por terreno difícil* si se mueven a través de los muros o si tienen que trepar a las plantas superiores (consulta más adelante).

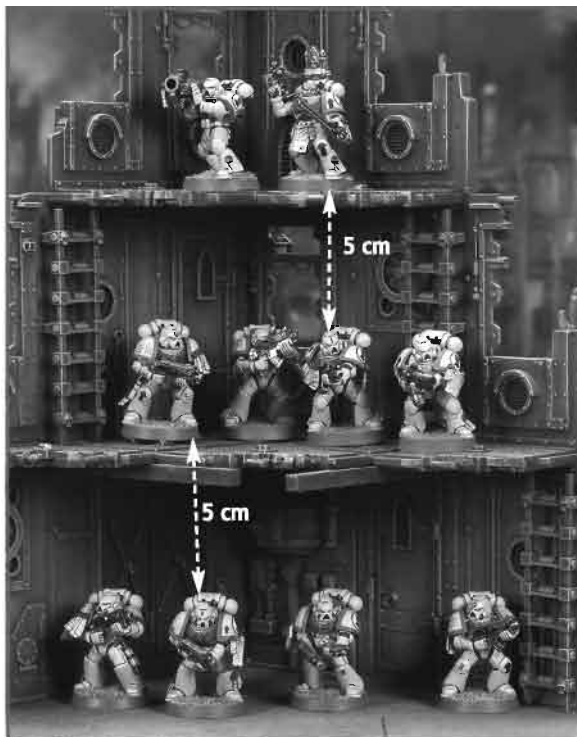
RUINAS DE ALTURAS DIFERENTES

Cuando tengas unidades en ruinas, tendrás que medir el alcance de las armas entre miniaturas situadas en plantas diferentes y a diferentes alturas. Mide la distancia desde una base a la otra manteniendo la cinta métrica en ángulo si fuera necesario. A veces, un muro de escombros o un puntal se interponen en el camino y puede que te resulte difícil o imposible medir la distancia. Si este fuera el caso, es más que aceptable hacer una estimación basada en lo que puedas medir.

COHERENCIA DE UNIDAD

En el curso del movimiento, es posible que varias miniaturas de la misma unidad acaben repartidas por dos o más niveles de una ruina. Cuando esto ocurre, las miniaturas de la unidad mantienen la coherencia de la unidad siempre que cualquier parte del cuerpo de una miniatura en un nivel bajo esté a una distancia de hasta 5 cm de la peana de una miniatura que esté más alta.

Esto significa que mides los 5 cm desde la cabeza de la miniatura de un nivel hasta la peana de otra miniatura que esté en un nivel superior. Los jugadores deberían ser un poco generosos, sobre todo al medir miniaturas muy bajas como los enjambres, que de otro modo no podrían alcanzar varias plantas de unas ruinas (¡dales un respiro, solo son bajitos!).



Los Marines Espaciales de esa escuadra tienen coherencia de unidad.

MOVIMIENTO EN RUINAS

Solo ciertas tropas pueden alcanzar los niveles superiores de las ruinas: infantería, motocicletas a reacción, unidades retropropulsadas, criaturas monstruosas y bípodes pueden moverse para subir a los niveles superiores de una ruina, solo si la miniatura puede situarse allí físicamente. El resto de unidades solo pueden moverse por la planta baja de la ruina.

Infantería, criaturas monstruosas y bípodes

Aunque a este respecto puede variar de un edificio a otro, como regla general asumimos que cada nivel de ruina tiene una altura de 8 cm. Una miniatura que se mueva a pie por una ruina necesita 8 cm de su movimiento para subir o bajar de planta. Como las ruinas son *terreno difícil*, si el jugador obtiene un resultado de 1 ó 2, la miniatura no podrá mover verticalmente (aunque sí podrá mover horizontalmente en el nivel en que esté). Con un resultado de 3, la miniatura podrá mover un máximo de 8 cm en horizontal o simplemente subir o bajar de nivel sin efectuar ningún movimiento horizontal. Con un resultado de 4 ó 5, la miniatura podrá moverse en horizontal hasta el máximo de su movimiento, o subir o bajar de nivel y, a continuación, mover sus 2-4 cm restantes. Con un resultado de 6, la miniatura podrá subir o bajar dos niveles si no se mueve en horizontal, o subir o bajar un nivel y moverse en horizontal los 7 cm restantes.

Unidades retropropulsadas y motocicletas a reacción

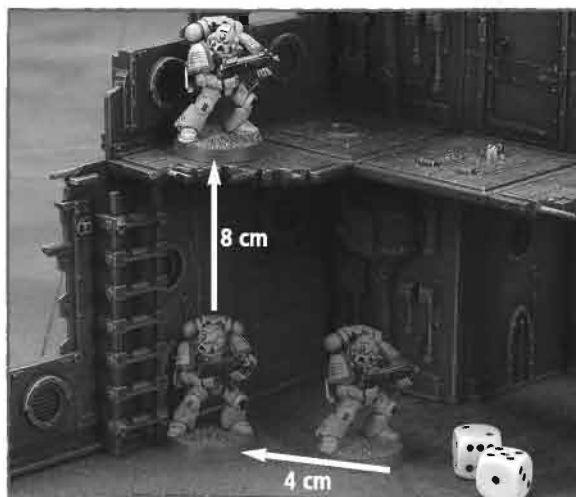
Recuerda que las motocicletas a reacción y las unidades retropropulsadas que usen su equipo y no se vean entorpecidas por *terreno difícil*, pueden moverse por cualquier terreno como parte de su movimiento y sin sufrir penalizaciones por ello.

Sin embargo, si estas miniaturas empiezan o terminan su movimiento en *terreno difícil* (¡como por ejemplo una ruina!), deben efectuar un *chequeo por terreno peligroso*. Todas las miniaturas supervivientes se sitúan simplemente a una distancia de hasta 30 cm de su punto inicial, en un nivel de ruina diferente (tal y como se muestra en el diagrama de la derecha).

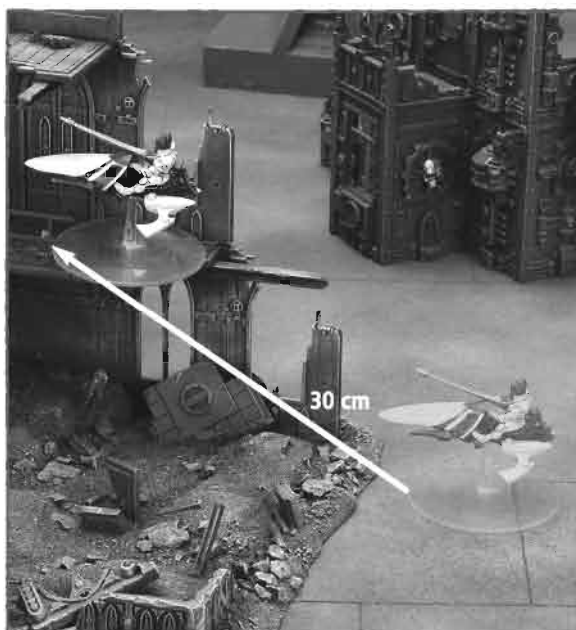
Muros, puertas, escaleras y pensamiento lateral

¿Pueden las tropas atravesar muros si no hay puerta? Esta cuestión depende de lo que acuerdes con tu oponente. Es perfectamente aceptable asumir que los combatientes de ambos bandos están equipados con herramientas para cortar, desintegradores de ácido o la simple ferocidad de sus músculos para ayudarlos a atravesar cualquier muro que se interponga en su camino. Por supuesto, las reglas normales para el movimiento en *terreno difícil* te permiten hacerlo. Igualmente podrías decidir que las miniaturas solo pueden pasar de un lado al otro del muro si consiguen rodearlo, o si hay una puerta, ventana, reja o estructura de apertura similar.

Lo mismo puede aplicarse para subir y bajar de nivel en una ruina. Es totalmente válido asumir que los combatientes suben al nuevo nivel de un piso a otro, igual que puedes evitar que las miniaturas suban a niveles superiores si no hay escaleras. Recuerda que cuanto más complicadas sean las reglas que apliques a las miniaturas en las ruinas, más larga será la partida.



Con un resultado de 5, los Marines Espaciales mueven 4 cm en horizontal y suben un nivel (8 cm).



Esta motocicleta a reacción eldar ha superado su chequeo por terreno peligroso y, por tanto, puede moverse hasta 30 cm a través de las ruinas.

“Una fortaleza es un ser vivo: el comandante es su cerebro, los muros son sus huesos, los sensores son sus ojos y oídos, la tropa es su sangre y sus armas son sus puños. Esto nos lleva a dos reflexiones: si un órgano falla, el resto muere. Y, si el todo muere, ninguno de sus órganos puede sobrevivir solo”.

Mordin Barr

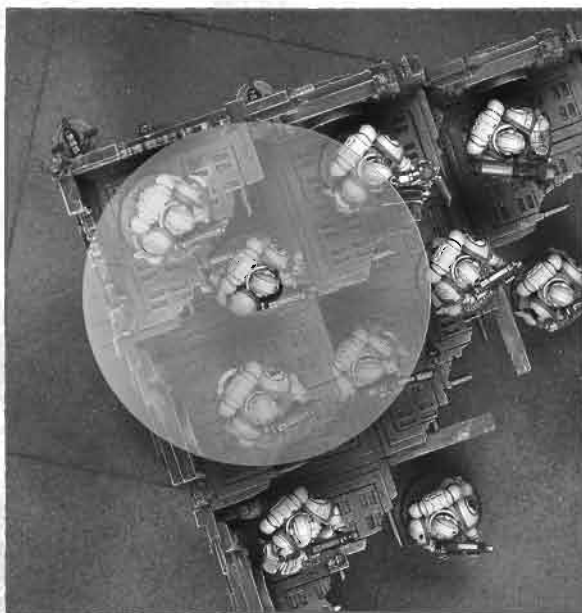
ARMAS DE PLANTILLA Y DE ÁREA

Las ruinas multinivel requieren ciertas convenciones y aclaraciones para asegurar que las armas de plantilla y las armas de área funcionan de un modo coherente y mantienen la emoción del juego.

Cuando dispares armas de plantilla o de área sobre una ruina, puede resultar un poco difícil situar físicamente la plantilla sobre las miniaturas en cuestión. El mejor modo de calcular si las miniaturas quedan bajo el radio de la plantilla es mantener la plantilla sobre toda la ruina y mirar desde encima. Fíjate en la imagen inferior.

El método para colocar plantillas sobre las ruinas requiere de un cierto nivel de confianza entre los jugadores, especialmente cuando los suelos oscurecen la visión de las miniaturas afectadas.

Recuerda que una vez hayas usado la plantilla para comprobar cuántas miniaturas han resultado impactadas, las bajas se retiran de cualquier punto de la escuadra, incluidas las miniaturas que queden fuera del ángulo de visión del jugador que ha disparado.



Resulta fácil colocar las plantillas de área de efecto sobre el edificio en ruinas y comprobar las miniaturas a las que ha alcanzado.

"Nadie es neutral en la batalla por la supervivencia. Cualquiera que no luche en tu bando es un enemigo al que se debe aplastar".

Scriptorus Munificentus

Armas de área

Cuando dispares un arma con una plantilla de área de efecto sobre una ruina, declara el nivel al que estás apuntando y después dispara normalmente. Si un arma de área se dispersa, solo puede impactar en miniaturas en el nivel declarado.



El jugador Marine Espacial ha declarado que está apuntando a los genestealers de la planta baja, de modo que los que están en plantas superiores no se ven afectados, a pesar de hallarse bajo la plantilla.



El jugador Tau declara que su tanque Cabezamartillo está apuntando a los genestealers de la primera planta. El disparo se dispersa y, aunque hay miniaturas todavía bajo la plantilla, ninguna está en la planta que se ha declarado como objetivo, por lo que no les impacta.

Barrera artillera

La barrera artillera funciona descargando una ráfaga de munición al aire que lleva la muerte al enemigo desde arriba. La ventaja de estas armas de fuego indirecto es que pueden usarse para atacar objetivos que están fuera del ángulo de visión. La desventaja es que explotan en el momento en el que impactan en una estructura, lo que significa que los guerreros pueden protegerse en el interior de unas ruinas.

La barrera artillera siempre impacta en el nivel más alto donde se coloca el agujero del centro de la plantilla. Solo las miniaturas de este nivel cubiertas por la plantilla reciben el impacto.

Armas de plantilla

Cuando designes como objetivo a una unidad que esté en una ruina, las armas de plantilla (como el lanzallamas) solo afectarán a las miniaturas que estén bajo la plantilla en un solo nivel. Pueden estar en el mismo nivel de la miniatura que dispara, o un nivel más alto o más bajo. La miniatura que dispara debe declarar a qué nivel está apuntando antes de colocar la plantilla. Un gravítico, una unidad retropropulsada o una motocicleta a reacción equipados con un arma de plantilla solo pueden disparar a cualquier nivel individual.

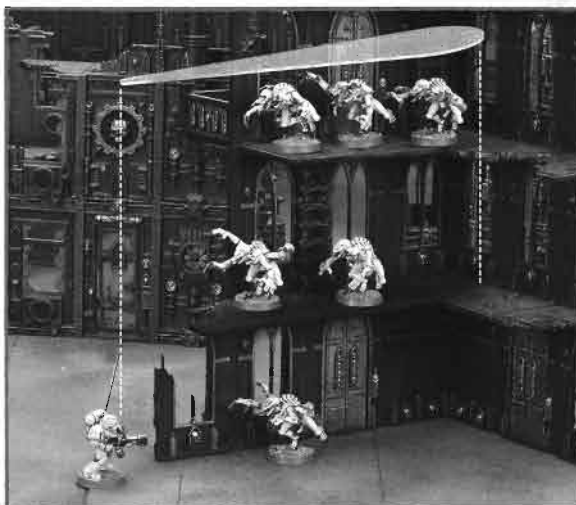
ASALTOS EN RUINAS

Cuando se inicia el asalto, tanto las miniaturas amigas como las enemigas pueden acabar dispersas por las ruinas. Para simplificarlo, el mismo principio descrito para la coherencia de unidad se usa para determinar cuáles son las miniaturas trabadas en asalto. Las distancias entre miniaturas en niveles diferentes se miden desde las cabezas de las miniaturas que están en la planta inferior hasta las peanas de las miniaturas en las plantas superiores (consulta la página 82).

En algunos casos la ruina puede ser inestable o irregular, o el espacio de un nivel puede estar muy limitado imposibilitando el movimiento de las miniaturas asaltantes que tratan de ponerse en contacto con la unidad que quieren asaltar. Cuando esto ocurra, es perfectamente aceptable colocar las miniaturas tan cerca del enemigo como sea posible, incluyendo el nivel inferior o superior, siempre que sitúes las miniaturas asaltantes lo más cerca posible de tu oponente y resulte fácil saber las miniaturas que están en contacto peana con peana con tus miniaturas. El asalto directamente hacia arriba o hacia abajo funciona bien, ya que representa que cargan directamente hacia arriba o abajo por las escaleras.



Como el agujero de la plantilla impacta primero en la planta superior, solo una miniatura recibe el impacto de la barrera artillera.



La planta media es declarada el objetivo del lanzallamas y, por tanto, solo son impactados dos genestealers. Recuerda que la planta superior no es un objetivo válido, ya que está demasiado alta.



Todas las miniaturas de la imagen están trabadas en combate y pueden luchar, excepto las miniaturas A y B que no están a menos de 5 cm de un miembro de su unidad que esté en contacto peana con peana con el enemigo.

“No nos retiraremos jamás de Colmena Hades. Lucharemos hasta el final”.

Comisario Yarrick

ORGANIZAR UNA BATALLA

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

ORGANIZAR UNA BATALLA

- 1 **Acuerda el límite de puntos y elige las fuerzas**
- 2 **Prepara el campo de batalla**
- 3 **Elige una misión**
- 4 **Despliega las fuerzas**
- 5 **¡Empieza a jugar!**

ACORDAR EL LÍMITE DE PUNTOS Y ELEGIR LAS FUERZAS

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

La forma más habitual de jugar una partida de Warhammer 40,000 es seleccionar las tropas utilizando un número de puntos determinado con antelación por tu oponente y tú. Un límite de 1.500 ó 2.000 puntos por bando dará como resultado una partida equilibrada que acabará en el transcurso de pocas horas. Una partida de 500 puntos resulta muy entretenida y puede representar un choque de patrullas, por lo que las partidas suelen durar menos de una hora. Las partidas más grandes son proporcionalmente más largas, de forma que una partida de 3.000 puntos o más es perfecta para pasar un domingo lluvioso.

A medida que organices tus ejércitos y te familiarices con las reglas, querrás jugar batallas en las que los bandos tengan un valor en puntos mucho mayor y en las que puedas usar toda tu colección de miniaturas. No tengas prisa por jugar estas grandes batallas; es mucho mejor empezar poco a poco y familiarizarte con las reglas antes de intentar hacerlo todo a la vez. Es inevitable que cometas errores en tus primeras partidas, por lo que es mejor que juegues unas cuantas partidas pequeñas y rápidas para que aprendas los fundamentos del juego antes de jugar partidas más grandes.

Lo primero que los jugadores deben acordar para jugar una partida es el límite de puntos que van a usar. Por ejemplo, pueden acordar jugar una partida de 1.000 puntos, en cuyo caso el valor total de las miniaturas que componen cada ejército, debe ser de 1.000 puntos o inferior (aunque te quedes corto en unos cuantos puntos, el ejército contará como uno de 1.000 puntos).

ORGANIZACIÓN DEL EJÉRCITO

Cuando los jugadores hayan acordado el límite de puntos, deben elegir sus fuerzas. El mejor modo de hacerlo es usando las listas de ejército publicadas en cada codex, aunque los jugadores que empiezan pueden utilizar cualquier miniatura que tengan en su colección. Tal y como se detalla en el codex de cada ejército, todas las fuerzas que puedes utilizar están divididas en diferentes categorías, que son las siguientes: cuartel general (C.G.), tropas de línea, elite, ataque rápido y apoyo pesado. De vez en cuando, en un codex aparece una nueva categoría o proporciona nombres alternativos que reflejan mejor el papel que la unidad en cuestión desempeña en el campo de batalla, pero en tal caso quedará explicado con claridad en la lista de ejército de dicho codex.

C.G.

Una unidad de C.G. puede estar compuesta por un heroico comandante o por un poderoso monstruo, posiblemente acompañado por una guardia personal o montado en un vehículo. Estas unidades se encuentran entre las más poderosas del juego, ya que, normalmente, los líderes tienen acceso a más equipo especial que ninguna otra miniatura. Aunque no son invencibles, pueden convertirse en la perfecta cabeza de lanza de un ejército atacante o en el resistente núcleo de uno defensor. Todo ejército contará al menos con un C.G. que lo dirija.

Tropas de línea

Las tropas de línea están compuestas por los soldados más comunes del ejército. Esto no quiere decir que sean malos soldados. Entre ellos se encuentran soldados como los Marines Espaciales o los guerreros orkos, ambos extraordinarios adversarios. Estos son los soldados que componen el grueso de tu ejército y, por lo tanto, todo ejército tendrá que incluir al menos dos unidades de este tipo. La función táctica principal de estas unidades es la de consolidar las posiciones del ejército y defender los objetivos tomados por otras unidades más especializadas.

Elite

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

Ataque rápido

Este tipo de unidades son, generalmente, más rápidas que sus camaradas y maestras en el arte de maniobrar. A menudo estarán a cargo de las misiones de reconocimiento y exploración, pero en otras ocasiones se tratará de tropas de asalto que confían en su velocidad para caer sobre el corazón de las líneas enemigas.

Apoyo pesado

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

TABLA DE ORGANIZACIÓN DE EJÉRCITO

El número mínimo y máximo de unidades de cada tipo que puedes incluir en tu fuerza se detalla en una Tabla de Organización de Ejército de cada codex. En esta página puedes encontrar un modelo de esta tabla, que es el que suelen utilizar la mayoría de ejércitos para jugar misiones estándar (es el caso de las tres misiones incluidas en este mismo reglamento).

Cada una de las cajas de la tabla te permite incluir en tu fuerza una unidad de ese tipo. Las cajas sombreadas hacen referencia a las unidades que tienes que incluir obligatoriamente. Tal y como puedes ver en la Tabla de Organización de Ejército de la derecha, que se utiliza para las misiones estándar, siempre tendrás que incluir una unidad de C.G. y dos de tropas de línea en tu ejército. Estas opciones obligatorias aseguran que, añadidas las tropas que añadas, la lista tendrá un núcleo de soldados representativos del ejército. Normalmente, no se trata de una desventaja y muchos jugadores utilizan todas las opciones de tropas de línea.

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

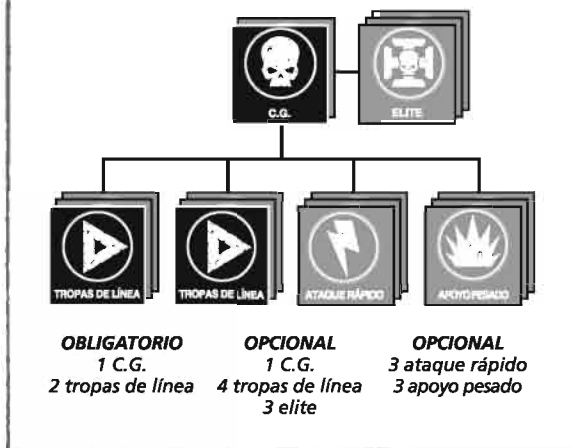
Transportes asignados

Los vehículos de transporte asignados no aparecen en la Tabla de Organización de Ejército, ya que se añaden a la unidad para la cual se han adquirido. Cuando debe aplicarse esta distinción (por ejemplo, en el caso de algunas misiones o tipos de despliegue), el transporte asignado se cuenta como perteneciente a la misma categoría de la Tabla de Organización de Ejército que la unidad a la que está asignado. Por ejemplo, un Rhino adquirido para una escuadra táctica de los Marines Espaciales (tropas de línea) se considerará asimismo una unidad de tropas de línea, pero si fue incluido en una escuadra de veteranos (elite) se considerará una unidad de elite.

Otras excepciones

Algunos codex incluyen unidades que, como los transportes asignados, no forman parte de la Tabla de Organización de Ejército. Esto puede deberse a que son demasiado débiles, o son unidades de apoyo especializado o simplemente no forman parte del grueso principal del ejército de esa raza. A menudo se denominan "supernumerarias" o "insignificantes", estas unidades normalmente no cuentan para el total de opciones de que dispone el jugador en la lista de ejército y cuentan con reglas específicas entre las que se detalla cuántas unidades de este tipo pueden incluirse en la fuerza.

EJEMPLO DE UNA TABLA DE ORGANIZACIÓN DE EJÉRCITO



Partidas con destacamentos múltiples

Al tiempo que crezca tu colección de miniaturas, crecerá el deseo incontenible de incluirlas todas en una misma partida. En las partidas acordadas a más de 2.500 puntos, la Tabla de Organización de Ejército se convierte en un factor limitador. La tabla te permite crear la fuerza mínima necesaria para cumplir una misión. A mayor escala, el ejército estará compuesto por varios destacamentos de ese tipo, cada uno de los cuales llevará a cabo diferentes misiones. Si quieres jugar una partida especialmente grande, no solo se deberá acordar el número de puntos de cada destacamento, sino también el número de destacamentos. Cada uno de ellos conforma un ejército por sí mismo y seguirá su propia Tabla de Organización de Ejército.



Misiones no estándar

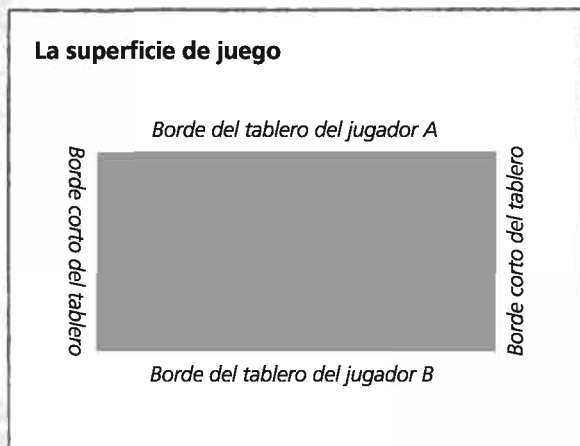
Los jugadores pueden organizar sus propias misiones, variando el despliegue de las unidades, las condiciones de victoria, el terreno, o incluso añadiendo sus propias reglas especiales en la misión para que representen barreras de artillería, erupciones volcánicas, dispositivos de teleportación alienígena o cualquier otra cosa que se les ocurra. También puedes variar la Tabla de Organización de Ejército para representar fuerzas diferentes que sean más apropiadas para una misión. Puedes cambiar las unidades obligatorias/opcionales, o aumentar, reducir o eliminar un tipo de unidad (por ejemplo, para representar una fuerza de inserción rápida, elimina las unidades de apoyo pesado e incluye dos unidades de ataque rápido obligatorias). Hay más ejemplos de misiones no estándar en la página 266 y en otros suplementos de Warhammer 40,000 (tal y como se detalla en las páginas 274 y 278).

PREPARAR EL CAMPO DE BATALLA

LA SUPERFICIE DE JUEGO

Las misiones estándar se juegan en tableros de 180x120 cm en los que cada jugador despliega en uno de los bordes largos del tablero (consulta en el diagrama de abajo los respectivos bordes de despliegue de cada jugador). El concepto de borde de despliegue de cada jugador es importante porque cuando las unidades se retiran lo hacen siempre hacia su propio borde del tablero. Asumimos que se trata de la dirección en la que se halla su base de operaciones. Los otros dos bordes del tablero se denominan bordes cortos y no pertenecen a ningún jugador, tal y como aparece en el diagrama.

Si juegas una partida con un límite de puntos muy grande o muy pequeño, puedes considerar una superficie de juego mayor o menor. Sea cual sea el tamaño y forma de tu mesa, es importante establecer los diferentes bordes del tablero como hemos descrito.



COLOCACIÓN DEL TERRENO

La colocación de un campo de batalla bien modelado e interesante te ayudará a divertirte mucho más en tus partidas de Warhammer 40,000. Muchos jugadores coleccionan varios ejércitos antes de considerar la posibilidad de invertir en algunos elementos de escenografía. Es una pena, ya que los elementos de escenografía llevarán una bocanada de aire fresco a los ejércitos y misiones más pesados. Adaptar tus tácticas para combatir en bosques, capturar edificios, ruinas y otras posiciones fuertemente defendidas resulta un desafío y a la vez es divertido.

Es recomendable que los jugadores sitúen la escenografía juntos para asegurarse de que lo hacen de común acuerdo. Alternativamente, puedes pedirle a una tercera persona que coloque los elementos de escenografía. Un método muy común de desplegar la escenografía es que el jugador que organiza la partida (o el primero que llegue al club) coloque la escenografía y que el otro jugador automáticamente efectúe la tirada para ver quién despliega en primer lugar (consulta las misiones). En partidas en torneos, los elementos de escenografía los coloca la organización de antemano.

¿CUÁNTA ESCENOGRAFÍA?

Como regla general para Warhammer 40,000, cuanto mayor sea el número de elementos de escenografía, más divertida será la partida. Si utilizas pocos elementos de escenografía, tus partidas serán cortas y no muy satisfactorias, ya que el jugador que dispare primero tendrá demasiada ventaja. Para una partida equilibrada en la que las tropas de combate cuerpo a cuerpo tengan una probabilidad de entrar en contacto con el enemigo sin resultar destruidas en un par de turnos, lo ideal es que una cuarta parte de la superficie del tablero tenga elementos de escenografía. Se supone que si los elementos de escenografía miden aproximadamente 30x30 cm, puedes añadir seis o siete piezas para cubrir el 25% de un tablero estándar de 180 x 120 cm (por supuesto, estas dimensiones son aproximadas y los elementos de escenografía como los bosques no deberían ser cuadrados, pues es mejor que tengan formas irregulares).

Tu colección de elementos de escenografía debería incluir una buena mezcla de ellos. Una división equilibrada de los elementos de escenografía que interfiera la línea de visión y proporcione cobertura (como bosques o ruinas), el terreno que proporciona cobertura pero no bloquea la línea de visión (como las barricadas, cráteres, maleza y montículos de escombros) y terreno que bloquea la línea de visión completamente (como las colinas, afloramientos rocosos, edificios, etc.), es recomendable para la práctica de tácticas de juego. Es mejor que construyas tus elementos de escenografía con esta idea en mente porque si no el equilibrio del juego se vería afectado seriamente. El terreno que bloquea la línea de visión completamente es particularmente importante. Si hay demasiados elementos, tu potencia de fuego a distancia se verá dañada seriamente en favor de las tropas asaltantes; si hay muy pocos elementos, la partida se convertirá prácticamente en un tiroteo, con muy poco movimiento u opciones tácticas.

DEFINIR EL TERRENO

Antes de continuar, deberías acordar con tu oponente como definir cada elemento de terreno que vais a utilizar (para más detalles, consulta las páginas 13 y 77). Esto no te llevará más de unos minutos, pero es importante que lo hagas antes de que la batalla dé comienzo; de otro modo, puede provocar confusión y discusiones en medio de la partida. Por supuesto, si juegas con tu adversario habitual en el mismo terreno de siempre, equivale a decir: "Repetimos lo de la última vez, ¿no?". Sin embargo, con un oponente menos familiar, o si juegas en terreno nuevo, no olvides clarificar lo siguiente:

- ¿Qué elementos de escenografía son **escenografía de área, terreno difícil o terreno peligroso** (o una combinación)?
- ¿Qué elementos de escenografía son **terreno infranqueable**?
- ¿Qué elementos de escenografía son **ruinas**?
- ¿Qué **tiradas de salvación por cobertura** proporcionan los diferentes elementos de escenografía?
- ¿Qué edificios se consideran **infranqueables**?
- ¿Cuál es el blindaje, los **puntos de disparo**, los **puntos de acceso** y la **capacidad** de los edificios?

EJEMPLOS DE CAMPO DE BATALLA

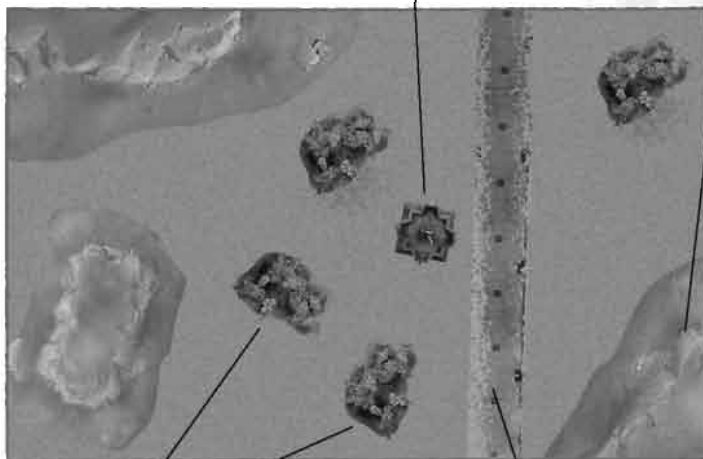
Puesto de avanzada selvático

En este campo de batalla se han utilizado elementos básicos de escenografía como los bosques y colinas, a los que se ha añadido algún otro elemento para proporcionarle la esencia característica de Warhammer 40,000. Los jugadores sitúan por turnos los elementos de escenografía "selváticos" y, como ninguno sabe en qué lugar va a desplegar su ejército, ambos se aseguran de repartirlos bien por el tablero. De esta forma los ejércitos acabarán próximos a un lugar con cobertura.

El uso del bastión sirve para representar claramente que la batalla se desarrolla en el 41º Milenio. El ejército que ocupe el edificio tendrá ventaja sobre el otro. Los jugadores han acordado situarlo en el centro del tablero, de modo que tendrán que luchar para conseguir su protección. La carretera permite que los vehículos atraviesen el tablero con rapidez, ya sea para el transporte de pasajeros o para combatir por los objetivos, y proporciona el aspecto característico de un campo de batalla.

Un bastión fortificado suele convertirse en el centro del combate más encarnizado.

Las colinas proporcionan una posición de ventaja para el disparo.



Los bosques permiten el avance de las tropas bajo cobertura.

Los vehículos pueden moverse más rápido en carretera.

Las escuadras pequeñas pueden guarecerse del fuego enemigo en el interior de cráteres.

Las grandes pilas de escombros rompen la línea de visión de todo el tablero.



Las barricadas ofrecen protección mientras las tropas se acercan al enemigo.

Los niveles superiores de las ruinas sirven de excelente posición de disparo.

Asentamiento devastado

En este ejemplo, un jugador ha situado todos los elementos de escenografía de modo que representen un pequeño asentamiento devastado y en ruinas tras años de guerra. Su oponente tendrá que decidir si despliega en primer o segundo lugar, eligiendo el mejor ángulo desde el que atacar.

Las ruinas bloquean la línea de visión de las miniaturas en el tablero, obligando a las unidades a maniobrar y avanzar hacia el enemigo. Por supuesto, las miniaturas que se hallan en los niveles superiores de las ruinas están en una posición ventajosa, así que esas estructuras tienen una gran importancia desde el punto de vista táctico, sobre todo si hay objetivos situados en ellas. Las pilas de escombros y las barricadas proporcionan cobertura a los guerreros, igual que los cráteres. Las escuadras que vayan corriendo de un elemento de escenografía al siguiente se mantendrán protegidas del fuego enemigo.

**Sirve al Emperador hoy.
mañana puedes estar muerto.**

SELECCIONAR UNA MISIÓN

Las misiones sirven para definir qué bando ha ganado la partida, dictando las tácticas que los jugadores tienen que emplear durante la batalla. Las tres misiones estándar de esta sección son batallas muy comunes de Warhammer 40,000. Son relativamente sencillas y no requieren de un ejército diseñado específicamente para un único estilo de juego. Para acordar con tu oponente la misión que vais a jugar, tira 1D6 y consulta la tabla inferior:

TABLA DE MISIONES ESTÁNDAR

1D6	Misión
1-2	<i>Asegurar el control</i>
3-4	<i>Ocupar y mantener</i>
5-6	<i>Aniquilación</i>

FIN DE LA PARTIDA

Las misiones estándar duran una serie de turnos de juego al azar (entre cinco y siete). Al término del turno 5, un jugador tira 1D6. Si obtiene un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente; si obtiene un resultado de 3+ se juega el turno 6. Si este fuera el caso, un jugador tirará otro dado al término del turno 6 y, esta vez, si obtiene un resultado de 4+, la partida continúa y se juega el turno 7. Al término del turno 7, la partida finaliza automáticamente.

En misiones estándar, tan pronto como termine la partida y antes de resolver las condiciones de victoria, todas las unidades que se están *retirando*, se eliminan y cuentan como destruidas.

ASOLAMIENTO

Independientemente de las condiciones de victoria, si al término de una misión estándar a tu enemigo no le quedan unidades en el tablero, habrás ganado la partida.

UNIDADES QUE PUNTÚAN

Durante una campaña militar, las unidades más poderosas y especializadas asaltan los objetivos y los toman. A continuación, avanzan hacia el objetivo siguiente atacando al enemigo en asaltos relámpago y con armaduras devastadoras. En las escuadras de línea, las que componen el grueso de un ejército, recae la tarea de adentrarse y consolidar los objetivos de un territorio, defendiéndolos de cualquier contraataque enemigo.

El concepto de unidades que puntúan es básico para las dos primeras misiones estándar, que se ganan o se pierden controlando más objetivos que el enemigo (consulta las condiciones de victoria de cada misión) y solo las unidades que puntúan pueden hacerlo.

Las unidades que puntúan de un ejército son las tropas de línea permitidas en su organización de ejército. La presencia de otras unidades puede negar un objetivo al enemigo, pero solo las tropas de línea pueden controlarlo. Sin embargo, hay unas cuantas excepciones en las que las tropas de línea no cuentan como unidades que puntúan:

- Si es un vehículo.
- Si está sujeta a la regla especial *enjambre*.
- Si tiene una regla especial en la que se especifica que no se considera una unidad que puntúa.

Las unidades de tropas embarcadas en un transporte pueden controlar objetivos (mide la distancia hasta el casco del vehículo).



ASEGURAR EL CONTROL

El campo de batalla está cubierto de restos de equipo, camaradas heridos, suministros y otros detritos de guerra que, por varias razones, tienes que recuperar. Debes enfrentarte al enemigo mientras rastreas el campo de batalla para asegurar tantos objetivos vitales como puedas.

Condiciones de victoria

Antes de decidir las zonas de despliegue (consulta el apartado siguiente "Despliegue de las fuerzas"), los jugadores deben determinar la posición de 1D3+2 objetivos. El jugador que obtenga el resultado mayor en 1D6 elige como objetivo un punto del tablero (colocando un marcador, eligiendo un detalle de un elemento del terreno o mediante cualquier otro método que resulte claro a los jugadores). A continuación, el oponente hace lo mismo y los jugadores por turnos eligen un punto del tablero hasta que se haya determi-

nado la posición de todos los objetivos. Estos objetivos no pueden ser *terreno infranqueable*, ni estar a menos de 30 cm de un borde del tablero u otro objetivo.

Tras colocar los objetivos, empieza el despliegue de las fuerzas, tal y como se describe en el tipo de despliegue utilizado.

Al término de la partida controlas un objetivo si en él si hay como mínimo una de tus unidades que puntúa, y ninguna unidad enemiga (cualquier unidad enemiga, puntúe o no) a una distancia de hasta 8 cm de él. Como los objetivos varían de forma y tamaño, es importante acordar al inicio de la partida desde dónde se mide esta distancia.

El jugador que controle un mayor número de objetivos, gana la partida. Si los dos jugadores controlan el mismo número de objetivos, la partida se considera un empate táctico.

OCUPAR Y MANTENER

Ambos bandos intentan capturar la base de operaciones enemiga, u otro objetivo vital similar, mientras defienden la suya.

Condiciones de victoria

Tras decidir las zonas de despliegue pero antes de desplegar cualquier unidad (consulta el apartado siguiente: "Despliegue de las fuerzas"), empezando por el jugador que despliegue en primer lugar, cada jugador elige un punto en su propia zona de despliegue que se considerará un objetivo (colocando un marcador, eligiendo un detalle de un elemento de escenografía u otro método igualmente claro). Estos objetivos no pueden ser *terreno infranqueable* o hallarse a menos de 60 cm de otro objetivo.

Después de colocar los objetivos, empieza el despliegue de las fuerzas, descrito en el tipo de despliegue usado.

Al término de la partida controlas un objetivo si en él hay como mínimo una de tus unidades que puntúa, y ninguna unidad enemiga (cualquier unidad enemiga, puntúe o no) a una distancia de hasta 8 cm de él. Como los objetivos varían de forma y tamaño, es importante acordar al inicio de la partida desde dónde se mide esta distancia.

El jugador que controle un mayor número de objetivos, gana la partida. Si los dos jugadores controlan el mismo número de objetivos, la partida se considera un empate táctico.

ANIKILACIÓN

Algunas batallas se libran con un solo objetivo: encontrar a tu enemigo y destruirlo para evitar toda resistencia ulterior.

Condiciones de victoria

Al término de la partida cada jugador recibe 1 punto por cada unidad destruida en su totalidad.

Si un personaje tiene una escolta, el personaje y su unidad valen 1 punto cada uno. El jugador con mayor número de puntos gana la partida. Si ambos jugadores tienen el mismo número de puntos, la partida es un empate táctico.

"Ataca rápido y por sorpresa. Ataca sin previo aviso. Asegura la victoria antes de que el enemigo se percate siquiera del peligro.

Recuerda siempre que una guerra se gana más fácilmente si tu enemigo desconoce que está luchando".

Máximas del Señor General Solar Macharius

DESPLIEGUE DE LAS FUERZAS

A veces las batallas las libran fuerzas que llevan semanas preparando cuidadosamente sus posiciones, mientras que en otras ocasiones se trata de escaramuzas entre patrullas que aumentan en escala hasta convertirse en enfrentamientos a gran escala, con reservas procedentes de otros sectores. Puedes acordar con tu oponente el tipo de despliegue que quieres usar para tus ejércitos, o tira 1D6 y consulta la tabla:

TABLA DEL TIPO DE DESPLIEGUE

1D6	Tipo de despliegue
1-2	Batalla campal
3-4	Punta de lanza
5-6	Choque de patrullas

UNA NOTA SOBRE EL SECRETO

Para que las partidas sean lo más justas posible, los jugadores pueden consultar la lista de ejército del adversario tras la partida. Del mismo modo, asegúrate de que tu oponente sabe en qué vehículos de transporte van montadas tus escuadras. Sin embargo, antes del despliegue de los ejércitos, es una buena idea que los jugadores acuerden si pueden consultar o no la lista de ejército antes y durante la partida. Algunos jugadores prefieren tenerla a la vista (que es la norma en los torneos, por ejemplo), ya que así pueden concentrarse en maniobrar contra el enemigo en vez de jugar una carta secreta en un momento de la partida. Otros prefieren mantener en secreto sus listas para que el juego resulte más emocionante. ¡En cualquier caso, la elección es tuya!

REGLAS ESPECIALES DE MISIÓN

Todas las misiones estándar y los tipos de despliegue utilizados están sujetos a las siguientes reglas especiales de misión, descritas en las páginas 94 y 95: *reservas* y *despliegue rápido*.

INFILTRADORES Y EXPLORADORES

En los tres tipos de despliegue, la secuencia es la misma. Primero, los jugadores despliegan sus fuerzas (manteniendo las unidades en *reserva* o sujetas a la regla especial *infiltración*). A continuación, despliegan a los *infiltradores* (tal y como se describe en la página 75, y finalmente mueven a las unidades sujetas a la regla especial *exploradores* (consulta la página 76).

OPCIONES DE UNIDAD MÚLTIPLE

Recuerda que de vez en cuando, los codex permiten a los jugadores incluir varias unidades en su ejército por el coste de una sola opción de tropa de la Tabla de Organización (como los transportes asignados, etc.). Aparte de incluirse como una opción de unidad, funcionan y se consideran unidades separadas en todos los aspectos.

TOMAR LA INICIATIVA

En la guerra, ningún plan sobrevive al contacto con el enemigo. En cualquier misión estándar, justo antes de que el jugador con la iniciativa empiece su primer turno, el oponente puede tratar de arrebatarse la iniciativa pillando al enemigo por sorpresa. Si decide hacerlo, tira 1D6; con un resultado de 6, arrebatará la iniciativa a su oponente y empezará de inmediato su primer turno (en este caso, el oponente no puede tratar de arrebatarse a su vez la iniciativa).

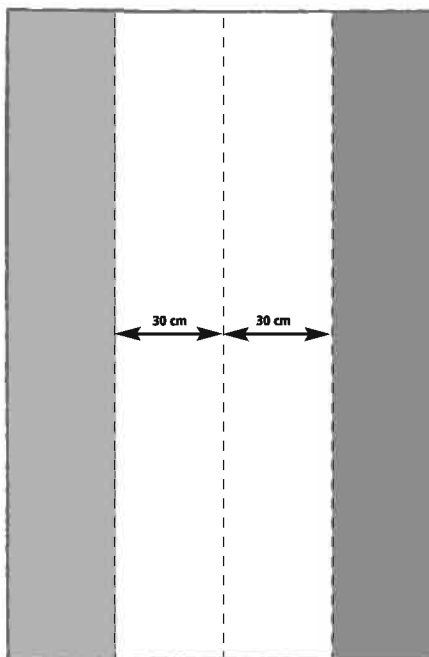
BATALLA CAMPAL (bordes largos del tablero)

En el enfrentamiento más clásico, las dos fuerzas contrincantes se despliegan en formación de batalla y avanzan dispuestas a luchar con sus armas llameantes.

El tablero se divide por la mitad, dibujando una línea imaginaria que atraviese la mitad de los bordes cortos del tablero. Por ejemplo, un tablero de 180 x 120 cm tendría dos mitades de 180 x 60 cm. Los jugadores tiran los dados y el que obtenga el resultado más alto decide si mueve en primer o segundo lugar. A continuación, el jugador que ha obtenido la iniciativa elige uno de los bordes largos del tablero como su lado de despliegue; después, despliega su fuerza en su mitad del tablero situando todas sus miniaturas a más de 30 cm de la línea central del tablero (esta es su "zona de despliegue"). Seguidamente, su oponente despliega en el borde opuesto.

Despliega a los *infiltradores* y efectúa los movimientos de los *exploradores*.

Empieza la partida. Cuando el despliegue haya finalizado, el jugador que eligió su zona de despliegue en primer lugar inicia su primer turno de jugador en el turno 1.



PUNTA DE LANZA (Cuartos del tablero)

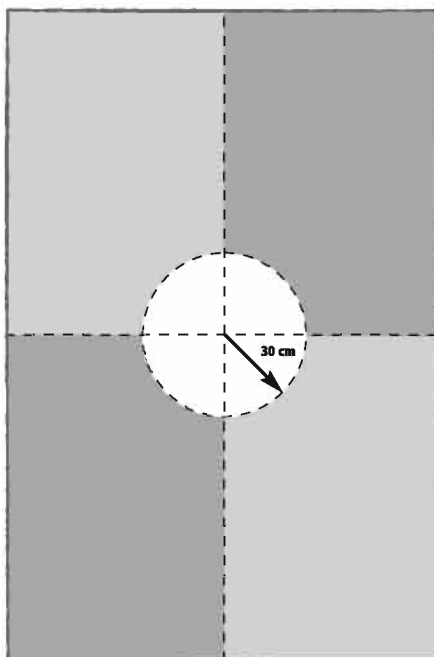
Ambos ejércitos tratan de flanquear al enemigo cuando los ejércitos entran en contacto y se inicia la batalla.

El tablero está dividido en cuatro cuartos que se forman dibujando dos líneas perpendiculares que atraviesan el centro del mismo. De este modo, un tablero de 180 x 120 cm tendría 4 cuartos de 90 x 60 cm.

Los jugadores tiran los dados y el que obtenga el resultado más alto decide si va en primer o segundo lugar. A continuación, el jugador con la iniciativa elige uno de los bordes largos del tablero como su zona de despliegue y despliega sus fuerzas en uno de los dos cuartos de tablero de su lado, a una distancia superior a 30 cm del centro del tablero (esta es su "zona de despliegue"). Después su oponente despliega en el cuarto del tablero diagonalmente opuesto.

Despliega a los *infiltradores* y efectúa los movimientos de los *exploradores*.

Empieza la partida. Cuando el despliegue haya finalizado, el jugador que eligió su zona de despliegue en primer lugar inicia su primer turno de jugador en el turno 1.



CHOQUE DE PATRULLAS (mitades del tablero)

Un choque de patrullas se convierte en un enfrentamiento a gran escala al amanecer, cuando los refuerzos empiezan a llegar.

El tablero está dividido en dos mitades alargadas.

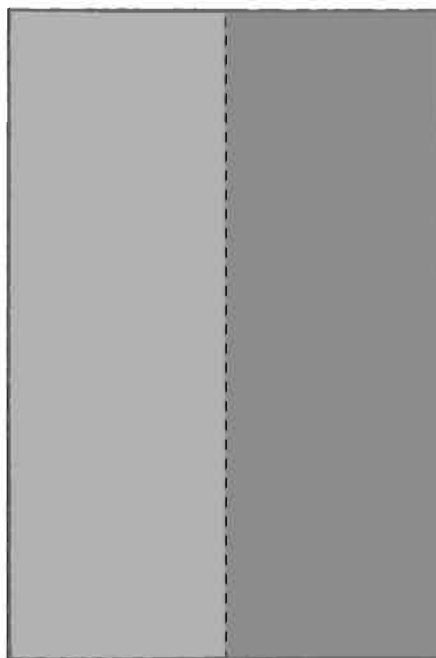
Los jugadores tiran los dados y el que obtenga el resultado más alto decide si va en primer o segundo lugar. A continuación, el jugador con la iniciativa elige uno de los bordes largos del tablero como su zona de despliegue y despliega un máximo de hasta dos unidades de tropas de línea y una unidad de C.G. en su mitad del tablero (esta es su "zona de despliegue"). Su oponente hace lo mismo en su mitad del tablero opuesta, teniendo en cuenta que debe situar sus tres unidades a más de 45 cm de las unidades enemigas.

Las tropas de línea y unidades de C.G. que puedan *infiltrarse* se mueven, siempre que al término del despliegue el jugador tenga un máximo de una unidad de C.G. y dos unidades de tropas de línea en el tablero. Por último, los jugadores mueven a sus *exploradores*.

Empieza la partida. Cuando el despliegue haya finalizado, el jugador que eligió su zona de despliegue en primer lugar inicia su primer turno de jugador en el turno 1.

Todas las unidades que no se hayan desplegado y que no se hayan declarado en *reserva* durante el despliegue deben incorporarse al tablero en la fase de movimiento del primer turno de ese jugador, moviéndose desde el borde de la mesa como las unidades que se mueven de la *reserva*.

Durante el turno 1, la partida está sujeta a la regla especial de *misión combate nocturno*.



Ejemplo: el jugador A gana la tirada de iniciativa y despliega una unidad de infantería de sus tropas de línea y una criatura monstruosa de su C.G. en su mitad del tablero. También declara que una segunda unidad de sus tropas de línea usará su habilidad de infiltración. En su mitad del tablero, el jugador B despliega una unidad de tropas de línea, ya embarcada en su transporte asignado (que es su segunda unidad de tropas de línea). A continuación, despliega un personaje independiente de su C.G. que se une a la unidad embarcada en el transporte; por último, el jugador A despliega a su unidad de infiltradores.

REGLAS ESPECIALES DE MISIÓN

Las reglas *reservas* y *despliegue rápido* que aparecen aquí se utilizan en todas las misiones estándar. La regla especial *combate nocturno* se utiliza con el tipo de despliegue *Choque de patrullas*. Por supuesto, los jugadores pueden añadir otras reglas especiales e inventar algunas propias cuando organicen misiones nuevas (para más detalles, consulta la página 266).

RESERVAS

Las reservas son fuerzas que se encuentran en el mismo sector que las unidades del campo de batalla y que pueden llamarse para prestar su apoyo en el campo de batalla con poca antelación.

Preparación de reservas

Al desplegar su ejército, los jugadores pueden elegir no desplegar a una o más de las unidades de su ejército y mantenerlas en *reserva*. Las unidades en *reserva* estarán disponibles en turnos posteriores de la partida.

Durante el despliegue, cuando declare las unidades mantenidas en *reserva*, el jugador debe explicar claramente a su oponente cuál es la organización de sus reservas.

Primero, el jugador debe especificar al oponente si alguno de los *personajes independientes* mantenidos en *reserva* se ha unido a alguna unidad, en cuyo caso se efectuará la tirada y se incorporará al tablero con ella; si no es así, el personaje contará como una unidad separada al efectuar la tirada de las *reservas*.

Del mismo modo, el jugador debe especificar si un vehículo de transporte mantenido en *reserva* transporta a alguna de las unidades de infantería y/o *personajes independientes* mantenidos en *reserva*. Si fuera el caso, el jugador efectúa una sola tirada por la unidad y el transporte. Recuerda que un transporte asignado solo puede desplegarse (y, por tanto, mantenerse en *reserva*) si está vacío o transporta a la unidad con la que fue seleccionado (además de los *personajes independientes*).

Si las unidades mantenidas en *reserva* están sujetas a la regla especial *despliegue rápido*, *exploradores* o *infiltradores*, el jugador debe declarar a su oponente, durante el despliegue del ejército, si va a usar su regla especial *despliegue rápido/flanquear* o si van a incorporarse a su propio borde del tablero cuando estén disponibles (consulta el apartado "Incorporarse como reserva"). Esta decisión no puede cambiarse más adelante.

Tirada por reservas

Al inicio de cada una de sus fases de movimiento excepto la primera y antes del movimiento de cualquier otra unidad, el jugador debe tirar 1D6 por cada una de sus unidades en *reserva*. Dependiendo del turno en cuestión, un cierto resultado indicará que la unidad ha llegado. Por ejemplo, en el turno 1 no aparecen *reservas*, en el turno 2 el jugador necesita un resultado de 4+ para que una unidad se incorpore al juego como *reserva*, y así sucesivamente hasta el turno 5, en el que las unidades que queden todavía como *reservas* aparecerán automáticamente (consulta la Tabla de reservas en esta misma página).

Cuando se hayan efectuado las tiradas por todas las unidades, el jugador elige a cualquiera de las unidades que se incorporan y la despliega, moviéndola en el tablero como

TABLA DE RESERVAS

Turno	La unidad aparece con un resultado de:
1	N/A
2	4+
3	3+
4	2+
5+	Automático

describimos más adelante. A continuación, elige otra unidad y la despliega, y continúa de este modo hasta que se hayan incorporado al tablero todas las unidades en *reserva*. A partir de ahí, el jugador puede mover el resto de sus unidades con normalidad.

Nota: debes efectuar la tirada por reservas tan pronto como sea posible e incorporarlas al tablero tan pronto estén disponibles. No puedes retrasar las tiradas de dados o mantener las *reservas* esperando mientras decides si las necesitas.

Incorporarse como reserva

Cuando una unidad se incorpora al tablero, debe hacerlo moviéndose desde el borde del tablero del jugador que la controla (a menos que se trate de *despliegue rápido* o *flanquear*). Cada movimiento de la miniatura se mide desde el borde del tablero, como si se hubiesen posicionado en el borde exterior del tablero en el turno anterior y movieran normalmente. Esto significa que no se puede situar una miniatura en contacto con el borde del tablero y a continuación, moverla, pues supondría que se ha movido demasiado lejos, especialmente en el caso de vehículos grandes.

Si una unidad tiene una regla especial que la obliga a moverse en una dirección específica (como *rabia*, por ejemplo) o que la obliga a detenerse, la regla se ignora en la fase en la que la unidad se incorpora como *reserva*.

Ciertas unidades especiales son inmóviles permanentemente. Si una unidad como esta no puede desplegarse (por ejemplo en el despliegue *Choque de patrullas*), o el jugador decide mantenerla en *reserva*, se incorporará al juego mediante *despliegue rápido*.

Flanquear

Durante el despliegue, los jugadores pueden declarar que las unidades sujetas a la regla especial *exploradores* o *infiltradores* intentan *flanquear* al enemigo. Esto significa que están efectuando un movimiento envolvente para alcanzar al enemigo desde una dirección inesperada. Cuando una unidad que *flanquea* se incorpora como *reserva*, el jugador que la controla tira 1D6: un resultado de 1 ó 2 indica que la unidad aparecerá desde el borde corto del tablero a la izquierda del jugador; con un resultado de 3-4, la unidad aparecerá por la derecha y con un resultado de 5-6, el jugador puede elegir entre aparecer por la derecha o la izquierda. Las miniaturas se moverán en el tablero tal y como describen las reglas de las *reservas*, descritas arriba. Recuerda que si las unidades se eligen de la lista de ejército con un transporte asignado, pueden *flanquear* con su transporte, pero si lo hacen deberán moverse a bordo de su transporte.

DESPLIEGUE RÁPIDO

Algunas reglas especiales de unidad permiten que se incorporen al juego mediante túneles, teleportación, volando o mediante algún otro método extraordinario. Si quieres usar esta opción, la unidad en cuestión inicia el juego en *reserva* (incluso si estás jugando una misión especial en la que la regla especial *reservas* no se aplica). Tira por la llegada de estas unidades tal y como lo especifican las reglas de *reservas* y desplégalas como sigue.

Primero, coloca una miniatura de la unidad en cualquier punto del tablero, en la posición en la que te gustaría que la unidad llegase, y tira el dado de dispersión. Si obtienes un resultado de punto de mira, la miniatura permanece donde está, pero si aparece una flecha, ésta determina la dirección en la que se mueve la miniatura. Si obtienes un resultado de dispersión, tira 2D6 (1=3 cm, 2=5 cm, 3=8 cm, 4=10 cm, 5=12 cm, 6=15 cm, 7=18 cm, 8=20 cm, 9=22 cm, 10=25 cm, 11=28 cm, 12=30 cm) para comprobar la distancia a la que se mueve desde la posición.

Una vez hecho, el resto de miniaturas de la unidad se colocan alrededor de la primera. Las miniaturas deben situarse en contacto peana con peana con la miniatura original en un círculo a su alrededor. Cuando el primer círculo esté completo, debe iniciarse un nuevo círculo con cada miniatura tocando el círculo interno. Cada círculo debería incluir tantas miniaturas como quepan en su interior.

Las miniaturas sujetas a *despliegue rápido* consideran el *terreno difícil* como *terreno peligroso*. En la fase de movimiento en la que aparecen, estas unidades no pueden mover, tan solo desembarcar de un vehículo de transporte sujeto a *despliegue rápido*. Las unidades sujetas a *despliegue rápido* en edificios en ruinas se sitúan en la planta baja. No pueden efectuar el *despliegue rápido* directamente en el interior de un vehículo de transporte o un edificio, que se considerará *terreno infranqueable*.

En la fase de disparo de ese turno, estas unidades pueden disparar (o correr) normalmente y, obviamente, cuentan como si hubieran movido en la fase de movimiento previa. Los vehículos se consideran como si hubieran movido a velocidad de crucero.

En la fase de asalto de ese turno, estas unidades no pueden lanzar un asalto (incluso si son *veloces*), a menos que lo especifique claramente en sus reglas especiales, ya que están demasiado trastornadas por su movimiento de *despliegue rápido*.

Recuerda que algunas unidades siempre tienen la opción de *despliegue rápido*, mientras que otras solo pueden incorporarse al juego de esta forma en misiones en las que se utiliza la regla especial *despliegue rápido*. Por supuesto, todas las misiones estándar que aparecen aquí están sujetas a la regla *despliegue rápido*, así que normalmente no tendrás que preocuparte de esta diferencia.

Un hombre que no tenga nada
todavía puede ofrecer su vida.

Errores en despliegue rápido

Teleportarse o desembarcar en pleno campo de batalla puede resultar extremadamente peligroso, ya que los guerreros pueden acabar a kilómetros del objetivo previsto o incluso en el interior de roca sólida. Si alguna de las miniaturas de una unidad sujeta a *despliegue rápido* no puede desplegarse porque aparecería fuera del tablero, en *terreno infranqueable*, encima de una miniatura amiga o encima o a una distancia de hasta 3 cm de una miniatura enemiga, algo ha ido mal. El jugador que controla la miniatura debe efectuar una tirada en la Tabla de errores en despliegue rápido y aplicar los resultados.

TABLA DE ERRORES EN DESPLIEGUE RÁPIDO

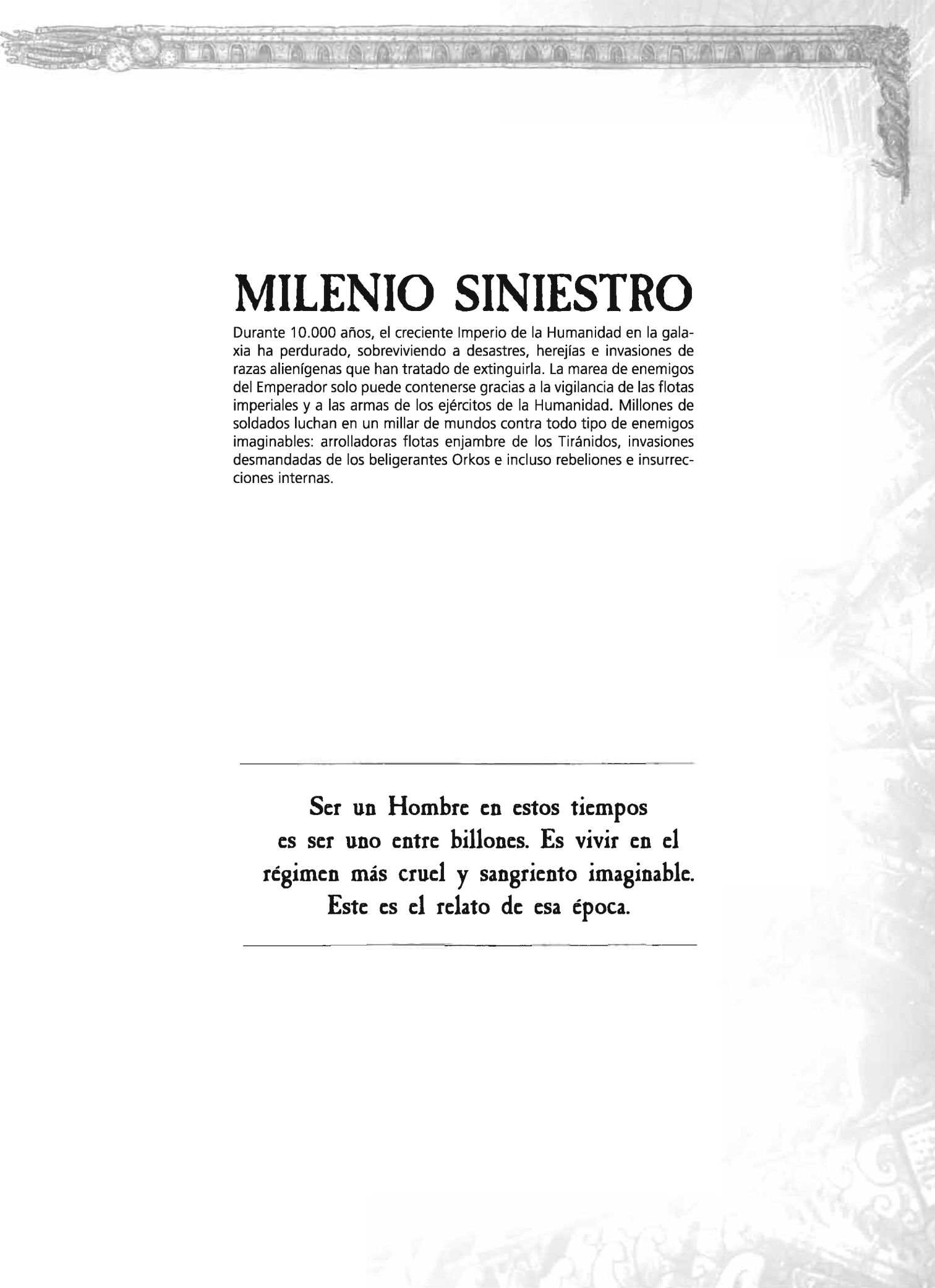
1D6 Efecto

- 1-2 Accidente terrible:** las tropas que se teleportan se pierden en la disformidad, las unidades retropropulsadas sujetas a *despliegue rápido* son derribadas junto a su transporte u ocurre otro evento dramático parecido. La unidad entera resulta destruida.
- 3-4 Posición errónea:** ¿las coordenadas eran ligeramente inexactas o es que el enemigo ha atascado tus instrumentos? Tu oponente puede desplegar a la unidad en cualquier punto del tablero (a excepción del *terreno infranqueable*, pero incluido el *terreno difícil*, que se considera *peligroso* para las unidades sujetas a *despliegue rápido*), en una formación de *despliegue rápido* válida, pero sin efectuar tirada de dispersión.
- 5-6 Rezagados:** a causa de un fallo mecánico o de una acción enemiga, los refuerzos se retrasan. La unidad se coloca en *reserva*. Si la unidad no tiene suerte y obtiene el resultado necesario en el turno 5 o después y la partida finaliza mientras siguen en *reserva*, la unidad se considera destruida.

COMBATE NOCTURNO

Es más difícil identificar con precisión unidades enemigas por la noche, ya que los guerreros deben asegurarse de la posición de sus objetivos antes de abrir fuego, siendo más precavidos. Tras seleccionar un objetivo y antes de que la unidad dispare, efectúa un chequeo para comprobar si las miniaturas que disparan distinguen con claridad a su objetivo a pesar de la oscuridad. Tira 2D6 (1=3 cm, 2=5 cm, 3=8 cm, 4=10 cm, 5=12 cm, 6=15 cm, 7=18 cm, 8=20 cm, 9=22 cm, 10=25 cm, 11=28 cm, 12=30 cm) y multiplica el resultado por 3; mide la distancia entre las dos unidades (recuerda que las distancias desde/hasta los vehículos se miden desde/hasta su casco, y no desde sus armas). Si la distancia entre la unidad que dispara y su objetivo es mayor que el total obtenido, la unidad no podrá disparar en su fase de disparo y se la supone observando en la oscuridad en busca de un objetivo que no aparece. Las barreras artilleras y las armas de barrera de artillería pueden disparar a los objetivos en la oscuridad, pero si lo hacen y fallan el impacto, suman 1D6 (1=3 cm, 2=5 cm, 3=8 cm, 4=10 cm, 5=12 cm, 6=15 cm) adicional a la distancia de dispersión obtenida.





MILENIO SINIESTRO

Durante 10.000 años, el creciente Imperio de la Humanidad en la galaxia ha perdurado, sobreviviendo a desastres, herejías e invasiones de razas alienígenas que han tratado de extinguirla. La marea de enemigos del Emperador solo puede contenerse gracias a la vigilancia de las flotas imperiales y a las armas de los ejércitos de la Humanidad. Millones de soldados luchan en un millar de mundos contra todo tipo de enemigos imaginables: arrolladoras flotas enjambre de los Tiránidos, invasiones desmandadas de los beligerantes Orkos e incluso rebeliones e insurrecciones internas.

**Ser un Hombre en estos tiempos
es ser uno entre billones. Es vivir en el
régimen más cruel y sangriento imaginable.
Este es el relato de esa época.**







EL IMPERIO DEL HOMBRE

Es el 41º Milenio y la Humanidad se encuentra al borde de la extinción.

Desde los palacios de la Sagrada Terra, los Altos Señores del Imperio son testigos de cómo se desmorona su dominio. Los ejércitos y las flotas luchan con el valor de los héroes, pidiendo refuerzos que ya no existen. En las catedrales destrozadas de un millón de mundos, los ciudadanos imperiales rezan con la desesperación de los condenados, implorando a su Emperador inmortal una salvación que no verán nunca. Mientras las líneas de batalla se acercan cada vez más a Terra, la luz del Emperador se desvanece y la oscuridad lo inunda todo.

EL EMPERADOR

Es la época del Emperador, la Era del Imperio. Es una época de guerra que ya dura diez mil años. En esta guerra, la mera supervivencia ya puede considerarse una victoria. La derrota solo conducirá al irrevocable fin de la Humanidad y a la destrucción de la mismísima esencia del universo. Es una guerra que se extiende por toda la galaxia en la oscuridad del espacio y que alcanza un millón de mundos e incluso las profundidades de cada alma humana. No cabe resquicio para la paz, solo la quietud del olvido.

Han transcurrido cuatrocientos siglos desde que el Hombre se adentrara en el frío espacio. Cuarenta mil años. Un período tan largo que su historia se encuentra rodeada por la leyenda. ¿Quién sabe cómo la Humanidad llegó a dispersarse a través de un millón de mundos dispares? ¿Quién recuerda las guerras que dividieron la Tierra y que arrastraron a la Humanidad hasta transformarla en meras bestias? ¿Quién reconocería ahora los nombres de las ruinas ancestrales de la Tierra, sus naciones destruidas y sus habitantes que llevan largo tiempo convertidos en polvo? No hay respuestas a estas preguntas. Desde aquellos tiempos solo llegan susurros de horror y muerte.

Hace más de un centenar de siglos el Gran y Benéfico Emperador de la Humanidad ascendió al Trono Dorado de la Tierra. Las leyendas hacen una referencia velada a las guerras de la Herejía de Horus, a las batallas que se libraron por toda la galaxia y a cómo el Emperador obtuvo la victoria final sobre el tres veces condenado Horus y las fuerzas del Caos. La verdad yace enterrada bajo milenios de superstición, sumergida bajo el mito y encerrada tras puertas de adamantio selladas con runas de poder ancestrales. El único hombre capaz de recordar aquellos días tan lejanos es el propio Emperador, aunque nadie sabe los pensamientos que turban su cráneo agonizante.

Hace diez mil años, el Emperador vivía y respiraba como cualquier otro hombre, pero hace ya mucho que su vida física ha terminado, ya que Horus, el Gran Enemigo, se la arrebató en la batalla final por la Tierra. En la actualidad, igual que en los últimos diez mil años, el Emperador solo vive por la fuerza de su voluntad suprema. Su cuerpo roto y podrido se mantiene gracias a campos de estasis y reactores de psicofusión del Trono Dorado. Su gran mente le permite resistir en el interior de un cuerpo putrefacto que se mantiene con vida gracias a los misterios de la tecnología

arcana. Sus inmensos poderes psíquicos rodean y protegen a la Humanidad en toda la galaxia. Su consciencia vaga por el espacio disforme enfrentándose a los demonios que lo habitan y manteniendo cerradas las puertas que separan este mundo del contiguo.

Si el Emperador sucumbiese ante los demonios del Caos, estos irrumpirían en la galaxia. Todos los seres humanos se convertirían en una puerta para la destrucción de la Humanidad y la esencia del espacio disforme inundaría la galaxia. No habría materia física, ni espacio, ni tiempo, tan solo Caos.

El corazón espiritual del Imperio es la ancestral Terra, cuna de la raza humana. Terra es una colmena en crecimiento, llena de cúpulas de metal enormes, catedrales góticas y ruinas ancestrales. Billones de seres humanos viven bajo este aire contaminado, subsistiendo a duras penas en una existencia miserable bajo la mirada vacía de gárgolas y ángeles llorones. Innumerables escribas se afanan a la luz de las velas de los scriptoria situados en criptas, donde cotejan verdades cruciales y naderías estadísticas de épocas pasadas por razones largo tiempo olvidadas.

Cada día llegan a Terra masas enormes de peregrinos. Muchos de ellos han viajado toda la vida para llegar a Terra. Algunos mueren pisoteados por sus compañeros durante el trayecto de un templo a otro, y los hay que mueren ejecutados por los jueces severos del Adeptus Arbites por haberse extraviado en zonas restringidas. A los que sobreviven solo les cabe esperar un futuro lleno de penurias y una muerte lenta, ya que el Imperio no malgasta recursos en aquellos que rehúsan ayudarse a sí mismos. A pesar de todo, los peregrinos siguen llegando, en la creencia de que es mejor morir viendo el Palacio Imperial que morir en cualquier otro lugar.

Incluso en un mundo ahogado por las estructuras góticas y las cúpulas arcanas, el Palacio Imperial domina el horizonte. Es un complejo extenso de catedrales, fortalezas y palacios, en el que funcionarios insignificantes de todos los rangos se afanan en cumplir sus responsabilidades en el entramado imperial. Diez mil héroes protegen el camino al Palacio Imperial, diez mil estatuas colosales erigidas en memoria de sus paladines. Pronunciar sus nombres equivale a invocar los grandes momentos de la historia de la Humanidad. Dorn el Inquebrantable, Maldorus el Puro, Dracos el Conquistador..., la lista es interminable. En otra época y lugar estos hombres habrían sido dioses, pues sus acciones evitaron que la Humanidad sufriese sus días más oscuros. En este lugar son guardianes que vigilan en la muerte al Emperador que sirvieron en vida.



EL ADEPTUS TERRA

El Emperador no ha hablado ni se ha movido desde su encarcelamiento en el mecanismo arcano del Trono Dorado. Su cuerpo material está, a todos los efectos, muerto, y su mente psíquica vaga por el espacio disforme luchando por la preservación de la Humanidad. Todo lo que queda del Emperador es una consciencia separada del mundo material, incapaz de una comunicación ordinaria con sus billones de siervos devotos.

El Imperio es gobernado en nombre del Emperador por las filas incalculablemente amplias del Adeptus Terra, la ancestral Orden Sacerdotal de la Tierra, cuyos maestros son los Altos Señores de Terra. El Adeptus Terra está formado por billones y billones de individuos tan solo en la Tierra. Sus dependencias se extienden por toda la galaxia y su poder abarca cada mundo humano. Ningún hombre está libre de su influencia o de las estructuras de su gobierno. El Emperador se ha convertido en un dios y el salvador de la Humanidad. La superstición y el dogma se han convertido en los rituales de su culto.

El Adeptus Terra es una organización ingente y multifacética. Está dividida y subdividida en innumerables organizaciones subordinadas con millones de oficinas, cada una de las cuales ejerce un gran poder sobre el hombre común. En verdad, el Adeptus Terra es tan enorme que nadie sabe a ciencia cierta el número de divisiones que trabajan bajo su insignia, ni qué función desempeñan. Diez mil años de trabajo han construido un edificio que alcanza el propio centro de la sociedad humana. Sus miembros reúnen información, acumulan datos, recaudan los diezmos. Las ruedas de la burocracia avanzan lentamente, como un reloj antiguo y pesado, empujadas por su propio ímpetu, sin pensamiento o consideración. El ciudadano medio solo conoce algunas de las organizaciones más importantes del Adeptus Terra y se duda de que alguien sepa su extensión total.

El Imperio es tan enorme y las distancias y demoras entre las secciones de esta jerarquía laberíntica son tan colosales que resulta prácticamente imposible disponer de un gobierno centralizado y un censo exacto. Billones de ciudadanos mueren cada día, una pérdida diminuta comparada con el entramado estelar, por lo que pasan totalmente desapercibidos durante miles de años y, a veces, ni siquiera se nota. Las órdenes emitidas por los Altos Señores de Terra tienen que someterse a la burocracia lenta del Imperio, pasando por comandantes de segmento, administradores de sector y subsector antes de alcanzar a los gobernadores planetarios que deben promulgar esos edictos. Estas comunicaciones están sujetas a alteración, con lo que las órdenes que acaba recibiendo un gobernador poco tienen que ver con las que se dieron en primera instancia. Las peticiones de ayuda o aclaraciones al respecto tardan siglos en recibirse y a veces toman un camino incierto, por lo que ningún funcionario superior llega a emprender alguna acción. Resulta bastante común que las flotas y ejércitos lleguen a una zona de guerra para descubrir que el conflicto en el que iban a intervenir acabó hace mucho tiempo. Por este motivo hay planetas que suelen caer en la anarquía o quedan abandonados porque simplemente han sido olvidados en los resquicios de la burocracia imperial.

UN IMPERIO ENTRE LAS ESTRELLAS

El Imperio del Hombre abarca un millón de mundos habitados que se extienden desde los límites más alejados de la Franja Este a los distantes Halos de Estrellas. Aunque engloba a un gran número de planetas, no es nada comparado con el tamaño inmenso de la galaxia. En realidad, el Imperio se extiende vagamente por el espacio: sus mundos están diseminados por el vacío y les separan centenares o miles de años luz. Por tanto, es erróneo pensar en el Imperio en términos de un territorio que se extiende por toda la galaxia. La verdad es mucho más compleja, pues los dominios del Imperio están dispersos por la galaxia y se encuentran limitados por los caprichos del viaje por la disformidad y el flujo espacial. Un sistema habitado puede estar separado del más próximo por civilizaciones alienígenas, tormentas de disformidad inestables, cascadas dimensionales o espacio inexplorado. En verdad, la ignorancia que la Humanidad tiene de su entorno va mucho más allá de su escaso conocimiento porque a la Humanidad todavía le queda mucha galaxia que explorar. ¿Quién sabe qué secretos ancestrales aguardan inexplorados e imperturbables entre las estrellas?

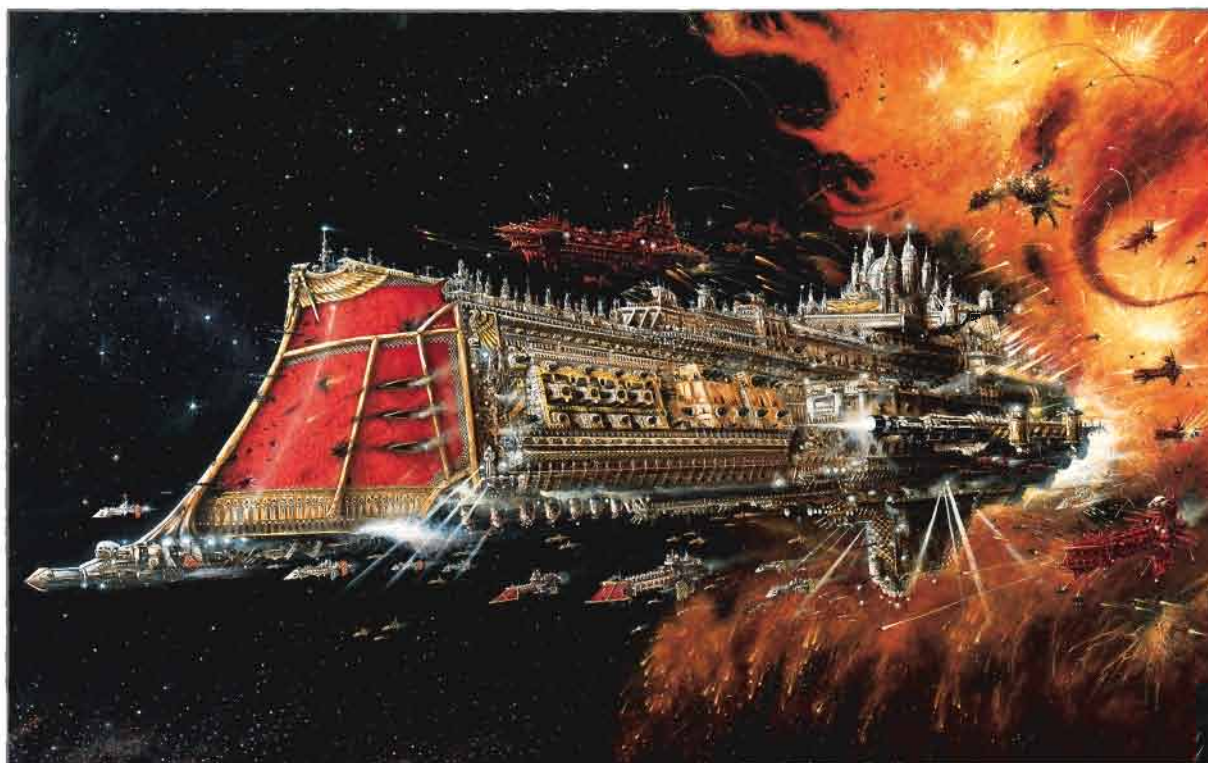
El modelo de asentamiento humano en la galaxia se debe en gran parte a la naturaleza del viaje espacial. Todos los viajes interestelares se llevan a cabo gracias a motores de disformidad que lanzan las naves a la dimensión alternativa del espacio disforme. En la disformidad, una nave puede cubrir el equivalente a muchos miles de años luz en muy poco tiempo, regresando al espacio real en un lugar muy alejado de su punto de partida. La naturaleza impredecible y turbulenta del espacio disforme hace que algunas zonas de la galaxia resulten más difíciles de alcanzar que otras. Algunas zonas están aisladas eternamente por el torbellino de tormentas de disformidad, turbulencias dicotómicas y corrientes violentas etéricas. El

acceso a otras áreas solo puede hacerse a través de rutas peligrosas y solo accesibles mediante pausas en las fluctuaciones terribles de la disformidad. Algunas zonas del espacio disforme actúan como vórtices dimensionales, atrapando a las naves y destrozándolas con fuerzas imposibles. En otras ocasiones, el tiempo fluye de forma incoherente con el reino material y los días se convierten en nanosegundos, los minutos duran años y el futuro se lanza en espiral hacia el pasado.

“Arrojar a un viajero en un mar infestado de tiburones y decirle que nade hacia casa equivaldría a enviarlo por la disformidad sin protección”.

Safranc, 5º ayudante del navegante Da'el

La maestría del Imperio en el espacio disforme se debe a tres factores: el primero es el mantenimiento de la tecnología ancestral del Adeptus Mechanicus (los tecnosacerdotes de Marte, que preservan el conocimiento de la ciencia arcana en nombre del Adeptus Terra). Sin la ventaja tecnológica de los eficaces motores de disformidad, al Imperio le resultaría imposible defender sus planetas aislados. El segundo factor es la existencia de humanos mutantes denominados navegantes, una raza que remonta sus orígenes a la época incierta de la Edad Oscura de la Tecnología.



El espacio disforme es una dimensión alternativa compuesta de energía, en contraposición a la sustancia física del universo material. Hay peligros en el interior de la disformidad capaces de destruir una nave y alejarlas de su curso, turbulencias inesperadas, tormentas de disformidad y curvas dimensionales capaces de atrapar una nave durante toda la eternidad. Estos peligros, aunque desastrosos, no son nada comparados con los profundos e inimaginables que aguardan en la disformidad.

Para entender estos peligros es necesario percibir dos factores importantes relativos a la naturaleza de la disformidad. Primero, el espacio disforme está compuesto en su totalidad de emociones y energía psíquica. En verdad, un psíquico humano que usa sus poderes para enviar mensajes telepáticos de un mundo a otro, o para propulsar un rayo de energía psíquica contra un enemigo, utiliza la misma energía psíquica. En segundo lugar, el espacio disforme no está vacío, sino habitado por muchas criaturas extrañas y peligrosas, y las más mortíferas son los Grandes Dioses del Caos y sus terribles legiones de demonios.

Los demonios codician la carne y la sangre de las criaturas vivas. Solo quieren destruir a la Humanidad para atraer las almas de los hombres de regreso a su reino sombrío, para eliminar el universo material y devorarlo con la energía del espacio disforme.

Por suerte, no es algo fácil de cumplir. Los demonios no pueden existir durante mucho tiempo en el universo material y necesitan encontrar portales psíquicos para poder abandonar la disformidad. Estos portales existen, aunque son raros, pero no tan raros como para ignorar su amenaza. Los portales más vulnerables de todos son las almas de los psíquicos. Los poderes de un psíquico abren una senda entre la realidad y la disformidad, una senda que un demonio puede descubrir y seguir hasta la mente del propio psíquico.

Así son los peligros de la disformidad; por un lado suponen una ventaja y una protección, pero también un horror inimaginable. Sin la habilidad para viajar por la disformidad, el Imperio se derrumbaría y la Humanidad caería víctima de los miles de peligros que amenazan con destruirlo. Sin los psíquicos, todo el sistema de astrocomunicaciones no existiría. Resultaría imposible guiar a los ejércitos y a las flotas del Imperio contra sus muchos enemigos. Por estas razones, el espacio disforme es esencial para la propia existencia del Imperio, pero, al mismo tiempo, alberga terrores tan inmensos y peligros tan profundos que la mayor parte de los esfuerzos del Imperio están destinados a combatirlos.

Solo un navegante puede pilotar una nave a través de la disformidad. Su cráneo hinchado alberga una mente sensible a las mareas y corrientes de la disformidad, que le ayuda a guiar su nave por el espacio disforme hasta su destino final. El tercer factor que hace posible el viaje por la disformidad es la increíblemente potente baliza del Astronomicón. Emitida desde la sagrada Terra por un coro de psíquicos y guiada por la voluntad del Emperador, la baliza se extiende por la disformidad, donde los navegantes utilizan su luz como guía. Es el Astronomicón el que permite que los navegantes utilicen sus poderes al máximo. Sin él, ni siquiera los navegantes más poderosos podrían pilotar sus naves en estos viajes inmensos requeridos al servicio del Imperio.

Sin el dominio del espacio disforme y la habilidad para maniobrar sus fuerzas militares por el vacío del espacio, el Imperio sería incapaz de funcionar. Se marchitaría y moriría desgarrado por las sublevaciones internas y las agresiones alienígenas.

En todas partes, los enemigos de la Humanidad están listos para explotar sus debilidades. Algunos son traidores internos, como gobernadores rebeldes y comandantes corruptos que han rechazado la misericordia del Emperador en beneficio de sus propios fines. Otros enemigos son alienígenas en pensamiento y acciones. Los bárbaros Orkos invaden planeta tras planeta, saqueando y aniquilando para dejar únicamente un rastro de muerte y destrucción a su paso. Los largo tiempo inactivos Necrones, despiertan en un millar de mundos muertos con una voluntad implacable y una naturaleza despiadada. Los voraces Tiránidos avanzan por la galaxia como una plaga de langosta absorbiendo sistemas estelares enteros antes de continuar el avance. Los vanidosos Tau

presionan los límites del Imperio y sus ideales engañosos e inicuos de una causa común son tan peligrosos como su avance militar. De los maravillosos mundos astronave del vacío, surgen los enigmáticos Eldars para inmiscuirse en el destino de otras razas, asegurando así su propia supervivencia.

Pero incluso estos enemigos no son nada comparado con los horrores que acechan más allá del velo del universo material. De los mares cambiantes de la disformidad surgen los demonios, entidades con cuerpos creados de poder puro, en vez de carne y sangre y que se alimentan del terror y las ambiciones de los hombres. Las criaturas que necesitan odio y codicia para vivir no descansarán mientras un solo hombre siga con vida.

LA CRECIENTE OSCURIDAD

Aunque el Imperio está rodeado y solo en una galaxia hostil, dista mucho de hallarse indefenso. Los sobrehumanos Marines Espaciales, la innumerable Guardia Imperial, las naves conquistadoras de estrellas de la Flota Imperial y las potentes máquinas de las legiones de titanes se levantan como un baluarte para enfrentarse a las amenazas interiores y exteriores y combatir la creciente oscuridad con fuego y valor. Pero la luz del Emperador se debilita y sus dominios se reducen planeta a planeta y sistema a sistema. Los enemigos de la Humanidad se reúnen a su alrededor como aves de carroña e irrumpe una época de oscuridad eterna. No hay paz, ni respiro, ni esperanza de victoria.

Solo hay guerra.



LA JERARQUÍA DE TERRA



LA INQUISICIÓN

La Inquisición, el
ojo que no duerme.



**ALTOS SEÑORES
DE TERRA**

Ellos gobiernan
el destino de
la Humanidad.



EL EMPERADOR

El dios viviente,
el salvador de la Humanidad.



ADEPTUS ARBITES

Son juez, jurado y ejecutor.



**ADEPTUS
CUSTODES**

Protegen nuestro pasado, nuestro
presente y nuestro futuro.



**ADEPTUS
ASTRA TELEPATHICA**

La voz del Emperador
entre las estrellas.



ADEPTUS ASTARTES

Los Angeles de la Muerte.



GUARDIA IMPERIAL

El Martillo
del Emperador.



**ADEPTUS
MECHANICUS**

Discipulos del Omnissiah,
guardianes del conocimiento arcano.



Señores de la Tierra.
Su voluntad
es cumplida.



ADEPTUS MINISTORUM

Recipientes de la voluntad,
defensores de la fe.



ADEPTUS
TERRA



ADEPTUS ASTRONOMICA

Portadores de la luz en la
oscuridad de la distorsión



ADEPTUS
ADMINISTRATUM



Sin ellos, el desorden.
Sobre ellos recae el peso
del gobierno.



GOBERNADORES PLANETARIOS

Gobiernan en su nombre.



FLOTA IMPERIAL

Mantienen unidas
las estrellas.



OFICIO ASESINORUM

No preguntes tras quién va,
por si eres tú.

GLORIA MANIFIESTA DEL EMPERADOR

HIJOS DEL IMPERIO

El Emperador es la fuerza de la Humanidad y la Humanidad es la fuerza del Emperador.

El Imperio es hogar de innumerables billones de almas perdidas. Las masas numerosísimas de la Humanidad se apiñan en torno a las estrellas, pero pocos son los que tienen tiempo para apreciar la majestuosidad de los cielos. Y es que la mayor parte de la raza humana tiene una única preocupación: la lucha desesperada por la supervivencia.

Todos los siervos del Imperio tienen una vocación que define su existencia, a menudo asignada antes de que hayan nacido. Pálidos ciudadanos trabajan día y noche en tareas ingratas y fútiles, obligados por superiores indiferentes, ignorantes de las verdades terribles que amenazan a la Humanidad desde el vacío. Inconscientes, sacrifican sus sueños al altar de la falsa esperanza, dándolo todo por la supervivencia continuada de una civilización decadente a la que no preocupa si prosperan o simplemente se convierten en polvo.

En los habitáculos de los complejos de mundos civilizados, el sonido de pies ulcerados arrastrándose y el de las plumas deslizándose por el papel se ve salpicado por el eco de una guerra distante. Los factotums encorvados y aduladores ancianos trabajan arduamente bajo la vigilancia implacable de los prelados judiciales y procuradores del diezmo. Solo pueden dormir unas pocas horas cada noche e incluso

entonces su sueño se ve perturbado por el chirriar de la industria, ya que las guerras constantes del Imperio exigen un precio muy elevado. Los ideosabios intercambian de galimatías con los pendentium, los esclavos de datos y los encargados de estasis en un idioma que nadie logra entender. Ni siquiera la muerte es una escapatoria; los restos de los devotos se reencarnan como servocráneos para que puedan servir al Imperio durante toda la eternidad.

En las calles, en el exterior de los bloques de habitáculos y manufactorums, los mediadores obligan a los desesperados y vagabundos al cumplimiento de la implacable ley. Niños salvajes luchan encima de los cadáveres de los caídos bajo luces parpadeantes en un entorno lleno de escombros desmoronados. Los chivos expiatorios, leprosos y peregrinos se empujan unos a otros en colas enormes que duran toda una vida, desesperados en su búsqueda de una absolución que nunca reciben. Gracias a este enfermizo suministro de carne, sobreviven los pocos privilegiados, los que no se ven afectados por la enfermedad o los estragos de la lluvia ácida. Son ellos los que mantienen el statu quo para sus propios fines y los que guían a la Humanidad. Algunos tienen intenciones honestas y otros, en cambio, representan la corrupción en el mismísimo corazón del Imperio; lo que está claro es que les tiene sin cuidado el destino del hombre común.



Ningún ejército es suficientemente grande para conquistar la galaxia, pero la mera fe es capaz de transformar el universo.



En el horno llameante de la batalla forjaremos de nuevo la voluntad de hierro de una raza más fuerte.



Solo aquellos que siguen la luz guía del Emperador pueden salvar sus almas.



¡Aclamemos a los mártires! Sobre su sangre se fundó nuestro Imperio y honramos su recuerdo.



Los que se prodigan hoy en celebraciones ignoran su propia mortalidad. Mañana morirán o cambiarán.

POR EL EMPERADOR

Te ocuparás de tus tareas a la hora indicada.

No buscarás recompensa sino la satisfacción de tu Maestro.

Conocerás tus deberes.

Obedecerás a tu Maestro en todos los asuntos.

Te regocijarás prestando tu Servicio.

Te mostrarás agradecido por el Favor de tu Maestro.

No harás un uso inapropiado de los comunicadores de tu Maestro, ni de sus líneas láser o de su opción.

Deberías alegrarte del castigo que te imponga tu Maestro porque es merecido y te ayudará a mejorar.

No hablarás si no es para alabar a tu Maestro.

No observarás las acciones de los herejes ni hablarás de ellos.

Proscripciones eclesiarcales MCXVIIIV



Debemos permanecer en vigilancia constante, rápidos en juicio e implacables en nuestros actos.



El Sacerdocio de Marte mantiene el trono de nuestro Emperador. De esta forma sustentan a todo el Imperio.



¿Cómo vamos a temer a la muerte los que sabemos que la inmortalidad reside en las acciones grandes y nobles de los hombres?



EL ENEMIGO INTERIOR

Un destino manifiesto tambaleándose por la debilidad y la mutación.

A pesar de los asaltos alienígenas constantes y de las guerras incesantes que arruinan el Imperio, la mayor amenaza a la supervivencia de la raza humana procede de su interior. La mutación se extiende por el Imperio como una plaga por la galaxia, corrompiendo su cuerpo y alma en formas incluso más aberrantes. La Humanidad está al borde de un cambio evolutivo que lleva en desarrollo desde hace decenas de miles de años. Si la Humanidad sobrevive al trauma del nacimiento, se desbaratarán los grilletes mundanos de su apariencia actual e irrumpirá una nueva época de asombros y dominio psiónico. La supervivencia de la Humanidad es incierta y en un buen número de casos los mutantes suponen un peligro para el desarrollo del Imperio. Temidos y rechazados por sus desviaciones y deformidades, los mutantes se convierten con rapidez en una clase marginal que ha de vivir apartada de los ciudadanos comunes, destinados a ser perseguidos y purgados con el acero y el fuego.

Aunque la mutación del cuerpo sea generalizada y calamitosa, la mente del hombre siempre ha sido mucho más peligrosa cuando está al mando de otro, y en el caso de una mente mutada esta aseveración es doblemente cierta. Los mutantes psíquicos, como los precognistas, télépatas, piromancers, proyectores, destructores, etc., son mucho más peligrosos que las aberraciones que únicamente afectan al cuerpo.

La mayoría de los psíquicos no son responsables del alcance y la implicación que tienen sus habilidades, pero algunos son bendecidos o maldecidos con la consciencia de su don. Algunos de ellos se exponen activamente a las temidas atenciones de las entidades de la disformidad, atrayendo los destinos más terribles por retazos de conocimiento y poder. Al hacerlo, estos psíquicos inevitablemente se condenan a sí mismos y todos los que se asocian con ellos sufren inevitablemente un destino trágico. La Humanidad es un poder naciente y una presa fácil para espíritus antiguos y hambrientos.



**La mente más aberrante
suele ocultarse a menudo
en un cuerpo sin tacha.**



Las mentes de los psíquicos aparecen como llamas brillantes en el éter de la disformidad, un dulce exquisito al alcance de un pandemonium de transformadores de planos, esclavizadores, demonios y otros depredadores astrales. Un psíquico sin entrenamiento solo tiene una probabilidad de sobrevivir si permanece inadvertido; no puede esperar poder defenderse de una presencia hambrienta procedente de la disformidad.

Si resulta atrapado, un psíquico se va transformando gradualmente en un portal por el que los engendros de la disformidad empiezan a manifestarse. Al principio es lento, pero cada entidad que atraviesa el portal lo amplía un poco más, garantizando más espacio a un número cada vez mayor de criaturas disformes. No hace falta decir que este proceso es bastante fatídico para el desafortunado psíquico, que es consumido en cuerpo y espíritu. Normalmente solo es el primero de billones que sufrirán su mismo destino. Las criaturas horribles procedentes de otro mundo irrumpen en el plano material en busca de almas frescas y su mera presencia basta para desestabilizar la estructura de toda la realidad. El Imperio ha de permanecer vigilante en todo momento para evitar que los habitantes infernales de la disformidad invadan el espacio real por la atracción inconsciente de la Humanidad.

Esta es la verdadera naturaleza del enemigo interior.

Tratando de conseguir aceptación y protección, los mutantes de todo tipo suelen caer víctimas de cultos secretos y ocultos entre los estratos de la sociedad imperial. Algunos cultos son triviales y sus miembros son poco más que agitadores y demagogos que claman inútilmente contra los confines del dictado imperial. Los más peligrosos e inicuos son los cultos cuyo motor es la demencia y la ambición para adquirir poder y esclavizar a sus seguidores.

En su búsqueda por el dominio, muchos de ellos acaban rindiendo culto a los Dioses del Caos, sacrificando sus almas puras e inmortales a cambio de un poder efímero. Los Cultos del Caos aparecen en un mundo tras otro y millones de seres humanos, mutantes y normales por igual, acaban sucumbiendo al abrazo de la condena a través del odio, la envidia y el miedo. Las organizaciones de este tipo alcanzan todos los niveles del Imperio, incluidos jueces, comandantes militares e incluso gobernadores planetarios.



Las recompensas a la tolerancia son la traición y el engaño.

LOS MUNDOS DEL IMPERIO

Un millón de mundos, innumerables almas, peligros incalculables.

En el 41º Milenio, la Humanidad se extiende por el espacio y a los planetas los separa el vacío y una historia de regresión y reconstrucción. Muchos planetas humanos forman alianzas flexibles para el comercio y la defensa mutuos. Otros se han convertido en mundos primitivos y bárbaros, a menudo como resultado de un aislamiento periódico. Constantemente se descubren nuevos mundos humanos y también existe un número desconocido de ellos que ha permanecido olvidado durante cientos o miles de años. Incluso así, estos mundos humanos representan una proporción diminuta de los sistemas estelares de la galaxia.

MUNDOS COLMENA

Los mundos colmena, como el de Armageddon, Vanaheim y Minea, son los centros de producción y manufacturas principales del Imperio. Los siglos de producción industrial han dejado inhóspita la superficie del mundo colmena, cubierta de humos tóxicos y un suelo reseco. Cada mundo colmena es hogar de muchos cientos de billones de ciudadanos que se apiñan en conglomerados urbanos ingentes denominados colmenas, donde también trabajan para proporcionar al Imperio los minerales que tanto necesitan, aleaciones y producción en masa de un sinnúmero de artículos. Las poblaciones de los mundos colmena son tan grandes que pocos son autosuficientes y, a menudo, subsisten gracias a las importaciones colosales de alimentos y agua procedentes de otros mundos.

MUNDOS AGRÍCOLAS

Se dedican exclusivamente a la agricultura hidropónica, a la cría de animales y al cultivo. Pequeñas poblaciones humanas trabajan en miles de acres de tierra y granjas de cría intensiva para alimentar a los billones de seres humanos que trabajan afanosamente en los desolados mundos colmena, o a los que prestan sus servicios en las flotas espaciales. De no ser por los prados verdes de Kabaal II, Delphenia, Chiros y un millar de estos mundos, el Imperio habría muerto de hambre.

MUNDOS SALVAJES Y FEUDALES

En términos generales, estos mundos se consideran planetas subdesarrollados, normalmente porque desconocen las armas de pólvora. Estos mundos son dominados fácilmente, ya que la fuerza de las armas ha sustituido a cualquier tipo de estructura civilizada de gobierno y sus habitantes regresivos suelen sentirse intimidados por despliegues de tecnología avanzada. Aunque los planetas salvajes y feudales son mundos generalmente pobres en términos monetarios, sus guerreros destacan especialmente en combate, seguramente para compensar la penuria de los diezmos. Attila, Trysia y Fenris en particular han probado ser lugares fértiles para el reclutamiento de guerreros para el Adeptus Astartes y otras unidades militares, aunque siempre existe un elemento de choque cultural a superar antes de que los reclutas puedan funcionar en su nuevo entorno.



MINEA

Referencia Imperial 1342056/gbc/54032.11.2/K
[mundo colmena clase HA, Segmentum Ultima]

Referencia cruzada: *Armageddon, Avellorn, Ichar IV,*

Kado, Lastrati, Vanaheim



Población: 154 billones
Número aproximado de mundos colmena en el Imperio: 3.238×10^4

PODER MILITAR Y GOBIERNO

Aestimare (valor estratégico): D146
Presencia de la Flota Imperial: Moderada
Capital del gobernador: Colmena Brimstern
Guarniciones planetarias: Fortaleza Calista
Bastión Gehenna
Efectivos guarnición imperial: 2.000.000 de hombres
Reclutamiento planetario: 1.249.000 al año
Capítulo Marine
Espacial más próximo: Hijos Carmesíes
Prefijo inquisitorial: Estable

PRODUCCIÓN

Diezmo: Exactis Extremis
Exportación principal: mineral de banedax, gas fosgenio
Media de duración del viaje por la disformidad desde Terra: 35 meses

Información presumiblemente precisa 798.M41

MUNDOS ARTIFICIALES

El Imperio mantiene muchas estaciones orbitales, emplazamientos de asteroides y otra serie de instalaciones que abarcan puestos de escucha, laboratorios de investigación y bastiones de autodestrucción.

MUNDOS EN CUARENTENA

En ocasiones, un mundo resulta demasiado difícil o peligroso para su asentamiento, pero tiene un potencial de explotación tan alto que queda sujeto a una orden de Exterminatus. Es el caso de las ciudades muertas de Proxima Trantor, de las lunas artificiales de Jagram y del mundo hueco de Haxan Prima. Por ahora, los secretos están fuera del alcance humano, envueltos en vapores ácidos capaces de disolver el adamantio en segundos, autodefensas extrañas o flujos cronológicos. Estos mundos se bloquean para evitar que lleguen intrusos a desvelar los secretos que encierran, hasta que llegue el momento en el que el Imperio pueda explotarlos adecuadamente.

MUNDOS FORJA

Marte, Goethe Maioris, Lucius y sus planetas gemelos son mundos forja, dominios soberanos del Adeptus Mechanicus. Los mundos forja son planetas enteros convertidos en factorías, donde se guardan celosamente secretos tecnológicos y esenciales para el suministro de equipo mundano o arcano de las fuerzas de combate del Imperio. Todos los sistemas y procesos de los mundos forja son vigilados y reparados por los tecnosacerdotes y adeptos que entonan las bendiciones del Omnisiah con cada golpe de martillo o giro de tuerca.

MUNDOS FANTASMA

Antaño fueron planetas prósperos, pero en la actualidad carecen prácticamente de vida como resultado de una catástrofe ecológica, una guerra sin restricciones, un Exterminatus imperial o alguna otra causa desconocida. La mayoría de los mundos fantasma tienen un valor limitado para el Imperio, pero pueden utilizarse como excelentes campos de entrenamiento para las tropas, siempre que aquello que exterminó a la población no vuelva a aparecer.

MUNDOS LETALES

Son planetas demasiado peligrosos para que se puedan instalar en ellos asentamientos humanos. Estos mundos son casi imposibles de colonizar, pero tienen algún valor intrínseco, ya sea estratégico o mineral, que necesita la provisión de puestos avanzados u otras instalaciones. La naturaleza exacta de la amenaza que sufren los mundos letales varía de un planeta a otro. Catachán es infame por las junglas que cubren todo su continente y la miríada de criaturas carnívoras que lo habitan, mientras que Praxeti es un planeta baldío e inhóspito, devastado por las tormentas de iones que lo sacuden con tanta fuerza que destruyen las rocas. Existen amenazas en otros mundos letales aún más extrañas, como las del planeta viviente de Croatoa, las tormentas psíquicas de Sycorax o la fauna cristalina indestructible de Kragadam, por nombrar tan solo unas pocas. Desde los desiertos interminables de Luther Macintyre a los campos de sulfuro hirvientes de Jjojos, cualquier población que trate de iniciar su existencia en un mundo letal tendrá que superar amenazas que van más allá de la imaginación de la mayoría de ciudadanos imperiales. Estas poblaciones endurcidas son los reclutas ideales de la Guardia Imperial, un factor que justifica de por sí solo el asentamiento en los mundos letales.

IMPERIUS DOMINATUS

La Edad de las Batallas se ha iniciado.

El fuego de la guerra arde brillantemente de una estrella a otra. En todos los lugares, las fortalezas del Hombre están cubiertas de sangre y los enemigos ancestrales aparecen desde la oscuridad. Presintiendo la debilidad, se reúnen para la matanza. Saben igual que nosotros que la noche se aproxima y que toda la vida mortal será extinguida. Saben igual que nosotros que habrá un nuevo amanecer y un nuevo día en el que nos levantaremos de nuevo y serán conducidos a la oscuridad para siempre.

SISTEMA BINARIO CABULIS

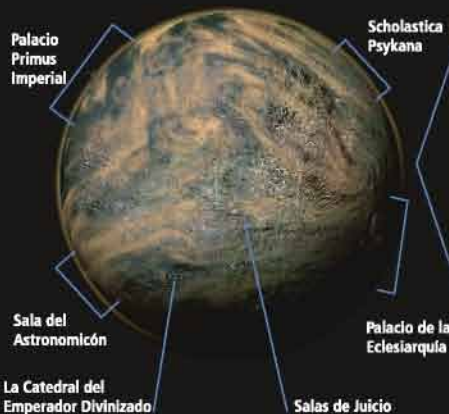


Cabulis ante todo es una zona dedicada a las municiones y un ejemplo típico de un sistema binario. Uno de sus soles es una estrella parasitaria que ha reducido a su homóloga a poco más que un armazón estelar. Todo el sistema Cabulis ha sido saqueado en una guerra exasperada de desgaste con el aparentemente imparable ¡Waaagh! Gragatz.

SEGMENTUM PACIFICUS

LA SAGRADA TERRA

Bendecida en su autoridad, aquí habita el Emperador más caritativo.



Terra es el lento corazón palpitante del Imperio, un mundo sagrado de poder y majestad que se ha convertido en legendario. Es el lugar donde se halla el Trono Dorado, la heredad del Emperador Inmortal de la Humanidad. La impresionante arquitectura de sus edificios inmensos atemoriza los corazones de los suplicantes de abajo. Estatuas imponentes de ángeles y primarcas se ciernen amenazadoras con sus miradas vacías, eliminando todo pensamiento de herejía. En verdad es una bendición tan grande pisar la Gloriosa Terra que la mayoría de los peregrinos no la abandonan jamás.

IRA INDOMABLE Acorazado Imperial clase Emperador



Cientos de naves poderosas como la Ira Indomable, navegan por la negra oscuridad del vacío, dispuestas a administrar una muerte rápida a sus enemigos.

SEGMENTUM OBSCURUS



SEGMENTUM SOLAR



SEGMENTUM TEMPESTUS

EL VELO

SISTEMA PLEÚRICO, CINTURÓN DE VAN REILAC



El Sistema Pleúrico apareció de la nada en la cúspide del milenio M.41. No aparecía documentado en ninguna grabación Imperial o tabla estelar y, al resultar habitable, resultó casi inmediatamente consumido por las guerras entre las casas rivales de comerciantes Independientes. Son meras especulaciones si el sistema ha permanecido siempre oculto en el interior del Cinturón o fue producto de la disformidad.

EL TORBELLINO
Grado Majoris interfaz
espacio real/disformidad.
Alberga innumerables
flotas corsario.
Base del renegado Huron
Blackheart y de su flota
(aunque se desconoce su
paradero exacto).



LAS LUNAS SANGRIENTAS DE THEX PRIMA

(aprox. un 15% del total del Imperio Comercial Thexiano)



Procedente de los mundos oxidados denominados las Lunas Sangrientas, la élite thexiana es una raza bimórfica bastante escasa en número pero con una gran influencia. Son maestros de la manipulación y han escalado posiciones de importancia en las civilizaciones Borlac, Loxatl y Nicassar. Aunque a los thexianos les caracteriza su habilidad para la persuasión, cuando no basta la astucia, adoptan su verdadera forma en batalla, que, al parecer, es bastante aterradora.

MUNDO ASTRONAVE IYANDEN

Mundo astronave eldar,
visto por última vez en 992.M41

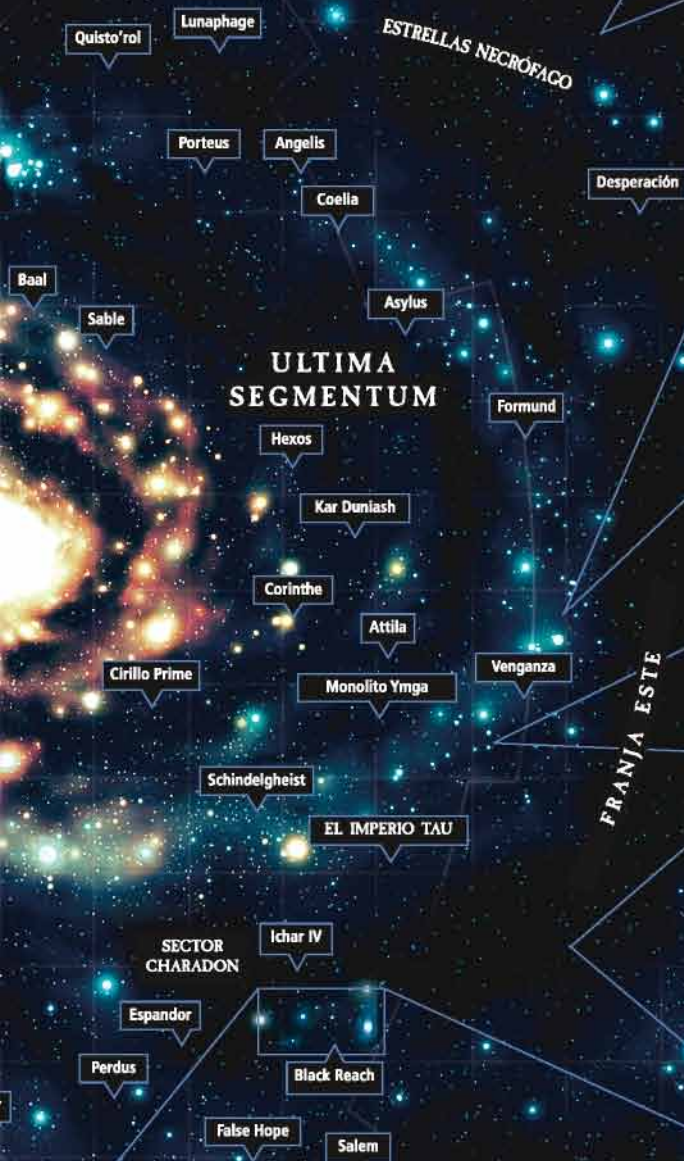


Runa eldar
"El Templo
de Asuryan"



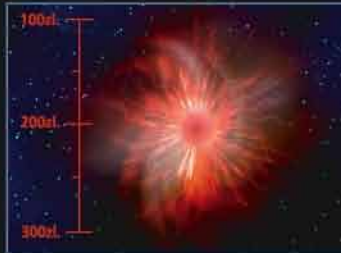
Los restos de la nómada raza eldar recorren las estrellas en mundos astronave; estas no son naves espaciales, sino más bien ciudades espaciales gigantescas. Algunos xenosabios afirman que los mundos astronave poseen una consciencia gestáltica formada por los fantasmas de los Eldars caídos que antaño vivieron en ellos. Igual que ocurre con todos los mundos astronave eldar, están dispuestos tanto a atacar las fuerzas imperiales, como a acudir en su ayuda.

ULTIMA SEGMENTUM



LAS ESTRELLAS GRENDL

La constelación de la lejana Franja
Este antaño se denominaba las Alas
de Sanguinius. En la actualidad,
cobija a la raza ultraviolenta
Barghesi. Evítense a toda costa.



Anomalía "HadeX" ++Sin clasificar++

ANOMALÍA ESPACIAL "HADEX"

El "agujero rojo" que es como se conoce a HadeX no puede categorizarse y posiblemente sea incluso sensible. Se cree que constantemente vomita tiempo de otras dimensiones en la espiral del sur de nuestra galaxia, distorsionando todos los intentos de observarla o controlarla. El borde exterior de HadeX está salpicado de naves fantasma, atrapadas en una especie de inactividad de la que no pueden escapar.

EL REINO DE ULTRAMAR



MACRAGGE UL01.01
Distancia orbital: 2.01 UA
Planeta de capitulo del Adeptus
Astartes
Diezmo: Aptus Non
Aestimare: DO
Población: 400.000.000
Derrota de la Flota Enjambre
Behemoth
(ref: Batalla de Macragge
745.M41)



Ultramar es el hogar del Capítulo de los Ultramarines y un imperio de mundos civilizados hermosos y muy desarrollados que se erige como un bastión indomable frente a la oscuridad creciente que domina la Franja Este.

LA AMENAZA EXTERIOR

La mayoría de las flotas enjambre tiránidas encontradas hasta la fecha se han originado en el este galáctico. Se ha combatido contra varias ramificaciones de la Flota Enjambre Behemoth y de la Flota Enjambre Kraken y se han neutralizado, aunque el coste en vidas ha sido muy alto y muchas ramificaciones aún continúan. Y lo que es peor, muchos xenólogos creen que la gran mayoría de la raza tiránida observa y espera en el gélido vacío.



Avance conocido de las flotas enjambre del Este. 998.M41

UN IMPERIO BAJO ASEDIO

No hay piedad en las estrellas, solo una eternidad de guerra en nombre del Emperador.

La Era del Imperio es una época de guerra total. Todas las acciones de la Humanidad están encaminadas hacia una lucha eterna por la supervivencia frente a las adversidades más terribles. El Imperio solo consigue mantenerse unido gracias a la fuerza de las armas y de actos innumerables de valor desesperado, pues las amenazas que asedian a la Humanidad son numerosas y están muy extendidas.

UN IMPERIO CADA VEZ MENOR

La gran escala del Imperio es la causa de que no exista ningún método de control infalible. Los planetas caen inevitablemente en los disturbios a través del abandono, quedando relegados por la inercia masiva del Administratum y viéndose obligados a arreglárselas por sí mismos en una galaxia hostil. Los más problemáticos son los mundos que resueltamente rechazan la voluntad del Emperador. Muchos son simples brechas por las que se introduce la herejía de algún tipo: codicia, orgullo, influencia alienígena, culto a dioses oscuros... Estos traidores y descontentos suponen la amenaza más grave a la seguridad del Imperio. Esto no se debe a lo que puedan conseguir por sí mismos (una docena más o menos de planetas no suponen una diferencia frente a un millón de mundos), pero la amenaza reside en que el resto sigue su ejemplo pérfido.

Un millar de mundos se tambalea al borde de la anarquía, mantenidos únicamente gracias a la verdad inevitable de que solo podrán sobrevivir si cuentan con la protección del Imperio. Enfrentarse a esta verdad y salir airoso supone animar a que otros mundos alienten las llamas de la rebelión. Un solo planeta disidente abandonado supone una secesión mayor. Con cada planeta que se separe, aumentará el número de psíquicos liberados de sus restricciones, alimentando la turbulencia de la anarquía psíquica. Si permanecen sin restricciones, las emanaciones psíquicas de la población enfebrecida atraerán la mirada de los demonios, condenando así no solo a ese mundo sino llevando además el sufrimiento a toda la región.

“Algunos pueden cuestionar tu derecho a destruir a diez billones de seres humanos. Los que lo entiendan, sabrán que no tienes derecho a dejarlos con vida”.

En Exterminatus Extremis



Unas amenazas tan drásticas requieren soluciones drásticas, así que el menor rastro de disenso con el decreto imperial exige una respuesta rápida y brutal. Esto puede parecer innecesariamente duro, pero el 41º Milenio no es una época en la que se puedan tomar medidas a medias. Si millones de seres han de sacrificarse para preservar las vidas de billones, así se hará.

LA AMENAZA ALIENÍGENA

La Humanidad no es la única raza que camina por las estrellas. Hay docenas, quizás centenares de civilizaciones cuyos destinos se cruzan con el de la Humanidad por los senderos de la galaxia e innumerables culturas ascendentes cuya amenaza solo se contiene mediante el poder imperial. Algunas de estas razas son tan antiguas que escapan al conocimiento de la Humanidad, mientras que otras son poderes emergentes que tratan de alcanzar el poder por primera vez. Todos ellos deben combatirse con uñas y dientes porque el Imperio aprendió hace mucho tiempo que un acuerdo con forasteros no vale nada a no ser que se haya forjado con la amenaza de un castigo enorme y sangriento. Las acciones de los alienígenas en la galaxia han reforzado la más antigua de las lecciones: la naturaleza aborrece la fragilidad, los fuertes prosperan y los débiles son devorados.

De entre los enemigos de la Humanidad, los ancestrales Eldars son los más enigmáticos. Sus logros tecnológicos y sociales aventajan enormemente a los de la Humanidad y, como son caprichosos y fastidiosos más allá de la creencia, es probable tanto que se alíen con la Humanidad como que traten de aniquilarla o sembrar la devastación sobre ella. Por el momento, el Imperio se abstiene de causar una



acción agresiva contra los Eldars. La razón es que la raza Eldar supone la menor de sus amenazas galácticas, dado su escaso número y también porque son nuestros aliados con la misma frecuencia que nuestros enemigos. Pero, sobre todo, porque el último asalto imperial a un mundo astronave eldar acabó con el desastre de Nébula y la pérdida de toda una flota de sector. Es mejor repeler a una sola avispa que provocar a todo el avispero.

“Contactar con razas alienígenas siempre renueva la fe de uno en la Humanidad. Creo que los viajes al exterior estrechan extraordinariamente la mente”.

Helem Bosch

Los Orkos son una amenaza alienígena omnipresente. No se puede hacer tratos con ellos, ya que ellos no combaten por el dominio del territorio, el botín o la gloria, sino que su recompensa es el propio combate. Afortunadamente, el poder de los Orkos crece y decrece. Un solo ¡Waaagh! orko al ataque es capaz de arruinar innumerables sistemas, pero, con el tiempo, inevitablemente se desmembra en varias facciones violentas, lo que proporciona tiempo al oponente para reagruparse y contraatacar. Lo que está claro es que, si los Orkos llegan a unirse de verdad, lo arrasarian todo bajo una marea verde de matanza continua.

Tanto los Orkos como los Eldars son enemigos ancestrales que han asediado a la Humanidad desde que ésta se adentrara en las estrellas. Pero la amenaza alienígena se ha intensificado sin precedentes durante el último milenio, perdiendo más territorio cada año que pasa. En el este galáctico, las flotas enjambre tiránidas atacan mundo tras mundo devorando todo lo que encuentran a su paso y haciéndose más fuertes con cada batalla. Los sepulcrales Necrones, a los que se creía largo tiempo extintos, están atacando un millar de mundos.

Una amenaza que está cobrando cada vez más fuerza es la de las razas jóvenes emergentes. Mundos que antaño temblaron ante la ira imperial se han quitado sus grilletes y ahora buscan forjar sus propios imperios entre las estrellas. La Hegemonía Draxiana, el Imperio Tau, los Tejedores de Mundos Nocivos, la Liga Ulumaeática, la Iglesia de Dracoloth, son solo algunos de ellos. Individualmente, estos arribistas no tienen posibilidades de desafiar el dominio de la Humanidad, pero si sus invasiones se analizan en conjunto, su contención implica el drenaje de recursos militares valiosos.

Por todo el Imperio, sacerdotes y fanáticos predicán que el alzamiento de tantos enemigos alienígenas se debe al castigo que está sufriendo la Humanidad por su herejía, por alejarse de la luz del Emperador. En alguna parte, en cámaras oscuras y en los scriptoria, los inquisidores y sus coetáneos expresan un profundo miedo; a la Humanidad se le acaba el tiempo y estos nuevos poderes parecen haber llenado el vacío inevitable que dejaría el Imperio.

DEFENSORES DEL IMPERIO

Unidos por la fe, héroes gloriosos luchan por la supervivencia de la Humanidad.

Miles de años de guerra continua han perfeccionado el poder militar de la Humanidad en su lucha por la supervivencia en la galaxia. Un comandante imperial puede apelar a la ayuda de organizaciones diversas en su consecución de la voluntad del Emperador y cada una de las fuerzas militares del Imperio tiene su especialización táctica propia encaminada al esfuerzo bélico continuo. Algunas organizaciones, como las de los poderosos Marines Espaciales, la fiel Guardia Imperial o las piadosas Hermanas de Batalla del Adepta Sororitas, se consideran salvadores heroicos y sus esfuerzos son ensalzados y alabados por la población. Otras, como los operativos misteriosos del Oficio Asesinorum, se hallan ocultas en la oscuridad, defensoras y practicantes de artes más siniestras.

El Imperio cuenta con la ventaja que supone el potencial de sus increíblemente enormes fuerzas. En verdad, los soldados de la Guardia Imperial superan en número a toda la población de la mayoría de imperios alienígenas. Además, el Imperio cuenta con la maquinaria y la tecnología arcana, como los poderosos titanes del Adeptus Mechanicus y las naves gigantescas de la Flota Imperial, por citar algunos. Es innegable que la diversidad de las fuerzas militares del Imperio es su mayor baza; y aunque son diversas y muy diferentes, todas van encaminadas a

cumplir un mismo objetivo: imponer la voluntad divina del Emperador para así poder asegurar la supervivencia duradera de la Humanidad.

LA GUARDIA IMPERIAL

la Guardia Imperial es la mayor fuerza de combate cohesiva de la galaxia, ya que abarca fuerzas de defensa planetarias, unidades de milicia y ejércitos colosales de conquista. Su fuerza principal radica en su potencia de fuego devastadora y en sus tropas de desgaste, ya que la Guardia Imperial puede luchar durante décadas lanzando ataques cada vez más encarnizados hasta que consigue la victoria.

LOS MARINES ESPACIALES

Lo que la Guardia Imperial no consigue aplastar, son los Marines Espaciales los encargados de destruirlo. Si la Guardia Imperial es el escudo de la Humanidad, los Marines Espaciales son su espada, ya que se enfrentan al enemigo con precisión, habilidad y una rapidez aterradora. Aunque son pocos, el valor y la dedicación de los Marines Espaciales es un factor tan importante como el poder sobrehumano que tienen y sin el que la Humanidad hace mucho que se habría sumido en la oscuridad.



**“Un solo hombre con fe basta
para imponerse sobre una legión de
desleales. Y si son billones los que
tienen fe, nada se les opondrá”.**

Los Sermones de Sebastián Thor, vol. XI, capítulo IV

LAS HERMANAS DE BATALLA

El Adepta Sororitas, conocidas comúnmente como las Hermanas de Batalla de los órdenes militantes, son el pilar de los ejércitos del Adeptus Ministorum. Dedicadas por entero a la protección del Imperio, las Hermanas de Batalla están entrenadas y equipadas a los niveles más altos. Dondequiera que haya un enemigo del Emperador podrá encontrarse a las Hermanas de Batalla luchando hasta el final.

Existen tres órdenes principales del Adepta Sororitas, cuyas fuerzas están representadas por varios millares de guerreras, así como otras muchas hermandades menores compuestas de alrededor de un centenar de Hermanas de Batalla cada una. Las guerreras de una orden rara vez luchan como una unidad, sino que suelen extenderse por la galaxia en varias zonas de batalla. No obstante, las Hermanas de Batalla se cuentan entre las defensoras más leales del Imperio y su fe inquebrantable las ayuda a vencer a sus enemigos más terribles.

LOS CABALLEROS GRISES

Los Caballeros Grises son un capítulo especial de los Marines Espaciales y representan la defensa principal frente a la amenaza demoníaca. Su cooperación con el Ordo Malleus, el brazo militante de la Inquisición, hace que los Caballeros Grises puedan encontrarse allá donde las fuerzas demoníacas del Caos alcanzan preeminencia, combatiendo horrores inimaginables con la fuerza de su fe resoluta, una determinación inquebrantable y las mejores armas imperiales.

“Por cada batalla ganada, un millar de héroes muere en soledad, sin reconocimiento y olvidados”.

Proverbio

EL OFICIO ASESINORUM

Una sola muerte puede evitar una guerra que costaría la pérdida de un billón de vidas. Este es el credo del Oficio Asesinorum, la oscura hermandad de asesinos del Imperio. Los asesinos imperiales son la herramienta de destrucción y diplomacia definitiva, capaces de sofocar rebeliones, silenciar a demagogos y cambiar el curso de la historia con una serie de asesinatos bien elegidos. Caudillos alienígenas, herejes traidores, oficiales ambiciosos y separatistas descaminados: ninguno está a salvo del cuchillo de un asesino.

LA INQUISICIÓN

Los misteriosos inquisidores son implacables en su defensa de la Humanidad. Buscan y aniquilan a los enemigos del Emperador allá donde los encuentran (ya sea en el interior, en el exterior o más allá). Ninguna conspiración o rebelión de mente o de cuerpo escapa al ámbito de un inquisidor, independientemente de su escala, forma, aliados o defensas. Aunque el Imperio es el mayor reino estelar jamás conocido, ningún ser (hombre o alienígena) puede burlar la mirada severa de la Inquisición ni zafarse de su juicio impuesto. Los inquisidores son constantes, infalibles e incansables y, para algunos, representan la personificación de la racionalidad y sabidurías del Emperador.

Cada inquisidor es un señor del Imperio, perteneciente a una élite finita que mantiene la autoridad máxima sobre la Humanidad. Por este motivo, un inquisidor puede reclutar a cualquier fuerza militar o civil en la consecución de sus deberes imperiales, desde tropas de seguridad de un mundo colmena a capítulos enteros de los Marines Espaciales, legiones de titanes y naves de la Flota Imperial. Además, el inquisidor cuenta con un arma en su arsenal que no tiene parangón: el Exterminatus, un bombardeo orbital de proporciones cataclísmicas que emplea bombas viricas, torpedos ciclónicos y misiles sísmicos con los que se elimina todo rastro de vida de un planeta convirtiéndolo en una corteza devastada y en ruinas.

EL ADEPTUS MECHANICUS

El Adeptus Mechanicus son los conservadores del conocimiento antiguo. Los tecnoadeptos son los constructores de tecnologías asombrosas que ocupan las armerías imperiales, los que preservan las operaciones del Trono Dorado del Emperador, y los que manejan los mundos forja que envían suministros a un imperio siempre hambriento. Mediante ritos místicos, invocaciones complicadas y ceremonias arcanas, los tecnosacerdotes mantienen los sistemas de plantilla de construcción estándar que permiten la producción en masa de herramientas vitales, mecanismos y máquinas de guerra. Sin el Adeptus Mechanicus, la Humanidad volvería a caer en una edad oscura de la tecnología y el Imperio se derrumbaría.

LAS LEGIONES DE TITANES

Un titán es una máquina colosal con una armadura de caparazón que lo protege y que está equipado con un despliegue de armas devastador. El pináculo de la tecnología de batalla imperial, los titanes son un elemento emblemático del poder militar del Imperio; voluminosos quizás, pero también imparables. Los titanes se construyen en los mundos forja utilizando tecnología arcana de épocas más antiguas. Hay muchos modelos de titán, desde los ágiles Warhounds, a los titanes de batalla Warlord, que estremecen la tierra a su paso. Muchos titanes simbolizan historias gloriosas, que se remontan incluso al inicio de la Era del Imperio. A estos leviatanes se les reverencia por su larga carrera de servicio, sus acciones pasadas y la furia apocalíptica que desencadenan sobre el enemigo.





LAS ERAS DE LA HUMANIDAD

EDAD OSCURA DE LA TECNOLOGÍA

La Humanidad repara en su destino entre las estrellas colonizando mundo tras mundo a una velocidad de vértigo. Se controla el espacio disforme y se somete a las primeras razas alienígenas. Se inicia un período de expansión y abundancia. Surgen psíquicos en la raza humana y la atención de los poderes temidos se dirige hacia la Humanidad.

EDAD OSCURA DE LA TECNOLOGÍA

c.M18 - c.M23

ERA DE LOS CONFLICTOS

c.M23-c.M30



c.M31 LAS GRANDES CRUZADAS

El Emperador emerge de la anarquía de la dividida Terra y crea a los primeros Marines Espaciales. Tras innumerables campañas y batallas, las legiones del Emperador unen a la Umanidad bajo su liderazgo benefactor. De esta forma nace el Imperio de la Humanidad.

ERA DE LOS CONFLICTOS

Una época de barbarismo y hundimiento en la que los demonios de la Humanidad quedan fragmentados y aislados por tormentas de disformidad de una ferocidad sin precedentes. Se producen guerras que enfrentan a hermanos con hermanos por el control de los dominios de la Humanidad. La civilización se hunde en la anarquía, debilitada por haber confiado en exceso en la tecnología. La Humanidad es asediada sin piedad y miles de planetas y colonias son destruidos por demonios o dominados por alienígenas.

ERA DEL IMPERIO

La Humanidad sobrevive gracias al sacrificio del Emperador. Se multiplica el número de psíquicos, traidores y mutantes, y solo la vigilancia eterna preserva a la Humanidad de la aniquilación. El Astronomicón, una gran baliza psíquica guiada por la mente inmortal del Emperador, permite que la Humanidad viaje por la disformidad una vez más, con lo que muchos mundos se reúnen con el Imperio. Sin embargo, las cosas no marchan bien en el dominio de la Humanidad. Sin el Emperador para guiarlos, los hijos de Terra se enfrentan entre sí y deben ser contenidos y defendidos en idéntica medida por los Altos Señores de Terra.



La supervivencia no es un derecho de nacimiento, sino una recompensa arrancada de las garras de una galaxia indiferente por héroes olvidados.

Proverbio

ERA DEL IMPERIO

c.M30 en adelante

EL FIN DE LOS TIEMPOS

c.750 M41 en adelante

c.M31 LA HEREJÍA DE HORUS

El Señor de la Guerra Horus, el siervo más leal al Emperador, ataca Terra con una tercera parte de las huestes del Imperio a las que ha persuadido para sus propios fines. Horus es aniquilado, pero el Emperador resulta herido de muerte y, a partir de entonces, reina desde el Trono Dorado para toda la eternidad.

EL FIN DE LOS TIEMPOS

A medida que se avecinan los días oscuros, la Humanidad se aproxima al precipicio. Ha llegado el día del juicio final, en el que la fe se pondrá a prueba con el fuego purificador y el valor se demostrará hasta límites increíbles. La secesión y la rebelión surgen en todas las esquinas del Imperio. Al percibir su debilidad, los imperios alienígenas lo cercan por todos sus frentes. Los Marines Espaciales y la Guardia Imperial intervienen en una guerra a una escala jamás vista, defendiendo a la Humanidad de amenazas internas y externas. Es la época más oscura de la Humanidad.



LA ERA DEL IMPERIO

M31 LA HEREJÍA DE HORUS

M31 LA PURGA

La campaña de venganza en la que los traidores que sobrevivieron a la caída de Horus huyen al Ojo del Terror. Durante un tiempo, el Imperio vive un período de paz libre del ataque de los seguidores corruptos de los Dioses Oscuros.

544.M32 EL SURGIMIENTO DE LA BESTIA

910.M32 LA TORMENTA DE FUEGO

ERA DEL RENACER

El Imperio se levanta de las cenizas de la Herejía de Horus. Se elabora e implementan el Codex Astartes y otras doctrinas, con la esperanza de asegurar que nunca vuelva a repetirse una rebelión militar a gran escala.

LA FORJA

La Edad Dorada del Imperio. El Adeptus Terra inicia un proyecto ambicioso para conseguir que los sistemas más importantes de la galaxia estén bajo su control directo. Los coros de astrópatas se han establecido en Armageddon, Bakka, Macragge y un millar de mundos. Las plantillas de construcción estándar, que llevaban largo tiempo perdidas, se encuentran entre las ruinas del sistema Cana, ralentizando el declive de la tecnología imperial. Las fronteras del Imperio se expanden hasta un punto que casi alcanza el nivel de los éxitos de la Gran Cruzada. Los renegados del Caos y los xenos son purgados de la galaxia en números astronómicos, e innumerables sistemas rebeldes se doblegan ante el Imperio.

INTERREGNO DE NOVA TERRA

La época de los dos imperios. El concilio Ur de Nova Terra acusa a los Altos Señores de Terra y reclama el gobierno del Segmentum Pacificus. Durante nueve siglos el Imperio Imperium queda dividido en dos.

077.M33 LA GUERRA DEL CONFESOR

313.M33 ASEDIO DE LA PUERTA ETERNA

615.M33 ESPADA DEL INFINITO

El crucero anterior a la Herejía, la Espada del infinito, emerge de la disformidad, veinte mil años después de su partida.

831.M33 EL AÑO DE LOS FANTASMAS

Los muertos honorables se levantan para derrotar a los terrores de la disformidad.

546.M32 LA DECAPITACIÓN

La política intestina del Imperio sufre un duro revés cuando los Altos Señores de Terra son aniquilados por orden de Drakan Vangorich, el Gran Maestro del Oficio Asesinorum. Una fuerza de retribución de los Hermanos del Halo, Puños Imperiales y Capítulo de los Sables sigue al Gran Maestro hasta un templo del Asesinorum. El comandante de la fuerza de choque es asesinado en cuanto efectúa un desembarco planetario, pero los Hermanos Marines inician su ataque igualmente. En el interior del templo son asaltados por un centenar de asesinos Eversor. Un solo Marine Espacial sobrevive al ataque y consigue llegar al Gran Maestro para descargarle toda la ira del Emperador con su bólter. El Imperio cae en la anarquía.

265.M33 EL ÚLTIMO VIAJE DEL ALMIRANTE USURS

El Almirante Usurs es desterrado por los Altos Señores de Terra. Es demasiado poderoso para ejecutarlo sin invitar a la guerra civil, así que es enviado en una misión de exploración al golfo intergaláctico más lejano. Durante la década siguiente, en los informes que Usurs envía a Terra detalla la conquista de nuevos sistemas por la gloria del Emperador. Tras dos décadas, cesan las comunicaciones. Nunca se realiza el contacto con los sistemas mencionados en los informes de Usurs.

401.M34 EL AULLIDO

Los Marines Espaciales de los Templarios Negros acaban con la Herejía Catelexis ejecutando al Cacodominus, un alienígena cibernético cuya presencia física formidable le permitía controlar la población de mil trescientos sistemas planetarios. El grito de muerte del Cacodominus resuena y se amplifica a través de la disformidad, abrasando las mentes de un billón de astrópatas y distorsionando la señal del Astronómicon. Millones y millones de naves se pierden en la agitación resultante y subsectores enteros caen en el barbarismo sin los dictados del Adeptus Terra para guiarlos.

888.M32 LAS GUERRAS ASTROPÁTICAS

975.M35 EL CATACLISMO DE ALMAS

La Eclesiarquía empieza a unir al hundido Imperio como un estado religioso que trasciende las diferencias políticas. Millones de seres humanos mueren en guerras religiosas cuando el Concilio Ur de Nova Terra rechaza las enseñanzas de la Eclesiarquía.

.M36 EL REINADO DE LA SANGRE

Goge Vandire, Eclesiarca y Alto Señor del Administratum, se aparta de la luz del Emperador e inicia una guerra civil que dura siete décadas. Solo cuando los ciudadanos leales se reagrupan alrededor del estandarte del predicador Sebastián Thor, se acaba el combate. Aunque ya ha transcurrido mucho tiempo desde que Vandire derramó su sangre, su memoria sigue teniendo el silencioso Palacio del Emperador.

310.M36 LA PLAGA DEL DESCREIMIENTO

020.M37 LA GRAN PURGA

En su misericordia, los Altos Señores de Terra inician un exterminio sistemático.

Un hombre puede morir en el desempeño de su trabajo si sabe que éste forma parte de uno mayor porque el tiempo implica el estímulo actual por las hazañas largo tiempo olvidadas.

Como todos los hombres deben agradecer a sus progenitores de un pasado borroso, así nosotros debemos asegurar el presente para que los que nos sigan puedan continuar esta gran labor.”

*Campanadas de conics
Garbo Mojaró*

Tecnomago del Adeptus Mechanicus

034.M38 LA MAREA DE SANGRE DESPIERTA

ERA DE LA APOSTASIA

El cielo eclipsa la razón y un mal gobierno se convierte en una realidad suprema. La palabra del Emperador es subvertida mediante idearios corruptos. Los fuertes se lanzan sobre los débiles como chacales.

LA ERA DE LA REDENCIÓN

En ella se purgan las señales de la apostasía con sangre y lágrimas. El poder del culto imperial aumenta hasta unos niveles jamás vistos. Las piras de herejes arden día y noche en miles de mundos mientras la población del Imperio mortifica sus pecados con la sangre de otros. Se lanza una cruzada tras otra para recapturar la riqueza derrochada del Imperio. Miles de mundos se quedan con defensas inadecuadas mientras las flotas de sector, los capítulos de Marines Espaciales y los regimientos de la Guardia Imperial se ven atraídos hacia cruzadas cada vez más largas y terribles.

EL DECLIVE

Cuando el poder militar del Imperio quedó debilitado por las Cruzadas de Redención en la que mundo tras mundo y sistema tras sistema cayeron ante la invasión orka, la insurrección del Caos o los conflictos internos. La anarquía prolifera y un mayor número de sistemas quedan bajo el gobierno de los Marines Espaciales para preservar la estabilidad.

321.M37 LA CRUZADA INSONDABLE

El juicio de San Basilio. Treinta capítulos de Marines Espaciales son encontrados deficientes. Los culpables se embarcan en una cruzada en el Ojo del Terror para purgar los mundos robados por el nacimiento del Príncipe Oscuro.

956.M37 MASACRES CELESTIALES

550.M37 EL OCLUSIANISMO

La franja noroeste es devastada por los Apóstoles del Rey Ciego, unos tecnosacerdotes no autorizados que consideran a la Humanidad como una afrenta al Dios Máquina. Los apóstoles descubren artefactos maravillosos perdidos durante la Edad Oscura de la Tecnología que permiten la creación de una supernova a partir del núcleo de soles vivos. Las constelaciones cambian para siempre mientras los apóstoles purgan la zona exterior del Segmentum Obscurus. La guerra dura una década, hasta que el navegante Joyre Macran descubre la nave palacio del Rey Ciego oculta en un pliegue del espacio disforme. Escapando con su conocimiento, Macran guía el acorazado clase Emperador *Dominus Astra* hasta la localización del palacio. El Rey Ciego es aniquilado cuando la batería de lanzas del *Dominus Astra* destruye el casco de la nave palacio y, sin la presencia de su líder, los apóstoles son vencidos con rapidez.

995.M40

LAS CONQUISTAS MACHARIANAS

El Comandante General Solar Macharius reúne el mayor ejército jamás visto en la galaxia. En cinco años, Macharius reconquista un millar de mundos en las franjas del oeste y su gloria lo lleva a los sectores más oscuros para llevar la luz del Emperador a dónde no había estado antes. A su muerte, todo el Imperio llora la pérdida de su comandante caído, pero los territorios conquistados por Macharius en poco tiempo empiezan a rivalizar y entablan la guerra. La Herejía Machariana dura setenta años y solo termina gracias a los esfuerzos combinados de un centenar de capítulos de Marines Espaciales.

EL FIN DE LOS TIEMPOS

La luz del Emperador se debilita, pero la Humanidad no se condenará sin luchar.

Código de fecha Eventos

744.M41 Taggarath, el Vidente de Corrinto, proclama la llegada del Fin de los Tiempos. Profetiza una época de agitación sin precedentes, en la que la luz del Emperador se sumirá en la oscuridad. Taggarath es ejecutado rápidamente acusado de herejía.

745.M41 Los Tiránidos irrumpen en la galaxia provocando las Guerras Tiránidas. La Flota Enjambre Behemoth destruye los sistemas imperiales de Tyran y Than-dros. Ese mismo año, la Flota Enjambre Behemoth ataca el reino de Ultramar destruyendo varios planetas y diezmando a los Ultramarines. La amenaza de la Flota Enjambre Behemoth cae destruida bajo las armas de dos flotas de batalla. Los comandantes imperiales del Segmentum Ultima observan sus fronteras con inquietud creciente.

757.M41 El primer incidente registrado de la Plaga Zombi ocurre en Hydra Minoris. Se impone la cuarentena, dejando atrapados a 23 billones de ciudadanos imperiales sin infectar en una marea de no muertos.

766.M41

Varios puestos de escucha imperiales de los sistemas Catachán y Ryza son atacados por piratas Eldars al mando del Príncipe Yriel.

783.M41

Eldrad Ulthran, Vidente de Ulthwé, presiente a una flota imperial que sin darse cuenta despertará un complejo sepulcro necrón en el mundo muerto de Maedrax. Atacando con rapidez, los Eldars destruyen las naves imperiales antes de descender a Maedrax para purgar la presencia de Necrones. Cuando los Eldars se retiran, entran en combate con los Marines Espaciales del Capítulo de los Ángeles Sangrientos, enviado a investigar la desaparición de la flota exploradora.

795.M41

Una revuelta en el sistema Krador es sofocada por el 23º de Cadia.



LA MARCHA DEL TIEMPO

Esta cronología se expresa mediante el sistema de datación del Imperio, aunque hay acontecimientos que no han quedado recogidos o que resultan bastante parciales según los archivos imperiales. De hecho, los registros imperiales de mundos imperiales varían enormemente en su representación de los hechos. Los datos y eventos aquí compilados pueden considerarse "verdaderos" en la medida de lo posible.

Un "Anno Domini" del calendario imperial es el equivalente a nuestro d.C. (después de Cristo), pero expresado en términos diferentes a los que estamos acostumbrados. El cambio más destacable es la letra "M" seguida de un número. Se trata del número de milenio. En términos imperiales, cualquier fecha comprendida entre 2001 y 3000 debería indicarse con M3. El milenio actual de Warhammer 40,000 es el 41º, es decir, M41. Después del número de milenio hay un punto y seguido para mayor claridad. Un código de fecha típica que puedes encontrar en este libro sería 0150935.M41. M41 indica que la fecha corresponde al 41º Milenio. Los números restantes indican el año, la fracción del año y la precisión de la fecha.

Año: los últimos tres dígitos indican el año del milenio, que puede oscilar de 001-000 (mil). 0150930/M32 es el año 930 del 32º milenio, descrito como el año 31930AD. Cuando nos referimos a un año en términos generales y no es necesario incluir la fracción del año o el número de control, puede escribirse el año 930.M32.

Fracción del año: a efectos administrativos, el año estándar está dividido en 1.000 segmentos iguales: 001-000. Se trata de una convención puramente administrativa y no forma parte del uso cotidiano.

Número de control: el primer dígito de la secuencia es la referencia de fecha o número de control. Este número de control es necesario debido a las distorsiones temporales que afectan a las naves en el espacio disforme, así como a planetas que estén distantes o aislados de la Tierra. Su presencia garantiza la exactitud de la fecha dada en cada caso. Recuerda que esta cronología es un registro de hechos empíricos más que una presentación de registros imperiales, ya que no se han comprobado los datos: los datos siguientes se han adjuntado como complemento y para satisfacer la curiosidad.

- 797.M41** El Asedio de Zalathras. Marneus Calgar, Maestro del Capítulo de los Ultramarines, mantiene el portal durante un día y una noche frente a la amenaza piel verde.
- 801.M41** Un parpadeo sin precedentes en el Astronomicón hace que miles de naves salgan de su ruta y se condenen a la destrucción en la disformidad.
- 822.M41** El Señor de la Guerra Abaddon el Saqueador asalta el mundo virgen de Ildanira. En última instancia, es expulsado por fuerzas del Mundo Astronave de Alaitoc.
- 849.M41** Se pierde el contacto con los puestos avanzados en Birmingham, el Planeta Negro. Investigaciones posteriores de la masacre indican que se trató de un ataque de los Eldars Oscuros.
- 850.M41** El Inquisidor Lok del Ordo Xenos lidera una expedición al sistema Anphelion.
- 863.M41** La Masacre de Cyllia. La Legión de Titanes Furia de Adamantio vuelve la espalda al Emperador y cae bajo los poderes del Caos. Levanta sus armas contra regimientos leales de la fuerza de defensa planetaria antes de escapar.
- 888.M41** La Cruzada de la Furia. El Capítulo de Marines Espaciales de los Templarios Negros causa un gran número de bajas en la Legión de Marines Espaciales del Caos de Portadores de la Palabra y recupera los varios sistemas próximos al Torbellino.

- 891.M41** La Larga Medianoche. Los mundos del sector Persya sufren ataques innumerables de piratas eldars. Gracias al uso de tecnología antigua, los incursores sumergen sus objetivos en una oscuridad total para después saquearlos y destruirlos a voluntad. Las incursiones salvajes continúan durante un semestre hasta la llegada de la Patrulla Imperial Praxion, que expulsa a los incursores.
- 897.M41** Los Necrones destruyen el convento fortaleza Santuario 101 y todas las Hermanas de Batalla que se hallaban en su interior. Al no haber supervivientes, hay pocas pruebas de sus responsables.
- 901.M41** Lugft Huron, Maestro del Capítulo de los Garras Astrales, se declara a sí mismo el Tirano de Badab y anuncia la secesión del sistema del Imperio. Once años de guerra entre sistemas causan estragos en las rutas de navegación e involucran a más de una docena de capítulos de los Marines Espaciales. Huron es finalmente derrotado, pero escapa al Torbellino.
- 913.M41** Discípulos del hechicero del Caos Ahriman saquean el Librarium de Jollana.
- 920.M41** Piratas eldars atacan el transporte de tropas del Emperador Fiel mientras sale del espacio disforme en el sistema Thanas. La nave es abordada y, a continuación, desaparece con una tripulación de 5.000.000 de Guardias Imperiales y 200.000 de hombres de la Flota Imperial.

Los prefijos 1 a 8 indican "áreas grises" de un dato correspondiente a los orígenes. El prefijo 9 es ligeramente diferente, ya que se usa por ejemplo cuando una fuente informa de un mundo que no usa los datos imperiales y se necesita hacer una referencia a la historia de ese mundo. La fecha histórica llevaría el prefijo 9.

- 0/1** Fecha estándar de la Tierra; referida a un evento que ocurrió en el sistema solar.
- 2** Directa: fuente en contacto psíquico directo con la Tierra cuando se efectuó la referencia de la fecha.
- 3** Indirecta: la fuente está en contacto psíquico directo con una fuente de tipo 2, excepto la Tierra.
- 4** Corroborada: la fuente está en contacto psíquico directo con una fuente de tipo 3, pero no de tipo 0/1 ó 2.
- 5** Subcorroborada: la fuente está en contacto psíquico directo con cualquier fuente corroborada.

- 6** No referenciado 1 año: 0 contacto psíquico con una fuente tipo 1-5 cuando se realizó la referencia. La referencia pertenece a una secuencia que se inicia o acaba con una fecha con una fuente de tipo 1-5. La referencia alude a un período de tiempo inferior a 1 año estándar.
- 7** No referenciado en 10 años: se trata de una fecha sin fuentes del tipo 6, pero con un período de 1-10 años sin fuentes.
- 8** No referenciado en más de 10 años: se trata de una fecha sin fuentes del tipo 7, pero para una secuencia sin fuente de más de 10 años.
- 9** Una fecha aproximada sin coordenadas fijas al término de una secuencia, o una fecha obtenida de referencias no imperiales.

Ejemplo: **0, 150, 935.M41** (o el año 40.935 AD)

Número de control Fracción del año Año

925.M41 Se pierde el contacto con dieciocho planetas del sector Vidar, incluido el mundo forja Lentrel Prima.

926.M41 Los Genocidios Vaxhallianos. En menos de un mes, los renegados del Caos denominados los Purgadores masacran a catorce billones de ciudadanos imperiales.

928.M41 Arha y Karandras, señores fénix de los Escorpiones Asesinos, se enfrentan en un duelo que dura diecisiete días entre las ruinas de la ancestral Zandros.

937.M41 El Inquisidor Pranix lidera cinco compañías del Capítulo de los Lobos Espaciales, así como unidades del 301º de Cadia y del 14º de Tallarn, en un intento de reclamar los nueve Mundos Huecos de las viles garras de Huron Blackheart y los Corsarios Rojos traidores.

941.M41 El ¡Waaagh! Ghazghkull ataca Armageddon. Los Orkos son derrotados gracias a la obstinación extrema de los defensores y al poder combinado de tres capítulos de Marines Espaciales. Aunque sus enemigos lo creen muerto, Ghazghkull consigue escapar al espacio.

944.M41 Al Comisario Yarrick, héroe de la Batalla por Armageddon, le llegan rumores de que el Señor de la Guerra Ghazghkull sigue con vida. Yarrick abandona el retiro para salir en persecución de su némesis, jurando llevar a Ghazghkull ante la justicia.

963.M41 Los Ultramarines se enfrentan a una flota expedicionaria Tau por el control del planeta maldito Malbede. Cuando el conflicto despierta a los Necrones ocultos en tumbas en Malbede, los Ultramarines y los Tau unen sus fuerzas para derrotar a los emergentes Necrones. De camino a la batalla, Marneus Calgar inicia el Exterminatus de Malbede, pero permite que los Tau abandonen el planeta antes de que sea destruido.

969.M41 En el sistema Cando se informa de la aparición de la nave de plaga Terminus Est. La Plaga Zombi arrasa el sistema en los meses siguientes.

971.M41 El forajido orko Wazdakka Gutsmek elabora un plan para crear un portal interestelar en la disformidad. Su intención es recorrer la galaxia de un lado a otro en su moto personalizada matando a todo lo que se encuentre a su paso.

975.M41 El Devorador de Almas Skarbrand se materializa en el mundo fortaleza cadiano de Lutoris Epsilon. Su ira infecta a la guarnición y pronto las fortificaciones quedan teñidas con la sangre de los Guardias Imperiales que, enloquecidos, se matan entre ellos presos de un ansia de sangre.

985.M41 Los rumores que circulan por las subcolonias de Cathoria II aluden a unos guerreros sombríos que saquean bandas y familias. Se descubren armas eldars rotas. El rumor llega hasta los niveles superiores de la colmena y una fuerza punitiva formada por varios cientos de guerreros de la guardia personal del comandante es enviada para que se enfrente a los invasores escurridizos. Ninguno de los hombres regresa con vida.

989.M41 El ¡Waaagh! Snagrod irrumpe en el sector Loki, culminando en un asalto devastador al mundo de Rynn que deja al Capítulo de los Puños Carmesíes maltrecho y debilitado.



995.M41 Las unidades de flota tau atacan el mundo santuario Esperanza de Ghola.

992.M41 Incursores procedentes del Mundo Astronave de Ulthwé atacan las instalaciones cadianas en Aurent, siendo derrotadas finalmente gracias a la genialidad del Gobernador Ursarkar Creed.

993.M41 Los Ultramarines sofocan la rebelión del mundo industrial de Ichar IV, solo para descubrir que se hallan al frente de una defensa desesperada contra la Flota Enjambre Kraken. Además, el Mundo Astronave eldar de Iyanden es saqueado por efectivos de la misma Flota Kraken. Dos capítulos de los Marines Espaciales, los Cuchillas del Emperador y los Lamentadores son aniquilados y cientos de mundos imperiales resultan destruidos antes de que la incursión sea mitigada.

995.M41 Piratas de los Corsarios Rojos capturan el crucero de los Lobos Espaciales Lobo de Fenris.

138997.M41 Los tentáculos de la Flota Enjambre Leviathan atacan el punto débil del Imperio provocando una franja de destrucción a su paso por Segmentum Tempestus, Última y Solar.

221997.M41 El mundo imperial de Limnos IV es invadido por Orkos bajo el mando de Ghazghkull Thraka y Nazdreg. Belial, Señor del Ala de Muerte de los Ángeles Oscuros, defiende el planeta hasta la llegada de refuerzos y el fin de la amenaza orka.

509997.M41 Tropas de los capítulos de Ultramarines y Mortificadores se defienden frente al ataque de la Flota Enjambre Leviathan en el mundo de Tarsis Ultra. Los defensores aplastan esta ramificación con una plaga biológica, pero el resto de la Flota Enjambre Leviathan permanece imperturbable.

601997.M41 El Comisario Yarrick y el Señor de la Guerra Ghazghkull acaban finalmente enfrentándose en el campo de batalla de Golgotha. Yarrick es capturado, pero en última instancia es liberado por Ghazghkull, ya que el Señor de la Guerra está planeando invadir Armageddon una vez más y quiere un buen combate.

622997.M41 Incursores eldars oscuros masacran a los refugiados golgothianos en la luna de Jagdor.

977997.M41 El Imperio Tau inicia una tercera fase de expansión. Capturan varios mundos imperiales en la Franja Este y no muestran señales de detenerse.

757998.M41 Ghazghkull regresa a Armageddon al frente de un enorme ¡Waaagh! para enfrentarse a los comandantes imperiales y enseñarles lo que ha aprendido de la invasión anterior. Por este motivo ha reclutado a un número de tropas aún mayor en esta nueva batalla por Armageddon. Tras varios meses de asedio, Ghazghkull se aburre cuando el combate alcanza un punto muerto y abandona a sus generales para que sigan el combate mientras él inicia la conquista de nuevos mundos. Después de conocer la partida del Señor de la Guerra Orko, el Comisario Yarrick se une a una cruzada de Templarios Negros para dar fin a la amenaza de Ghazghkull.

718999.M41 La Flota Enjambre Leviathan invade el imperio orko del sistema Octavius. Se desencadena la guerra entre los Tiránidos y los pieles verdes y no hay visos de que vaya a acabarse. Falta por ver si el vencedor emerge más fuerte que nunca y resulta una amenaza aún mayor para el Imperio.

975999.M41 La luz del Astronomicón se debilita. Se pierde el contacto con Ultima Macharia y es intermitente en Macragge y Cypra Mundi.

978999.M41 Incursores eldars oscuros dejan inoperativos los amarraderos de la Flota Imperial de Bakka.

980999.M41 Una enorme flota de Marines Espaciales del Caos bajo el mando de Huron Blackheart emerge del Torbellino para asediar los sistemas de Chogoris, Kaelas y Sessec.

982999.M41 El Gran Despertar. Una onda de actividad psíquica pasa a través del Imperio despertando los poderes psíquicos dormidos de los psíquicos latentes. La reacción resultante crea fisuras en la realidad innumerables y un millar de mundos se pierden fruto de las incursiones demoníacas.

986999.M41 Los tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus descubren fallos en los mecanismos del Trono Dorado que son incapaces de reparar.



987999.M41 Las incursiones de Necrones atacan el sistema de Cypra Segentus, la primera actividad de este tipo se halla a 2.000 años luz de Terra.

989999.M41 La 3ª Compañía de Ultramarines libera el sistema Lagan del Imperio Tau.

990999.M41 Eldars procedentes de los mundos astronave de Biel Tan y Saim Hann devastan mundos imperiales y orkos que rodean el sistema Octavius con la intención de negar los recursos biológicos de la Flota Enjambre Leviathan.

992999.M41 La Noche de las Mil Rebeliones. Los levantamientos y la discordia se extienden a un gran número de planetas a lo largo del Imperio, incluidos los mundos supuestamente seguros de Enceladus, Darkhold y Minisotira; se pierde el contacto con una franja grande de Segmentum Pacificus.

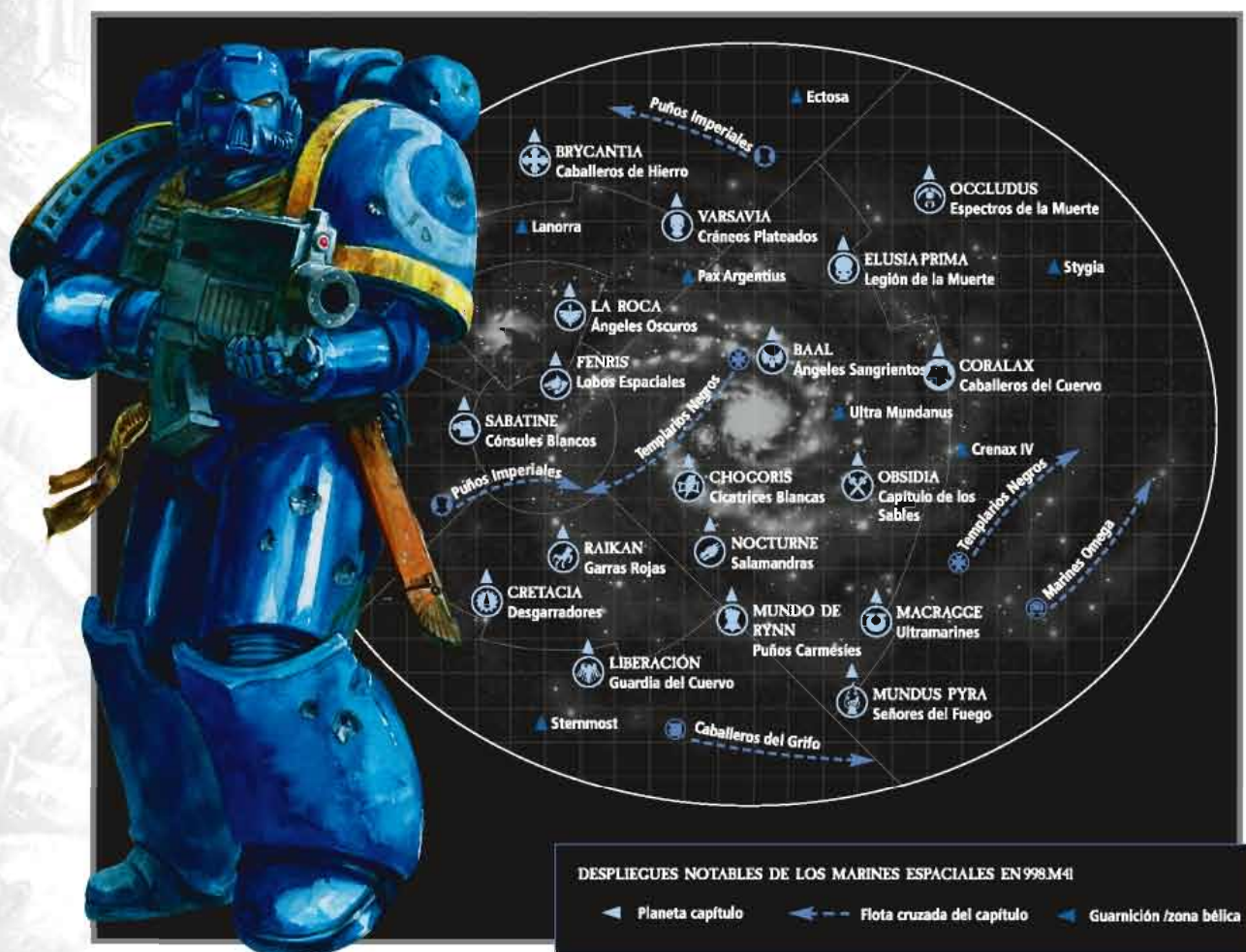
995999.M41 El Señor de la Guerra Abaddon emprende su 13ª Cruzada Negra. Los ejércitos del Caos invaden Cadia y muchos de sus mundos circundantes. Las fuerzas imperiales contraatacan, pero las fuerzas de los Dioses Oscuros no parecen tener fin.





MARINES ESPACIALES

Son el Adeptus Astartes, los Ángeles de la Muerte, los Salvadores de la humanidad.



El Adeptus Astartes está formado por los guerreros humanos más poderosos de la Humanidad. En muchos aspectos no pueden considerarse realmente humanos, sino seres sobrehumanos gracias a la manipulación genética, un entrenamiento riguroso y los rigores de una disciplina estricta. Los Marines Espaciales son la personificación de la voluntad del Emperador y con el rugir de sus bólteres llevan la muerte a los enemigos de la Humanidad; su presencia en la batalla suele significar la diferencia entre la vida y la muerte. Son los Ángeles de la Muerte y nadie puede interponerse en su camino.

Los Marines Espaciales están organizados en ejércitos independientes denominados capítulos, de los que más de un millar están repartidos por la galaxia. Cada capítulo dispone de sus propias naves, uniformes heráldicos, identidad y tradiciones. A diferencia de otras formaciones militares del Imperio, un capítulo de Marines Espaciales es totalmente autosuficiente y cuenta con sus propias forjas, naves e instalaciones de apoyo.

La mayoría de capítulos funcionan desde un planeta capítulo, un mundo dentro del Imperio controlado y gobernado por los Marines Espaciales que han situado una base allí. Algunos capítulos no están relacionados con ningún planeta; su base de operaciones puede ser una flota espacial inmensa, un asteroide orbital o una estación espacial. Algunos capítulos de Marines Espaciales gobiernan planetas, sistemas o incluso subsectores, así que pueden considerarse como gobernadores o mariscales de guerra.

Todos los Marines Espaciales de un capítulo pertenecen a un culto guerrero. Los cultos guerreros preservan tradiciones y prácticas que se remontan a los inicios del reinado del Emperador. Los Marines Espaciales de un capítulo son hermanos espirituales y hermanos de armas. Esta existencia dual como guerreros físicos y espirituales es lo que convierte a los Marines Espaciales en unos guerreros tan entregados y resueltos.

Aunque tan solo hay un Marine Espacial por cada planeta del Imperio, son suficientes para desempeñar su tarea. Las habilidades sobrehumanas de los Marines Espaciales les permiten luchar con una tenacidad que va más allá de la capacidad de un hombre común y, además, disparan sus bólteres con una precisión mortífera con la que consiguen derribar y vencer a sus enemigos. Los hermanos de batalla del Adeptus Astartes no pueden descansar detrás de muros o fortificaciones (esto lo dejan para la Guardia Imperial). La doctrina de combate de los Marines Espaciales consiste en buscar, atacar y asegurar; en sus manos recaen los asaltos más peligrosos y cruciales, el liderazgo de incursiones relámpago tras las líneas enemigas, la consolidación de posiciones vitales y el aniquilamiento de los señores de la guerra enemigos para dejar sus ejércitos sin líderes.

ASALTO ORBITAL

El ataque de los Marines Espaciales suele estar precedido por la llegada de cápsulas de desembarco (cápsulas blindadas lanzadas desde una órbita próxima a una velocidad imposible de ser rastreada o interceptada. Gracias a las coordenadas suministradas por los exploradores marines espaciales, las cápsulas de desembarco despliegan a una escuadra tras otra en el núcleo de las tropas enemigas.

Mientras las escuadras tácticas, de asalto y devastadoras se ocupan de asegurar la cabeza de playa inicial, las cañoneras Thunderhawk descienden en picado sobre el campo de batalla desplegando tanques Predators o Land Raiders en la batalla. Prácticamente infranqueables gracias a su armadura de exterminador, los Marines Espaciales veteranos se teleportan a sus objetivos clave y trituran a los soldados enemigos con el fuego de sus cañones de asalto y destrozán tanques con sus puños de combate.

Estas ofensivas suelen durar solo unas horas, pues pocos ejércitos pueden contener la furia de los Marines Espaciales en ataque. En las raras ocasiones en las que los combates llevan días o semanas, los Marines Espaciales se lanzan al asalto con valor y determinación, atacando al enemigo con toda la potencia de sus bólteres, espadas sierras y cañones láser, enfrentándose a situaciones a las que los guerreros inferiores se habrían rendido sin esperanza. Solo cuando el enemigo ha sido abatido y queda amontonado en pilas de cadáveres que tapan el suelo y el área está asegurada, los Marines Espaciales continúan su marcha.

Puede que sea necesario ejecutar uno, dos o una docena de ataques para que obtengan la victoria en la campaña, pero ésta nunca se pone en duda. Mientras a un Marine Espacial le quede un aliento de vida, seguirá luchando y, si sigue luchando, el triunfo estará a su alcance. Media compañía de cincuenta Marines Espaciales basta para acabar con una rebelión de miles, y un capítulo formado por miles de hermanos de batalla puede decidir el destino de un subsector entero. Muchos enemigos han subestimado la determinación brutal y el valor del Adeptus Astartes, pero ninguno ha sobrevivido para repetir ese grave error.

Cuando consiguen la victoria, los Marines Espaciales permanecen en el planeta hasta la llegada de unidades de refuerzo de la Guardia Imperial y las fuerzas de defensa locales. Una vez se ha asegurado la zona de batalla, los Marines Espaciales se embarcan una vez más en una nueva campaña. Son los salvadores del Imperio, con una fe inquebrantable y refinados en el crisol de la guerra. Para estos héroes no puede haber descanso, tan solo una eternidad de batallas en nombre del Emperador.









I



II



III



IV



V



VI



VII



VIII



IX



X

**ORGANIZACIÓN DE LA SEGUNDA
COMPAÑÍA DE BATALLA ULTRAMARINE**

Capitán Sicarius, Señor de la Guardia
Capellán

- 1 escuadra de mando
- 6 escuadras tácticas
- 2 escuadras de asalto
- 2 escuadras de devastadores
- 2 dreadnoughts

CAPÍTULOS DE LOS MARINES ESPACIALES

Un millar de baluartes de fuerza y valor, luchando por la supervivencia de la humanidad.



Marine táctico,
2ª Compañía de Ultramarines



Hombros con símbolos de
la escuadra y del capítulo



Estandarte del capítulo
de los Ultramarines

ULTRAMARINES

Primera Fundación

Los Ultramarines son los Marines Espaciales más ejemplares, los más puros y nobles de todos los del Adeptus Astartes. Fue el primarca fundador de los Ultramarines, Roboute Guilliman, el que estableció el Codex Astartes, el tomo augusto que sirvió de base para los capítulos de Marines Espaciales. Son muchos los que afirman que los Ultramarines son los herederos legítimos, no solo de Guilliman, sino del propio Emperador.

"Somos los Ultramarines, los hijos de Guilliman. Mientras nos quede un aliento de vida, resistiremos. Mientras resistamos, lucharemos. Mientras luchemos, prevaleceremos. Nada escapará a nuestra ira".

Marcus Calgar,
Maestro del Capítulo de Ultramarines



Marine táctico,
3ª Compañía de los
Ángeles Sangrientos



Marine de asalto
Compañía de la Muerte de
los Ángeles Sangrientos

ÁNGELES SANGRIENTOS

Primera Fundación

Los Ángeles Sangrientos luchan por alcanzar la perfección absoluta a todos los niveles. Perfeccionan constantemente su disciplina marcial en sus largas y vigorosas vidas, y sus rituales y doctrinas son tan intachables que resultan maravillosos de contemplar. A pesar de su nobleza aparente, los Ángeles Sangrientos están profundamente dañados, ya que tienen la maldición de la sangre, un defecto latente que inevitablemente despierta toda su locura y rabia de combate. Es el legado de su primarca, Sanguinius, que ha condenado a los Ángeles Sangrientos al temor y recelo de aquellos a quienes protegen.



Cazador Gris,
2ª Compañía de Lobos Espaciales



Garra Sangrienta,
2ª Compañía de
Lobos Espaciales

LOBOS ESPACIALES

Primera Fundación

Su apariencia y pensamiento fieros son consecuencia de su herencia genética y lo que convierte a los Lobos Espaciales en los Marines Espaciales más feroces de todos. También son los menos ortodoxos, ya que han abandonado el Codex Astartes para seguir las enseñanzas de su propio primarca.

Los Lobos Espaciales tienen poca paciencia con las supersticiones serviles de otros hombres y prefieren las tradiciones de guerrero ancestral que profesan en su planeta natal de Fenris. Allí se les anima a realizar grandes hazañas merecedoras de una canción, apelando al Emperador para que observe a los vivos y juzgue a los muertos.

PUÑOS IMPERIALES

Primera Fundación



Los Puños Imperiales han ganado honores de batalla contra muchas razas alienígenas y han sido instrumentales para mantener la cohesión del Imperio en sus momentos más difíciles. También desempeñaron un papel fundamental en la defensa del Palacio del Emperador durante los días oscuros de la Herejía de Horus.

ÁNGELES OSCUROS

Primera Fundación



Los Ángeles Oscuros se cuentan entre los primeros capítulos de Marines Espaciales, y así han actuado desde el principio. El suyo es un capítulo glorioso, con tradiciones y rituales que se remontan a los orígenes del Imperio.

SALAMANDRAS

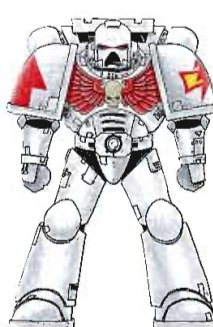
Primera Fundación



Nacidos de la oscuridad y el fuego, los hermanos de batalla del Capítulo de los Salamandras son tenaces hasta el límite, negándose a abandonar la batalla incluso cuando otros Marines Espaciales lo harían.

CICATRICES BLANCAS

Primera Fundación



Los Cicatrices Blancas son los maestros probados de las técnicas de reconocimiento y de los ataques relámpago. Son cazadores e incursores sin parangón en las fuerzas del Imperio.

DESGARRADORES

Segunda Fundación (Sucesores de los Ángeles Sangrientos)



Los Desgarradores sufren una terrible rabia de combate que los obliga a lanzarse al combate en combate cuerpo para conseguir la victoria gracias a su habilidad con la espada sierra y el puño de combate. Su rabia de combate es tan exacerbada que muchas otras fuerzas del Imperio son cautas a la hora de reclutar sus servicios y solo lo hacen en las condiciones más adversas.

PUÑOS CARMESÍES

Segunda Fundación (Sucesores de los Puños Imperiales)



Los Puños Carmesíes son un capítulo al borde de la extinción. Aún así, continúan luchando, soportando los golpes de un destino cruel con un estoicismo que se ha convertido en una leyenda en todo el Imperio.

CRÁNEOS PLATEADOS

Fundación desconocida



Los Cráneos Plateados creen que el Emperador guía sus pasos. Solo se dirigen a la batalla cuando un presagio los requiere, luchando con un valor que ha obtenido el reconocimiento en todo el Imperio.

TEMPLARIOS NEGROS

Segunda Fundación (Sucesores de los Puños Imperiales)



Los fanáticos Templarios Negros no pertenecen a ningún planeta capítulo. Se trata de un capítulo con base en una flota y dividido en muchas cruzadas. Los Templarios Negros han modificado el Codex Astartes y cada cruzada está liderada por un mariscal cuya compañía se ha organizado especialmente para cumplir un objetivo particular.



ASALTO A BLACK REACH

Dos meses después de la invasión del ¡Waaagh! Zanzag, llegó la salvación a Black Reach. En la Colmena Ghospora, los atacantes orkos y los defensores imperiales fijaron la mirada hacia el cielo mientras el crucero de asalto de los Ultramarines *La Venganza de Valin* inició su bombardeo. Desde órbita se sucedieron una tras otra las detonaciones de plasma, que explotaron entre las líneas orkas con la furia de un sol que estallaba. Los Orkos cayeron a miles, reducidos a cenizas por el ataque. Miles de ellos cayeron derribados por la onda expansiva y sus karros de guerra y buggies rodaron tambaleándose hasta el olvido mientras la tierra se estremecía y rugía bajo los cañones del crucero de asalto. Antes de que los ecos de las explosiones se extinguieran del todo, las cápsulas de desembarco chocaron en la tierra llena de cráteres mientras sus cascos emitían destellos rojizos tras el choque. La Segunda Compañía de Ultramarines había llegado y con ellos el Juicio Final.

Cinco mil, diez mil y quizás incluso veinte mil Orkos cayeron bajo la ira de los Ultramarines aquel día; y cuando se narraban los acontecimientos de aquel día en Black Reach, su número aumentaba cada vez. Los Orkos lucharon con toda la furia de su raza, pero los Ultramarines lucharon como héroes. Ni una vez vacilaron aunque el enemigo los superaba doscientas veces o más en número. Con la ayuda del bólter y la espada sierra, dieron buena cuenta de los pieles verdes que había en los muros de Ghospora, pero seguían llegando más Orkos. Con cañones láser y misiles destruyeron karros de guerra y pizotea-

dores, pero seguían llegando más Orkos. Diez mil hombres inferiores no podían haber esperado imponerse sobre la marea de rabia que emergió ante los muros de Ghospora aquel día, pero los Ultramarines se mantuvieron firmes. Dispararon hasta que se quedaron sin munición y, aun así, se lanzaron sobre los Orkos con espadas y puños de combate, desafiando a la adversidad.

Allá donde los Orkos amenazaban con causar problemas o donde un kaudillo reunía a su guerreros, allí podía encontrarse al Capitán Sicarius. Ninguna espada se tiñó más de sangre que la de Sicarius porque el capitán se enfrentó a la furia de los Orkos con un valor incomparable. Sicarius y su séquito se abrieron paso a través de las líneas de los pieles verdes cercenando cabezas y brazos mientras con la mirada buscaban al señor de la guerra orko que lideraba este ¡Waaagh! conquistador.

Allí, finalmente, en la brecha abierta en los muros de Ghospora, Sicarius encontró a su presa. Con la ayuda de los exterminadores de la escuadra Helios a su izquierda y el imparable dreadnought manejado por el Hermano Ultraxes a su derecha, el capitán de los Ultramarines se lanzó a la batalla con la escolta de Zanzag. Solo uno de ellos saldría victorioso de aquel combate terrible, el mismo que dictaría el destino final de Black Reach y de todos sus habitantes.

DREADNOUGHTS MARINES ESPACIALES

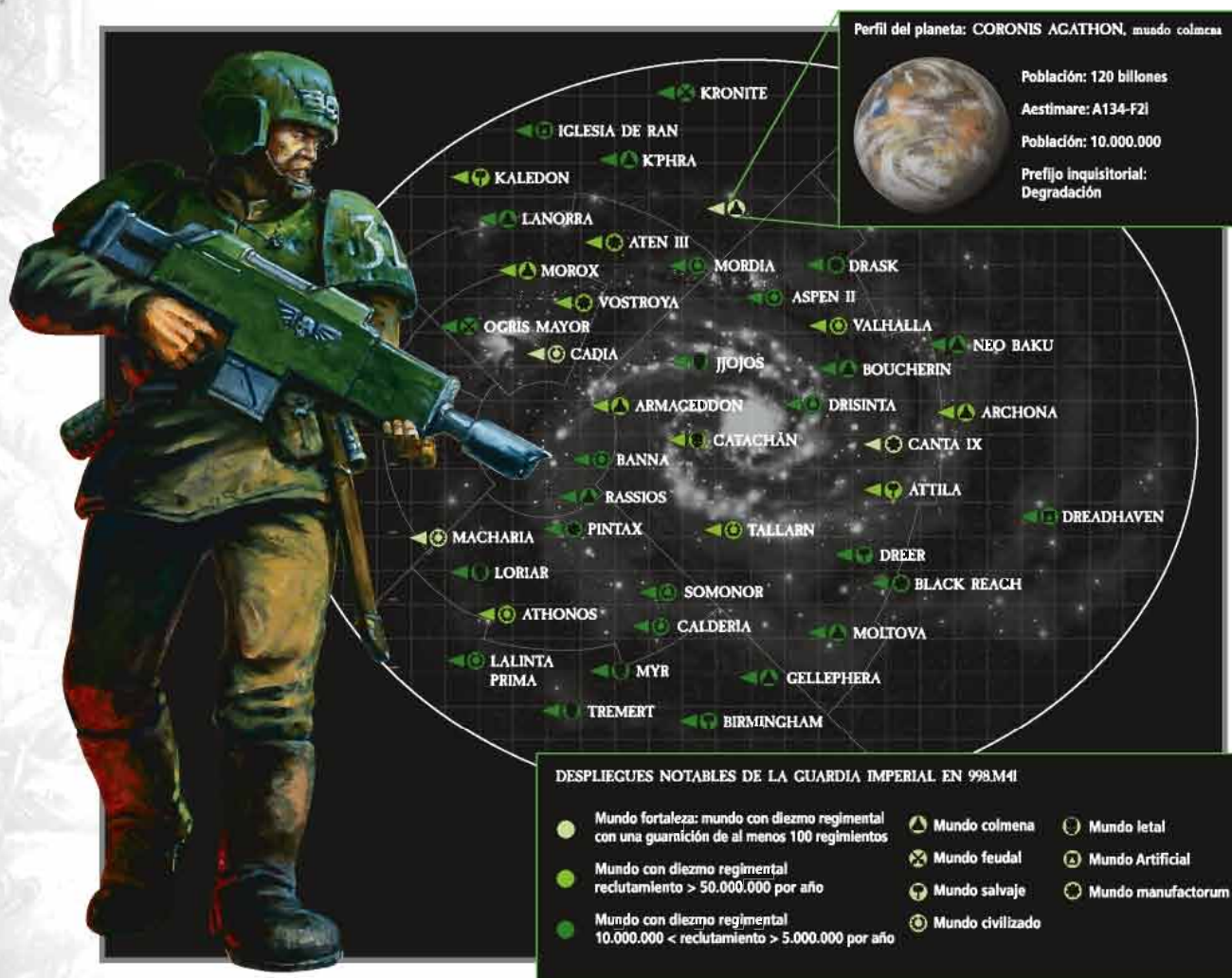
Cuando un Marine Espacial sufre una herida mortal que ni siquiera su físico puede resistir, su cuerpo es retirado del campo de batalla con reverencia. La mayoría muere rápidamente a causa de sus heridas o recibe la misericordia del Emperador de manos de uno de los apotecarios del capítulo. Pero los Marines más poderosos que han caído en el campo de batalla, aquellos en los que aún brilla la chispa de la vida y el honor en sus maltrechos cuerpos, son preservados del descanso final. Para este tipo de hombres, la batalla aún no ha acabado. Su habilidad, su sabiduría y su espíritu de combate deben continuar para servir al Emperador, incluso aunque deban hacerlo bajo otra apariencia. En estos casos, el cuerpo paralizado del héroe se instala en el interior de un sarcófago blindado y sus sentidos debilitados se unen a los implantes de fibra eléctrica. De este modo, abandonan su frágil cuerpo mortal para convertirse en algo mayor y más difícil: un dreadnought.

Un dreadnought es una máquina de combate realmente impresionante que pesa varias toneladas y alcanza una altura dos o tres veces mayor que la de un hombre. Cuando el dreadnought se lanza al combate, los disparos salpican como la lluvia su casco de adamantio y cerámica. De sus armas surgen unos rugidos enfebrecidos mientras con sus inmensos puños de metal destroza a todos los que se interponen en su camino.



GUARDIA IMPERIAL

La Conquistadora, la Imparable, el Martillo del Emperador.



La Guardia Imperial es la defensa principal y más numerosa de la Humanidad. Es el Martillo del Emperador y la componen billones y billones de soldados divididos en millones de regimientos. Incluso el Departamento Munitorum desconoce el número de tropas bajo su mandato, ya que el número de víctimas continuo y la llegada de nuevos reclutas puede elevarse a millones en un solo día. Con barreras atronadoras y andanadas de fuego de cañón láser, los ataques de la Guardia Imperial llegan en oleadas interminables hasta que en última instancia consiguen la victoria. Es la guerra en su estado más puro, en la que los soldados individuales son irrelevantes y únicamente la entereza de innumerables soldados olvidados decide el destino de un mundo.

Un guerrero de la Guardia Imperial nunca puede poseer la habilidad en batalla de un Marine Espacial, pero como hay millones de guerreros de la Guardia Imperial por cada Marine Espacial, son tropas prescindibles si su pérdida sirve para conseguir el objetivo más pequeño o si se les destina a llevar a cabo la más desesperada de las defensas. Así como

los Marines Espaciales suponen un golpe con precisión quirúrgica, atacando con precisión y rapidez, la avalancha de la Guardia Imperial presta sus fuerzas para efectuar un martillazo, enorme e imparable. Su doctrina se basa en entrenar a sus soldados para levantarse fuerte y decididamente cuando se enfrentan al enemigo.

REGIMIENTOS DE LA GUARDIA IMPERIAL

Cada mundo del Imperio está obligado a reclutar regimientos de la Guardia Imperial que se envían a toda la galaxia para dirigir guerras interminables en nombre del Emperador. El tamaño de estos regimientos no es fijo; como depende de la población existente en el planeta en el que son reclutados, el número de hombres de un regimiento nuevo oscila entre cientos y decenas de miles de hombres. Las tropas se consideran a sí mismas pertenecientes a su regimiento, que consiste en camaradas del mismo planeta, que hablan el mismo dialecto y que practican las mismas costumbres.

Muchos regimientos de la Guardia Imperial se reclutan de los entornos urbanos salvajes de los mundos colmena, como los de Moltova, Armageddon o Coronis Agathon, planetas donde la familia o la guerra basada en un colectivo son endémicas. Estas tropas están endurecidas por la lucha mucho antes de integrarse en la Guardia Imperial y se consideran la mejor materia prima para un regimiento; aunque las ejecuciones sumarias y los linchamientos están a la orden del día para imponer un poco de disciplina en estas tropas.

Entre los planetas favoritos para reclutar tropas de la Guardia Imperial destacan Kaledon, Shodrax y Kanak, mundos salvajes o medievales en los que se desarrollan las castas de guerreros y hermandades marciales. A los reclutas primitivos se les recomienda que sigan utilizando sus prácticas nativas como cortar cabezas, arrancar el cuero cabelludo y otras parecidas. Estas costumbres son perfectamente aceptables por el espíritu de batalla que despiertan en las tropas y por el miedo que infunden en el enemigo. Estos guerreros deben entrenarse en el uso de herramientas modernas de guerra, aunque las armas empleadas por la Guardia Imperial son deliberadamente sencillas y duraderas para asegurar que incluso los guerreros humanos más primitivos puedan manejarlas y mantenerlas.

Cuando se ha organizado un regimiento, es enviado a su destino y, a menudo, suele recibir más entrenamiento de camino. Aunque los regimientos normalmente se envían al núcleo del conflicto, ocasionalmente también se les asigna a un mundo que bordea una zona de guerra, para reforzar las defensas de un puesto avanzado y para proporcionar a los guardias imperiales más novatos una visión del enemigo. A veces, un regimiento es enviado a un mundo recién conquistado o liberado, lo que inevitablemente provoca

conflictos con focos de resistencia persistentes. También ocurre a menudo que la nueva guarnición se encuentra consolidando el control de todo un planeta con poco más que una zona de desembarco inicial. Este suele ser el bautismo de fuego de las tropas, que conlleva el endurecimiento de la unidad o la muerte certera de las tropas en la cabeza de playa.

LAS ARMAS DE GUERRA

Los regimientos de la Guardia Imperial varían enormemente en toda la galaxia y engloban a tropas de infantería disciplinadas, una caballería gloriosa, una artillería temible y tanques y máquinas de guerra estremecedoras. Todos los regimientos de la Guardia Imperial tienen una composición uniforme que no incluye nunca artillería pesada, mientras que los regimientos de artillería solo contendrán ese tipo de armas. Por este motivo, un ejército de la Guardia Imperial alcanza su potencial máximo cuando está formado por varios regimientos. Se trata de un procedimiento organizado deliberadamente para evitar una rebelión a gran escala (una de las muchas dolorosas lecciones que el Imperio ha aprendido en los oscuros días de la Herejía de Horus).

La cruel verdad es que el hombre es la divisa más barata de las que dispone el Imperio. Los comandantes de la Guardia Imperial sacrifican las vidas de sus hombres despreocupadamente con tal de obtener la victoria, del mismo modo que otros ejércitos desperdician munición. La Guardia Imperial obtiene las victorias sangrientas gracias a la aplicación de todas sus fuerzas. Aunque lenta, puede suministrar tropas de infantería prácticamente inagotables, apoyadas por vehículos blindados y artillería. Su estrategia es el desgaste y son pocos los enemigos que pueden soportar su poderosa aparición.



REGIMIENTOS DE LA GUARDIA IMPERIAL

Los héroes anónimos que viven y mueren para que el Imperio pueda resistir.



TROPAS DE CHOQUE DE CADIA

Cadia ha sido siempre un mundo fortaleza encargado de proteger un estrecho corredor del espacio denominado la Puerta de Cadia, el único paso seguro entre los mundos demonio del Ojo del Terror y la Tierra. Cadia es, por tanto, uno de los planetas más importantes estratégicamente de la galaxia y su defensa es vital para la supervivencia del Imperio. Como resultado, Cadia es una fortaleza en cualquier caso. Toda su población está destinada a la vida militar. La tasa de nacimiento y la tasa de reclutamiento son prácticamente la misma, y la tasa de mortalidad también es muy alta.

Los regimientos de Cadia se despliegan rápidamente, gozan de una moral excelente y de una lealtad inquebrantable. Tal es el heroísmo que los cadianos muestran, que incluso los Marines Espaciales sobrehumanos mantienen a estos guardias como aliados importantes. Los comandantes de Cadia creen que es la disciplina la que hace a los buenos soldados. Aunque este punto de vista es quizá un poco limitado, resulta imposible discutir ante los impresionantes honores conseguidos por el alto mando de Cadia y reconocidos por un agradecido Imperio. La reputación de los cadianos es tan buena que muchos otros regimientos utilizan el mismo modelo de equipo, aunque estilos específicos de combate y credos de regimientos pueden diferir.



TROPAS DE JUNGLA DE CATACHÁN

El planeta Catachán es un mundo letal en el que clima, animales y plantas son hostiles para la Humanidad. En Catachán, la supervivencia diaria requiere una habilidad y corajes inimaginables en otros mundos. No sorprende en absoluto que los hombres que componen los regimientos de Catachán sean guerreros fuertes, ingeniosos e inflexibles, tan mortíferos a distancia con el mortero y el cañón láser que en emboscadas con el rifle láser y el lanzallamas.

En la jungla, los guerreros de Catachán son insuperables. Cada uno de ellos equivale a cinco hombres de cualquier otro regimiento y las habilidades aprendidas en la jungla se adaptan fácilmente a otras zonas bélicas. La mayoría de los guerreros de Catachán afirman que incluso el enfrentamiento militar más suicida no es equiparable a un día en las junglas letales de su planeta natal. Este entusiasmo suele interpretarse como bravuconería por los guardias imperiales de otros regimientos. Lo que es innegable es que las Tropas de Jungla de Catachán son los soldados más decididos y valerosos de la Guardia Imperial, ya sean asignados a una guarnición rutinaria o para efectuar un asalto desesperado a una fortaleza inexpugnable.

GUARDIA DE HIERRO DE MORDIA

La Guardia de Hierro de Mordia está formada por soldados soberbiamente entrenados y equipados procedentes de un mundo inmerso en una noche perpetua y maldito con las atenciones del Caos. En batalla, La Guardia de Hierro presenta un bloque sólido de tropas bien formadas, de uniformes vivos que se enfrenta al enemigo con disparos precisos tras un muro de bayonetas.



INCURSORES DEL DESIERTO DE TALLARN

Las tropas de Tallarn son expertas en la guerra de guerrillas, evasivos y oportunistas. Son especialmente famosos por sus escuadrones de Sentinels y sus tropas de reconocimiento. Los incursores del desierto son jinetes expertos y suelen usar sus bestias para moverse por el campo de batalla, o para cargar en el fragor del combate, allí donde pueden demostrar su habilidad con los cuchillos o las lanzas de caza.



TROPAS ÁRTICAS DE VALHALLA

Los regimientos organizados en las ciudades colmena heladas de Valhalla tienen una reputación formidable como guerreros de un valor inquebrantable en defensa. Normalmente, el único modo de capturar terreno a los guerreros de Valhalla es aniquilándolos a todos. En ataque, los guerreros de Valhalla combinan las barreras de artillería con innumerables oleadas de asalto de la infantería; son muy pocos los enemigos que pueden resistir esta táctica.



LEGIÓN DE ACERO DE ARMAGEDDON

Al ser una unidad totalmente móvil gracias a sus transportes Chimeras, la Legión de Acero es capaz de superar las líneas enemigas con formaciones de infantería rápida. Estas tropas son reclutadas de las grandes colmenas industriales de Armageddon, un hecho que justifica la brutalidad que caracteriza a las tropas de la Legión de Acero.



RATAS DE TÚNEL ATHONIANAS

Por el gobierno de Athonos rivalizan una docena de familias. El combate resultante se libra en las calles y alcantarillas de los jardines hidropónicos y alcanza niveles brutales e interminables. Así es el lugar donde se recluta a las Ratas de Túnel Athonianas. Son maestros en el combate urbano y se cuentan entre los guerreros más determinados en combate cuerpo a cuerpo de la Guardia Imperial.



PRIMEROS NACIDOS VOSTROYANOS

Los regimientos de Vostroya están formados por los primogénitos de cada familia del planeta. Las armas y armaduras de los regimientos de Primeros Nacidos proceden directamente de los clamorosos manufacturums de su planeta natal cubierto por las nieblas. Cada arma es una herencia familiar, pasada de primogénito a primogénito y cuyo valor es mucho mayor que el del guerrero que la lleva.



KORPS DE LA MUERTE DE KRIEG

Krieg se echó a perder cuando la rebelión condujo a una campaña de 500 años de purga atómica. Los Korps de la Muerte ahora buscan compensar su antigua herejía martirizándose a la causa imperial. Los Korps de la Muerte luchan sin temor a la muerte, destruyendo a sus enemigos en batallas de desgaste, sin retirarse o rendirse jamás mientras exista la posibilidad de victoria.



CAZADORES DE KALÉDON

Los complejos clanes de guerreros de Kaledon suponen un lugar de reclutamiento valioso para la Guardia Imperial y contribuyen a formar a varios de los regimientos más resistentes y disciplinados del Imperio. Cada regimiento procede de un único clan y los regimientos de Kaledon luchan inevitablemente para demostrar su superioridad sobre un regimiento reclutado de un clan diferente.



LA OFENSIVA DE KIELDAR

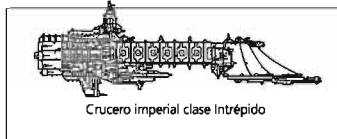
Una rebelión aplastada sistemáticamente bajo el peso de la Guardia Imperial.

La rebelión de Kieldar de 956.M41 se inició con una declaración de independencia y el rechazo flagrante del credo imperial. Poco después, todos los que suponían una amenaza para el recién independizado mundo fortaleza, incluidos los representantes de la Eclesiarquía y los consejeros militares de la cercana Cadia, fueron ejecutados.

DÍAS 1 a 7

Tres intentos de asegurar puntos de desembarco en el continente septentrional son derrotados. El cuarto atrae al enemigo desde la cabeza de playa.

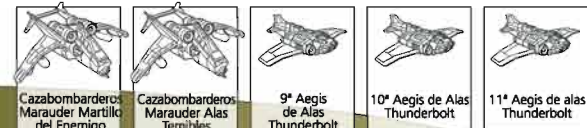
Bajas infligidas: moderadas
Bajas recibidas: graves



DÍA 18

Asalto Blitzkrieg sobre la línea de defensa exterior. Los cazas Thunderbolt proporcionan cobertura aérea.

Bajas infligidas estimadas: cuantiosas
Bajas recibidas por la infantería: ligeras
Bajas recibidas por los vehículos de combate: moderadas



CONTROL TÁCTICO

Los comandantes de regimiento de la Guardia Imperial suelen liderar a sus hombres desde el frente: para imponer la disciplina y servir de ejemplo a los soldados comunes. Por el contrario, los oficiales que supervisan las estrategias del grupo de batalla son demasiado valiosos para exponerse a los teatros de operación volátiles. Un alto comandante de este tipo dirige los bombardeos, afianzamientos y asaltos de sus innumerables soldados desde la seguridad relativa de un búnker clase Proteus o una astronave en órbita. Allí un grupo de servidores y astrópatas lo mantienen al corriente del desarrollo de la batalla y un comisario general siempre vigilante se asegura de que sus deberes se cumplen correctamente y sin mostrar el menor atisbo de debilidad.



EL LEMAN RUSS

El Leman Russ es el tanque de batalla principal de la Guardia Imperial. Con el transcurso de los siglos, su diseño ha sufrido una serie de cambios fundamentales en la construcción e incluso en la apariencia, pero la capacidad del vehículo ha cambiado muy poco. La construcción fuerte del Leman Russ ha desafiado el paso del tiempo y ha demostrado una y otra vez que puede ocasionar daños graves. No existe otro tanque (humano o alienígena) capaz de desafiar su potencia de fuego. Al mismo tiempo, el diseño sólido y duradero del Leman Russ le permite soportar una gran variedad de entornos hostiles, así como modificaciones de campo realizadas por su experta tripulación y por los equipos de reparación.



14ª Ligera de Cadia



9ª Mecanizada de Cadia



56ª de Recon. de Athanos



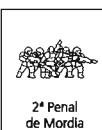
37ª Pesada de Cadia



38ª de Cadia



211ª de Cadia



2ª Penal de Mordia



133ª de Mordia

DÍAS 20-24

Las tropas de reconocimiento son destruidas durante el corte de las líneas de suministro enemigas. Los informes recogen que los guardias imperiales capturados han sido sacrificados en un ritual.

Bajas infligidas estimadas: ligeras
Bajas recibidas: cuantiosas
Impacto estratégico: cuantioso



4ª de Artillería Vostroyana



9ª de Artillería de Cadia



34ª de Cadia



8ª de Cadia



4ª de Cadia



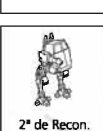
11ª de Artillería de K'phrani



Compañía Superpesada "Dios del Trueno"



77ª de Recon. de Cadia



2ª de Recon. Vostroyana



11ª de Artillería de Mordia



7ª de Artillería de Cadia



Ogretes imperiales "Cabezashuecos"



8ª de Cadia



4ª de Cadia



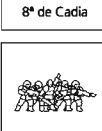
"Niveladores" de Rassiosan



18ª de Catáchán



1ª de Bannan



Infantería "Ligera" de Rassiosan



2ª de Vostroya

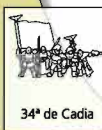
DÍAS 25 a 40

Las fuerzas operantes Viento Férreo y Martillo de Hierro se han sumergido en unos asedios pírricos de ciudades y trincheras enemigas. El objetivo de la misión es que las fuerzas operantes sufran bajas lentamente para evitar que los refuerzos enemigos lleguen a su fortaleza. Se informa de la presencia de demonios, pero no es verificado independientemente.

Bajas infligidas estimadas: moderadas
Bajas recibidas: moderadas (estimadas en 70.000)



2ª de Cadia



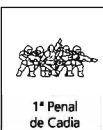
34ª de Cadia



101ª de Cadia



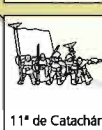
89ª de Cadia



1ª Penal de Cadia



10ª de Catáchán



11ª de Catáchán



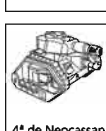
12ª de Catáchán



Cazadores de Harakon



1ª de Paragon



4ª de Neocassan



9ª de Neocassan



2ª de Cadia



2ª de Recon. de Catáchán

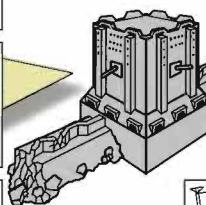


3ª de Recon. de Cadia

DÍAS 41 A 63

Marcha por el flanco: victoria inesperada de la fuerza operante Viento Férreo que permite el ataque al bastión Krokox de los agitadores renegados del Caos. La fuerza operante Viento Férreo avanza hacia posiciones enemigas en Darkridge.

Bajas infligidas estimadas: ligeras
Bajas recibidas: cuantiosas
Bajas en marcha forzada: moderadas



34ª de Cadia



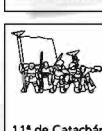
101ª de Cadia



"Segadores" de Harakon



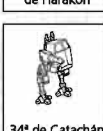
10ª de Catáchán



11ª de Catáchán



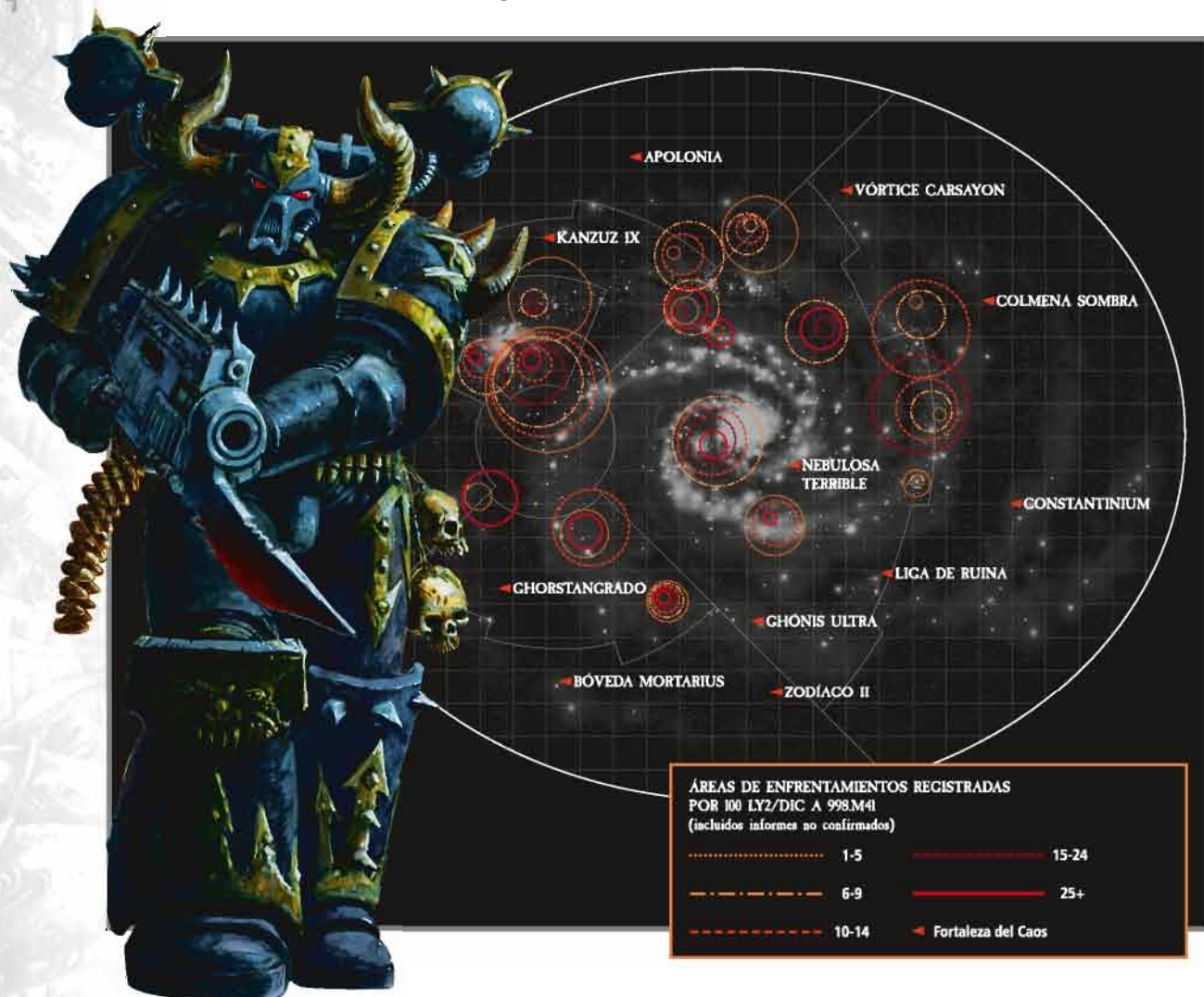
9ª de Neocassan



34ª de Catáchán

MARINES ESPACIALES DEL CAOS

Bárbaros crueles, señores despiadados: traidores todos.



Los Marines Espaciales del Caos luchan por la gloria, por adulación, por la alegría de la batalla, por el poder terrenal y la libertad espiritual; y también por razones demasiado oscuras para que los fieles las entiendan. Los Marines Espaciales del Caos fueron antaño los mayores defensores del Imperio, pero en la actualidad se han convertido en guerreros mortíferos inclinados hacia la anarquía y la destrucción. Solo atienden a sus propios deseos y los dioses de la disformidad les garantizan el poder necesario para llevar a cabo sus ambiciones depravadas. Un guerrero de los Dioses del Caos solo profesa lealtad a alguien que es más poderoso que él.

Los Marines Espaciales del Caos son guerreros formidables gracias a la manipulación genética, equipados con servoarmaduras y que empuñan armas forjadas con tecnología humana pero que han sido bendecidas con un patrocinio demoníaco. Junto a su habilidad en combate y su gran potencia física, los Marines Espaciales del Caos han recibido la bendición de los Dioses Oscuros, además de muchas otras habilidades ultraterrenas y mutaciones extrañas.

TRAIDORES Y RENEGADOS

La historia del Imperio está plagada de guerras y en ocasiones los Marines Espaciales han dejado de servir al Emperador y se han consagrado a los Dioses del Caos. Esta traición provocó una serie de eventos cataclísmicos durante el nacimiento del Imperio que se conocen como la Herejía de Horus. Legiones enteras de Marines Espaciales, decenas de miles de Marines, traicionaron al Emperador. Desde entonces, las Legiones Traidoras se han dividido en cientos de grupos. Además de estos guerreros, Marines Espaciales individuales, escuadras, compañías y capítulos enteros se han convertido en renegados y han jurado lealtad al Caos. Estos son los enemigos que más detesta el Emperador porque se trata de traidores que juraron cumplir unos votos de lealtad, pero que volvieron la espalda a sus deberes. Los señores del Caos son los guerreros más poderosos, capaces de mantener unidas a coaliciones de fuerzas dispares durante el tiempo suficiente para esclavizar y destruir mundos.

GUARIDAS OCULTAS

En el centro del Imperio se encuentra el cenagal cambiante de la tormenta de disformidad del Ojo del Terror. En este lugar, las astronaves no pueden avanzar cruzando las energías cambiantes de la disformidad y, por este motivo, en el interior del Ojo del Terror se hallan las mayores fortalezas del Caos, a salvo del castigo imperial gracias al poder de sus maestros oscuros. Pero el Ojo del Terror es también una prisión, ya que sus energías tempestuosas atrapan en su interior a los Marines Espaciales del Caos.

El tiempo fluye de forma extraña en el interior del Ojo del Terror. Mientras en el universo material transcurre un mes o un día, el equivalente en el Ojo del Terror es de una hora o un siglo debido a las fisuras en la disformidad. Los Marines Espaciales del Caos surgen del interior en incursiones esporádicas cuando las corrientes de energía lo permiten, e irrumpen en mundos y sistemas estelares antes de regresar a sus fortalezas. De vez en cuando, el Ojo del Terror se abre totalmente permitiendo que multitud de hordas del Caos se desborden en incursiones devastadoras denominadas cruzadas negras.

Los renegados del Caos y las Legiones Traidoras no solo habitan en el Ojo del Terror, sino también en el interior de otras tormentas de disformidad como El Torbellino o el Pozo de Sombras. Las partidas del Caos acechan a su presa en el espacio libre entre sectores imperiales a bordo de naves, ocultas en bases lunares y en el interior de pecios a la deriva; no hay un objetivo que escape al alcance de los Marines Espaciales del Caos o un mundo que no haya percibido su llegada.

GUERREROS MORTÍFEROS

Los Marines Espaciales del Caos están altamente entrenados y motivados por la ambición, la codicia y la gloria. Muchos disponen de décadas, siglos o incluso milenios de experiencia en combate, obtenida después de participar en batallas innumerables plagadas de cadáveres. Todos los Marines Espaciales del Caos son muy hábiles en el manejo de armas y combates variados. Las escuadras de armas pesadas se denominan aniquiladores del Caos, ya que despliegan ráfagas de fuego mientras las escuadras de rapaxes del Caos equipadas con retrorreactores se lanzan en picado sobre sus enemigos. Los guerreros más temibles y experimentados avanzan ataviados con sus arcaicas armaduras de exterminador. Algunos renegados dedican sus vidas a un solo dios y a un solo propósito: doblegar a la Humanidad para mayor gloria de su patrón. De entre estos guerreros destacan los bersérkeres de Khorne, caracterizados por una gran ansia de batalla y por lanzarse sobre sus enemigos blandiendo pistolas y hachas sierra, y los Marines de Plaga de Nurgle, dedicados a extender la pestilencia y putrefacción por donde pasan.

Algunos Marines Espaciales permiten que los demonios posean sus cuerpos, exhibiendo poderes destructivos de la disformidad que al final consumen a su huésped igual que a sus enemigos. Los misteriosos arrasadores han realizado pactos extraños con los Poderes Ruinosos y son capaces de transformar sus cuerpos en armas vivientes. Estos guerreros luchan junto a máquinas de guerra que han batallado durante siglos; tanques de batalla con iconos del Caos incrustados, dreadnoughts psicopáticos y Profanadores poseídos por demonios. Estas son las fuerzas de los Marines Espaciales del Caos, la condena de la Humanidad.



LA CAÍDA DE VILAMUS

La banda de piratas de Marines Espaciales renegados conocida como los Corsarios Rojos efectúa incursiones con regularidad en el Imperio desde su guarida en la tormenta de disformidad denominada El Torbellino. La mayoría de estos ataques son contra naves, pero también hay algunas incursiones lideradas por el temido comandante Huron Blackheart que son mucho más osadas; la caída de Vilamus fue uno de estos ataques. En los últimos años del 41º Milenio, Huron intentó robar una gran cantidad de semilla genética, el material genético puro que sus apotecarios necesitaban para crear más Marines Espaciales. Vilamus era la fortaleza monasterio del capítulo de los Marines

Espaciales Errantes. Era un objetivo formidable, protegido por los mejores guerreros del Imperio, equipado con escudos de energía para evitar la teleportación y con bastiones blindados armados con láseres capaces de alcanzar enemigos fuera de la órbita. La primera de estas defensas, los Marines Espaciales, fue relativamente sencilla de anular. En el transcurso de dos años, los Corsarios Rojos realizaron muchos más ataques en el sector, atrayendo a cada vez más Marines Errantes en patrullas y misiones para contrarrestar los ataques piratas. Finalmente, en Vilamus quedó únicamente una guarnición de 120 Marines Espaciales, apoyados por numerosos siervos del capítulo.



Veteranos de los Amos de la Noche

Huron atacó junto a varios guerreros de la Legión de los Amos de la Noche, famosa por sus emboscadas y tácticas de ataques furtivos. Los Amos de la Noche formaron una vanguardia. Tras desembarcar en el mundo a cubierto bajo una tormenta cósmica, se infiltraron en las defensas de Vilamus por los conductos de ventilación y los túneles de mantenimiento en los que no encontraron prácticamente ninguna defensa. Una vez en el interior de la fortaleza monasterio, inutilizaron el generatorum y destruyeron el campo de teleportación y los láseres de defensa.



El asalto de los exterminadores

Con los láseres de defensa fuera de juego, los cruceros y naves de asalto de Huron pudieron entrar en órbita baja. Desde allí, los exterminadores de Huron, guerreros con gran experiencia y equipados con armaduras pesadas, se teleportaron directamente a Vilamus. Su objetivo principal fueron los relés de potencia que regulan proporcionando energía a los bastiones de defensa. Una vez cortados, los exterminadores desviaron su ataque al apothecarion donde se hallaba la semilla genética del capítulo.

La victoria de Huron

Cuando las torretas de defensa automatizadas de Vilamus se quedaron sin energía y la guarnición de la fortaleza monasterio combatía a los exterminadores, Huron asestó el golpe definitivo. Lideró un asalto contra la capilla principal, que contenía muchos artefactos sagrados del capítulo. Los Marines Errantes tuvieron que dividirse para proteger su semilla genética y las reliquias de su capítulo y, de este modo, Huron y sus tropas los vencieron fácilmente. A continuación, Huron escapó con casi la totalidad de la semilla genética del capítulo, condenando así a los Marines Errantes a un lento fin.





LA MASACRE DE ANTECANIS

Quizás el mayor de todos los señores de la guerra del Caos sedientos de sangre sea Abaddon, Señor de la Guerra de la Legión Negra. Fue durante la 9ª Cruzada Negra cuando el mundo de Antecanis sintió toda su ira. Al inicio del 37º Milenio, Antecanis era un mundo colmena en efervescencia, con una población de decenas de billones. Su elemento de exportación principal era la gente y la mayoría de ella era enviada a trabajar en los muelles de Cancephalus o para abastecer de tripulación a las naves que se construían allí. Como sabía que los muelles de la Flota Imperial estaban muy bien defendidos, Abaddon decidió atacar su punto más vulnerable: el planeta del que procedían sus trabajadores. Sin el suministro de millones de obreros, las manufacturas y astilleros de Cancephalus quedarían silenciosos.

Abaddon prometió grandes riquezas e innumerables esclavos a sus guerreros, pactó con los enloquecidos Marines Espaciales de los Devoradores de Mundos, los recelosos Portadores de la Palabra, los renegados de la Purga, los Apóstoles de Minthras y docenas de bandas más pequeñas. El poder de la Legión Negra y sus aliados cayó sobre Antecanis en 165.M37. Dio comienzo una batalla espacial alrededor de las defensas orbitales, pero las cañoneras de defensa y las estaciones espaciales de la Flota Imperial poco pudieron hacer contra las barcasas de combate, los cruceros acorazados y los acorazados de la flota de Abaddon. Siete días después, las bombas de fusión y los torpedos de vórtice cayeron desde el cielo sobre las ciudadelas elevadas de las colmenas de Antecanis. Millones de seres humanos murieron por el ataque mientras las torres relucientes se derrumbaban por el bombardeo orbital. En medio de toda esta devastación, las naves de desembarco inundaron la superficie del planeta y liberaron a cientos de asesinos implacables.



Los lugartenientes y aliados de Abaddon se habían repartido el botín y cada uno atacaba un objetivo distinto. Abaddon concentró su ataque sobre la Colmena Monarc, la residencia del comandante imperial. En la vanguardia del ataque de Abaddon se hallaba Dhar'Leth, un príncipe demonio que había luchado por los Amos de la Noche durante la Herejía de Horus, pero que ahora había jurado lealtad al Señor de la Guerra. El asalto de Dhar'Leth fue implacable; durante dieciséis días, el Príncipe Demonio y sus guerreros de la Legión Negra arrasaron y aniquilaron todo cuanto hallaron a su paso en los niveles inferiores de la Colmena Monarc. Los refugiados que huían se contaban por decenas de millones y podían distinguirse columnas de esclavos de centenares de kilómetros que atravesaban los desiertos en dirección al punto donde había aterrizado la Legión Negra.

Cuando los Marines Espaciales del Caos atacaron, los astrópatas emitieron avisos de advertencia y peticiones de ayuda. Los Marines Espaciales del Capítulo de los Cráneos Plateados fueron los primeros en responder. Hostigaron a la flota del Caos efectuando ataques relámpago que dejaban a los guerreros en superficie sin apoyo orbital. Los Cráneos Plateados fueron los primeros en acudir mientras el Departamento Munitorum reunía fuerzas y organizaba regimientos para la guerra. Abaddon sabía que una vez que los ilimitados ejércitos del Emperador se enviaran en su busca, Antecanis se convertiría en un caldero de sangre del que no habría escape, así que resolvió concluir rápidamente el asedio a la Colmena Monarc.

Abaddon lideró el asalto final a la capital atacando con su escolta de exterminadores de la Legión Negra. Ésta masacró escuadras del Adeptus Arbites, pelotones enteros de tropas de defensa planetarias y a los Guardianes del Juramento, las tropas de elite que formaban la guardia personal del comandante. Los sacrificios de los defensores fueron en vano porque Abaddon solo necesitó dos días para abrir una brecha en la línea de defensa final e irrumpir en el santuario interior del comandante imperial. Con la Colmena Monarc bajo su control, Abaddon envió a sus fuerzas a matar o capturar a toda la población de la colmena que pudieran. Los que eran demasiado viejos o estaban demasiado enfermos para convertirse en esclavos del Señor de la Guerra fueron ejecutados, mientras que los millones restantes eran transportados a naves de transporte y de comerciantes que esperaban en órbita.

Cuando Abaddon se enteró de que los primeros transportes imperiales salían del espacio disforme, ordenó a sus lugartenientes que abandonasen Antecanis. Pero no avisó a sus aliados, sabiendo que se verían obligados a luchar y retrasarían la persecución imperial. Con las bodegas de sus naves abarrotadas del botín saqueado y de esclavos, Abaddon partió de Antecanis, no sin antes lanzar una docena de cabezas nucleares ciclónicas sobre las ruinas de la Colmena Monarc como un último gesto de desprecio. Abriéndose paso por el cordón de naves de los Cráneos Plateados, la Legión Negra se dirigió a su próximo objetivo.

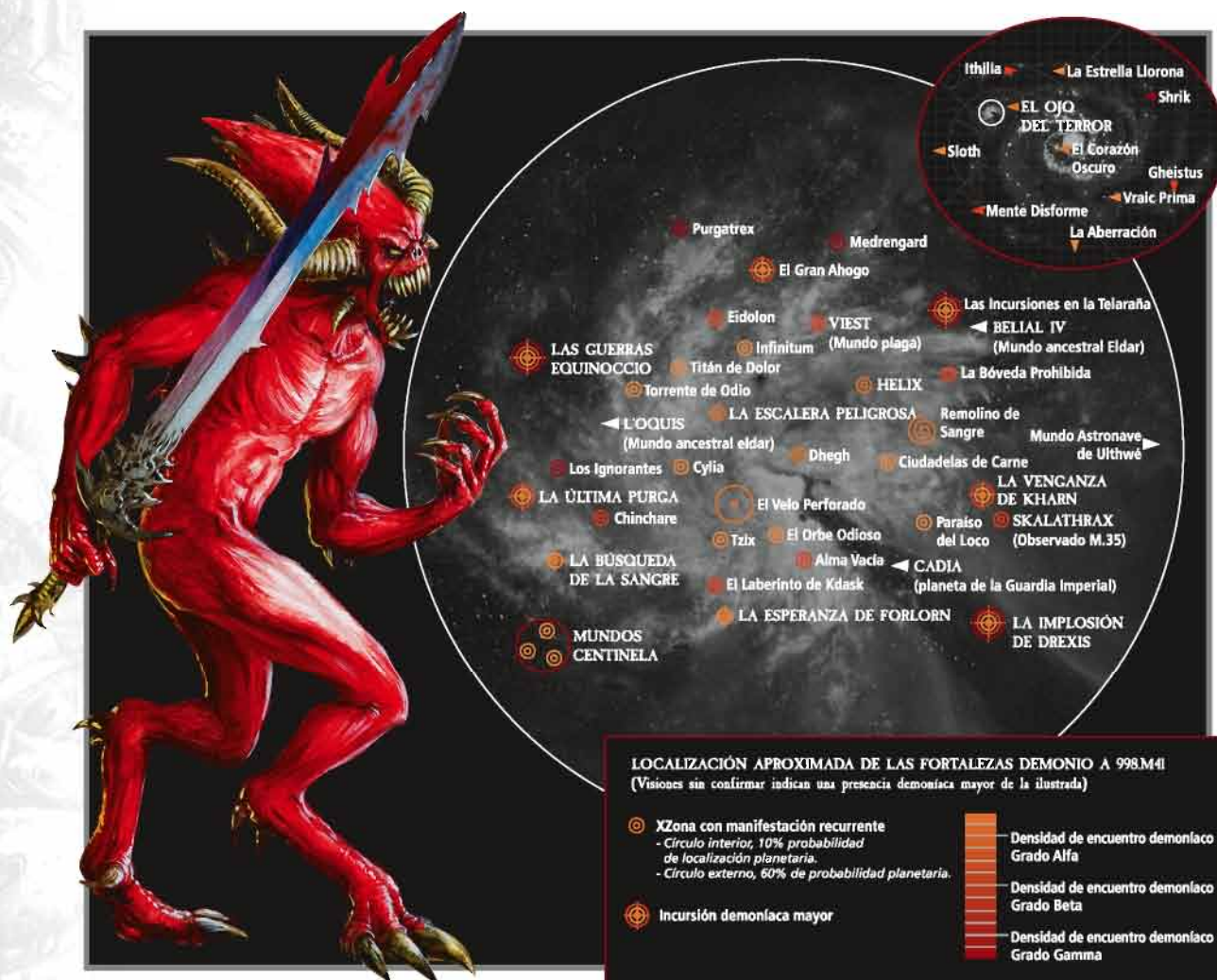
Los regimientos de la Guardia Imperial procedentes de Cadia, Lostak y Hubris II llegaron a Antecanis en las semanas y meses siguientes, y los Marines Espaciales del Caos que quedaron allí lucharon con determinación. Algunos escaparon del acoso imperial, otros lucharon en las últimas batallas, en las que primaban las masacres sangrientas por encima de la agudeza táctica. Como Abaddon había planeado, Cancephalus gradualmente cesó sus trabajos de construcción y en cuestión de un año fue incapaz de reparar ni siquiera las naves más pequeñas. Seguras de no sufrir el ataque de la Flota Imperial, las flotas de Abaddon se dedicaron a causar estragos en todo el sector.

Durante diecisiete años continuaron las batallas por la posesión de Antecanis, aunque el planeta nunca se recuperaría. Las ruinas de sus colmenas sobresalen amenazantes sobre los desiertos de ceniza como los esqueletos de bestias gargantuescas.



DEMONIOS DEL CAOS

Hijos de la disformidad, la condena que ha tomado forma, los hijos de la locura.



Los demonios son la destrucción personificada. Cuando un ejército demoníaco marcha, abunda la anarquía, la razón se desmorona y la matanza consume a planetas enteros. Todos temen a los Demonios de los Dioses del Caos porque su mera presencia puede alterar permanentemente la propia realidad.

La disformidad es una perversión de la dimensión material, un espejo sin fondo oculto por el delicado velo de la cordura. En la disformidad habitan terrores profanos formados por la más pura malevolencia y los propósitos más homicidas. Vigilan el mundo material desde otro plano existencial, en una búsqueda incansable de un punto débil en la barrera que separa ambos planos, para poder acceder al reino mortal. Estos habitantes viles son manifestaciones de todo lo que hay de retorcido y oscuro en la psique humana. Son el odio y la violencia, la codicia retorcida y la envidia perversa que han cobrado vida. Ocultos en el interior de las corrientes cambiantes de la disformidad, los demonios observan

los reinos de la Humanidad mientras sus almas arden con una sed eterna que solo puede saciarse con sangre y muerte. El deseo único del demonio es poseer y pervertir las acciones de los hombres. Aunque existen muchas facciones entre los demonios de la disformidad, a todos los une un propósito único: convertir el plano mortal en un patio de recreo para sus necesidades odiosas y para masacrar y castigar a toda criatura viva que encuentren a su paso.

ASALTO DEMONÍACO

Hay muchos modos en los que un demonio puede invadir la realidad. El regalo psíquico es el más común de los métodos de entrada, ya que atraviesa los muros finos de la razón y permite que asaltantes de otros mundos penetren el velo. Mientras atraviesan la disformidad, son muchas las tripulaciones imperiales que contemplan horrorizadas cómo los escudos protectores de su nave se derrumban y, cuando la nave finalmente emerge de las corrientes inconstantes

del immaterium, se llena de demonios en lugar de hombres. A veces un trauma estelar desgarró la esencia de la propia realidad dejando una lesión permanente por la que se desbordan invasiones demoníacas de tamaño inaudito. También existen planetas que han sido consumidos por el poder arcano, transformados en mundos demoníacos que desafían la razón para repetir mejor los caprichos de sus señores locos. Sea cual sea la causa, una vez abierta una fisura en la disformidad, los mundos próximos están prácticamente condenados.

LAS HUESTES

Los demonios son una extensión de la voluntad de su deidad paterna que se ha separado de los Poderes Ruinosos para convertirse en seres con consciencia de sí mismos. Cada demonio se asemeja a su vil progenitor, al menos en parte, y cuando las huestes marchan a la guerra lo hacen en una cabalgada chispeante de insensatez capaz de desenmarañar la mente de un hombre mortal. Los portadores de plaga son nauseabundos hasta lo inconcebible y se mueven pesadamente hacia sus enemigos soltando un cieno nocivo a su paso delirante mientras esparcen su catálogo monótono de enfermedades. Horrores iridiscentes parlotean y dan brincos, portando la mutación y la ruina con un júbilo histérico. Los desangradores acechan a sus presas y sus largas lenguas negras destellan alrededor de sus espadas forjadas en el infierno, dispuestos a reclamar más cráneos. No menos letales son las denominadas diablillas, doncellas retorcidas de Slaanesh, cuyos movimientos hipnóticos bastan para seducir a un hombre. Estas son las más comunes de las formas aborrecibles que pueden adoptar las huestes demoníacas, las más próximas a la comprensión de la Humanidad.

En las filas de tropas demoníacas pueden hallarse entidades mucho más exóticas y aterradoras. Cuando la fisura en el espacio se ha dilatado lo suficiente, la hueste de bestias de guerra atacará con criaturas poseedoras de una inteligencia

animal, pero de una fuerza atroz. Los mastines del tamaño de caballos y unas monturas demoníacas sinuosas corren junto a gigantes con armaduras de bronce y terrores que se lanzan en picado desde el cielo.

Pero en las filas de las legiones demoníacas las criaturas más poderosas son los grandes demonios. Estas monstruosidades epitomizan todo lo que es profano y se erigen amenazantes por encima del resto de sus servidores de pesadilla como unas torres depredadoras enormes. Un golpe de un gran demonio puede destrozar a un pelotón entero, triturar un tanque o incluso abrir una bóveda de duralium. Enfrentarse a un gran demonio supone arriesgarse a una eternidad de tortura y condena. Reforjan la realidad a su antojo. Bajo su mando, los ejércitos de demonios machacan y destruyen a las poblaciones de sistemas enteros.

LA GUERRA SIN FIN

Aunque los demonios pueden enviarse de regreso a la disformidad mediante una fuerza constante y una voluntad de acero, en última instancia, estas criaturas demoníacas grotescas solo pueden ralentizarse, nunca detenerse. La destrucción de una forma física demoníaca la hará desaparecer, pero no pondrá fin a su existencia. La presencia maléfica se irá rehaciendo en la disformidad, acunando su odio durante décadas largas y dolorosas. Cuando la criatura tenga la oportunidad de regresar al plano material, su venganza será sangrienta indefectiblemente. Y, lo que es peor, una vez abierta una brecha en el espacio que permita el paso de una hueste demoníaca, se convertirá en un punto débil de la realidad que podrá abrirse una y otra vez sin previo aviso. A medida que más y más individuos se interesan por la disformidad, aumentan la potencia y frecuencias de los asaltos demoníacos. Aunque el hombre común sabe poco de estos temas, los estudiosos de los demonios los consideran los mayores enemigos del hombre porque son la condena que viene de dentro.

LOS DIOSES DEL CAOS

KHORNE



Khorne es el Dios de la Sangre, el Dios de la Batalla, un dios cuyos bramidos de rabia insaciable resuenan a través del tiempo y el espacio. Khorne se sienta en un trono poderoso situado sobre un montón enorme de cráneos. Un mar de huesos rotos y astillados se extiende en todas direcciones; son los restos de todos los que han desafiado a sus muchos campeones.

NURGLE



Nurgle es el Gran Dios de la Putrefacción que preside toda corrupción física, el ciclo de putrefacción, renacimiento y morbosidad. La plaga y la entropía le atraen como una mosca se ve atraída por un cadáver en descomposición y, aunque adora sus plagas y demonios como un padre indulgente, su ira es realmente temible.

Tzeentch es el Gran Hechicero, el Dios de la magia y el maestro de la corriente temporal. Es el que cambia las cosas, el que dirige el destino del universo. Solo Tzeentch puede ver los caminos de los futuros potenciales entretejiéndose en el tiempo como hilos multicolores. Sus planes alcanzan vínculos temporales del pasado y los lleva a término durante siglos indecibles.

TZEENTCH



Slaanesh es el más joven de los Dioses del Caos y se le conoce como el Príncipe Oscuro. De todos los dioses oscuros, Slaanesh es el más divinamente bello. Es seductor como solo un inmortal puede serlo. Representa el paradigma del exceso en todos los aspectos terrenales y busca los mortales poseedores de belleza y atractivo.

SLAANESH



EL CATACLISMO DE GHEISTOS

En los primeros años del 41º Milenio, en el mundo agrícola de Gheistos, un obrero del matadero de unos doce años empezó a sufrir de dolores de cabeza crónicos. Aunque el supervisor del cuadrante lo había instruido acerca de los peligros que entrañaba ocultar lo profano, el joven era reticente a informar de sus migrañas a sus supervisores, o de la extraña voz que las acompañaba. Sabía demasiado bien que, si confesaba lo que la voz le había estado sugiriendo, lo expulsarían del complejo agrícola, quizás para siempre.

Un día, el joven fue llevado ante el supervisor por su jefe y recibió una severa paliza por no atender debidamente las máquinas de sangre. El chico, que se hallaba en medio de uno de sus horribles dolores de cabeza, pronunció una extraña maldición que ni siquiera él mismo entendió. Durante un momento, la realidad se combó y se dividió, y sus palabras se unieron en una nube de miles de moscas regordetas.

En cuestión de segundos los mortales fueron rodeados. Las moscas envolvieron al chico y lo elevaron del suelo. El jefe del joven se ahogó mientras docenas de cuerpos insectoides viscosos y erizados entraban por su boca y recorrían su garganta hasta llegar a sus pulmones. Presa del pánico, la víctima ni siquiera notó que las moscas tenían el rostro del chico, ni tampoco percibió que su zumbido enloquecedor era una plegaria a Nurgle. Con una

explosión ensordecedora de huesos, el peón se abrió como una flor sangrienta. Algo terrible empezó a surgir procedente del espacio disforme.

LA PESTE NEGRA

Los gritos balbuceantes procedentes del granero atrajeron a muchos de los obreros más mayores. Lo que encontraron fue un espectáculo repulsivo. Unos demonios gris verdoso salían a borbotones de lo que antes era el joven cantando incesantemente en un tono enloquecedor y una nube de moscas los rodeaba. Aunque la mayoría de los trabajadores dio media vuelta y salió huyendo, su destino quedó sellado. Cada uno de ellos había sido tocado por una mosca demonio y habían quedado infectados por la peste negra.

En cuestión de horas, las víctimas empezaron a pudrirse y unos ataques severos de tos no solo expulsaron una flema oscura, sino más moscas demonio. Regresaron a sus bloques habitáculo aterrorizados, extendiendo la peste negra, que se cobró una alta mortandad. Antes del amanecer, la mayoría del ganado del cuadrante había muerto a causa de la plaga y los trabajadores y sus familias eran unas simples parodias de sí mismos apestados por la enfermedad. Los soldados de a pie de Nurgle ya estaban dispuestos para la marcha.

UNA VENGANZA OSCURA

Debido a la vigilancia y a la eficiencia de una patrulla local de Arbitres, el complejo agrícola infectado se puso rápidamente en cuarentena. Centenares de tropas de defensa planetaria fueron llamados a combate ante la amenaza emergente, junto a un destacamento del Adepta Sororitas procedente de la guarnición local de la Ecclesiarquía. Finalmente, con fuego y fe, los soldados imperiales hicieron retroceder a los demonios y redujeron a cenizas la mayor parte del complejo afectado.

El Padre Nurgle no estaba complacido con este giro de los acontecimientos. Iracundo y con un gran deseo de venganza en su corazón fétido, Nurgle pidió a sus dioses hermanos que le ayudaran en su lucha contra los defensores advenedizos de Gheistos. Slaanesh declinó la petición sutilmente, mientras que el inescrutable Tzeentch simplemente lo ignoró, pero Khorne, el Dios de la Sangre, estaba satisfecho de formar parte en la matanza que Nurgle tenía en mente.

Combinando su poder, los dioses forzaron la fisura en la disformidad hasta que consiguieron abrir un portal destellante en las ruinas del complejo agrícola. Esta vez, los demonios que se desbordaron por la fisura en la disformidad aparecían a docenas, en lugar de uno o dos. Los desangradores, sedientos de sangre, marcharon hacia los barracones imperiales junto a pustulosos portadores de plaga y nurgletes canturreantes. A continuación, se desencadenó la peor matanza que Gheistos jamás había protagonizado y las trincheras eran de color rojo y negro por la sangre infectada. Pero todavía estaba por llegar el destino funesto que sufriría este planeta.





Con los agentes de la plaga sueltos, transcurrió poco tiempo hasta que la plaga negra volvió a apoderarse de Gheistos. Los gusanos se apiñaban por las calles cubiertas de sangre.

A salvo en su fortaleza-cúpula hermética, el gobernador planetario ordenó a su astrópata que enviara un himnario pidiendo ayuda. La suerte acompañó al gobernador porque el mensaje fue recibido por el capítulo de Marines Espaciales de los Espadas Vorpál.

El Adeptus Astartes atacó rápido como el rayo, pero fue demasiado tarde para la población. El planeta estaba plagado por la infección. La realidad brillaba y se dividió en docenas de localizaciones goteando materia pustulosa que se solidificaba convirtiéndose en más hijos del temido Nurgle. Y, lo que es peor, para asegurarse de que sus planes tuvieran éxito, el Padre de las Plagas había llegado a un acuerdo con Slaanesh.

A pesar de sus victorias iniciales, los Marines Espaciales se encontraron con una horda de proporciones aterradoras. La batalla continuó durante días y ambos bandos sufrieron graves pérdidas. A pesar del heroísmo de las tropas del Astartes y de la furia implacable de la hueste demoníaca, ninguno de los bandos consiguió cobrar ventaja.

LA AVALANCHA DE SANGRE

Khorne estaba furibundo porque Nurgle había pedido ayuda al voluble Slaanesh. En un ataque de rabia, el Dios de la Sangre blandió su espada legendaria y desgarró una profunda herida en el cielo que cubría Gheistos. Por la herida brotó un torrente de sangre hirviendo, una oleada de color carmesí que cayó sobre defensores y atacantes por igual. Solo los servidores de Khorne y el Adeptus Astartes se mantuvieron firmes.

El planeta antaño pacífico de Gheistos empezó a parecerse a un matadero a medida que llegaban más y más soldados de Khorne al planeta. Un granizo de cráneos cayó en picado desde unas nubes de color rojizo gritando su adoración por el Dios de la Sangre mientras se estrellaban contra el suelo. Los pocos nativos que sobrevivieron al diluvio enloquecieron con rapidez bajo esta descarga maldita, clavándose las uñas en los ojos llenos de horror y desesperación.

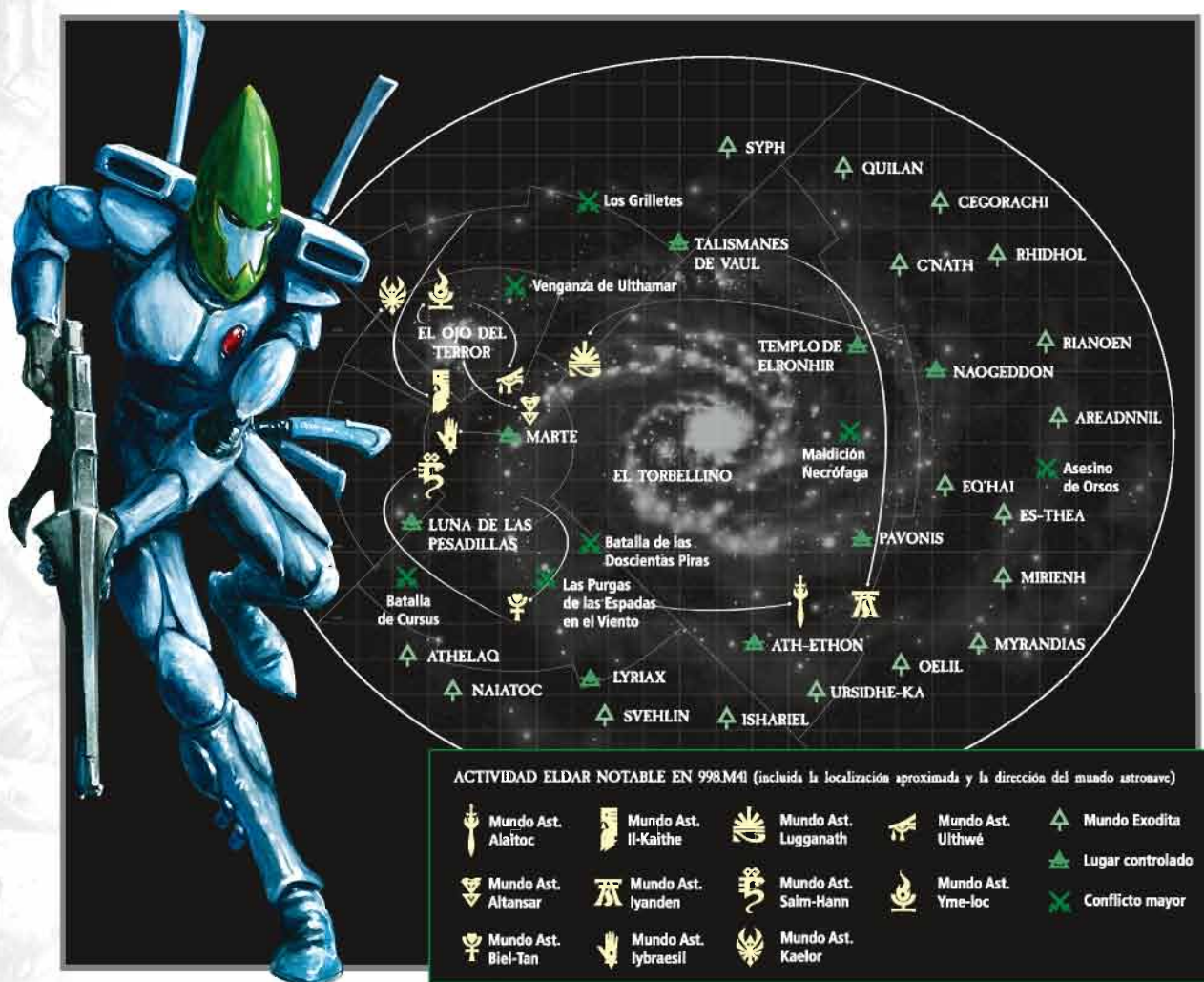
Los Marines Espaciales de los Espadas Vorpál sufrieron pérdidas cuantiosas a un ritmo insostenible, por lo que tuvieron que pedir refuerzos. Tres semanas más tarde, los Caballeros Grises, unos cazadores de demonios inigualables, añadieron su poder y experiencia a la batalla que azotaba Gheistos. Los demonios de Khorne empezaron a perder terreno y su furia de sangre se marchitó bajo las llamas de la furia de los Caballeros Grises.

Aunque finalmente habían logrado erradicar la presencia demoníaca en Gheistos, el planeta estaba contaminado más allá de toda esperanza y a los Inquisidores del Ordo Malleus no les quedó otra opción que declarar un Exterminatus. A petición de la Inquisición, los cruceros de asalto de los Caballeros Grises arrasaron el planeta con una descarga de torpedos ciclónicos.

Aunque solo habían transcurrido unos meses desde que se abriese la fisura en la disformidad, Gheistos ya no existía. Nurgle estaba muy disgustado porque le habían negado una tierra donde alimentar a su nueva plaga, y tanto Khorne como Slaanesh sintieron que les habían arrebatado la victoria. Tzeentch, el Gran Conspirador, observó cómo sus hermanos dioses luchaban y discutían entre sí y, después, sonrió.

LOS ELDARS

Los dueños del destino, Señores del Vacío Superior, los Primeros entre las Estrellas.



Sutiles y misteriosos, los Eldars son alienígenas enigmáticos poseedores de una habilidad increíble. Mucho antes de que los ancestros de la Humanidad se arrastrasen desde la fría cuna de los mares de Terra, las constelaciones brillantes del imperio eldar ya se habían extendido por toda la galaxia. Los caprichos de los Eldars moldearon la historia y los mejores de su raza crearon mundos y congelaron soles.

Pero el orgullo de los Eldars fue también lo que provocó su destrucción. Su civilización fue asolada por un cataclismo terrible que marcó permanentemente los cielos. En la actualidad, la raza eldar está prácticamente extinta y los últimos fragmentos de su civilización desbaratada permanecen en lucha constante por la supervivencia.

Los Eldars son, a primera vista, similares físicamente a los humanos, aunque son mucho más esbeltos, poseen rasgos finos y una gracia etérea. Es en sus mentes extraordinarias donde verdaderamente radica la diferencia. La

mente de los Eldars es psíquica innatamente y posee una capacidad para la experiencia y un pensamiento que alcanza unos niveles de éxtasis totalmente impensables para un humano o un Tau. Este potencial para la alegría lo igualan su capacidad para sentir ira, su sed de sangre e incluso el odio. Ninguna criatura, ni siquiera un Eldar, puede saborear unos frutos tan ricos de un modo incontrolable y sin consecuencias. Para un Eldar, rendirse absolutamente ante sus deseos lo destruiría. Este fue el destino de los ancestrales eldars, cuyas depravaciones los condujeron al nacimiento de un dios cruel y obscuro y a la caída de la propia raza.

EL CAMINO VERDADERO

Desde los oscuros días de la Caída, los pocos Eldars que sobrevivieron emprendieron un camino diferente. Se convirtieron en aislacionistas y cautos en extremo, revoloteando como fantasmas en el interior de grandes ciudades espacia-

les denominadas mundos astronave. Temerosos de caer presos de la misma enfermedad espiritual que destruyó a sus antepasados, los Eldars practican una sola disciplina a la vez, excluyendo el resto. Su concentración es tan intensa que cada habilidad acaba convirtiéndose en un modo de vida, una esfera de experiencia que exploran en su totalidad antes de adoptar una senda diferente. En este sentido, los Eldars son maestros en una docena de facetas de su existencia durante sus vidas centenarias.

En los oscuros días del 41º Milenio, la senda más famosa es la del guerrero. Ésta a su vez está subdividida en varias facetas denominadas aspectos. Cada una de las facciones del guerrero está basada en un aspecto de Khaine, el dios eldar de la guerra, y cada templo tiene sus propias culturas, equipo y habilidades sobrenaturales. Los guerreros eldars son temidos en toda la galaxia, ya que ningún guerrero puede igualarlos en los aspectos del combate. La senda del guerrero es tan peligrosa para el alma como para el cuerpo, pues todas las ramificaciones de la senda del guerrero conducen al mismo lugar oscuro: una existencia crepuscular en la que el espíritu es incapaz de escapar de los vínculos que lo unen a su propia ira. Es allí donde habitan los exarcas, Eldars que se vieron atrapados para siempre en la senda del guerrero en un ciclo eterno de derramamiento de sangre y combate.

EL CAMINO DE LA VIOLENCIA

A pesar de todo lo que han perdido, los Eldars gozan de una tecnología tan avanzada que, a ojos de las razas menos civilizadas, incluso su milicia parece estar formada por maestros de una magia poderosa. Una fuerza eldar pequeña es capaz de destruir metódicamente a un ejército mucho mayor sin perder una sola gota de sangre eldar. Esto se debe en parte a la forma en que luchan los guerreros eldars. Las habilidades agudizadas de cada unidad encajan y complementan a las de sus camaradas, ejecutando acciones individuales en batalla en una sinfonía de destrucción. Los orquestadores de los esfuerzos bélicos eldars son los autarcas, aquellos guerreros que se han dedicado durante siglos al aspecto del templo eldar y nunca han sucumbido al destino funesto de los exarcas; y los videntes, que adivinan todos los futuros posibles para guiar mejor a su raza al éxito.

La infantería de elite de los ejércitos eldars, aunque integral para la supervivencia de su raza, es tan solo una faceta de una máquina mucho más grande. Marchan a la batalla a bordo de bípodos de guerra elegantes y en plataformas de artillería arcana capaces de desgarrar la realidad. Por encima de la hueste de guerra, se elevan las proas lisas de los tanques gravitatorios deslizándose grácilmente por el aire, proyectando sus siluetas distintivas sobre las fuerzas de ataque formadas por los guardianes. Las motocicletas a reacción equipadas con un gran número de armas circulan a toda velocidad por los flancos de la hueste eldar con destellos de color brillante. A la cabeza de los ejércitos eldars marchan los inmortales señores fénix y el incandescente avatar, la personificación del dios de la guerra. Aunque su número es escaso, con todo el boato y gloria, la gran hueste aún lleva la marca de la situación apremiante de los Eldars. Junto a la marcha de los guerreros fantasmales, los héroes muertos del ayer, a los que levantan de su descanso para que vuelvan a luchar otra vez. Las acciones de los Eldars se deben a que tienen que asegurar la supervivencia de su raza agonizante.

LA CAÍDA DE LOS ELDARS

Cuando llegó la condena de los Eldars, cobró una forma mucho más sutil y peligrosa que la de una guerra civil o una invasión alienígena. La búsqueda de la perfección en todos sus aspectos los condujo hacia un sendero de decadencia hasta que su sociedad se desplomó a causa de una enfermedad terrible del alma.

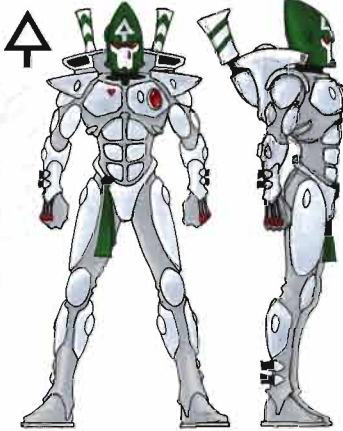
Algunos hicieron caso a los portentos que acechaban sus sueños y construyeron mundos astronave enormes en los que huyeron hacia la seguridad. Los más ambiciosos se lanzaron en búsqueda de la depravación. En poco tiempo, los hermanos se enfrentaban entre sí y unos asesinos sádicos acechaban en la sombra.

En medio del remolino de energía psíquica de los empiresos, la corrupción de los Eldars se hizo manifiesta. Pero los Eldars despertaron en la disformidad a un ser repugnante más allá de lo imaginable. Ninguna criatura nacida era tan terrible o perversa como Slaanesh, el Dios del Caos, la Sedienta, la personificación de la Caída de los Eldars.

Con un aullido de poder puro, Slaanesh emergió de la vida sobrenatural y una implosión psíquica desgarró el universo. El epicentro se hallaba en el centro de los reinos eldars, dejando un rastro de energía del Caos pura en su lugar. En lo que se tarda en tomar aliento, los Eldars habían quedado condenados, sabiendo además que su némesis había nacido y que los perseguiría durante el resto de la eternidad.



LA ÚLTIMA ESPERANZA



GUARDIANES

Los guardianes eldars no siguen la senda del guerrero o del vidente, sino que tomaron las armas para asegurarse la supervivencia de la raza. Como el nivel de la tecnología eldar es muy alto, igualmente son excelentes combatientes.



▲ Catapulta shuriken



AUTARCAS

Los autarcas son los comandantes de la hueste eldar, que destacan tanto en la estrategia como en combate personal. Su equipo procede del aspecto que han perfeccionado después de siglos de batallas.



▲ Variantes de yelmo de la Insurrección de Ilaaq.



◀ Armadura de vengadores implacables

▶ Estandarte del Santuario del Templo Afilado



▲ Catapulta shuriken de vengador

VENGADORES IMPLACABLES

Los vengadores implacables representan la senda de Khaela Mensha Khaine como guerrero noble y son los guerreros más comunes en los mundos astromarinos eldars.

Están armados con la mortífera catapulta shuriken, el arma que más caracteriza a los Eldars en la guerra. Las catapultas shuriken de los vengadores implacables son las mejores de su tipo y están tecnológicamente más avanzadas que las encomendadas a los guardianes.

ESCORPIONES ASESINOS

Son los guerreros más fuertes y violentos de la raza eldar. Son especialmente hábiles en terreno accidentado y acechan silenciosos para tender emboscadas a su presa. Los mandilásers de sus cascos disparan cargas de energía mortíferas, lo que hace de los escorpiones tropas de asalto especialistas muy temidas.



▲ Espada escorpión, modelo Oex



◀ Armadura de escorpión asesino

▶ La armadura del exarca escorpión asesino incorpora un sensor denominado "pinza de escorpión".

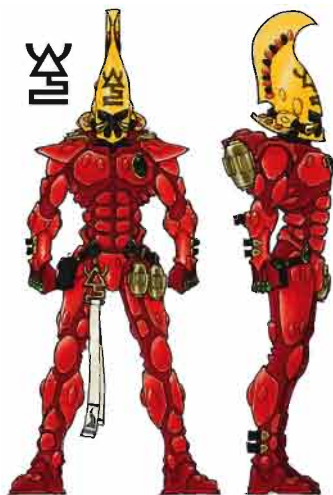


▲ Pistola shuriken



DRAGONES LLAMEANTES

Representan la destrucción que deja el paso del dios de la guerra eldar. Con unas armaduras del color de las llamas, están equipados con unos rifles de fusión que pueden reducir incluso el tanque más pesado a una pila de acero derretido. Los dragones llameantes son tropas muy agresivas y solo se detienen cuando han destruido totalmente a su enemigo. Si una escuadra de dragones llameantes se aproxima a una fortificación enemiga, pueden destruirla con los disparos de sus rifles de fusión o con una bomba de fusión.



▲ Armadura de dragón llameante

Armadura de exarca dragón llameante ➤

Rifle de fusión "pica ignea" ➤



Rifle igneo ▲ Banderín votivo

Yelmo de guerra de exarca, Batalla del Amanecer Sangriento ➤



ESPECTROS AULLANTES

Estas unidades suelen estar formadas por guerreras y se caracterizan por ser unas tropas rápidas y ágiles que destacan sobre todo en el combate cuerpo a cuerpo. Su nombre deriva de un espectro legendario cuyo nombre equivale a la muerte de quien lo oye. Las espectros aullantes emulan esta llamada usando los amplificadores psicósónicos de sus máscaras. Los que escuchan este grito psíquico sufren de una parálisis casi total, lo que los convierte en una presa fácil.



▲ Espada de energía de espectro aullante, Devastación Assyri

▼ Armadura de espectro aullante



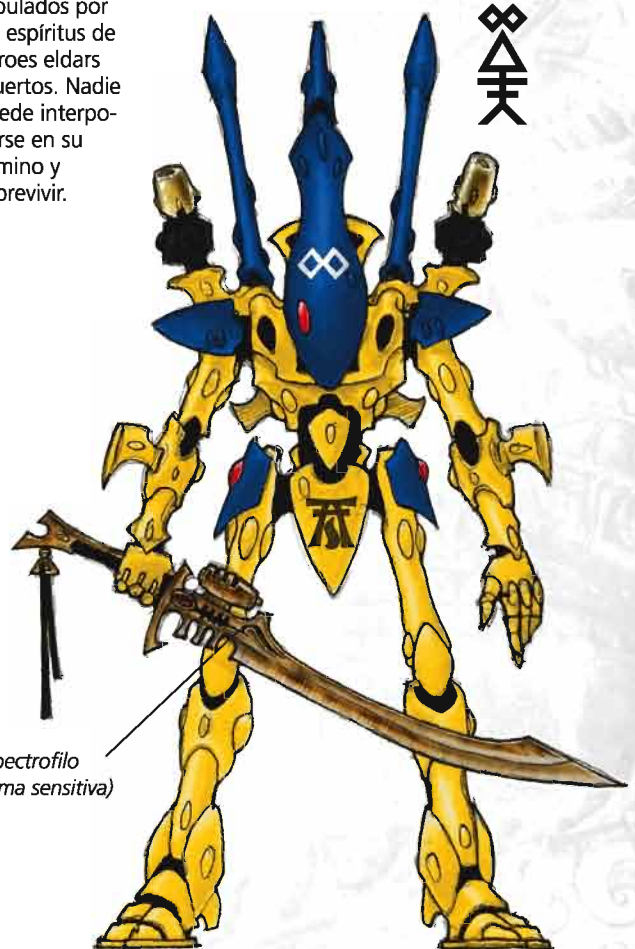
▲ Pistola shuriken

▼ Máscara de exarca "Grito-heg"



SEÑOR ESPECTRAL

Los imponentes "guerreros fantasma" eldars están tripulados por los espíritus de héroes eldars muertos. Nadie puede interponerse en su camino y sobrevivir.



Espectrofilo (arma sensitiva) ➤

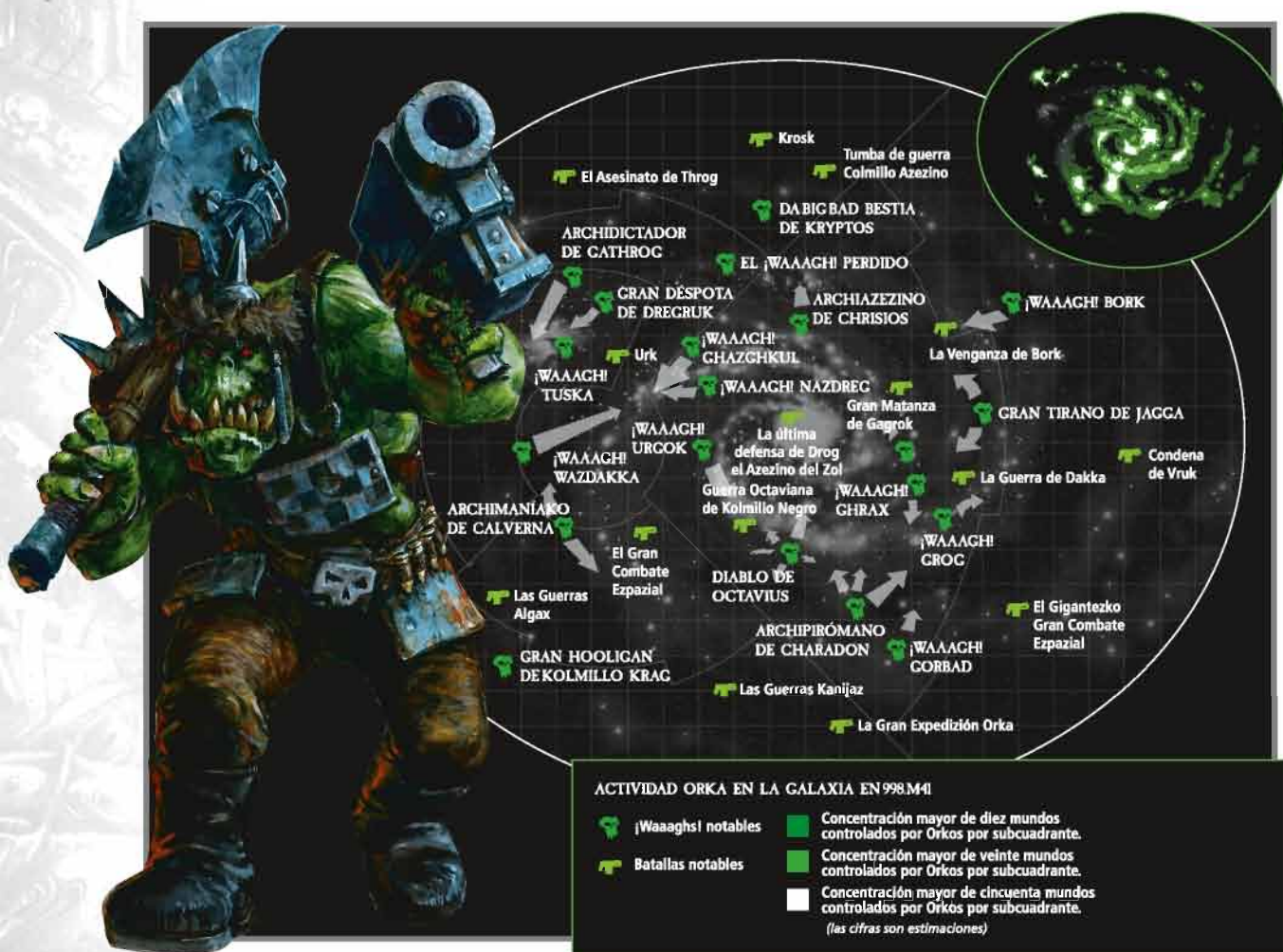


El Mundo Astronave de Lugganath, la Luz de los Soles Caídos



LOS ORKOS

La Bestia, los Salvajes de las Estrellas, la Marea Verde encolerizada.



Los Orkos son una raza bárbara y cruel que infesta la galaxia de un extremo al otro. De piel verde y temperamento violento, solo viven para luchar, matar y conquistar.

Los Orkos son criaturas enormes que tienen mucho más en común con un gran mono salvaje que con un hombre. Tienen músculos grandes y desarrollados que terminan en unas manos potentes con garras ideales para estrangular y destripar. Con sus largos colmillos abren y desgarran mientras emiten gruñidos en su idioma gutural y sus ojos porcinos brillan en las cuencas hundidas de su cráneos. La piel de un Orko es arrugada, correosa y está cubierta de marcas, cicatrices de batallas y colonias de gusanos parásitos.

Los Orkos prefieren vivir en medio de la suciedad y la miseria, guardando su energía para sus hazañas en batalla. Como son una raza numerosa, los Orkos nunca son vencidos del todo porque cuando un Orko muere libera miles de esporas que se asientan en lugares húmedos y oscuros hasta que maduran para convertirse en nuevos Orkos.

UNA CULTURA DE VIOLENCIA

Todos los pieles verdes son, por naturaleza, criaturas violentas, desde el guerrero orko más fornido al más enclenque de los esclavos gretchins. Los Orkos necesitan el conflicto igual que los seres humanos necesitan comer y beber. Y lo que es más extraño, aumentan de tamaño y se vuelven más poderosos cada vez que ejercen su dominación. Un Orko se siente verdaderamente feliz cuando está mutilando, quemando o matando.

Si alguna vez llegaron a unirse todas las partidas de guerra, clanes y tribus orkas, la galaxia se vería inundada por una espiral de violencia absurda. Pero la necesidad insaciable de batalla es su punto débil, además de su característica más importante. Con frecuencia, se lanzan en guerras sangrientas con los de su propia clase solo por la necesidad de batalla. De este modo, los Orkos establecen su propia jerarquía, ya que creen firmemente que la fuerza da el derecho. Los Orkos más grandes y beligerantes alcanzan el status de noble, jefe o incluso kaudillo, intimidando y robando a los más pequeños con total impuni-

dad. De igual modo, las tribus más poderosas absorben a las partidas de Orkos más pequeñas hasta convertirse en hordas ingentes que superan los centenares de miles de Orkos, o incluso millones.

EL GRAN ¡WAAAGH!

Las partidas y clanes orkos pasan la mayor parte del tiempo divididas y desorganizadas, luchando entre sí para asegurar únicamente la supervivencia del más fuerte. Cuando una población orka alcanza proporciones colosales, llega a un punto crítico. En este momento, el Orko más fuerte y dominante de todos tendrá que abrirse camino hacia la cima de la horda, reforzando su gobierno con mano de hierro para mantener el control de sus guerreros más belicosos.

En ocasiones, este Orko será un visionario con planes de conquista galáctica. Además, impartirá su visión a sus seguidores, normalmente mediante golpes repetidos en la cabeza con objetos afilados. Cuando el rumor se expande, las tribus orkas dejan de lado sus diferencias y empiezan a unirse. Construyen grandes máquinas de guerra a partir de chatarra y a menudo con la efigie de los dioses orkos. Las poblaciones de planetas cercanos son esclavizadas para proporcionar munición y material bélico para el conflicto inminente.

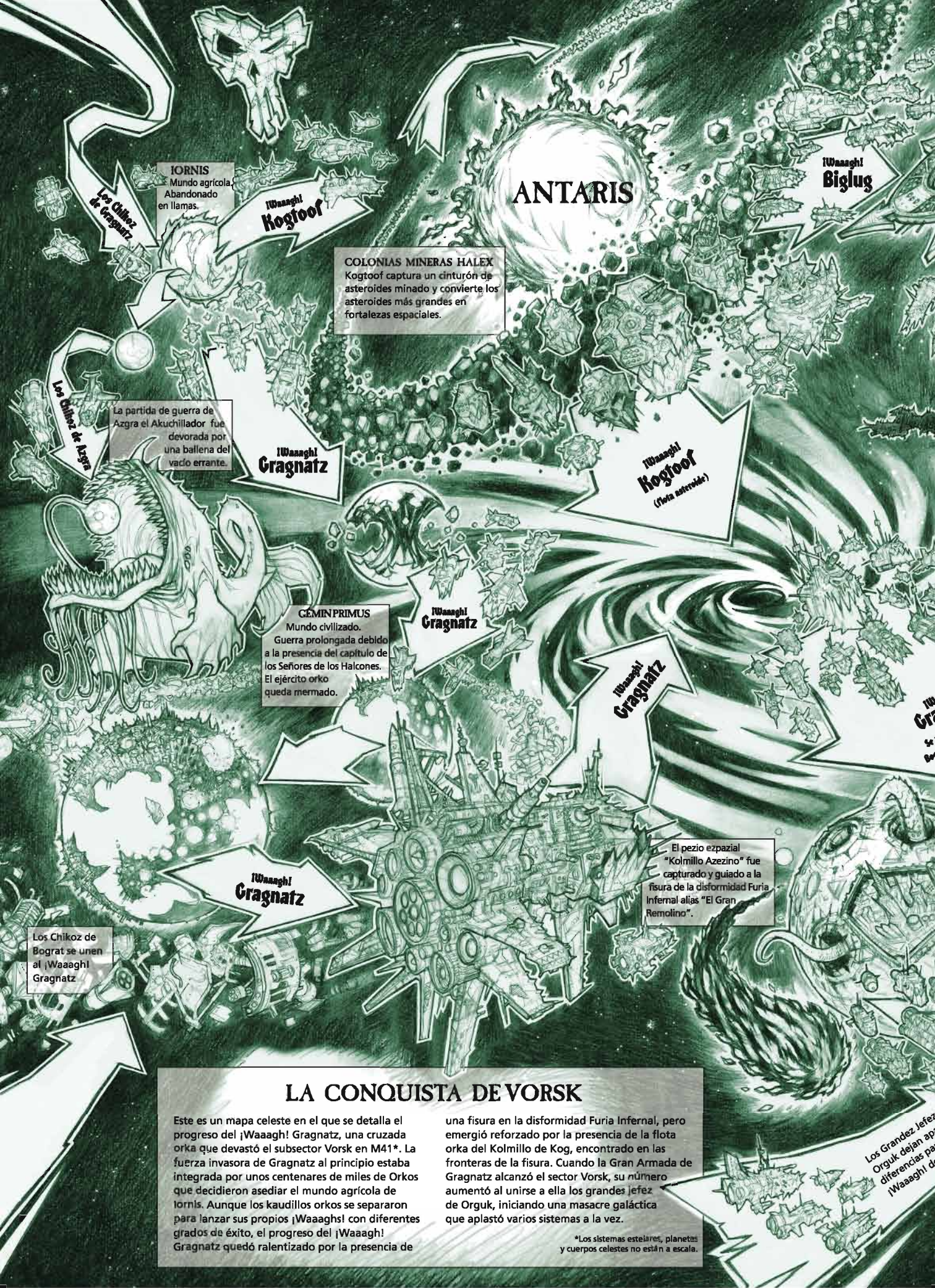
A medida que aumenta el nerviosismo por la conquista inminente, el kaudillo orko alcanza el status de profeta y militar. Otras tribus se unen para luchar bajo el estandarte del kaudillo ascendente, dispuestas a conseguir un poco de

acción y la oportunidad de brillar a ojos de sus deidades brutales. Cuando los Orkos no pueden esperar más, toman las estrellas a bordo de flotas de naves destartadas que rugen y atacan a sus víctimas en un ataque conjunto sin precedentes. Esta cruzada de violencia se denomina ¡Waaagh!; se trata de una guerra sagrada que va cobrando ímpetu hasta que devora sistemas estelares enteros en una marea de anarquía y sed de sangre.

LA TORMENTA IRRUMPE

Cuando los Orkos efectúan un aterrizaje planetario en los mundos que invaden, tiene lugar una gran concentración. Miles y miles de vehículos rugen y los tanques expulsan humos nocivos a la atmósfera, con sus rejillas pintadas para que parezcan animales fieros de los mundos natales orkos. Bípodes sólidamente contruidos se ponen en posición, grandes peñaz de latas azezinaz y dreadnoughts orkos apoyados por gargantes del tamaño de catedrales, efigies metálicas a cuyo paso estremecen la tierra como si se tratara de los mismísimos dioses. Grandes hordas de guerreros orkos toman posiciones oscureciendo el horizonte con su número infinito y sus gritos de batalla, audibles en kilómetros a la redonda. Las baterías de grandez kañonez son armas de energía extravagantes y generadores de energía chisporrotean y zumban en medio de la marea verde. Los Lokos de la Velocidad giran rápidamente sus motores y los chikoz que forman el núcleo de cada ejército disparan sus armas al aire. En esos momentos, el poder del ¡Waaagh! es palpable como una oleada de agresión pura. Con un rugido potente, los Orkos se precipitan hacia adelante y un nuevo mundo se sumerge en una guerra inacabable.





IORNIS
Mundo agrícola.
Abandonado
en llamas.

**¡Waaagh!
Kogtoof**

COLONIAS MINERAS HALEX
Kogtoof captura un cinturón de
asteroides minado y convierte los
asteroides más grandes en
fortalezas espaciales.

La partida de guerra de
Azgra el Akuchillador fue
devorada por
una ballena del
vacío errante.

**¡Waaagh!
Gragnatz**

**¡Waaagh!
Kogtoof**
(flota asteroide)

GEMINPRIMUS
Mundo civilizado.
Guerra prolongada debido
a la presencia del capitulo de
los Señores de los Halcones.
El ejército orko
queda mermado.

**¡Waaagh!
Gragnatz**

**¡Waaagh!
Gragnatz**

**¡Waaagh!
Gragnatz**

El pezio espazial
"Kolmillo Azezino" fue
capturado y guiado a la
fisura de la disformidad Furia
Infernal alias "El Gran
Remolino".

Los Chikoz de
Bograt se unen
al ¡Waaagh!
Gragnatz

LA CONQUISTA DE VORSK

Este es un mapa celeste en el que se detalla el progreso del ¡Waaagh! Gragnatz, una cruzada orka que devastó el subsector Vorsk en M41*. La fuerza invasora de Gragnatz al principio estaba integrada por unos centenares de miles de Orkos que decidieron asediar el mundo agrícola de Iornis. Aunque los kaudillos orkos se separaron para lanzar sus propios ¡Waaaghs! con diferentes grados de éxito, el progreso del ¡Waaagh! Gragnatz quedó ralentizado por la presencia de

una fisura en la disformidad Furia Infernal, pero emergió reforzado por la presencia de la flota orka del Kolmillo de Kog, encontrado en las fronteras de la fisura. Cuando la Gran Armada de Gragnatz alcanzó el sector Vorsk, su número aumentó al unirse a ella los grandes jefes de Orguk, iniciando una masacre galáctica que aplastó varios sistemas a la vez.

*Los sistemas estelares, planetas y cuerpos celestes no están a escala.

Los Grandes Jefes
Orguk dejan ap
diferencias pa
¡Waaagh! d

La Brigada del Jefe Biglug

CASTELLAX

Mundo fortaleza de los Guerreros de Hierro. Campaña prolongada. Flota superviviente de Orkos mejorada. Suministros de munición triplicados.

BOCA DE SERPIENTE
Portal dimensional.

**¡Waaagh!
Biglug**
Vuelve a emerger de Boca de Serpiente con armas extradimensionales.

**Loz Kabezadizformez
de Kildagga**

DAPHORNIS

**¡Waaagh!
Petadorez Roñozoz**
Orkos de elite con armadura

CYRITH

Lugar de pruebas de munición. Empieza la operación "Tormenta de Sangre".

PSEUDOPOL

Antiguo mundo de comunicaciones. Control orko desde M37

SCYTHIA

Mundo necrópolis. Los Orkos recuperan nodulos de teleportación.

**Deztripadorez
de Gorfang**

**¡Waaagh!
Gorfang**

Une sus fuerzas al
¡Waaagh! Kogtoof

INCANDA

ABSTERON

Mundo hueco. Batalla de Parallax

VORSK

Mundo colmena. Los Orkos atraviesan el cordón Gellas y tienen que enfrentarse a regimientos vostroyanos.

**¡Waaagh!
Kogtoof**

(mermado)

**¡Waaagh!
Gragnatz**

Se une al ¡Waaagh! Orguh

**¡Waaagh!
Gragnatz**

**¡Waaagh!
Gragnatz**
Se une a los Caballeros de gran Gellaz y al ¡Waaagh! de Koldath Bog

de
arte sus
para unirse al
de Gragnatz

LAS ÚLTIMAS HORAS DE VORSK

La tormenta de nieve había proporcionado cobertura a los Orkos para acercarse lo suficiente y la promesa de una masacre se cernía en el aire. Gragnatz el Azezino se humedeció sus ennegrecidos labios con expectación y, mientras su aliento hediondo se congelaba, dedicó un momento a valorar el campo de batalla de nuevo. Cientos de cadáveres cubrían el suelo de aquel erial ártico, humanos y Orkos por igual, y el manto de nieve estaba salpicado de manchas de sangre. Adelante, las tropas imperiales formaban en hileras en el paso obstruido por el hielo, negando a los Orkos la ventaja de la superioridad numérica. Las andanadas de fuego destellaban en las filas orkas. Impertérrita, una horda de chikoz crujía ruidosamente tras la Peña de Gragnatz ganando velocidad a medida que alcanzaban tierra más firme. A Gragnatz no le gustaba que el paso todavía estuviera en manos de los humanejos y de sus preciados tanques. Esto le hizo enloquecer.

“¡Oí! Zogdeg!”, gritó mientras disparaba su piztola al aire para llamar la atención de sus rivales, “¡dile a tus kompañeroz gallinaz que mojaremoz nuestraz tripaz kon vueztra zangre!”. Se giró, sonriendo salvajemente mientras oía la corriente de improperios que venía desde donde se hallaba Zogdeg y lideró a sus chikoz en una carrera a grandes zancadas hasta la posición enemiga.

Un rechinamiento inundó el aire y, mirando de soslayo, Gragnatz descubrió una columna de artillería imperial que retumbando se situaba tras la infantería humana. Escupió una maldición mientras el primero de los impactos de artillería machacó las filas orkas. Las detonaciones ensordecedoras lanzaron grandes columnas de agua helada por el aire y con cada impacto mataban a docenas de Orkos y enviaban algunos más a la muerte en las aguas gélidas. Aun así, seguían llegando más pieles verdes.

Alrededor de los flancos de la infantería orka que cantaba y pisoteaba, apareció una flota de buggies de guerra virando bruscamente y derrapando encima del hielo. Las andanadas de kohetez orkos surcaron el aire y algunos de ellos incluso impactaron en los escuadrones de tanques imperiales que había delante. Tras los buggies de guerra apareció un grupo de seis karros de guerra gigantescos con las llantas de las ruedas cadenadas y apizonadoraz con pinchos que escupían grandes planchas de hielo. La tierra se estremeció mientras las bestias devolvían el fuego con su kañón Matamáz y explosiones incandescentes destrozaban los tanques imperiales. A modo de respuesta, disparaban cada vez más artillería imperial sobre los grupos aullantes de motoriztas orkos que lideraban la carga. Gragnatz emitió una risa gutural cuando uno de los motoriztas se transformó en una bola de fuego y se estrelló directamente sobre un banco de nieve con un silbido. La línea de batalla humana estaba al alcance y Gragnatz dobló sus garras mientras avanzaba. Las tropas orkas de a pie que halló en su camino abrieron fuego con sus propias armas sesgando a los defensores humanos en una tormenta de golpes. En su favor, los Imperiales consiguieron mantener la posición. La descarga de disparos láser que lanzaron sobre la Peña de Gragnatz se hizo demasiado intensa como para ignorarla. De vez en cuando, uno de los pieles verdes caía, tras un disparo limpio en la cabeza. “Ya es suficiente”, pensó Gragnatz. “Ha llegado la hora de matar”.

Girando su cabeza, el kaudillo orko rugió su grito de guerra con toda la fuerza de sus pulmones. Un gran ¡Waaagh! fue la respuesta de la horda orka, ahogando el sonido ensordecedor de la artillería imperial. Los rugidos de la horda piel verde parecieron intensificarse cuando el eztrambótico de Gragnatz se unió a ellos aumentando el sonido tres veces hasta que el valle pareció temblar con aquella ira elemental. Con lentitud majestuosa, un centenar de miles de toneladas de nieve cayó desde las aproximaciones superiores del paso, silenciando a la artillería imperial que había abajo.

Gragnatz bajó su casco con cuernos y cargó cubriendo los últimos metros que lo separaban de la línea humana con una carrera precipitada. La fuerza de la carga orka derribó a los Guardias Imperiales situados para detenerlos. Afiladas bayonetas se clavaron en su vientre y cuello, lo que hizo encolerizarse aún más a Gragnatz. El kaudillo orko balanceó su gran hacha describiendo arcos amplios y decapitantes y pateó con sus botas de punta de acero a todos los guerreros que se le acercaron. Tras él, los chikoz también luchaban. La saliva, la sangre y el agua helada inundaron el aire mientras los Orkos destrozaban a sus presas con una ira frenética.

Sin previo aviso, el estruendo de unos cascos de hierro anunció la contracarga de la caballería imperial que aparecía desde su escondite en una escarpa helada. Una ronda de disparos láser precisos impactaron en el pecho de Gragnatz, que lanzó por los aires al soldado humano que había estado golpeando para hacer frente a la nueva amenaza. Adelante, un jinete cubierto con una piel cargaba directamente hacia él con una lanza larga explosiva apuntando hacia el suelo.



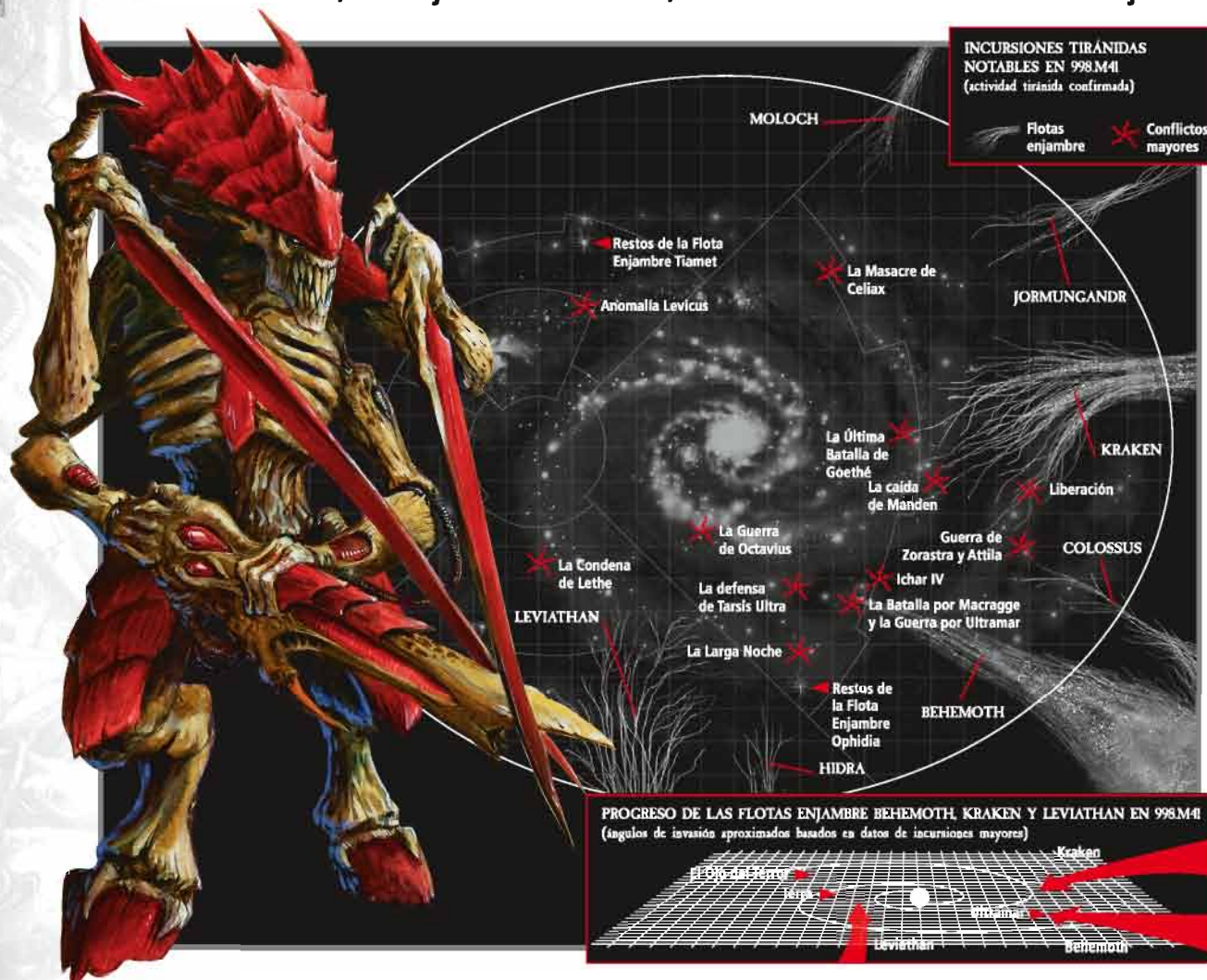
Gragnatz se agachó y golpeó a la montura del humano con tal fuerza que tanto el jinete como la montura cayeron derribados sobre el hielo en un amasijo de extremidades y entrañas. Gragnatz arrastró a la bestia por las riendas y lanzó su cuerpo sobre la línea de Guardias Imperiales que cargaba hacia él. Después, saltó por encima de los restos del caballo y cayó sobre el resto de humanos espantados. Los soldados de la Guardia Imperial retrocedieron en desorden, sorprendidos por la repentina violencia del ataque del kaudillo orko.

“Aguantad y dizparad, renakuajoz”, gritó Gragnatz levantando su hacha sierra y describiendo arcos con ella. “Yo tengo más ke baztante para empezar”.



LOS TIRÁNIDOS

El Gran Devorador, los Enjambres Estelares, la Personificación de la Mente Enjambre.



Más allá del alcance de las naves espaciales humanas y de la mayoría de la astrotelepatía estridente se halla el frío innarrable del vacío intergaláctico. Es la gran barrera que divide una galaxia de otra, un lugar en el que el espacio y el tiempo conspiran para mantener a las estrellas alejadas a distancias inconcebibles.

Pero el vacío no está vacío. Una inteligencia ancestral e implacable se mueve a través de la oscuridad con su mirada fija en una galaxia rica en formas de vida. El Gran Devorador vaga entre las estrellas, hambriento en busca de la carne de todos los que se encuentra en su camino. A este gran organismo, esta entidad monstrosa, los hombres la denominan la raza tiránida.

EL GRAN DEVORADOR

Los Tiránidos son la raza más alienígena de todas las que infestan el espacio imperial porque proceden del mismísimo vacío. Sus naves biológicas quitinosas van a la deriva de un

sistema estelar a otro en un silencio amenazador. Tras las flotas enjambre se hallan los restos desolados de una docena de galaxias que ya han sido consumidas. Una vez que las bionaves hambrientas y sin remordimientos detectan la presencia de un mundo presa en el que abunde la vida, aprisionan a su presa como si se tratara de una mandíbula de dimensiones colosales. No hay posibilidad de escape a su abrazo mortal y por esta razón los Tiránidos son conocidos como el Gran Devorador.

LA MENTE ENJAMBRE

La raza tiránida es psíquica y está vinculada mediante una consciencia sensitiva denominada la mente enjambre. En el campo de batalla, las bestias líderes del enjambre tiránido canalizan la energía psíquica pura de la mente enjambre, fortaleciendo así a los organismos tiránidos menores y minando la voluntad de combatir de su presa. Es la mente enjambre la que guía a los ejércitos tiránidos invasores en oleadas de horrores con extremidades múltiples que han evolucionado

simplemente para matar. Cada organismo del enjambre es una criatura tiránida individual, producto de las esporas microscópicas que invadieron el aire del planeta hasta convertirse en bestias simbióticas usadas por los organismos guerreros más grandes. Independientemente del tamaño o función que tengan, todas las criaturas tiránidas están unidas por la mente enjambre para subyugar y devorar. Aunque las bestias individuales pueden ser aniquiladas, la mente enjambre es Inmortal, ya que existe fuera del espacio.

LA SOMBRA DE LA DISFORMIDAD

Cada flota enjambre tiene una firma psíquica que los astrópatas imperiales denominan la Sombra de la Disformidad. Es como si la oscuridad del vacío cobrase vida sangrando en la consciencia de todos los que se encuentran ante ella y provocando la desesperación incluso en las mentes más fuertes. Y lo peor de todo es que la Sombra de la Disformidad es capaz de ocultar incluso la luz guiadora sagrada del propio Emperador: el Astronómico. De este modo, las flotas enjambre aíslan y destruyen todo lo que encuentran en su camino.

Las flotas enjambre devoran mundos con la misma facilidad que un humano come un filete de carne. El proceso es rápido y horripilante. Al principio, la presencia tiránida consiste en sondas alimentadoras cuya función consiste en detectar centros de biomasas. Si el mundo es rico en presas, estos exploradores asesinos enviarán señales psíquicas al espacio. Poco a poco, un estolón de la flota enjambre avanzará con sus billones de entidades componentes hiperactivas a bordo con un hambre alienígena insaciable.

INVASIÓN

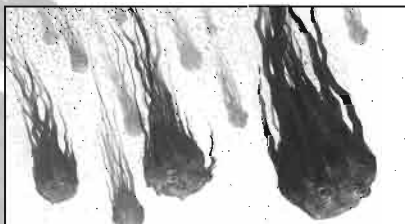
Una vez que el mundo presa está preparado para ser absorbido, da comienzo el asalto tiránido real. Unas vainas gigantes de cartílago denominadas esporas micéticas caen en picado desde el cielo como una granizada viviente y se abren para revelar progenies de bestias feroces. Un enjambre tras otro de alienígenas con extremidades múltiples se reúnen en una marea viviente que cae sobre las defensas enemigas en una avalancha de violencia incansable guiada por la mente enjambre inmortal. Cada progenie ha evolucionado hasta disponer de las herramientas ideales con las que masacrar a su presa, desde garras tan duras como el diamante a armas simbióticas que escupen ácido o bestias cavadoras. Alienígenas gigantes se enfrentan a las defensas enemigas derribando fortificaciones para que sus hermanos de progenie puedan aniquilar a todas las presas que hay en su interior.

El horror final de una invasión tiránida solo se percibe cuando los defensores del planeta han sido vencidos. Las formas de vida del mundo presa son cosechadas por billones de organismos alimentadores, que las mezclan en una especie de pasta genética espesa que es canalizada de vuelta a las bionaves. Toda la biomasa del planeta se utiliza para crear organismos tiránidos incluso más avanzados. De este modo, los Tiránidos evolucionan constantemente y repopulan sus hordas innumerables. Implacable e imparabile, la raza tiránida representa la condena final de todas las especies que habitan la galaxia.



EL DEVORADOR DE MUNDOS

En los inicios de una invasión tiránida, estas criaturas atacan en grandes oleadas, cada una más terrible que la anterior. Aunque puedan parecer ejércitos diferenciados entre sí, normalmente se convierten en máquinas de matar que se precipitan sobre el enemigo en una avalancha frenética, punzante y desgarradora.



Lanzamiento de esporas: la bioflora libera esporas en la atmósfera para estimular el crecimiento de la flora nativa y convertir la atmósfera en una niebla tóxica previa al despliegue a gran escala de las bestias de ataque.

CRONOSEGMENTOS TRANSCURRIDOS

0.0 (estimación aproximada) basados en más de 26 invasiones registradas.

Ataque de vanguardia: organismos exploradores, normalmente genestealers y líctores, emergen del lugar donde se hallan ocultos y atacan los centros de mando enemigos.



Genestealer

2.0

Los líctores absorben la información de su presa usando unos tentáculos alimentadores, y organizan los ataques del enjambre en fortificaciones enemigas usando un rastro de feromonas.

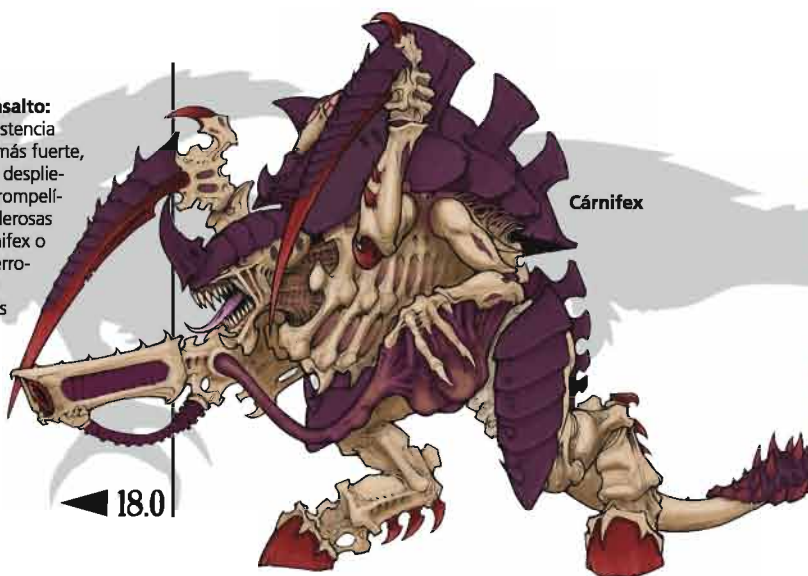


4.0



Guerra total: cuando una invasión tiránida está en plena marcha, el mundo presa se transforma en un paisaje de pesadilla bajo un cielo sacudido por relámpagos. Ningún lugar está a salvo de las mareas vivientes de bestias de ataque que buscan hasta el último reducto de resistencia, apoyadas por bestias de asalto enormes que cargan sobre las fortificaciones enemigas como arietes vivientes.

Bestias de asalto: donde la resistencia enemiga es más fuerte, los Tiránidos despliegan fuerzas rompelleñas tan poderosas como el cárnifex o incluso los terrores colosales denominados biotitanes.



Cárnifex

18.0

22.0



Mántifex

La muerte desde abajo: si el enemigo se ha ocultado en fortalezas o guaridas subterráneas, entonces los Tiránidos emplean progenies excavadoras como los mántifex y trigones, sensibles a las vibraciones y capaces de aniquilar a un pelotón entero.

Depósitos digestivos: en las últimas etapas de la invasión, las esporas micéticas llenas de un ácido bilioso explotan en la superficie del planeta formando depósitos digestivos que actúan como estómagos externos de las bionaves. Los cadáveres de los defensores e invasores se apilan y arrojan a los depósitos digestivos donde se derriten y reconvierten en una pasta biológica que se envía a las flotas enjambre.



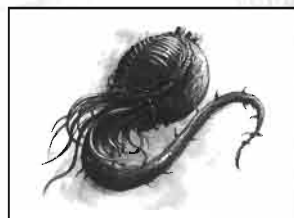
26.0

28.0

24.0

"Hay un cáncer que devora el Imperio. Hemos dado un nombre a este horror para aliviar nuestros miedos: la raza tiránida. Si es consciente de nuestra presencia, seguro que nos conoce por el único nombre de presa".

Inquisidor Czevak



Tácticas de terror: los enjambres tiránidos principales van precedidos de grupos de gárgolas que trabajan en combinación con los organismos de vanguardia tiránidos rodeando a los defensores del planeta y sembrando el pánico y la discordia a su paso. Cuando se revela el horror del enjambre en su totalidad, muchos defensores simplemente se ven tan desesperados que pierden la cordura allí mismo.

8.0

El enjambre interminable:

innumerables esporas micéticas caen desde órbita y despliegan a billones de organismos menores cuya función consiste en reducir los recursos enemigos, identificar centros de resistencia y enfrentarse a la primera línea de defensa.



Termagante

10.0



Guerrero tiránido

16.0

Armas simbiotas: las criaturas sinápticas como el guerrero tiránido suelen ir armadas con armas biológicas complejas que les permiten combatir a la infantería enemiga en masa y a los blindados que estén en su radio de alcance.

14.0

Control sináptico:

los enjambres innumerables de bestias armadas tiránidas controladas por criaturas sinápticas mayores que actúan como líderes son las que canalizan las órdenes de la mente enjambre a los cerebros animales del enjambre. De este modo, toda la fuerza de invasión tiránida ataca a la vez y cada uno de sus componentes desempeña su propia función con obediencia ciega.



12.0

Consumo: cuando se ha rodeado y superado al enemigo, empieza el proceso de consumo. Es llevado a cabo por grandes alfombras vivientes de organismos voraces denominados devoradores.



Devoradores



30.0

Muerte de un mundo: cuando se ha devorado el último vestigio de masa biológica y se ha enviado a las flotas enjambre, los Tiránidos se retiran dejando tan solo una tierra baldía y desolada, con cúpulas deformadas y ruinas de rococó a su paso.



34.0

se viese obligada a expandirse y seguir adelante en fases de avance más amplias para de este modo conseguir el mayor número de logros y conquistas posible en el mínimo tiempo. Los Tau maduran rápidamente, la enfermedad los ataca de improviso y mueren poco después; mueren en poco tiempo aunque sus cortas existencias han sido muy fructíferas. Los logros obtenidos por una generación tau solo los conoce la generación siguiente. Consumirse breve pero intensamente es la pura esencia del Bien Supremo.

LOS TAU EN COMBATE

La doctrina militar tau dicta un estilo de combate muy rápido en el que prima la superioridad de sus armas, que llevan allá donde son más eficaces en combate.

La unidad militar básica de los Tau es el cuerpo, una fuerza combinada de armas con la que se enfrentan a enemigos que los aventajan en número. Pero el estilo de combate de los Tau no guarda parecido alguno con el de otros ejércitos, ya que cada cuerpo es una fuerza extremadamente flexible en la que sus componentes intercambian sus papeles y equipo según la situación lo requiera. Cada cuerpo mantiene una gran reserva de vehículos, armas y otro equipo, lo que significa que pueden incluirlos de forma diferente, ya sea como cobertura de infiltración o para un ataque blindado.

Son los guerreros de la Casta del Fuego los que proporcionan la fuerza de combate de los Tau. Estos individuos estoi- cos están excepcionalmente bien disciplinados y muy versados en el manejo de sistemas de armamento extremadamente sofisticados. En este sentido, cabe desta-

car los diferentes tipos de armaduras de combate, que son pilotadas por los guerreros del fuego más experimentados. Hay diferentes tipos de armaduras de combate tau: desde las armaduras miméticas más ligeras, que incluyen un potente proyector de campo mimético, a las increíbles armaduras XV88, equipadas con un par de aceleradores lineales potentes. Sin embargo, la armadura de combate más común es la XV8 "Crisis", un sistema extremadamente versátil equipado con una amplia variedad de armas y equipo de apoyo. Las armaduras "Crisis" pueden configurarse para combatir prácticamente a cualquier enemigo, desde las masas de Tiránidos a pesados vehículos blindados.

EL IMPERIO

A diferencia de muchas razas alienígenas, los Tau no son abiertamente hostiles, aunque sus ejércitos lucharán con fiera para proteger sus territorios. El gran dinamismo de la raza está empujando al imperio a áreas ocupadas de la galaxia y esto ha provocado conflictos inevitables tanto con humanos como con otras razas. Mientras el Imperio Tau se expande, surgen otras razas nuevas y hasta ahora desconocidas y los Tau ofrecen su alianza a todas y cada una de ellas. Hay muchas razas agresivas, orgullosas y arrogantes en la galaxia, por lo que el primer contacto suele acabar tristemente en una guerra sangrienta. Sin embargo, hay otras razas que aceptan dispuestas el mensaje del Bien Supremo. Las estirpes mercenarias de Kroot luchan a menudo junto a los guerreros de la Casta del Fuego, igual que los Aguijones Alados de Véspid. Los guerreros de estas razas han encontrado su lugar en el orden militar tau, luchando con honor y destreza junto a los guerreros de la Casta del Fuego tau.

EL MANTO DEL HÉROE

Cada armadura de combate tau está equipada con una serie de sistemas de armamento, dependiendo de su rol y clase. Las armaduras más ligeras, como la XV17 y XV26 sacrifican su potencia de fuego en pos de una mayor velocidad o agilidad, mientras que modelos de apoyo pesado, como la armadura XV88, son mucho más lentas, aunque sus sistemas de armamento equivalen a los de un tanque.

Además de sus armas y blindaje, una armadura de combate dispone también de otros sistemas de apoyo como generadores de escudo, controlador de drones y selectores de objetivo que son comunes a todas las variantes de armadura. Otros, como la armadura interfaz integrada, solo aparecen en la armadura XV86 debido a la función que desempeña en el espacio.

El piloto de una armadura de combate está protegido en su interior gracias a la densa estructura metálica nano-cristalina. En durabilidad, estos materiales aventajan a las armaduras de muchas otras razas y a menudo son mucho más ligeras. Cada modelo de armadura de combate es un equilibrio perfecto entre la capacidad ofensiva, la protección blindada, la velocidad, la agilidad y la utilidad. Por tanto, no sorprende en absoluto que solo los guerreros del fuego más hábiles sean ascendidos al rango de piloto de armadura de combate, para combatir en primera línea de las Guerras de Expansión.

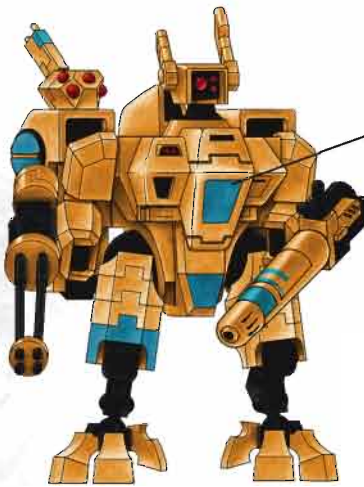


LA ANEXIÓN DE CYTHERIA

En la expansión Tau de la Tercera Esfera, se organizó una fuerza de expedición que fue enviada desde el mundo de clan Bork'an con el objetivo de anexionar y colonizar el mundo de Cytheria. Como esperaban una gran resistencia, la fuerza llevaba equipo para soportar una campaña dura y difícil.

Cytheria era un mundo imperial periférico, lleno de llanuras baldías entremezcladas con una densa jungla alienígena. Aunque escasamente habitado, el planeta era la sede de una valiosa instalación de investigaciones del Adeptus Mechanicus. Como resultado, las defensas de Cytheria se vieron reforzadas por siete regimientos de la Guardia Imperial de Catachán: tres de infantería estándar, dos de infantería ligera veterana y dos acorazadas.

Los puntos de aterrizaje tau fueron despejados por equipos de armaduras miméticas y dirigidos por las armaduras de combate. A pesar del éxito inicial, la operación se cobró un gran número de bajas. La fase dos consistió en la erradicación de los blindados enemigos, tarea que fue llevada a cabo con éxito y que culminó con la destrucción de todo el 97º Regimiento Acorazado de Catachán a manos de los "grupos de eliminación" con tanques Cabezamartillo el tercer día de la invasión. Mientras los Tau llevaban la delantera, las tropas de Catachán se retiraban a las junglas para emprender una guerra de guerrillas. En la tercera fase de la campaña, los guerreros de la Casta del Fuego descubrieron que habían sido superados en terreno denso. Al sentir una pérdida del ímpetu inicial, los etéreos redirigieron el ataque al Risco Herzen y a la zona de comunicaciones, obligando a las tropas de Catachán a rendirse.



Fijate en los segmentos individuales de armadura pintados en azul turquesa del clan Bork'an.

La configuración Viento Fuerte fue utilizada exhaustivamente por la primera oleada de cuerpos de asalto. La maniobrabilidad de las armaduras de combate, la velocidad y sus armas aventaja incluso a los escuadrones de Sentinel del 26º de Catachán.

La configuración Viento Fuerte de la armadura de combate XV8 "Crisis" presenta un diseño de camuflaje del desierto.



Daño de explosión, indicativo de la naturaleza peligrosa de las tácticas antiblindaje a corto alcance

La configuración Cuchillo de Fuego fue utilizada por los equipos "Crisis" de apoyo de los grupos de eliminación de blindados. Aunque tuvieron éxito, los equipos "Crisis" sufrieron un gran número de pérdidas en estas batallas cruciales.

La configuración Cuchillo de Fuego de la armadura de combate XV8 "Crisis" con un camuflaje modelo desierto modificado.

Las marcas sirven para indicar que es un líder de equipo de la primera oleada de un grupo de inserción.



Filtros de visión nocturna XV25, utilizados en todos los aterrizajes nocturnos.

Armadura XV25 "Eclipse" en modo pasivo

La superficie de la armadura es de color negro mate en modo pasivo y adopta un modelo camaleónico en modo activo. Los colores de los clanes y otros distintivos solo son visibles en modo pasivo.



Cada tanque Cabezamartillo del grupo luce el símbolo del Clan Bork'an. En él puede leerse un texto cuya traducción reza "Por el Bien Supremo", un eslogan común de los vehículos Tau.



Grupo de eliminación de blindados K22 28 bajas de vehículos confirmadas

COMANDANTE ALO'RRRA



Al frente del asalto de las tropas de la Casta del Fuego a Cytheria se hallaba el Comandante Alo'rra ("Sombra Fría"). Tras haber completado recientemente su cuarta Prueba de Fuego, Alo'rra tenía mucho que demostrar. Fue durante el cuarto y último asalto al Risco Herzen, cuando Alo'rra se ganó el honor de protagonizar las historias de la Casta del Fuego de Bor'kan.

El Comandante lideró el asalto frontal que acabó con los cuarteles de las tropas de Catachán y después mantuvo la posición frente a los últimos y fútiles contraataques desesperados.



Guerrero del fuego Bor'kan
Cuerpo de asalto planetario
Camuflaje de desierto

Los guerreros del fuego que luchan en las llanuras llevan un camuflaje estándar de desierto y se equipan con rifles de inducción de largo alcance en vez de carabinas de inducción.



Guerrero del fuego de Bor'kan
Supresión de junglas de altiplanicie
Camuflaje de cuerpo especializado

Los equipos de combate de junglas de altiplanicie usan un esquema de color rojo apropiado para la flora alienígena y van armados con carabinas de inducción.



Guerrero del fuego Fal'shia
Cuerpo de reserva estratégica
Camuflaje de desierto

El Clan Fal'shia proporcionó una serie de cuerpos a la expedición; todos ellos participaron en el combate para asegurar las zonas de aterrizaje primarias.



Rastreador Bor'kan
Cuerpo de observación preliminar
Camuflaje de desierto

Los equipos de rastreadores se desplegaron cinco meses antes de la invasión, reconociendo más de 300 zonas de aterrizaje potenciales.

FUERZAS IMPERIALES EN CYTHERIA



Guerrero de jungla del 26° de Cobras Acechantes de Catachán

Este guerrero lleva el uniforme de combate estándar de Catachán. Los Cobras Acechantes mantuvieron la línea el tiempo suficiente hasta la llegada del grueso de las tropas de Catachán para redespolearse en la jungla tras el desastre ocurrido en las llanuras.



Francotirador de jungla del 51° de Víboras Negras de Catachán

Este regimiento de francotiradores sufrió unas bajas terribles en la primera oleada del asalto tau. Aunque no está confirmado, al parecer uno de estos francotiradores mató a un etéreo tau.



Guerrero de jungla del 56° de Serpientes de Cascabel de Catachán

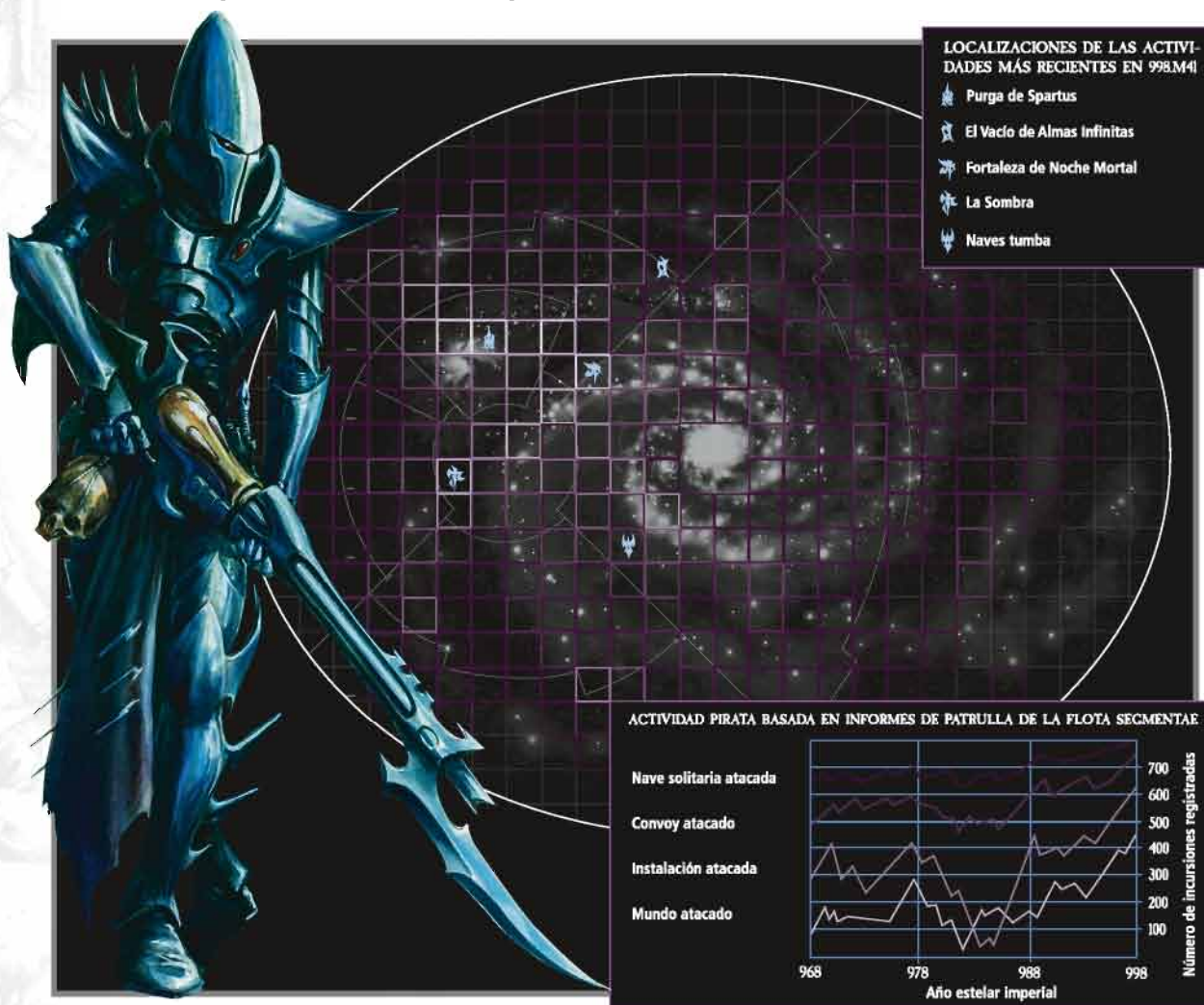
Los Serpientes de Cascabel consiguieron mantener a raya durante varias semanas a tropas tau que los superaban en número y potencia de fuego. El regimiento entero fue equipado con respiradores, pues las esporas tóxicas periódicamente asolaban las junglas.

Las batallas del Risco de Herzen destruyeron la última defensa imperial organizada y poco después Cytheria fue pacificada. El transporte de materiales y personal para la colonización está en proceso y a tiempo según la expansión del Imperio Tau.

Los restos dispersos de las tropas de Catachán siguen montando ataques de guerrilla esporádicos sobre objetivos vulnerables, a la espera de refuerzos. Sin embargo, las patrullas de cazadores regulares exploran las junglas en busca de esos humanos camuflados que se resisten tercamente al Bien Supremo.

ELDARS OSCUROS

Los Perdidos, Sombras de Muerte, Acechantes Nocturnos.



Un terror enigmático merodea en la oscuridad entre las estrellas. Nadie puede predecir sus ataques y pocos sobreviven a ellos. Los Eldars Oscuros son expertos en localizar a los vulnerables y débiles, y sus incursiones devastadoras acaban con generaciones enteras y dejan mundos devastados más allá de toda recuperación. A estos corsarios sedientos de sangre les tienen sin cuidado las ganancias de terreno o el posicionamiento estratégico; sus flotas piratas solo existen para llevar la masacre y la miseria a mundo, robando cuanto pueden y esclavizando a todas las criaturas que encuentran.

Los Eldars Oscuros se remontan a los orígenes del tiempo, durante el cataclismo de la Caída que casi aniquiló a toda la raza eldar. Poseedores de un egoísmo e inmoralidad sin límite, los Eldars Oscuros son la personificación del libertinaje y el exceso de la que antaño fuera la gran raza eldar.

En los Eldars Oscuros existe la necesidad de torturar, mutilar y humillar a otras criaturas. No hay mayor placer que el del sufrimiento de otros. No existe un objetivo para los Eldars Oscuros que no conlleve el dolor o sufrimiento de su presa. El dolor y el derramamiento de sangre representan el objetivo de estos diabólicos piratas de Commoragh.

INCURSIONES PIRATAS

Para sobrevivir a la Caída, los Eldars Oscuros huyeron del espacio material y se ocultaron en la telaraña, una red de túneles laberínticos en la disformidad que no existe ni en el espacio real ni en la disformidad. Los Eldars Oscuros usan la telaraña para moverse sin ser vistos por toda la galaxia, viajando a lugares donde ninguna flota, patrulla ni estaciones de escucha puede detectarlos. Sus naves aparecen de improviso en órbita baja y sus guerreros emergen directamente procedentes de la telaraña en el

mundo objetivo, de forma que el ataque de los Eldars Oscuros siempre es por sorpresa. Además de atacar planetas, las presas de los Eldars Oscuros suelen ser naves y convoyes que circulan por el espacio profundo, incluso han llegado a atacar naves en muelles bien protegidos con armamento. La velocidad y crueldad de las incursiones de los Eldars Oscuros superan con rapidez cualquier defensa y esquivan cualquier contraataque. Estos guerreros se llevan lo que quieren, matando y esclavizando en un remolino despiadado; después, desaparecen del mismo modo que han llegado, dejando tras su paso una pila de cadáveres destrozados y familias de luto.

UNA ALIANZA DE MUERTE

En la sociedad de los Eldars Oscuros existe todo tipo de guerreros y extrañas armas de guerra. La mayoría de los Eldars Oscuros están equipados con el rifle cristalino, que tritura la carne con una andanada de flechas afiladas. Otros prefieren armas de poder arcano, fruto de una herencia ancestral y retorcida. Junto a estos guerreros batallan las brujas, que demuestran ser unas guerreras expertas versadas en los combates de gladiadores de las arenas de muerte. Con ansias de poder y prestigio, los hemónculos, criaturas crueles y dementes, preparan drogas de combate exóticas y lideran escuadras de criaturas deformes y alteradas que han creado en sus retorcidos laboratorios.

El vehículo principal de los Eldars Oscuros es el Incursor, un esquife antigravitatorio que transporta a una fuerza de asesinos despiadados hasta el núcleo de las fuerzas enemigas. Los tanques antigravitatorios Devastadores, equi-

pados con un buen número de armas, apoyan a los incursores junto a las rápidas motocicletas a reacción segadoras y los aullantes infernales que van montados en patines aéreos. Gracias a sus golpes precisos, los Eldars Oscuros aniquilan comandantes, cortan el suministro de refuerzos y aíslan a su enemigo.

TERROR Y PODER

La lucha constante por la supervivencia es lo que conduce a los Eldars Oscuros a realizar sus actos depravados. La ciudad de Commoragh se halla oculta en las profundidades de la telaraña y es el lugar donde la mayoría de Eldars Oscuros tiene su guarida. Aquí y en enclaves dispersos por toda la telaraña, los Eldars Oscuros se dedican a acabar con el poder y la riqueza de otros de manera despiadada. Solo el poder absoluto garantiza la supervivencia absoluta y por eso los Eldars Oscuros se agrupan en organizaciones denominadas cábalas.

Muchas cábalas están formadas simplemente por un capitán y su tripulación o por una de las bandas callejeras que aterrorizan los muelles de Comorragh donde llegan las flotas. Sin embargo, algunas cábalas son muy poderosas. Mediante la guerra, la intimidación y la alianza, la influencia de las grandes cábalas se extiende a todos los aspectos de la sociedad eldar oscura. Las cábalas más grandes extorsionan con tasas a las flotas piratas, patrocinan los cultos de las brujas y hacen pactos con los mandrágoras, mercenarios siniestros y caníbales, y con los mercenarios alados del azote horrible. Para los Eldars Oscuros solo hay un principio simple: los fuertes sobreviven, los débiles perecen.



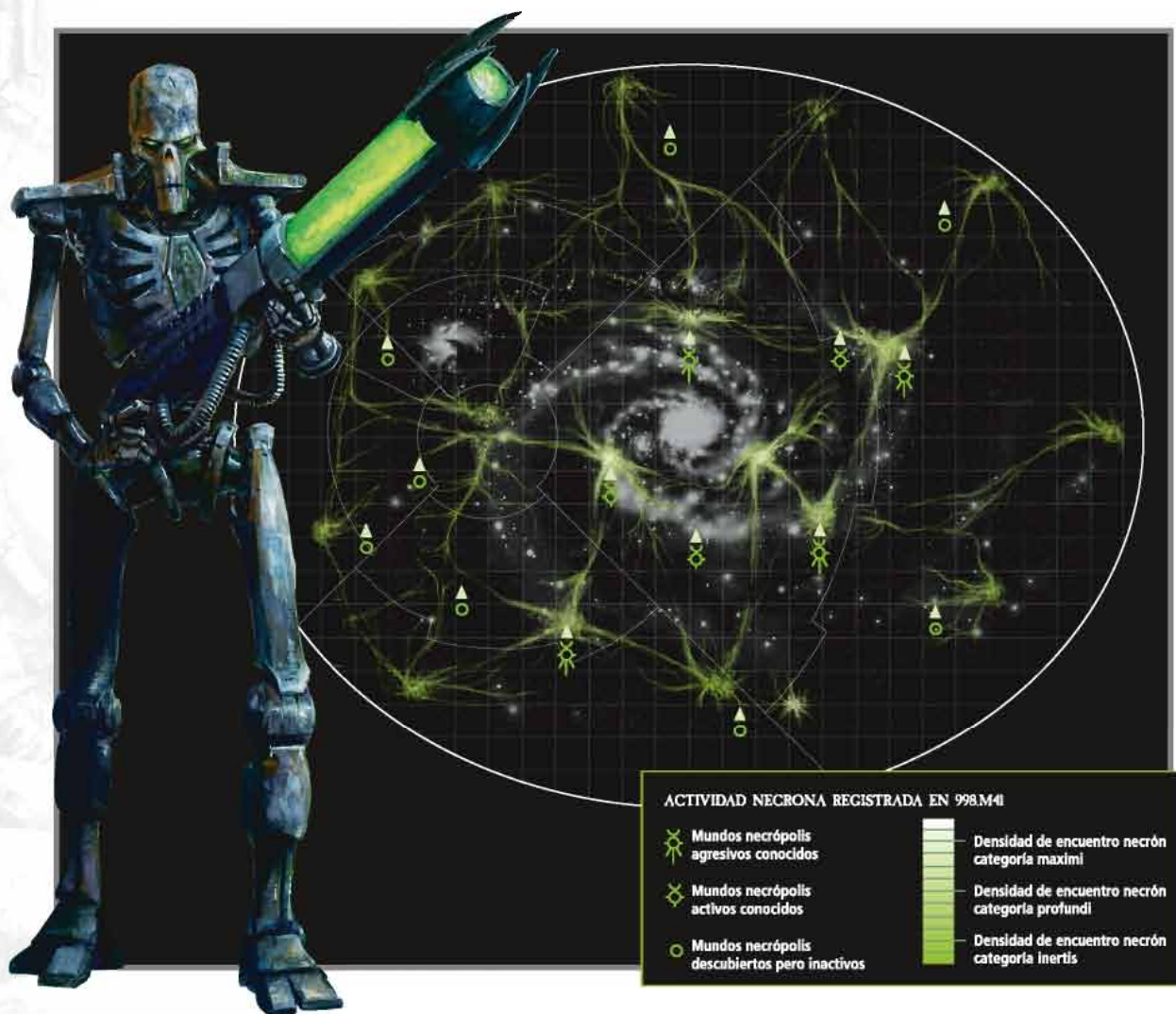




El Puerto de las Almas Perdidas, portal a Commoragh

NECRONES

Guerreros eternos, Ecos de las Almas del Odio, los Inevitables.



Los Necrones son ancestrales más allá de la imaginación. Durante mucho tiempo han permanecido inactivos en estasis, ocultos bajo la superficie de mundos necrópolis silenciosos y su consciencia alienígena se ha transferido de la carne física débil y quebradiza, y se ha preservado de los estragos del tiempo mediante cuerpos mecánicos inmortales. Los Necrones han permanecido dormidos durante tanto tiempo que los exploradores imperiales pensaron que su civilización estaba extinta, un imperio colosal expandido por las estrellas convertido en polvo por el paso de eones.

De todas las tumbas necronas que sobrevivieron, algunas han sufrido daños a causa del movimiento de las placas tectónicas, fueron saqueadas por razas más jóvenes o sufrieron fallos catastróficos de sus sistemas de estasis. La mayoría de las que han sobrevivido han quedado desconectadas, ya que los transmisores que permitían que los mundos necrones se comunicaran entre sí han sido des-

tuidos o desmontados por otras razas. En la actualidad, los Necrones han despertado de su inactividad y han descubierto que la galaxia ha cambiado enormemente y que formas de vida degeneradas ahora combaten en las ruinas de su imperio. A los Necrones no les ha gustado nada lo que han visto.

Los Necrones son parodias esqueléticas de los vivos, con fluidos conservantes goteando de sus conexiones mecánicas y con unos siniestros ojos de color esmeralda que brillan sin vida. Aunque los Necrones pueden diferir según su rango y función, todos tienen sistemas de autoreparación sofisticados que recorren todos sus exoesqueletos, permitiendo la recuperación del Necrón aun cuando haya recibido daños muy graves. Si recibe daños irreparables, el Necrón "se apaga". Entonces, su cuerpo y su consciencia se teleportan al complejo necrópolis más cercano, donde permanecen almacenados hasta llegado el momento en que puedan efectuarse las reparaciones necesarias o

pueda forjarse una forma nueva. Esta inviolabilidad aparente no está exenta de limitaciones, ya que cada acto de transferencia exagera cualquier debilidad patente en la memoria del Necrón. Es muy probable que un Necrón que haya "muerto" varios centenares de veces no sea más que un autómatas tambaleante, sin memoria de la criatura que fue en el pasado. Estos Necrones ya no tienen voluntad propia. Su programación integrada conduce sus instintos y sus únicos objetivos son los establecidos por los líderes necrones.

Los líderes necrones son la fuerza impulsora que hay tras el despertar necrón. Como conservan el mismo estatus alto que tenían en vida, los líderes necrones se benefician de cuerpos artificiales más sofisticados y mejores tumbas de estasis que las de sus vasallos, lo que les permite dormir durante milenios sin sufrir la terrible y lenta decadencia que afecta a otros de su clase. Como resultado, los líderes necrones mantienen la personalidad y la memoria denegada a sus servidores. Incluso así, no todos sobreviven a ese gran período de inactividad sin sufrir secuelas. Llenos del amargo rencor de otra vida, algunos líderes necrones lideran a sus servidores en cosechas sangrientas, acabando con millones de enemigos de una vez en un intento de calmar su ira. Otros han enloquecido totalmente por el transcurso de una eternidad. Como se creen las reencarnaciones de los dioses ancestrales, los líderes necrones han vinculado sus consciencias a formas más nuevas y grandiosas para lanzarse en campañas de conquista y destrucción.

Un mundo necrópolis que vuelva a marchar a pleno rendimiento dispondrá de muchos centenares de líderes necrones, cada uno dedicado a una función particular. Algunos son constructores y moldeadores, responsables de los

enjambres innumerables de arañas y escarabajos necrones que mantienen el complejo necrópolis. Otros se programan para descubrir y despertar naves enterradas, defender un mundo necrópolis de lo enemigos o rastrear planetas cercanos en busca de recursos minerales. Si el complejo necrópolis resulta dañado y muchos líderes necrón sufren un fallo en el funcionamiento del estasis, el desequilibrio resultante afectará al comportamiento de todo el mundo necrópolis. Hay mundos en el Imperio que sufren incursiones de los Necrones a intervalos regulares simplemente porque la función del líder necrón es la de reunir recursos. No tiene importancia si los seguidores del líder son eliminados en la consecución de su objetivo. Tan pronto como la necrópolis cree nuevos cuerpos para los caídos, los ataques se iniciarán de nuevo. En algunos mundos, ha dado pie a la creación de un mito, en otros es simplemente bien recibido como parte de un ciclo de entrenamiento militar tan regular que incluso podría cronometrarse.

Los Necrones suelen atacar sin previo aviso, apareciendo de necrópolis ocultas bajo la superficie del planeta o teleportándose directamente hacia su objetivo. Son enemigos despiadados, implacables en el avance y prácticamente insensibles al fuego enemigo. Las líneas de defensa convencionales y los bastiones no sirven de nada ante un ataque necrón. El dominio de la tecnología ancestral permite que estos guerreros máquina atraviesen los obstáculos más fuertemente defendidos o destruyan fortalezas y guerreros con sus cañones gauss y su látigo de partículas. Las falanges de guerreros necrones relucientes y sus máquinas acechan silenciosamente en las ruinas como insensibles cosechadores de muerte que solo dejan a su paso un reguero de cadáveres ennegrecido y escombros chamuscados.



LA CAÍDA DE DAMNOS

Un mundo arruinado por el paso de la amenaza necrona.



DAMNOS

Un mundo minero al este de Segmentum Ultima, Damos fue colonizado en los días de la Gran Cruzada. Aunque rico en recursos, tenía asignada una aestimare baja y tan solo una guarnición planetaria modesta. Poco suponían sus habitantes que los cimientos de los generadores de fusión del planeta se hallaban hundidos junto a los restos de un asentamiento mucho más antiguo. Mientras los humanos trabajaban y luchaban en los glaciares de la superficie, los Necrones dormían en las entrañas de la tierra, esperando la señal que acabaría con su letargo de milenios...



Líder necrón

Designación: "Portador del vacío"
Avistado en acción durante el asedio de la Refinería Thanatos, 874.973.M41

Guerrero necrón

Ref: Masacres Halaheim,
Muelles de Crastia,
Bastiones Polares,
Ciudad Arcona,
Monasterio Céfiro.

Soldado de a pie estándar
del avance necrón

Debería indicarse que las armas gauss utilizan tecnología molecular teóricamente imposible. El adamantio y la ceramita no suponen defensa alguna frente a artillería de este tipo.





274.973.M41 RUINAS DESCUBIERTAS

La fusión geotérmica de las estaciones de Mandos Prima sufre una serie de fallos críticos seguidos de una actividad sísmica de una fuerza sin precedentes. En el curso de las reparaciones, los exofabricadores descubren una serie de ruinas antiguas enterradas bajo la capa de hielo. Representantes del Adeptus Mechanicus reclaman el descubrimiento de inmediato. Los tecnosacerdotes recuperan varios mecanismos alienígenas del lugar y los llevan al mundo forja Goethe Maioris para su estudio.



779.973.M41 LA AMENAZA DESPIERTA

Falanges y falanges de Necrones emergen de las ruinas bajo tormentas terribles y descienden hasta los manufactorums de Damnos Prima. Un velo de interferencias en las comunicaciones precede al avance necrón evitando que los manufactorums puedan enviar una señal de ayuda o alerten a otros de su destino. Al no estar preparados para un asalto tan repentino, los defensores son invadidos en cuestión de horas. Cuando el complejo queda en silencio, se envían cazas Thunderbolts de reconocimiento procedentes de Damnos Secundus para investigar. Ninguno regresa.



850.973.M41 LA MASACRE CONTINÚA

Las interferencias en las comunicaciones se desplazan al sur, sobre el Océano de Tyrrea hasta Damnos Secundus. Los Necrones continúan su avance silenciando cada refinería, complejo minero y puesto avanzado que encuentran a su paso. Las compañías de reconocimiento de la Guardia Imperial alcanzan los manufactorums de Damnos Primus. Encuentran las estructuras intactas, pero ni rastro de atacantes o defensores. A medida que la zona de batalla se desplaza al sur, los informes confirmando la naturaleza del enemigo finalmente llegan al gobernador planetario, que moviliza de inmediato a todos los regimientos bajo su mando. También envía una petición de ayuda desesperada a los Ultramarines próximos antes de reunirse a sus consejeros y retirarse a su búnker de mando clase Proteus. El acorazado Nobilis adopta una órbita geostacionaria sobre la capital planetaria, Kellenport, y se prepara para bombardear a los inminentes Necrones.



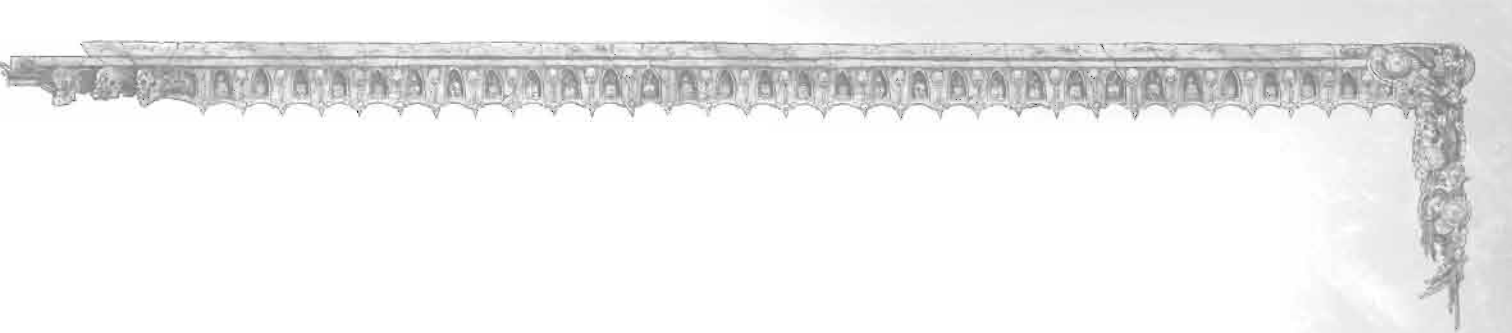
020.974.M41 EL TRIUNFO NECRÓN

Los Necrones asaltan Kellenport. Gracias a un bombardeo de torpedos de fusión desde el acorazado Nobilis en órbita, la batalla comienza bien para los defensores imperiales, pero el triunfo rápidamente se convierte en desastre. Un disparo de energía de inducción comprimida atraviesa la atmósfera y destruye el Nobilis. Mientras las espirales de escombros caen desde el oscuro cielo para estrellarse contra Damnos, las falanges de Necrones se teletransportan tras los muros y matan a los guardias en sus propios búnkeres. El gobernador muere cuando irrumpen en su búnker escarabajos y arañas necronas. Cuando las unidades de la 2ª Compañía de Ultramarines llegan poco después, lanzan una serie de incursiones para tratar de rescatar a los pocos supervivientes de la masacre necrona y se retiran al espacio profundo. En la actualidad, Damnos está en manos de los Necrones.









EL HOBBY WARHAMMER 40,000

Esta sección del libro muestra todo el esplendor de coleccionar y pintar ejércitos de miniaturas Citadel, y de librar duras batallas sobre una escenografía espectacular. En primer lugar encontrarás una extensa galería de miniaturas magníficamente pintadas de cada ejército, seguida de algunos consejos e ideas para ayudarte a empezar. Repasaremos cómo disponer el campo de batalla utilizando elementos de escenografía fácilmente conseguibles, así como mesas especializadas. Encontrarás multitud de ideas para añadir más variedad a tus partidas, como inventar tus propias misiones o realizar emocionantes campañas que permiten que el resultado de una batalla afecte a las condiciones de la siguiente, formando así una historia. Cada uno de estos apartados está profusamente ilustrado con ejércitos de jugadores, así como con miniaturas pintadas por el mundialmente famoso equipo 'Eavy Metal.

**No existe la paz entre las estrellas,
solo una eternidad de muerte y destrucción
y la risa de los sedientos dioses.**

COLECCIONAR, PINTAR Y JUGAR

Warhammer 40,000 es más que un simple juego de batallas sobre una mesa. Es un Hobby completo, con una gran comunidad de jugadores repartida por todo el mundo. Todos sacan algo distinto de este, su pasatiempo: jugar, coleccionar, pintar, construir escenografía o cualquier combinación de las ilimitadas posibilidades que ofrece.

Esta sección del libro te permitirá tener una visión general de la experiencia Warhammer 40,000. Tanto si eres un neófito como un avezado veterano, aquí encontrarás numerosas fuentes de inspiración. Encontrarás todo tipo de consejos, trucos y técnicas para coleccionar, pintar, transformar y jugar. En cada caso te proporcionamos una visión general del tema seguida de ejemplos reales de la "teoría puesta en práctica". Los aspectos del Hobby Warhammer 40,000 son tan amplios que hemos tenido que dividir esta sección en una serie de apartados.

GALERÍAS

Una muestra de las miniaturas Citadel de los diversos ejércitos del universo de Warhammer 40,000 mostradas en todo su esplendor.

COLECCIONAR UN EJÉRCITO

Este apartado te proporciona consejos para reunir tus fuerzas, siguiendo el ejemplo de tres ejércitos de jugadores que han sido elegidos por distintos motivos.

Este gran ejército orko muestra las marcas blancas y negras del Klan Goff, un grupo considerado brutal y sanguinario incluso para los estándares orkos.

Este campo de batalla contiene cráteres, colinas, ruinas y árboles, que proporcionan una vital cobertura a los guerreros.



PINTAR

Aquí te mostramos los diversos aspectos que debes considerar al pintar tu propio ejército, desde las miniaturas individuales a la fuerza como un todo. Te sugerimos algunas ideas para inventar tus propios esquemas de colores, así como información detallada sobre uniformes y heráldicas establecidas. También encontrarás nuevos ejemplos de ejércitos de miniaturas magníficamente pintados.

CAMPOS DE BATALLA

La siguiente sección se centra en la creación de la escenografía para los campos de batalla sobre los que jugarás tus partidas. Se muestran diversos ejemplos, desde la utilización de escenografía disponible en las tiendas Games Workshop y puntos de venta independientes, a cómo construir escenografía partiendo de cero.

INFORMES DE BATALLA

Este apartado describe una partida real de Warhammer 40,000, desde cómo los jugadores eligen sus fuerzas, sus planes de batalla y tácticas, así como qué han aprendido y qué harán de distinta forma la próxima vez.

ENCADENAR BATALLAS

Es muy divertido encadenar una serie de batallas creando una guerra que evoluciona, o sea, una campaña. Hemos incluido una campaña sencilla que podéis jugar encadenando las diferentes misiones estándar en una serie de enfrentamientos consecutivos.

INVENTAR TUS PROPIAS MISIONES

A algunos jugadores les gusta crear sus propias misiones, representan desde emboscadas a defensas desesperadas. Hemos incluido diversos ejemplos que pueden servirte de base para las tuyas propias, o para utilizarlos directamente como se presentan.

EXPANSIONES DEL JUEGO

En este apartado revisamos los suplementos Muerte en las Calles y Apocalipsis, que te permiten librar batallas distintas y muy divertidas.

Y...

Concluiremos la sección con información sobre la comunidad de Warhammer 40,000 y las diversas formas de implicarse en ella.



Estos ejércitos están participando en una misión estándar de Aniquilación, utilizando el despliegue de Batalla Campal.

Los Marines Espaciales son uno de los ejércitos tácticamente más flexibles, igualmente poderosos en ataque como en defensa.

MARINES ESPACIALES



Los Marines Espaciales acuden a la batalla protegidos por servoarmaduras y armados con bólteres.

Capitán con martillo de trueno.



Las escuadras de Marines Espaciales están comandadas por sargentos.



Devastador con bólter pesado



Los exploradores se infiltran tras las líneas enemigas.



Los Marines de asalto utilizan retroreactores para acercarse rápidamente al enemigo.



Portaestandarte del Capitán de los Ultramarines



Los dreadnoughts son gigantescas máquinas de guerra blindadas capaces de desgarrar los tanques enemigos.



Capellán con retroreactor



La armadura más pesada de los Marines Espaciales se denomina armadura táctica dreadnought, o armadura de exterminador.



Los tecnomarines cuidan de los espíritus máquina de los vehículos del capítulo.



Marneus Calgar,
Señor del Capítulo de los Ultramarines



Capellán con armadura de exterminador



Los Ángeles de la Muerte caen del cielo en medio del enemigo.



Los siniestros Marines Espaciales del Capítulo de los Ángeles Oscuros persiguen a sus enemigos sin piedad.

Veterano ángel oscuro



Capitán ángel oscuro.



La 1ª compañía de los Ángeles Oscuros se denomina Ala de Muerte.



Bibliotecario exterminador ángel oscuro.



El Ala de Cuervo de los Ángeles Oscuros caza a los enemigos del capítulo.



*Comandante Dante,
Señor de los Ángeles Sangrientos*



El Capítulo de los Ángeles Sangrientos es conocido en todo el Imperio por sus agresivas tácticas de combate.



*Hermano Córulo,
Sumo Sacerdote Sangriento*



El Predator Baal recibe su nombre del mundo natal de los Ángeles Sangrientos.



*El Capítulo de los Lobos Espaciales está organizado en grandes compañías,
cada una de ellas al mando de un señor lobo.*

*Sacerdote rúnico de los
Lobos Espaciales.*



Los Templarios Negros atacan a los enemigos del Imperio desde flotas de cruzada en el espacio.

Gran Mariscal Helbrecht

Capellán Grimaldus



Marines Espaciales del Capítulo de los Ultramarines defendiendo un edificio imperial.



Una escuadra de combate de los Cónsules Blancos



Sargento de los Cicatrices Blancas



Marine de asalto de los Puños Carmesíes.



Veterano de los Ángeles de Sanguinius



Devastador del Capítulo de los Mentores



Sargento de los Garras de Bronce



Marine de asalto de los Salamandras con lanzallamas



El Capítulo de los Puños Imperiales es uno de los más gloriosos.



Marines táctico de los Señores de los Halcones



Capitán Shrike de la Guardia del Cuervo



Marine de asalto de los Águilas de la Condenación



Marine Espacial de los Cuervos de Sangre con auspex



Sargento de los Manos de Hierro con implantes biónicos

LA GUARDIA IMPERIAL



Las Tropas de Choque de Cadia son famosas por su disciplina y valor en combate.

Las Tropas de Jungla de Catachán son guerreros duros y autosuficientes.



*Comisario Yarrick,
Salvador de Colmena Hades*



Oficial superior de Cadia



Sargento de Catachán



*Ursarkar E. Creed,
Gobernador de Cadia*



Un oficial vostroyano y su escuadra de mando



Equipo de armas pesadas de Cadia con mortero



*Cada equipo está formado por dos hombres:
artillero y cargador.*



Tropas Árticas de Valhalla



Guardia de Hierro de Mordia



Francotirador vostroyano



Visioingeniero



Los ogres utilizan el temible destripador, que también les sirve de garrote.



Los bipodes Sentinel actúan como exploradores acosando los flancos del enemigo.



Una escuadra de infantería de Cadia avanza junto a un Leman Russ, el principal tanque de batalla de la Guardia Imperial.

FUERZAS DEL IMPERIO



Las fanáticas Hermanas de Batalla del Adepta Sororitas forman los ejércitos de la Sagrada Ecclesiarquia de Terra.



*Santa Celestine,
la Santa en Vida*



*Una canonesa dirige
cada convento.*



*Las serafines son las más
devotas de las Sororitas.*



*Inquisidora del
Ordo Hereticus*



Cruzado



Acólito



Piloto de la Flota Imperial



*La Inquisición extermina a
los enemigos del Imperio.*



Castigo del penitente



Sabio



Gran Inquisidor Torquemada del Ordo Malleus



Asesino Vindicare



Asesino Eversor



Asesina Callidus



Asesina del Culto de la Muerte



Los Caballeros Grises purgan a los demonios con armas Némesis e incineradores.



Hermano Capitán Stern de los Caballeros Grises

MARINES ESPACIALES DEL CAOS



Marine Espacial de la Legión Alfa



Marine Espacial del Caos de "Los Divididos"



Berserker de Khorne



Marine de Plaga



Un paladín hechicero dirige una escuadra de los Mil Hijos.



Rapax de Los Discípulos de la Sangre



Los portadores del icono invocan aliados demoníacos.



Los Marines poseídos albergan demonios en su cuerpo.



Los arrasadores pueden crear diversas armas.



El destino de muchos paladines es convertirse en los babeantes mutantes conocidos como engendros del Caos.



*Señor del Caos con
cuchillas relámpago*



Los más fieles servidores del Caos llevan corrompidas armaduras de exterminador.



*Paladín del Caos de la
Legión Negra*



*Marine Espacial del Caos de
los Discípulos de la Muerte*



*Renegado de los
Segadores de Hakanor*



*Poseído de los
Corsarios Rojos*



Los Profanadores son máquinas de guerra infernales alimentadas por la esencia de un demonio de la disformidad.

DEMONIOS DEL CAOS



Horror rosa, demonio menor de Tzeentch



Portador de plaga, demonio menor de Nurgle



Diablilla, demonio menor de Slaanesh



Desangrador, demonio menor de Khorne



Paladina diablilla



Incinerador de Tzeentch



Paladín desangrador



Portador de plaga músico



Diablo de Slaanesh



Aplastador de Khorne



Las bestias de Nurgle envuelven a sus víctimas en limo corrosivo.



Señor de la transformación, gran demonio de Tzeentch



Epidemius mantiene la cuenta de las magníficas enfermedades de Nurgle y de sus desafortunadas víctimas.



Un demoníaco aplastador de almas va a la guerra junto a diablillos y desangradores.

LOS ELDARS



Guerrero de la senda de los vengadores implacables



Guerrero de la senda de los espectros aullantes



Guerrero de la senda de los halcones cazadores



Guerrero de la senda de los arañas de disformidad



Guerreros de la senda de los escorpiones asesinos acechando a su presa desde las sombras.



Guerrero de la senda de los dragones llameantes



Guerrero de la senda de los segadores siniestros



Los autarcas dirigen las fuerzas eldars en la batalla.



Los videntes estudian las hebras del destino.



Eldrad Ulthuan, Vidente del Mundo Astronave de Ulthwé



Los ciudadanos de los mundos astronave luchan como guardianes.



Los exploradores son tiradores excepcionales.



Los arlequines son los bailarines guerreros del Dios que Ríe.



Brujo con lanza bruja



Los señores espectrales son máquinas de hueso espectral animadas por las almas de antiguos héroes eldars



Motocicletas a reacción del Mundo Astronave de Saim-Hann escoltando un Serpiente y dos vipers.

ORKOS



Los Orkos viven para la guerra, cargando a la batalla con una gran diversidad de armas brutales y ruidosas.



Meganoble armado con garra de kombat y kombiakribillador.



Un kaudillo orko debe ser grande, ruidoso y aztuto.



Los eztrambóticos canalizan el poder del ¡Waaagh!



Los mekánikos construyen todo tipo de armas extravagantes, desde pantallas de energía ezepezial a cañones de atake Shokk.



Pilotadas por guerreros orkos, las lataz azezinas avanzan armadas con garras de energía y akribilladores pezados.



Jefe Zagstruk, lder de Loz Buitrez



Los matazanos apedazan a los chikoz heridos.



Los Gretchins son cobardes pieles verdes que se reúnen en grandes números para combatir.



Los kaporales matienen el orden entre los Gretchins



Un kami3n orko acelera hacia la batalla flanqueado por motoz y un kemakema.

EL IMPERIO TAU



Rastreador con rifle acelerador.



Los guerreros de la Casta del Fuego, equipados con armas y armaduras muy avanzadas, forman el grueso del ejército Tau.



Los etéreos inspiran una devoción incuestionable en los Tau.



Etéreo con lanza de los desafíos



Armadura mimética XV25



El belicoso Comandante O'Shovah



Comandante O'Shaserra, líder de la Tercera Esfera de Expansión



Armadura de combate XV8 "Crisis"



Guerreros de la Casta del Fuego desembarcando de su transporte Mantarraya.



El Imperio Tau incluye otras razas alienígenas, como los Kroot.



Carnívoro kroot



Equipo de drones francotiradores y guerrero del fuego



Aguijón alado de Véspid



Mastin kroot



Aerodeslizador Piraña



Krootox

TIRÁNIDOS



Los termagantes son ágiles y cargan terribles armas simbiotas.



Los hormagantes son increíblemente veloces. Sus garras afiladas como cuchillas pueden destripar a los enemigos más resistentes.



Un tirano de enjambre dirige el enjambre acompañado por su guardia tiránida.



Guerrero tiránido



Gárgola



Los mántifex atacan al enemigo surgiendo bajo tierra.



El cárnifex es una máquina de destrucción viviente.



Los Genestealers se infiltran en los mundos a devorar antes de la llegada de las flotas enjambre.



Enjambre de devoradores



Para muchas presas, un lictor es lo primero y último que ven de una invasión tiránida.



Zoántropo

ELDARS OSCUROS



Los Eldars Oscuros son incursores, asesinos y esclavistas del reino de las sombras de Commorragh.

Las brujas son expertas en combates gladiatorios.

Arconte eldar oscuro



Incubo, guardia personal de élite del arconte

Grotesco

Mandrágora

Hemónculo



Motocicletas a reacción Segadoras atacando un puesto avanzado tau.



El Talos es propulsado por los espasmos de muerte de sus víctimas.

NECRONES



Los guerreros necrones se despiertan en las polvorientas tumbas en que su raza ha dormido durante incontables eones.

Líder necrón



Los inmortales utilizan armas pesadas gauss.



Los espectros pueden cambiar de fase para atravesar objetos sólidos.



Filas de Necrones preparados para empezar a cosechar la población.

COLECCIONAR UN EJÉRCITO

ELEGIR UN EJÉRCITO

Hay un montón de razones por las que un jugador empieza a coleccionar un ejército. De hecho, tantas razones como jugadores existen. Pueden verse atraídos por una nueva y fantástica miniatura que se acaba de poner a la venta, por la lectura de un pasaje del trasfondo o, quizá, por una táctica especial que un ejército puede llevar a cabo en el campo de batalla. Sin embargo, a menudo es una combinación de estos elementos lo que hace que un jugador se interese por un ejército.

Miniaturas

Todo el Hobby de Warhammer 40,000 gira en torno a las miniaturas Citadel. Algunos jugadores se ven atraídos por su ejército a causa del número total de personajes que tiene el ejército y no les importa cómo juegan, su trasfondo o cualquier otro factor. Cada ejército tiene una apariencia y sentido propios, tanto si hablamos de los tecnológicamente avanzados Tau o de las hordas de bestias arrolladoras como los Tiránidos.

Trasfondo

Cada ejército tiene una riqueza de personajes y de trasfondo que inspira al coleccionista. Los Marines Espaciales son la elite defensora de la Humanidad, mientras que los Orkos son unos alienígenas bárbaros a los que les atrae la destrucción y el derramamiento de sangre. El material de trasfondo se presenta en los codex, en la revista White Dwarf y en nuestra página web.

El juego

Cada uno de los ejércitos de Warhammer 40,000 se comporta de una manera diferente en el tablero de juego. Los Eldars son rápidos y maniobrables, pero bastante delicados; mientras que los Necrones son más lentos, pero son capaces de resistir gran cantidad de daño. Hay varias combinaciones posibles de velocidad, resistencia, habilidad y capaci-

dad de disparo en el combate cuerpo a cuerpo, y cada ejército sobresale en una de ellas. Hay jugadores que encajan con un estilo de juego en particular, por ejemplo, porque prefieren un ejército bueno en el combate cuerpo a cuerpo, en vez de uno bueno a largo alcance.

Ese algo...

Hay una última razón por la que un jugador prefiere un ejército por encima de los demás, que consiste en el "sólo porque sí". Algunos jugadores se sienten atraídos por un ejército concreto por alguna razón que va más allá de las posibilidades mencionadas anteriormente. A veces, hay algo indefinible que empuja a algunos jugadores a elegir un determinado ejército, como si el jugador fuera en realidad el general que dirige el ejército a la guerra.

LOS PRIMEROS PASOS

Existen muchas maneras de coleccionar tu ejército. La más sencilla (¡y más excitante!) es coleccionar las miniaturas que más te atraigan y después seguir con el resto de unidades. No hay nada como la emoción de desplegar en tu primera partida tus miniaturas preferidas.

Otros, antes de todo, trazan su lista de ejército con todo detalle. Cuando han decidido qué miniaturas compondrán su ejército, las compran todas juntas.

Luego están los que coleccionan sus ejércitos a cachos. Compran una caja de escuadra y la montan y pintan antes de comprar otra. Además, esto les ayuda a concentrarse en los tipos de tropa más comunes o representativos de su ejército. Por ejemplo, para coleccionar Marines Espaciales, se puede empezar con las escuadras tácticas antes de continuar con las demás.

No hay una manera correcta de coleccionar tu ejército, así que hazlo como más te guste.



Cada ejército de Warhammer 40,000 tiene su propio codex. Cada uno de estos es la guía definitiva para coleccionar y desplegar el ejército correspondiente, además de incluir un trasfondo completo, lo que hace que sea una compra esencial cuando has decidido qué fuerza dirigirás.

Esta fuerza de Orkos se empezó a coleccionar con la caja de Asalto a Black Reach de Warhammer 40,000. El kaudillo, dos peñaz de chicoz y un escuadrón de kópteros suman 350 puntos, además de una unidad de C.G., dos tropas de línea y una de ataque rápido. Este ejército tiene el tamaño perfecto para pintarlo en poco tiempo y saber cómo funciona cada unidad en el tablero de juego.

El segundo cacho del ejército aumenta la capacidad de disparo, así como el volumen del ejército. Los dreadnoughts y las latas azezinas son difíciles de impactar en el combate cuerpo a cuerpo, ¡mientras que los guerreros adicionales inundarán al enemigo con una marea de pieles verdes!

El último cacho del ejército añade algunas unidades de elite y disparos adicionales. Las motoz y el kemakema se mueven muy rápido, mientras que el mekániko y los achicharradorez son capaces de infligir un daño terrible con sus armas. Este último cacho hace que el ejército lleve a los 1.500 puntos.

FUERZA DE CHOQUE DE LOS ULTRAMARINES

La mayoría de colecciones se crean y se desarrollan por una serie de razones, tal y como nos muestra la fuerza de choque de los Marines Espaciales de Matt Hutson.

Matt es un experto jugador de Warhammer 40,000 y sus ejércitos favoritos siempre han sido los Marines Espaciales y los Marines Espaciales del Caos. Cuando empezó su ejército, decidió que su objetivo sería coleccionar toda una compañía de batalla. Pero Matt quería empezar con una fuerza equilibrada, capaz de enfrentarse a cualquier adversario.

Las primeras unidades que pintó fueron el capitán y las escuadras tácticas, lo que le dio una unidad sólida que podía desplegar en cualquier momento. Matt disfrutó aplicando, con cuidado, los llamativos colores y la iconografía distintiva, inspirándose en el material del codex, para asegurarse de que las marcas eran las adecuadas.

Después de jugar unas partidas con estas primeras unidades, Matt decidió añadir un Rhino a las escuadras tácticas. Los transportes hacen que las escuadras sean ideales para capturar objetivos. Matt también descubrió que una escuadra de Marines Espaciales dispuesta cerca de un Rhino desencadenaría gran cantidad de disparos a corto alcance y podría acabar con la mayoría de adversarios.

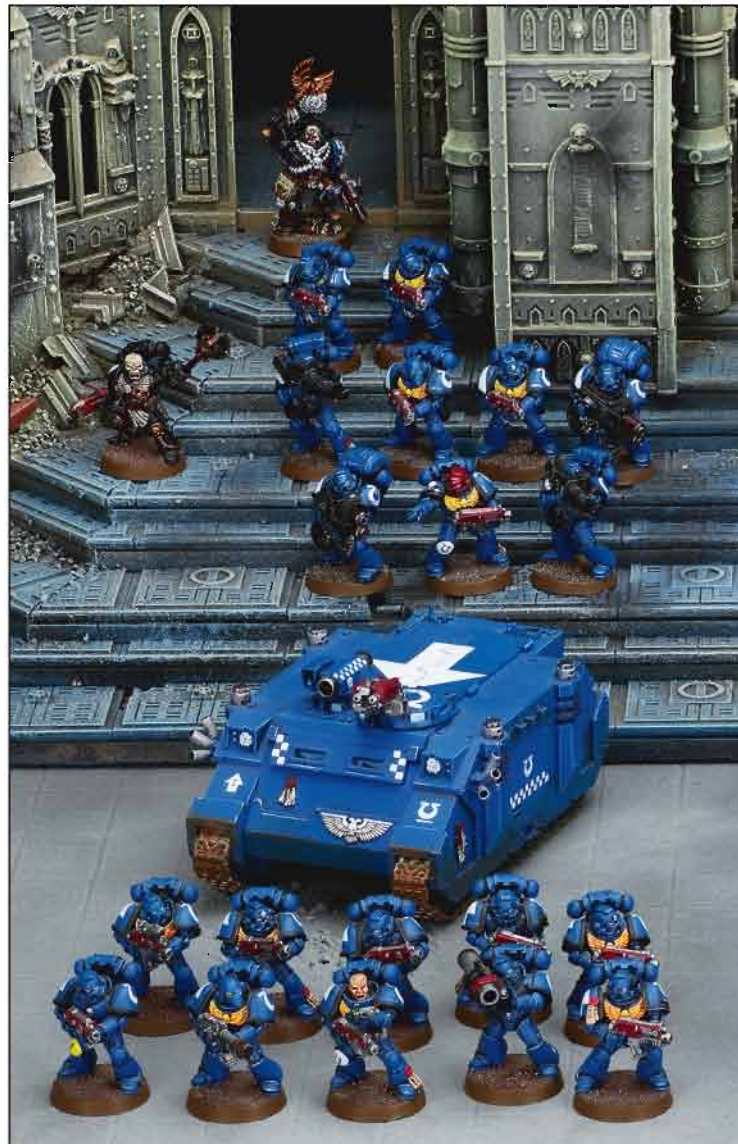
En poco tiempo, Matt estaba a mitad de camino de conseguir su objetivo de coleccionar una compañía entera. Esta colección le permitía desplegar un ejército diferente en cada partida, dependiendo de la misión y del enemigo. Consulta la página 244 para ver el ejército de 1.500 puntos de Matt en plena batalla contra su viejo adversario, Phil Kelly.



La línea negra en los hombros de los guardias indica que la fuerza de Matt pertenece a la 5ª Compañía de los Ultramarines.



Matt pintó este dreadnought como "recompensa" por haber completado su tercera escuadra táctica.



El Predator de Matt ofrece a su fuerza un elemento de disparo móvil.



El tecnomarine repara los vehículos del ejército para que estén listos para la batalla.



ENJAMBRE DE ASALTO TIRÁNIDO

Fue el trasfondo lo que inspiró a crear este magnífico ejército de Tiránidos. Las publicaciones de Warhammer 40,000 son una gran fuente de inspiración, así que ¡ponte a leer!

Dave Taylor es la clase de aficionado al que le gusta coleccionar ejércitos enfocados completamente en el trasfondo. La inspiración puede venir por una pieza de arte, por algún detalle de la historia, por un pasaje leído en la descripción de una unidad o por cualquier otra fuente que puedas encontrar en un codex, en un artículo de la White Dwarf, etc. En este caso, Dave se inspiró en el siguiente párrafo, que cuenta el ataque que recibió el Mundo Astronave Eldar de Iyanden por parte de los Tiránidos de la Flota Enjambre Kraken.

Los muros y pasillos de Iyanden pronto se vieron invadidos por los viles Tiránidos. Ambas fuerzas engullían el mundo astronave en una marea de alaridos de muerte. La batalla se llevó a cabo en todas las zonas del campo de batalla. Entre los árboles de los viejos y sagrados Bosques del Silencio, los halcones cazadores lucharon con una danza aérea y mortal contra las bandadas de gárgolas con alas de murciélago. Los escorpiones asesinos se deslizaban hacia los numerosos termagantes bloqueándoles los principales pasadizos. Los Falcones destruyeron a infinitos cárnifex cuando los aplastaban contra los preciosos y complejos bastiones de la Fortaleza de las Lágrimas. En los escalones sagrados del Templo de Asuryan, los vengadores implacables luchaban en un sangriento combate cuerpo a cuerpo contra los innumerables hormagantes. Pero a pesar del total tan elevado de atacantes, las hordas de Tiránidos nada pudieron hacer frente a sus enemigos. No fue suficiente.

Extracto de "La Perdición de los Eldars"



El ejército está liderado por un terrorífico tirano de enjambre; una de sus muchas víctimas yace muerta a sus pies.



Las peanas de todas las miniaturas se han moldeado y pintado representando la superficie del mundo astronave.





Los Tiránidos de la Flota Enjambre Kraken aplastan a los defensores eldars del Mundo Astronave de Iyanden.



Las peanas voladoras de las gárgolas se han diseñado para que se parezcan al hueso espectral de los árboles de los Bosques del Silencio.



Dave ha utilizado pequeñas piezas de varias cajas de Eldars en las peanas de los Tiránidos, para mostrar la destrucción que habían causado en la invasión del mundo astronave.

CUERPO DE ATAQUE TAU

Este ejército Tau pertenece a Paul Scott, un jugador con mucha experiencia en torneos. Como muchos otros, Paul escogió un ejército basado en sus tácticas y en cómo actuaba en el tablero de juego.

Paul es un fanático de los Tau y tiene en su poder un enorme e impresionante ejército. Disfruta participando en torneos y ligas, le encantan las pruebas donde se combina la estrategia, la deportividad y la pintura, y disfruta conociendo nuevos jugadores. Cuando participa en estos eventos, Paul recurre a su enorme colección tau y despliega una fuerza pequeña, pero a la vez muy elaborada y flexible, con las herramientas necesarias para acabar con la mayoría de ejércitos contra los que se pueda enfrentar en un torneo.

Paul piensa que el ejército Tau encaja con su estilo de juego. La clave es su maniobrabilidad, que Paul utiliza para hacer que sus unidades sean formidables tanto en el corto alcance como en el disparo. Al centrar su atención en varias unidades enemigas en vez de en escuadras o en vehículos aislados, el ejército de Paul puede devastar al adversario a corto alcance. Paul dice que esto funciona bastante bien contra la mayoría de enemigos, aunque admite que los Necrones son los que más dolores de cabeza le dan.

EJÉRCITO DE TORNEO DE 1.500 PUNTOS

C.G.

Comandante Shas'el: 97 puntos

Rifle de plasma, bláster de fusión, ordenador de combate, ciberistema de disparo múltiple.

Comandante Shas'el: 97 puntos

Rifle de plasma, bláster de fusión, ordenador de combate, ciberistema de disparo múltiple.

ELITES

Lider de equipo armadura "Crisis": 67 puntos

Rifle de plasma, módulo lanzamisiles, ciberistema de disparo múltiple.

Lider de equipo armadura "Crisis": 67 puntos

Rifle de plasma, módulo lanzamisiles, ciberistema de disparo múltiple.

TROPAS

Equipo de Guerreros del Fuego: 66 puntos

6 Guerreros del Fuego con granadas fotónicas.

Escuadra Carnívora Kroot: 100 puntos

10 Kroot, 5 Mastines Kroot.

Escuadra Carnívora Kroot: 100 puntos

10 Kroot, 5 Mastines Kroot.

ATAQUE RÁPIDO

Equipo de Rastreadores: 167 puntos

6 Rastreadores. Mantarraya con ordenador de combate, sistema de disparo múltiple.

Equipo de Rastreadores: 167 puntos

6 Rastreadores. Mantarraya con ordenador de combate, sistema de disparo múltiple.

APOYO PESADO

Tanque Cabezamartillo: 165 puntos

Acelerador lineal, cañones de inducción, sistema de disparo múltiple, lanzadores de señuelos.

Tanque Cabezamartillo: 165 puntos

Acelerador lineal, cañones de inducción, sistema de disparo múltiple, lanzadores de señuelos.

3 Equipos de Drones Francotiradores: 240 puntos



Las armaduras "Crisis" de Paul van equipadas con armamento de infantería y de antitanque. Puesto que cada una de las cuatro armaduras corresponde a una unidad, el enemigo solo podrá atacar a una miniatura cada vez.



Los Kroot son perfectos para mantener objetivos importantes, especialmente en terreno arbolado.



Los rastreadores utilizan su regla especial exploradores para amenazar al enemigo desde el turno 1.



Las tácticas tau se centran en una combinación de maniobrabilidad y de disparo para destruir al adversario. La habilidad de las armaduras "Crisis" de ponerse a cubierto después de disparar ¡les hace ser un adversario difícil de controlar!



PINTAR

No hay nada como ver dos gloriosos ejércitos pintados enfrentándose entre sí en una batalla sobre el tablero de juego.

APRENDE A PINTAR

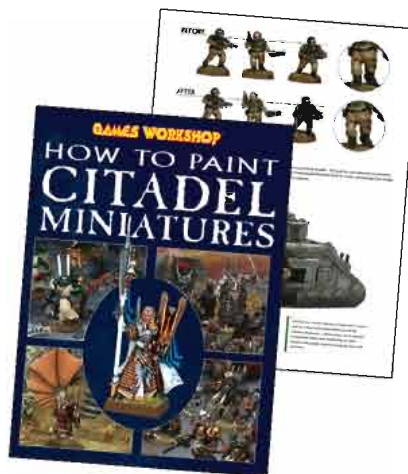
Pintar miniaturas es un *hobby* muy entretenido y toda la información sobre cómo pintar y las diferentes técnicas que puedes utilizar podrían llenar varios libros. Si nunca has pintado miniaturas, la mejor manera de empezar es meterte de lleno y probarlo. Todo lo que necesitas lo tienes al alcance de la mano, particularmente en la revista *White Dwarf* y en la página web de Games Workshop. Si tienes la suerte de vivir cerca de una tienda Games Workshop, pásate por allí; estarán encantados de darte una lección de pintura introductoria. Para consejos más amplios, hazte con el libro *Cómo pintar miniaturas Citadel*.

ADQUIRIR EXPERIENCIA

La mejor manera de ser bueno pintando es practicar. Incluso los mejores pintores del equipo 'Eavy Metal' empezaron como principiantes. Si nunca has pintado miniaturas, o quieres probar una nueva técnica, deberías empezar pintando alguna unidad básica. Cuando hayas adquirido experiencia, podrás volver la vista atrás y mirar con orgullo cómo has ido mejorando. Cuando te sientas capaz, intenta pintar un líder, un personaje especial o tu miniatura preferida.

PINTAR UN EJÉRCITO

Al principio, cuando aún estás aprendiendo, lo mejor es pintar las miniaturas una a una. Sin embargo, para los jugadores que quieren acumular un ejército entero en poco tiempo, esta técnica les llevará mucho tiempo. En cambio, si trabajas con grupos de miniaturas a la vez, acelerarás el



*En el libro *Cómo pintar miniaturas Citadel*, hay consejos detallados de pintura tanto para principiantes, como para los expertos.*

tiempo de pintado. Con un proceso de cadena de montaje, puedes utilizar un color para pintar la misma área en una serie de miniaturas. Cuando acabes de pintar esa área en todas las miniaturas, la primera miniatura ya estará seca para que la sigas pintando.

Hay personas que quieren desplegar un ejército cuanto antes, por lo que pintan sus miniaturas de la manera más simple. Otras, se pasan horas y horas sombreando e iluminando cada una de sus miniaturas para crear una obra maestra. Entre estos dos extremos nos encontramos los demás (jugadores que quieren llevar sus soldados a la guerra y para los cuales pintar un ejército es una de las partes más satisfactorias y desafiantes del Hobby).





Los Marines Espaciales ofrecen la oportunidad de probar diferentes colores para las heráldicas, insignias y marcas de escuadra.



Los Orkos son verdes y habitualmente llevan colores distintivos y marcas de algún clan. Estas marcas se pueden encontrar en cualquier parte, pero sobre todo en la armadura o en el equipo.

Los Tau adaptan sus colores al entorno donde luchan.



Hay una amplia variedad de regimientos de la Guardia Imperial, pero todos llevan uniformes militares distintivos y algunos de ellos hacen uso de un uniforme de camuflaje.

Los Necrones son metálicos y monocromáticos.



Los Eldars se distinguen tanto por los colores del mundo astronave, como por su aspecto. Todos ellos visten con colores vivos y brillantes.

Los Marines Espaciales del Caos renegados tienen colores, texturas y símbolos distintivos.

UNA ESCUADRA ACABADA

Esta escuadra de Corsarios Rojos de los Marines Espaciales del Caos se caracteriza por sus colores y su iconografía, descritos en el Codex Marines Espaciales del Caos. Las miniaturas se pintaron en un único grupo, empezando con el rojo de la armadura.



Se imprimaron todas las miniaturas con Spray Negro Caos. Las zonas rojas se pintaron con Rojo Tecnomarine. Primero se iluminaron con Rojo Sangre y, después, con Naranja Ardiente.



Para diferenciar el paladín del Caos de los demás miembros de la unidad, lo hemos montado con una cabeza descubierta.



A las áreas de metal se les dio un lavado de tinta negra antes de iluminarlas.



Se utilizó la huella de una mano para la iconografía del Corsario Rojo, que se pintó en la hombrera.



Las peanas se cubrieron con cola blanca y luego se metieron en un recipiente con arena. Una vez seca, se pintó con tonos neutrales para que combinara con diferentes terrenos.

UN EJÉRCITO ACABADO

Aquí puedes ver la escuadra de la página anterior como parte de un gran ejército. Todas las miniaturas visten los colores de los Corsarios Rojos, aplicados mediante diferentes combinaciones.



Se ha usado la misma paleta para pintar el negro, el rojo y el dorado de todos los Marines Espaciales del Caos del ejército, así como el tanque Predator. Esta homogeneidad ofrece al ejército una cierta coherencia, pero al mismo tiempo no están tan regimentados como sus hermanos Marines Espaciales. De entre todo el ejército destaca Huron Blakheart y casi toda la atención la recibe esta espléndida miniatura como elemento central del tablero.

CAPÍTULOS, REGIMIENTOS Y CLANES

Warhammer 40,000 es un universo infinito y cuando se trata de decidir cómo pintar el ejército, existe un gran número de opciones posibles.

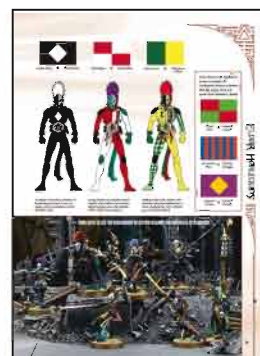
Muchos deciden pintar su ejército con el color que más les gusta, pero otros buscan un esquema ya establecido en el que puedan inspirarse. ¿Qué colores llevará tu ejército a la batalla? ¿Qué insignia portarán sus miembros? ¿Qué marcas de rango llevarán sus líderes más destacados? Todo esto se trata en los codex y tienes mucha más información e inspiración en la revista *White Dwarf*, en la página web de Games Workshop y en los libros de la Black Library y de Forgeworld.

Muchas razas se dividen en grupos. Los Marines Espaciales tienen más de mil capítulos diferentes, así como hay infinitos regimientos de la Guardia Imperial. Esto significa que tienes un montón de colores diferentes con los que puedes pintar tu ejército, por lo que puedes usar el que más te guste.

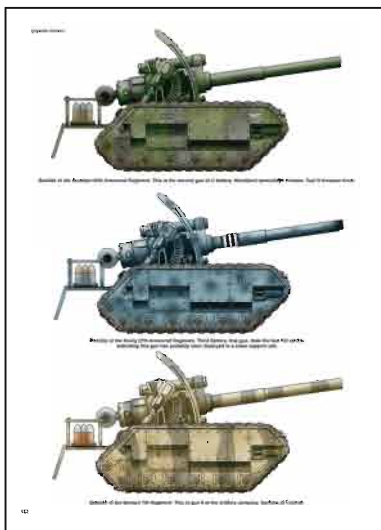
Aunque hay algunos ejércitos que utilizan un esquema básico para todas sus unidades, con ligeras variaciones entre tipos de escuadra, otros son una profusión de diferentes estilos y colores. Por ejemplo, una fuerza de Marines Espaciales del Caos podrá tener escuadras de diferentes Legiones, y un ejército Orko podrá reunir peñaz de diferentes clanes.



Iconografía y diseños de estandartes, extraídos del Codex Ángeles Oscuros.



Pautas para pintar arlequines, publicadas en la revista White Dwarf.



Basilisco de camuflaje, del volumen de Armadura Imperial de Forgeworld.



Capítulos del Codex, extraídos de la Insignia Astartes de la Black Library.

INVENTA TU PROPIA FUERZA

Algunos jugadores prefieren inventar su propio capítulo de Marines Espaciales, su propio regimiento de la Guardia Imperial, su propio planeta tau, o su propia flota de enjambre de Tiránidos. Les dan un nombre a sus fuerzas, idean su propio esquema de colores, sus insignias y su iconografía, y hay algunos que incluso crean una historia de trasfondo única para su ejército.

Variar un esquema de color ya establecido es un buen punto de inicio para pintar tu propio ejército. Por ejemplo, los capítulos sucesores de los Marines Espaciales llevan una heráldica inspirada en algún capítulo ya existente, por lo que ayudan a los pintores inventivos a crear las suyas propias. Así, el Capítulo de Ángeles Oscuros, por

ejemplo, tiene el verde oscuro como color principal, acentuado con blanco hueso, negro y rojo.

Puedes inventar un capítulo sucesor de los Ángeles Oscuros que gire en torno a los colores principales y a los acentuados, usándolos en diferentes proporciones al capítulo original.

Para aquellos que quieran crear su propio esquema de colores e iconografía partiendo de cero, no hay límite. Toda la gama de pinturas Citadel está ahí para usarse y puedes inspirarte en las publicaciones de Games Workshop, e incluso ir más allá. Las películas, los libros, programas de televisión y la historia en sí son una buena fuente de inspiración para el jugador que quiera crear un ejército verdaderamente único.

PERSONALIZAR TUS MINIATURAS

A algunos coleccionistas les encanta realizar conversiones en las miniaturas que han comprado para que su ejército sea completamente único. Estos cambios pueden ir desde la combinación simple de algunas piezas de dos o más kits, hasta el proyecto más ambicioso partiendo de cero.



Este sargento veterano tiene una cabeza que ha sobrado de la caja del capitán marine espacial (una sencilla pero efectiva conversión).



Este Marine Espacial lleva un icono sacado del kit Bárbaros del Caos de Warhammer.



Un noble orko equipado con una gran rebanadora creada con componentes de metal y de plástico, y un trozo de tubería de plástico.



Un kóptero orko, creado con componentes y trozos de plasticard sobrantes.



Con plasticard y dos trozos de masilla verde, esta armadura "Apocalipsis" de los Tau tiene una postura espectacular.



Esta conversión la ha realizado un jugador de los Marines Espaciales del Caos que quería que su hechicero tuviera un retroreactor con una apariencia caótica.



Una canonesa de las Hermanas de Batalla remodelada usando la masilla verde.

ALAITOC, MUNDO ASTRONAVE ELDAR

Algunos pintores prefieren poner más atención en sus miniaturas, como si cada una de ellas fuera un elemento central del tablero. John Shaffer es uno de ellos, como podemos ver con su sensacional ejército Eldar.

La idea de pintar un ejército del Mundo Astronave de Alaitoc le vino a John a causa de la armadura y el blindaje azul que llevaban los guerreros y los vehículos. Cuando tuvo clara la técnica con la que causaría un efecto visual sorprendente, John ideó un sistema de pintura en línea de producción, que le permitía pintar cada unidad de una manera rápida.

Llevó esta filosofía a la elección del ejército. La fuerza contiene muchas miniaturas grandes, como los bípodes de combate, los señores espectrales o los tanques gravíticos. La razón por la que incluyó estas miniaturas en el ejército era que así podía aplicar la técnica del punteado en zonas grandes.





John le puso capuchas y capas a una de sus escuadras de guardianes usando piezas de plástico de un kit de Elfos Silvanos de Warhammer.

John consiguió el esquema de color característico de Alaitoc mediante la técnica del punteado y aplicando varias sombras de color azul con un pincel grande. El punteado se consigue con ligeros toques de pincel, mientras lo giras, para conseguir un efecto manchado.



Este explorador acecha tras un muro en ruinas.



Se han hecho grandes conversiones para que todos los personajes fueran únicos.



John ha montado este señor espectral de tal manera que parece que está persiguiendo al enemigo para cazarlo.

LOS SIRVIENTES DE KHORNE

Cada miniatura del ejército de Marines Espaciales de Andrew Taylor ha sido mimada con todo detalle, desde las demoníacas caras pintadas en las armaduras de las miniaturas, hasta el efecto de la lava en las peanas.

Andrew Taylor es uno de esos aficionados que se deleita con cada aspecto de Warhammer 40,000. Normalmente participa en grandes torneos y es famoso por la calidad de los ejércitos que lleva a ellos. Este ejército representa una fuerza completa de Marines Espaciales del Caos que veneran al Dios del Caos Khorne.

Es un ejemplo fantástico de una colección totalmente personalizada, inspirada en los personajes y el trasfondo establecido en el codex. Se usaron los rojos y bronce del Dios

de la Guerra, así como calaveras e iconos de Khorne, creando, sin lugar a dudas, un ejército del Dios de la Sangre. Tal y como puedes ver en estas páginas, se plasma claramente la creatividad e imaginación de su propietario.

El elemento más llamativo que utilizó Andrew para crear su propio ejército son las malvadas caras demoníacas aplicadas en la superficie de cada armadura. Es un proceso complicado, puesto que las caras se aplicaron en cuatro pasos. ¡Hay que tener un montón de paciencia y manos muy firmes!



Cada miniatura del ejército se ha montado de tal manera que tuviera una postura dinámica y se ha cubierto de runas y caras demoníacas. Además se aplicó y pintó lava burbujeante en las peanas.



A esta miniatura se le ha añadido una cadena que conecta el hacha a un horrible garfio con carne.

Se ha utilizado una pieza del kit de Guerreroz orkos para este archa con cadena.

El poder de la disformidad levanta a este bersérker por los aires, como si estuviera poseído por un demonio.

Las caras demoníacas que adornan la armadura de las miniaturas de Andrew se pintaron por pasos, mediante líneas finas progresivas, y colores brillantes.





Mientras el planeta se resquebraja, los sirvientes de Khorne se vuelven locos e histéricos por la ofrenda de sangre.



Debido a la disformidad y a la mutación ejercida por los demonios que llevan dentro, estos poseídos son, posiblemente, la unidad más peligrosa del ejército.

CAMPOS DE BATALLA

Por toda la galaxia se oye el rugido de la guerra, a través de los páramos de cráteres, de las ciudades donde bullen los enjambres, de los puestos fronterizos mineros de los asteroides y de las mortíferas junglas alienígenas. Si modelas un campo de batalla, tus partidas serán más entretenidas y estarán llenas de retos tácticos.

Tener una cierta cantidad de escenografía mejorará tus batallas de Warhammer 40,000. No solo porque tus guerreros podrán encontrar cobertura, sino porque preparar la escenografía de diferentes maneras significa que cada batalla será completamente diferente a la última.

La escenografía también recrea una escena. En vez de moverse sobre un tablero plano, tus soldados podrán avanzar sin miedo hacia edificios en ruinas. Se abrirán paso por la densa jungla alienígena y lanzarán duros asaltos contra una impenetrable línea de defensa enemiga.

Existe una amplia gama de escenografía Citadel con la que podrás crear impresionantes campos de batalla (como los que se muestran en estas páginas). También puedes crear tu propia escenografía para representar las diversas zonas de guerra del 41º Milenio. En las páginas siguientes tienes algunos ejemplos.

Zona de guerra maldita

El campo de batalla que se muestra bajo estas líneas representa un páramo maldito que ha sufrido una desesperada guerra, con cráteres causados por los bombdeos, edificios en ruinas, árboles sin vida y un puesto avanzado fortificado.

Las miniaturas en terreno elevado tienen una mejor vista del campo, por lo que tienen una posición táctica muy ventajosa.

Las barricadas ofrecen una tirada de salvación por cobertura de 4+ para los defensores.

Las escuadras pueden esconderse tras las colinas para que el enemigo no tenga línea de visión hacia ellas (a no ser que el adversario haya traído barreras artilladas a la batalla).

Los guerreros avanzan hacia los cráteres, que les ofrecen cobertura, aunque su movimiento se ve ralentizado.

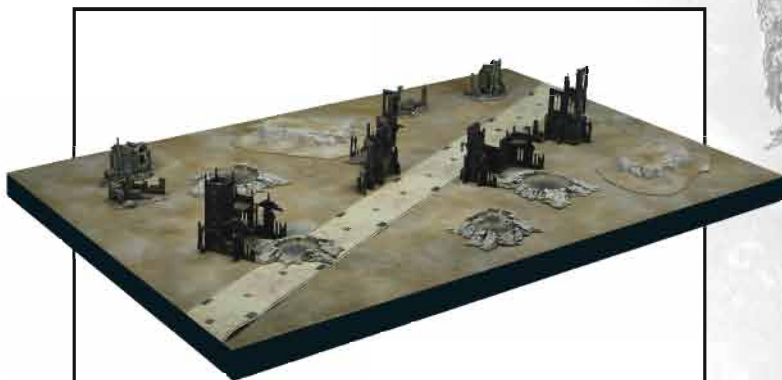


Los Tiránidos destroran una línea de cañones imperiales.

Los edificios en ruinas bloquean la línea de visión y ofrecen una tirada de salvación por cobertura. Muchos ejércitos intentarán colocar francotiradores o unidades con armas pesadas en las zonas superiores.



Los bosques ofrecen cobertura, pero ralentizan el movimiento de la infantería. Los vehículos se mueven por estas zonas como si fuera terreno peligroso y corren el riesgo de quedar inmovilizados, por lo que deben pensarlo bien antes de entrar en una zona boscosa.



Asentamiento en ruinas

Añadiendo unos grandes edificios en ruinas y una carretera, hemos creado los restos de un asentamiento imperial. Una batalla en un tablero como este será una lucha a corto alcance y muy sangrienta, puesto que las armas a corto alcance y los desesperados asaltos estallarán entre las ruinas.



Disputa de tierras

Este campo de batalla se ha organizado como si se tratara de una zona llena de cráteres dispuesta entre dos ejércitos. El centro del tablero no tiene más escenografía que los propios cráteres, pero un comandante competente hará buen uso de cada elemento de cobertura.



Desierto inexplorado

Esta región es la más distante de las líneas del frente y se han colocado unos árboles más y los cráteres que han sobrado. El monolito arcano es un gran elemento central, mientras que los restos de la lanzadera sugieren que la misión anterior no ha ido como se esperaba.

ESCENOGRAFÍA CITADEL

Además de miniaturas, Citadel también produce una amplia gama de escenografía que puedes usar en tus partidas de Warhammer 40,000. Muchos de estos kits son versátiles, lo que significa que en cada partida podrás colocar la escenografía de una manera distinta.

Manufactorium



Sanctum Imperialis

Ruinas

Los kits edificios en ruinas son totalmente modulares, de tal manera que puedes construir estructuras diferentes. Cada uno de los tres kits son completamente intercambiables, por lo que puedes crear tus propias estructuras. Aunque solo necesitan un poco de pincel seco para que se vean bien en el tablero, cada elemento de edificios en ruinas está bien detallado y puedes cogerlo siempre que quieras.

En la partida, las ruinas ofrecen cobertura, detienen el movimiento y bloquean la línea de visión. Con uno de estos elementos en tu tablero de juego, tu partida será más dinámica, puesto que proporcionan altura y las unidades los buscarán para ponerse a cubierto. Si añades un par o tres más, tendrá lugar una partida muy diferente, puesto que las grandes estructuras crean estrechos pasos en los que los disparos serán letales.



Basilica de Administratum



Muros y Vallas

Los muros y las vallas ofrecen algo de cobertura para que tus tropas se protejan del fuego enemigo.



Ruinas arcanas

Las ruinas arcanas son un buen elemento central para tu tablero de juego. Las ruinas pueden utilizarse como templo, donde se veneren los poderes del Caos, o como vestigios de una civilización ya extinguida.



Cráteres

Los cráteres pueden ocupar grandes zonas del tablero y ofrecen cobertura sin bloquear la línea de visión.



Accesorios para Warhammer 40,000

Cráteres, barriles, tanques, etc. ofrecen detalles adicionales para tu campo de batalla. También pueden representar grandes objetivos, como se muestra en la página 253.



RUINAS DE AROTHA

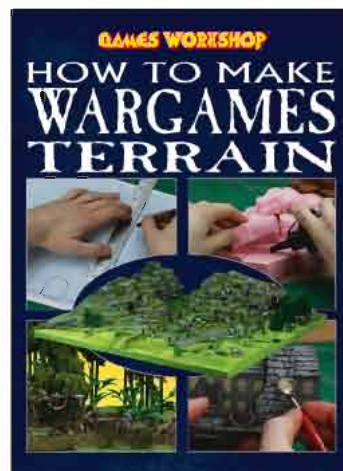
Aniquilada por guerras pasadas, esta ciudad imperial se ha ido sumergiendo bajo montones de arena. Ahora, la antigua raza que la habitaba se despierta, bajo las dunas, para luchar contra aquellos intrusos que osan interrumpir su sueño.

En un tiempo pasado, esta luna aislada era un planeta verde y próspero. Para representar la cantidad de arena que, poco a poco, ha ido cubriendo las ruinas, cada elemento de la escenografía se montó encima de una base de conglomerado, previamente construida. La base se hizo con poliestireno, al que se le dio forma y se cubrió de arena. Este es un magnífico ejemplo de cómo personalizar las piezas de la escenografía Citadel, para que encaje con tus gustos y necesidades.

Se añadió más arena a las zonas superiores de las ruinas, como si el incesante viento del desierto no dejara de soplar.



Los implacables Necrones aparecen de debajo de la arena para atacar a los intrusos eldars.



En el libro *Cómo hacer escenografía para wargames*, tienes más consejos sobre cómo hacer escenografía.

PUESTO MINERO DE VULCRON

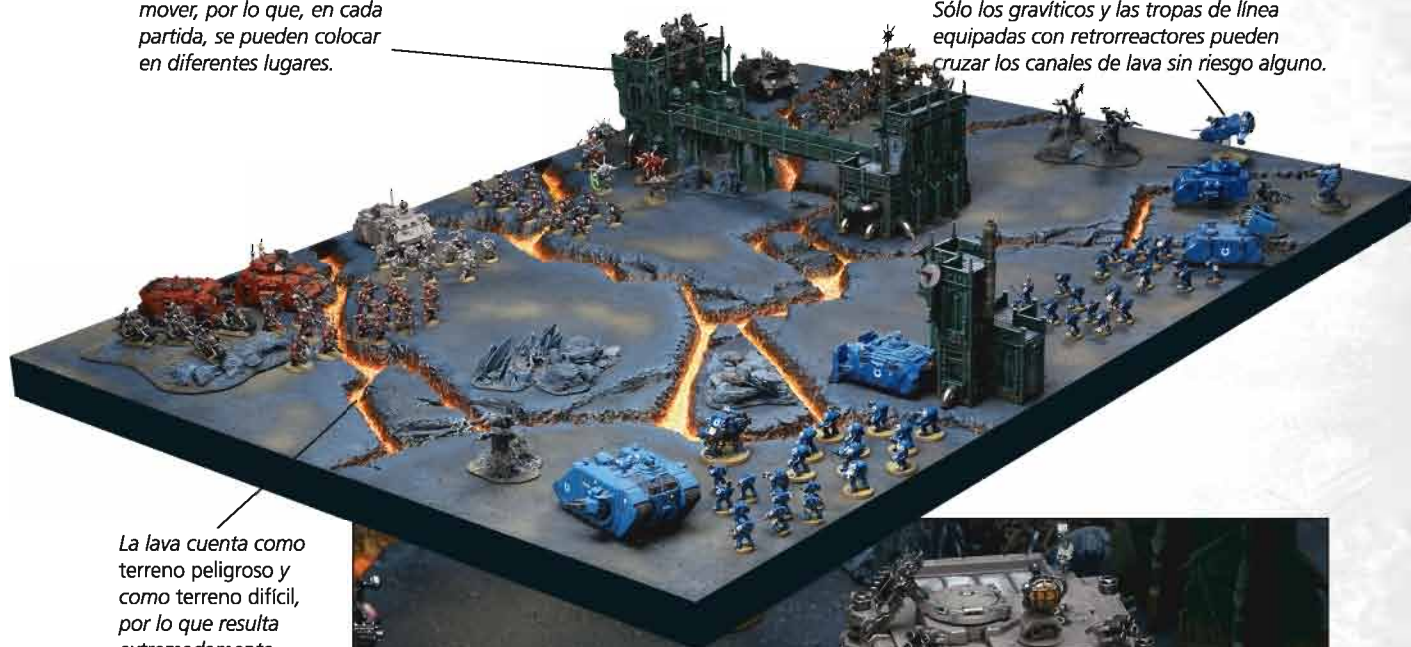
Minado hasta la destrucción, el planeta Vulcron se resquebraja y el magma se desliza por la superficie del campo de batalla. Los canales de lava pueden ser letales para cualquier tropa que se atreva a cruzarlos.

Este tablero se ha creado a partir de una larga tabla aislante (el poliestireno también funciona en este tipo de trabajo). Las corrientes de lava se han cortado en la misma superficie del tablero para crear un efecto tridimensional. Los campos de batalla tan bien modelados como este son más realistas y, si quieres, puedes construir contornos en el paisaje.



El montón de rocas y el puesto minero se pueden mover, por lo que, en cada partida, se pueden colocar en diferentes lugares.

Sólo los gravíticos y las tropas de línea equipadas con retrorreactores pueden cruzar los canales de lava sin riesgo alguno.



La lava cuenta como terreno peligroso y como terreno difícil, por lo que resulta extremadamente peligroso para las tropas que quieren cruzarlo.

Los Ultramarines y los Marines Espaciales del Caos se enfrentan en el infernal Vulcron.



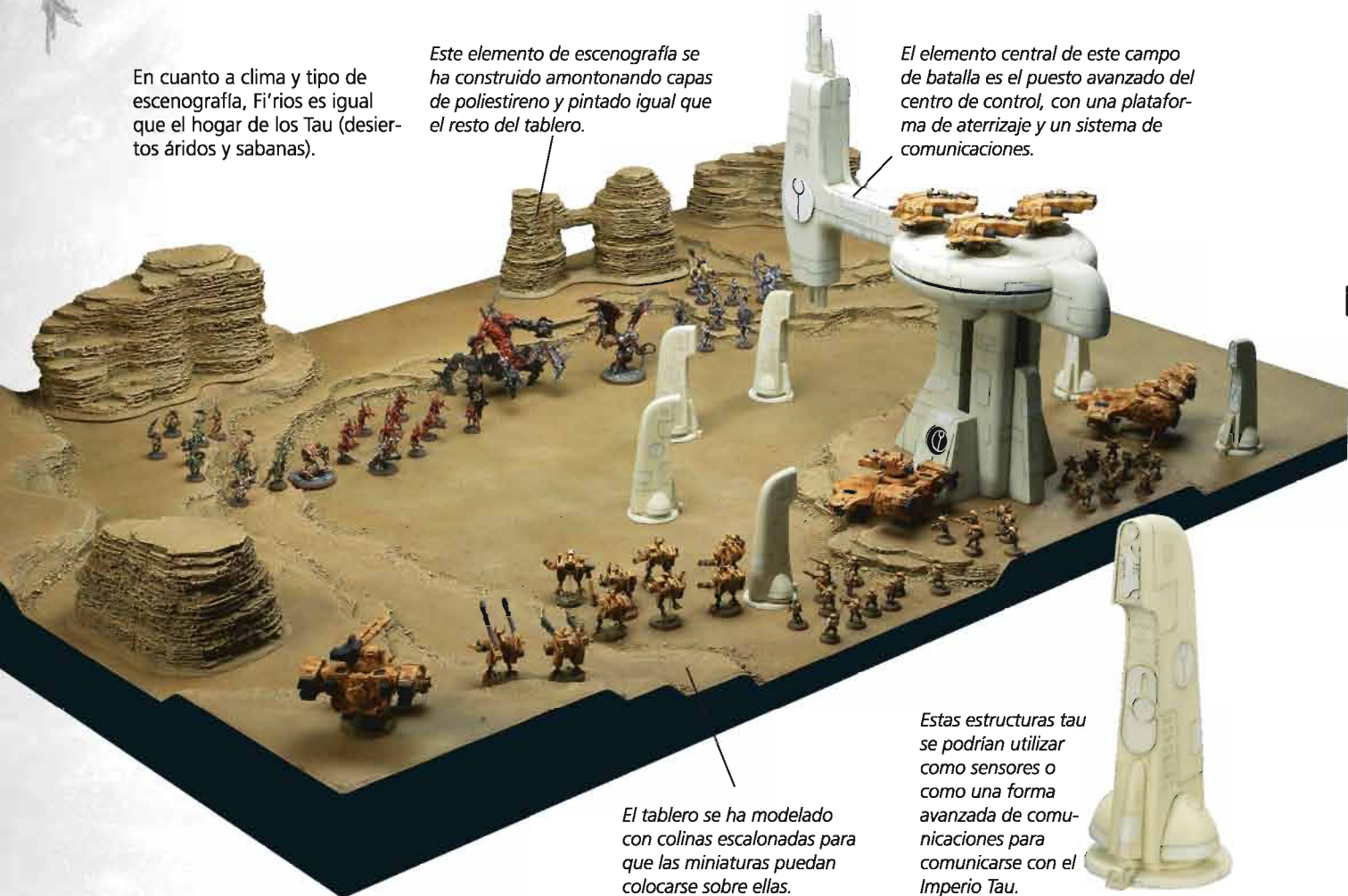
PUESTO AVANZADO DE FI'RRIOS

Mientras el Imperio se expande, los Tau pronto conquistan territorios nuevos.

En cuanto a clima y tipo de escenografía, Fi'rios es igual que el hogar de los Tau (desiertos áridos y sabanas).

Este elemento de escenografía se ha construido amontonando capas de poliestireno y pintado igual que el resto del tablero.

El elemento central de este campo de batalla es el puesto avanzado del centro de control, con una plataforma de aterrizaje y un sistema de comunicaciones.



El tablero se ha modelado con colinas escalonadas para que las miniaturas puedan colocarse sobre ellas.

Estas estructuras tau se podrían utilizar como sensores o como una forma avanzada de comunicaciones para comunicarse con el Imperio Tau.



Los Tau defienden su colonia.

MUNDO VIRGEN DE KAILITH

Bajo la jungla de Kailith descansa un portal, ya casi olvidado, a la telaraña.

Las antiguas ruinas eldars se han moldeado con poliestireno.

Las piezas más pequeñas se pueden cambiar de lugar en cada partida.

Las zonas de la jungla se han hecho con plantas de jungla de plástico sobre bases de conglomerado.

FORTALEZA DE BORKRULL

El kaudillo Borkrull reúne a sus guerreros en la fortaleza, listos para lanzar su ¡Waaagh!

Barricadas orkas, hechas con restos de plasticard y elementos sobrantes.

La fortaleza del kaudillo Borkrull, ¡con glifos que muestran su poder!



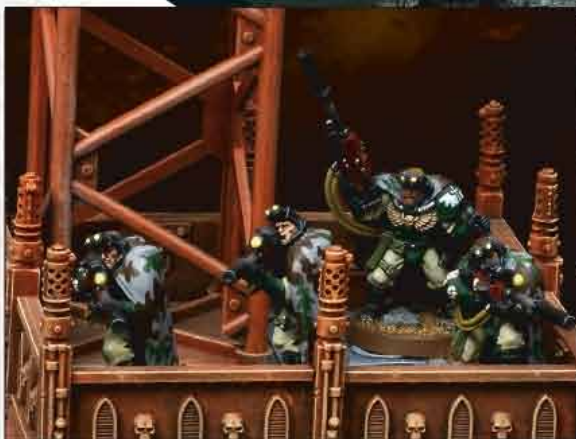
Los campos de batalla orkos se pueden crear a partir de los elementos sobrantes de otros campos de batalla. Glifos primitivos adornan sus tótems y sus edificios revelando la identidad del propietario, la gloria de los dioses orkos y el desagradable destino que le espera a quien diga lo contrario.

CENTRO DE INVESTIGACIÓN B8400761

En algún lugar de la Franja Este, ocultos en una luna baldía, los augurios y sensores de este puesto avanzado aislado reúnen toda la información y vigilan nuevas señales de invasión.



El Capítulo de Ángeles Oscuros de los Marines Espaciales protege este centro de investigación.



La torre es el lugar perfecto para los francotiradores.



Un campo de batalla como este sugiere inmediatamente una variedad de formas de juego, desde atrevidas incursiones, ¡hasta desesperadas batallas finales! En la página 270, usamos este escenario como base de una misión especial en la que un genetista del Adeptus Mechanicus debe escapar del centro de investigación antes de que el enemigo lo ataque.

El centro de investigación se construyó a partir de varios kits de escenografía de Warhammer 40,000, con otras piezas sobrantes. La base se montó sobre una formación rocosa, creada a partir de secciones de cortezas de árboles.

Los atacantes que asalten la estructura principal de la plataforma de aterrizaje pueden estar seguros de que tendrán graves pérdidas si se atreven a cruzar el puente.



La plataforma de aterrizaje es un objetivo perfecto para que las tropas se lo disputen.



Gran parte del tablero está en terreno abierto, lo que significa que los atacantes que se acerquen al centro de investigación tienen que moverse rápido si no quieren ser alcanzados. Las miniaturas sin vehículos de transporte harán buen uso de la regla correr.

PALACIO IMPERIAL

Cuando el santuario de Arkost fue invadido por los Marines Espaciales del Caos, el palacio imperial de la capital se convirtió en el punto de encuentro de los defensores.



Los valientes defensores de la fe luchan para acabar con las fuerzas de la oscuridad entre los restos de las ruinas.



Los devastadores defienden la puerta principal de la catedral.



Los poderosos Ángeles Sangrientos están listos para aplastar a los odiosos renegados del Caos.

La pasarela y la cripta ofrecen diferentes niveles donde las miniaturas pueden luchar.



Dentro del palacio hay escasa línea de visión y los montones de escombros y los pasadizos derrumbados harán que las batallas cuerpo a cuerpo sean desesperadas y sangrientas.



El terreno abierto alrededor de la catedral está lleno de cráteres.

Un Profanador del Caos irrumpe en el interior del edificio.



BATALLAS

Warhammer 40,000 ofrece un montón de posibilidades, tantas como puedas imaginar. Puedes representar el Hobby de la manera que quieras, desde las misiones estándar hasta largas campañas, emboscadas imprevistas, combates urbanos desesperados y batallas apocalípticas.

Sea cual sea al final el viaje que emprendas, las misiones estándar serán el punto por el que tendrás que empezar. Si juegas estas misiones contra gran cantidad de adversarios, no solo aprenderás todo lo que puede hacer tu propio ejército, sino que también aprenderás lo que son capaces de hacer los ejércitos enemigos. Amasarás grandes victorias de las que hablarás durante años y mantendrás en silencio los ignominiosos fracasos. Se irán sucediendo rivalidades amistosas con tus adversarios mientras vuestros ejércitos se enfrentan en el tablero de juego. Los oponentes te desafiarán para tomar la revancha de partidas anteriores. Se planificarán nuevas técnicas y se compondrán nuevos ejércitos para conseguir la victoria.

Mientras tú y algunos amigos exploráis el Hobby, verás que estableceréis un estilo de juego particular. Habrá a quien le gusten las partidas del "todo vale" y disfrute probando diferentes tácticas y matices de las reglas. Otros utilizarán sus batallas para contar historias y disfrutarán recreando el trasfondo en el tablero de juego, por encima de todo.

Hay gente que desarrolla este sentido de la historia y del trasfondo mucho más que otros, por ejemplo, jugando campañas (una serie de misiones vinculadas a una historia y reglas determinadas, en los que una batalla tiene relación con la siguiente). Al final de la campaña, el jugador que ha conseguido más victorias gana; aunque todos los jugadores involucrados tienen la satisfacción de jugar un evento verdaderamente memorable.

Otros deciden modificar las misiones estándar para que se adapten mejor a sus temas y argumentos. Los que lo prueban no tardan en inventarse nuevas misiones, probablemente diseñadas de manera específica para sus ejércitos y para la escenografía que más utilizan.

Todo esto se trata en la sección *Batallas*, así que, si alguna vez has querido escribir tu propia misión, ser el anfitrión de una campaña o participar en una liga, sigue leyendo. En las siguientes páginas encontrarás gran cantidad de material que inspirará tus partidas, para que lles a cabo tus partidas con las misiones estándar y mucho más.





SANGRE EN EL DESIERTO

En este informe de batalla, se enfrentan dos viejos adversarios a través de un tablero de juego. Ambos son jugadores veteranos de Warhammer 40,000 y cada uno de ellos tiene una serie de victorias a su nombre. Sigue leyendo y verás cómo se lleva a cabo una partida dura, ¡pero muy entretenida!

LA HUESTE DE ULTHWÉ

C.G.

Vidente Ariniaé

Joyas espirituales, runas de adivinación y los poderes psíquicos *Destino* y *Visión del Futuro* **140 pts.**
3 Brujos **75 pts.**
Avatar de Khaine **155 pts.**

ELITES

8 Espectros Aullantes

incluyendo al exarca Mieqo con el poder exarca *Grito de Guerra*, y a un Ejecutor **155 pts.**
Serpiente 'Windstriker'
 y cañon estelar acoplado **125 pts.**

TROPAS DE LÍNEA

10 Vengadores Implacables

incluyendo al exarca Ul'uric con el poder exarca *Tormenta Afilada*, un escudo iridiscente y un arma de energía **162 pts.**

10 Guardianes Defensores

con una plataforma con una lanza brillante, liderados por el brujo Raelothi portando una lanza bruja **138 pts.**

10 Guardianes de Asalto

con dos cañones de fusión, liderados por el brujo Ithilis con el poder psíquico *Potenciación* y una lanza bruja **135 pts.**

3 Guardianes

en Motocicleta **66 pts.**

APOYO PESADO

5 Segadores Siniestros

con el exarca Lhoix con el poder exarca *Tiro Rápido* **207 pts.**

Señor Espectral T'laric

con lanza brillante y espectrofilo **140 pts.**

TOTAL **1.498 pts.**

ANTIGUA CABALLERÍA

Phil: Matt y yo hemos sido adversarios muchas veces durante los últimos ocho años. A Matt le encanta frustrar mis planes superando de chiripa las *tiradas de salvación por armadura*, pero, a veces, las tácticas furtivas de mis Eldars le dan en las narices. Nos encanta jugar entre nosotros. Nuestras partidas tienen una gran combinación de rivalidad bien establecida y diversión por naturaleza.

Mi fuerza eldar original se diseñó completamente para aniquilar a los resistentes Marines Espaciales, pero a lo largo de los años opté por usar tácticas más equilibradas. Ahora, mis ejércitos de Ulthwé incluyen numerosos guardianes y psíquicos, respaldados por duras máquinas de combate, como un avatar y un señor espectral. Es una combinación más que comprobada. Puesto que decidimos de mutuo acuerdo jugar la misión *Ocupar y mantener* (consulta la página 91), mi plan es distraer a los hombres de azul de Matt con un asalto frontal mientras mis guardianes en motocicleta, los espectros aullantes y los guardianes de asalto revolotean alrededor del flanco. Con suerte, mi asalto frontal impactará de lleno y despejará el camino para que los soldados de mi flanco consigan el objetivo enemigo. Mientras tanto, mis unidades de disparo (los guardianes defensores, los segadores siniestros y los vengadores implacables) mantendrán la fortaleza destrozando cualquier fuerza de Matt que intente atacar el flanco situado en mi objetivo.



¡Los Eldars de Phil ya se han enfrentado a Matt muchas veces!

Los informes de batalla publicados en la revista mensual White Dwarf de Games Workshop muestran las duras partidas de Warhammer 40,000 que se llevan a cabo con miniaturas increíblemente pintadas.

Tanto los principiantes como los más veteranos piensan que los informes de batalla mensuales son una de las secciones más espectaculares de la White Dwarf. Además de contar una buena historia, los informes de batalla ofrecen

nuevas tácticas, tortuosos planes y mucha inspiración. También es una buena oportunidad para ver los ejércitos y las miniaturas más nuevas "haciendo lo que saben hacer" en un espectacular y moldeado campo de batalla. Los elementos más populares suelen ser las páginas escritas por los propios jugadores; las introducciones previas a la partida y las conclusiones una vez finalizada, que nos hacen comprender la selección de ejército y el plan de batalla que se ha llevado a cabo.

MI ENEMIGO PREFERIDO

Matt: He jugado tantas partidas contra Phil que ya he perdido la cuenta. A lo largo de los años, me he enfrentado a él con varios capítulos de los Marines Espaciales, sobre todo con Templarios Negros, pero últimamente los Ultramarines han sido mi arma preferida.

Antes, mis fuerzas de Marines Espaciales siempre estaban orientadas al asalto, pero esta vez he querido desplegar una fuerza basada en escuadras tácticas porque me ofrece la posibilidad de tener varias unidades capaces de mantener los objetivos. Mi plan es mantener mi objetivo con una base de disparo, consistente en una escuadra táctica, devastadores, dreadnoughts y un predator. Con esto destrozaré a distancia todo lo que quiera. El resto de las escuadras tácticas, lideradas por el Capitán Octavius, merodearán cerca del flanco para evitar que las unidades enemigas avancen hacia el centro (la base de disparo los tendrá bajo control). La escuadra de asalto protegerá los demás flancos o, como mínimo, retrasará a cualquier enemigo que se acerque, y los exploradores harán que la próxima vez se lo piensen mejor. ¡A jugar!



El apretón de manos siempre encabeza una partida entre Matt y Phil. "¡Que gane el mejor!".

5ª COMPAÑÍA DE LOS ULTRAMARINES

C.G.

Capitán Octavius

Cuchillas relámpago y pistola de plasma **125 pts.**

ELITES

Dreadnought

con cañón de asalto **125 pts.**

TROPAS DE LÍNEA

5 Exploradores.

Todos equipados con bólteres **90 pts.**

10 Marines Espaciales Tácticos, con un lanzallamas y un lanzamisiles **170 pts.**

Rhino **50 pts.**

con Misil Cazador Asesino

10 Marines Espaciales Tácticos, con un lanzallamas y un lanzamisiles **170 pts.**

Rhino **35 pts.**

10 Marines Espaciales Tácticos, con un lanzallamas y un bólter pesado **170 pts.**

ATAQUE RÁPIDO

10 Marines Espaciales de Asalto,

con un Sargento Veterano con puño de asalto **235 pts.**

APOYO PESADO

10 Marines Espaciales Devastadores,

con 2 cañones láser y 2 cañones de fusión **245 pts.**

Predator

con cañón automático y 2 bólteres pesados **85 pts.**

TOTAL 1.500 pts.

EL FRAGOR DE LA BATALLA

Al principio, el duelo en el desierto fue lento, pero muy sangriento. La siguiente escena pertenece a un momento intermedio de la partida, con ambos jugadores intentando entrar en la defensa del otro y robar sus objetivos, mantenidos por sus respectivos propietarios.

La pronta intervención de los disparos eldars le dio a Phil una ventaja anticipada. La estrategia global de Matt era aguantar estos disparos y devolverle el golpe donde más le dolía y concentrarse en destrozarse las tropas de

Phil. Su intención era destrozarse las unidades eldars que puntuaban para que no pudiera conseguir ningún objetivo. Por otro lado, Phil lanzó precipitadamente a sus tropas de combate cuerpo a cuerpo hacia la línea de batalla de los Ultramarines, con la intención de distraer a Matt con una estrategia central, cuando la amenaza real estaba cerca de su flanco izquierdo.

Los segadores siniestros, desplegados en una posición dominante sobre la colina, tuvieron un gran efecto sobre la infantería de Marines Espaciales en los primeros turnos.



OPCIÓN OBLIGADA

El Predator Destructor acaba con la infantería eldar que tiene alrededor, incluso puede aplastar a un guardián bajo su peso ¡con brutalidad acorazada!



OBJETIVO 2

EL DUELO DE LA MUERTE

En la dura lucha en el centro del campo de batalla, el señor espectral cargó contra la descarga del dreadnought y ambos se trabaron en combate. Esto provocó un espectacular duelo entre los líderes de ambos ejércitos (vidente contra capitán de los Marines Espaciales en un combate a muerte).

Los guardianes tenían un papel doble: conseguir el objetivo Eldar en el bosque y disparar a los tanques enemigos con la plataforma con lanza brillante.

OBJETIVO 1



ATAQUE SORPRESA

Los exploradores marines espaciales utilizaron su regla flanquear para entrar en juego detrás de la línea de batalla de Phil (consulta la página 94). El plan de Matt era utilizar los exploradores para acabar con los guardianes en el bosque y conseguir el objetivo eldar en el último turno de la partida.

Los Ultramarines se vieron obligados a desembarcar debido al fuego de la lanza brillante de los guardianes.

DISPARO EN LA CABEZA

Justo antes de que el avatar pudiera dirigirse hacia la infantería de los Marines Espaciales, el Capitán Octavius impactó en él con su pistola de plasma y le provocó su última Herida. ¡Diana!



ASALTO AL FLANCO

La escuadra de asalto de los Ultramarines interceptó el ataque por el flanco eldar, por lo que los guardianes en motocicleta poco pudieron hacer. Sin embargo, el contraataque de los espectros aullantes acabó con todos ellos. Este final hizo que los guardianes de asalto se deslizaran tras las líneas enemigas.



RESULTADO FINAL...

Después de seis turnos expectantes, los Eldars se hicieron con la victoria, aunque derramaron mucha sangre. Tenían unidades de tropas a menos de 5 cm de ambos objetivos y las miniaturas de Marines Espaciales que aún quedaban estaban demasiado lejos. Matt realizó un increíble asalto contra el objetivo de Phil con dos Rhinos y sus exploradores, pero las plataformas con lanza brillante elders pararon el avance de los Rhinos, por lo que la infantería que iba dentro tuvo que desembarcar delante del avatar y el señor espectral de Phil. Matt se enfrentó al avatar con los cañones láser y la pistola de plasma del capitán, pero no pudo acabar con la unidad del vidente y el Señor espectral, que detuvieron el avance de Matt.



PODER DEL PSÍQUICO

Desde el principio, el eje de la fuerza de Phil fue su vidente. El antiguo psíquico utilizó dos de sus poderes psíquicos, el Destino y la Visión del Futuro para apoyar a los Eldars en los momentos más críticos. De alguna manera acabó con el comandante de la fuerza enemiga en un duelo y encontró el momento oportuno para cargar contra los Marines Espaciales para poder flanquear a los Eldars. No está nada mal para un viejo.

A pesar de que Matt superó la intercepción de las motocicletas con sus Marines de asalto, los espectros aullantes tuvieron que ocuparse de las unidades retropropulsadas con rapidez para poder redespigarse. Los devastadores de Matt acabaron con los planes de los espectros aullantes, retirando sus Serpientes y las mortíferas guerreras fueron aniquiladas sin piedad por las demás fuerzas de Matt. Mientras tanto, los humildes guardianes de asalto avanzaron utilizando el Predator dañado como escudo, ¡éste incluso atropelló a un guardián con *brutalidad acorazada*! A pesar de estar muy doloridos, los guardianes seguían en la batalla (los guardianes de asalto se deshicieron de la escuadra de Marines Espaciales que estaban manteniendo el objetivo de Matt, mientras los guardianes mantenían su objetivo en el bosque).

NUNCA INFRAVALORES A UN ELDAR

Phil: Bueno, las cosas no han ido según lo previsto, pero la estrategia global en el centro distrajo a la principal fuerza de Matt por lo que pude capitalizar en ello en los últimos turnos de la partida. Tuve mucha más suerte de la que me hubiera imaginado (es el fuerte de Matt) pero a veces el dado juega a tu favor.

Aun así, la clave para ganar con los Eldars es hacer que cada unidad del campo de batalla tenga un papel, ese para el que ha sido diseñada, y creo que lo hice bastante bien. Los segadores siniestros fueron muy efectivos en los primeros turnos (estos chicos mataron a unos dieciséis Marines Espaciales a lo largo de la batalla). Puesto que mi avatar recibió casi todos los disparos, mi señor espectral fue casi intocable. La combinación del vidente y de los escoltas del brujo apoyados por el Señor espectral hizo que pudiera detener el avance de Matt, que sucesivamente salvaba a su unidad de guardianes que defendían mi



objetivo de ser aniquilada por una andanada de disparos. La clave de la victoria en las partidas de Warhammer 40,000 es que tus unidades se den apoyo las unas a las otras como se ha hecho aquí.

La partida tuvo momentos divertidísimos y en estas partidas los mejores momentos suelen venir cuando intentamos algo inusual o arriesgado (como ¿qué hacía otra vez mi exarca de los vengadores implacables subido al árbol?). La brutalidad acorazada de Matt sobre mis guardianes podría haber cambiado el curso de la partida, igual que el ataque de *flanquear* contra los exploradores. La verdadera ironía fue el hecho de que cuando Matt vio que había cogido los guardianes de asalto me preguntó si estaba loco (¡y fueron ellos los que tiraban la partida adelante!). Tal como aquí se muestra, nunca infravalores a los de orejas puntiagudas...

DERROTADO POR ESTA VEZ

Matt: A pesar del resultado final, fue una partida muy tensa (hasta los últimos turnos no se podía saber quién ganaría). En general, mi plan de batalla funcionó bastante bien. La base de disparo acabó pronto con el avatar, los Marines de asalto se ocuparon de las rápidas y molestas motocicletas a reacción y los espectros aullantes no se atrevieron a acercarse a mi base de disparo. Los vengadores implacables también perecieron en un baño de munición de los bólteres (¡qué satisfacción!).

La única unidad que me dio verdadero dolor de cabeza fue la de los segadores siniestros. Casi detienen mi asalto en el objetivo eldar. No pude concentrar suficientes disparos en su posición, por lo que aniquilaron libremente lo que quisieron.

La próxima vez que juegue con Phil, cambiaré una serie de cosas. Desplegaré mi base de disparo más atrás, para que quede fuera de alcance de los segadores siniestros.

También desplegaré más tanques, puesto que el ejército de Phil escaseaba en armas pesadas, y un Vindicator o dos, que añadirán más mordacidad a mi fuerza. Un bibliotecario con su capucha psíquica dificultará el uso de poderes psíquicos por parte de los Eldars, cerrando el avance del vidente de Phil, que es el eje de su fuerza.

Ignoraría a los guardianes, puesto que no provocan mucho daño a los Marines Espaciales; es su hermano, el guerrero de la senda, el que provoca bastante daño. Puedes aprender mucho de una batalla cuerpo a cuerpo.

La próxima vez, Phil no tendrá tanta suerte...

CONSEJO TÁCTICO: ESCUADRAS DE COMBATE

La habilidad de las escuadras de 10 Marines Espaciales tácticos, Marines Espaciales de asalto, devastadores y exploradores para dividirse en dos escuadras de 5 hombres es una gran ventaja. Les ofrece a los Marines Espaciales el doble de unidades que puntúan, así como la flexibilidad necesaria para dirigir sus disparos a diferentes objetivos en un mismo turno.



CAMPAÑA CARRETERA HACIA LA GLORIA

Después de conocer bien las misiones estándar, ¿por qué no juegas una serie de batallas seguidas, enlazadas para formar una campaña en curso?

ENLAZA TUS BATALLAS

Una campaña se trata de una serie de batallas enlazadas entre ellas. A lo largo de las partidas, se crea una historia y tu ejército desarrolla una historia mientras va luchando de batalla en batalla. Las campañas establecen unas reglas adicionales, por lo que el resultado de una partida tiene repercusión en la siguiente. Cuánto dure una campaña depende de ti (hay gente a la que le gusta unir tantas partidas como sea posible en un fin de semana, mientras que a otros les gusta extenderla a varias semanas).

Si te gusta todo lo que envuelve una campaña, pero no sabes por dónde empezar, en las siguientes páginas te mostramos cómo puedes jugar tu propia campaña con un adversario.

Al final de estas páginas, encontrarás un informe de cómo ambos jugadores han jugado la campaña y varios consejos de cómo añadir detalles adicionales y algunas variaciones. Esta última sección es ideal para aquellos jugadores que ya han jugado una campaña antes y quieren meterse de lleno en algo más grande.

CARRETERA HACIA LA GLORIA

Esta campaña se compone de cinco batallas. Las misiones son estándar, sacadas de la sección de reglas. Sin embargo, el éxito de una misión será una ventaja añadida en la siguiente, dando la sensación de continuidad.

Para poder hacer la campaña accesible a todos los ejércitos, no hemos dado un emplazamiento ni una historia de trasfondo específicos. Está en tus manos el inventarlos, si sientes el impulso. Puedes fijar la campaña entre una de las tantas guerras que han tenido lugar en la galaxia y más allá, o incluso puedes crear una historia de trasfondo determinada para tu campaña.

La situación global es que los dos ejércitos tienen que estar luchando durante años, ninguno podrá abandonar la guerra hasta que un nuevo comandante (tú) sea enviado, asignado y luche hasta el final, para inclinar la balanza y ganar la guerra.

¡La gloria de tu raza depende de ti!



JUGAR LA CAMPAÑA

Jugar esta campaña es sencillo. Las cinco batallas se deben jugar en el orden que se presentan. Piensa que cada batalla es una instantánea de una guerra actual sin fin.

La Batalla 1 es el saque inicial de la acción, pero sus implicaciones no serán reveladas hasta el final de la campaña, cuando las fuerzas victoriosas regresen en la víspera de la batalla final. En la Batalla 2, las fuerzas se esforzarán por dominar la tierra entre ambas y los dos ejércitos buscarán el punto débil de las defensas enemigas. Después de destrozarse la línea, el ganador de la Batalla 2 intentará consolidar su posición en la Batalla 3, mientras que el defensor lanzará un contraataque inmediato. La guerra se intensificará en la Batalla 4 y, en la Batalla 5, se llevará a cabo un último asalto contra los cuarteles generales enemigos.

LAS BATALLAS

Cada batalla presenta toda la información que necesitas para jugar, e incluye los siguientes puntos:

Resumen de batalla

Un sumario de la partida, junto con la importancia que tiene la batalla en la campaña actual.

Jugar la batalla

Qué misión estándar se va a jugar y qué despliegue se va a usar. Además, como cada batalla tiene lugar en una guerra en curso, el ganador de la partida anterior tendrá ventaja, como se describe en estas páginas.

Objetivo

Apuntes sobre dónde deben colocarse los objetivos y qué representan.

Escenografía

Se describe la escenografía sobre la que se llevará a cabo la batalla. Es solo una guía, que deberá adaptarse a tu colección.

Con una escenografía básica y bien colocada, tendrás el decorado suficiente para una campaña entera. Sin embargo, si quieres, puedes hacer tu propia escenografía por si quieres añadir localizaciones específicas.

EL GANADOR

La campaña termina con la Batalla 5. El ganador de la partida es el ganador de toda la campaña, después de haber aplastado completamente a su adversario.

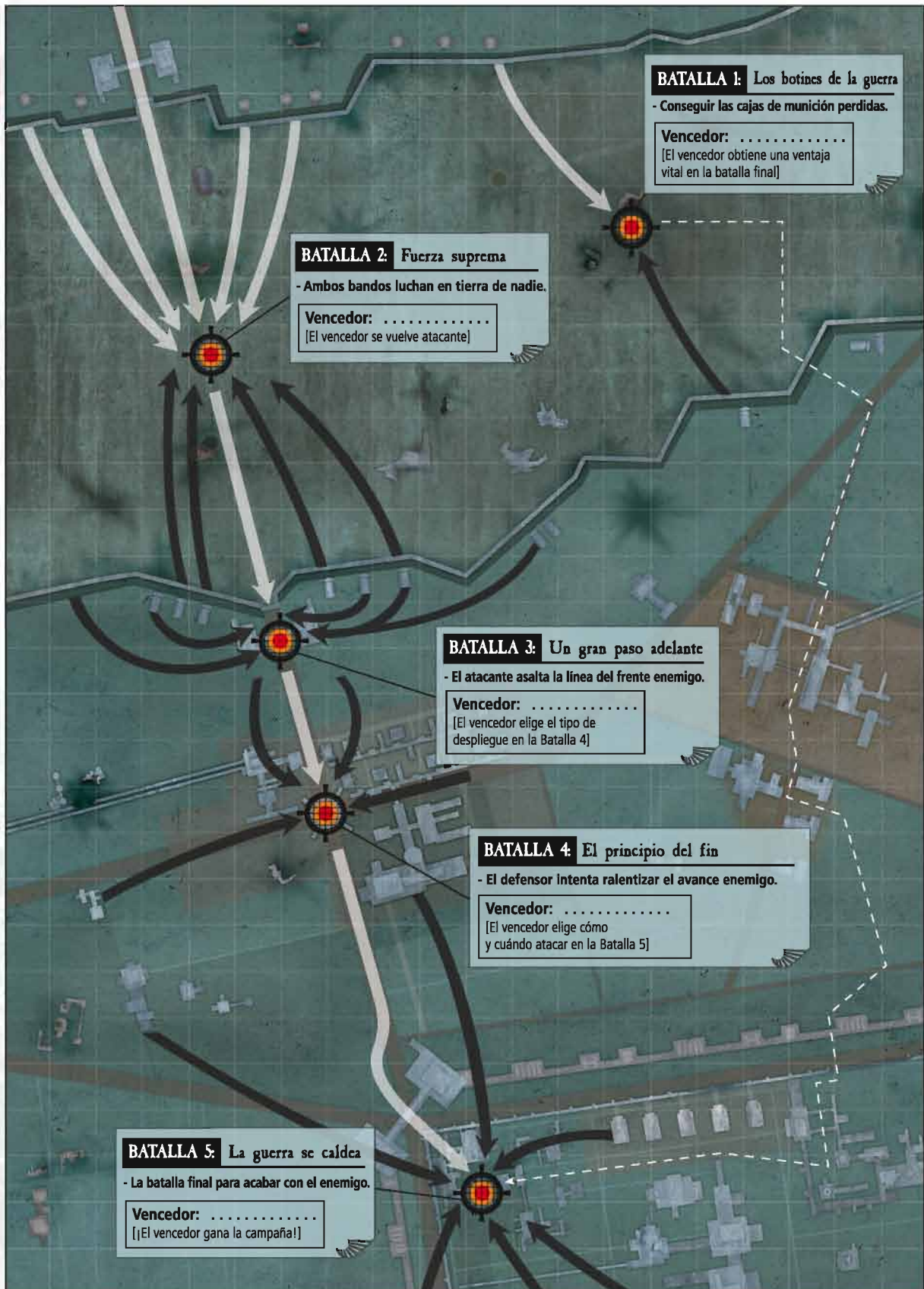


En cualquier ejército, el equilibrio es la clave del éxito. Un comandante que sólo tiene fe en su armamento pesado será mejor estratega. Un comandante que confía en el combate cuerpo a cuerpo sin ningún apoyo perderá a sus hombres bajo el fuego enemigo. Cada elemento debe funcionar en armonía, por lo que la efectividad del ejército es más grande que la suma de sus partes.

La Tactica Imperium.



VISIÓN GENERAL DE LA CAMPAÑA



BATALLA 1: LOS BOTINES DE LA GUERRA

Mientras ambos ejércitos construyen sus fuerzas para la nueva campaña, se intercepta una misión vital de reabastecimiento, cuya carga se ha perdido en algún lugar del desierto entre las dos líneas enemigas. Ambos bandos enviarán rápidamente sus fuerzas para conseguir los botines de la guerra.

Resumen de batalla

Esta batalla es un "prólogo" de la campaña, que se lleva a cabo antes de que se sucedan las ofensivas principales. Ambos bandos han enviado una fuerza para recuperar las cajas de munición perdidas por la funesta misión de reabastecimiento. Sin embargo, nadie sabe a ciencia cierta qué contiene cada caja. No será hasta que se entreguen al alto mando, justo antes de la última batalla, cuando se revele el contenido.

Jugar la batalla

La Batalla 1 corresponde a una misión de *Asegurar el control* y utiliza el despliegue de *Choque de patrullas*. Los detalles de cada uno se encuentran en la sección *Organizar una batalla*.

Objetivo

Los objetivos son las cajas de munición y se colocarán como se describe en la misión *Asegurar el control*.

Escenografía

Las cajas de munición se han dispersado por una zona del campo de batalla que, en los últimos meses, ha presenciado algunas batallas. El tablero se puede fijar para representar una zona selvática, con algunas colinas, bosques y la escenografía que tengas a mano.

Antes de enviar tus fuerzas a la guerra, examina la situación. Revisa tu propia fuerza, y la de tu enemigo. Recuerda tus propios objetivos e intenta anticipar los de tu adversario. Aquel que lucha sin entender la batalla está luchando en desventaja.

Coleccionistas de guerra

MARCADORES DE OBJETIVO



Arriba a la izquierda, tenemos una caja de munición del pack *Accesorios para Warhammer 40,000*. Es un marcador de objetivo ideal para una misión de *Asegurar el control*.

Arriba a la derecha, tenemos un marcador de objetivo construido a partir de un estandarte que ha sobrado de los *Marines Espaciales*.



La caja de munición está en el pack de *Accesorios para Warhammer 40,000*.



Los guardianes eldars protegen sus preciadas ruinas de un titán aparecido.

BATALLA 2: FUERZA SUPREMA

Las fuerzas enemigas se enfrentan en un desierto lleno de cráteres que hay entre ambos frentes. Cada una de ellas intentará dominar la zona de guerra, localizada en un punto intermedio, y aplastar al enemigo.

Resumen de batalla

En esta batalla, los ejércitos investigan las posiciones del enemigo mientras intentan controlar el terreno. El vencedor tendrá ventaja en las batallas posteriores.

Jugar la batalla

La Batalla 2 es una misión de *Ocupar y mantener*, utilizando el despliegue de *Choque de patrullas*.

Objetivo

Cada objetivo es un punto clave para las fuerzas. Este puede ser un dispositivo de comunicaciones, cuarteles generales avanzados, nódulos de colmena o cualquier otro. Cada uno tiene el mismo valor para el enemigo, que intentará capturar la posición del enemigo, mientras protege la suya.

Escenografía

El campo de batalla representa el desierto maldito entre ambos frentes. Para representar una escenografía adecuada y bien caracterizada, puedes incluir cráteres, barricadas y ruinas de una sola planta. Todos estos elementos proporcionan cobertura, aunque no bloquean la línea de visión, por lo que el campo de batalla será un terreno verdaderamente mortífero. Las unidades que intentan capturar un objetivo deben utilizar todas las coberturas posibles si quieren sobrevivir.

Obtener ventaja

El jugador que gana la Batalla 2 tiene una ventaja estratégica y, a partir de ahora y durante toda la campaña, se le conocerá como **atacante**. El otro bando será el **defensor**. El atacante deberá decidir quién va en primer lugar en la siguiente batalla.



Los demonios rodean su objetivo: el puesto de mando vostroyano.

BATALLA 3: UN GRAN PASO ADELANTE

Después de encontrar el punto débil del enemigo, uno de los bandos lanza un asalto a gran escala. El enemigo contraataca inmediatamente para contener la marea de atacantes.

Resumen de batalla

En la Batalla 3, el ganador de la Batalla 2 tiene que acabar con el frente enemigo e intentar consolidar sus beneficios con posiciones defensivas para los subsiguientes ataques. El otro ejército no se quedará de rositas y lanzará un poderoso contraataque para hacer que las posiciones enemigas se postren para siempre.

Jugar la batalla

Esta batalla se lucha como una misión de *Asegurar el control*, utilizando el despliegue de *Batalla campal* con las siguientes excepciones: primero el defensor debe desplegar su ejército entero, y después el atacante decidirá quién va primero.

Objetivo

Los objetivos son posiciones clave para las tropas de ambos ejércitos destinadas a protegerlos. En vez de colocar contadores, cada jugador debe indicar qué elementos de escenografía (edificios, barricadas, colinas o cualquier otra cosa) serán los objetivos por los que se enfrentarán.

No ataques si no estás preparado para masacrar completamente al enemigo. Entonces, ataca sin piedad, destroza cada vestigio de resistencia y no dejes que nadie te gane.

Táctica Imperium

Escenografía

El campo de batalla se debe establecer para representar el frente de un bando. Para esto puedes utilizar elementos de edificios intactos, caminos, zanjas de comunicaciones, búnkeres y depósitos de munición, así como los cráteres y barricadas de la Batalla 1. Cuanto más pequeños sean los elementos de escenografía, mejor.

Obtener ventaja

El ganador de la tercera batalla debe elegir el tipo de despliegue para la siguiente partida. Esto representa que el ganador obtiene una ventaja estratégica.



Los Templarios Negros luchan valientemente para evitar que los Tiránidos se hagan con su posición.

BATALLA 4: EL PRINCIPIO DEL FIN

El atacante ha conseguido llegar a los perímetros de la base principal del defensor, pero debe realizar el golpe decisivo. El defensor debe evitar ser invadido.

Resumen de batalla

El atacante ha obtenido una ventaja suficientemente sólida para lanzar un empuje mayor hacia el centro del poder enemigo. El defensor ha organizado sus fuerzas para contener a los invasores y bloquear el avance.

Jugar la batalla

La Batalla 4 se lucha como una misión estándar de *Ocupar y mantener*, pero con los objetivos y la escenografía que se detalla más abajo, en el apartado "Escenografía". El ganador de la anterior batalla debe elegir el tipo de despliegue.

Objetivo

El objetivo de la zona de despliegue del atacante podría estar en su puesto de mando avanzado, mientras que el de la zona de despliegue del defensor, en una posición primordial en la defensa de toda su zona. Cuando coloques los objetivos en cada zona de despliegue, ambos jugadores deberán colocar otro elemento de escenografía adicional, como un cráter, un edificio o una barricada, para representar la ubicación exacta.

Escenografía

Mientras se lleve a cabo la batalla en el borde de la base del defensor, la escenografía dispuesta en el tablero dictaminará qué zona del tablero pertenece a qué jugador. De esta manera, la zona donde se encuentren los edificios, búnkeres y barricadas pertenecerá al bando del defensor, y las colinas y cráteres, al bando del atacante. Esto significa que la escenografía dictaminará el borde del tablero de cada jugador, en vez de escogerlo de la manera habitual.

Obtener ventaja

El ganador de la cuarta batalla volverá a elegir el tipo de despliegue en la siguiente partida, pero también tendrá mayor ventaja, como se detalla en la siguiente misión.

MUERTE EN LAS CALLES

Si tienes la expansión Muerte en las Calles (consulta la página 274), puedes jugar esta partida como una misión de combate urbano. Con la guerra a las puertas de la capital del defensor, es muy apropiado usar las reglas de Muerte en las Calles. La batalla se convertirá en un combate urbano desesperado, una lucha de uno contra uno sobre las ruinas de la base del defensor. Si eliges este camino, adherirse a las guías de escenografía de esta página en vez de las que se dan en Muerte en las Calles convertirá la partida en algo muy diferente y desafiante.

Regla especial de la misión: campos de minas

Para ralentizar el movimiento del atacante, la zona de delante de la posición del defensor estará llena de mortíferas minas. El avance del atacante se verá reducido por tener que andar terriblemente despacio bajo el fuego enemigo, a menos que puedan sortear el letal campo de minas.

- El defensor colocará 1D3+3 campos de minas en cualquier sitio, fuera de la zona de despliegue del atacante.
- Por cada campo de mina, coloca un pequeño marcador. Las minas se desplazarán 8 cm. del marcador, en cualquier dirección.
- Los campos de minas cuentan como *terreno difícil y peligroso*, y cualquier unidad que sufra bajas a causa de las minas, deberán realizar un *chequeo de acobardamiento*.



Un marcador de campo de mina simple, hecho con componentes sobrantes y montado sobre una peana de 40 mm.

"¡Yo te saludo! Hemos dejado atrás un largo camino lleno de sangre, habéis servido a nuestro señor con una valentía inquebrantable y con el honor de verdaderos guerreros. Hemos visto caer a muchos de los nuestros, pero recordad que, incluso cuando muramos, nuestra sangre es siempre bienvenida...".

Harkan Puñoherro



Este obstáculo consiste en barricadas y trampas antitanque.

El perímetro de la línea de defensa está hecho con barricadas urbanas, que ofrecen cobertura a los guerreros defensores.

El objetivo de los defensores es el puesto de mando avanzado, establecido apresuradamente en este cráter. Un atacante sabio dejará atrás sus tropas para defender esta posición tan vital.



En este ejemplo, el objetivo del atacante está en la parte trasera de la zona de despliegue del enemigo, lo que asegura un duro combate.

Los campos de minas se representan con contadores. Cada uno de ellos se ha hecho con elementos que han sobrado de los Tau.



Las Tropas de Choque de Cadia sortean un campo de minas mortífero de los Tau.

En este ejemplo, los cadianos intentan reconquistar una ciudad perdida imperial a manos de los alienígenas Tau. Los Tau han colocado un obstáculo a lo largo de una larga línea y han levantado una línea de defensores en el borde de la ciudad. El atacante tendrá que cruzar el terreno abierto para poder acercarse a las líneas defensivas. Los cráteres proporcionarán *tiradas de salvación por cobertura*, pero los guardianes tendrán que sortear los campos de minas para llegar al enemigo.

BATALLA 5: LA GUERRA SE CALDEA

El defensor está acorralado, tiene el muro contra su espalda. Es el momento de que sus fuerzas realicen una última y heroica defensa. Los comandantes de ambos ejércitos se dirigen al campo liderando su frente. Es ahora cuando, de un modo u otro, la guerra se gana o se pierde.

Resumen de batalla

La última batalla tiene lugar en medio del territorio defensor, después de que el atacante haya logrado acercarse a los defensores. Ambos bandos despliegan sus mejores guerreros, los últimos recursos para el combate final. Ambos líderes han ido al campo de batalla en persona, liderando el frente o supervisando la defensa final de primera mano. El ganador de esta batalla se coronará como el salvador, o el conquistador. Llevará el honor de haber parado una poderosa invasión y salvar al planeta entero, o de acabar con la defensa enemiga de una vez por todas.

Jugar la batalla

La batalla es una misión estándar de *Aniquilación*.

El ganador de la Batalla 4 debe elegir el tipo de despliegue. También decide si la partida se jugará con la regla especial *combate nocturno*. Él será quien decida la hora de la batalla final.

Objetivo

El objetivo de la misión *Aniquilación* es simple: ¡aniquilar a tu adversario!

Escenografía

El defensor organizará la escenografía en la Batalla 5. El tipo de escenografía variará dependiendo del ejército, pero deberá ser densa y muy, muy desgarrada por la guerra. Elija lo que elija, ten en cuenta que el defensor protegerá con su vida su último bastión, sus cuarteles generales o su lugar más sagrado. También puedes construir un elemento de escenografía que represente un búnker de mando, una poderosa catedral, un trono demoníaco, un altar sagrado o un pulsante nódulo de colmena.

¡APOCALIPSIS!

Si tienes el libro de expansión Apocalipsis (véase página 278), querrás utilizar las pautas y ventajas estratégicas que en él se describen. Esta batalla debe tener un sentimiento de fin del mundo con ambos bandos lanzando todo lo que sea posible. El cielo debe iluminarse por los bombardeos y el suelo debe tambalearse al paso de las poderosas máquinas de guerra. Todo es posible con las reglas de Apocalipsis.

¡La batalla final!

Cuando la confrontación final está cerca, una patrulla, que se creía perdida, se tambalea en los cuarteles generales. Son los guerreros enviados para salvar los abastecimientos del desierto al principio de la ofensiva. En las cajas de municiones había información vital para derrotar al enemigo (tan vital, que la patrulla ha luchado largo y duro para llevársela a su alto mando). La información revela los secretos para destruir al enemigo y describe con todo detalle sus puntos débiles y deficiencias.

El jugador que ha ganado la Batalla 1 nombrará a tantas unidades como partidas haya ganado a lo largo de la campaña. Estas unidades obtienen las reglas *enemigo predilecto* y *cazacarros*, puesto que conocen las debilidades de su adversario.

Regla especial de la misión: bombardeo preliminar

La ofensiva final del atacante va precedida por una ensordecedora barrera de artillería, diseñada para debilitar las fuerzas enemigas antes del asalto.

- Después de que ambos ejércitos hayan desplegado, pero antes del primer turno, el atacante tira 1D6 por cada unidad enemiga y elemento de escenografía (sin contar los edificios y las ruinas que se detallan más abajo) que haya sobre el tablero de juego. Si obtiene un 6, la unidad o el elemento de escenografía resulta impactado.
- Una escuadra recibe 1D6 impactos con F5 y FP4 que causan *acobardamiento*. Se pueden efectuar *tiradas de salvación por armadura* si la mayoría de la unidad está dentro del área de escenografía o detrás de las barricadas. Los vehículos impactados no serán dañados, pero sufrirán un resultado de *conductor aturdido*.
- Se tirará un dado por cada vehículo que forme parte de un escuadrón.
- Las unidades que empiecen la campaña como reservas no serán impactadas por un *bombardeo preliminar*.
- Cómo afecta esta regla especial a la escenografía no es tan sencillo. Los elementos de escenografía pequeños, como las secciones de alambrada, las trampas antitanques o las barricadas se eliminarán de la partida si resultan impactadas (reemplázalas por un cráter si quieres). La escenografía de área es más versátil; los jugadores pueden ponerse de acuerdo y eliminar los pequeños bosques y reemplazarlos por un cráter, mientras que un pantano no se vería afectado.
- Los edificios y las ruinas no se ven afectados por el *bombardeo preliminar*, ni tampoco las unidades que estén dentro.



Cuando los Corsarios Rojos lanzan el asalto final, solo los Eldars están en su camino.



Los líderes de cada ejército se enfrentan en un mortífero combate en la batalla final.

INFORME DE CAMPAÑA

Andy Hoare y Matt Toones jugaron la campaña Carretera hacia la gloria con sus propios ejércitos. Así, los Orkos de Matt se enfrentaron a la Guardia Imperial de Andy.

DESTACAMENTO KANE DE LA GUARDIA IMPERIAL

La colección de la Guardia Imperial de Andy es tan grande y variada que puede desplegar diferentes tipos de ejército en cada batalla. Para esta campaña, Andy ha reunido el ejército adecuado para luchar contra los Orkos. Una ventaja de jugar campañas es que ambos jugadores tienen la oportunidad de centrar su selección de ejército en el enemigo contra el que van a enfrentarse. Nunca sabes qué diabólico plan tendrá tu adversario y cómo le harás frente; por eso jugar una campaña es una experiencia increíble.

Andy decidió que había dos armas esenciales: los lanzamisiles y los lanzallamas. Los primeros machacarán a las grandes peñas a distancia (abiendo que los disparos que se dispersen también podrán matar a algún Orko). Los lanzallamas serán letales, pero un poco difíciles de usar, puesto que son de corto alcance. Andy decidió que estos últimos deberían estar en manos de las unidades que contraatacasen, o de las que desembarquen de un Chimera.

LOS ORKOS DE GRIMTOOF BLUGUTZ

Los Orkos de Matt empezaron como una fuerza de ciudad, puesto que coleccionó el nuevo ejército por el suplemento Muerte en las Calles (consulta el ejército completo de Matt en la página 276). Pronto quiso jugar varias misiones y expandir su fuerza, por lo que la campaña le dio la excusa perfecta para hacerlo. Cuando supo que iba a enfrentarse a la Guardia Imperial, Matt decidió usar su mejor táctica (la típica táctica orka) que consiste en inundar a su enemigo con guerreros equipados con rebanadoraz y ayudados por dreadnoughts y lataz azezinas.

Una de las cosas que más ilusionó a los jugadores fue que la campaña les dio la oportunidad de añadir personajes a sus fuerzas. Matt decidió pintar un nuevo vehículo zakeado, con los mismos colores que Andy usó para sus tanques. Esto daba la impresión de que el vehículo había sido saqueado de la Guardia Imperial, debido a una victoria en la batalla. Matt utilizó también la misma técnica básica en sus miniaturas que Andy tenía en las suyas, por lo que había un vínculo que unía a ambos ejércitos.

LA CAMPAÑA

Matt y Andy inventaron un trasfondo para la campaña que encajara con sus ejércitos. Los Orkos lideraban un poderoso ¡Waaagh! dirigiéndose hacia los dominios del Imperio. Solamente el rápido despliegue de la Guardia Imperial del 22º de Mordant salvará el mundo de Sorlax de ser destruido. Una vez establecido el frente, ambos ejércitos aumentaron sus recursos para intentar dar un paso adelante decisivo. Ahora, la Guardia Imperial y los Orkos intentarán derrotar al adversario, de una vez por todas.

Batalla 1: Patrulla Beta 22

Matt y Andy decidieron que la Batalla 1 sería una pequeña partida para representar los pequeños equipos enviados a tierra de nadie para recuperar los abastecimientos perdidos. Ambos ejércitos eran de 500 puntos, por lo que resultó ser una partida tensa y muy sangrienta que duró una hora. Los vencedores fueron la Guardia Imperial de Mordant. Sus lanzamisiles y lanzagranadas aniquilaron a la mayoría de Orkos.

Batalla 2: La gloria de Grimtoof

La Batalla 2 se luchó para controlar el desierto entre las dos líneas enemigas. Los jugadores tenían ahora ejércitos de 750 puntos cada uno. Lo que permitió a Andy incluir un Leman Russ y un Chimera, y a Matt, una peña de noblez recién pintada. La partida fue tan dura como la última. A pesar de que los lanzallamas de la escuadra de mando acabaron con toda una peña de guerreros, la Guardia Imperial de Andy no pudo contener a la marea verde y Matt se proclamó vencedor. Los Orkos habían logrado la victoria que necesitaban ¡para conseguir su tirada ofensiva!



La Guardia Imperial de Andy equipada con lanzamisiles se coleccionó especialmente para esta campaña.

Batalla 3: Romper la línea de Kyo Rin

Encantado con la victoria y aún más deseoso de desplegar su ejército entero, Matt acabó de pintar su nuevo dreadnought para la Batalla 3. Su ejército aplastó las líneas de la Guardia Imperial, obtuvo una victoria convincente y atravesó la zona trasera del Imperio...

Batalla 4: Batalla por el Edificio 440

En la batalla 4, acordaron jugar una partida de Muerte en las Calles. Se montó un espectacular paisaje urbano, inspirado en los ejemplos del libro de expansión. La acción fue más brutal de lo que puedes imaginar, una lucha cuerpo a cuerpo entre la Guardia Imperial y los Orkos; la gran cantidad de lanzallamas de Andy provocaron una gran mortandad en el ejército de Matt y le dieron la victoria a Andy.

Batalla 5: La resistencia de Kane

Ambos jugadores acordaron que la Batalla 5 fuera una partida a gran escala. Andy utilizó toda su colección de la Guardia Imperial, unos 6.000 puntos, y reclutó a un amigo para que lo ayudara. Matt se unió con otro jugador orko para hacer una poderosa coalición orka. Afortunadamente para la Guardia Imperial, Andy ganó la Batalla 1, por lo que su bando se benefició de la información que le permitiría conocer los puntos débiles de los Orkos (tenemos que admitir que son pocos). La batalla duró unas ocho horas (incluyendo las pausas para picar algo) y consistió en la destrucción de dieciocho tanques de la Guardia Imperial y casi doscientos guerreros orkos. Cuando se disipó el humo de la metralla, se confirmó la victoria de Matt y la campaña llegó a su memorable final.



El tanque de Andy fue testigo de una encarnizada lucha a lo largo de la campaña. Andy decidió llevar la cuenta de los muertos provocados por su Leman Russ poniendo marcas de muerte. Estos iconos de clan se sacaron de la hoja de calcomanías orka. El hecho de que las unidades de Orkos muertas se contabilizaran con sus propias marcas fue un duro golpe para la moral de los pieles verdes.



Para no ser menos, Matt también decidió adornar su vehículo zakeado con marcas de muerte, para burlarse de la Guardia Imperial por los recordatorios de sus pérdidas.



LLEVA LA CAMPAÑA MÁS ALLÁ

Para aquellos que quieran más detalles para su campaña, aquí damos más ideas para poder crear una campaña personalizada y creativa.

Puesto que la campaña Carretera a la gloria se hizo de manera simple, solo para jugar, esta página ofrece algunas ideas de cómo puedes modificar la campaña o añadir un poco más de dificultad. Quizá hayas jugado ya alguna vez una campaña y quieras añadir detalles adicionales para hacerla diferente.



Añadir batallas adicionales

Como ya se ha mencionado antes, las batallas deben ser las instantáneas de una larga guerra. Por eso es posible añadir batallas adicionales. Puedes hacerlo para recoger una narración que se pueda recrear en una perfecta batalla, como un contraataque improvisado o el aterrizaje de refuerzos necesarios. El mapa de la página 252 te ayudará a inspirarte (puedes añadir una misión para volar el gaseoducto que abastece la base avanzada del defensor, o luchar más batallas cuando los hombres que tienen la información vital de la Batalla 1 intentan escabullirse por el territorio enemigo). Estas batallas adicionales ayudarán a que tus unidades ganen experiencia si utilizas las reglas de habilidades de veteranos que puedes ver en la página siguiente.

Añadir más jugadores

Cuando se corra la voz de que vas a llevar a cabo una campaña, cada jugador y sus respectivos ejércitos querrán tomar parte en ella. La mejor manera de contentar a cada jugador es asignar a cada uno de ellos a uno de los dos equipos. Las partidas se pueden jugar con más de un jugador por bando, cada uno de ellos controlando una parte del ejército, o puedes añadir batallas adicionales para que las luchen estos jugadores.

Utiliza los suplementos

Si eres de la clase de jugadores que les encanta añadir gran cantidad de detalles a tus campañas, hay muchas "expansiones" que son una fuente de inspiración perfecta. Cada una de ellas coge tus partidas de Warhammer 40,000 y las transforma en nuevos retos. Puedes utilizar el suplemento Muerte en las Calles para cada batalla, para representar que la campaña se lleva a cabo en una zona de guerra urbana, o el Apocalipsis, para llevar a cabo batallas a gran escala. Consulta las páginas 274-278 para descubrir más detalles de Muerte en las Calles y Apocalipsis.

Crea tus propias misiones

Una campaña es perfecta para experimentar mientras diseñas tus propias misiones. Conforme avanza la historia, encontrarás determinados escenarios que te sugieran alguna misión diferente. Puede que un bando envíe una pequeña fuerza de elite para asesinar a un líder enemigo muy poderoso. O a lo mejor, quieres intentar una osada incursión contra los abastecimientos vitales enemigos. El siguiente capítulo trata sobre cómo inventar tus propias misiones, así que ¿por qué no lo intentas?

Reglas especiales de las misiones

Las misiones estándar utilizan una serie de reglas especiales de las misiones, como el *combate nocturno* o el *despliegue rápido*, para que la partida tenga más detalles. Las campañas te dan la oportunidad de llevar las cosas más lejos, añadiendo reglas especiales adecuadas al trasfondo y a los ejércitos que se enfrentan. Hay una selección de reglas especiales de las misiones en el siguiente apartado, algunas de las cuales son perfectas para usarlas en esta campaña. Quizá el atacante sea víctima de una emboscada en la Batalla 2 por parte de tropas que permanecen ocultas. O quizá quieras llevar toda tu campaña a un mundo sin atmósfera o con poca gravedad.

Las reglas especiales, o cualquiera que te inventes, deberán establecerse de mutuo acuerdo por ambos jugadores y decidirse cómo se pondrán en práctica. Ningún bando deberá estar en desventaja, pero recuerda que esto es una campaña, en la que se juegan varias partidas (aunque está bien ser el ganador, las mejores historias, a veces, son aquellas con una batalla final o una acción desesperada por parte de la retaguardia).

Si el enemigo se aproxima con una inmensa horda, como les gusta hacer a los Orkos, intenta dirigirlo hacia un estrecho desfiladero o a un espacio cerrado, para que su alto número de guerreros juegue en su contra. Si están todos amontonados, los de delante impedirán marchar a los de atrás, mientras que el empuje de la retaguardia impedirá a los de delante hacer una retirada o encontrar un camino mejor.

Tactica Imperium



HABILIDADES DE VETERANOS

Conforme tus guerreros ganen experiencia, crecerá su habilidad, su coraje y su fiabilidad. Los guerreros avezados aprenden de una derrota, pero una serie de victorias convertirá a tus reclutas verdes en veteranos experimentados, capaces de enfrentarse al terror de cualquier galaxia con el que se encuentren.

Ganar experiencia

Al final de cada partida, escoge una unidad de tu ejército que creas que haya hecho un buen trabajo, que se merezca una medalla o que hayan sido tocados por la gracia de sus dioses. Esta unidad no podrá ser aniquilada al final de la partida. Escoge una tabla adecuada de las que hay a la derecha y tira un dado para ver qué habilidad obtiene dicha unidad. El vencedor nombrará a dos unidades de este tipo y el perdedor, solo a una. Si la partida acaba en empate, ambos jugadores elegirán solo una unidad.

Las unidades se beneficiarán de una nueva habilidad de veteranos para lo que queda de campaña. Es posible que una sola unidad obtenga varias habilidades de veteranos de esta manera, pero no podrá tener dos veces la misma habilidad. Si sale el mismo resultado en la segunda o demás tiradas de dado, tendrás que escoger qué habilidad obtiene dicha unidad. Además, cuando una unidad ha recibido una habilidad de alguna de las tablas, todas las futuras tiradas tendrán que hacerse en esa misma tabla. Esto refleja la especialización que viene con la experiencia.

Pero hay un inconveniente. Si una unidad con una habilidad de veteranos acaba una partida con la mitad de su fuerza o habiendo huido del campo de batalla, perderá una habilidad de veteranos. Si es aniquilada, perderá dos.

1D6 Habilidad de veteranos de campo de batalla

- | | |
|---|---|
| 1 | <i>Infiltración</i> |
| 2 | <i>Mover a través de cobertura o jinete experto</i> |
| 3 | <i>Sigilo</i> |
| 4 | <i>Exporadores</i> |
| 5 | <i>Veloces</i> |
| 6 | <i>Coraje</i> |

1D6 Habilidad de veteranos cuerpo a cuerpo

- | | |
|---|---------------------------|
| 1 | <i>¡No hay dolor!</i> |
| 2 | <i>Asalto rabioso</i> |
| 3 | <i>Contraataque</i> |
| 4 | <i>Atacar y huir</i> |
| 5 | <i>Enemigo predilecto</i> |
| 6 | <i>Coraje</i> |

1D6 Habilidad de veteranos para artilleros

- | | |
|-----|--|
| 1 | <i>Visión nocturna/sentidos agudos</i> |
| 2,3 | <i>Implacables</i> |
| 4,5 | <i>Cazacarros</i> |
| 6 | <i>Coraje</i> |

1D6 Habilidad de veteranos para tripulantes de vehículos

- | | |
|-----|---|
| 1 | +1 HP |
| 2,3 | Puede repetir la tirada de chequeo por <i>terreno peligroso</i> |
| 4,5 | Ignora los resultados de <i>tripulación acobardada</i> |
| 6 | +1 B en todos los lados (máx. 14) |

OTROS TIPOS DE CAMPAÑA

Lo que acabas de leer es solo el ejemplo de un tipo de campaña. Hay muchas más variaciones, algunas más sencillas y otras diabólicamente más complicadas.

La campaña Carretera hacia la gloria consiste en una serie de batallas lineales entre dos jugadores. Hay muchos más tipos de campaña, como las basadas en un mapa, las narrativas o las campañas en árbol. Una campaña puede ser tan simple como dos batallas jugadas a la vez, o tan compleja como extender el mapa de todo un continente en el que se establezca el despliegue de ambos ejércitos, el apoyo de un planeta exterior, las rutas de suministro y los refuerzos.

Periódicamente, Games Workshop lleva a cabo campañas mundiales en las que miles de jugadores introducen sus resultados de batalla en la página web para determinar qué ejército ha sido el mejor. Estos eventos no son solo una gran excusa para jugar más partidas, sino también para que tú puedas leerlas y ser un espectador más de la campaña.

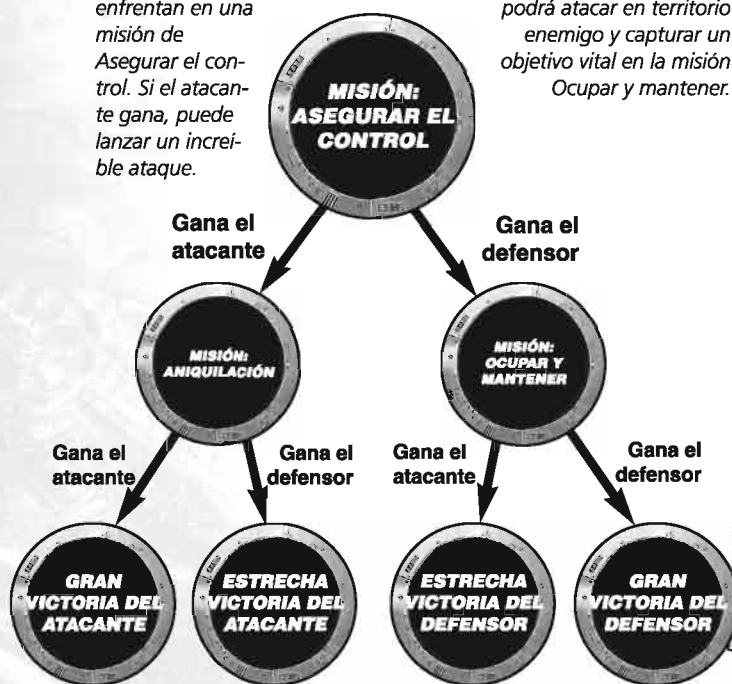
Puesto que las campañas recrean una historia de forma más completa que una sola batalla, inspiran a los jugadores a personalizar sus ejércitos o su escenografía. Si, por ejemplo, tus bersékeres de Khorne diezman una escuadra de guardianes eldars, puedes añadir a tu Rhino berséker unos pinchos con cascos eldars en la parte superior, como trofeo por la gran victoria. ¡Esto hará que tu adversario recuerde esta aplastante derrota en las partidas posteriores!

Lo mejor de las campañas es la historia real que envuelve cada partida. Pronto empezarás a darles nombre a tus líderes de escuadra y a tus personajes, y a preocuparte por ellos en cada batalla. Tus miniaturas ya no serán simples elecciones de una lista de ejército, ¡sino que cobrarán vida por ellas mismas!

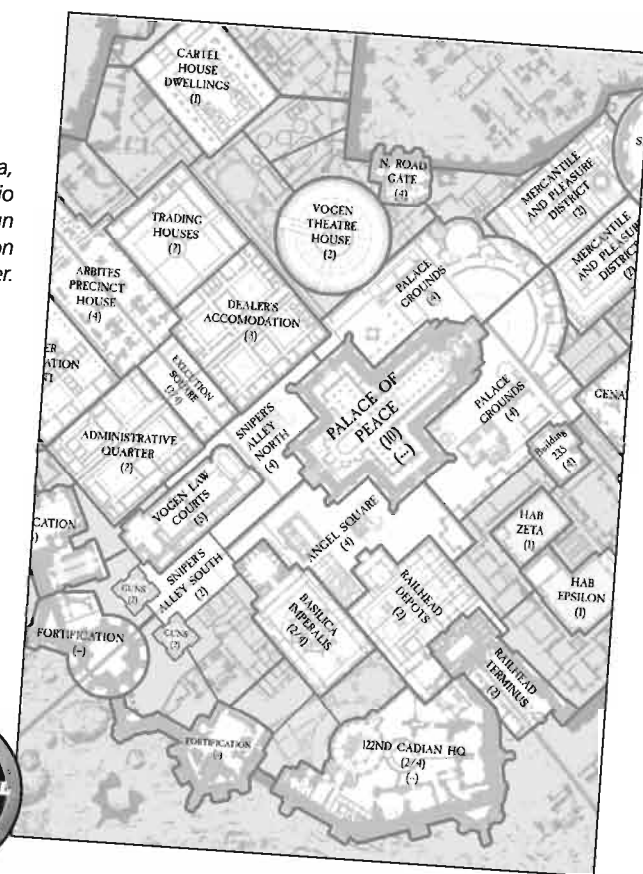
Ejemplo de campaña en árbol

Las fuerzas se enfrentan en una misión de Asegurar el control. Si el atacante gana, puede lanzar un increíble ataque.

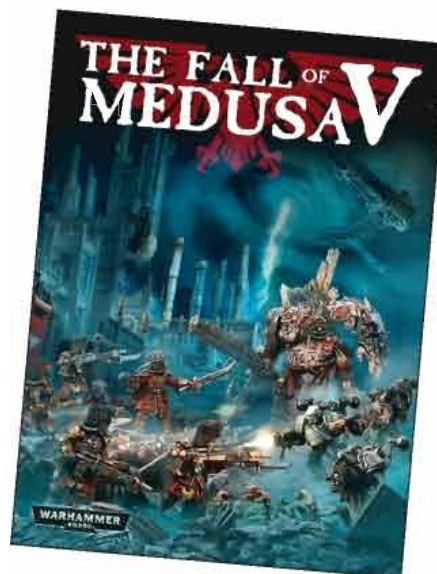
Si el defensor gana, podrá atacar en territorio enemigo y capturar un objetivo vital en la misión Ocupar y mantener.



En una campaña en árbol, las batallas se organizan mediante un diagrama previamente trazado. Dependiendo del resultado de una batalla, el diagrama te dirá qué misión luchar a continuación, siguiendo el plan correcto. Cuanto más larga sea la campaña, más largo será el diagrama.



En una campaña de mapa, cada batalla determina la ocupación de una región del mapa. Normalmente, el vencedor es el primero en controlar un número de áreas determinadas, o el jugador que controle más áreas después de un número determinado de turnos. Este mapa se hizo para la campaña Vogen, un brutal enfrentamiento en la ciudad imperial.



Las campañas de nudos son una combinación de las campañas en árbol y de mapa. Se trata de una campaña en árbol, pero el árbol está superpuesto sobre un mapa, con puntos estratégicos importantes en el mapa de tal manera que formen los nudos donde se librarán las batallas. En ocasiones, se asignarán algunas misiones particulares o reglas especiales para cada nudo (puede que basadas en la escenografía o en elementos medioambientales). Para ganar la campaña, se deben capturar un cierto número de nudos ganando las batallas.

Un folleto de campaña y la página web tratan las historias y las reglas para una campaña previa global.



INVENTA MISIONES NUEVAS

En el universo de Warhammer 40,000, todo es posible y puede hacerse realidad en el tablero de juego, sobre todo si te tomas tu tiempo para diseñar tus propias misiones.

Una partida de Warhammer 40,000 se puede jugar y ganar con las misiones estándar descritas en la sección de reglas de este libro. Pero, ¿y si quieres probar una escenografía alternativa, luchar por objetivos diferentes o decidir tu partida con unas condiciones de victoria distintas?

Las misiones estándar representan batallas “imparciales” (conflictos en los que ningún bando tiene una ventaja inherente, ni están definidos como atacante o defensor, y cada uno de ellos actúa según avanza la batalla). La ventaja de las misiones estándar es que ambos jugadores despliegan sus ejércitos en la misma situación táctica y cada uno sabe a lo que se enfrenta. Si quieres, puedes acercarte a una tienda Games Workshop y jugar una increíble partida contra un completo extraño y saber a lo que te enfrentarás sin una preparación u organización previa.

Fuera del tablero de juego, las batallas son mucho más complejas, ¡con episodios irregulares e impredecibles! Un bando puede estar al acecho para tender una emboscada o quizá ambos ejércitos se encuentren a merced del paisaje en el que luchan. Se ven obligados a enfrentarse, no solo con el enemigo, sino con un clima adverso o un terreno hostil. ¿Y si hubiera tres ejércitos que se enfrentaran entre ellos a la vez?

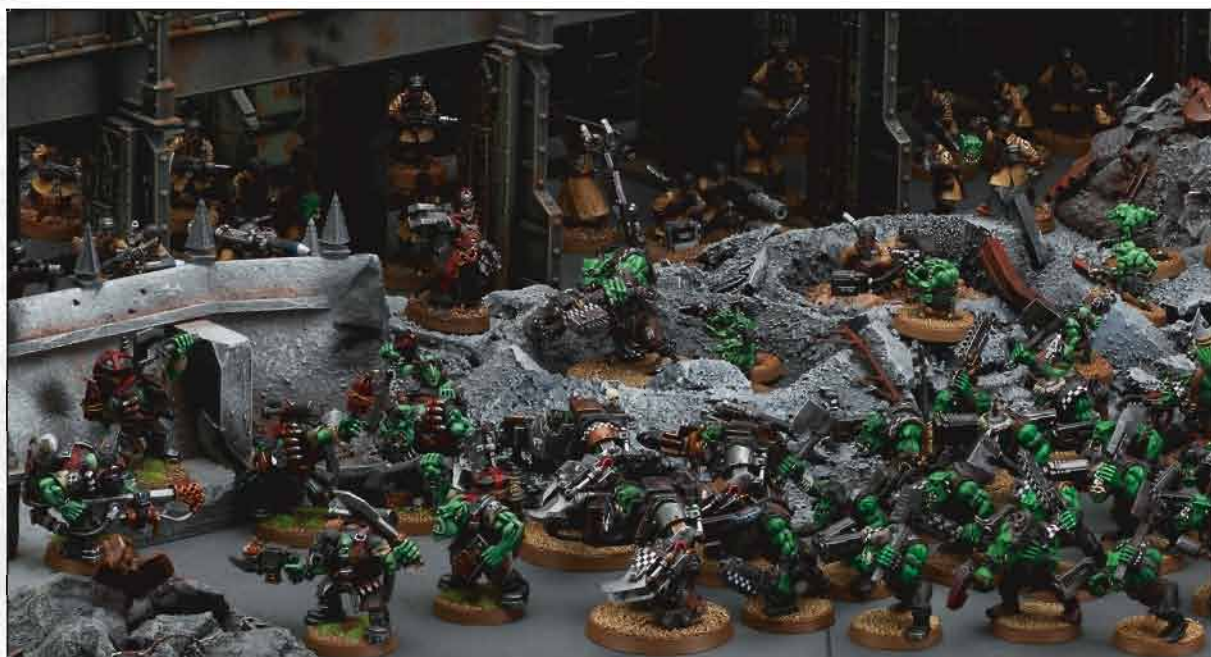
Las misiones siguientes se han escrito para ilustrar una inspiración en particular. La primera está inspirada en una historia de trasfondo; la segunda, en una situación táctica; la tercera, en un escenario; y la cuarta, en la necesidad de adaptar las reglas de Warhammer 40,000 a tres ejérci-

tos, en vez de a dos. Puedes jugar estas misiones utilizando una combinación de fuerzas o modificarlas tanto como quieras.

Esperamos que los ejemplos que te mostramos te sirvan como punto de inicio para que inventes tu propia misión. Verás que no es difícil encontrar más ideas. La mejor manera de empezar es con un acontecimiento o una historia de trasfondo, luego establece qué cambios realizarás en las misiones estándar para que encajen con esas ideas.

Cuando escribas tus propias misiones, las ideas más simples serán las mejores (uno o dos cambios será todo lo que necesites para llevar a cabo una gran partida). La parte más dura es modificar las condiciones de victoria para asegurarse de que ambos bandos tienen la oportunidad de ganar. Está bien si un bando supera en número al otro 3:1, siempre que el ejército inferior en número tenga alguna oportunidad para conseguir su objetivo.

Intenta jugar el escenario desde ambos bandos, para experimentar los dos puntos de vista. Así, podrás disfrutar del reto de intentar superar a tu adversario en una misma situación táctica ¡y donde él había perdido!



LA RESISTENCIA DE YARRICK

Esta misión está inspirada en la historia del Comisario Yarrick liderando la defensa de la Colmena Hades durante la Segunda Guerra por Armageddon.

Cuando los Orkos invadieron el mundo colmena de Armageddon, el Comisario Yarrick ofreció a su líder, von Strab, el beneficio de su perspicacia sobre el camino de los Orkos en la guerra. Pero von Strab no escuchó el consejo del Comisario y desterró a Yarrick hacia Hades, una inmensa colmena bastante lejos de la residencia del gobernador. Tal como sucedió todo, fue, probablemente, la mejor decisión de von Strab durante toda la guerra.

El asalto orko fue rápido y aparentemente imparable. Los ejércitos de von Strab eran más y estaban mucho mejor equipados, pero no pudieron resistir el brutal avance de los Orkos. Fue cuando llegó a Hades, cuando la enorme marea verde se detuvo, dando tiempo a que las defensas del Comisario se pudieran poner en posición. Incluso así, el ataque inicial de los Orkos, liderado por el kaudillo Ugulhard, habría acabado con la resistencia humana, si no fuera por Yarrick.

El kaudillo orko vislumbró al Comisario a través de las líneas de batalla y dirigió sus fuerzas directamente hacia él. Con un rugido bárbaro, el Orko se lanzó hacia el Comisario. Balanceó su garra de combate rota en dirección a Yarrick y le partió el brazo derecho a la altura del codo. Los rugidos de victoria del kaudillo se silenciaron cuando Yarrick, dolorido y conmocionado como ningún otro humano lo había estado, balanceó su espada sierra dibujando un arco y le partió el cuello a Ugulhard. El cuerpo del Orko impactó en el suelo mientras su cara seguía mostrando el inmenso dolor y maldiciendo hasta que el extraordinario metabolismo de la criatura finalmente se dio cuenta de que estaba muerto.

Yarrick, con una extraordinaria calma, alargó el brazo y dio un tirón a la garra de batalla del cuerpo del Orko. Lo izó para que todos los pieles verdes lo vieran y supieran que su líder había sido derrotado. Un silencio se apoderó de todo el campo de batalla mientras hombres y Orkos miraban fijamente y en silencio hacia un viejo hombre blandiendo la garra ensangrentada. Entonces los humanos lo aclamaron y los Orkos se lamentaron horrorizados, y todos los defensores saltaron a la vez hacia los alienígenas con un vigor indomable.

Sólo cuando los Orkos sean destruidos en la Colmena de Hades, Yarrick se considerará vencedor.

“¡Héroes de Armageddon! Habéis resistido el pérfido salvajismo de los Orkos y ya no hay nada a lo que debáis temer. Alzad bien alto los estandartes negros de la venganza: ¡ahora es nuestro momento!”

Última transmisión del Comisario Yarrick

DESPLIEGUE

Batalla campal.

OBJETIVO

Para ganar la partida, el líder de uno de los ejércitos debe aniquilar al líder enemigo. Si esto no ocurre, podéis considerar la batalla como empate, o utilizar los puntos de victoria para determinar quién puede hacerse con una victoria moral (consulta la página 300).

Si un líder es aniquilado en una *persecución arrolladora*, solo se contará como victoria si el otro líder es la única miniatura que lo persigue.

Ambos jugadores deben acordar los puntos límites de los líderes (por ejemplo, 200 puntos). ¡O podéis decidir que no hay límite! De todas maneras, al principio de la partida, cada jugador debe dejar claro a su oponente qué miniatura es su líder.

REGLAS ESPECIALES DE MISIONES

Despliegue rápido, reservas y duración de la batalla.

Enemigos implacables: tanto Yarrick como Ugulhard son grandes iconos para sus guerreros y cuando los dos se enfrentan en un combate mortal se libera un terrible odio entre Orkos y Hombres. En los turnos en que ambos líderes estén trabados en combate el uno contra el otro, cada miniatura del tablero obtiene la regla especial universal *enemigo predilecto*. Cuando el líder de un bando muera en un asalto, cada unidad del ejército derrotado deberá realizar un *chequeo de moral*.



EMBOSCADA

Cuando un convoy atraviesa terreno cerrado, un atacante le tiende una mortífera emboscada. ¡El defensor deberá arreglárselas para sobrevivir!

En una emboscada, el desafío es para el defensor, que tiene poca idea, o más bien ninguna, de por dónde le saldrá el atacante. En nuestro ejemplo, el atacante despliega un "marcador de emboscada" por cada una de las unidades de infantería y algunos "marcadores falsos" para confundir al defensor. El defensor deberá adivinar si una marca determinada representa el lugar por donde el adversario desencadenará la destrucción o si es un falso dato en un áuspex, una sombra o un susurro del viento. Cuando el defensor identifica al atacante, o las unidades que permanecen escondidas disparan, el marcador se sustituirá por las miniaturas reales. ¡Llegan más desafíos para los comandantes del 41º Milenio!

Aunque todos los ejércitos pueden jugar este escenario, hay algunos más adecuados que otros:

Los Tiránidos tienden una emboscada a una columna de refuerzos de la Guardia Imperial mientras se dirigen a la línea del frente.

Las Tropas de Jungla de Catachán tienden una emboscada a un ejército Orko, esforzándose por enfrentarse en sigilo contra una fuerza bruta.

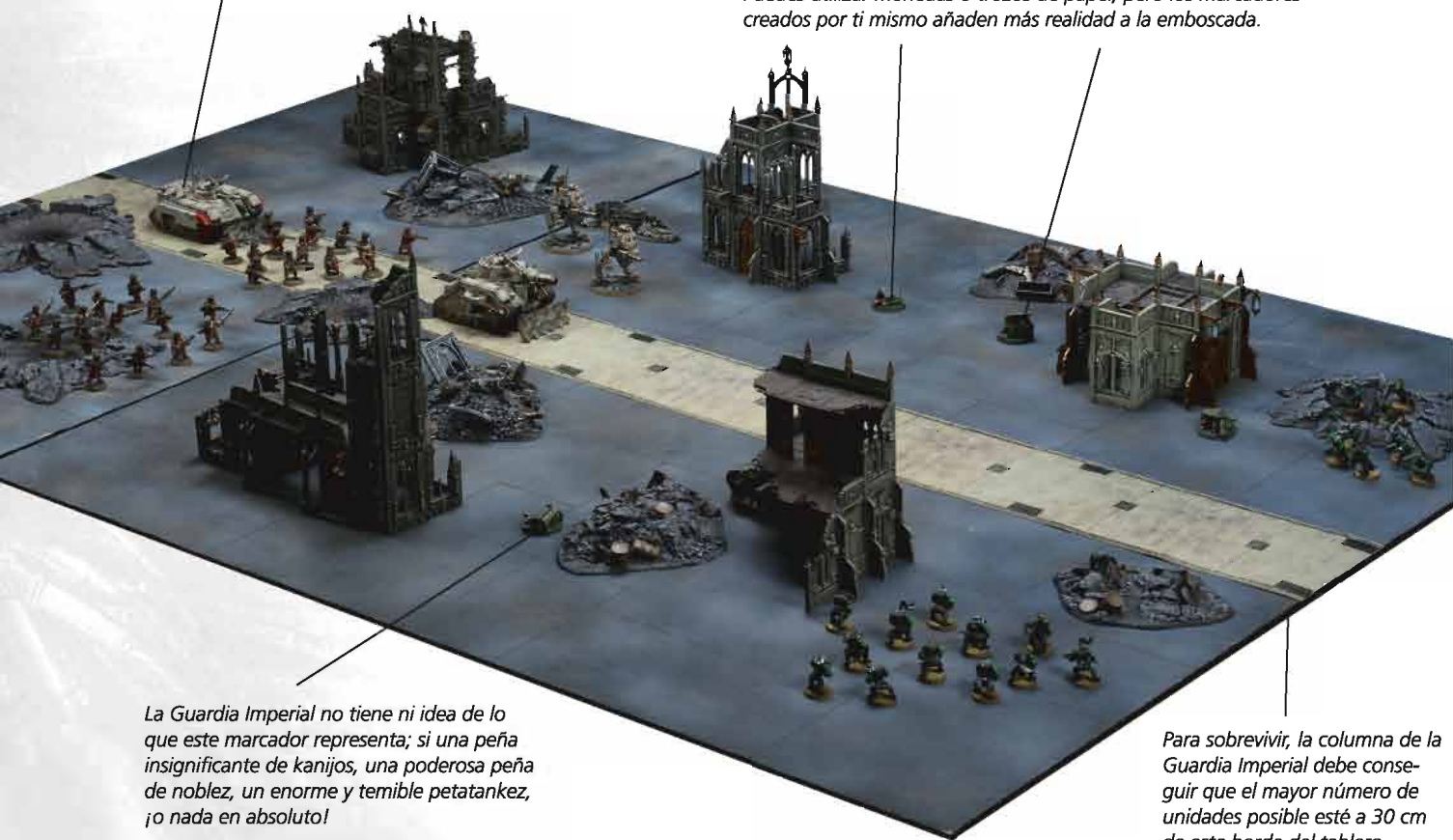
Los vagabundos eldars interceptan a los Marines Espaciales del Caos que osan adentrarse en un aislado mundo vírgen.

Siendo víctimas de una emboscada entre las ruinas, ¡la columna de la Guardia Imperial solo puede disparar sus máquinas y hacerse paso para sobrevivir!

En una emboscada, siempre hay un defensor sabio que recuerda que conseguir el objetivo es más importante que estancarse en una lucha.



Puedes utilizar monedas o trozos de papel, pero los marcadores creados por ti mismo añaden más realidad a la emboscada.



La Guardia Imperial no tiene ni idea de lo que este marcador representa; si una peña insignificante de kanijos, una poderosa peña de noblez, un enorme y temible petatankez, ¡o nada en absoluto!

Para sobrevivir, la columna de la Guardia Imperial debe conseguir que el mayor número de unidades posible esté a 30 cm de este borde del tablero.

DESPLIEGUE

Decide qué jugador tenderá la emboscada; él será el atacante y el otro, el defensor. Este escenario debería jugar-se en un tablero rectangular, de 15x10 cm.

El tablero se organiza de mutuo acuerdo, pero, después de que se haya desplegado toda la escenografía, el atacante deberá mover los dos elementos que quiera y elegir cuál será su borde del tablero. El borde opuesto será el del defensor.

El defensor despliega su ejército desde la mitad del tablero hasta su borde. El atacante despliega después, según la regla *despliegue oculto* (descrita más adelante) y a más de 30 cm de una miniatura defensora. Cualquier miniatura del ejército atacante que no sea de infantería se deberá quedar en reserva. El primer turno es para el atacante.

OBJETIVO

El objetivo de una emboscada es coger al adversario por sorpresa y destrozarlo completamente. Éste deberá salir con vida.

El defensor gana si, al final de la partida, tiene más unidades que puntúan a menos de 30 cm del borde del tablero del atacante que a más de 30 cm. En cualquier otra circunstancia, gana el atacante.

REGLAS ESPECIALES DE MISIONES

Despliegue rápido, reservas, y duración de la batalla.

Despliegue oculto: por cada unidad de infantería que empiece la partida en una emboscada, el atacante consigue un único "marcador de emboscada". Además de estos marcadores, el atacante recibe 1D3+3 "marcadores falsos". Son estos marcadores, en vez de las unidades que representan, los que se despliegan al principio de la partida.

Movimiento oculto: los marcadores se moverán por el tablero como si se tratara de la infantería, hasta que se revelen las unidades a las que corresponden, como se muestra más abajo. Los marcadores están sujetos a la regla especial *avance sistemático*, que representa que las unidades que tienden la emboscada están continuamente al acecho.

Detectar la emboscada: siempre que una unidad defensora quiera disparar o asaltar a un marcador, primero deberá realizar un chequeo para ver si la unidad puede detectar la emboscada. Realiza una tirada de *combate nocturno*. Si el marcador es un "marcador falso" y está a menos de la distancia obtenida en los dados, se eliminará. Si, por el contrario, no es falso, se colocará la unidad que representaba. El marcador se debe sustituir por, como mínimo, una miniatura, y el resto de la unidad deberá estar en coherencia y más lejos del enemigo que el marcador.

Disparos y asaltos en la emboscada: si la unidad que tiende la emboscada dispara o lanza un asalto, se sustituirán los marcadores por la unidad a la que representa.



Estos marcadores de emboscada han sido modelados para representar tropas escondidas o que están al acecho.

Los marcadores de emboscada pueden ser tan simples como un trozo de papel o un contador modelado como se muestra en esta página. Las partes inferiores se marcan con una señal o una cruz, que determina cuáles son falsas y cuáles representan a la unidad.

Estos marcadores se han modelado para representar los "puntos" de un escáner de lectura. Las superficies superiores se han marcado con el número de unidades que representan.

EVACUACIÓN

En una estación aislada en un sistema fronterizo olvidado, valientes Marines Espaciales, pero superados en número, se enfrentan a los estolones de una flota enjambre de Tiránidos.

Inspirado en el centro de investigación establecido en una luna sin oxígeno (página 238), decidimos crear algunas reglas para combatir en un lugar con poca gravedad y en el vacío. Por encima de estos efectos medioambientales, decidimos que un ataque alienígena en la aislada base sería excitante y crearía una increíble partida. La plataforma de aterrizaje nos sugirió una evacuación, por lo que sería el objetivo de la partida.

Decidimos que los protagonistas de la partida fueran los Marines Espaciales y los Tiránidos, para representar, quizá, una de las primeras batallas de la Primera Guerra Tiránida, cuando el Imperio poco sabía de la horripilante y gigantesca Flota Enjambre Behemoth. Se realizó una conversión a una miniatura para representar al alto mando genetista del Adeptus Mechanicus, cuya supervivencia es la clave de la lucha contra los invasores. Claro que, si quieres jugar esta misión, no tienes que hacer una miniatura especial; con que uses una miniatura adecuada de tu colección, será suficiente.

Además, este escenario también se puede jugar con otros dos ejércitos. Por ejemplo, la Guardia Imperial se puede ver afectada por el medioambiente si combate en un lugar casi, o completamente, en el vacío; mientras que los Orkos, por ejemplo, serían más fuertes que nunca y podrían estar en estas condiciones durante varias horas sin afectarles lo más mínimo. Como siempre, ¡los límites los establece tu imaginación!

La batalla se puede llevar a cabo en el Imperio y más allá, desde los mundos colmena con torres góticas enormes, hasta los planetas con atmósferas tan corrosivas que pueden convertir a un guerrero en polvo en cuestión de segundos.

Estos elementos son inspiraciones perfectas para tus partidas. Si creas tus propios objetivos y reglas especiales de las misiones, tu batalla puede tener lugar en cualquier sitio de la galaxia.





DESPLIEGUE

El defensor despliega todo su ejército en el centro del campo de batalla, a más de 45 cm de cualquier borde del tablero. Coloca una miniatura cualquiera para representar la lanzadera o indícala con un marcador. La miniatura que represente al genetista se colocará a más de 60 cm de la lanzadera.

El atacante coloca después su ejército, a menos de 20 cm del borde del tablero opuesto a donde está la lanzadera. El defensor tiene el primer turno.

OBJETIVO

Los puntos de combate serán los que determinen el vencedor, como en la misión *Aniquilación* (página 91). Toda la partida girará en torno al genetista. El defensor obtiene 3 puntos de combate si el genetista consigue llegar a la lanzadera (con lo que abandonará el lugar). El atacante obtiene 3 puntos de combate adicionales si el genetista se retira como baja.

El genetista tiene el siguiente perfil de atributos:

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Genetista	2	3	3	3	1	2	1	7	4+

Reglas especiales:

Avance sistemático, personaje independiente.

REGLAS ESPECIALES DE MISIONES

Despliegue rápido, reservas y duración de la batalla.

Poca gravedad: luchar en un lugar con poca gravedad es bastante peligroso, por lo que las tropas deberán saltar grandes distancias, se dañarán a ellos mismos en el aterrizaje o se enredarán en terreno denso.

Las miniaturas de infantería se moverán sobre el terreno de la misma manera que las unidades retropropulsadas (puesto que su movimiento está limitado a 15 cm). Si acaban su movimiento en una escenografía de área, deberán realizar un *chequeo por terreno peligroso*. Las miniaturas que corran deberán tirar un dado adicional y elegir el resultado más alto, pero, si sale un doble, cada miniatura de la unidad deberá realizar un *chequeo por terreno peligroso*.

Vacio: un combate en el vacío puede ser letal, incluso los ataques superficiales pueden perforar los trajes herméticos y causar una descompresión antes de que los sistemas de autorreparación puedan hacer nada.

Las miniaturas con más de 1 Herida en su perfil de atributos perderán 1D3 Heridas, en vez de una, cuando sufran una herida no salvada. Todos los ataques, tanto de disparo como de combate cuerpo a cuerpo, se consideran realizados con *armas aceradas*.

UNA ALIANZA ROTA

Los líderes de tres ejércitos diferentes se encuentran en tregua cuando se rompen las negociaciones de manera violenta.

Las reglas de Warhammer 40,000 se establecen para las partidas en las que se enfrentan dos ejércitos y lo normal es que, si hay más de dos jugadores, se dividan en dos equipos. Sin embargo, se puede dar el caso de que jueguen tres (¡o más!) bandos diferentes con solo una ligera modificación de las reglas.

Pero, ¿por qué quieres hacer tal cosa? Pues bien, jugar una batalla multijugador puede resultar muy entretenida y te abre un enorme abanico de posibilidades para llevar a cabo improvisadas alianzas, traiciones y confabulaciones. La partida será caótica y tensa, sobre todo si utilizas un sistema para determinar de manera aleatoria el orden de cada jugador, tal y como hemos hecho en este ejemplo.

El escenario puede representar la rotura de una alianza o tres fuerzas opuestas luchando por los mismos objetivos. En el caso de una alianza rota, los líderes de los tres ejércitos que se han encontrado en un punto llegarán a las manos y, antes de que nadie sepa qué es lo que pasa realmente, se enfurecerán e inundarán el aire de maldiciones, y las balas empezarán a surcar el aire. Mientras tanto, cada ejército se encuentra en su campamento, sin saber lo que

está ocurriendo. Habrá un momento de confusión, después las tropas irán en busca de su armamento y la tripulación se apresurará a coger sus vehículos, antes de que la batalla empiece.

Si disfrutas con las reglas de una partida multijugador, puedes intentar adaptar las misiones estándar descritas en la sección de reglas para incorporar bandos adicionales.

Una batalla con tres jugadores se puede llevar a cabo con tres fuerzas diferentes, pero pensamos que este escenario es mejor jugarlo con tres ejércitos de la misma raza. Según su trasfondo, hay muchas razas que están medio enfrentadas las unas con las otras. Las más obvias son los Orkos, los Marines Espaciales del Caos y los Eldars Oscuros, pero te puedes inspirar en el trasfondo para justificar una batalla sangrienta.



DESPLIEGUE

Coloca un marcador o un elemento de escenografía justo en el centro del tablero. Esto representará el lugar de encuentro entre los líderes.

Cada jugador colocará un elemento de escenografía para marcar su campamento base. Ninguno de ellos se podrá colocar a menos de 45 cm del centro del tablero, o a menos de 75 cm de otro campamento base. Para determinar el orden en que se colocan los campamentos bases, cada jugador tirará un dado. El jugador que obtenga el número más alto será el primero en colocar su campamento base, y después los demás jugadores según el resultado de su dado en orden decreciente. En el mismo orden, cada jugador colocará una unidad de C.G. a menos de 15 cm del centro del tablero. La unidad no puede incluir ningún vehículo de transporte.

Siguiendo el mismo orden, cada jugador desplegará sus ejércitos a menos de 30 cm de su marcador de campamento. Las miniaturas se colocarán a más de 80 cm de un enemigo. Las unidades que estén en reserva entrarán de la manera habitual desde el punto del borde de tablero más cercano a su campamento base.

OBJETIVO

Con la inesperada explosión de violencia, cada ejército piensa que su campamento está amenazado. Para poder ganar la batalla, deben proteger su campamento a la vez que destrozan los campamentos enemigos. El objetivo es controlar el marcador del centro del tablero y los marcadores de campamento de cada ejército. Al final de la partida, controlarás un marcador si hay, como mínimo, una de tus unidades que puntúa, y no hay unidades enemigas (tanto si puntúan como si no), a menos de 8 cm. el jugador que controle más marcadores será el vencedor.

REGLAS ESPECIALES DE MISIONES

Despliegue rápido, reservas y duración de la batalla.

Confusión: los guerreros de cada ejército no están preparados para la repentina batalla. Todas las unidades deberán tirar 1D6 al inicio de su turno. Aquellas que obtengan un 4+ podrán actuar con normalidad; las demás no podrán mover, disparar, asaltar, ni utilizar poderes psíquicos hasta su segundo turno (si pueden retirarse y luchar con normalidad si son asaltadas por un enemigo).

Reglas para tres jugadores: para determinar quién empieza primero en el turno 1, todos los jugadores tiran un dado. El orden se establecerá en orden decreciente. En los turnos posteriores, el jugador que ha sido primero en el turno anterior, será el último, y los demás jugadores tirarán un dado para ver quién va primero.

La partida procede como las demás partidas de Warhammer 40,000. Cuando llega la fase de asalto, solo se llevarán a cabo los asaltos que incluyan al jugador que ha empezado el turno. Los asaltos no se lanzarán contra combates en curso que incluyan a guerreros de los demás ejércitos, por lo que no es posible que los tres ejércitos estén trabados en combate.

Disparar a combate cuerpo a cuerpo: en la fase de disparo, un jugador podrá disparar a un asalto en el que no estén sus unidades. Para ello, declara qué unidad será su objetivo. Después de tirar para impactar, necesitarás determinar qué unidades de las que están trabadas en el asalto serán impactadas. Realiza otra tirada por cada impacto. Cada dado con un resultado de 4+ impactará en una unidad objetivo, mientras que cualquier otro resultado impactará en un adversario de tu objetivo.



MUERTE EN LAS CALLES

En el siniestro futuro del 41º Milenio, los ejércitos luchan entre sí hasta la aniquilación entre las ruinas de ciudades devastadas. Muerte en las Calles te permite jugar partidas ambientadas en los confines del paisaje urbano futurista.

UN EMPLAZAMIENTO NUEVO

Muerte en las Calles es un suplemento de Warhammer 40,000 que te muestra cómo jugar partidas en las calles asoladas del lejano futuro. Con Muerte en las Calles podrás ampliar las posibilidades de juego con nuevas reglas y misiones que han sido especialmente diseñadas para que aproveches al máximo el potencial de las zonas bélicas en conflicto.

Jugar una partida en una ciudad en ruinas supone un desafío emocionante. Como jugador, tendrás que utilizar tácticas nuevas y organizar tu ejército de un modo totalmente distinto al que lo habías hecho hasta ahora. El gran número de ruinas urbanas existente en este entorno restringe las líneas de visión y concentra los disparos de largo alcance en zonas de combate peligrosas. Las tropas de línea proporcionan cobertura mientras se acercan a sus enemigos y combaten en tiroteos desesperados que estallan en objetivos vitales. A menudo, la posesión de un edificio viene acompañada de una carga en combate cuerpo a cuerpo, aunque el atacante sabe que este movimiento puede costarle caro. Pronto descubrirás que Muerte en las Calles implica luchas sangrientas. Cuando el polvo lo cubre todo y la batalla ha finalizado, tanto el bando ganador como el derrotado habrán pagado un coste muy alto en vidas de sus guerreros.

TERRENO

Todos los combates urbanos están situados en ruinas y las reglas de Muerte en las Calles interactúan con ellas de algún modo. Las ruinas afectan al movimiento y combate de los ejércitos y, por consiguiente, al tipo de partidas, aunque no hace falta toda una ciudad para que puedas librar una batalla.

Muerte en las Calles ha sido diseñado para que aproveches la gama de modelos de edificios Citadel de plástico para Warhammer 40,000. Con estos kits de elementos de escenografía tan versátiles, puedes construir rápida y fácilmente tu propia ciudad en ruinas. Uno o dos de estos edificios en ruinas serán muy útiles en partidas convencionales de Warhammer 40,000, pero, si coleccionas más, en poco tiempo dispondrás de todo un sector de ciudad para defender o aplastar según el bando que lleves.

Un tablero preparado para una misión de Muerte en las Calles dispondrá de ruinas urbanas agrupadas en el centro del campo de batalla. Muchas misiones están centradas en la captura de las ruinas, asegurando que la partida será encarnizada y estará llena de combates cuerpo a cuerpo.

Los niveles superiores de las ruinas proporcionan excelentes posiciones de disparo, a menos que la línea de visión esté bloqueada por otros edificios en ruinas.

Un comandante astuto protegerá a su infantería aprovechando las ruinas, escombros y cráteres que tanto abundan en un entorno urbano.



Los montones de escombros y restos de maquinaria proporcionan un mayor detalle a la peana de una miniatura.



La peana de este exterminador representa las ruinas de una ciudad imperial.



LAS RATAZ DE ALKANTARILLA DE BLUDGUTZ

Aunque puede usarse cualquier ejército para una misión de Muerte en las Calles, muchos jugadores prefieren escoger sus unidades y pintarlas y modelarlas especialmente para adaptarlas mejor al entorno.

Matt Toone es un fanático de las partidas de Muerte en las Calles, así que cuando decidió organizar su nuevo ejército Orko, tuvo la oportunidad de usarlo en misiones de combate urbano. Todos los aspectos del ejército que coleccionaba los encaminó a conseguir una gran fuerza de combate urbano, desde la elección de las unidades al modo en que pintó y modeló las peanas de las miniaturas.

Primero, Matt organizó una lista de ejército de 1.500 puntos y consideró el terreno denso en el que transcurre una batalla de Muerte en las Calles. Sabía que, debido a las ruinas, tendría que usar menos vehículos y mucha más infantería. Por tanto, el grueso del ejército está formado por peñas numerosas de guerreroz orkos, apoyados por dreadnoughts y lataz azezinas. Matt pintó sus miniaturas en

tonos llamativos para que destacasen mucho en el entorno urbano y sus peanas de color gris para que combinaran mejor con el entorno. Cuando aplicó un pincel seco de Gris Piedra para las últimas luces de los Orkos, Matt les aplicó también en las piernas para que parezca que sus guerreroz orkos están cubiertos de polvo de hormigón.

La táctica favorita de Matt consiste en utilizar la estrategia *ratas de alcantarilla*, una regla especial que se utiliza en las misiones de Muerte en las Calles. Esta estrategia permite que su ejército entre por una serie de marcadores de entrada. Los achicharradorez y los petatankez son particularmente eficaces en esta misión, emergiendo de las alcantarillas para causar estragos en los tanques e infantería enemigos.



Las peanas de color gris y los trozos de arena y piedra se adaptan mucho mejor a un entorno de combate urbano.



Los achicharradorez son mortíferos en las ciudades en ruinas porque niegan las tiradas de salvación por cobertura.

En el terreno denso de una ciudad, los petatankez pueden acercarse más fácilmente a los enemigos blindados.



Matt ha modelado sus propios marcadores de estrategia de ratas de alcantarilla para que encajen con el resto de su ejército. Si se sitúan estratégicamente, estos marcadores permiten que las unidades en reserva se desplieguen en localizaciones clave, ofreciendo contraataques potencialmente ganadores de partidas.



*Matt usa su vehíkulo zakea-
do para castigar a los enemi-
gos que salen a descubierto.*



APOCALIPSIS

Apocalipsis te permite llevar las partidas de Warhammer 40,000 a un nuevo nivel. En una partida de Apocalipsis no estás limitado a liderar un solo destacamento en combate, sino que puedes dirigir a cientos de guerreros, docenas de tanques y las máquinas de guerra más potentes en una batalla colosal contra tus enemigos.

La expansión de Warhammer 40,000 Apocalipsis te proporciona todo lo necesario para que libres batallas de dimensiones realmente épicas. El libro se ha escrito para satisfacer los deseos de los jugadores que no pueden parar de coleccionar miniaturas y que disfrutan con el espectáculo que supone una gran fuerza desplegada para la batalla.

Apocalipsis describe cómo desplegar y jugar partidas de 3.000 puntos por bando. Además, el libro incluye una serie de unidades legendarias, como la del poderoso tanque superpesado Baneblade y "formaciones de batalla" como la de maestros del capítulo de los Marines Espaciales. Se trata de unidades con una gran potencia que dominarían la situación si las usaras en una partida habitual de

Warhammer 40,000. Son unidades excelentes para partidas de Apocalipsis, ya que tendrán la oportunidad de enfrentarse a unidades del mismo tipo, sin que por ello se vea desestabilizado el juego.

Por último y no menos importante, esta expansión ofrece un montón de consejos prácticos para jugar partidas de grandes proporciones. Se abordan todo tipo de cuestiones, desde cómo organizar la partida de antemano, a cómo jugar una batalla enorme en el suelo. ¡Es posible que no puedas jugar una batalla de Apocalipsis cada semana, pero cuando lo hagas, seguro que será una de las partidas más memorables y emocionantes de tu vida!



La expansión Apocalipsis incluye muchos consejos sobre cómo preparar los enormes tableros de juego necesarios para librar batallas a gran escala.





Apocalipsis te permite incluir tantas tropas de infantería, tanques y personajes especiales como quieras, literalmente toda tu colección.



Las miniaturas grandes como el Baneblade o incluso los enormes titanes son las estrellas de las partidas de Apocalipsis. A pesar de ello, no pienses que las tropas no son útiles, ya que la infantería es esencial para controlar objetivos y ganar partidas.





Este Baneblade desgastado por la batalla se ha pintado para que combine con el camuflaje urbano del uniforme de la Guardia Imperial del 72º regimiento de Cadia.





Forge World crea modelos de resina para Warhammer 40,000 como este poderoso titán Warhound y el garrapato mamut, que hace temblar la tierra a su paso.



TORNEOS

A muchos jugadores les gusta poner a prueba su habilidad como general enfrentándose a otros en torneos. Si alguna vez has pensado participar en uno de estos eventos de tu grupo de juego, a continuación tienes algunos consejos útiles.

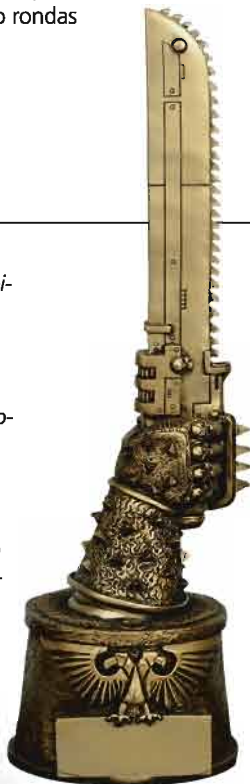
En un torneo los jugadores se reúnen para jugar partidas de su sistema de juego favorito durante un día o todo un fin de semana. Al término del evento, uno de los jugadores saldrá victorioso después de haber ganado el mayor número de partidas en una serie de rondas. Para muchos, estos eventos representan la cumbre de su *hobby*. Además, resultan una forma excelente de conocer a nuevos jugadores, enfrentarse a nuevos ejércitos y desafiar sus conocimientos y los del ejército de su oponente y las sutilezas del juego.

Un torneo no tiene que ser necesariamente un evento grande organizado por otros, sino que tú mismo puedes organizar uno. ¡Solo necesitas un grupo de jugadores y un poco de organización!

El formato de torneo usado más comúnmente es el denominado "sistema suizo". Lo mejor de este sistema es que permite que todos los participantes jueguen el mismo número de partidas y, tras la primera ronda, los jugadores se enfrentan a otros que tienen aproximadamente la misma habilidad que ellos.

Un torneo basado en el sistema suizo lleva una serie de rondas, dependiendo del tiempo que duran las partidas y de cuántos jugadores intervienen. Recuerda que una partida decente de Warhammer 40,000 lleva unas horas, unas cinco rondas durante un fin de semana.

¿Qué comandante no aspira a conseguir un premio para colocarlo junto a su ejército conquistador? No hay nada que motive más el genio táctico que un trofeo ganado tras una dura batalla. Un monumento a la grandeza como éste te ayudará a ganarte el respeto de tus camaradas de juego (¡y seguro que también una envidia sana!).



En la primera ronda, dos jugadores elegidos al azar se enfrentan. Los jugadores obtienen una serie de puntos por conseguir la victoria, menos si empatan y aún menos si pierden la partida. En rondas posteriores, los jugadores se emparejan dependiendo del total de puntos que hayan conseguido hasta el momento: de este modo, el jugador que vaya en primer lugar se enfrentará al que vaya clasificado el segundo, el tercero se enfrentará al cuarto, y así sucesivamente. Cuando se han jugado todas las partidas, en algunos torneos se suman puntos adicionales por el pintado de miniaturas, deportividad, composición de la lista de ejército, etc. De este modo, la organización se asegura de que el ganador del torneo es el mejor jugador de todos y que destaca en todos los aspectos del Hobby.

LIGAS

No todos los jugadores tienen tiempo para dedicar un fin de semana completo a participar en un torneo. En este caso, lo mejor es usar el sistema suizo para organizar una liga. Ésta se realiza del mismo modo descrito anteriormente para los torneos, pero las partidas se juegan durante semanas. Muchos clubes y tiendas organizan ligas y suelen anotar los resultados de las partidas sucesivas en pizarras de resultados. Las ligas mantienen a los jugadores informados y proporcionan un punto focal para la tienda o las actividades de un club.

Si una liga tiene muchos jugadores que quieren participar, a menudo dividen a sus jugadores en subdivisiones. Algunos incluso organizan eliminatorias entre los ganadores de cada subdivisión, y al final un jugador recibe el título de ganador.



Uno de los ganadores de un torneo de Warhammer 40,000.

La mayoría de torneos los organizan clubes pequeños o grupos de amigos que simplemente quieren divertirse jugando todos el mismo día. Las imágenes mostradas aquí corresponden a torneos organizados por Games Workshop, en los que suelen participar centenares de jugadores en busca de fama y reconocimiento.



En algunos torneos, los jugadores consiguen puntos adicionales si tienen ejércitos bien pintados. Muchos jugadores se plantean la fecha de un torneo próxima para animarse lo bastante para acabar de pintar el ejército.

JUGAR COMO HOBBY

Una de las mejores cosas de Warhammer 40,000 es la comunidad que ha surgido en torno al juego. Hay un gran número de eventos y actividades en los que los entusiastas podrán participar, o reunirse simplemente para hablar del Hobby.



Jugar a Warhammer 40,000 puede convertirse en un *hobby* muy envolvente y con el paso de los años, la popularidad del juego ha crecido y hay entusiastas de Warhammer 40,000 de todas las edades. Tanto si quieres adentrarte en el Hobby como si ya llevas bastante tiempo en él, siempre resulta divertido conocer, jugar y charlar con otros entusiastas.

TIENDAS GAMES WORKSHOP

Uno de los mejores lugares donde aprender más cosas sobre el juego es en la tienda Games Workshop más cercana. El personal de cada tienda está formado por jugadores de gran experiencia que pueden contestar tus dudas o ayudarte a participar en una partida introductoria.

Nuestras tiendas también son un buen sitio para conocer a otros jugadores y, como casi todos habrán jugado a otros juegos de Games Workshop, podrán ofrecerte consejos sobre un amplio abanico de temas.

PUNTOS DE VENTA INDEPENDIENTE

También puedes encontrar nuestras miniaturas y libros de Warhammer 40,000 en una red más grande de tiendas independientes de juguetes y de material de *hobby* de todo el mundo.

Muchas de estas tiendas ofrecen consejos de modelismo y pintura además de una gran variedad de miniaturas de Warhammer 40,000. También tienen una amplia selección de pinturas y equipo para modelar de Games Workshop.

CLUBES DE JUEGO

Jugar es un *hobby* social, por lo que no te sorprendas si descubres que en tu localidad hay varios clubes de juego para gente de todo tipo y todas las edades. Si vives en una gran ciudad, sin duda habrá algún club en el que se lleven a cabo partidas de diferentes juegos de Games Workshop. No tienes que ser parte de un club para jugar partidas, pero tiene grandes ventajas y siempre es entretenido conocer gente nueva que comparte tu pasión por este juego.

Una de las mejores cosas de los clubes es que siempre hay alguien dispuesto a enseñarte a jugar a algún juego en particular o a ayudarte a mejorar tu técnica de pintura o modelismo. Además, muchos clubes participan en eventos públicos más grandes y montan partidas de demostración o dioramas para dar a conocer más el juego y las miniaturas.

Hay clubes de todos los tipos y tamaños. En realidad, tres o más aficionados que queden regularmente para jugar una partida ya pueden considerarse un club. Así que, si



no hay un club en las cercanías, ¿por qué no piensas en crear el tuyo propio? Todo lo que necesitas es un grupo de amigos y un lugar en el que encontrarlos. Muchos de los clubes más importantes de hoy en día tuvieron unos comienzos humildes.

TORNEOS

Uno de los componentes del Hobby de Warhammer 40,000 son los torneos, que tienen lugar por toda la geografía peninsular a lo largo del año. Algunos de los campeonatos más prestigiosos están organizados por Games Workshop, bajo el estandarte del D.o.S. (Misión). Existen, sin embargo, innumerables campeonatos que no están organizados por Games Workshop, sino por otros entusiastas y fanáticos de este juego. En pocas palabras, los campeonatos consisten en medir tu temple ante otros jugadores para comprobar quién es el mejor general de mesa; también suponen una plataforma para mostrar tu ejército pintado y darte la oportunidad de enfrentarte a otros comandantes fanáticos mediante partidas. Aunque los campeonatos no están hechos para los que se desmayan con facilidad, están abiertos a todos aquellos con tenacidad y deseo de conquista. Y lo mejor es que, tras los duelos, podrás salir a tomar algo con otros jugadores y comentar la jugada.

GAMES DAY

Anualmente y por todo el planeta, Games Workshop lleva a cabo una serie de eventos denominados Games Day (Día de los Juegos) para mostrar todo lo que puede abarcar el Hobby, y no solo el de Warhammer 40,000, sino el de todos nuestros juegos y miniaturas. Cada evento es único, lo que refleja el estilo y la amplitud del Hobby del país en el que se celebra el Games Day; y en dicho evento podrás encontrar gran variedad de escenarios, mesas de juego, elementos de escenografía y miniaturas de las que maravillarte, además de nuevas ideas a explorar. Uno de los puntos fuertes de todo Games Day es el Golden Demon, el campeonato de pintura de miniaturas más prestigioso, en el que los mejores pintores del mundo nos ofrecen una buena muestra de su talento y compiten por llevarse la espada "Matademonios".

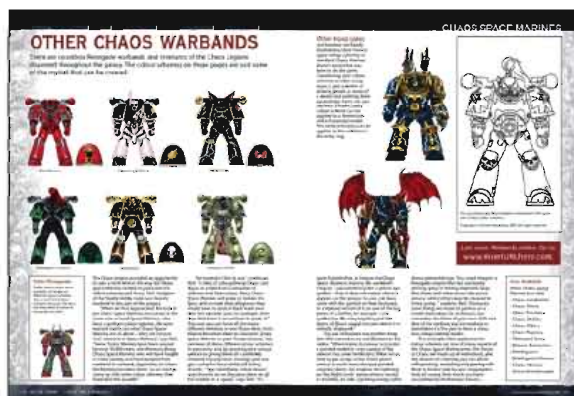


Y SI QUIERES MÁS...

LA REVISTA WHITE DWARF

La revista mensual de Games Workshop, White Dwarf, es una buena fuente de información adicional sobre el juego de batallas Warhammer 40,000 o sobre el Hobby de las batallas estratégicas en general. La White Dwarf contiene un montón de artículos acerca de los distintos aspectos de Warhammer 40,000 para que puedas sacar el máximo provecho a tus partidas, como:

- Noticias sobre las próximas novedades.
- Informes de batalla emocionantes.
- Consejos para montar y pintar tus miniaturas.
- Artículos sobre tácticas de ejército.
- Una lista completa de los puntos de venta independientes de toda la geografía española.
- Nuevas misiones que luchar.
- Campañas.
- Construcción de elementos de escenografía.
- Ejércitos de otros jugadores.



INFORMES DE BATALLA

Durante muchos años, una de las series de artículos más populares han sido los informes de batalla. A través de sus páginas tienes la oportunidad de conocer una batalla histórica importante del universo de Warhammer 40,000 o un enfrentamiento entre dos comandantes veteranos en estas lides.

Los informes de batalla ofrecen consejos tácticos valiosos tanto para principiantes como para veteranos. Además, proporcionan el punto de vista de cada comandante durante la batalla para que no decaiga la emoción en ningún momento.



WARHAMMER 40,000 EN LA PÁGINA WEB

La página web de Games Workshop, que se actualiza en cuanto hay alguna novedad, ya sea en forma de miniaturas, cajas de regimiento, etc., es el lugar ideal para comprar tus miniaturas.

Puedes encontrar gran cantidad de información sobre cómo pintar miniaturas, detalles sobre clubes de wargames y campeonatos y la localización de las tiendas Games Workshop y los puntos de venta independientes de todo el mundo. Gran parte de la página web de Games Workshop está dedicada a los propios jugadores (Comunidad). Se trata de un lugar de encuentro común para los miles de jugadores aficionados a los juegos de estrategia, en el que encontrarás muchas noticias relacionadas con el Hobby.

Si quieres más detalles sobre los lanzamientos de Games Workshop, torneos, información sobre el Hobby y enlaces a nuestra comunidad de jugadores, ¡¿a qué esperas?! Entra en:

www.games-workshop.com

HACIA EL LEJANO FUTURO

Si has llegado hasta aquí, ya te queda poco para acabar el libro. Sin embargo, esperamos que tu visita al 41º Milenio no haya hecho más que empezar. A estas alturas, seguro que ya eres un maestro de las reglas, pero recuerda que te esperan más tácticas, oponentes y torneos en los que mostrar todo tu bagaje. En el reglamento habrás encontrado información relativa a todos los ejércitos, pero si quieres conocer alguno más a fondo, dispones de codex en los que encontrarás todo el trasfondo, personajes y eventos famosos de ese ejército. Y para aquellos de vosotros que busquéis más historias épicas, la Black Library publica docenas de novelas cuyo trasfondo transcurre en el universo de Warhammer 40,000. Puedes pintar una fuerza y engalanar tu campo de batalla, pero nunca tendrás refuerzos, aliados o incluso ejércitos suficientes y la construcción de escenografía supone una forma de arte en sí misma. Puedes jugar todas las misiones descritas en este libro, pero cada expansión presenta un escenario diferente que cambia el funcionamiento del juego y también puedes crear tus propios escenarios para campañas, así como reglas de la casa.

El Studio de Diseño de Games Workshop siempre está explorando el universo de este Milenio Oscuro. En el departamento de Desarrollo de Juegos, Alessio está organizando su lista de ejército para el próximo Gran Torneo y

Phil intenta acaparar todos los Orkos que puede para montar un poderoso ¡Waaagh!; Andy se dedica a pintar el 26º vehículo para su ejército de tanques. En el departamento del Hobby, Neil amplía su ejército de Marines Espaciales para combate urbano porque quiere convertirlo en una compañía de batalla; Jonesy está acabando la última adquisición para su horda de Nurgle mientras Dom escribe las reglas experimentales para su nuevo ejército. Los pintores de 'Eavy Metal preparan sus miniaturas para la Golden Demon del año que viene y, en el búnker de la White Dwarf, Matt trabaja en su noveno ejército blindado y el segundo Baneblade eleva su ejército a 11.000 puntos. Un grupo prepara la campaña próxima del Studio, incluyendo misiones nuevas y eventos inesperados en los que todo el mundo trata de vengarse de sus antiguos rivales. Y todo ello en nuestro tiempo libre, además de nuestro trabajo diario en nuevos codex, expansiones, artículos, campañas de la página web y otros proyectos secretos en los que también trabajamos.

Esperamos haberte inspirado para seguir la aventura; si eres tan entusiasta como nosotros, comprueba tu equipo y adéntrate en la batalla. ¡Te espera una galaxia de guerra interminable!



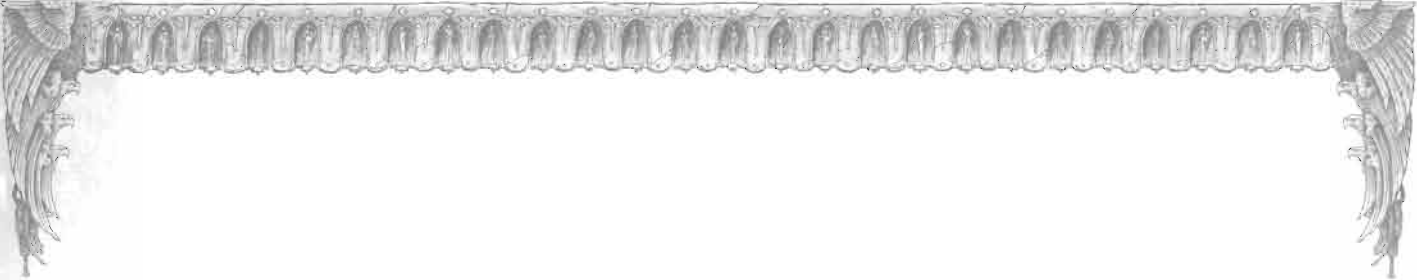
El Diseñador de Juegos Alessio Cavatore supervisa las partidas de prueba.

**“Adelantaos, poderosos guerreros,
reuníos bajo los estandartes teñidos de sangre
y los espeluznantes trofeos de conquista”.**

Comandante General Solar Macharius



La plantilla de Games Workshop “en pleno trabajo” probando el nuevo juego.



SUMARIO

En las páginas finales de este libro, encontrarás las estadísticas de todos los tipos de tropa de cada ejército de Warhammer 40,000. Aunque las entradas de esta sección son correctas en el momento de impresión, el sistema de juego de Warhammer 40,000 está continuamente creciendo y desarrollándose. Así que, si se da el caso de que haya alguna contradicción entre algún dato de este libro y lo descrito en los codex de cada ejército, se considerará preferente la información de los codex. También hemos incluido reglas para los puntos de victoria. Para los jugadores que quieran usarlas, ofrecemos la posibilidad de desempatar en el caso de un empate, o medidas más detalladas cuando un bando ha destrozado más soldados enemigos. Al final de todo, hay unos sumarios de las fases de movimiento, disparo y asalto y las tablas más comunes para una consulta más fácil durante la batalla.

**El universo es un lugar inmenso y. pase
lo que pase, no se te echará de menos...**

MARINES ESPACIALES

MARINES ESPACIALES

	HP	HP	F	R	H	I	A	L	S
Apotecario	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Motocicleta de Ataque	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+
Capitán	5	5	4	4	3	5	3	10	3+ ^{4*}
Capellán	4	4	4	4	2	4	2	10	3+ ^{4*}
Veterano	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Guardia de Honor	4	4	4	4	1	4	2	10	2+
Bibliotecario	5	4	4	4	2	4	2	9	3+
Explorador	4	4	4	4	1	4	1	8	4+
Explorador en motocicleta	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	4+
Sargento Explorador	4	4	4	4	1	4	2	8	4+
Servidor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+
Marine Espacial	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Motocicleta	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Tecnmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+
Exterminador	4	4	4	4	1	4	2	9	2+ ^{5*}
Sargento Veterano	4	4	4	4	1	4	2	9	3+



TEMPLARIOS NEGROS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Castellano	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Servidor Cenobita	4	3	3	4	1	3	1	8	4+
Paladín del Emperador	6	4	4	4	2	5	2	10	2+ ^{4*}
Iniciado	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Hermano de Armas	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Neófito	3	3	4	4	1	4	1	7	4+

ÁNGELES SANGRIENTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Compañía de la Muerte	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

ÁNGELES OSCUROS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Capellán	5	5	4	4	2	5	3	9	3+ ^{4*}
Señor de la Compañía	5	5	4	4	3	5	3	10	3+ ^{4*}
Capellán Interrogador	5	5	4	4	3	5	3	10	3+ ^{4*}
Bibliotecario	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Motorista	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Veterano	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

LOBOS ESPACIALES

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Jefe de Batalla de la Guardia del Lobo	5	5	4	4	2	5	4	9	3+
Garra Sangrienta	3	3	4	4	1	4	1	8	3+
Garra Sangrienta en Moto	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Lobo de Fenris	4	0	4	4	1	4	2	8	6+
Cazador Gris	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sacerdote de Hierro	5	5	4	4	2	5	3	9	2+
Colmillo Largo	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Líder de Jauría	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Sacerdote Rúnico	5	5	4	4	2	5	4	9	3+
Siervo	3	3	4	5	1	1	1	8	5+
Guardián del Lobo	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Señor Lobo	5	5	4	4	3	5	4	10	3+
Sacerdote Lobo	5	5	4	4	2	5	4	10	3+ ^{4*}

^{4*} Indica una tirada de salvación invulnerable de 4+.

^{5*} Indica una tirada de salvación invulnerable de 5+.

VEHÍCULOS

	Blindaje			
	BF	BL	BP	HP
Cápsula de Desembarco	12	12	12	2
Land Raider	14	14	14	4
Land Raider Cruzado	14	14	14	4
Leman Russ Exterminador	14	12	10	4
Land Speeder	10	10	10	4
Predator	13	11	10	4
Razorback	11	11	10	4
Rhino	11	11	10	4
Vindicator	13	11	10	4
Whirlwind	11	11	10	4

DREADNOUGHTS

	Blindaje							
	HA	HP	F	BF	BL	BP	I	A
Dreadnought	4	4	6(10)	12	12	10	4	2
Dreadnought Furioso	4	4	6(10)	12	12	10	4	2(3)
Dreadnought Venerable de Lobos Espaciales	5	5	6(10)	12	12	10	4	3

ARMAS

	Alcance	F	FP	Tipo
Cañón de asalto	60 cm	6	4	pesada 4, acerada
Cañón automático	120 cm	7	4	pesada 2
Pistola bólter	30 cm	4	5	pistola
Bólter	60 cm	4	5	fuego rápido
Ala de Muerte	30 cm	5	6	pesada 1, área grande
Demolisher	60 cm	10	2	artillería 1, área grande
Lanzallamas	Plantilla	4	5	asalto 1
Bólter pesado	90 cm	5	4	pesada 3
Lanzallamas pesado	Plantilla	5	4	asalto 1
Misil Cazador	n/a	8	3	pesada 1
Asesino				
Cañón láser	120 cm	9	2	pesada 1
Rifle de fusión	30 cm	8	1	asalto 1, fusión
Lanzamisiles*				
<i>fragmentación</i>	120 cm	4	6	pesada 1, área
<i>perforante</i>	120 cm	8	3	pesada 1



	Alcance	F	FP	Tipo
Cañón de fusión	60 cm	8	1	pesada 1, fusión
Pistola de plasma	30 cm	7	2	pistola, sobrecalentamiento
Rifle de plasma	60 cm	7	2	fuego rápido, sobrecalentamiento
Cañón de plasma	90 cm	7	2	pesada 1, área, sobrecalentamiento
Escopeta de proyectiles	30 cm	3	-	asalto 2
Matahombres	30 cm	4	-	asalto 2
Rifle de francotirador	90 cm	X	6	pesada 1, francotirador, acobardamiento
Bólter de asalto	60 cm	4	5	asalto 2
Tifón	120 cm	5	5	pesada 1, área, acoplada
Whirlwind**				
<i>Venganza</i>	E30-120 cm	5	4	artillería 1/área grande
<i>Castellano</i>	E30-120 cm	n/a	n/a	artillería 1/área grande
<i>Incendiaros</i>	E30-120 cm	4	5	artillería 1/área grande, ignora cobertura
<i>Castellano</i>				

GUARDIA IMPERIAL

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comisario	4	4	3	3	2	4	2	10	5+
Recluta	2	2	3	3	1	3	1	5	5+
Guardia Imperial	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Veterano	3	4	3	3	1	3	1	8	5+
Endurecido									
Sargento Veterano	3	4	3	3	1	3	2	8	5+
Endurecido									
Ofic. Superior	4	4	3	3	3	4	3	9	5+
Condecorado									
Oficial Subalterno	3	3	3	3	1	3	2	8	5+
Ogrete	4	3	5	4	3	3	2	8	5+
Cabezadura	4	3	5	4	3	3	3	9	5+
Sacerdote	3	3	3	3	2	4	2	8	–
Ratling	2	4	2	2	1	4	1	6	5+
Psíquico	2	2	3	3	1	3	1	8	5+
Autorizado									
Oficial Superior	4	4	3	3	2	4	3	8	5+
Sargento	3	3	3	3	1	3	2	8	5+
Veterano									
Comando	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Sargento de	3	4	3	3	1	3	2	8	4+
Comandos									
Visioingeniero	3	3	3	3	1	3	1	8	3+



VEHÍCULOS

	Blindaje			
	BF	BL	BP	HP
Basilisk	12	10	10	3
Chimera	12	10	10	3
Demolisher	14	13	11	3
Hellhound	12	12	10	3
Leman Russ	14	12	10	3

	Blindaje							
	HA	HP	F	BF	BL	BP	I	A
Sentinel	3	3	5	10	10	10	3	1

Armas	Alcance	F	FP	Tipo
Cañón automático	120 cm	7	4	pesada 2
Cañón de batalla	180 cm	8	3	artillería 1, área grande
Bólter	60 cm	4	5	fuego rápido
Pistola bólter	30 cm	4	5	pistola
Demolisher	60 cm	10	2	artillería 1, área grande
Estremecedor	300 cm	9	3	artillería 1, área grande
Lanzallamas	plantilla	4	5	asalto 1
Lanzagranadas*				
fragmentación	60 cm	3	6	asalto 1, área
perforante	60 cm	6	4	asalto 1
Bólter pesado	90 cm	5	4	pesada 3
Lanzallamas pesado	plantilla	5	4	asalto 1
Ametralladora pesada	90 cm	4	6	pesada 3
Pistola infierno	30 cm	3	5	pistola
Rifle infierno	60 cm	3	5	fuego rápido
Misil cazador asesino	n/a	8	3	pesada 1
Cañón infierno**	60 cm	6	4	pesada 1, plantilla
Rifle láser	60 cm	3	–	fuego rápido
Pistola láser	30 cm	3	–	pistola
Cañón láser	120 cm	9	2	pesada 1
Rifle de fusión	30 cm	8	1	fusión, asalto 1
Lanzamisiles*				
fragmentación	120 cm	4	6	pesada 1, área
perforante	120 cm	8	3	pesada 1
Mortero	120 cm	4	6	pesada 1, área
Multiláser	90 cm	6	6	pesada 3
Cañón de fusión	60 cm	8	1	fusión, pesada 1
Cañón de plasma	90 cm	7	2	sobrecalentamiento, pesada 1, área
Rifle de plasma	60 cm	7	2	sobrecalentamiento, fuego rápido
Pistola de plasma	30 cm	7	2	sobrecalentamiento, pistola
Destripador	30 cm	4	6	asalto 2
Escopeta	30 cm	3	–	asalto 2
Rifle de francotirador	90 cm	–	6	francotirador, pesada 1 acobardamiento,
Bólter de asalto	60 cm	4	5	asalto 2

* Puede disparar misiles/granadas de fragmentación o perforantes.

** Coloca la plantilla del lanzallamas en el objetivo. Tira para impactar.

Si impactas, todas las miniaturas que estén bajo la plantilla resultan impactadas.

Si fallas para impactar, resultarán impactadas con 4+.

FUERZAS DEL IMPERIO

AGENTES DEL IMPERIO

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Arcoflagelante	4	0	4	5	1	4	1/1D6	8	-4*
Cruzado	4	3	3	3	1	3	1	8	4+4*
Huésped Demoníaco	4	4	6	4	4	4	1D6	9	-4*
Asesino Culto de la Muerte	5	4	4	3	2	5	2	8	-5*
Cofrade	3	3	3	3	1	3	1	8	6+
Asesino Imperial	5	5	4	4	2	5	3	10	-4*
Inquisidor	4	4	3	3	2	4	2	8	4+
Señor Inquisidor	4	4	3	3	3	4	3	10	3+
Sacerdote	3	3	3	3	2	4	2	8	-
Comando	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Guerrero Cofrade	3	4	3	3	1	3	1	8	4+

CABALLEROS GRISES

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Gran Maestre	5	5	4	4	3	5	4	10	2+5*
Caballero Gris	5	4	4	4	1	4	1	8	3+
Hermano Capitán	5	4	4	4	1	4	3	10	2+5*
Exterminador	5	4	4	4	1	4	2	10	2+5*
Caballero Gris									
Juez	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

4* Indica una tirada de salvación invulnerable de 4+.

5* Indica una tirada de salvación invulnerable de 5+.

HERMANAS DE BATALLA

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Hermana de Batalla	3	4	3	3	1	3	1	8	3+
Canonesa	4	5	3	3	3	4	3	10	3+
Herm.Celeste	4	4	3	3	1	4	1	9	3+
Herm.Celeste Veterana	4	4	3	3	1	4	2	9	3+
Ama	4	4	3	3	1	4(5)	2(3)	10	4+
Palatina	4	5	3	3	2	4	2	9	3+
Hermana Serafín	4	4	3	3	1	4	1	9	3+
Hermana Serafín Veterana	4	4	3	3	1	4	2	9	3+
Hermana Arrepentida	4	4	3(6)	3	1	3	1	6	4+
Hermana Veterana	3	4	3	3	1	3	2	9	3+

VEHÍCULOS

	Blindaje			
	BF	BL	BP	HP
Chimera	12	10	10	3
Exorcista	13	11	10	4
Immulator	11	11	10	4
Land Raider	14	14	14	4
Land Raider Cruzado	14	14	14	4
Rhino	11	11	10	4

VEHÍCULOS (cont.)

	HA	HP	F	BF	BL	BP	I	A
Dreadnought	5	4	6(10)	12	12	10	4	2
Castigo del Penitente	4	2	5(10)	11	11	10	3	1D6

Armas	Alcance	F	FP	Tipo
Cañón de asalto	60 cm	6	4	pesada 3
Bólder	60 cm	4	5	fuego rápido
Pistola bólder	30 cm	4	5	pistola
Misil Exorcista	120 cm	8	1	pesada 1D6
Lanzallamas	plantilla	4	5	asalto 1
Bólder pesado	90 cm	5	4	pesada 3
Lanzallamas pesado	plantilla	5	4	asalto 1
Pistola infernal	30 cm	3	5	pistola
Rifle infernal	60 cm	3	5	fuego rápido
Incinerador	plantilla	5	4	asalto 1, niega salvación por cobertura o invulnerable
Pistola inferno	15 cm	8	2	pistola, fusión
Pistola láser	30 cm	3	-	pistola
Cañón láser	120 cm	9	2	pesada 1
Rifle de fusión	30 cm	8	1	fusión, asalto 1
Multiláser	90 cm	6	6	pesada 3
Cañón de fusión	60 cm	8	1	fusión, pesada 1
Pistola de agujas	30 cm	-	6	pistola; heridas con 4+
Cañón psíquico*	45 cm	6	4	asalto 3, ignora tiradas de salvación invulnerable
*Se pueden disparar como arma de asalto o como arma pesada	90 cm	6	4	pesada 3, ignora tiradas de salvación invulnerable
Escopeta	30 cm	3	-	asalto 2
Bólder de asalto	60 cm	4	5	asalto 2
Combiarma lanzaestacas	60 cm	3	5	asalto 2, hiere a psíquicos con 2+ ignora salvaciones

ARMAS ORBITALES

	F	FP	Notas
Bombardeo ultrapesado	6	4	plant.artillería pesada
Batería de Lanzas	10	1	plant.artillería pesada
Torpedo de fusión	8	3	plant.artillería pesada, penetración de blindaje 2D6
Bomba antipsíquicos	9	1	ver Codex Cazadores de Brujas

MODIFICADORES ARMAS NÉMESIS

Rango	Fuerza adicional	Arma de energía	Arma psíquica
Caballero Gris	+2	No	No
Hermano Capitán Caballero Gris	+2	Sí	No
Gran Maestre Caballero Gris	+2	Sí	Sí
Juez/Exterminador Caballero Gris	+2	Sí	No

MARINES ESPACIALES DEL CAOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Paladín del Caos	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Paladín Hechicero	4	4	4	4	1	4	2	10	3+ ⁴⁺
Bersérker	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Paladín de los Cráneos Bersérker	5	4	4	4	1	4	3	10	3+
Motorista del Caos	4	4	4	4(5)	1	4	1	9	3+
Paladín Motorista	4	4	4	4(5)	1	4	2	10	3+
Señor del Caos	6	5	4	4	3	5	3	10	3+ ⁵⁺
Marine Espacial del Caos	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Engendro del Caos	3	0	5	5	3	3	1D6	10	-
Elegido	4	4	4	4	1	4	1	10	3+
Marine Ruidoso	4	4	4	4	1	5	1	9	3+
Paladín del Ruido	4	4	4	4	1	5	2	10	3+
Arrasador	4	4	4	4	2	4	2	9	2+ ⁵⁺
Marine de Plaga	4	4	4	4(5)	1	3	1	9	3+
Paladín de Plaga	4	4	4	4(5)	1	3	2	10	3+
Poseído	4	4	5	4	1	4	2	10	3+ ⁵⁺
Rapax	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Hechicero	5	5	4	4	3	5	3	10	3+ ⁵⁺
Príncipe Demonio	7	5	6	5	4	5	4	10	3+ ⁵⁺
Gran Demonio	8	0	6	6	4	4	5	10	- ⁴⁺
Demonio Menor	4	0	4	4	1	4	2	10	- ⁵⁺
Exterminador	4	4	4	4	1	4	2	10	2+ ⁵⁺
Paladín Exterminador	4	4	4	4	1	4	3	10	2+ ⁵⁺
Mil Hijo	4	4	4	4	1	4	1	9	3+ ⁴⁺

⁴⁺ Indica una tirada de salvación invulnerable de 4+.

⁵⁺ Indica una tirada de salvación invulnerable de 5+.

VEHÍCULOS

	Blindaje			
	BF	BL	BP	HP
Land Raider del Caos	14	14	14	4
Predator del Caos	13	11	10	4
Rhino del Caos	11	11	10	4
Vindicator del Caos	13	11	10	4

	Blindaje						
	HA	HP	F	BF	BL	BP	I A
Dreadnought del Caos	4	4	6	12	12	10	4 3
Profanador	3	3	6	12	12	10	3 3

Armas	Alcance	F	FP	Tipo
Cañón automático	120 cm	7	4	pesada 2
Cañón de batalla	180 cm	8	3	artillería 1, área grande
Amplificador sónico*				
frecuencia variable	90 cm	5	4	asalto 2, acobardamiento
frecuencia única	120 cm	8	3	pesada 1, área, acobardamiento
Pistola bólter	30 cm	4	5	pistola
Bólter	60 cm	4	5	fuego rápido
Demolisher	60 cm	10	2	artillería 1, área grande
Sirena de muerte	plantilla	5	3	asalto 1
Lanzallamas	plantilla	4	5	asalto 1
Lanzamisiles	120 cm	5	5	pesada 1, área, acoplada
Aniquilador				
Bólter pesado	90 cm	5	4	pesada 3
Lanzallamas pesado	plantilla	5	4	asalto 1
Cañón láser	120 cm	9	2	pesada 1
Rifle de fusión	30 cm	8	1	asalto 1, fusión
Lanzamisiles**				
fragmentación	120 cm	4	6	pesada 1, área
perforante	120 cm	8	3	pesada 1
Cañón de plasma	90 cm	7	2	pesada 1, área, sobrecalentamiento
Rifle de plasma	60 cm	7	2	fuego rápido, sobrecalentamiento
Pistola de plasma	30 cm	7	2	pistola, sobrecalentamiento
Cañón Segador	90 cm	7	4	pesada 2, acoplada
Destructor sónico	60 cm	4	5	asalto 2 o pesada 3***

* Puede disparar con frecuencia única o variable.

**Puede disparar misiles de fragmentación o perforantes.

***Puede disparar como asalto 2 o como pesada 3.

"Asesiné a miles para el Emperador y éste no me dio nada a cambio, excepto su completo silencio. Ahora sus perros falderos ladran por cada vida con la que acabo, mientras que los dioses me prometen la galaxia".

Svane Vulfbad

DEMONIOS DEL CAOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S*
Bestia de Nurgle	3	0	4	5	2	2	1D6	10	—5+
Aplastador	5	0	5	5	2	4	3	10	4+5+
Desangrador	5	0	4	4	1	4	2	10	—5+
Devorador de Almas	10	4	7	6	4	5	5	10	4+3+
Príncipe Demonio	7	5	5	5	4	5	4	10	—5+
Diablilla	4	0	3	3	1	6	3	10	—5+
Mastín	4	0	4	4	1	4	2	10	—5+
Furia	3	0	4	4	1	3	2	10	—5+
Gran Inmundicia	6	4	6	6	5	2	4	10	—4+
Guardián de Secretos	8	4	6	6	4	10	6	10	—4+
Heraldo de Khorne	6	3	4	4	2	5	3	10	—5+
Señor de la Transformación	5	5	6	6	4	5	3	10	—3+
Heraldo de Nurgle	4	3	4	5	2	3	2	10	—5+
Nurgletes	2	0	3	3	3	2	3	10	—5+
Horror Rosa	2	3	3	3	1	3	1	10	—4+
Portador de Plaga	3	0	4	5	1	2	1	10	—5+
Aullador	3	0	4	4	1	3	1	10	—4+

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S*
Rastrealmas	4	0	3	3	1	6	4	10	—5+
Diablo de Slaanesh	3	0	4	4	2	5	3	10	—5+
Heraldo de Slaanesh	5	3	3	3	2	7	4	10	—5+
Incinerador de Tzeentch	2	4	4	4	1	3	2	10	—4+
Heraldo de Tzeentch	2	4	3	3	2	4	2	10	—4+

³⁺ Indica una tirada de salvación invulnerable de 3+.

⁴⁺ Indica una tirada de salvación invulnerable de 4+.

⁵⁺ Indica una tirada de salvación invulnerable de 5+.

VEHÍCULOS

Blindaje

	HA	HP	F	BF	BL	BP	I	A
Aplastador de Almas	3	3	6(10)	13	13	11	3	4

Armas

Alcance

F

FP

Tipo

Fauces del Caos

vómito	plantilla	6	4	asalto 1
lengua	60 cm	10	1	asalto 1
flema	90 cm	8	3	asalto 1, área grande
cosechaalmas	60 cm	4	5	asalto 6

TIRÁNIDOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Biovoros	3	3	4	4	2	1	1	5	6+
Líder de la Progenie	6	3	5	5	3	7	4	10	4+
Cárnifex	3	2	9	6	4	1	2	10	3+
Gárgola	3	3	3	3	1	4	1	10	6+
Gante	3	3	3	3	1	4	1	5	6+
Genestealer	6	0	4	4	1	6	2	10	5+
Tirano de Enjambre	5	3	5	6	4	5	3	10	3+
Hormagante	4	3	3	3	1	4	2	5	6+
Líctor	6	0	6	4	2	6	3	10	5+
Mántifex	5	3	4	4	2	5	3	10	5+
Enjambre Devorador	3	1	3	3	3	2	3	10	6+
Mina Espora	0	0	1	3	1	1	0	5	—
Guardián Tiránido	5	3	5	6	2	5	3	10	3+
Guerrero	4	2	4	4	2	4	2	10	5+
Zoántropo	3	3	4	4	2	4	2	10	2+6+

⁶⁺ Indica una tirada de salvación invulnerable de 6+.

Armas

Alcance

F

FP

Tipo

Cañón Enredadera	90 cm	F-1	5	asalto 1, área grande, acobardamiento, F máxima 8
Escupemuerte	60 cm	F+1	5	asalto 1, área, F máxima 7
Devorador	45 cm	F-1	—	asalto 2X, F máxima 6
Perforacarne	30 cm	F+1	5	asalto X, F máxima 6
Lanzadardos	30 cm	F	5	asalto X, F máxima 6, acoplada
Cañón venenoso*	90 cm	F+2	4	asalto X

*Fuerza máxima = 10. Sólo puede causar impactos superficiales en los vehículos, siempre que no sean vehículos descubiertos.

F indica que la Fuerza del arma es igual a la Fuerza de la miniatura que la dispara. En ocasiones, se ve modificada por un número, escrito al lado de F, y/o tiene un valor máximo.

X indica que la cadencia de disparo del arma es igual al atributo de Ataques de la miniatura que la dispara (a veces se multiplica por un número escrito al lado de X).

Nota: si una criatura monstruosa de los Tiránidos dispara dos armas idénticas, se considera que es una única arma acoplada.

ELDARS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Autarca	6	6	3	3	3	6	3	10	3+ ^{4*}
Avatar	10	5	6	6	4	6	4	10	3+
Segador Sinistro	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Buñón de Muerte	5	4	3	3	1	6	2	9	–
Vengador Implacable	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarca	5	5	3	3	1	6	2	9	3+*
Vidente	5	5	3	3	3	5	1	10	–
Dragón Lameante	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Guardián	3	3	3	3	1	4	1	8	5+
Guardián en Motocicleta	3	3	3	3(4)	1	4	1	8	3+
Arlequín	5	4	3	3	1	6	2	9	–
Espectro Aullante	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Señor Fénix	7	7	4	4	3	7	4	10	2+
Explorador	3	4	3	3	1	4	1	8	5+
Vidente de Sombras	5	4	3	3	1	6	2	9	–
Lanza Brillante	4	4	3	3(4)	1	5	1	9	3+
Escorpión	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Asesino									
Halcón Cazador	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Gran Arlequín	5	4	3	3	1	6	3	10	–
Brujo	4	4	3	3	1	4	1	8	–
Araña de Disformidad	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Guardián Espectral	4	4	5	6	1	4	1	10	3+
Señor Espectral	4	4	10	8	3	4	2	10	3+

^{4*} Indica una tirada de salvación invulnerable.

VEHÍCULOS

	Blindaje			
	BF	BL	BP	HP
Falcón	12	12	10	3
Prisma	12	12	10	4
Vyper	10	10	10	3
Serpiente	2	12	10	3

	Blindaje							
	HA	HP	F	BF	BL	BP	I	A
Bípode de Combate	3	3	5	10	10	10	4	2

“No preguntes nada a los Eldars. Para que pierdas te darán tres terribles respuestas, todas ellas serán verdad y terroríficas”.

Inquisidor Czevak

ARMAS

	Alcance	F	FP	Tipo
Catapulta shuriken de vengador	45 cm	4	5	asalto 2
Lanza brillante	90 cm	8	2	pesada 1, lanza
Cañón de distorsión*	E60 cm	X	2	pesada 1, área
Rifle monofilamento	30 cm	6	–	asalto 2
Lanzallamas	plantilla	5	4	asalto 1
Aliento de Dragón				
Rifle monofilamento de exarca	30 cm	6	–	asalto 4
Pica Ígnea	45 cm	8	1	asalto 1, fusión
Lanzallamas	plantilla	4	5	asalto 1
Rifle Ígneo	30 cm	8	1	asalto 1, fusión
Pistola de fusión	15 cm	8	1	pistola, fusión
Garra de halcón	60 cm	5	5	asalto 3
Láser de asalto	60 cm	3	5	asalto 2
Lanza láser	15 cm	6	4	asalto 1, lanza
Lanzamisiles Eldar**				
<i>perforante</i>	120 cm	8	3	pesada 1
<i>plasma</i>	120 cm	4	4	pesada 1, área, acobardamiento
Cañón de prisma*	150 cm	9	2	pesada 1, área (rayo)
Cañón de prisma* (ráfaga)	150 cm	5	4	pesada 1, área grande
Púlsar	120 cm	8	2	pesada 2
Rifle de explorador*	90 cm	X	6	pesada 1, francotirador, acobardamiento
Lanzamisiles Segador	120 cm	5	3	pesada 2
Láser multitubo	90 cm	6	6	pesada 4
Lanza bruja*	30 cm	X	6	asalto 1
Tejedora de muerte	E120 cm	6	–	pesada 1, área
Cañón aullador	60 cm	6	5	asalto 3, acobardamiento
Cañón shuriken	60 cm	6	5	asalto 3
Catapulta shuriken	30 cm	4	5	asalto 2
Pistola shuriken	30 cm	4	5	pistola
Monorifle	45 cm	6	1	asalto 1, acobardamiento
Lanza estelar	15 cm	8	4	asalto 1, lanza
Cañón estelar	90 cm	6	2	pesada 2
Rifle solar	60 cm	3	5	asalto 6, acobardamiento
Lanzamisiles Tormenta	E90 cm	4	3	pesada 2, área
Trisquelión	30 cm	3	2	asalto 3
Cañón de vibración*	90 cm	4	–	pesada 1, acobardamiento
Cañón espectral*	30 cm	X	2	asalto 1

* Estas armas tienen reglas adicionales. Consulta la sección de equipo eldar.

** Puede disparar misiles de plasma o perforantes.

ELDARS OSCUROS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Arconte	6	6	3	3	3	7	3	9	5+
Señor de las Bestias	4	4	3	3	1	6	1	8	6+
Draconte	5	5	3	3	2	6	2	9	5+
Grotesco	4	0	4	3	2	3	2	5	n/a
Hemónculo	4	4	3	4	2	4	2	8	5+
Infernal	4	4	3	3	1	6	1	8	5+
Súcubo	4	4	3	3	1	6	2	8	5+
Infernal									
Gran Incubo	5	4	3	3	1	6	2	9	3+
Incubo	5	4	3	3	1	5	1	8	3+
Mandrágora	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Motorista Guadaña	4	4	4	3(4)	1	6	1	8	4+
Súcubo	4	4	4	3(4)	1	6	2	8	4+
Guadaña									
Azote	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Alástor	4	4	3	3	1	5	2	8	5+
Talos	5	3	7	7	3	4	1D6	n/a	3+
Guerrero	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Bestia de	4	0	4	3	1	5	3	3	6+
Disformidad									
Bruja	4	4	3	3	1	6	1	8	6+
Bruja Arcóntide	6	6	3	3	3	8	3	9	6+
Bruja Dracóntide	5	5	3	3	2	7	2	9	6+
Súcubo Bruja	4	4	3	3	1	6	2	8	6+

VEHÍCULOS

	Blindaje			
	BF	BL	BP	HP
Incursor	10	10	10	4
Devastador	11	11	10	4

ARMA

Alcance	F	FP	Tipo	
Bláster	30 cm	8	2	asalto 1, lanza
Lanza Oscura	90 cm	8	2	pesada 1, lanza
Destructor	plantilla	4	1D6	asalto 1
Desintegrador*				
máximo	90 cm	7	2	pesada 1, área
sostenido	60 cm	4	3	pesada 3
Desgarrador	30 cm	6	–	asalto 1, área
de muerte				
Cañón cristalino	60 cm	4	5	asalto 4
Pistola cristalina	30 cm	3	5	pistola
Rifle cristalino	60 cm	3	5	fuego rápido
Aguijón**	30 cm	n/a	6	asalto 1, hiere con 2+
Aterrador***	30 cm	n/a	n/a	asalto 1, área
Aguijón de Talos	60 cm	4	5	asalto 6

*Puede disparar con el máximo o con el sostenido.

**Si el objetivo es destruido, coloca una plantilla de área de efecto encima.

F = R del objetivo; FP = tirada de salvación por armadura del objetivo.

***Sólo tira para impactar. Si se impactan 1+ miniaturas,

su unidad deberá efectuar un chequeo por acobardamiento.

Modificador -1 si la unidad está a la mitad de sus efectivos;

Modificador -1 por miniatura impactada si se impacta en más de una miniatura.



ORKOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Chiko Duro	4	2	3	4	1	2	2	7	4+
Mekánico	4	2	4	4	2	3	3	8	6+
Achicharrador	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Kóptero	4	2	3	4(5)	2	2	2	7	4+
Tipejo Vazilón	4	2	4	4	2	3	3	7	4+
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-
Komando	4	2	3	4	1	3	2	7	6+
Zakeador	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Meganoble	4	2	4	4	3	2	3	7	2+
Chapuzaz	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Noble	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Guerrero Orko	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Matazanos	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Kaporal	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Zoldado de Azalto	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Petatanke	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Motorizta*	4	2	3	4(5)	1	2	2	7	6+
Kaudillo	5	2	5	5	3	4	4	9	6+
Eztrambótiko	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

VEHÍCULOS

	Blindaje			HP
	BF	BL	BP	
Karro de Guerra	14	12	10	2
Vehículo Zakeado	11	11	10	2
Kamión	10	10	10	2
Buggy/Oruga/Kemakema	10	10	10	2

	Blindaje						
	HA	HP	F	BF	BL	BP	I
Dreadnought Orko	4	2	5(10)	12	12	10	2
Lata Azezina	2	3	5(10)	11	11	10	2

ARMAS

	Alcance	F	FP	Tipo
Akribillador pezado	90 cm	5	5	asalto 3
Kañón buum	90 cm	8	3	artillería 1, área grande
Achicharrador	plantilla	4	5	asalto 1
Matamuchoz	120 cm	7	4	pesada 1D3
Armas gretchin	30 cm	3	-	asalto 1
Latazuka	45 cm	6	5	pesada 2, área
Kañón*				
fragmentación	90 cm	4	5	pesada 1, área
munición	90 cm	8	3	pesada 1
Kañón matamáz	60 cm	7	3	artillería 1, área grande
Lanzakohetez	60 cm	8	2	pesada 1, sobrecalentamiento
ezpezial				
Lanzador	E120 cm	5	5	pesada 1, área
Lanzakohetez	60 cm	8	3	asalto 1
Kañón	150 cm	2D6	2	pesada 1, artillería, área grande
de atake shokk				
Akribillador	45 cm	4	6	asalto 2
Kemakema	plantilla	5	4	asalto 1
Piztola	30 cm	4	6	pistola
Kañón zzap**	90 cm	2D6	2	pesada 1

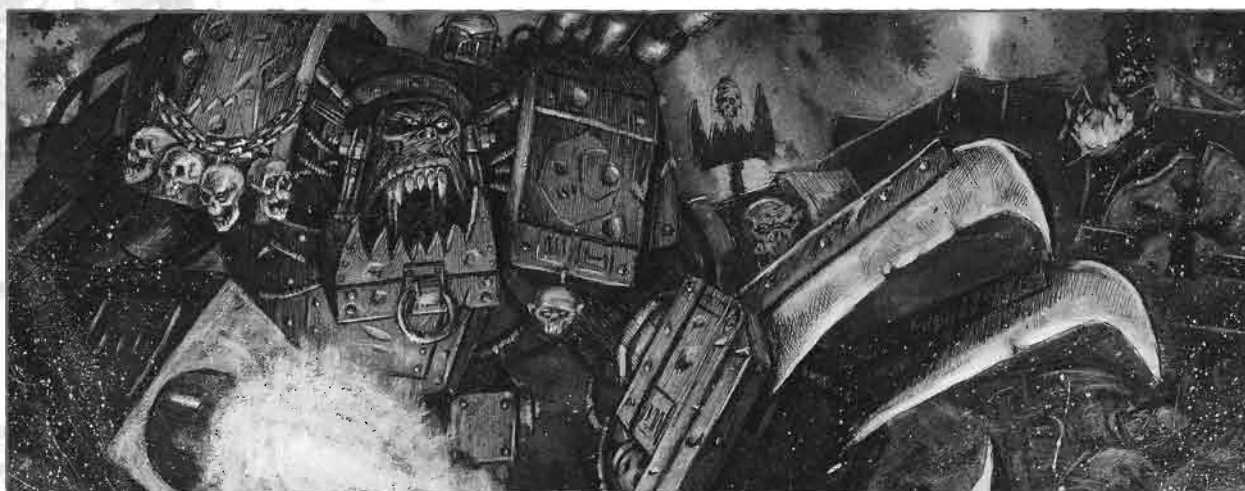
* Consulta el Codex Orkos para más detalles.

** Consulta el Codex Orkos para más detalles. Los kañonez zzap no tiran para impactar.

“Zoy la mano de Gorko y Morko. Me enviaron para enzeñar a loz chicoz a aplaztar y a matar, porque loz chikoz olvidan porque eztán akí.

Zaco provecho del Waaagh y todoz loz mundoz ze keman bajo laz huellaz de miz botaz”.

Ghazghkull Mag Uruk Thraka



IMPERIO TAU

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Shas'ui	2	3	5	4	2	2	2	8	2+
Apocalipsis									
Shas'vre	3	3	5	4	2	3	2	8	2+
Apocalipsis									
Shas'el Crisis	3	4	5	4	3	3	3	9	3+
Shas'o Crisis	4	5	5	4	4	3	4	10	3+
Shas'ui Crisis	2	3	5	4	2	2	2	8	3+
Shas'vre Crisis	3	3	4	3	1	3	2	8	3+
Etéreo	4	3	3	3	2	3	3	10	–
Shas'la	2	3	3	3	1	2	1	7	4+
Guerrero del Fuego									
Shas'ui	2	3	3	3	1	2	2	8	4+
Guerrero del Fuego									
Drone de Combate	2	2	3	3	1	4	1	7*	4+
Kroot	4	3	4	3	1	3	1	7	–/6
Mastín de Guerra Kroot	4	0	4	3	1	5	2	7	–/6
Krootox	4	3	6	3	3	3	3	7	–/6
Drone Telemétrico	2	2(3)	3	3	1	4	1	n/a	4+
Gran Kroot	4	3	4	3	3	3	3	8	6
Drone de Defensa	2	2	3	**	1	4	1	n/a	**/+*
Drone	2	2(3)	3	3	1	4	1	7	4+
Francotirador									
Observador	2	3(4)	3	3	1	2	1	8	4+
Shas'ui Mimética	2	3	4	3	1	2	2	8	3+
Shas'vre Mimética	3	3	4	3	1	3	2	8	3+
Himenóptero	3	3	3	4	1	5	1	9	5+
Aguijón	3	3	3	4	1	5	1	6	5+
Alado									

*El Liderazgo de los Drones de Combate sólo se aplica cuando están operando en escuadrones independientes.

**Los Drones de Defensa comparten la Resistencia y salvan a la miniatura a la que acompañan. También tienen una tirada de salvación invulnerable de 4+.

VEHÍCULOS

	Blindaje	BF	BL	BP	HP
Mantarraya		12	11	10	3
Cabezamartillo		13	12	10	3(4)
Piraña		11	10	10	3
Mont'ka Shas		13	12	10	3

ARMAS

	Alcance	F	FP	Tipo
Cañón de inducción	45 cm	5	5	asalto 3
Lanzallamas	plantilla	4	5	asalto 1
Bláster de fusión	30 cm	8	1	asalto 1, fusión
Cañón iónico	150 cm	7	3	pesada 3
Cañón kroot	120 cm	7	4	fuego rápido
Rifle kroot*	60 cm	4	6	fuego rápido
Marcador telemétrico*	90 cm	n/a	n/a	pesada 1
Módulo lanzamisiles	90 cm	7	4	asalto 2
Rifle de plasma	60 m	6	2	fuego rápido
Rifle de inducción	75 cm	5	5	fuego rápido
Carabina de inducción	45 cm	5	5	asalto 1, acobardamiento
Pistola de inducción	30 cm	5	5	pistola
Acel. lineal (proyectil)	180 cm	10	1	pesada 1
Acel. lineal (submunición)	180 cm	6	4	pesada 1, plantilla de área grande (sólo Cabezamartillo)
Rifle acelerador	90 cm	6	3	pesada 1, acobardamiento
Misil Buscador*	limitado	8	3	pesada 1
Sistema misiles inteligentes*	60 cm	5	5	pesada 4
Bláster neutrónico	12"	5	3	asalto 1

*Estas armas tienen reglas adicionales.

Consulta las secciones Equipo y Mejoras de los Vehículos en el Codex Imperio Tau.



NECRONES

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Desolladores	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Destructor	4	4	4	5	1	2	1	10	3+
Necrón									
Inmortal	4	4	4	5	1	2	1	10	3+
Necrón									
Líder Necrón	4	4	5	5	3	4	3	10	3+
Guerrero Necrón	4	4	4	4	1	2	1	10	3+
Espectros Necrones	4	4	6	4	1	6	3	10	— 3+
Parias	4	4	5	5	1	3	1	10	3+
Enjambre de Escarabajos	2	0	3	3	3	2	3	10	5+
El Portador de la Noche	6	4	10	8	5	4	5	10	— 4+
El Embaucador	5	3	9	8	5	5	4	10	— 4+
Arañas Necrón	2	2	6	6	2	2	3	10	3+

⁴⁺ Indica una tirada de salvación invulnerable de 4+.

³⁺ Indica una tirada de salvación invulnerable de 3+.

PUNTOS DE VICTORIA

En ocasiones, las misiones acaban en empate, tanto cuando se suman los objetivos que ha conseguido cada bando, como los puntos por bajas causadas u otras condiciones de victoria de las misiones que hayáis diseñado. Mientras que muchos jugadores estarán satisfechos porque la partida ha sido igualada, a los más competitivos les gusta hacer un desempate para determinar qué bando es ligeramente mejor. O también puedes haber infligido mucho más daño a tu enemigo, ¡y quieres exigir, como mínimo, una victoria moral!

Esto puede resultar muy útil en los torneos, en los que los organizadores necesitan difundir entre los jugadores quién ha sido el mejor, por lo que necesitan que los resultados sean exactos y sin empates. Para abarcar esto, los jugadores acuerdan calcular los puntos de victoria (PV). Los PV se obtienen infligiendo daño a las unidades enemigas como se describe a continuación.

Unidades destruidas

Al final de la partida, cada unidad que haya sido destruida vale una cantidad de PV igual a sus puntos de coste (incluyendo el coste de todo el equipo adicional, mejoras de los vehículos, etc.). Las unidades que finalizan la partida en retirada o fuera del campo de batalla también cuentan como destruidas.

Por ejemplo, al final de la partida, un Land Raider de 260 puntos proporcionaría 260 puntos de victoria al jugador que lo haya destruido durante la batalla.

VEHÍCULOS

	Blindaje			
	BF	BL	BP	HP
Monolito	14	14	14	4

ARMAS

	Alcance	F	FP	Tipo
Bláster gauss	60 cm	5	4	asalto 2, gauss
Cañón gauss	90 cm	6	4	pesada 3, gauss
Rifle gauss	60 cm	4	5	fuego rápido, gauss
Cañón de flujo gauss	30 cm	5	4	pesada 1D6 por unidad a menos de 30 cm, gauss
Cañón pesado gauss	90 cm	9	2	pesada 1, gauss
Látigo de partículas	60 cm	9	3	artillería 1, área grande
Báculo de Luz	30 cm	5	3	asalto 3

Unidades a la mitad de sus efectivos

Al final de la partida, cada unidad enemiga superviviente que haya perdido la mitad de los efectivos originales o más tendrá un valor en PV igual a la mitad de su coste en puntos (incluyendo el coste de todos el equipo adicional, mejoras de los vehículos, etc.), redondeando hacia abajo. En el caso de que haya unidades que al inicio de la partida consistían en una única miniatura (personajes independientes, criaturas monstruosas, etc.), sus PV serán igual a la mitad de su coste en puntos si han perdido la mitad o más de las Heridas de su perfil de atributos. En el caso de los vehículos, sus PV serán iguales a la mitad de su coste en puntos si están sufriendo el efecto de *armamento destruido* o de *inmovilizado* al final de la partida.

Por ejemplo, una escuadra de Marines Espaciales empieza la partida con 10 miniaturas (coste total, 190 puntos) y termina la partida solo con 5 miniaturas. Esta escuadra le proporciona al enemigo 95 PV.

¿Victoria moral?

Cada jugador suma todos los PV que ha obtenido dañando a las unidades enemigas. Se comparan los dos totales para ver la diferencia en PV. Si la diferencia es menos del 10% del límite de puntos de la partida (p. ej. 150 PV en una batalla de 1.500 puntos) significa que el combate ha sido muy reñido. Si la diferencia es mayor, mostrará que un bando ha mutilado seriamente a la fuerza enemiga, aunque no haya sido bueno capturando los objetivos, y ese jugador tendrá el derecho a jactarse durante un buen rato.

TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

SECUENCIA DEL TURNO

- 1 Fase de movimiento
- 2 Fase de disparo
- 3 Fase de asalto

SECUENCIA DE DISPARO

- 1 Elige una de tus unidades, determina su línea de visión y elige un objetivo.
- 2 Determinación del alcance
- 3 Tirada para impactar
- 4 Tirada para herir
- 5 Tiradas de salvación
- 6 Retirar las bajas.

FASE DE ASALTO

- 1 Mover las unidades que asaltan.
- 2 Reacción de los defensores
- 3 Resolver los combates.

TIRADA PARA IMPACTAR (DISPARO)

HP miniatura 1 2 3 4 5
Resultado para impactar 6 5 4 3 2

CHEQUEOS DE MORAL

Una unidad debe realizar un *chequeo de moral*

- Si sufre un 25% o más de bajas en una sola fase (las bajas en combate cuerpo a cuerpo no cuentan). El chequeo se realiza al final de la fase.
- Si un tanque enemigo realiza un ataque de *brutalidad acorazada* contra la unidad. El chequeo se realiza en cuanto el tanque entra en contacto.
- Si es derrotada en combate cuerpo a cuerpo durante la fase de asalto. El chequeo se realiza una vez determinado el resultado del combate. El Liderazgo de la unidad se modifica en -1 por cada punto por el que su bando haya perdido el combate.

TERRENO DIFÍCIL: EFECTOS EN EL MOVIMIENTO

Tipo de Unidad	¿Ralentizada por terreno difícil?	¿Requerido chequeo por terreno peligroso?
Infantería	Sí	No*
Motocicletas	No	Sí
Motocicletas a reacción	No	Solo si el movimiento empieza/acaba en el terreno
Criaturas monstruosas	Sí	No*
Unidades retropropulsadas	No	Solo si el movimiento empieza/acaba en el terreno
Artillería	Sí	No (la dotación)* / Sí (ñas armas)
Bestias y caballería	Sí	No*
Vehículos (bípodas)	Sí	No*
Vehículos (gravíticos)	No	Solo si el movimiento empieza/acaba en el terreno
Vehículos (otros)	No	Sí

* excepto si el terreno también está considerado peligroso

TABLA DE RESERVAS

Turno	La unidad llega con
1	N/A
2	4+
3	3+
4	2+
5+	Automático

TABLA DE COBERTURAS

Tipo de cobertura	S
• Alambrada, cercas de malla	6+
• Hierba alta, campos de cultivo, arbustos, setos, vallas	5+
• Unidades (amigas o enemigas), 4+ trincheras, pozos de tirador, trampas antitanque, emplazamientos, sacos de arena, barricadas, tuberías, cajas, barriles, cimas de colinas, bosques, junglas, ruinas, cráteres, escombros, rocas, restos, muros, edificios	
• Fortificaciones	3+

RESOLUCIÓN DEL COMBATE

- 1 Elige un combate.
- 2 Combate cuerpo a cuerpo. Las miniaturas trabadas tiran para impactar y para herir en orden decreciente de Iniciativa. Los oponentes efectuarán las tiradas de salvación correspondientes.
- 3 Determinar el resultado del asalto. Suma el número total de heridas causadas por cada bando. El bando que haya causado más heridas será el vencedor del combate.
- 4 *Chequeo de moral*. El bando derrotado deberá superar un *chequeo de moral* o se retirará. En caso de superarlo, se pasa directamente al punto *Unirse al combate*.
- 5 *Persecución arrolladora, ¡Retirada! y consolidación de la posición*. Las unidades que se retiren del combate deben efectuar un chequeo para determinar si consiguen destrabarse; si no lo consiguen, son destruidas. Los vencedores *consolidan su posición*.
- 6 *Unirse al combate*. Si las unidades siguen trabadas en combate, aquellas miniaturas de la unidad que no lo estén se moverán 15cm hacia el enemigo para continuar combatiendo el próximo turno.
- 7 Elige otro combate y repite el proceso hasta que todos los combates se hayan resuelto.

TABLA PARA IMPACTAR (asalto)

Habilidad de Armas del atacante	Habilidad de Armas del adversario									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
	2	3+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+
	3	3+	3+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+
	4	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	5+	5+
	5	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+
	6	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+
	7	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+
	8	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+
	9	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+
	10	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+

TABLA PARA HERIR

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

SUMARIO TIPOS DE ARMA (excluyendo vehículos)

Tipo de arma Mover y disparar

Disparar y asaltar

Pistola

Puede mover y disparar una vez.

Puede disparar una vez en la fase de disparo y asaltar a la misma unidad enemiga durante la fase de asalto. Se considera un arma adicional en combate cuerpo a cuerpo.

Fuego rápido

Puede disparar 2 veces hasta un máximo de 30cm, o permanecer estacionario y disparar una vez hasta el alcance máximo del arma.

La unidad no puede asaltar si el arma ha disparado en la fase de asalto (excepto si lo permite una regla especial).

Asalto

Puede mover y disparar normalmente.

Puede disparar en la fase de disparo y asaltar a la misma unidad enemiga durante la fase de asalto.

Pesada

No puede mover y disparar.

La unidad no puede asaltar si el arma ha disparado en la fase de disparo (excepto si lo permite una regla especial).

TABLA DE DAÑOS EN VEHÍCULOS

1D6 Resultado

- 1 Tripulación acobardada
- 2 Tripulación aturdida
- 3 Armamento destruido
- 4 Inmovilizado
- 5 Destruído
- 6 Explota

Modificadores:

- Impacto superficial -2
- Impacto por arma FP- -1
- Impacto por arma FP1 +1
- El objetivo es un vehículo descubierto +1

TABLA DE ERRORES EN DESPLIEGUE RÁPIDO

1D6 Efecto

- 1-2 Accidente terrible: la unidad entera resulta destruida.
- 3-4 Posición errónea: tu oponente puede desplegar a la unidad en cualquier punto del tablero (incluido el terreno difícil, que se considera peligroso para las unidades sujetas a despliegue rápido), en una formación de despliegue rápido válida, pero sin efectuar la tirada de dispersión.
- 5-6 Rezagados: la unidad se coloca en reserva. Si la unidad no tiene suerte y sigue en la reserva al finalizar la partida, la unidad se considera destruida.

SUMARIO DE MOVIMIENTO Y DISPARO DE LOS VEHÍCULOS

Todos (excepto rápidos y bípodos)	Estacionario Todas las armas	Vel.combate 1 arma*	Vel.cruceiro Ningún arma	A toda velocidad N/A
Rápido	Todas las armas	Todas las armas	1 arma*	Ningún arma
Bípode	Todas las armas	Todas las armas	N/A	N/A

*además de todas las armas defensivas

ÍNDICE ALFABÉTICO

Acobardamiento, 31

Acopladas, 31

Alcance máximo, 27

Área, 30, 84

Armas, 27

Tipo, 27

Armas aceradas, 31, 42

Armas brujas, 42

Armas de asalto, 28

Armas de barrera de artillería, 29, 58

Armas de combate cuerpo a cuerpo, 42, 50, 73

Armas de combate cuerpo a cuerpo del dreadnought, 73

Armas de energía, 42

Armas envenenadas, 42

Armas opcionales, 58

Armas de fuego rápido, 28

Armas de fusión, 32

Armas defensivas, 58

Armas pesadas, 29

Armas psíquicas, 50

Artillería, 55

Asalto rabioso, 75

Asignar las heridas, 39

Asolamiento, 90

Atacar y huir, 75

Ataques (A), 6

Atrapados, 45

Atributos de nivel "0", 7

Avance sistemático, 76

Bajas, 24, 39

Barrera de artillería, 32

Batalla campal, 92

Bestias, 54

Bípodes, 72

Embestir a un bípode, 73

Escuadrones de bípodes, 73

Blindaje (B), 56

Caballería, 54

Campo de batalla, preparar el, 88

Carreteras, 57

Cazacarros, 76

Choque de patrullas, 93

Cobertura, 21, 62

Tabla de cobertura, 21

Tiradas de salvación por cobertura, 21

Vehículos, 62

Vehículos destruidos, 62

Coherencia de unidad, 12, 82

Combate nocturno, 95

Consolidar la posición, 40

Contraataque, 74

Coraje, 75

Correr, 16

Criaturas monstruosas, 51

Cuchillas relámpago, 42

¡Cuerpo a tierra!, 24

Dado, 2

Declarar un asalto, 33

Descargadores de humo, 62

Desembarcar, 67

Despliegue de las fuerzas, 92

Despliegue rápido, 95

Edificios, 77, 78

Asaltos, 85

Atacar, 79

Tabla de blindaje de edificios, 79

Definir, 77

Disparar desde, 79

Ocupar, 79

Parapetos y almenas, 80

Edificios infranqueables, 77, 78

Elegir las fuerzas, 86

Embarque de tropas, 66

Embestida, 69

Enemigo predilecto, 75

Enjambres, 76

Escenografía de área, 13

Escoltas, 48

Escuadrones, 64

Exploradores, 76

Factor de Penetración (FP), 27

Factor de penetración de las armas, 20

Fase de asalto, 33

Asaltar a múltiples unidades enemigas, 34

Asaltar a través de cobertura, 36

Asaltos en retirada, 46

Asaltos no permitidos, 33

Ataque, 41

Combate cuerpo a cuerpo, 34

Combates múltiples, 41

Declarar un asalto, 33

Determinar el resultado del asalto, 39

Disparar contra/desde un

combate cuerpo a cuerpo, 40

Mover las unidades que asaltan, 34

Número de ataques, 37

Reacción de los defensores, 34

Resultado de los asaltos, 41

Sumario de la fase de asalto, 33

Tirada para herir, 38

Tirada para impactar, 37

Vehículos de asalto, 63

Fase de disparo, 15

Determinación del alcance, 17

Prohibido disparar, 15

Disparar en retirada, 46

Tirada para impactar, 17

Tirada para herir, 19

Disparar a vehículos, 60

Disparar contra/desde un combate cuerpo a

cuerpo, 40

Secuencia de disparo, 15

Disparar desde vehículos, 58

Fase de movimiento, 11

Capacidad de movimiento, 11

Capacidades de movimiento diferentes

dentro de una misma unidad, 11

Miniaturas en tu camino, 11

Mover a través de terreno difícil, 14

Movimiento de los vehículos, 57

Movimiento en combate cuerpo a cuerpo, 11

Fin de la partida, 90

Francotirador, 31

Fuerza, 27

Fuerza (F), 6

Granadas, 36, 63

Gravíticos, 71

Guerrero eterno, 74

Habilidad de Armas (HA), 6

Habilidad de Projectiles (HP), 6

Habilidad de Projectiles de 6 o más, 18

Heridas (H), 6

Miniaturas con múltiples heridas, 26

Implacables, 76

Infiltración, 75

Iniciativa (I), 6

Jinete experto, 76

Lanzas, 32

Liderazgo (L), 7

Chequeos de liderazgo, 8

Límite de puntos, 86

Línea de visión, 16

¡Manteneos firmes!, 44

Martillo de trueno, 42

Medir las distancias, 3, 56

Miniaturas, 3

Miniaturas con múltiples Heridas, 26

Miniaturas en la línea de fuego, 21

Misión, seleccionar una, 90

Moral, 43, 63

¡Heroísmo irracional!, 43

Modificadores, 43

Chequeos de moral, 39, 43

Moral en retirada, 46

Moral de los vehículos, 63

Motocicletas, 53

Motocicletas a reacción, 53

Moverse a través de cobertura, 75

Muerte instantánea, 26

¡No hay dolor!, 75

Objetivos desenfilados, 62

Organización del ejército, 86

Organizar una batalla, 86

Peanas, 3

Peligros de la disformidad, 50

Penetración del blindaje, 60

Perfil de atributos, 6, 56

Chequeo, 8

Perfiles, 7

Persecución arrolladora, 40

Personajes, 47

Personajes especiales, 49

Personajes independientes, 47, 67

Asaltos, 49

Uniéndose y abandonando unidades, 48

Mover a los personajes independientes, 47

Disparos, 49

Personajes únicos, 49

Pistolas, 29

Plantilla, 29, 84

Projectiles psíquicos, 50

Psíquicos, 50

Punta de lanza, 93

Puntos de acceso, 66

Puntos de disparo, 66

Puño de combate, 42
Rabia, 76
Reagruparse, 46
Reglas especiales de misión, 94
Repeticiones de tirada, 2
Reservas, 94
 Tabla de reservas, 94
Resistencia (R), 6
 Múltiples valores de Resistencia, 19, 38
Resultados de la tabla de daños, 61
 Daños a los pasajeros, 67
¡Retirada!, 45
 Asaltos en retirada, 46
 Disparar en retirada, 46
 De un combate cuerpo a cuerpo, 45
 Moral en retirada, 46
Retrocohetes, 52
Ruinas, 77, 82
 Ruinas de alturas diferentes, 82
 Movimiento en ruinas, 83
 Armas de plantilla y de área, 84

Sigilo, 76
Sobrecalentamiento, 31

Tabla de misiones estándar, 90
Tabla de organización de ejército, 87
Tabla para herir, 19, 38
Tabla para impactar, 37
Tanques, 68
 Brutalidad acorazada, 68

Terreno, 13
 Escenografía de área, 13
 Moverse a través de terreno difícil, 14
 Tipos de, 13
 Efectos del terreno, 57
Terreno infranqueable, 14
Terreno peligroso, 14
Testarudos, 76
Tipos de unidad, 4, 51
Tirada de salvación (S), 7, 20
Tiradas de salvación, 20
 Más de una tirada de salvación, 24
 Tiradas de salvación, 39
Tiradas de salvación invulnerable, 20
Tiradas de daños, 61
Tiradas más altas, 2
Tomar la iniciativa, 92
Transportes asignados, 67
 Tabla de errores en despliegue rápido, 95
Turbopropulsores, 76
Turno, el, 9
 Turno de juego, 9
 Turno de jugador, 9
Turno de juego, 9
Turno de jugador, 9

Unidades, 3
Unidades que puntúan, 90
Unidades retropropulsadas, 52
Unirse al combate, 40
Valor en puntos, 8

Veloces, 75
Vehículos, 56
 Vehículos de asalto, 63
 Medir las distancias desde los vehículos, 56
 Disparar a vehículos, 60
 Tipos, 65
 Unidades de vehículos: escuadrones, 64
 Vehículos y objetivos desfilados, 62
 Moral de los vehículos, 63
 Atributos de los vehículos, 56
 Tabla de daños en vehículos, 61
 Encaramiento y blindaje, 60
 Movimiento del vehículo y resumen tabla de disparo, 73
 Disparar desde vehículos, 58
 Armas y línea de visión, 58
Vehículos de transporte, 66
 Capacidad de transporte, 66
 Transportes asignados, 67
 Efectos de los daños, 67
Vehículos descubiertos, 70
 Vehículos de transporte descubiertos, 70
Vehículos rápidos, 70
¡Victoria o muerte!, 69
Visión nocturna/sentidos agudos, 75
Vulnerable a las explosiones, 76

CUADRO DE HONOR

El juego de Warhammer 40,000 vio la luz por primera vez hace más de 20 años en el Studio de Games Workshop, en la lluviosa ciudad de Nottingham, Inglaterra. El duro trabajo del Tecnoscaldote que escribió el primer anteproyecto de la construcción estándar templaria fue Rick Priestley. La visión oscura y gótica vino de John Blanche. Las incontables contribuciones y amonestaciones fueron obra de Alan Merrett. A lo largo de esta edición del juego, hemos tenido que poner en marcha el apoyo arcano de maquinaria que (en la mayoría de casos) mantiene la reverenciada trinidad establecida. Sus consejos tienen un valor incalculable.

Escrito por: Alessio Cavatore (reglas principales), Mat Ward, Andy Hoare, Graham Davey, Phil Kelly, Gav Thorpe, Adam Troke, Robin Cruddace, Jervis Johnson, Jeremy Vetock. **Cubierta:** Alex Boyd, Dave Gallagher, Nuala Kinrade. **Ilustraciones:** John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Dave Gallagher, Nuala Kinrade, Robin Carey, Karl Kopinski, Adrian Smith, Roberto Cirillo, Ian Miller. **Diseñadores de miniaturas:** Alexander Hedstrom, Aly Morrison, Brian Nelson, Colin Grayson, David Thomas, Juan Diaz, Mark Harrison, Martin Footitt, Michael Anderson, Seb Perbet, Tim Adcock, Neil

Langdown, Chris Catton, Dale Stringer, Jonny Ware, Tom Walton, Jes Goodwin, Trish Morrison. **'Eavy Metal:** Neil Green, Keith Robertson, Kirsten Williams, Darren Latham, Fil Dunn, Anja Wettergren, Joe Tomaszewski. **Equipo del Hobby:** Dave Andrews, Mark Jones, Chad Mierzwa. **Elementos gráficos:** Neil Hodgson, Paul Rudge. **Diseño gráfico, maquetación y producción:** Pete Borlace, Markus Trenker, Sean Turtle, Tim Vincent, John Michelbach, Carl Dafforn, Kris Jagers, Rachel Ryan, Chris Eggar, Simon Burton, Marc Elliott, Chris Ward, Sean Cutler, James Shardlow, Kris Shields, Madeleine Tighe. **Fotografía:** Stuart White, Ian Strickland, Glenn More, Kenton Mills. **Contenido adicional:** Matt Hutson, Dave Taylor, Paul Scott, John Shaffer, Andrew Taylor, Matt Toone, Dave Cross. **Subedición:** Andrew Kenrick, Mark Latham, Talima Fox. **Gracias a:** todos aquellos que han aportado observaciones y han comprobado las reglas.

Créditos edición española: Traducción: Elvira Navarro, Jordi Ferré, Miriam Martínez. Corrección: Héctor Madroñero. Maquetación: Olga Giménez, Oriol Nin, Robert Soro.

Varios astrópatas, servoescritas y tecnoadaptos se perdieron en los Poderes Oscuros durante el proceso de este producto (serán siempre recordados)

Copyright © Games Workshop Ltd. 2008. Asalto a Black Reach, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, GW, Citadel y el logotipo de Citadel. 'Eavy Metal, los símbolos de los Eldars, el Ojo del Terror, Warhammer, Warhammer 40,000, el logotipo de Warhammer 40,000, el símbolo del águila bicéfala, 40K, Batalla por Macragge, las facciones y los logotipos del Caos, Marine Espacial, los capítulos de los Marines Espaciales y las insignias de los capítulos de los Marines Espaciales, Eldar, Tiránido, genestealer, Golden Demon, los nombres de las castas tau, Tau, guerrero de la Casta del Fuego, Kroot, Necrón, Orko, los símbolos de los Orkos, Caos y todas sus marcas asociadas, la frase "En el despiadado universo del lejano futuro", los nombres, las razas, y las insignias de las razas, los personajes, los vehículos, las localizaciones, las unidades, las ilustraciones y las imágenes del universo de Warhammer 40,000 son ®, marcas comerciales y/o © Games Workshop Ltd. 2000-2008, registradas de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados. Los datos de dispersión son un diseño registrado en el Reino Unido núm. 2017484.

British Cataloguing-in-Publication Data. Una copia de este libro está disponible en la British Library.

REINO UNIDO
Games Workshop
Willow Rd, Lenton
Nottingham
NG7 2WS

España
Games Workshop
C/ Samontà, 25
08970 Sant Joan Despl
Barcelona