

WARHAMMER
40,000

MISIONES DE COMBATE



LIBRO DE ESCENARIOS DE WARHAMMER 40,000

WARHAMMER
40,000
EXPANSIÓN

**GAMES
WORKSHOP**



Los Guerreros de la Senda Eldars se batan en combate para erradicar a los Corsarios Eldars Oscuros.



Los Marines Espaciales del Capitulo de los Ultramarines reciben la carga de los Chicoz Orkos durante el Asalto a Black Reach.

MISIONES DE COMBATE

POR JERVIS JOHNSON



Introducción	2	Necrones	48
Cómo utilizar las misiones de combate	4	Emboscada	50
Clave de las misiones de combate	7	Reconocimiento contundente	52
Marines Espaciales del Caos	8	Avance implacable	54
Saqueo	10	Orkos	56
Cruzada negra	12	Blitzkrieg	58
Tierra quemada	14	¡Waaagh!	60
Demonios del Caos	16	Cortar y correr	62
Combate nocturno	18	Marines Espaciales	64
Invasión	20	Vanguardia	66
Lucha a muerte	22	Ataque sorpresa	68
Eldars Oscuros	24	Defensa total	70
Ataque al amanecer	26	Imperio Tau	72
Caza de esclavos	28	Vertical envolvente	74
Retirada ficticia	30	Contraataque	76
Eldars	32	Retirada del combate	78
Ataque preventivo	34	Tiránidos	80
Ataque por el flanco	36	Primer contacto	82
Defensa móvil	38	Asalto de oleada	84
Guardia Imperial	40	Infestación	86
Asalto planificado	42	Misiones especiales	88
Guerra de desgaste	44	Equipo mortal	90
Guerra en las trincheras	46	Rompelíneas	92
		Batalla de héroes	94
		Inventarse misiones nuevas	96



Un sabio dijo una vez :“¿por qué querría alguien jugar dos veces un juego que siempre es igual?”. Estoy totalmente de acuerdo con este planteamiento, y una de las cosas que adoro del hobby Games Workshop es que no hay ningún motivo para que dos partidas sean nunca iguales. El objetivo de este libro es explorar este aspecto del hobby, y demostrar que no tienen por qué haber dos partidas de Warhammer 40,000 iguales.

Obviamente, el reglamento de Warhammer 40,000 ya incluye varios planteamientos distintos de partida, y cuando multiplicas ese factor por todos los ejércitos distintos a los que te puedes enfrentar, y la infinidad de disposiciones para tu escenografía seguramente nos encontraremos hablando de cientos, si no miles, de partidas distintas. No obstante soy de la opinión que siempre hay espacio para más variedad, así que este libro te plantea treinta y tres misiones distintas listas para ser jugadas.

Si además las combinas con las misiones del reglamento, esto incrementa en treinta más el número de opciones dis-

ponibles, que deberían mantener ocupado durante mucho tiempo hasta al jugador más involucrado.

Pero esto tan solo un aspecto de lo que Misiones de Combate. También ilustran los distintos tipos de estrategias utilizadas por los ejércitos de Warhammer 40,000, y te proporcionarán el desafío definitivo para tu habilidad táctica como comandante. Déjame que te cuente...

ESTRATEGIA

Los diferentes ejércitos de la galaxia de Warhammer 40,000 utilizan estrategias particulares al marchar a la guerra, lo que a su vez afecta el tipo de combate que disputarán. Los Marines Espaciales, por ejemplo, son una tropa móvil de elite, lo que les hace ideales para actuar como puntas de lanza en los asaltos más importantes, o para realizar ataques sorpresa. Por su parte, los regimientos de la Guardia Imperial son formaciones fuertemente armadas que funcionan muy bien en guerras de desgaste, machacando al enemigo y aguantando la posición en campañas prolongadas. Las misiones de este libro se centran alrededor de los distintos ejércitos y el modo en el que combaten. Esto te permite



descubrir más acerca de las estrategias que utilizan los distintos ejércitos, para después desarrollarlas en la mesa de juego. Esto significa que los ejércitos que pongáis en juego tú y tu oponente tendrán un impacto directo en el tipo de batalla a jugar. Esto, si te fijas, resulta muy apropiado, ya que nunca plantearías la batalla de una misma manera si te fueras a enfrentar a Marines Espaciales que si fueras a hacerlo contra la Guardia Imperial.

TÁCTICA

Por último, pero no por ello menos importante, las misiones presentadas en este libro están diseñadas para proporcionar a los jugadores una serie de partidas que propongan un auténtico reto a sus habilidades tácticas. Nos hemos esforzado en que cada una de las misiones esté bien equilibrada, ofreciéndole a cada bando una serie de retos tácticos que superar. Para ganar deberás estar preparado para improvisar y adaptarte rápidamente a las nuevas circunstancias que las misiones te plantearán. Te verás liderando o defendiendo un flanco en un ataque de un ejército móvil Eldar o de la oleada de las hordas Tiránidas. Las tácticas más experimentadas y que damos por seguras necesitarán

ser revisadas, y los nuevos retos te obligarán a pensar de un modo poco convencional para poder llegar a ganar. ¡Nadie dijo que ser el comandante de un ejército del 41º milenio fuera nada fácil!

UNA GALAXIA DE RETOS

Estos son los contenidos de este libro, y en las siguientes páginas descubrirás como poner estas ideas en práctica en tus partidas. Empezaré con una visión general de cómo incorporar estos nuevos escenarios en tus juegos, y a continuación te presentaré las misiones en sí mismas. Os ofrecemos más de treinta, tres de ellas para cada ejército más tres misiones especiales que plantean retos únicos y muy originales. También encontrarás mucha información de trasfondo acerca del modo en el que combaten los distintos ejércitos y como encaja cada misión en sus estrategias de batalla. Lo que, finalmente, me lleva a agradeceros que hayáis adquirido este libro y desear que os lo paséis tan bien jugando con él como yo me lo he pasado diseñándolo. ¡Buena suerte y que todos tus dados saquen 6!

Jervis Johnson

CÓMO UTILIZAR LAS MISIONES DE COMBATE

El libro de Misiones de Combate está dividido en dos secciones principales: la introducción que estás leyendo en estos momentos, que explica cómo utilizar el libro, y las propias Misiones de Combate. Las Misiones de Combate están subdivididas en diez secciones, una por cada uno de los ejércitos principales de la galaxia de Warhammer 40,000. No te preocupes si no encuentras una sección para tu propio ejército, ya que hemos incluido unas notas sobre cómo actuar bajo estas circunstancias un poco más adelante (ver "Usar otros ejércitos").

Hay multitud de distintos métodos para utilizar Misiones de Combate, y he intentado tener en cuenta todas las que se me han podido ocurrir en esta sección del libro.

También he intentado evitar ser demasiado restrictivo, ofreciendo tanto margen como ha sido posible para que tanto tu como tu contrincante podáis decidir el método de uso que preferís usar... Lo que me lleva a un punto muy importante: necesitarás el consentimiento de tu contrincante para poder utilizar estas Misiones de Combate, y deberás consultarlo con él por anticipado. Sabemos que habrán jugadores que no se sentirán cómodos con este tipo de juegos, y lo último que queremos hacer es forzar a la gente a jugar de un modo que no les divierta.

Así que si te encuentras con este tipo de adversario deberás respetar sus opiniones. Partiendo de que hayas encontrado un oponente que esté de acuerdo en utilizar este libro, deberéis establecer como seleccionar la misión jugar. Podéis usar cualquiera de los métodos presentados a continuación o inventaros vuestro propio método, depende de vosotros. Dicho esto, os aconsejo el método de "Trasfondo" para vuestras primeras partidas, y como método por defecto cuando no estéis seguros de cual utilizar.

ELIGE EL EJÉRCITO Y PREPARA LA ESCENOGRAFÍA

No obstante, antes de elegir la misión, deberás elegir tu ejército y disponer la escenografía en la mesa de juego. Por suerte esto es lo más sencillo, dado que se hace del mismo modo que lo harías con las misiones estándar del reglamento de Warhammer 40,000. Usar el método habitual tiene una serie de ventajas, una de ellas es que pue-

des elegir el ejército y colocar la escenografía por anticipado, y decidir justo antes de jugar si quieres jugar una misión estándar o una misión de combate. Si optáis por jugar una Misión de Combate, elije uno de los siguientes métodos para decidir la misión que vas a disputar.

MÉTODO NÚMERO UNO: TRASFONDO

Este método te garantiza que jugarás una batalla que refleje los métodos de combate de uno de los ejércitos involucrados. Es muy sencillo de utilizar. Los dos jugadores tiran un dado cada uno, y el ganador tira 1D3 para seleccionar cual de las tres misiones de su ejército utilizará. Jugaréis la primera con un 1, la segunda si sale un 2, y la tercera con un 3.

Por ejemplo, un jugador de los Marines Espaciales (al que llamaremos Alessio) se enfrenta a un jugador Orko (Phil, por ejemplo). Alessio gana la primera tirada, y obtiene un 2 en 1D3. Esto significa que Alessio y Phil jugarán la segunda misión de los Marines Espaciales: Ataque sorpresa. Si Phil hubiese obtenido la ventaja y sacado un 2, Alessio y él jugarían la segunda Misión de Combate Orka: ¡Waaagh!

La cosa se complica un poco si ambos jugadores tienen el mismo ejército. Si le echas un vistazo a las misiones veréis que se refieren a uno de los jugadores como "el enemigo" o "el jugador enemigo". Por ejemplo, la primera misión de los Marines Espaciales: Vanguardia, está diseñada para ser jugada por un jugador Marine Espacial en un bando y un enemigo en el otro. Si ambos jugadores llevan el mismo ejército, el que haya perdido la tirada inicial se considerará como "el enemigo" por lo que a esa misión respecta.

A modo de ejemplo asumiremos que los Marines Espaciales de Alessio obtienen la victoria frente a los Orkos de Phil, y entonces Alessio se atreve a desafiar al arribatadoramente hermoso jugador de Marines Espaciales conocido únicamente como "J" en su próxima partida. Por desgracia, Alessio pierde en esa primera tirada y, en consecuencia, será considerado como enemigo para esa misión.

MÉTODO NÚMERO DOS: ALEATORIO

En ocasiones los ejércitos tienen que bregarse en batallas que no encajan en sus tácticas favoritas. Habrán Marines Espaciales que tendrán que abrirse paso en trincheras, y

Guardias Imperiales que tengan que lanzar ataques sorpresa. Usar el método aleatorio de elegir misiones te permitirá estudiar que tal se defiende tu ejército cuando se encuentra fuera de su zona de confianza. Esto proporcionará un reto aún mayor para las habilidades tácticas de cada jugador, ya que los ejércitos podrán encontrarse disputando misiones para las que no estén preparados al cien por cien.

Para elegir la misión, los dos jugadores deberán tirar un dado. El perdedor será considerado como "el enemigo" en la misión a disputar. A continuación, el ganador tira 1D66 y consulta la Tabla de Misiones Aleatorias para ver cual jugarán. Perdona, ¿cómo dices? ¡Que no tienes 1D66!. Bueno, por suerte son fáciles de fabricar tirando dos veces 1D6, contando el primer resultado como las "decenas" y el segundo como las "unidades". Así, si obtienes un 2 en el primer dado y un 5 en el segundo, el resultado de tu 1D66 será 25.

Volviendo al ejemplo anterior, Alessio ha conseguido sorprender a todo el mundo haciendo valer su talento como general y ha derrotado a "J". Ahora está buscando una nueva víctima... perdón, quiero decir un nuevo oponente. No duda en enfrentarse a Mat y su ejército Necrón de competición. Alessio y Mat deciden utilizar el método aleatorio para decidir su misión. Alessio gana la tirada inicial y tira 1D66, obtiene un 42. Esto implica que jugarán la Misión Dos de la Guardia Imperial: Guerra de desgaste, y los Marines Espaciales de Alessio jugarán como Guardias Imperiales, y los Necrones de Mat como el enemigo.

USAR OTROS EJÉRCITOS

Este libro incluye misiones de combate para diez ejércitos de Warhammer 40,000, pero no hay motivos para sentirse excluido si juegas con alguno de los otros ejércitos y quieres jugar una partida usando el trasfondo. Elije el ejército que se parezca más al tuyo. Para señalar un caso obvio, si juegas con Ángeles Oscuros deberás utilizar las misiones de Marines Espaciales.

Además tenemos previsto publicar más misiones de combate para otros ejércitos en la revista White Dwarf y en nuestra página web: www.games-workshop.com Mantente atento a estos dos medios para ver los ejércitos adicionales que iremos cubriendo.

TABLA DE MISIONES ALEATORIAS

1D66 Misión

11-16 Utiliza el método de Trasfondo o tira el dado de nuevo.

Marines Espaciales del Caos

- 21** Misión de combate uno: *Saqueo*
- 22** Misión de combate dos: *Cruzada negra*
- 33** Misión de combate tres: *Tierra quemada*

Demonios del Caos

- 24** Misión de combate uno: *Combate nocturno*
- 25** Misión de combate dos: *Invasión*
- 26** Misión de combate tres: *Lucha a muerte*

Eldars Oscuros

- 31** Misión de combate uno: *Ataque al amanecer*
- 32** Misión de combate dos: *Caza de esclavos*
- 33** Misión de combate tres: *Retirada ficticia*

Eldars

- 34** Misión de combate uno: *Ataque preventivo*
- 35** Misión de combate dos: *Ataque por el flanco*
- 36** Misión de combate tres: *Defensa móvil*

Guardia Imperial

- 41** Misión de combate uno: *Asalto planificado*
- 42** Misión de combate dos: *Guerra de desgaste*
- 43** Misión de combate tres: *Guerra en las trincheras*

Necrones

- 44** Misión de combate uno: *Emboscada*
- 45** Misión de combate dos: *Reconocimiento contundente*
- 46** Misión de combate tres: *Avance implacable*

Orkos

- 51** Misión de combate uno: *Blitzkrieg*
- 52** Misión de combate dos: *¡Waaagh!*
- 53** Misión de combate tres: *Cortar y correr*

Marines Espaciales

- 54** Misión de combate uno: *Vanguardia*
- 55** Misión de combate dos: *Ataque sorpresa*
- 56** Misión de combate tres: *Defensa total*

Imperio Tau

- 61** Misión de combate uno: *Vertical envolvente*
- 62** Misión de combate dos: *Contraataque*
- 63** Misión de combate tres: *Retirada del combate*

Tiránidos

- 64** Misión de combate uno: *Primer contacto*
- 65** Misión de combate dos: *Asalto de oleada*
- 66** Misión de combate tres: *Infestación*

MÉTODO NÚMERO TRES: DESAFÍO FINAL

Los comandantes del mundo real pueden encontrarse peleando en todo tipo de situaciones de combate, a pesar de que las misiones Standard del reglamento de Warhammer 40,000 serán, por lo general, las más habituales. Utilizando el método de Desafío Final te dará una muestra de esto, dado que podrás verte disputando cualquiera de las misiones de este libro o las del reglamento de Warhammer 40,000. Para utilizar este método, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla.

TABLA DE DESAFÍO FINAL

1D6 Misión

- | | |
|-----|--|
| 1-3 | Usa las reglas del reglamento de Warhammer 40,000 (ver páginas 90 a 93 del reglamento de Warhammer 40,000) |
| 4-5 | Utiliza el método de Trasfondo. |
| 6 | Utiliza el método Aleatorio. |

MÉTODO NÚMERO CUATRO: MISIÓN DE COMBATE ELEGIDA

El último método para determinar una misión de combate es completamente opuesto al anterior; en vez de dejar la misión en las caprichosas manos del destino, elegid directamente la misión que queráis jugar. Elegirlas es un modo estupendo para probar las misiones que todavía no hayas jugado, o para poner de nuevo a prueba tus habilidades en misiones que ya has disputado anteriormente. Pero donde mejor funciona es como parte de una campaña. El primer método es el que logra un mayor consenso, y consiste en hablar con tu oponente la misión que queráis jugar. Por desgracia no siempre será posible llegar a un acuerdo, con lo que deberéis tirar un dado para ver qué jugador elegirá la misión, y tirar de nuevo otra vez para determinar cual de los dos será "el enemigo".

Las campañas son el entorno en el que elegir las misiones funciona mejor, especialmente en las que yo llamo "misiones narrativas". Utilizo este concepto para definir las batallas que están vinculadas entre ellas por un hilo argumental que describe el devenir de la campaña. Uno de los jugadores tiene la misión de crear los vínculos narrativos que conecten los combates, y, en el mejor de los casos, lo dejará por escrito por adelantado (los jugadores pueden ir escribiendo los vínculos). Volvamos con Alessio (Marines Espaciales), Phil (orkos) y Mat (Necrones), y pensemos que han decidido jugar una campaña narrativa. Alessio y Phil deciden volver a combatir y Phil se ofrece a escribir la primera parte de la narración. Describe como los Marines

Espaciales de Alessio orbitan un planeta infestado de Orkos, y se disponen a hacer limpieza de una vez. Lo que ignoran es que los Orkos han descubierto una misteriosa pirámide de tiempos remotos. La campaña empieza con los Marines Espaciales embarcando en sus Cápsulas de Desembarco mientras los Orkos penetran en las ruinas...

Hasta hace poco, Phil tendría que haberse inventado un escenario especial para el combate en ciernes, o al menos diseñar algunas modificaciones para las misiones estándar para reflejar lo que iba a ocurrir. Ahora puede elegir la Misión de Combate más apropiada gracias a este libro. Phil decide que la primera misión debe ser la de Marines Espaciales: Ataque por sorpresa, para representar la llegada al planeta de los Marines Espaciales y su enfrentamiento con los Orkos. Tras una escueta charla, Alessio, Phil y Mat deciden que la segunda misión será la de los Necrones: Emboscada, para jugarla contra los curiosos Orkos que se han metido en la pirámide. Los jugadores determinan que le tocará a Alessio escribir la siguiente parte de la narración y elegir las siguientes misiones de combate a partir del resultado de las dos primeras partidas.

Si todavía no has jugado nunca una campaña narrativa, te aconsejo encarecidamente que lo pruebes. Implica un poco más de trabajo que una partida sencilla, pero el resultado final es muchísimo más divertido. Algunas de mis partidas más divertidas se han desarrollado dentro de campañas narrativas.

RESUMEN

Como conclusión, recordemos los cuatro puntos que debes revisar para poder jugar una misión de combate.

- **Elige un ejército con un valor de puntos determinado, del mismo modo que harías con una partida estándar.**
- **Coloca la escenografía como harías con una misión estándar.**
- **Elige una misión según uno de los métodos propuestos anteriormente.**
- **¡A jugar!**



CLAVE DE LAS MISIONES DE COMBATE

El jugador enemigo. En las misiones de combate uno de los jugadores será siempre el "jugador enemigo". Así, por ejemplo, en la Misión de combate uno de los Marines Espaciales, Vanguardia, un jugador llevará a los Marines Espaciales y el otro será el jugador enemigo. Lee las descripciones para ver cómo determinas la misión a jugar y para ver qué jugador será el enemigo (ver los métodos uno a cuatro).

8 Mapa Este mapa muestra el lugar de despliegue de ambos bandos, así como la ubicación de otros elementos que puedas necesitar tener en cuenta (como donde colocar los objetivos o por donde entran en juego las reservas, etc). El ejército al que corresponde la misión tiene su borde de la mesa marcado en rojo, mientras que el del enemigo está señalado en azul. El mapa también contendrá un breve resumen de las instrucciones de despliegue de ambos bandos.

5 Duración de la partida
Te indica el número de turnos que durará la batalla.

3 Primer turno Este punto explica qué bando cuenta con el primer turno.

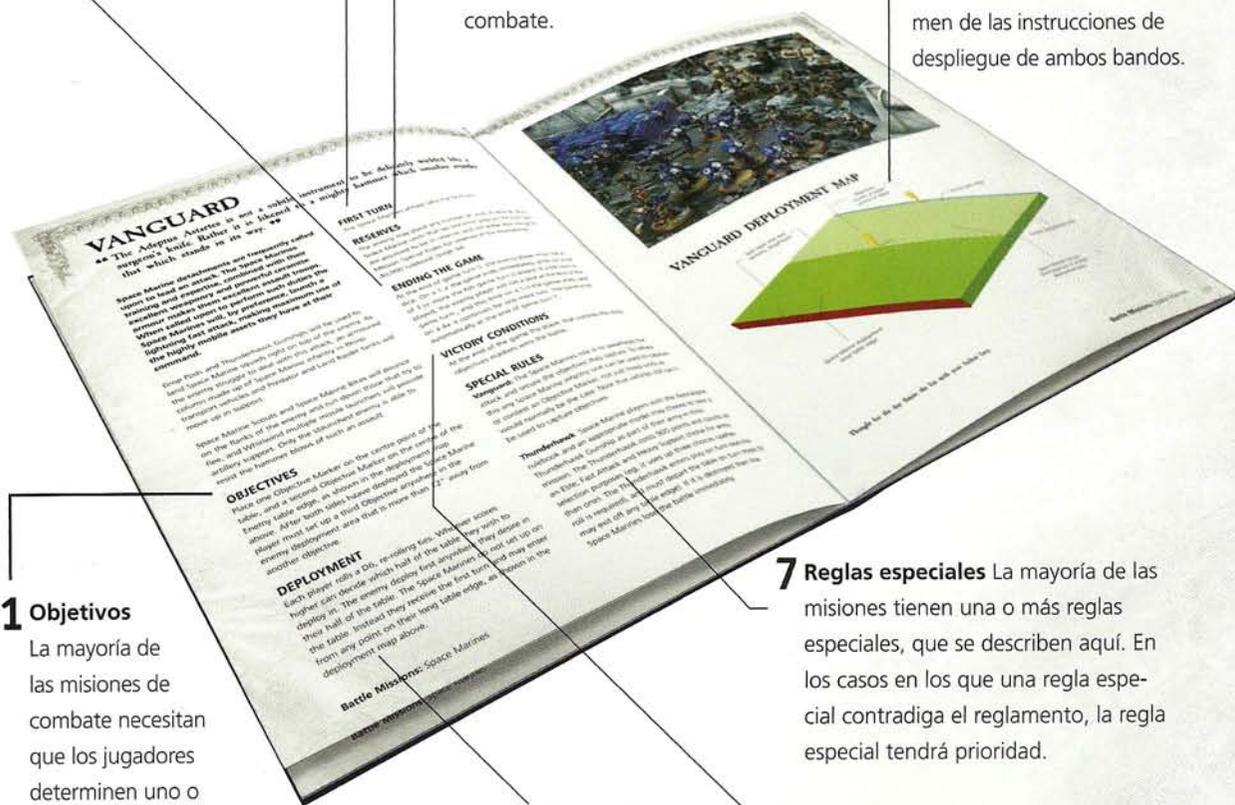
4 Reservas Esta entrada detalla qué unidades (si es que las hay) podrán dejarse en reserva al principio del juego. Las reglas de Reservas y Despliegue rápido pueden usarse normalmente en todas las misiones de combate.

1 Objetivos
La mayoría de las misiones de combate necesitan que los jugadores determinen uno o más objetivos. Pueden representarse por cualquier tipo de marcador. Una moneda te puede valer perfectamente, ¡pero un objetivo modelado para la ocasión mola mucho más! Los objetivos no podrán colocarse nunca en terreno impassable (y si la misión en concreto así lo requiere, colócalos tan cerca como puedas de ese terreno). Controlarás un objetivo si cuentas con una unidad que puntúe a 8cm de éste sin presencia de otras unidades enemigas en ese mismo radio.

2 Despliegue
Este punto describe cómo colocar ambos ejércitos en combate.

7 Reglas especiales La mayoría de las misiones tienen una o más reglas especiales, que se describen aquí. En los casos en los que una regla especial contradiga el reglamento, la regla especial tendrá prioridad.

6 Condiciones de victoria Aquí se indica cómo determinar al vencedor. Si ninguno de los jugadores consigue alcanzar las condiciones de victoria se considerará un empate. Por otra parte, puedes decidir con tu contrincante que utilizaréis puntos para designar al ganador en caso de empate. Consulta el reglamento de Warhammer 40,000 para ver como funcionan los puntos.



MARINES ESPACIALES DEL CAOS

“Durante diez mil años, hemos luchado en la Guerra Eterna y nuestro odio no ha cesado. Aquellos que nos han desafiado deben sentir la Ira del Caos... ¡Muerte al falso Emperador! ¡Muerte al Imperio del Hombre!”

El Ojo del Terror es el mayor refugio de los seguidores de los Dioses Oscuros. Desde el interior de sus límites cambiantes, los Renegados y las Legiones Traidoras de Marines Espaciales del Caos realizan sus infinitas incursiones y ataques contra el espacio imperial. Salen de sus tumultuosos dominios para esclavizarlo y destruirlo todo en una guerra interminable y despiadada que ha durado diez mil años.

Miles de regimientos enteros de la Guardia Imperial se mantienen firmes, siempre preparados para responder a una incursión y más de diez Capítulos de Marines Espaciales mantienen sus monasterios fortaleza cerca y vigilantes de cualquier signo de invasión. Tres Legiones de Titanes esperan la llamada a las armas e infinitas naves de la Flota Oscura realizan continuas patrullas y barridos de los sistemas estelares cercanos. Pero incluso con toda esta vigilancia, el Caos sigue sin ser erradicado por completo. Naves aisladas atacan a los transportes imperiales; sus agentes se escapan y extienden su traición y credos a aquellos infieles que los escuchan; y partidas de Marines Espaciales del Caos acosan a las fuerzas del Emperador.

Una o dos veces por milenio, los Marines Espaciales del Caos se unen en una despiadada Cruzada Negra. Se realizan cónclaves antiguos y pactos con los seres oscuros, y una infinita marea de renegados Marines Espaciales del Caos desbordan el Ojo del Terror. Estas huestes atraviesan los muros del Imperio y aniquilan y mutilan todo lo que se cruza en su camino, causando una terrible destrucción con un salvajismo gratuito y una venganza aún más amarga.

Aunque más comúnmente, es un Señor Marine Espacial del Caos y sus seguidores quienes realizan estas incursiones. Éstas pueden llegar a tener el tamaño de invasiones parecidas a las que realiza la Cruzada Negra, pero también pueden tratarse de incursiones formadas por una sola nave. Sea cual sea el tamaño de sus invasiones, su objetivo siempre es el mismo: causar la destrucción, infligir terror y obtener la gloria para el líder del ejército. Estos incursores aparecen desde cualquier punto de la galaxia en el momento menos oportuno.

Normalmente, los Marines Espaciales del Caos descienden sobre un planeta desprevenido, lo saquean y arrasan con todo lo que no pueden llevarse antes de retirarse hacia el Ojo del Terror, dejando únicamente muerte y destrucción tras ellos. Nadie está a salvo de estas incursiones y, aunque los planetas imperiales son su presa preferida, los Marines Espaciales del Caos lucharán con cualquier adversario que se precie en nombre de los Dioses Oscuros.

Las invasiones más grandes se realizan de una de las dos maneras siguientes. Habrá ocasiones en las que se abrirá una brecha que cree un vínculo entre el universo material y el Reino del Caos. Otras veces, los cultistas del Caos hundirán un mundo en la anarquía y causarán una revuelta, de manera que genere alteraciones en la disformidad, algo que atraerá la atención de los Dioses del Caos.

En cualquier caso, los augurios y las adivinaciones de los hechiceros marines espaciales del Caos guiarán a una flota de invasión hacia el mundo. Una vez allí, los Marines Espaciales del Caos llevarán a cabo una invasión a gran escala. La única manera de detener la invasión es la guerra total, sino el mundo caerá en manos de los Marines Espaciales del Caos y nunca más podrá recuperarse.



ENFRENTAMIENTOS DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS EN EL SECTOR ACTERON, SUB-SECTOR PANDRAXX

998.M41. Volumen espacial 25LY2/DEC



La Destrucción del Convoy

36/129/b. 003.998.M41

Un convoy de naves, que incluía naves de carga, naves de transporte y naves con pasajeros civiles, fue víctima de una emboscada por parte de naves del Capítulo Hermandad de la Oscuridad de los Marines Espaciales del Caos. Todas las naves del convoy fueron destruidas. No se encontraron supervivientes.

Incursoión en las lunas de Drathorian.

567.998.M41

Los Marines Espaciales del Caos que pertenecen a la Legión Negra atacan y saquean una refinería espacial utilizada para extraer prometeo de una minería de las Lunas de Drathorian. La refinería fue completamente destruida en el ataque. La manera en la que los renegados de la Legión Negra llegaron desde el lejano Ojo del Terror y el objetivo de la incursión siguen siendo tema de investigación inquisitorial.

Henscuelt B:
Mundo forja

Port Quintox

La Batalla de la Estación Trantanion.

913.998.M41

Los renegados Marines Espaciales del Caos que pertenecen al Capítulo Angeles del Dolor y que realizaron la incursión sobre la Estación Trantanion se trabaron con los Marines Espaciales de la 4ª y 5ª compañías de los Cimitarras Rojas. En una batalla que duró varios días, los Renegados fueron derrotados y obligados a retirarse. Como último acto de desafío y rencor, los renegados liberaron una andanada de misiles sísmicos y bombas virales, y destruyeron todo el planeta, que durante siglos estuvo deshabitado.

SUB-SECTOR
AETERON

Cimitarras Rojas:
Mundo natal

La Aniquilación de Pandraxx.

345-800.998.M41

En 998.M41 los cultistas del Caos encabezaron una revuelta en el sistema Pandraxx. Las fuerzas imperiales situadas en el sistema lograron contener la revuelta, pero se vieron aplastados por una flota de combate de Marines Espaciales del Caos que lanzó un ataque sorpresa como apoyo a la revuelta. Cuando llegaron los refuerzos, unos meses después, la flota de renegados había desaparecido, y todo el sistema Pandraxx había sido saqueado. Menos del 1% de la población sobrevivió entre las ruinas y la devastación.

SUB-SECTOR
PANDRAXX

La Conspiración de Fulcrum.

195.998.M41

La Inquisidora Lowry del Ordo Hereticus informa de su encuentro con tres miembros del Capítulo Señores del Terror de los Marines Espaciales del Caos, mientras se investiga la actividad de sublevación en el mundo colmena de Fulcrum. Los Renegados asesinan a la mayor parte de soldados de la fuerza de defensa planetaria antes de ser aplastada y aniquilada por completo. La Inquisidora Lowry resulta gravemente herida en la batalla.



SAQUEO

“ Acércate a tu Emperador si así te sientes seguro. Pero no puede salvarte, sólo el Caos es eterno. ”

Los Marines Espaciales del Caos son temidos en toda la galaxia, ya que son asesinos despiadados, y la mayoría de sus ataques son asaltos terroríficamente rápidos. Los Marines Espaciales del Caos descenderán sobre un puesto avanzado planetario, con el objetivo de causar el mayor daño posible y salir corriendo antes de que los sorprendidos y desconcertados defensores puedan organizar una defensa coherente.

Del mismo modo que causan terror y destrucción gratuita, los Marines Espaciales del Caos intentarán escapar con todo el botín que puedan llevarse. Después de todo, los suministros escasean en el espacio, y los seguidores de los Dioses del Caos prefieren robarlos de los enemigos que construirlos ellos mismos. Un buen asalto de los Marines Espaciales del Caos deja a sus pies un planeta humeante, en ruinas, y completamente despojado de valor y sin supervivientes. En él, sólo permane-

cerán los cuerpos muertos de sus habitantes. Sólo los guerreros más valientes y duros tienen alguna oportunidad de resistir un ataque de tales dimensiones.

OBJETIVOS

Coloca 1D3+2 marcadores de objetivo antes de que ningún bando despliegue o realice las tiradas para determinar sus zonas de despliegue. El jugador de los Marines Espaciales del Caos coloca el primer objetivo, luego lo hace el jugador enemigo, y así sucesivamente hasta que se hayan colocado el número de marcadores necesarios. Los objetivos pueden colocarse en cualquier punto del tablero, pero tienen que estar a 30 cm o más de un borde del tablero o de otro objetivo.



DESPLIEGUE

Divide el tablero en cuatro cuadrantes y realiza las tiradas para ver en qué cuadrante desplegará cada jugador. El otro jugador despliega en el cuadrante opuesto.

El jugador de los Marines Espaciales del Caos despliega en primer lugar. Debe desplegar dos unidades de tropas de línea y una unidad de C.G. en su zona de despliegue. El jugador enemigo hace lo mismo.

RESERVAS

Cualquier unidad que no se despliegue en el paso anterior, debe colocarse en reserva.

PRIMER TURNO

El jugador de los Marines Espaciales del Caos tira 1D6. Con un resultado de 2 o más, los Marines Espaciales del Caos tienen el primer turno. Con un resultado de 1, el enemigo gana la iniciativa y va en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el

segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

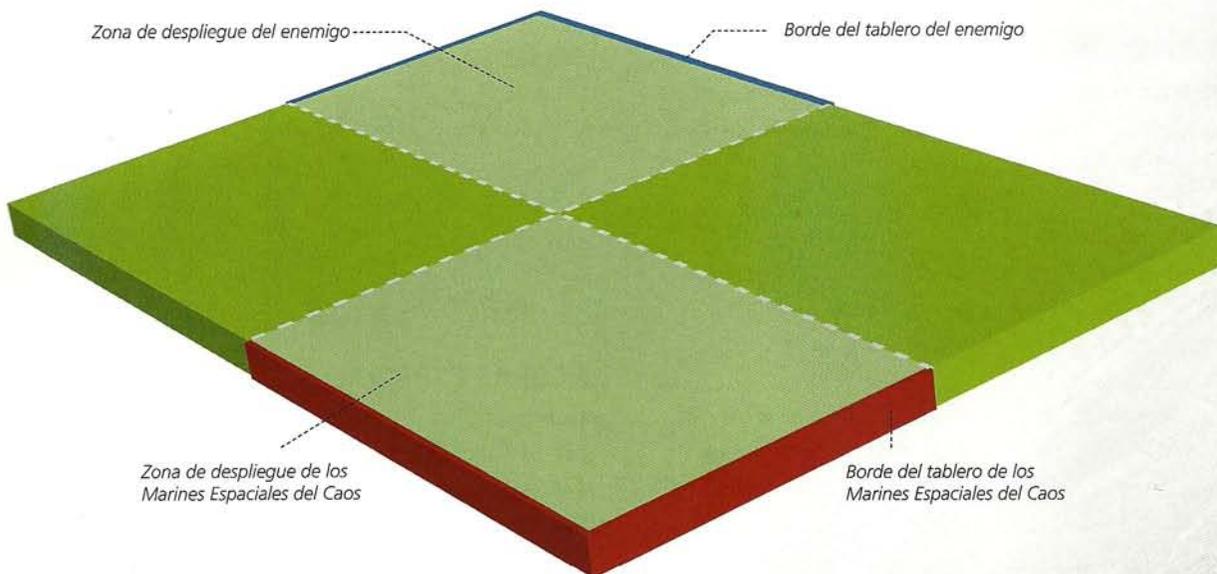
Al final de la partida, el jugador que haya capturado más botines u objetos recuperados gana la batalla (consulta las reglas especiales a continuación).

REGLAS ESPECIALES

Botín y objetos recuperados: Los Marines Espaciales del Caos intentarán hacerse con algún botín, mientras que el enemigo intentará recuperar todo lo que pueda. Esto se representa capturando un botín y recuperando objetos.

Cada jugador tendrá un botín u objeto recuperado (como prefieran) al final del turno de su adversario por cada marcador de objetivo que toque alguna de sus unidades, siempre que la unidad no esté retrocediendo o trabada en combate cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que capturas los objetivos en el turno de tu adversario, no en el tuyo.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Por turnos, empezando por los Marines Espaciales del Caos, coloca 1D3+2 marcadores de objetivo a, como mínimo, 30 cm de un borde del tablero o de otro objetivo.
- Tirad para determinar las zonas de despliegue.

- Los Marines Espaciales del Caos despliegan en primer lugar y después lo hace el enemigo.
- Ambos bandos deben desplegar dos unidades de tropas de línea y una unidad de C.G.
- Las demás unidades se colocarán en reserva.

CRUZADA NEGRA

“No hay paz en las estrellas, tan sólo una eternidad de matanza y las risotadas de dioses sedientos.”

Puede que una o dos veces por milenio, un Paladín del Caos emerja del Ojo del Terror. A través del poder de su voluntad, soldará una inestable alianza entre las fuerzas infernales que habitan en el Ojo del Terror, y después, las lanzará hacia un asalto casi imparable conocido como Cruzada Negra.

Esta marea negra del Caos se expande de manera infinita, dejando sistemas completamente desgarrados y quemados. La población de planetas enteros acaba irrevocablemente contaminada por el Caos, las ciudades e industrias son destrozadas por los terribles ataques de las máquinas de destrucción diabólicas, infinidad de ciudades son obligadas a servir como esclavos y juguetes de las almas condenadas y sus maestros demoníacos del borde de la realidad. Con todas las ciudades arruinadas y todos los planetas quemados, la galaxia material está un poco más cerca de su disolución. Aunque una Cruzada Negra puede verse en acción una vez cada milenio, el daño que inflige queda para siempre.

OBJETIVOS

El objetivo de esta misión es provocar al enemigo el mayor daño posible (consulta las Condiciones de Victoria).

DESPLIEGUE

Divide el tablero en dos mitades y tirad un dado para determinar qué jugador elige su mitad del tablero. El otro jugador despliega en la mitad opuesta.

Los Marines Espaciales del Caos despliegan en primer lugar, en cualquier punto de su mitad del tablero a 22 cm o más de la línea central. El jugador enemigo hace lo mismo.



RESERVAS

Ambos bandos pueden colocar unidades en reserva.

PRIMER TURNO

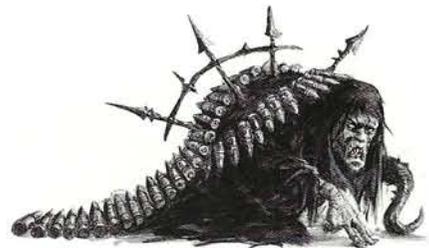
Tira 1D6. Con un resultado de 2 o más, los Marines Espaciales del Caos tienen el primer turno. Con un resultado de 1, el enemigo gana la iniciativa y va en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida cada jugador recibe 1 punto por cada unidad enemiga que haya sido completamente destruida. El jugador con más puntos gana.



REGLAS ESPECIALES

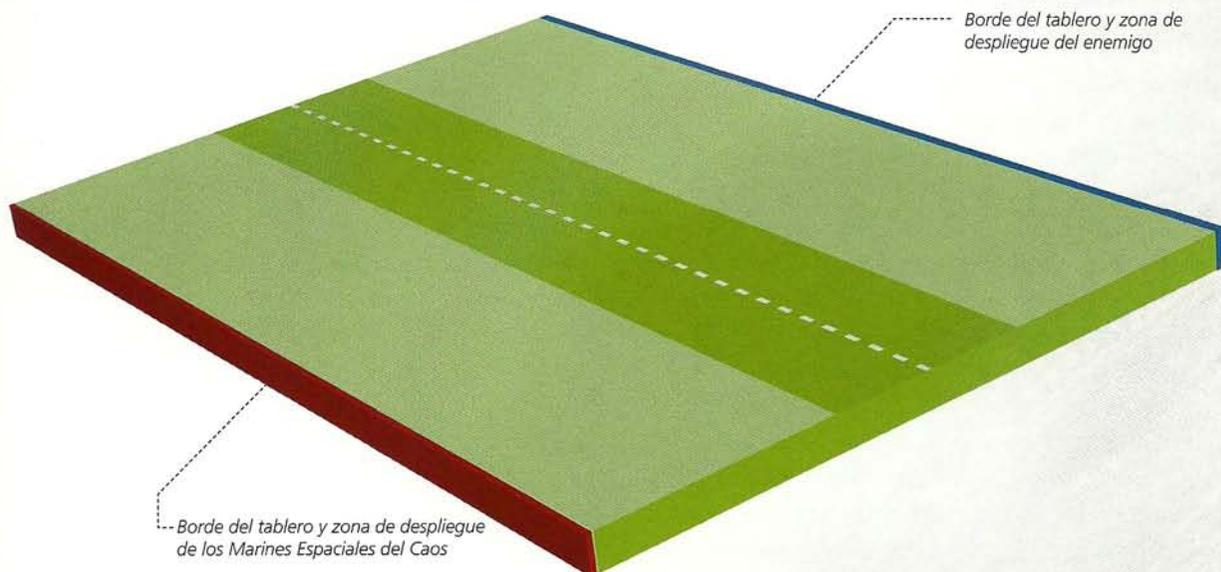
Guerra sin fin. Si una unidad que no esté compuesta por vehículos resulta destruida completamente, vuelve a tener sus efectivos originales y se coloca en reserva. Llegará con las demás reservas de la manera habitual. Ten en cuenta que los puntos se obtiene cada vez que una unidad es destruida completamente, así que si una unidad fue destruida, vuelve al juego, y vuelve a ser destruida, el bando enemigo recibirá 2 puntos.

Hasta la muerte. Todas las unidades (de ambos lados) que no tengan coraje, tienen las reglas especiales universales tozudos y enemigo predilecto.



Los Marines Espaciales del Caos asaltan una línea de defensa imperial.

MAPA DE DESPLIEGUE



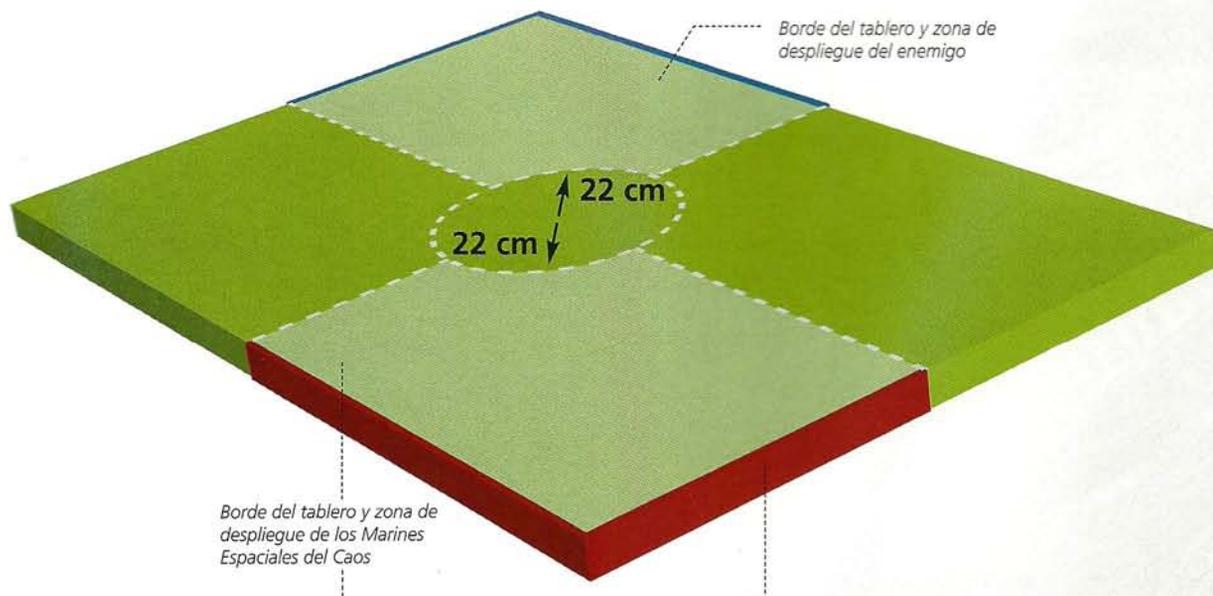
Resumen de la disposición del tablero

- Tirad para determinar las zonas de despliegue.
- Los Marines Espaciales del Caos despliegan en primer lugar a 22 cm o más de la línea central.
- El enemigo despliega después a 22 cm o más de la línea central.
- Ambos bandos pueden colocar unidades en reserva.



Los Marines Espaciales del Caos se enfrentan a los Guardianes Eldar en un escenario devastado por la guerra.

MAPA DE DESPLIEGUE



Borde del tablero y zona de despliegue del enemigo

Borde del tablero y zona de despliegue de los Marines Espaciales del Caos

Resumen de la disposición del tablero

- Por turnos, empezando por los Marines Espaciales del Caos, coloca 1D3+2 marcadores de objetivo a, como mínimo, 30 cm de un borde del tablero o de otro objetivo.
- Tirad para determinar las zonas de despliegue.
- Tira por la escenografía con Fuego o Humo.

- Los Marines Espaciales del Caos despliegan a más de 22 cm del centro de la mesa.
- El enemigo despliega después a más de 22 cm del centro de la mesa.
- Ambos bandos pueden dejar el número de unidades que deseen en reserva.

DEMONIOS DEL CAOS

“Mira, el Príncipe Demonio llega con todo su esplendoroso equipo de combate. A su paso, los árboles chillan de rabia hacia un cielo indiferente y las piedras se retuercen de odio. Caza a los enemigos de su amo, pues su comida es la carne de los vivos, y su vino las almas mortales.”

– Codex Daeonica

Todos los Demonios son sirvientes de uno de los grandes Dioses del Caos, pero aunque deben obedecer siempre las órdenes y caprichos de sus creadores, el reino mortal les ofrece la oportunidad de conseguir sus despiadados fines por sí mismos. Por eso, siempre buscan la manera de entrar al universo material para conquistar, destruir y aumentar su poder, así como el de su dios infernal.

La única manera que tiene un demonio de llegar al universo material es encontrar una fisura en la disformidad que pueda atravesar. Las fisuras en la disformidad tienen diferentes tamaños; las hay que ocupan una zona de espacio enorme conocida como el Ojo del Terror, que abarca sistemas planetarios enteros; y otras que sólo son una pequeña fisura en el tejido de la realidad lo suficientemente grande para que un demonio pueda poseer a una criatura mortal. La mayoría de fisuras en la disformidad están entre estos dos extremos, y muchas de ellas permiten a un ejército entero de criaturas demoníacas invadir el reino material. Estas fisuras pueden tener muchas formas, desde un torbellino centelleante imbuido en la energía del Caos, hasta un portal metálico en espiral en forma de icono del Caos. A menudo, estas grietas se concentran en un altar construido en honor a los Dioses Oscuros por una cábala de los cultistas del Caos.

Hordas de demonios atravesarán la fisura cuando ésta se abra, y llevarán la masacre y la destrucción al mundo al que se transporten. El aire que rodea la grieta de la disformidad se llenará de energía del Caos corrupta, y transformará los lugares cercanos en caricaturas retorcidas de su forma original. Cuando se liberen, los demonios aullarán y saltarán hacia el territorio, donde se dispersarán por el mundo en busca de víctimas que aniquilar, aterrorizar y esclavizar.

La primera oleada de esta invasión es una visión horrible. Muchos de los habitantes de ese mundo no tendrán tiem-

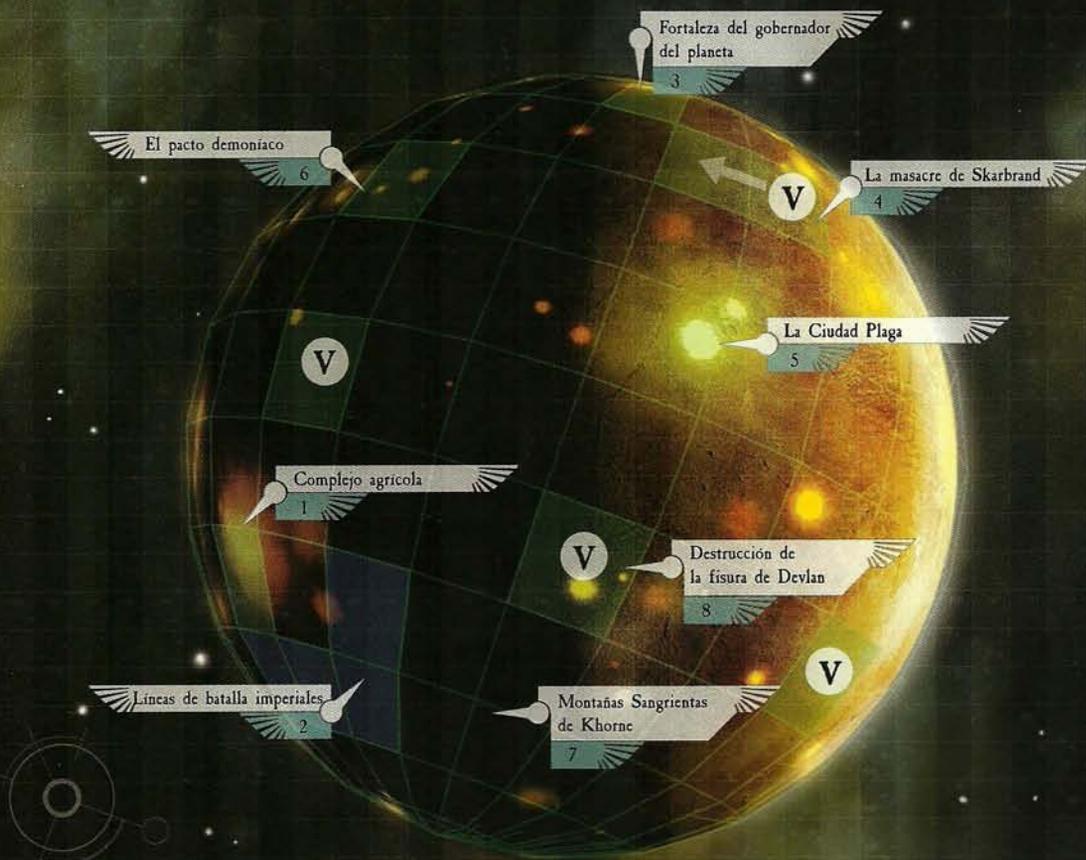
po a reaccionar al peligro al que se enfrentan y pronto serán engullidos por la marea demoníaca que aparece y se desvanece a su antojo. Otros serán poseídos por entidades demoníacas y empezarán a sembrar la confusión y la furia de sangre entre sus amigos y seres queridos. Y habrá otros que recibirán a los demonios como sus salvadores, pero pronto sabrán que los Dioses del Caos no ofrecen esperanza ni salvación, sino destrucción y servidumbre. Por último, habrá algunos que se defenderán, pero acabarán descubriendo que su resistencia sólo sirve para atraer aún más a los demonios, que acabarán masacrándolos y destruyéndolos.

La única esperanza de un mundo que está siendo atacado por una horda demoníaca es que la fisura de la disformidad se cierre. Hasta entonces, entrarán cada vez más demonios, y será cuestión de tiempo que el mundo acabe plagado de estas viles criaturas. Afortunadamente para los seres que habitan en el plano material, es habitual que una fisura de la disformidad se cierre tan misteriosamente como ha aparecido, dejando a los demonios que han invadido el mundo material sin esperanza de recibir más ayuda. También es posible que un ser que tiene habilidades psíquicas poderosas cierre una fisura de la disformidad si consigue acercarse lo suficiente, o consigue destruirla de alguna otra manera. Sin embargo, esto conlleva su riesgo, que no es poco, ya que cualquiera que intente cerrarlo, se verá invadido por los poderes corruptos e insidiosos de los Dioses del Caos.

Si la fisura de la disformidad llega a cerrarse, los demonios que quedan en el mundo material pueden ser atacados y destruidos más fácilmente. Pero es algo odioso y peligroso, ya que los demonios contraatacarán con una furia vengativa e intentarán provocar la mayor destrucción posible antes de ser aniquilados o desterrados de vuelta al Reino del Caos. Esta es una guerra despiadada y cruel, ya que sólo aniquilando completamente al enemigo se conseguirá la victoria.

EL CATACLISMO DE GHEISTOS, M41

Situación mapa 7c: los Espadas Vorpál llegan y contraatacan



Fisuras en la distorsión

V Zona de aterrizaje de los Espadas Vorpál

1 Complejo agrícola: lugar de la primera incursión y principal fisura de la distorsión.

2 Líneas de batalla imperiales: fuerzas de defensa planetarias reforzadas por el Adepta Sororitas combaten para contener la incursión.

3 Fortaleza del gobernador del planeta: asediada por fuerzas demoníacas lideradas por KuGath, Padre de la Plaga.

4 La masacre de Skarbrand: los destacamentos de los Espadas Vorpál intentan evitar que la Fortaleza del gobernador sea atacada por Skarbrand, el Exiliado.

5 La Ciudad Plaga: la población de la capital de Gheistos es atacada por una la Peste Negra y una hueste de enfermedades pustulentas. Portadores de plaga y nurgletes brincan animosamente por las calles entre cadáveres y seres moribundos.

6 El pacto demoníaco: la llegada de un ejército demoníaco de Diablos y Diabllitas liderado por el Gran Demonio NKari marcan la alianza entre el Padre de la Plaga y Slaanesh.

7 Montañas Sangrientas de Khornc: una montaña, antaño tranquila, empieza a envolverse de nubes negras y a erupcionar. De ella caen, enormes pedruscos en forma de cráneos y sangre hirviendo en forma de lava que destruye todo ser viviente a unos trescientos mil kilómetros a la redonda.

8 La destrucción de la fisura de Devlan: fuerzas demoníacas son rodeadas por una cápsula de desembarco de los Espadas Vorpál. Los Marines Espaciales luchan contra los demonios y consiguen la victoria después de cerrar una enorme fisura de la distorsión situada en el espacioportero de Devlan.

"A pesar del heroísmo de las tropas Astartes y de la implacable furia de la hueste demoníaca, ningún bando consiguió la victoria..."



COMBATE NOCTURNO

“ El infierno existe, y nace de las pesadillas de los mortales. ”

Luchar contra los Demonios es como luchar contra las sombras. Se trata de un combate de pesadilla, en el que el enemigo aparece en cualquier lugar y en cualquier momento. Lo más terrible de todo es que, cuando una de estas batallas tiene lugar de noche, los Demonios saben la gran ventaja que les proporciona la cobertura nocturna y elegirán atacar en ese momento.

Los combates nocturnos son confusos, y requieren acciones desesperadas, más aún cuando se combate contra un enemigo que tiene el poder de materializarse en cualquier lugar. Amigo y enemigo pronto se encontrarán completamente mezclados, y la batalla se convertirá en un conjunto de batallas individuales. La mayoría de ellas consistirán en ataques desesperados a corto alcance con un enemigo que aparece de repente de la oscuridad. La noche se iluminará con el brillo de los disparos y se llenará de los gritos de los moribundos y de los aullidos de sus enemigos demoníacos.

Entonces, con la misma rapidez con la que empezó, la batalla llegará a su fin, dejando a los supervivientes tan débiles que sólo esperan que llegue la luz del amanecer antes del siguiente ataque.

OBJETIVOS

Coloca 1D3+2 marcadores de objetivo antes de que ningún bando despliegue o realice las tiradas para determinar sus zonas de despliegue. El jugador de los Demonios



del Caos coloca el primer objetivo, luego lo hace el jugador enemigo, y así sucesivamente hasta que se hayan colocado el número de marcadores necesarios. Los objetivos pueden colocarse en cualquier punto del tablero, pero tienen que estar a 30 cm o más de un borde del tablero o de otro objetivo.

DESPLIEGUE

Divide el tablero en cuatro cuadrantes triangulares, como se muestra en el mapa de despliegue. El enemigo despliega en primer lugar. El ejército de Demonios del Caos entra en el tablero mediante las reglas especiales que se describen en su Codex.

Ningún jugador tiene el control sobre el lugar en el que desplegarán sus unidades. Antes de desplegar una unidad, tanto al inicio de la batalla como cuando vienen de las reservas, el jugador tira 1D6. Con un resultado de 1-4, toda la unidad se colocará en el cuadrante del tablero que tenga el número correspondiente al resultado de la tirada. Con un resultado de 5-6, la unidad puede desplegarse en cualquier lugar.

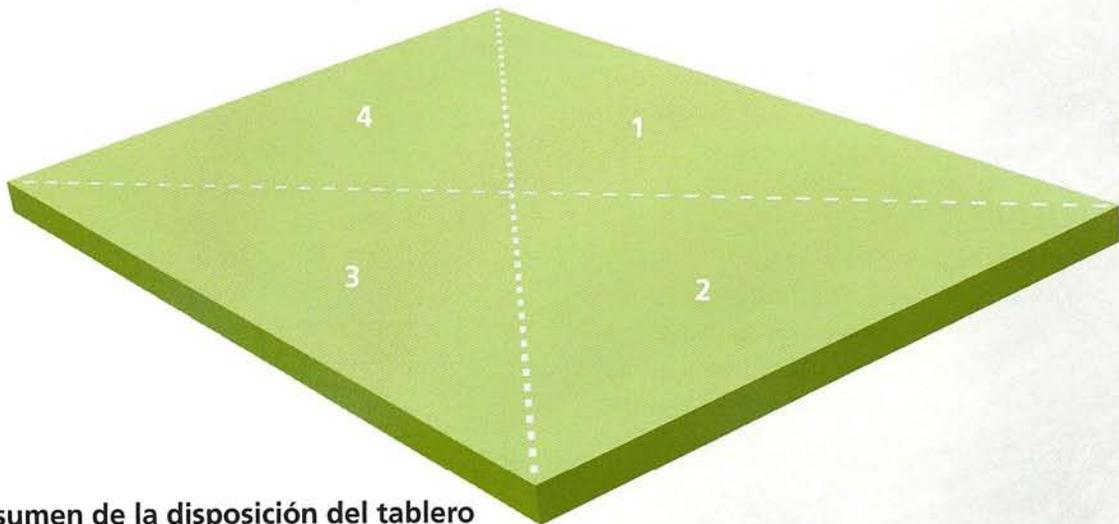
RESERVAS

El enemigo no puede colocar unidades en reserva. Las unidades de Demonios del Caos entran al tablero mediante las reglas especiales que se describen en su Codex.

PRIMER TURNO

El jugador de Demonios del Caos siempre jugará en primer lugar.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Por turnos, empezando por los Demonios del Caos, coloca 1D3+2 marcadores de objetivo a, como mínimo, 30 cm de un borde del tablero o de otro objetivo.
- Los Demonios del Caos entran en juego según las reglas especiales de su Codex.
- El enemigo no puede dejar unidades en reserva.
- Consulta las instrucciones de despliegue.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya capturado más objetivos gana la partida.

REGLAS ESPECIALES

Combate nocturno. Se aplican las reglas de misión especial para combate nocturno.

Otros ejércitos. Si esta misión se juega con otro ejército que no sean Demonios del Caos, se aplican las siguientes reglas: Divide el ejército en dos mitades, con el mismo número de unidades en cada mitad, aproximadamente. Elige al azar una de las mitades: éstas entrarán al tablero en el primer turno. Las demás unidades se colocan en reserva y se deberá tirar el dado de la manera habitual a partir del segundo turno. Las unidades que lleguen desde la reserva lo harán según las reglas indicadas anteriormente en Despliegue.

INVASIÓN

“ Nos enfrentamos a un enemigo tan terrible que desafía cualquier comprensión.”

Cuando se lleva a cabo una invasión demoníaca, la presencia de todas sus criaturas y la masacre y angustia que causan pueden provocar nuevas fisuras de la disformidad en el planeta. Otras veces, las fisuras de la disformidad aparecerán y desaparecerán aleatoriamente por toda la superficie del planeta.

Cuando aparece una nueva fisura, los Demonios la utilizarán como puerta de entrada al plano material, y un nuevo ejército demoníaco surgirá para combatir contra los defensores asediados. Por eso, muchas de las batallas más desesperadas que tienen lugar durante una incursión demoníaca se llevan a cabo alrededor de una fisura recién abierta. Los Demonios saben que deberán hacer todo lo posible para establecer un punto de apoyo en el mundo, y evitar que sus adversarios cierren la fisura y bloqueen la entrada de más Demonios. El resultado es una batalla destructiva en la que ambos bandos lucharán desesperadamente para conseguir la victoria.

OBJETIVOS

Coloca un marcador de fisura de la disformidad que toque el punto central del tablero. A continuación, coloca cuatro marcadores de objetivo a medio camino entre la fisura y cada uno de los bordes del tablero, como se muestra en el mapa de despliegue.

La fisura de la disformidad puede representarse con un marcador o con un elemento de escenografía adecuado. En el primer caso, el elemento de escenografía no puede medir más de 30 cm de diámetro.

DESPLIEGUE

El enemigo despliega en primer lugar en cualquier punto del tablero, a más de 30 cm de la fisura de la disformidad. Las unidades de Demonios del Caos empiezan la partida en reserva. El ejército de Demonios del Caos entra en el tablero mediante las reglas especiales que se describen en su Codex.

RESERVAS

El enemigo puede colocar unidades en reserva. Las unidades de Demonios del Caos entran al tablero mediante las reglas especiales que se describen en su Codex.

PRIMER TURNO

El jugador de Demonios del Caos siempre jugará en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya capturado más objetivos gana la partida.

REGLAS ESPECIALES

Fisura de la disformidad. Cuando las unidades de Demonios del Caos despliegan, pueden hacerlo mediante despliegue rápido, o entrar por la fisura de la disformidad. En el segundo caso, el despliegue se efectúa de la misma manera que una unidad en reserva entra por el borde del tablero.

Reino del Caos. Cualquier miniatura enemiga que, por cualquier razón, se coloque a 15 cm o menos de la fisura de la disformidad, resultará destruida automáticamente por las cegadoras energías del Reino del Caos.

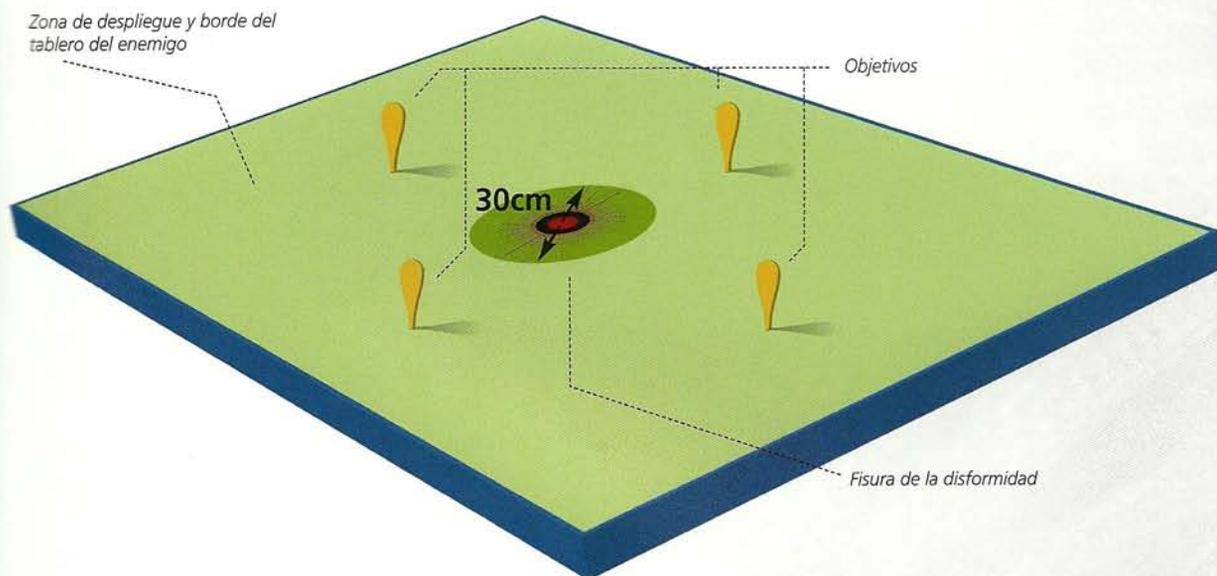
¿Hacia dónde ir? En esta misión, si una unidad enemiga retrocede deberá hacerlo hacia el borde del tablero más cercano.

Otros ejércitos. Si esta misión se juega con otro ejército que no sean Demonios del Caos, se aplican las siguientes reglas: Divide el ejército en dos mitades, con el mismo número de unidades en cada mitad, aproximadamente. Elige al azar una de las mitades: éstas entrarán al tablero en el primer turno, mediante utilizando las reglas de las unidades que entran desde las reservas. Las demás unidades se colocan en reserva y se deberá tirar el dado de la manera habitual para determinar cuándo entran, a partir del segundo turno. Las reservas pueden entrar al tablero por cualquier borde del tablero o desde la fisura de la disformidad. Si alguna de las unidades de este ejército debe retroceder lo hará hacia la fisura de la disformidad, y será destruida si al hacerlo entra en contacto con ella.



Guerreros demoníacos surgen de una fisura de la disformidad para atacar una fuerza de defensa Tau.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Coloca una fisura de la disformidad en el centro del tablero y un objetivo a medio camino entre la fisura y cada uno de los bordes del tablero.
- El enemigo despliega en primer lugar a 30 cm o más de la fisura de la disformidad.
- Los Demonios del Caos entran al tablero mediante las reglas especiales que se describen en su Codex.
- El enemigo puede tener unidades en reserva.

LUCHA A MUERTE

“ Matad sin piedad; triunfad sin remordimientos. ”

Algunas fisuras de la disformidad están abiertas poco tiempo, pero hay otras que pueden quedarse así meses, incluso años; pero siempre en algún momento, todas ellas desaparecen tan rápido como han aparecido. En ocasiones, los defensores de un planeta pueden llegar a cerrar o destruir una fisura de la disformidad mediante sus propias acciones. Cuando una fisura se cierra, cualquier demonio que la haya traspasado y esté en el plano material, quedará atrapado, y la incursión llegará a su última y más sangrienta fase.

Los Demonios sólo mantendrán su presencia en el plano material si aumentan sus actos de violencia, pero los defensores intentarán desesperadamente erradicar la plaga demoníaca que ha invadido su mundo tan rápido como sea posible. Las batallas que se sucederán serán una completa masacre, ya que tanto mortales como Demonios se trabarán en combate, despedazando, trinchando y matando hasta que el campo de batalla esté lleno de sangre y cadáveres y llegue la destrucción total de uno de los dos bandos.

OBJETIVOS

El objetivo de esta misión es provocar al enemigo el mayor daño posible (consulta las Condiciones de Victoria).



DESPLIEGUE

Divide el tablero en cuatro cuadrantes y realiza las tiradas para determinar en qué cuadrante desplegará cada jugador.

El jugador enemigo despliega primero. Puede desplegar tantas unidades como quiera en cualquier punto de su zona de despliegue. El ejército de Demonios del Caos entra en el tablero mediante las reglas especiales que se describen en su Codex.

RESERVAS

El enemigo puede colocar unidades en reserva. Las unidades de Demonios del Caos entran al tablero mediante las reglas especiales que se describen en su Codex.

PRIMER TURNO

El jugador de Demonios del Caos siempre jugará en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

La batalla dura hasta que todas las unidades de uno de los dos bandos resulten destruidas o hayan huido por alguno de los bordes del tablero.

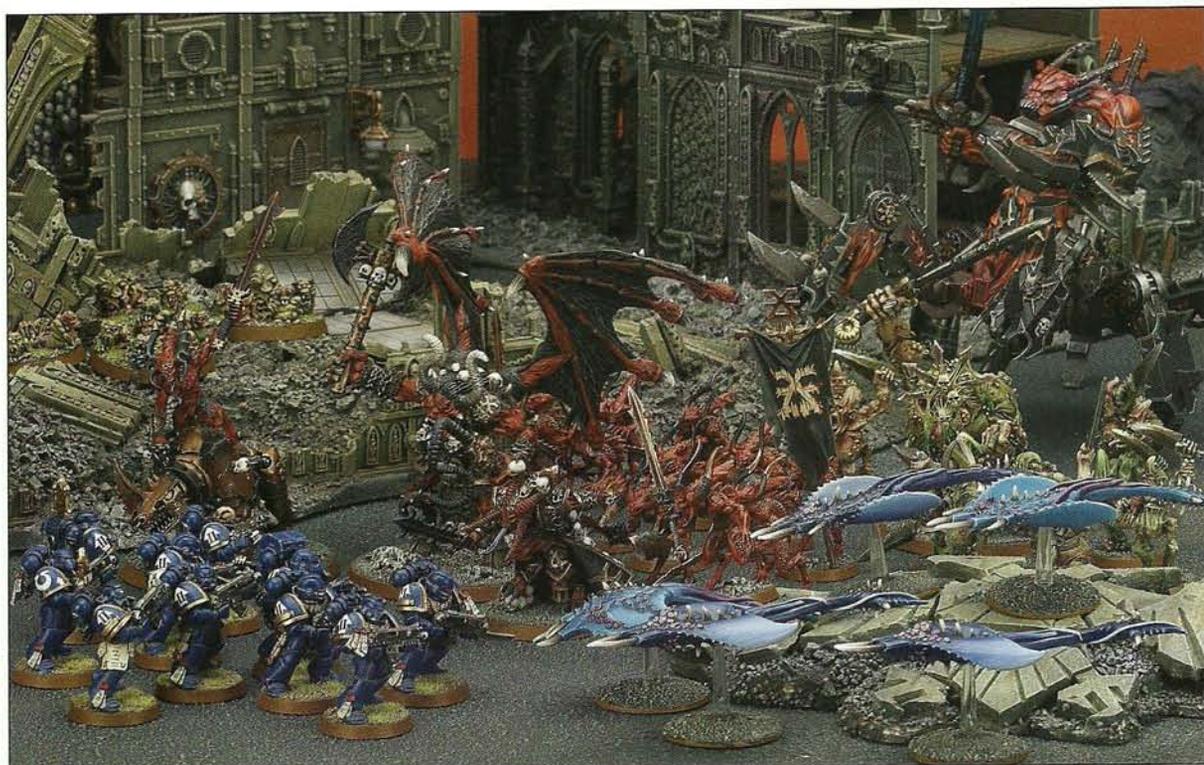
CONDICIONES DE VICTORIA

Para que un jugador consiga la victoria, debe haber destruido completamente al ejército enemigo. Si, por cualquier razón, no es posible, la batalla se considera empatada. Las unidades que retroceden y salen del tablero se considerarán destruidas.

REGLAS ESPECIALES

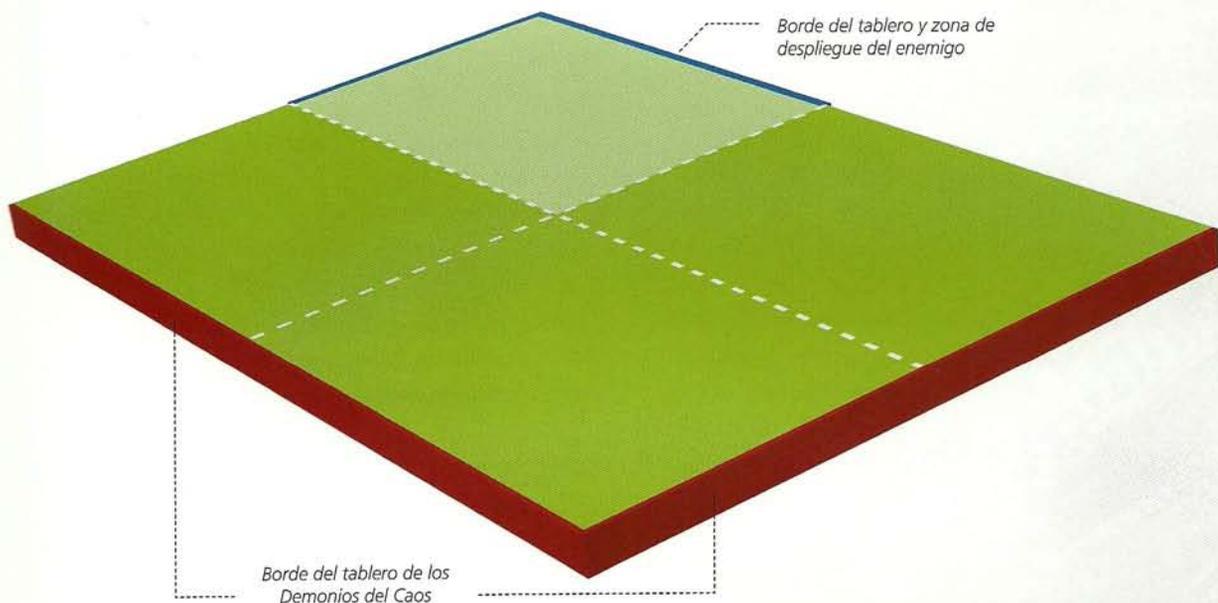
Lucha a muerte. Todas las unidades de ambos bandos tienen la regla especial universal testarudos.

Otros ejércitos. Si esta misión se juega con otro ejército que no sean Demonios del Caos, se aplican las siguientes reglas: Divide el ejército en dos mitades, con el mismo número de unidades en cada mitad, aproximadamente. Elige al azar una de las mitades: éstas entrarán al tablero en el primer turno, mediante utilizando las reglas de las unidades que entran desde las reservas. Las demás unidades se colocan en reserva y se deberá tirar el dado de la manera habitual para determinar cuándo entran, a partir del segundo turno. Las reservas pueden entrar al tablero por cualquier borde del tablero.



Los Ultramarines intentan destruir una legión demoníaca que se ha quedado atrapada en un planeta imperial en ruinas.

MAPA DE DESPLIEGUE



Borde del tablero y zona de despliegue del enemigo

Borde del tablero de los Demonios del Caos

Resumen de la disposición del tablero

- Tirad los dados para determinar las zonas de despliegue.
- El enemigo despliega en primer lugar.
- Los Demonios del Caos entran al tablero mediante las reglas descritas en su Codex.
- El enemigo puede colocar unidades en reserva.

ELDARS OSCUROS

“Para muchos Comandantes Imperiales las tácticas utilizadas por los Eldars Oscuros son difíciles de comprender y contrarrestar. Mientras que la misión de un Comandante Imperial es ocupar o defender un territorio, los Eldars Oscuros hacen la guerra tan sólo para robar. Si como consecuencia indirecta de ello son capaces de satisfacer su maligna pasión por el asesinato, las torturas y otros actos de depravación, entonces lo harán gustosos, pero éste no es su objetivo principal. Por tanto, las tácticas de los Eldars Oscuros giran en torno a su deseo de conseguir lo que buscan, y a continuación huir con ello”

Entre los Eldars, hay algunos que son increíblemente despiadados y con una enorme sed de sangre. A estos se les conoce como Eldars Oscuros y habitan en Commorrhagh, la ciudad oscura de los Eldars. Commorrhagh es un lugar cruel y retorcido, igual que sus gobernantes, que son completamente despiadados y parece que se deleitan infligiendo dolor y miseria.

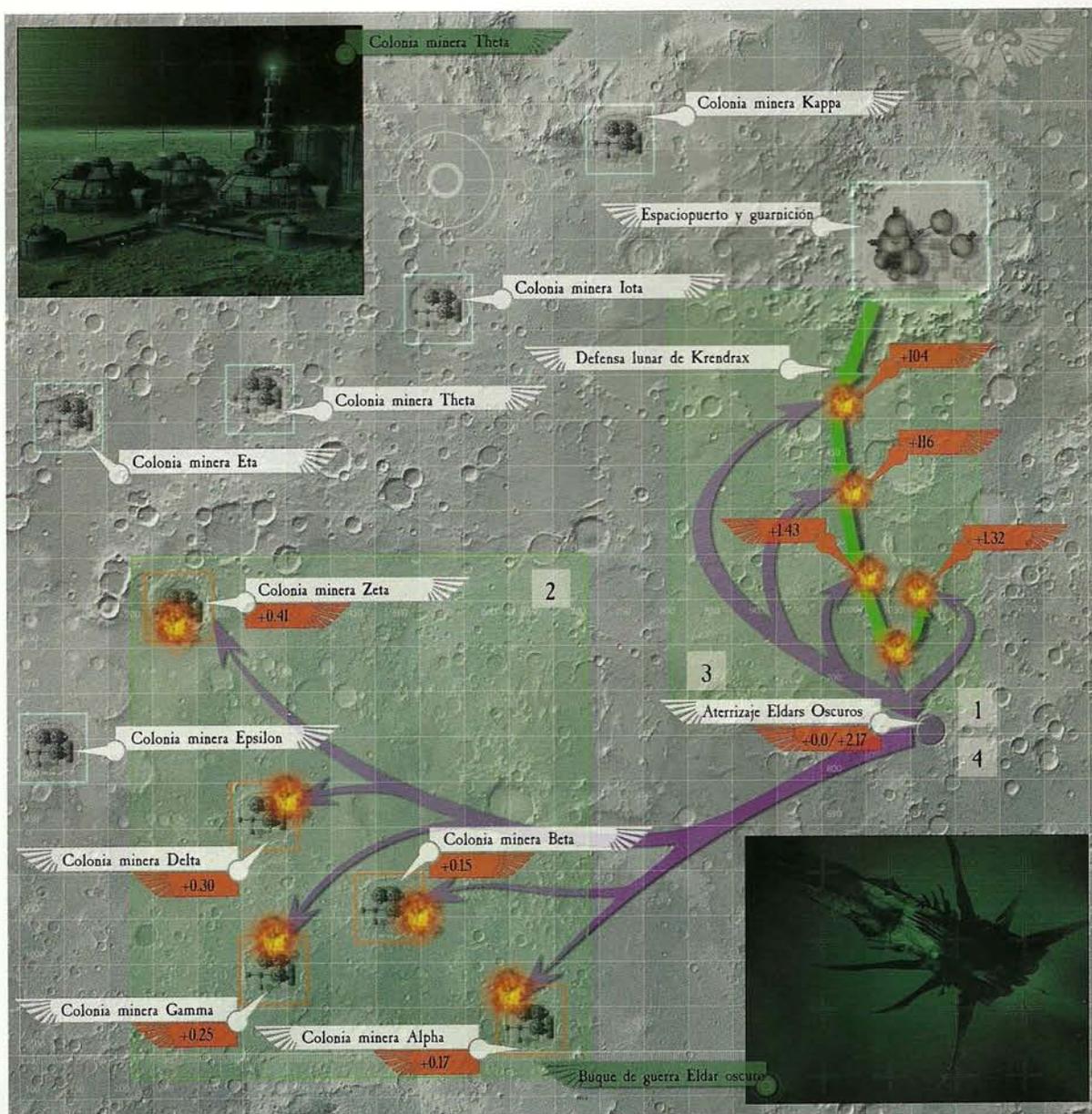
La sociedad de los Eldars Oscuros está dividida en Cábala y Cultos, que compiten las unas con los otros por el poder político. Los líderes de estas sociedades tienen poco interés en la construcción de un imperio y sólo abandonan Commorrhagh por dos razones: aumentar su propio prestigio, o llevar el sufrimiento a los demás.

Para ello, las flotas de asalto de los Eldars Oscuros exploran la galaxia, apareciendo sin previo aviso en cualquier planeta aislado o poco protegido con el que se encuentren. Desde la órbita, se lanzan por sorpresa contra los habitantes y realizan ataques relámpago en los asentamientos y puestos avanzados. La intención de estos asaltos no es conquistar su territorio, sino matar, saquear o robar, y capturar nuevos esclavos para llevárselos de vuelta a Commorrhagh. Las tropas y vehículos de los Eldars Oscuros anteponen la velocidad y la potencia de fuego a la armadura pesada, por lo que evitan los combates a largo alcance y los asaltos frontales. En vez de eso, arremeten contra los flancos y la retaguardia del enemigo con sus rápidos transportes Incursor para así realizar ataques relámpago y disminuir la fuerza del enemigo para, después, realizar el golpe final. Utilizan las mismas tácticas en defensa; acosan al atacante desde la cobertura, retroceden cuando el enemigo se acerca demasiado, y lanzan un despiadado contraataque cuando la sangre de los atacantes aún no se ha secado.

Los Eldars Oscuros rara vez atacan en grandes números. Prefieren utilizar la sorpresa y las acciones rápidas para conseguir sus fines. Estas tácticas encajan perfectamente con las armas y vehículos utilizados por los Eldars Oscuros, que les permiten caer sobre el enemigo e infligir un daño atroz antes de que el adversario tenga oportunidad de reaccionar. Si el enemigo se reúne y empieza a contraatacar, los Eldars Oscuros se retirarán poco a poco y buscarán otro adversario menos beligerante. Sin embargo, esto no lo hacen por miedo. Son sumamente arrogantes y seguros de sus propias habilidades, pero no ven beneficios en tomar parte en un combate, a menos que las opciones estén claramente a su favor.

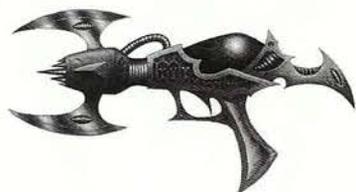
Los Elfos Oscuros atacan de manera agresiva cuando tienen que hacerlo o porque las recompensas son lo suficientemente grandes. Los Eldars Oscuros son, por naturaleza, avariciosos y engréidos, y estas cualidades hacen que luchen tenazmente para poder saquear, o capturar un prisionero prestigioso para llevárselo encadenado a Commorrhagh. Estas cosas dan prestigio a los Eldars Oscuros, y el líder de una Cábala o Culto de los Eldars Oscuros sacrificará las vidas de cualquiera de sus seguidores si la recompensa es suficientemente grande.

Cuando se ha conseguido el objetivo de la incursión y los transportes Incursor están llenos de botines y prisioneros, los Eldars Oscuros parten hacia Commorrhagh. Si el enemigo les persigue, los Eldars Oscuros se deleitarán viendo cómo los atraen hacia sus trampas y emboscadas, fingiendo debilidad para llevar a un adversario imprudente a su perdición. Sólo cuando el último dolor y sufrimiento posible se desvanece, los Eldars Oscuros abandonan finalmente el planeta asaltado.



INCURSIÓN EN LAS LUNAS DE KRENDRAX, 988.M41

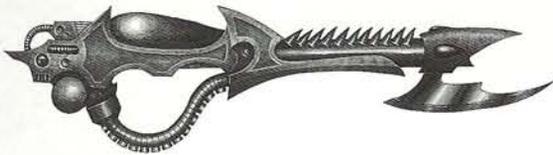
- [1] Los Eldars Oscuros realizan un asalto planetario a las 00.00 horas.
- [2] Los Incursores Eldars oscuros atacan numerosas colonias mineras. El primer ataque tiene lugar a las 00.15 horas, y el último, a las 00.41 horas. Ningún colono sobrevive a los ataques. Entre las ruinas se encuentran 149 cuerpos, y cerca de 1.500 colonos se dan por desaparecidos.
- [3] Elementos de la fuerza de defensa lunar de Krendrax intentan interceptar a los Eldars Oscuros mientras escapan. La columna se ve envuelta en emboscadas a las 01.04 horas, 01.16 horas y 01.32 horas que reducen sus números hasta el 27 % de sus originales. A las 01.43 horas, la columna es atacada por una fuerza enorme de Eldars Oscuros y, después de perder más del 47% de sus originales, se ve obligada a retirarse. Las bajas de los Eldars Oscuros son mínimas.
- [4] A las 02.17, los Eldars Oscuros se retiran. En el lugar quedan los cuerpos mutilados de 150 colonos y soldados de la fuerza de defensa. Entre ellos se encuentra el comandante, capturado durante la batalla final contra los Eldars Oscuros



ATAQUE AL AMANECER

“ No somos criaturas de las Sombras, pero nos servimos bien de ellas. ”

Los Eldars Oscuros suelen atacar al amanecer para poder maximizar los elementos sorpresa. Sus flotas espaciales intentarán acercarse a un planeta sin ser detectadas y desembarcarán su fuerza incursora en el lado nocturno del planeta. Los Eldars Oscuros utilizarán la cobertura de la oscuridad para ponerse en posición tan cerca de su víctima como sea posible.



Cuando los primeros rayos de luz iluminen el horizonte, los Eldars Oscuros lanzarán su ataque, las motocicletas a reacción y los transportes Incursor caerán en picado sobre el adversario, a la vez que disparan todas sus armas. Cuando el enemigo se tambalee a causa del repentino ataque, las tropas de asalto de los Eldars Oscuros desembarcarán de sus vehículos de transporte, sorprenderán al adversario con andanadas de fuego de sus rifles cristalinos y lo aniquilarán con sus despiadadas armas de combate cuerpo a cuerpo. Es tal la ferocidad del ataque que ganan la batalla antes de que el sol inunde todo el horizonte.

DESPLIEGUE

Divide el tablero en cuatro cuadrantes y realiza las tiradas para determinar en qué cuadrante desplegará cada jugador. El otro jugador despliega en el cuadrante opuesto.

El jugador eldar oscuro despliega en primer lugar. Puede desplegar unidades de ataque rápido y unidades de tropas de línea montadas en vehículos de transporte asignado en su zona de despliegue, a 30 cm o más del punto central del tablero. Las demás unidades tendrán que colocarse en reserva.

El jugador enemigo despliega en segundo lugar. Puede desplegar unidades de tropas de línea y de apoyo pesado en cualquier punto de su zona de despliegue. Las demás unidades tendrán que colocarse en reserva.

OBJETIVOS

Coloca un marcador de objetivo en el punto central del tablero, y tres más en el punto central de cada cuadrante, excepto en el cuadrante que despliegan los Eldars Oscuros.

RESERVAS

Ambos bandos pueden colocar unidades en reserva.

PRIMER TURNO

El jugador eldar oscuro tira 1D6. Con un resultado de 2 o más, los Eldars Oscuros juegan el primer turno. Con un resultado de 1, el enemigo gana la iniciativa y va en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya capturado más objetivos gana la batalla.

REGLAS ESPECIALES

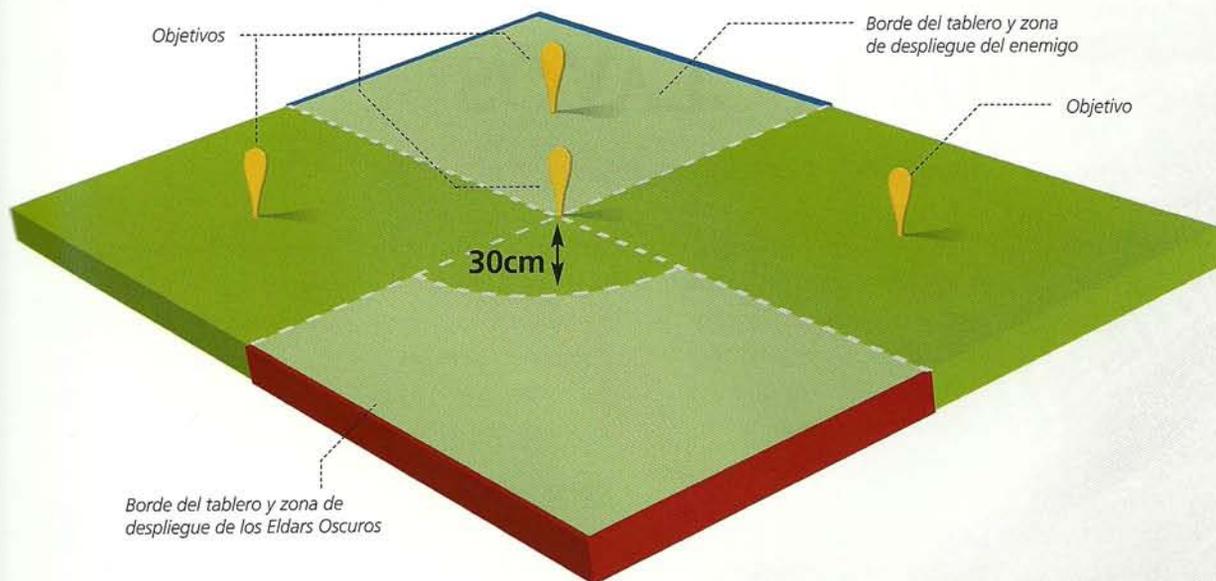
Rayos solares rojos. La batalla empieza de noche y se utilizan las reglas de combate nocturno del reglamento de Warhammer 40,000. Tira 1D6 al final del turno de cada jugador. Con un resultado de 6, el sol sale y se dejan de utilizar las reglas de combate nocturno.





Cuando sale el sol, los Orkos se encuentran atacados por incursores eldars oscuros.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Tirad los dados para determinar las zonas de despliegue.
- Los Eldars Oscuros despliegan en primer lugar a 30 cm o más del centro del tablero. Los Eldars Oscuros sólo pueden desplegar unidades de ataque rápido y unidades de tropas de línea con transportes asignados.
- El jugador enemigo despliega después. Puede desplegar unidades de tropas de línea y apoyo pesado.
- Coloca un objetivo en el centro del tablero y en el centro de cada cuadrante, excepto en el cuadrante ocupado por los Eldars Oscuros.
- Ambos bandos pueden colocar unidades en reserva.



CAZA DE ESCLAVOS

“ En la ciudad oscura todos mueren lentamente. ”

La razón principal por la que los Eldars Oscuros realizan sus incursiones es capturar esclavos para llevárselos a Commorragh. Los esclavos de más valor son los que se capturan en el sangriento fragor de la batalla y los Eldars Oscuros que capturan a un prisionero pueden ganarse un gran prestigio. Sin embargo, esto lo hacen arriesgando sus vidas, ya que las Cábalas o Cultos que pierden más esclavos de los que capturan les hace perder prestigio y pueden ser aniquilados.

El destino de los prisioneros capturados por los Eldars Oscuros es mucho más terrible de lo que se esperan. El más afortunado se enviará a los estadios manchados de sangre que dominan la vida social de los Eldars Oscuros, donde los esclavos lucharán entre sí o contra gladiado-

res Eldars oscuros. Pero la muerte que inevitablemente le espera a un esclavo en el estadio es rápida; los prisioneros que se capturan como esclavos personales de la nobleza de los Eldars Oscuros tienen un destino mucho peor, en el que su muerte es lenta, llena de depravación y tortura.

OBJETIVOS

El objetivo de esta misión es capturar prisioneros. Consulta la regla especial prisioneros, en la página siguiente.

DESPLIEGUE

Divide el tablero en dos mitades y tirad un dado para determinar qué jugador elige su mitad del tablero. El otro jugador despliega en la mitad opuesta.

Los Eldars Oscuros despliegan en primer lugar, en cualquier punto de su mitad del tablero a 22 cm o más de la línea central. El jugador enemigo hace lo mismo.

RESERVAS

Ambos bandos pueden colocar unidades en reserva.

PRIMER TURNO

El jugador Eldar oscuro tira 1D6. Con un resultado de 2 o más, los Eldars Oscuros juegan en el primer turno. Con un resultado de 1, el enemigo gana la iniciativa y va en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

El objetivo de ambos bando es capturar prisioneros (consulta las reglas especiales, a continuación). El bando

que capture más prisioneros gana la batalla.

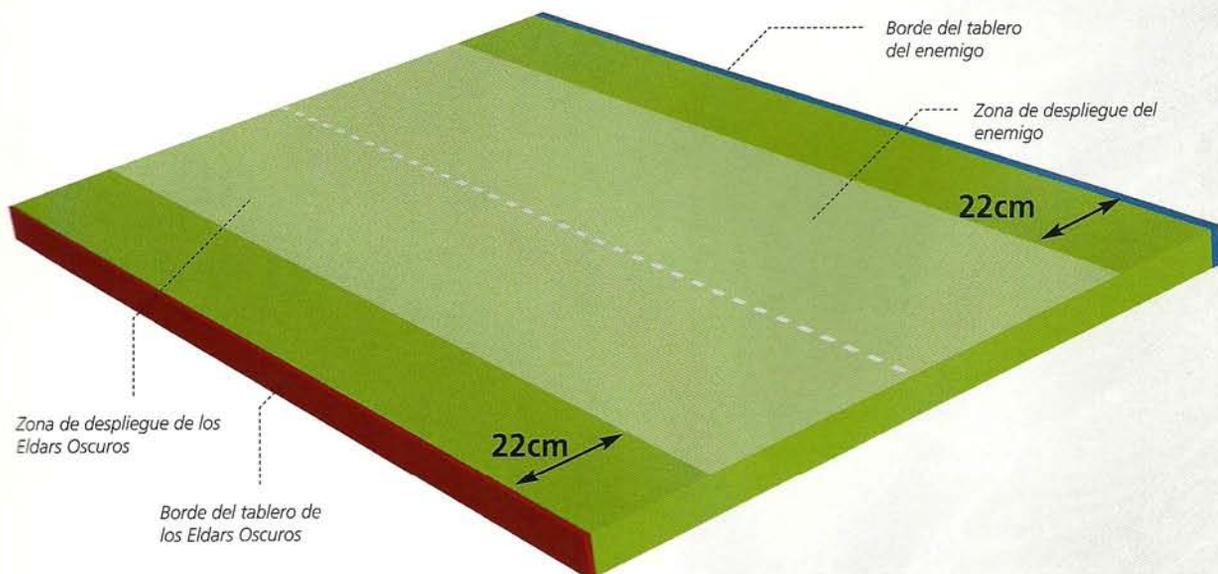
REGLAS ESPECIALES

Prisioneros. Un prisionero se captura siempre que se gane un asalto (incluso si el enemigo no se retira), o si una unidad enemiga se destruye completamente por cualquier razón y una de tus unidades está a 45 cm o menos de la última miniatura enemiga que se elimina. Ten en cuenta que si ganas un asalto y aniquilas a una o más unidades enemigas al mismo tiempo, tendrás un prisionero por ganar el asalto y uno más por cada unidad enemiga que se haya destruido completamente. Además, recibes prisioneros de todas las unidades, incluyendo las unidades de vehículos y cualquier otro tipo de unidad en la que capturar un prisionero pueda resultar extraño (asume que capturas un prisionero de la dotación, o salvas un elemento vital de los escombros, etc.).

Puedes llevar la cuenta del número de prisioneros capturados en una hoja de papel, pero es más divertido capturar una miniatura enemiga "muerta" por cada prisionero capturado.

El cerebro de la operación. Anota cada prisionero que capturas al destruir completamente una unidad de C.G. Al final de la batalla, cada uno de estos prisioneros añaden 1D6 a tu total de prisioneros, en vez de un sólo 1 punto.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Tirad para determinar las zonas de despliegue.
- Los Eldars Oscuros despliegan en primer lugar a más de 22 cm de su borde del tablero.
- Los Eldars Oscuros despliegan en primer lugar a 22 cm o más de su borde del tablero.
- Ambos bandos pueden colocar unidades en reserva.

RETIRADA FICTICIA

“Somos los señores carroñeros y nos alimentamos del terror de nuestras víctimas.”

Los Eldars Oscuros son los maestros del engaño, y obtienen un placer perverso al engañar al adversario y conducirlo a la muerte. Si un enemigo consigue reunirse y lanzar un ataque contra una fuerza de incursores Eldars oscuros, éstos pocas veces se mantendrán firmes y combatirán. En su lugar, lanzarán ráfagas de proyectiles y se retirarán como si tuvieran pánico.



Sin embargo, esta retirada no es más que una artimaña, cuyo objetivo es atraer a los atacantes enemigos hacia una posición en la que las reservas de los Eldars Oscuros, astutamente escondidas, puedan tenderles una emboscada o lanzar un contraataque devastador. Los Eldars Oscuros retrocederán lo suficientemente rápido para mantenerse a salvo del peligro, y lo suficientemente lento para que el enemigo pueda seguirlos hasta el lugar de la emboscada. Cuando la trampa entra en acción, los atacantes se verán luchando por sobrevivir contra un adversario que parecía estar derrotado.

OBJETIVOS

El objetivo de esta misión es provocar al enemigo el mayor daño posible.

DESPLIEGUE

Divide el tablero en tres partes, como se muestra en el mapa de despliegue y tirad los dados para determinar en qué parte del tablero desplegará el enemigo (no puede ser la parte central). El jugador de los Eldars Oscuros desplegará dos unidades (ni más, ni menos), en la zona central. Estas unidades no pueden ser de apoyo pesado. Los transportes asignados deben desplegarse con a la unidad embarcada; la unidad y su transporte cuentan como dos unidades, por lo que pueden desple-

garse como las dos unidades que se despliegan en la zona central. A continuación, despliega el enemigo en cualquier punto de su parte del tablero. Por último, las demás unidades de los Eldars Oscuros pueden desplegarse en la segunda zona de despliegue de los Eldars Oscuros. Cualquier unidad de los Eldars Oscuros que no sea desplegada, se coloca en reserva.

RESERVAS

El enemigo puede colocar unidades en reserva. Los Eldars Oscuros pueden colocar unidades en reserva, siempre que se hayan desplegado dos unidades en la zona de despliegue central (consulta el apartado Despliegue).

PRIMER TURNO

Tira 1D6. Con un resultado de 4 o más, los Eldars Oscuros tienen el primer curso. Con un resultado de 1-3, el enemigo va en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida cada jugador recibe 1 punto por cada unidad enemiga que haya sido completamente destruida. El jugador con más puntos gana.

REGLAS ESPECIALES

Atrápame si puedes: Las unidades de los Eldars Oscuros desplegadas en la zona central tienen la regla especial universal Atacar y huir.

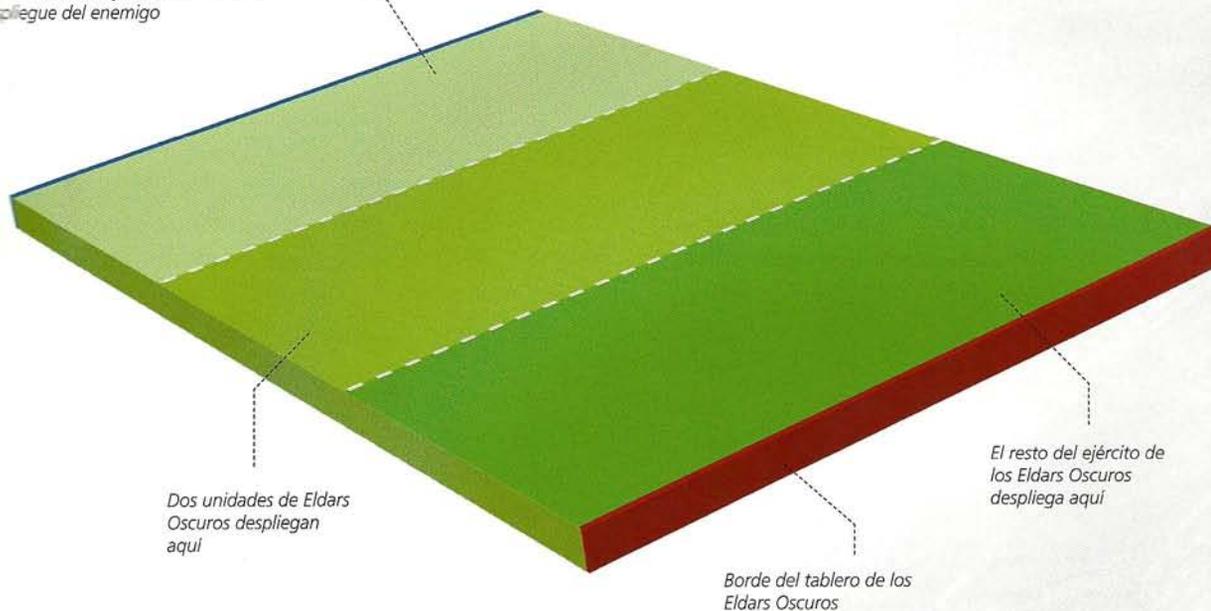




Guerreros Eldars oscuros atraen a una escuadra de Bersékeres de Khorne a una trampa mortal.

MAPA DE DESPLIEGUE

Borde del tablero y zona de despliegue del enemigo



Dos unidades de Eldars Oscuros despliegan aquí

El resto del ejército de los Eldars Oscuros despliega aquí

Borde del tablero de los Eldars Oscuros

Resumen de la disposición del tablero

- Tirad para determinar las zonas de despliegue.
- Consulta las reglas de despliegue de las unidades.
- Ambos bandos pueden colocar unidades en reserva, siempre que se hayan desplegado las dos unidades de los Eldars Oscuros en la zona central.

ELDARS

“Antaño hasta las estrellas vivían y morían por orden nuestra y aún así vosotros seguís oponiéndoos a nuestros designios”

Vidente Mirchn Bielann

“No tengo ninguna duda de que los Eldars de los mundos astronave tienen una gran diversidad de culturas, tradiciones y estructuras militares. Si queremos derrotar a estos enemigos, debemos conocer todo sobre ellos, para que cuando tengamos que enfrentarnos a sus amenazas no tengamos ningún tipo de problema. No podemos cometer ningún error, porque los Eldars aún tienen el suficiente poder para luchar contra la gran expansión de sirvientes del Emperador y conseguir el dominio completo de la galaxia. Sólo coordinando la voluntad y la fe del Emprador inmortal, seremos capaces de derrotarlos.”

Los Eldars son la raza más antigua de las razas dominantes de la galaxia. Su civilización se remonta a infinidad de milenios atrás y su tecnología es la más sofisticada y desarrollada de toda la galaxia. Sin embargo, son una raza cada vez más escasa, que se extiende por la galaxia y combate contra la eterna amenaza de su propia extinción.

Los Eldars viajan por la galaxia en naves enormes conocidas como mundos astronave. Perdidos en la inmensidad del espacio, los mundos astronave flotan en la oscuridad de la galaxia como joyas esparcidas sobre un paño de terciopelo. Las demás razas desconocen sus localizaciones exactas, y los mismos Eldars no ven sus posiciones físicas como algo importante. En cambio, las naves espaciales eldars viajan de un mundo astronave a otro y de un planeta a otro de la galaxia a través de una red que atraviesa la disformidad, que se conoce como la Telaraña. Cuando los Eldars van a la guerra, viajan por los túneles de la Telaraña. Estos viajes son rápidos, y permiten a las flotas eldars moverse fácilmente entre las enormes puertas de la red.

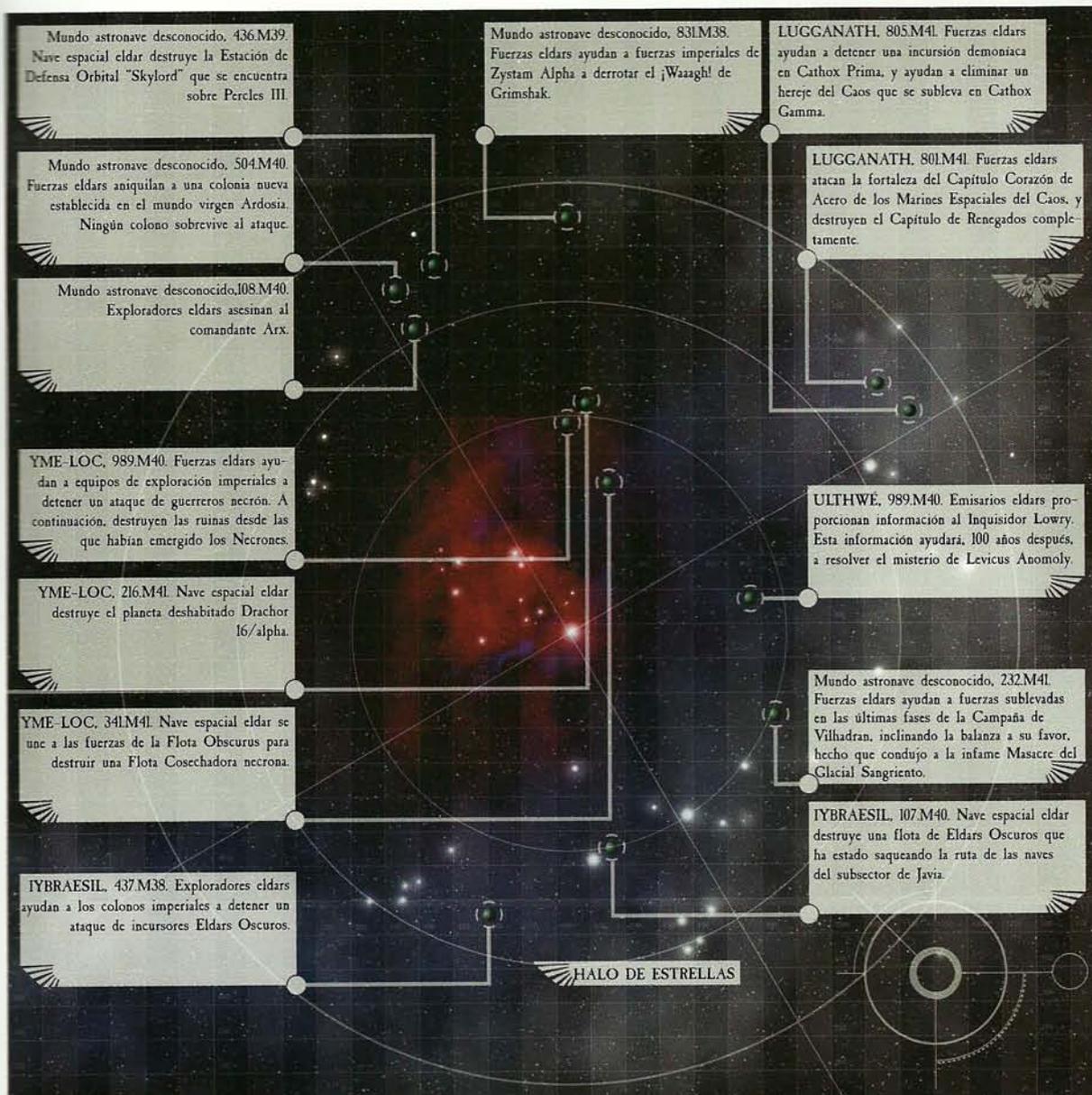
Las tácticas de batalla de los Eldars se fundamentan por la naturaleza de la Telaraña y por la falta de números en los ejércitos eldars, comparados con otras razas de la galaxia. Los Eldars suelen atacar rápidamente y sin avisar, y aniquilan al enemigo igual de rápido para evitar

que las batallas se hagan interminables. Estos ataques muestran las fantásticas habilidades de combate de los guerreros de la senda eldars, y de la naturaleza altamente móvil de sus vehículos de combate blindados.

Los Eldars no están interesados en los combates largos, por lo que intentan aniquilar a sus enemigos de un solo golpe. Para ello, los Eldars reciben la ayuda de sus Videntes, que pueden utilizar sus extraordinarias habilidades psíquicas para conocer el momento y lugar exacto en los que atacar al enemigo. Varias veces, esta misteriosa habilidad ha permitido a los Eldars ganar una guerra con un único ataque letal que desmoraliza y aturde tanto al enemigo, que su única opción es retirarse inmediatamente.

Cuando se unen a la batalla, los Eldars pocas veces atacan al enemigo de frente, sino que intentan inmovilizarlo con sus Exploradores y Guardianes, mientras que los Falcones y Serpientes se mueven por los flancos enemigos. Cuando están en posición, los guerreros de la senda desembarcarán poco a poco de sus vehículos de transporte para realizar un ataque devastador, aplastar al enemigo y no darles ninguna oportunidad de recuperarse. Si el adversario consigue resistir el ataque, los Eldars retrocederán, en vez de seguir con un interminable combate sangriento. Cuando hayan conseguido destrabarse, los Eldars volverán a atacar desde una posición completamente diferente, o volverán a su mundo astronave para planear un nuevo asalto.

Si el enemigo contraataca, se darán cuenta de que los Eldars son un adversario muy escurridizo. Los Eldars no se mantendrán firmes y retrocederán para poder realizar un asalto decidido contra el enemigo, realizando ataques relámpago que destruirán al enemigo. Sólo cuando la ofensiva enemiga empiece a perder velocidad y fuerza, los Eldars se mantendrán firmes, llamarán a las reservas móviles y lanzarán un furioso contraataque para hacer retroceder al exhausto enemigo hasta su posición inicial.



Estudio del desplazamiento de los Eldars en el Segmentum Obscurus, cuadrante occidental.

De mano del Lord Capitán Morley

unido a la Flota Instarum de los Estudios Alienígenas, acoplada al complejo Heracles, Cypra Mundus

Debido a la naturaleza del espacio, es muy difícil localizar y recordar las posiciones de las instalaciones enemigas. Cuando alguien se enfrenta a los escurridizos Eldars, el problema es mucho mayor. En primer lugar, no están predispuestos a contemplar naves imperiales en sus inmediaciones. En segundo lugar, los engañosos Eldars prefieren la evasión y el sigilo. Su habilidad de mover las naves de un sistema a otro de manera más rápida que cualquier otra raza conocida también hace que perseguirlos sea muy difícil. A pesar de estos factores, recopilamos una imagen de sus paraderos en este estudio.

El esquema que hay sobre estas líneas muestra las localizaciones aproximadas de varios mundos astronave (y los años de su descubrimiento) que se han detectado en la región del estudio. Las notas (y los nombres) se derivan de las informaciones ofrecidas por la Inquisición.

El objetivo y razón de las acciones realizadas por los Eldars son muy difícil de establecer. A primera vista, parecen ser actos caprichosos de una raza decadente. Sin embargo, el estudio revela una pauta establecida más profunda a las acciones aparentemente aleatorias.



ATAQUE PREVENTIVO

“ No necesito que lo entiendas, estúpido, sólo que te rindas.. ”

Los videntes son psíquicos excelentes, cuyos prodigiosos poderes les permiten ver el futuro. Cuando lanzan sus runas, pueden guiarse por las hebras del destino y adivinar qué camino tomar. Estos poderes permiten a los Eldars realizar un ataque devastador para ganar una campaña con un único golpe o, como mínimo, asegurarse el éxito a largo plazo. Lo más seguro es que el ataque llegue a un comandante enemigo, cuya muerte ha adivinado el Vidente, y es algo vital para que los Eldars cumplan sus planes.

Quando se ha identificado a una víctima, se lanzará un pequeño ataque para destruirla o capturarla. Los Eldars atacarán sin previo aviso, confiando en un asalto rápido y violento para aplastar al adversario y conseguir sus fines. La única esperanza del enemigo es intentar proteger lo mejor posible a las posibles víctimas del asalto, e intentar hacer retroceder a los Eldars infligiéndoles bajas para que se retiren.

OBJETIVOS

El objetivo de ambos bandos es destruir a tantas unidades enemigas como sea posible (consulta las Condiciones de Victoria).

DESPLIEGUE

Divide el tablero en dos mitades y tirad un dado para determinar qué jugador elige su mitad del tablero. El otro jugador despliega en la mitad opuesta.

Los Eldars despliegan en primer lugar, en cualquier punto de su mitad del tablero a 22 cm o más de la línea central. El enemigo despliega después, en cualquier punto de su mitad del tablero a 22 cm o más de la línea central. Todas las unidades de C.G. deben desplegarse en el tablero a 15 cm o menos del punto central de su zona de despliegue.

RESERVAS

Los Eldars pueden colocar unidades en reserva. El ene-

migo puede colocar unidades en reserva, siempre que no sean unidades de C.G.

PRIMER TURNO

El jugador eldar tira 1D6. Con un resultado de 2 o más, los Eldars tienen el primer turno. Con un resultado de 1, el enemigo le roba la iniciativa y va en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

El enemigo suma 2 puntos por cada unidad eldar que

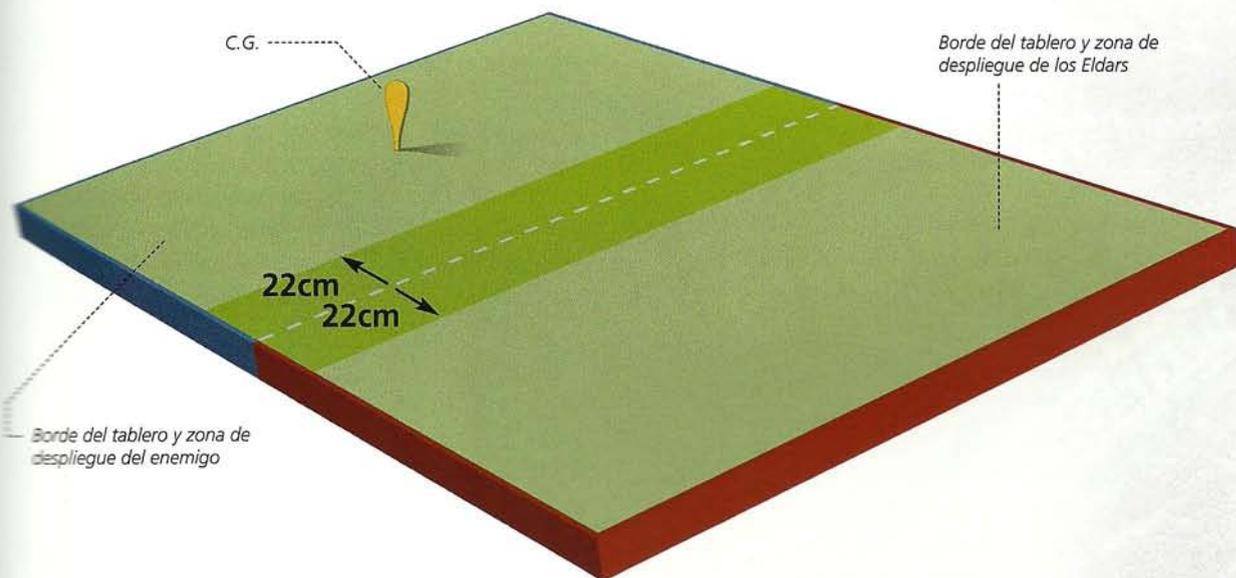
resulte destruida completamente, independientemente del tipo de unidad que sea. Los Eldars suman 3 puntos por cada unidad de G.G. enemiga que resulte destruida completamente; 1 punto por cada unidad de tropa de línea o de transporte asignado enemiga que resulte destruida completamente; y 2 puntos por cada otra unidad enemiga que resulte destruida completamente. El bando que tenga más puntos gana la batalla.

REGLAS ESPECIALES

Ataque al alba. Se aplica la regla especial de misión combate nocturno durante el primer turno de esta misión.



MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Tirad los dados para determinar las zonas de despliegue.
- Los Eldars despliegan en primer lugar a más de 22cm de la línea central.
- El enemigo despliega después a 22 cm o más de la línea central.
- Las unidades de C.G. enemigas deben desplegarse a 15 cm o menos del centro de su zona de despliegue.
- Los Eldars pueden colocar unidades en reserva. El enemigo sólo puede tener en reserva unidades que no sean de C.G.

ATAQUE POR EL FLANCO

“No hay arte más encantador y variopinto que el arte de la muerte.”

Cuando los Eldars se traban en combate, rara vez atacan de frente a un enemigo. En su lugar, intentarán clavar al enemigo en su posición disparándole a largo alcance, mientras que los elementos móviles del ejército eldar se preparan para lanzar un ataque por el flanco. Los Eldars se trabarán con el enemigo desde una posición defensiva, utilizando el armamento de largo alcance de las plataformas gravitatorias o de los vehículos blindados, como el Prisma para hacer que el enemigo no pueda moverse.

Su propósito no es el de infligir bajas, sino simplemente inmovilizar al enemigo mientras los Falcones, las Serpientes y las motocicletas a reacción eldars giran alrededor del flanco de la línea de batalla enemiga y vuelven a atacarla por uno o los dos flancos.

Los Eldars se asegurarán de que su fuerza encargada de flanquear pueda ponerse a cubierto y desaparecer de la línea de visión del enemigo, por lo que la primera noticia que el enemigo tiene de los Eldars es el terrible ataque.



DESPLIEGUE

Divide el tablero en dos mitades y tirad un dado para determinar qué jugador elige su mitad del tablero. El otro jugador despliega en la mitad opuesta. Los Eldars despliegan en primer lugar, en cualquier punto de su mitad del tablero a 22 cm o más de la línea central. El enemigo despliega después, en cualquier punto de su mitad del tablero a 22 cm o más de la línea central.

OBJETIVOS

Coloca un marcador de objetivo en el punto central de la zona de despliegue de los Eldars, y dos más a 30 cm del centro del borde corto del enemigo (consulta el mapa de despliegue).

RESERVAS

Ambos bandos pueden colocar unidades en reserva.

PRIMER TURNO

El jugador eldar tira 1D6. Con un resultado de 2 o más, los Eldars tienen el primer turno. Con un resultado de 1, el enemigo le roba la iniciativa y va en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

El bando que capture más objetivos es el ganador.

REGLAS ESPECIALES

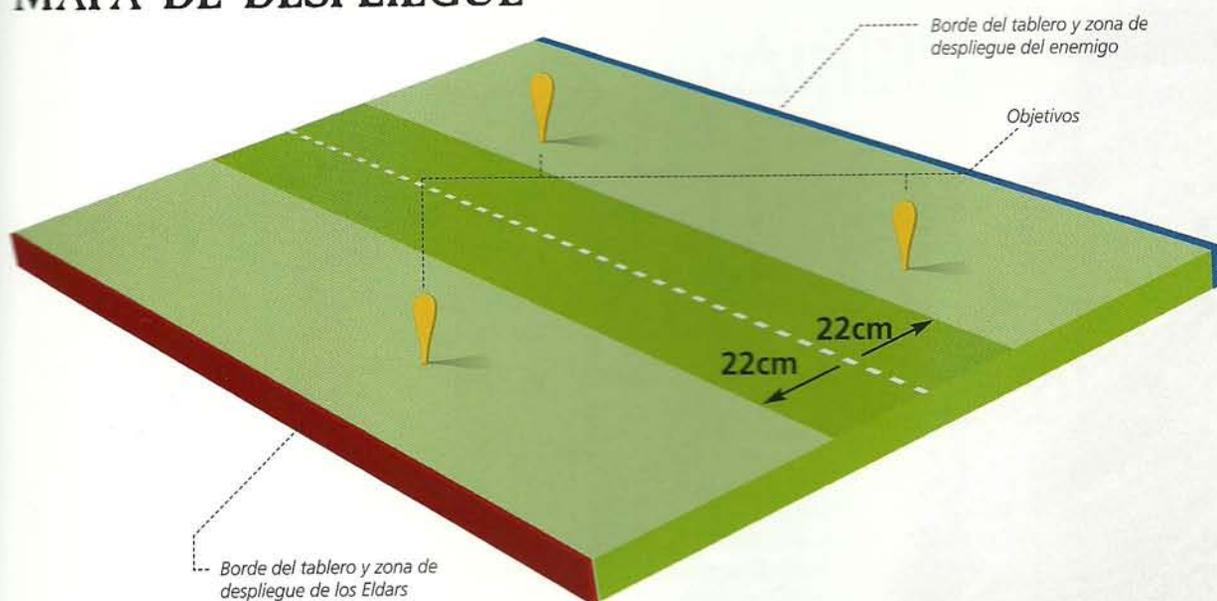
Marcha por el flanco. Cualquier unidad eldar que empiece en reserva puede flanquear, tal y como se describe en las reglas especiales de misión del reglamento de Warhammer 40,000, aunque no tengan la regla especial exploradores o infiltración. Además, el jugador eldar no tiene que realizar tiradas para determinar por qué borde corto del tablero entrarán las unidades que flanquean; siempre entrarán por el borde que el jugador eldar quiera.

Cuando el último Vengador Implacable fue aniquilado, el Autarca ordenó la retirada. Rebanó con su espada curva a un soldado humano que le bloqueaba el paso y fue recompensado con un chorro carmesí que salpicó el casco de su acicalada motocicleta a reacción. La hueste que rodeaba al Autarca retrocedió, mientras disparaba sus shuriken para cubrir su retirada. Por supuesto, se trataba de un engaño planificado meticulosamente, pero les costó caro. Era necesario un sacrificio, se repetía el Autarca. Sin la valiente actuación que llevaron a cabo los guerreros de la senda, su verdadero objetivo nunca se hubiera revelado, pero el comandante eldar seguía diciendo que su especie noble debía sacrificarse, y morir si fuera necesario, para eliminar a los humanos mequetrefes.



Las veloces motocicletas a reacción de los Eldars Saim-hann atacan el flanco de una fuerza de combate orka.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Tirad los dados para determinar las zonas de despliegue.
- Los Eldars despliegan en primer lugar a 22 cm o más de la línea central.
- El enemigo despliega después a 22 cm o más de la línea central.
- Coloca un objetivo en el centro de la zona de despliegue de los Eldars, a 30 cm o más de los bordes cortos del tablero de la mitad del tablero del enemigo.
- Ambos bandos pueden tener unidades en reserva.

DEFENSA MÓVIL

“ Ya te advertimos del precio de tus actos, ahora debes pagar por ellos... con sangre. ”

Los Eldars son un ejército muy móvil pero rara vez tienen las unidades suficientes para lograr aguantar el terreno que capturan, o mantener una línea de batalla con una buena guarnición. De hecho, hacer esto va en contra de la naturaleza de los Eldars. Por el contrario, lo que hacen es utilizar una pantalla protectora de tropas ligeras, como exploradores, bípodes de combate y guardianes, que se encargarán de alertar del acercamiento de fuerzas enemigas.

Esta fina línea de defensa se trabará en combate y reducirá el ataque enemigo, dando tiempo a los Eldars a lanzar sus reservas móviles hacia su línea frontal. Estas reservas consisten en unidades de infantería con vehículos de transporte asignado, reforzados por vehículos eldars blindados, motocicletas a reacción y vipers, listos para moverse sin previo aviso. Antes de saberlo, el enemigo se dará cuenta que la fuerza piquete poco equipada ha recibido refuerzos y él se ha convertido en el cazador cazado.



OBJETIVOS

Coloca 1D3+2 marcadores de objetivo antes de que ningún bando despliegue o realice las tiradas para determinar sus zonas de despliegue. El jugador de los Eldars coloca el primer objetivo, luego lo hace el jugador enemigo, y así sucesivamente hasta que se hayan colocado el número de marcadores necesarios. Los objetivos pueden colocarse en cualquier punto del tablero, pero tienen que estar a 30 cm o más de un borde del tablero o de otro objetivo.

DESPLIEGUE

Divide el tablero en dos mitades y tirad un dado para determinar qué jugador elige su mitad del tablero. El otro jugador despliega en la mitad opuesta. El jugador eldar debe dividir su ejército en dos grupos. Las unidades de infantería, bípodes o criaturas monstruosas deben ir en el primer grupo, a menos que tengan vehículos de transporte asignado. Las unidades que no se coloquen en el primer grupo, lo harán en el segundo grupo del ejército eldar.

Los Eldars despliegan en primer lugar. Pueden colocar todas las unidades del primer grupo de su ejército en cualquier punto de su mitad del tablero. A continuación, el enemigo despliega sus unidades en su mitad del tablero a 45 cm o más de cualquier unidad eldar. Todas las demás unidades se colocan en reserva.

RESERVAS

El enemigo puede colocar unidades en reserva. El jugador eldar no puede colocar unidades de su primer grupo del ejército en reserva. Todas las unidades del segundo grupo deben empezar como reservas.

PRIMER TURNO

El jugador eldar tira 1D6. Con un resultado de 4 o más, los Eldars juegan el primer turno. Con un resultado de 1-3, el enemigo le roba la iniciativa y va en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

El bando que capture más objetivos es el ganador.

REGLAS ESPECIALES

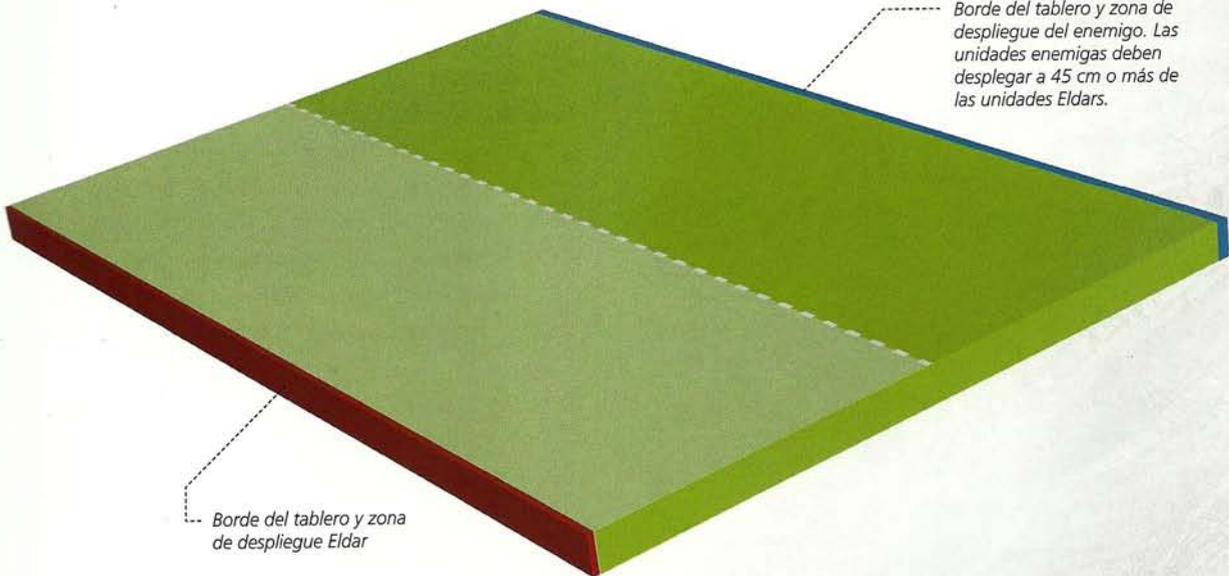
Respuesta rápida. El jugador eldar puede tirar los dados para ver si entran sus reservas en el primer turno. En el primer turno, las unidades eldars que están en reserva llegarán con un 4+; en el turno dos, lo harán con 3+, y así sucesivamente.





Las reservas del mundo astronave Biel-Tan lanzan un contraataque.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Por turnos, empezando por el jugador eldar, se colocan 1D3+2 marcadores de objetivo a 30 cm o más de un borde del tablero o de otro objetivo.
- Tirad los dados para determinar las zonas de despliegue.
- Consulta el apartado despliegue para ver la disposición de las unidades.
- El enemigo puede colocar unidades en reserva.
- Los Eldars pueden colocar algunas unidades en reserva (consulta el apartado despliegue).

GUARDIA IMPERIAL

“Guardias, sois la última línea de defensa contra las hordas alienígenas que amenazan nuestro Imperio. Cada uno de vosotros sois guerreros valientes y formáis parte de una enorme fuerza de combate al servicio de la guerra eterna. Lucharéis en un montón de campos de batalla de miles de mundos diferentes por toda la galaxia. Y, tanto si combatís en nuestros grandes ejércitos haciendo cruzadas, como si servís con la guarnición más pequeña, debéis estar orgullosos de sacrificar vuestras vidas para salvar a la humanidad de todos sus enemigos.”

- Comisario Yarrick

La Guardia Imperial es la organización militar más grande y diversa de toda la galaxia. Constituida por billones de soldados, vehículos blindados, artillería y muchos más elementos mecanizados, la Guardia Imperial es el elemento más poderoso de la fuerza militar del Imperio. Sin embargo, la galaxia es igual de extensa que la Guardia Imperial, por lo que los grandes recursos de la Guardia deben extenderse para intentar proteger al Imperio de sus enemigos.

La Guardia Imperial combate en cientos de miles de campos de batalla. Estos conflictos pueden abarcar desde pequeñas acciones políticas en un planeta de segunda, hasta enormes campañas militares en las que participen decenas de millones de tropas. Es tal la grandeza de esta guerra sin fin, que nadie tiene ni la más remota idea de cuántas tropas se ven envueltas en el combate. Es habitual que el número de bajas y la llegada de nuevos reclutas tengan cifras millonarias a diario.

La Guardia Imperial es algo parecido a un mazo, una enorme arma brutal utilizada para aplastar a los enemigos del Imperio. Este ejército no es una fuerza rápida y decisiva como los Marines Espaciales del Adeptus Astartes. Sin embargo, se utiliza para machacar a un adversario hasta la muerte en campañas sangrientas que pueden durar meses, años, o incluso siglos.

El poder de la Guardia Imperial puede utilizarse para muchas funciones, desde enormes fuerzas blindadas empujadas por regimientos enteros de tanques, hasta enormes incursiones o asedios que envuelvan líneas de trincheras bajo cientos de miles de frentes de batalla. Aunque un guardia imperial no podrá nunca igualar a

un Marine Espacial, existen millones de guardias imperiales por cada Marine Espacial, reforzados con infinidad de tanques y piezas de artillería, y es en la gran cantidad de hombres y material donde reside la verdadera fuerza de la Guardia Imperial.

En combate, la Guardia Imperial utiliza al máximo todos estos puntos fuertes. Rara vez infligen un golpe rápido y mortal, algo de lo que escasean, pero pueden llegar a inundar al enemigo con sus cantidades de soldados. Si esto no funciona, los guardias se atrincheran, construyen enormes líneas de asedio formando trincheras reforzadas con búnkeres y bastiones, e intentan acabar con el enemigo en una campaña interminable.

Los ataques que realiza la Guardia Imperial son meticulosos y bien planeados. Las reservas se colocan tras la línea frontal, y las baterías de artillería enormes lo hacen donde puedan proporcionar más fuego de apoyo. A una señal determinada, una descarga huracanada ataca las líneas enemigas. Después de ésta, los defensores de la fuerza de ataque principal de la Guardia Imperial avanzan e invaden la posición enemiga.

Esta pauta de ataque se repite una y otra vez, mientras que en el resto del frente de batalla el enemigo está sujeto a incursiones y asaltos diarios. Esta guerra constante de desgaste hace que el número de unidades enemigas vaya disminuyendo poco a poco, mientras que siguen llegando muchas más reservas de la Guardia Imperial para seguir luchando y poco les importa las bajas que sufran.

CAMPAÑA DE RAGNAROK

DIARIO DE OPERACIONES DEL XII EJÉRCITO DE LA GUARDIA IMPERIAL

DÍAS

396-524

ACONTECIMIENTOS
IMPORTANTES

[correlación con el Mapa de
operaciones 6c]

A

116ª LEGIÓN DE ACERO
DE ARMAGEDDON

En el día 459, la 116ª Legión lanza un meticuloso ataque para volver a capturar el espaciopuerto de Ragnarok. Aunque inicialmente es todo un éxito, los contraataques del los Lokoz de la Velocidad, liderados por el Kaudillo Girdakka tienen el ataque antes de llegar al objetivo.

B

301º DE LA GUARDIA DE
HIERRO DE MORDIA

Aunque ha sido reducido seriamente en un combate, el 301º es capaz de sobrevivir a los ataques menores de los Orkos, gracias, en parte, a las resistentes posiciones fortificadas que ocupa.

C

5º REGIMIENTO DE
ASEDIO DE VRAX

Llega a la línea de combate el día 399. Después de resistir continuos ataques orkos, el regimiento es relevado por el 6º Regimiento de Asedio de Vrax en el 501er día, después de haber sufrido más de un 93% de bajas.



ASALTO PLANIFICADO

“ No atacéis hasta que estéis listos para aplastar completamente al enemigo; entonces, atacad sin piedad...”

La Guardia Imperial es una fuerza enorme, pero poco manejable. Por eso, se prepara cuidadosamente para lanzar un ataque eficaz. Los oficiales de los regimientos y de los búnkeres centrales del ejército planifican meticulosamente la mayoría de los ataques.

Siempre que sea posible, las tropas atacantes se colocarán sigilosamente en posición, para que el enemigo no tenga la menor idea del inminente ataque. Más atrás de la línea frontal, se colocarán enormes baterías de artillería, a la vez que las formaciones de apoyo compuestas por vehículos blindados se colocarán en posición. Además, todos los suministros necesarios para el ataque se apilarán en enormes depósitos. Cuando llegue la hora señalada, esta enorme fuerza se lanzará hacia el adversario en un huracán de destrucción. Pocos adversarios resisten un golpe así.

DESPLIEGUE

Divide el tablero en dos mitades y tirad un dado para determinar qué jugador elige su mitad del tablero. El otro jugador despliega en la mitad opuesta. El enemigo despliega en primer lugar, en cualquier punto de su mitad del tablero. La Guardia Imperial despliega después, en cualquier punto de su mitad del tablero y a más de 45 cm de una unidad enemiga.

OBJETIVOS

Coloca un marcador de objetivo en el centro del tablero, y un segundo marcador de objetivo en el centro de la zona de despliegue del enemigo, como se muestra en el mapa de despliegue. Después de que ambos ejércitos hayan desplegado, el jugador de la Guardia Imperial debe colocar un tercer objetivo en cualquier punto de la zona de despliegue del enemigo, a 30 cm o más de otro objetivo.

RESERVAS

Ningún bando puede tener unidades en reserva.

PRIMER TURNO

El jugador de la Guardia Imperial tira 1D6. Con un resultado de 2-6, obtiene el primer turno; con un resultado de 1, el adversario consigue la iniciativa y va en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya capturado más objetivos gana la batalla.

REGLAS ESPECIALES

Disparos desviados. El asalto forma parte de una enorme ofensiva, y la artillería de ambos bandos satura el campo de batalla de explosiones violentas. Para reflejarlo, los jugadores reciben tres “marcadores de disparo” representados con un trozo de papel cuadrado de 1,5 cm². Hemos incluido unos marcadores en la siguiente página para que los copies y los uses en tus batallas.

El jugador de la Guardia Imperial recibe dos de estos marcadores, y el jugador enemigo recibe el tercero. Durante sus respectivas fases de disparo, cada jugador puede elegir “disparar” su marcador de disparo. Para ello, cogerá el trozo de papel y lo aguantará en cualquier punto a unos 90 cm de la superficie del tablero. A continuación, soltará el marcador para que caiga sobre el tablero. El lugar donde caiga el marcador se verá impactado por un proyectil desviado, que explota con el siguiente perfil:

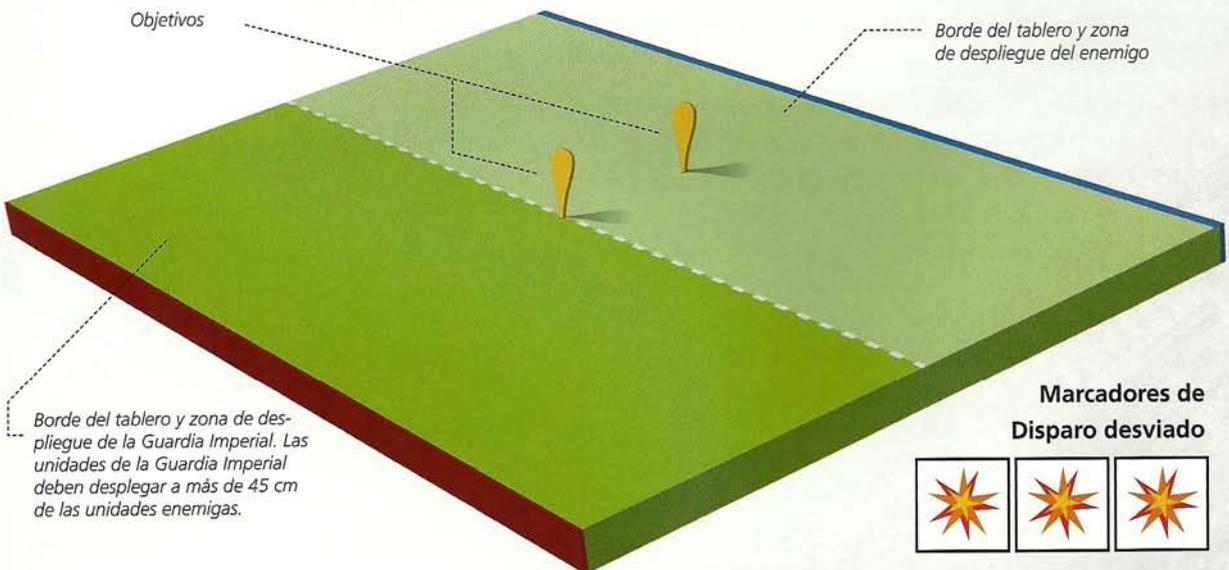
Disparo desviado: F8, FP3, plantilla de área grande, barrera de artillería.

Si el marcador cae fuera del tablero, el disparo se pierde completamente. No hace falta decir que soplar o mover el trozo de papel mientras cae va en contra de las reglas. El jugador de la Guardia Imperial puede hacer caer sus marcadores a la vez o por separado, como prefiera.



Las tropas de Cadia marchan decididamente hacia el frente de batalla como parte de un ataque meticulosamente planificado.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Tirad los dados para determinar las zonas de despliegue.
- El enemigo despliega en primer lugar.
- Después despliega la Guardia Imperial, a más de 45 cm de cualquier unidad enemiga.

- Coloca un objetivo en el centro del tablero y otro en el centro de la zona de despliegue del enemigo.
- Después del despliegue, el jugador de la Guardia Imperial coloca un tercer objetivo en la zona de despliegue del enemigo, a 30 cm o más de otro objetivo.
- Ningún bando puede tener unidades en reserva.



GUERRA DE DESGASTE

“ Identifica al objetivo. Concentra en él todo tu fuego, en nadie más. Cuando lo destruyas, elige a otro. ¡Sólo así conseguirás la victoria! ”

Luchar contra la Guardia Imperial es tomar parte en una guerra de desgaste interminable. Este ejército a penas tiene límite de reservas, y las utilizará para desgastar al enemigo poco a poco hasta que sólo queden ellos. Esto significa que los guardias imperiales utilizados para esta estrategia son numerosos. El enemigo estará sujeto a abrumadoras y continuas descargas de fuego por parte de la artillería de la Guardia Imperial y las naves espaciales de la Flota imperial.

El continuo número de bajas de estas descargas se agravará con las incursiones y asaltos constantes de la tropas de la línea frontal del ejército de la Guardia Imperial. Si el enemigo responde de manera agresiva a una de estas incursiones, el alto mando de la Guardia Imperial llamará al combate a más tropas para tener el número máximo de efectivos. Esta estrategia costará las vidas de infinidad de guardias imperiales, pero es algo que no les importa si con ello consiguen la victoria final para el Imperio.

OBJETIVOS

El objetivo de cada bando es destruir al enemigo.

DESPLIEGUE

Divide el tablero en dos mitades y tirad un dado para determinar qué jugador elige su mitad del tablero. El otro jugador despliega en la mitad opuesta. El enemigo despliega en primer lugar, en cualquier punto de su mitad del tablero. La Guardia Imperial despliega después, en cualquier punto de su mitad del tablero.

RESERVAS

Ningún bando puede tener unidades de tropa de línea en reserva. Puede colocarse en reserva cualquier unidad que no sea tropa de línea.

PRIMER TURNO

El jugador de la Guardia Imperial tira 1D6. Con un resultado de 2-6, juega en el primer turno; con un resultado de 1, el adversario consigue la iniciativa y va en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.



CONDICIONES DE VICTORIA

Cada jugador añade el valor en puntos de todas las unidades enemigas que han resultado destruidas. El jugador con más puntos gana.

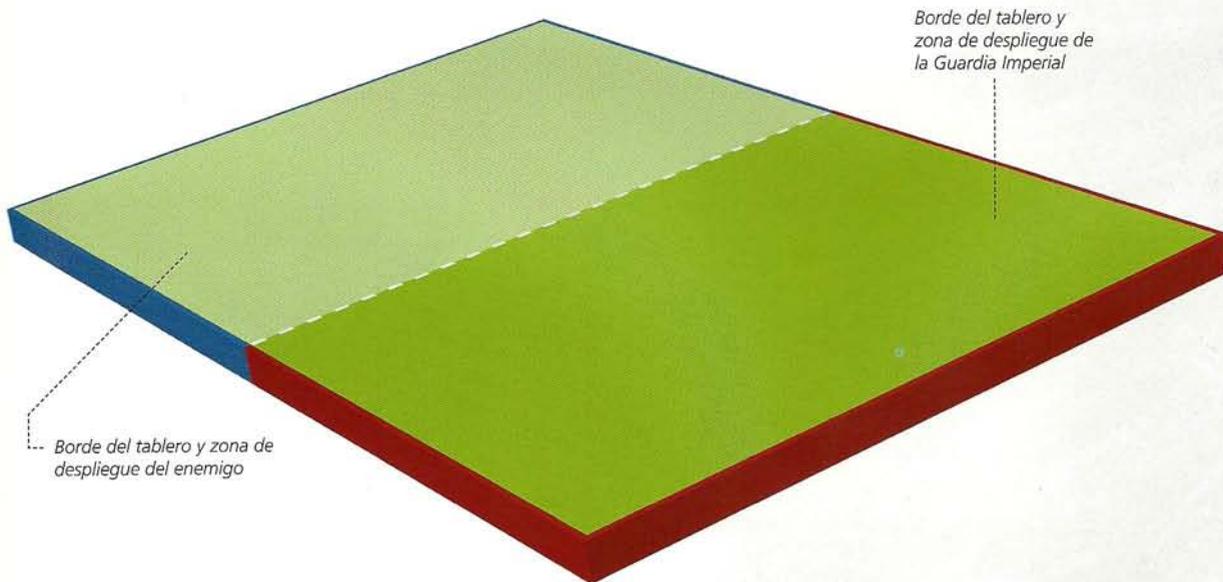
REGLAS ESPECIALES

Reservas ilimitadas. Los dos bandos tienen reservas ilimitadas de las unidades de tropas de línea que quieren desplegar en el combate. Si una unidad de tropa de línea resulta destruida completamente, vuelve a tener sus efectivos originales y se coloca en reserva. Las unidades de reemplazo no pueden tener vehículos de transporte asignado, aunque los tuviera la unidad original.

Se considera que las unidades de reemplazo tienen el mismo valor en puntos que la unidad original a efectos de determinar quién gana la partida. Así que, si una unidad resultó destruida, sustituida, y destruida de nuevo, el jugador enemigo tendría un total de puntos igual al doble del valor en puntos de la unidad original.

Las unidades de reemplazo pueden entrar por cualquier borde del tablero de su zona de despliegue, directamente hacia la línea divisoria si el jugador que las controla lo desea. Ten en cuenta que las unidades que normalmente realizan un despliegue rápido o flanquean no pueden utilizar estas habilidades si vuelven a entrar como unidades de reemplazo.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Tirad el dado para determinar las zonas de despliegue.
- El enemigo despliega en primer lugar.
- La Guardia Imperial despliega en segundo lugar.
- Cualquier unidad que no sea tropa de línea puede colocarse en reserva.

GUERRA EN LAS TRINCHERAS

“Un comandante prudente sabe cuándo seguir adelante para conseguir una victoria rápida, y cuándo detenerse y atrincherarse para obtener la victoria a más largo plazo”

Podemos referirnos a la Guardia Imperial como el mazo del Imperio, pero a veces, se enfrentan a un adversario demasiado resistente para derrotarlo de un único golpe. Cuando esto ocurre, la campaña puede llegar a un punto muerto, en el que ningún bando es capaz de abrirse camino para conseguir una victoria decisiva.

Las tropas que se encargan de esto no esperan tomar parte en guerras en las que hay que maniobrar mucho. Por eso, su función es la de no ceder terreno contra el ataque enemigo, para que las formaciones móviles y las que están en reserva tengan el tiempo necesario para lanzar un contraataque devastador.

OBJETIVOS

Coloca 1D3+2 marcadores de objetivo antes de que ningún bando despliegue o realice las tiradas para determinar sus zonas de despliegue. El jugador de la Guardia Imperial coloca el primer objetivo, luego lo hace el jugador enemigo, y así sucesivamente hasta que se hayan colocado el número de marcadores necesarios. Los objetivos pueden colocarse en cualquier punto del tablero, pero tienen que estar a 30 cm o más de un borde del tablero o de otro objetivo.

DESPLIEGUE

Divide el tablero en dos mitades y tirad un dado para determinar qué jugador elige su mitad del tablero. El otro jugador despliega en la mitad opuesta.

El enemigo despliega en primer lugar, en cualquier punto de su mitad del tablero a 30 cm o más de la línea central. La Guardia Imperial despliega después, en cualquier punto de su mitad del tablero a 30 cm o más de la línea central. Los bandos sólo pueden desplegar en el tablero de juego unidades de tropas de línea y de apoyo pesado. Además, las unidades de vehículos o las unidades con vehículos de transporte asignado no pueden desplegarse.

RESERVAS

Ambos bandos pueden colocar unidades en reserva. Las unidades de C.G., elite, ataque rápido y cualquier unidad con un vehículo de transporte asignado debe empezar en las reservas.

PRIMER TURNO

El jugador de la Guardia Imperial tira 1D6. Con un resultado de 2-6, juega en el primer turno; con un resultado de 1, el adversario consigue la iniciativa y va en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

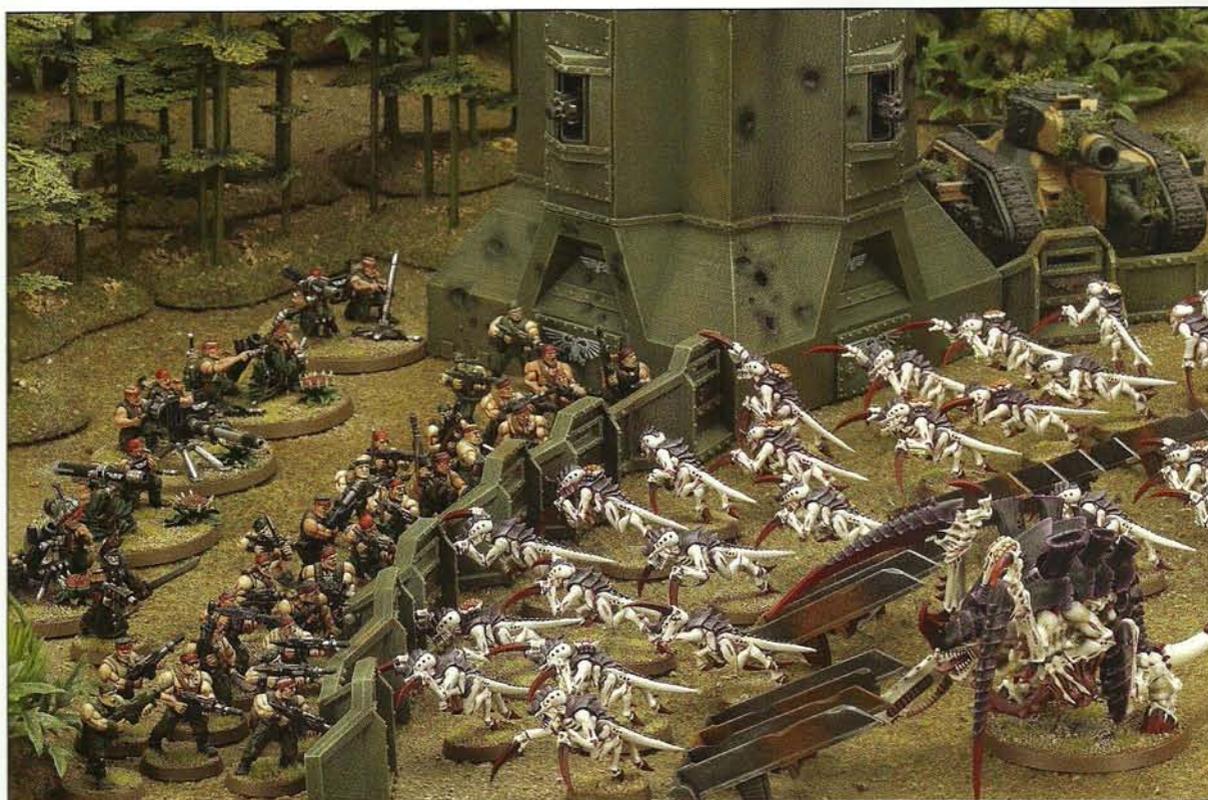
Al final de la partida, el jugador que haya capturado más marcadores de objetivo gana la batalla.

REGLAS ESPECIALES

A las trincheras. Las unidades que empiecen en una zona de terreno abierto, se considerará que ocupan posiciones defensivas preparadas. Siempre que no muevan, se considera que están en una zona de terreno que les proporciona una tirada de salvación por cobertura de 4+. En cuanto la unidad mueva, este beneficio se pierde para el resto de la batalla, aunque hayan vuelto a las posiciones originales.

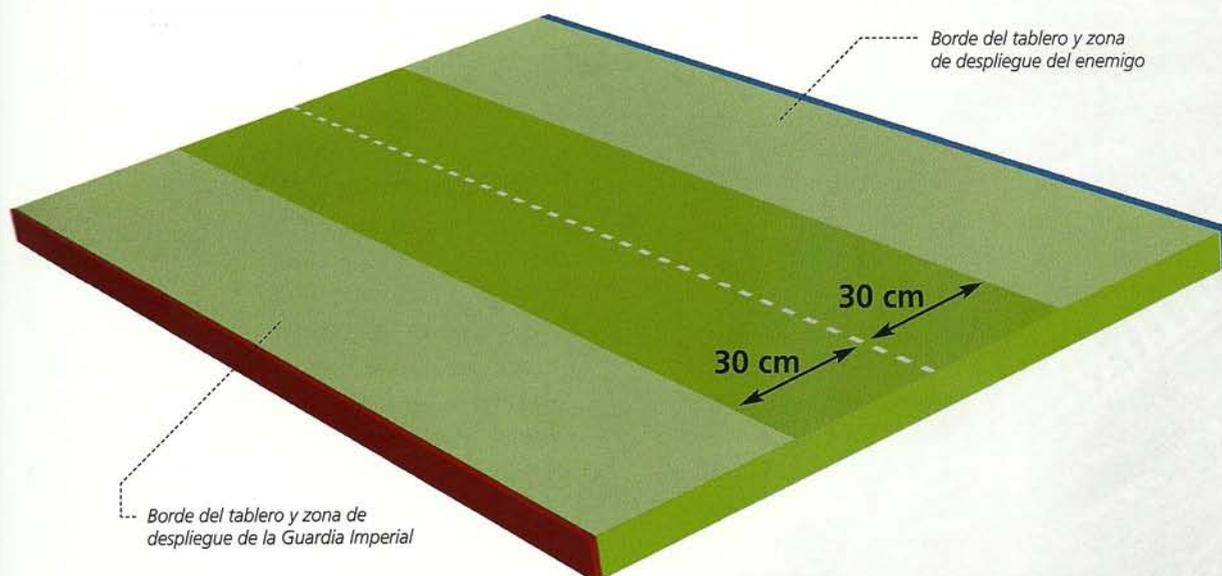
Obstáculos. Cada jugador puede colocar hasta 1D6 obstáculos en su zona de despliegue. Cada obstáculo debe tener una longitud de 15 cm y puede estar hecho de alambre o de trampas antitanque. El alambre se considera terreno difícil y peligroso para todas las unidades que no sean vehículos. Los vehículos pueden pasar por encima del alambre sin ningún tipo de penalización. Las trampas antitanque son terreno impenetrable para todos los vehículos excepto los gravíticos. No afectan al movimiento de las unidades que no son vehículos, pero proporcionan una tirada de salvación por cobertura de 5+.

Los obstáculos pueden representarse con tiras de papel, ¡pero los elementos de escenografía de la gama de escenografía Citadel son mucho más interesantes!



Las tropas de jungla de Catachán defienden un campamento base de un feroz asalto tiránido.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Por turnos, empezando por el jugador de la Guardia Imperial, se colocarán 1D3+2 marcadores de objetivo a 30 cm o más de un borde del tablero o de otro objetivo.
- Tirad para determinar las zonas de despliegue.
- El enemigo despliega en primer lugar, a 30 cm o más de la línea central.
- La Guardia Imperial despliega después, a 30 cm o más de la línea central.
- Ambos bandos pueden colocar unidades en reserva.
- Las unidades de C.G., elite y apoyo rápido y cualquier unidad con transporte asignado deben empezar en reserva.

NECRONES

“Que el hombre está siendo acosado desde todas partes por traidores, mutantes y demonios resulta evidente. Pero, en verdad, ninguno de estos demonios significará nuestra ruina. Cuando llegue el final no será de la mano de un ser mortal de este reino o de otro: la muerte llegará de la mano de los Ancestrales, aquellos que determinaron nuestro destino miles de años antes de que nosotros pusiésemos el pie en el sagrado suelo de Terra y escudriñásemos la noche estrellada.”

Los Necrones son una raza antigua cuyos orígenes se remontan a millones de años antes del nacimiento de la humanidad. De hecho, hay quien dice que existen evidencias de que los Necrones pusieron su granito de arena en la creación de la raza humana, por razones demasiado horribles para contemplar. Si tenemos que creer a estos herejes eruditos, nuestra raza es sólo un ganado, criado con un único objetivo: saciar el hambre inagotable de los C'tan, los gobernadores crueles de la raza necrona.

No hace mucho, los Necrones han empezado a despertar de su estado latente que había durado milenios y a devorar a la humanidad y a otras razas vivas de la galaxia. Hasta entonces, nuestro único contacto con estos antiguos seres tuvo lugar cuando se descubrieron pruebas de su civilización perdida hacía tiempo. Estos increíbles artefactos milenarios aludían a una raza poderosa que gobernó la galaxia mucho antes de que nacieran sus actuales habitantes. Lo más terrible de estos artefactos son los mundos necrópolis que se han descubierto por toda la galaxia. Hasta hace poco, se pensaba que estas estructuras no eran más que edificios abandonados de una raza muerta hacía tiempo, pero ahora se sabe que en su interior habitan criaturas inmortales que esperaban el momento de atacar. Infinidad de equipos de exploración imperiales han perecido cuando investigaban estos mundos necrópolis e, irónicamente, sus investigaciones no han hecho más que despertar lo que puede ser la mayor amenaza que ha conocido la galaxia.

La mayoría de batallas contra los Necrones se han provocado cuando exploradores incautos han perturbado el sueño de los Necrones en sus necrópolis y los han despertado de su largo letargo. Los Necrones atacan con una precisión y una velocidad terribles, pillando al enemigo por sorpresa. Los Necrones arremeten contra

su presa desde todos los ángulos, para así acorralarlo y evitar que salga con vida para contarlo. Es tal la implacable eficacia de los Necrones que siempre consiguen su objetivo, sin dejar rastro o víctimas como prueba de su presencia.

Sin embargo, hace poco, los Necrones han empezado a realizar ataques lejos de sus mundos necrópolis. La galaxia ha empezado a ser testigo del paso de una nave espacial necrona, de la que han descendido ejércitos enormes de Necrones para invadir algunos planetas y capturar a las criaturas que habitaban en ellos. Se desconocen las razones exactas de estas incursiones, pero parece que los C'tan se alimentan de la energía viviente de criaturas mortales, y no dudan en atacar a los seres menores.

El primer aviso de un ataque es la aparición de una flota necrona en la órbita del planeta. Cualquier defensa planetaria se inunda rápidamente de flotas espaciales necronas, y guerreros y otras tropas empiezan a materializarse en la superficie del planeta. Cuando cunde el pánico, los Necrones determinan la localización de instalaciones vitales y centros de población. Poco les importa la cantidad de bajas que dejan a su paso y aún menos trabarse en combate con el enemigo en una batalla convencional. Parece que su único objetivo es reconocer y examinar el planeta tanto como sea posible antes de liberar su ataque principal.

Después de su exploración, los Necrones lanzan su ataque. Su intención no es conquistar el planeta, sino acorralar y capturar grandes grupos de habitantes. Las unidades militares que defienden a la población son aniquiladas brutal y eficazmente. Cuando ya no quedan enemigos en pie, los Necrones recogen su siniestra cosecha antes de desvanecerse otra vez más por las profundidades oscuras de la galaxia.

**INFORME DE LA EXPEDICIÓN A SANTOS 9. REGISTRADO EN 993.M41
SANTOS 9 EN CUARENTENA, POR ORDEN INQUISITORIAL, 994.M41
DIARIO DE UN INCIDENTE RELEVANTE**

89.986.M41: CAMPAMENTO BASE ESTABLECIDO EN UN PLANETA DESÉRTICO QUE HEMOS DESCUBIERTO, AL QUE HEMOS LLAMADO SANTOS 9. LOS AUGURIOS ORBITALES INDICAN QUE HAY YACIMIENTOS DE MINERALES MUY VALIOSOS.

120.986.M41: EL EQUIPO DE RECONOCIMIENTO DESCUBRE LAS RUINAS DE UN KRUZERO ORKO QUE FUE ABANDONADO HACE SIGLOS, DESPUÉS DE UNA LARGA BATALLA DESTRUCTIVA. NO HAY NINGÚN RASTRO DE LOS ORKOS QUE LLEGARON EN ESA NAVE, PERO ESTAMOS EN GUARDIA.

123.986.M41: LOS DRONES DE RECONOCIMIENTO DE LA ÓRBITA BAJA LOCALIZAN UNAS ESTRUCTURAS ANTIGUAS A UNOS CIENTO QUILOMETROS AL NORESTE DEL CAMPAMENTO BASE. UNA DE ELLAS PARECE SER UN GRUPO DE PIEDRAS DISPUESTAS DE MANERA CIRCULAR; LA OTRA, UN GRUPO DE EDIFICIOS ANTIGUOS CON FORMA PIRAMIDAL.

129.986.M41: SE ESTABLECE UN CAMPAMENTO TEMPORAL CERCA DE ESTAS RUINAS. LOS EQUIPOS DE RECONOCIMIENTO EMPIEZAN A INVESTIGARLAS.

138.986.M41: LAS PRIMERAS INVESTIGACIONES APUNTAN QUE LAS RUINAS SON EXTRAORDINARIAMENTE ANTIGUAS, PARECEN REMONTARSE A CIENTOS DE MILENIOS ANTERIORES A LA EXISTENCIA DEL HOMBRE. EL EQUIPO DE RECONOCIMIENTO SIGUE INVESTIGANDO LAS EXTRAÑAS MARCAS Y HIEROGLIFOS QUE APARECEN EN LAS PIEDRAS, MIENTRAS QUE EL EQUIPO DE RECONOCIMIENTO BETA INTENTA ENTRAR EN LOS EDIFICIOS ANTIGUOS.

140.986.M41: EL EQUIPO DE RECONOCIMIENTO BETA INFORMA DE LA LOCALIZACIÓN DE UNA ENTRADA QUE HA SIDO AGRIETADA. LOS DRONES DE RECONOCIMIENTO ENTRAN EN LA ESTRUCTURA.

141.986.M41: SE PIERDE EL CONTACTO CON EL EQUIPO DE RECONOCIMIENTO BETA.

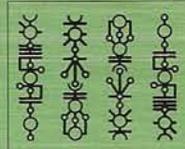
142.986.M41: SE PIERDE EL CONTACTO CON EL EQUIPO DE RECONOCIMIENTO ALPHA. LA EXPEDICIÓN ESTÁ EN ALERTA MÁXIMA.

143.986.M41: SE RECIBEN TRANSMISIONES CONFUSAS DEL CAMPAMENTO TEMPORAL INFORMANDO DEL ATAQUE DE CRIATURAS ALIENÍGENAS MONSTRUOSAS. POCO DESPUÉS, SE PIERDE EL CONTACTO. EL CAMPAMENTO BASE ESTÁ EN GUARDIA LAS 24 HORAS, Y SE SOLICITA LA SALIDA INMEDIATA.

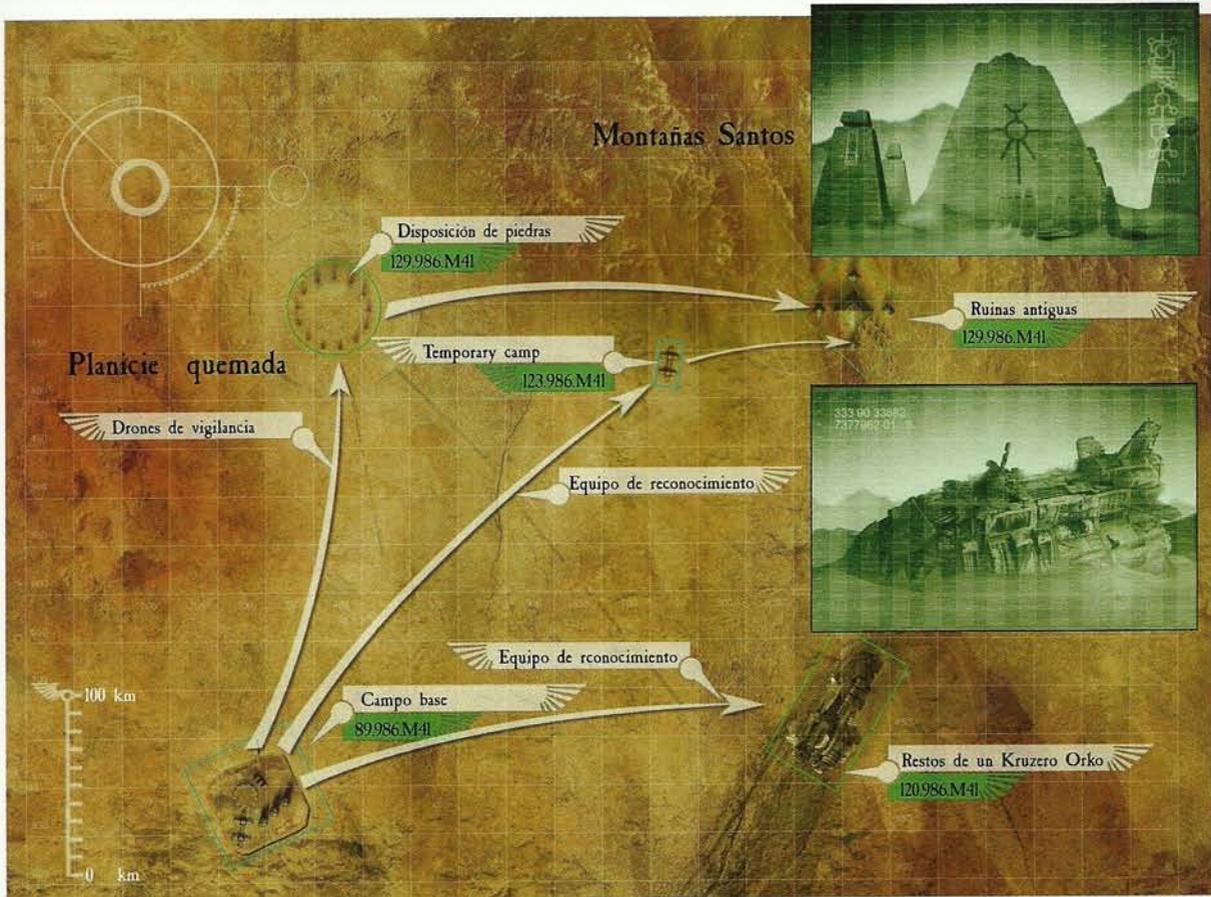
145.986.M41: NOS ATACAN. APARECEN DE GOLPE SALEN DE DEBAJO DE LA ARENA; SE TRATA DE UNA FUSIÓN MONSTRUOSA DE MUERTE Y METAL. CABI TODOS LOS NUESTROS ESTÁN MUERTOS. EMPERADOR, SÁLVENOS, NOS ATACAN DE NUEVO...



XC-49.110
PO.6673.0032



+++ FIN DEL DIÁRIO+++



EMBOSCADA

“Era tan silencioso como el vacío, y mirarlo de frente era conocer el significado de terror”

La mayoría de ataques necrones son emboscadas tendidas sobre equipos de investigación incautos o exploradores que se acercan demasiado a una necrópolis. Se desconoce qué provoca tales ataques; unas veces, se les tiende una emboscada a los intrusos en cuanto se acercan a la necrópolis, y otras, pueden pasar días, semanas, incluso años, antes de ser atacados.

Sea lo que sea lo que provoca la emboscada, el resultado siempre es el mismo. Cuando los intrusos marchan hacia la necrópolis, un enemigo terrorífico que aparece de la nada los atacará rápidamente desde todos los ángulos. Cuando el pánico y la confusión invaden al adversario, los Necrones lucharán en un silencio mortífero, y aniquilarán a todo aquel que intente escapar, mientras aprietan más fuerte las cuerdas sobre los supervivientes. Finalmente, el silencio irrumpirá el campo de batalla, y no quedará señal ni de los intrusos, ni de las inhumanas criaturas.

OBJETIVOS

El objetivo de esta misión es causar al enemigo el mayor daño posible (consulta las Condiciones de victoria más adelante).

DESPLIEGUE

Todas las unidades enemigas deben desplegar todas sus miniaturas a 15 cm o menos de la línea central del tablero y a 30 cm o más de los dos bordes cortos del tablero. Una vez finalizado el despliegue, tienes que tener una columna de unidades expandidas a través del tablero. Si, por cualquier razón, es imposible desplegar una unidad enemiga, debe dejarse en reserva, y entrará al juego por uno de los dos bordes cortos del tablero. A continuación, el jugador de los Necrones despliega su ejército en cualquier punto del tablero, a más de 30 cm de la línea central del tablero. El jugador necrón puede dividir sus unidades entre sus dos zonas de despliegue.

RESERVAS

Los Necrones puede colocar cualquier número de unidades en reserva. Las unidades de Necrones que se colo-

quen en reserva pueden entrar por cualquiera de los dos bordes largos del tablero. Las unidades enemigas no pueden colocarse en reserva voluntariamente (ver a continuación).

PRIMER TURNO

Tira 1D6. Con un resultado de 4-6, los Necrones jugarán en el primer turno. Con un resultado de 1-3, el enemigo consigue robarle la iniciativa y van en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.



CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, cada jugador obtiene 1 punto por cada unidad enemiga destruida completamente. El jugador con el mayor número de puntos gana.

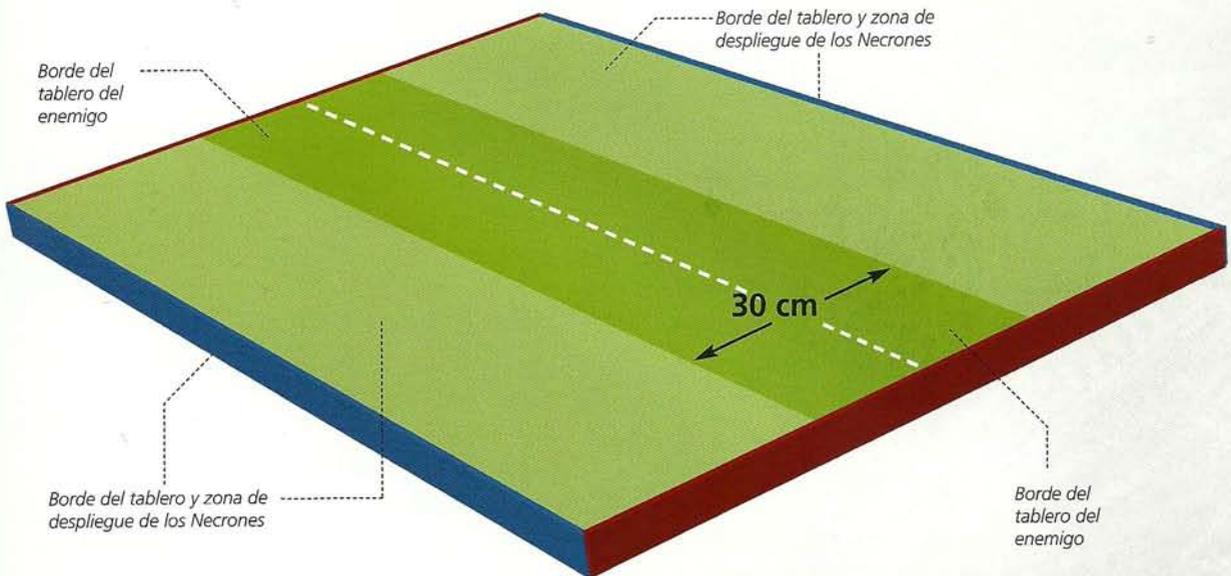
REGLAS ESPECIALES

Hacia las colinas. Las unidades enemigas pueden salir fuera del tablero por uno de los bordes cortos del tablero. Las unidades que, voluntariamente, abandonen de esta manera el tablero, no pueden volver, pero no se consideran destruidas a efectos de los puntos de victoria.



Los guerreros Necrones, que parecen surgir de la nada, tienden una emboscada a los cadianos.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- El enemigo despliega en primer lugar a 30 cm o menos de la línea central y a más de 30 cm de un borde del tablero.
- Los Necrones despliegan en segundo lugar a más de 30 cm de la línea central.
- Los Necrones pueden colocar unidades en reserva.
- El enemigo sólo puede colocar unidades en reserva si no puede desplegarlas en el tablero.

RECONOCIMIENTO CONTUNDENTE

“ Al principio intentarán cosecharnos, ya que estarán hambrientos tras su largo letargo...”

Hace poco, flotas de naves espaciales necronas han vuelto a inundar la galaxia. Estas naves aparecerán de repente en la órbita, por encima de un planeta habitado, y se dispondrán inmediatamente a destruir cualquier defensa orbital. Las fuerzas de tierra necronas empezarán a materializarse por todo el planeta, cogiendo a los defensores por sorpresa y poniendo a la población civil a un estado de pánico total. El objetivo de estas incursiones es determinar dónde se encuentran la tropa principal y los centros de población del planeta, para poder preparar la cosecha de los habitantes del planeta que tendrá lugar a continuación.

Las fuerzas necronas desplegarán rápidamente y se dedicarán a explorar las concentraciones de tropas enemigas para determinar su fuerza y disposición. Los Necrones atacarán decididamente, obligando a sus adversarios (a menudo desconcertados) a movilizar todas sus reservas y revelar todas sus defensas. Cuando los Necrones lo tienen todo decidido, se irán del campo de batalla para preparar el siguiente asalto.

OBJETIVOS

Despliega 1D3+2 marcadores de objetivo antes de que ningún bando despliegue y antes de realizar ninguna tirada. El jugador necrón coloca el primer objetivo, a continuación lo hará el adversario, y así sucesivamente hasta que se hayan colocado el número de marcadores requeridos. Los objetivos pueden colocarse en cualquier punto del tablero a más de 30 cm de un borde del tablero o de otro objetivo.

DESPLIEGUE

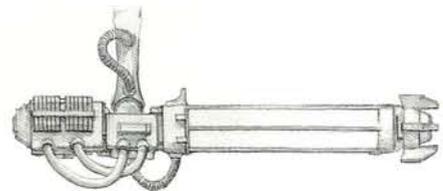
El enemigo despliega en primer lugar, pero antes de hacerlo, el jugador necrón debe anotar en un papel y sin que el adversario le vea, por qué borde del tablero entrarán sus unidades. Luego, el enemigo despliega sus unidades en cualquier punto del tablero a más de 30 cm de un borde del tablero. Las unidades necronas entrarán por el borde del tablero preelegido en el primer turno del jugador necrón y retrocederán hacia este borde.

RESERVAS

El jugador de los Necrones puede colocar unidades en reserva. Estas reservas entran por el borde del tablero elegido. El enemigo no puede colocar unidades en reserva.

PRIMER TURNO

Los Necrones tienen el primer turno. Cualquiera de sus unidades puede mover hacia el borde del tablero elegido en el primer turno. Cualquier unidad de Necrones que no entre en el primer turno se colocan en reserva.



DURACIÓN DE LA PARTIDA

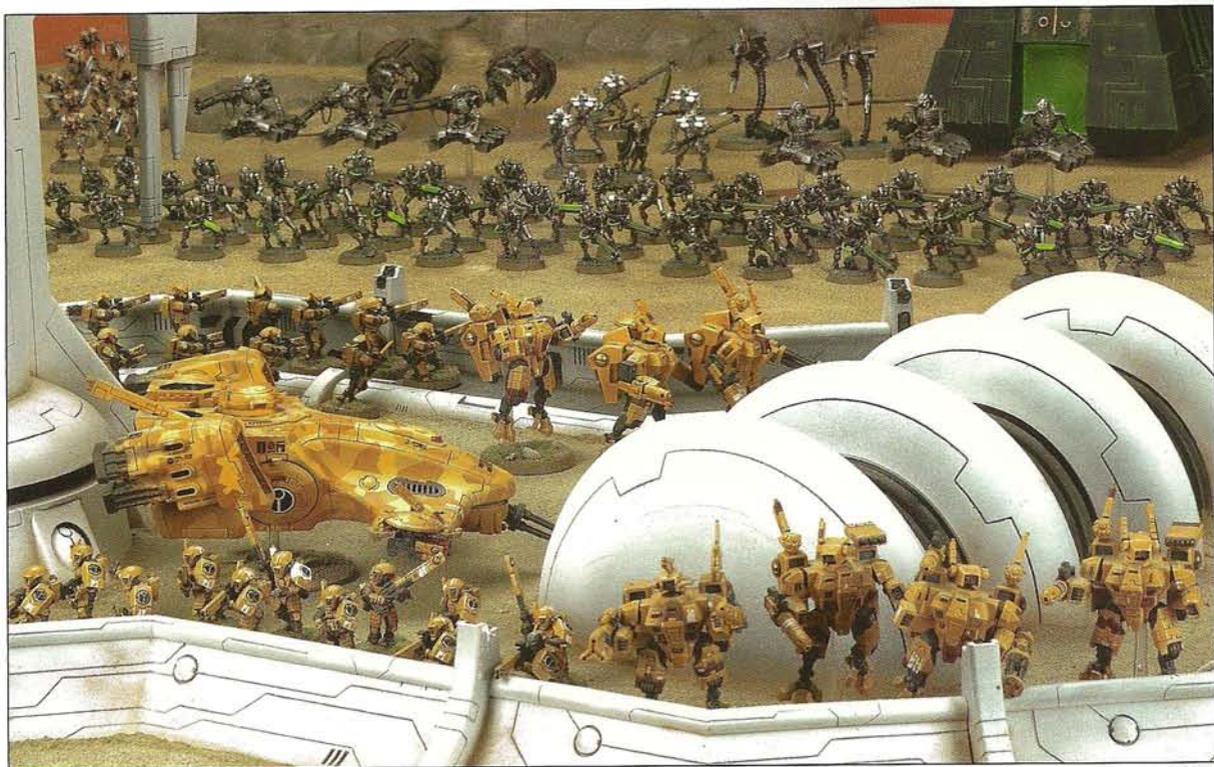
El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya capturado más objetivos gana la batalla.

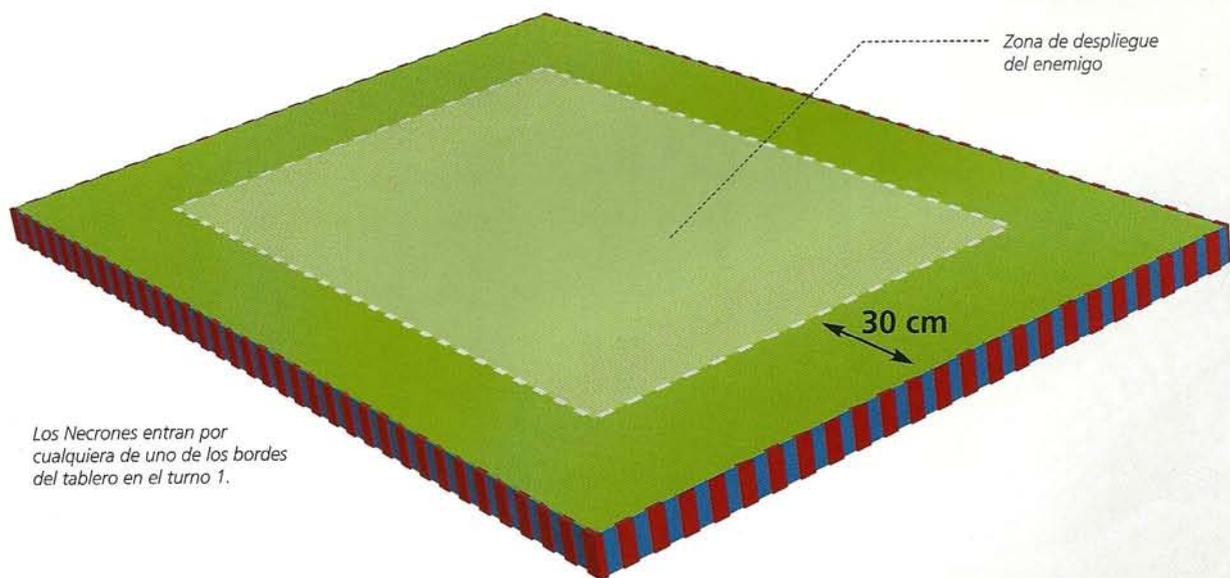
REGLAS ESPECIALES

Niebla en la batalla. Al inicio de la batalla, el enemigo no sabe que va a ser atacado, y los Necrones no están seguros de las posiciones enemigas. Esto se representa en las reglas de despliegue de esta misión. Además, en el primer turno del juego, las unidades sólo pueden disparar o asaltar si superan un chequeo de liderazgo. Si no lo superan, la unidad no puede disparar o asaltar en ese turno. Las unidades que fallen el chequeo, además de no disparar, tampoco podrán correr (buen intento...).



El asentamiento Tau cae sorprendido ante el fuego cruzado necrón.

MAPA DE DESPLIEGUE



Los Necrones entran por cualquiera de uno de los bordes del tablero en el turno 1.

Resumen de la disposición del tablero

- Por turnos, empezando con los Necrones, colocad 1D3+2 marcadores de objetivos a 30 cm o más de un borde del tablero o de otro objetivo.
- El jugador necrón escribe por dónde entran sus miniaturas.
- El enemigo despliega a más de 30 cm de un borde del tablero.
- Las unidades de los Necrones entran en el primer turno por el borde elegido.
- Los Necrones pueden colocar unidades en reserva.
- El enemigo no puede colocar unidades en reserva.

AVANCE IMPLACABLE

“Cualquier esperanza, sueño o promesa de salvación se convierte en polvo.”

Cuando los Necrones han determinado la extensión de las defensas de un planeta, lanzarán su ataque principal. Este ataque es frío y calculador y su fin es el de cosechar tantas criaturas vivas como sea posible. Por eso, siempre que sea posible, los Necrones atacarán allí donde hayan pocas, o no hayan, unidades militares para defender a la población civil; cualquier resistencia será destruida, y los habitantes desprotegidos del planeta simplemente desaparecerán, y no se volverá a saber de ellos.

Cuando esta táctica no sea posible, los Necrones atacarán directamente a los defensores, se materializarán frente a las posiciones enemigas y avanzarán implacablemente hacia el adversario. Su objetivo es aplastar cualquier resistencia, haciendo añicos a los defensores para que no puedan proteger a la población del planeta. La única esperanza que tienen los defensores es luchar fuego con fuego, lanzándose hacia los Necrones en un intento de aniquilar a los invasores. Ningún bando tendrá una segunda oportunidad, tampoco podrán reagruparse para luchar de nuevo. El resultado de la batalla determinará el destino del planeta.

OBJETIVOS

Divide el tablero en tres partes iguales y coloca un marcador de objetivo en el punto central de cada una de ellas.

DESPLIEGUE

Divide el tablero en tres partes iguales, como se muestra en el mapa de despliegue, y tirad un dado para ver qué jugador elige la zona de despliegue de los Necrones. El jugador necrón despliega en primer lugar, en cualquier punto de su zona de despliegue. El enemigo despliega después, en cualquier punto de su zona de despliegue. El tercio central del tablero debe separar a los dos ejércitos.

RESERVAS

Ambos bandos pueden colocar unidades en reserva.

PRIMER TURNO

Tira 1D6. Con un resultado de 2 o más, el jugador necrón tiene el primer turno. Con un resultado de 1, el jugador enemigo tiene la iniciativa y va en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya capturado más objetivos gana la batalla.

REGLAS ESPECIALES

Testarudos. Las unidades de ambos bandos que no tienen coraje tendrán la regla especial universal testarudos en esta misión.

Objetivo consolidado. Si algún jugador tiene una miniatura de una unidad de tropas de línea a 8 cm o menos de un objetivo que aún no se ha capturado al final de su turno, se considerará un objetivo consolidado. Un objetivo consolidado cuenta como objetivo controlado aunque la miniatura que lo haya consolidado se mueva. La única manera de que el objetivo cambie de manos es que una unidad enemiga que puntúe lo consolide, tal como se describe anteriormente.

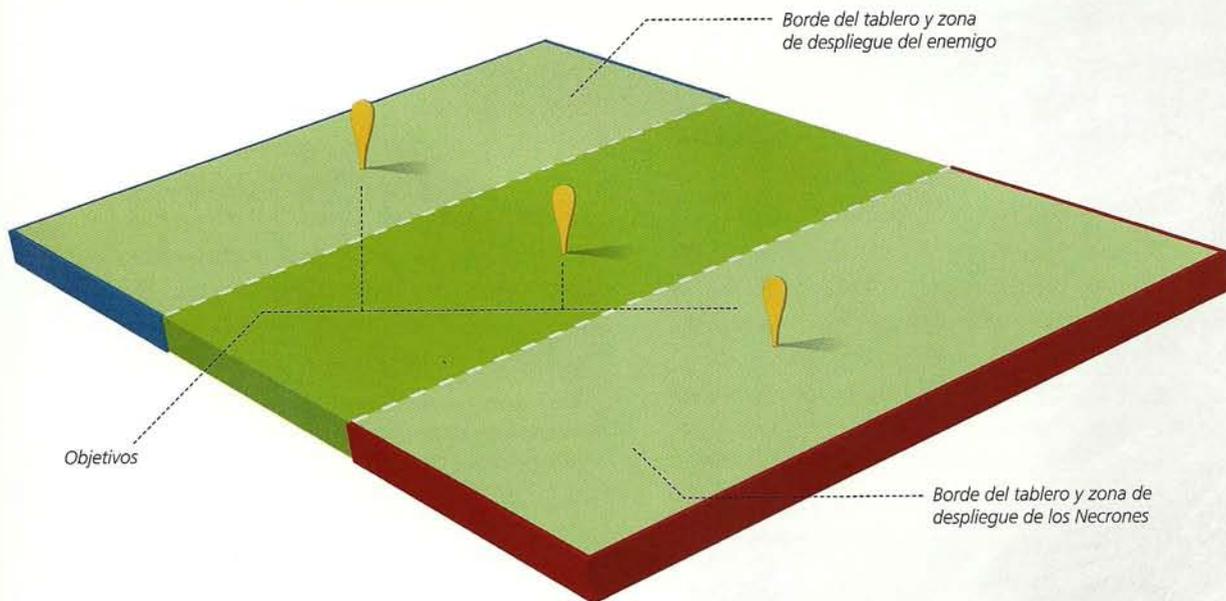
Directo al centro. Ningún bando puede flanquear en esta misión.





Una hueste de Necrones avanza en un silencio sepulcral hacia el adversario.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Coloca un objetivo en cada tercio de la mesa.
- Tirad los dados para determinar las zonas de despliegue
- Los Necrones despliegan primero
- El enemigo despliega a continuación
- Ambos bandos pueden colocar cualquier número de unidades en reserva.

ORKOS

“ Los Orkos infestan la galaxia desde un extremo a otro con sus enfrentamientos y conflictos incesantes. La suya es una raza tan arraigada en la guerra, que no entienden el significado de la palabra paz. No se puede regatear con ellos porque inevitablemente se levantarán contra los que intenten sobornarlos. Ruego con toda mi fe para que alguna gran catástrofe los aniquile, pero temo que al final sean ellos y no nosotros, los que gobiernen la galaxia.”

Los Orkos son la raza más salvaje y belicosa de toda la galaxia. Su enorme imperio está dividido entre miles de señores de la guerra. Los Orkos solo viven para la guerra y buscan constantemente derrotar a sus vecinos, sean humanos, Eldars o incluso otros Orkos.

Aunque esto da la impresión de que los Orkos son desorganizados y rebeldes, en realidad son capaces de una cooperación a gran nivel. Cuando un Orko particular consigue más poder, otros Orkos se ven atraídos para engrosar sus ejércitos y luchar bajo su mando. Este proceso es controlado de algún modo por la psique Orka; cuando los Orkos se concentran en un ejército, normalmente aparece un frenesí colectivo al que los Orkos denominan un ¡Waaagh! El ¡Waaagh! controla las mentes de los Orkos, uniéndolos en un deseo colectivo de buscar nuevos enemigos a los que enfrentarse y nuevas tierras que conquistar.

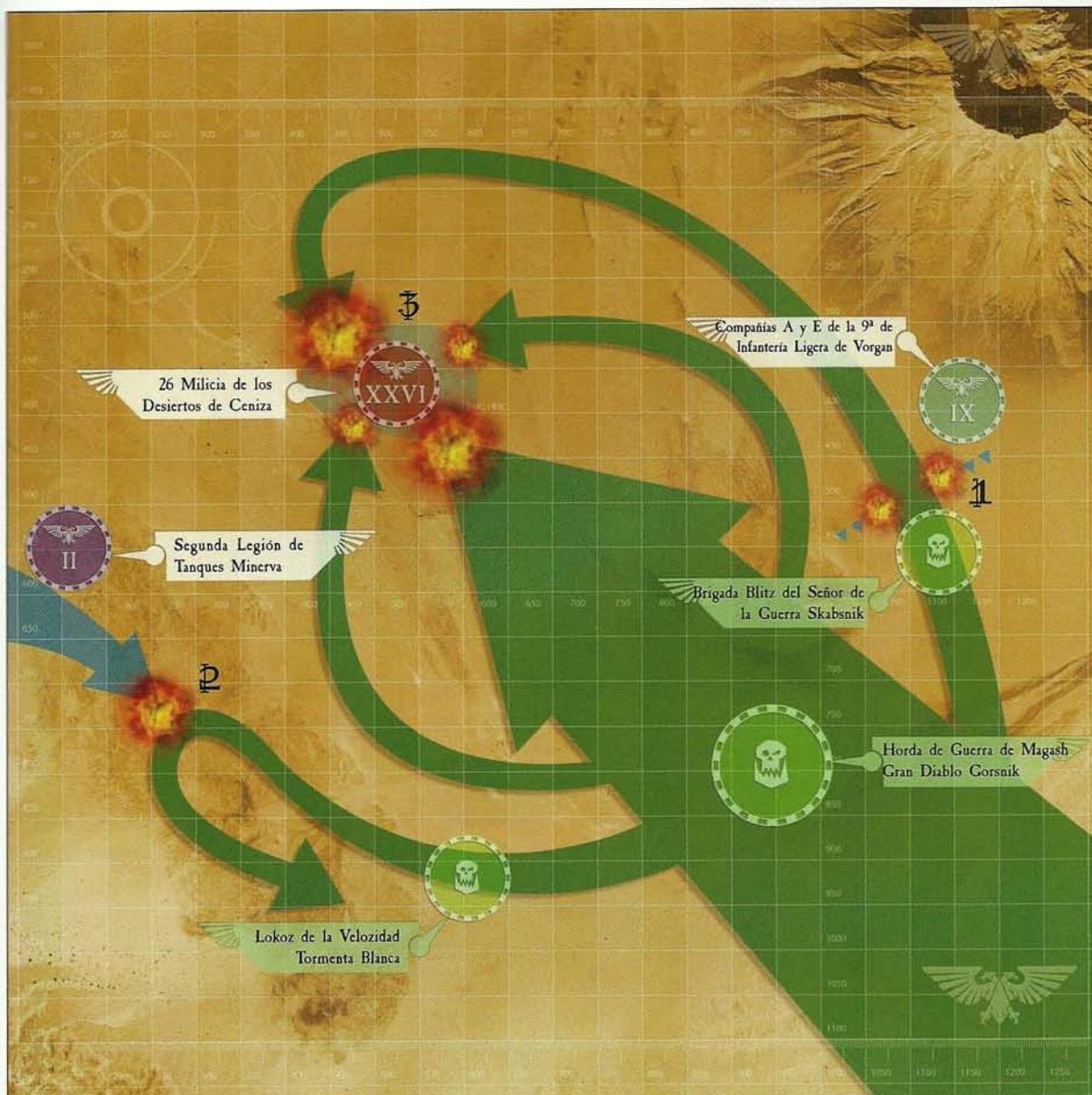
Esto significa que los ejércitos Orkos crecen muy rápidamente hasta convertirse en hordas ingentes que aparecen de la nada y atacan como una marea verde de destrucción. Arrasan planetas enteros y capturan a millones de prisioneros a los que obligan a trabajar en sus fábricas para producir más armas y vehículos para los pieles verdes. Todo ello sirve para alimentar el deseo insaciable orko por la dominación, que solo puede detenerse si la fuerza orka se encuentra con otra mayor. Algunos dicen que esto es lo que lo Orkos siempre han querido y los ¡Waaaghs! Orkos son el mejor modo de tomar parte en la batalla más grande, ruidosa y violenta posible.



Cuando los Orkos encuentran a un enemigo al que enfrentarse, luchan con una amplia variedad de tácticas de batalla tan simples como eficaces. El grueso del ejército orko se ve precedido por un enjambre de Orkos montados en vehículos como los buggies de guerra, los Kamionez y los motoriztas orkos que comparten el mismo objetivo: encontrar al enemigo y atacarle lo más rápido posible, preferiblemente antes de que otros Orkos lo hagan y se lleven toda la diversión. Esta horda caerá sobre el enemigo como un rayo, y a menudo, suele destruir al enemigo mucho antes de que aparezca el grueso de la horda.

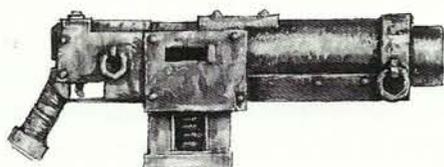
Si el blitzkrieg inicial orko no basta para superar al enemigo, es seguido por un ataque con toda la potencia de la horda orka. Las grandes peñas de Guerreroz Orkos se moverán rápidamente para situarse en posición, apoyados por una plétora de vehículos blindados pesados y piezas de artillería. Tan pronto como las fuerzas atacantes estén situadas, se lanzarán sobre las posiciones enemigas mientras las armas pesadas desencadenan una tormenta de fuego encaminada a desbaratar las líneas enemigas y a mantener sus cabezas bajas. Si el ataque inicial no aplasta al enemigo, los Orkos se reagruparán y volverán a atacar de nuevo, y atacarán una y otra vez... hasta que no quede ni uno solo de sus enemigos en pie, o hayan derribado sus defensas y se proclamen victoriosos.

Si los Orkos están demasiado dispersos y han encontrado a un enemigo demasiado fuerte para derrotarlo, no tienen ningún problema en retirarse a discreción. Saben que solo es cuestión de tiempo que lleguen más Guerreroz Orkos para aplastar incluso al oponente más fuerte. Entretanto, harán todo lo que puedan para causarle el mayor daño posible al enemigo antes de escapar. Suele ocurrir que el enemigo se vea tan debilitado por los ataques Orkos sucesivos que no consiga siquiera perseguirlos, de modo que los Orkos escaparán y vivirán para luchar otro día...



1 BLITZKRIEG

Las fuerzas orkas rápidas de la Brigada Blitz del Señor de la Guerra Skabsnik atacan violentamente a un destacamento de infantería ligera de Vorgan. Aunque los de Vorgan ocupan posiciones preparadas, les sorprende la velocidad del ataque orko lo sorprende y el destacamento es superado en número rápidamente. Los Orkos continúan su avance, avanzando por el flanco del 26° de a Milicia de los Desiertos de Ceniza, para poder atacarlos desde la retaguardia.



P CORTAR Y CORRER

Los Lokos de la Velocidad Nube Negra evitan al 26° de la Milicia de los Desiertos de Ceniza, y entran en combate con el 2° de la Legión de Tanques de Minerva que avanza en su apoyo. Aunque los Lokos de la Velocidad están equipados con armas demasiado ligeras para derrotar a los de Minerva, los retrasan lo suficiente para evitar que presten su ayuda al 26° que está sufriendo el grueso del ataque orko.

¡WAAAGH!

El 26° de la Milicia de los Desiertos de Ceniza ve ralentizado su avance a causa de la Brigada Blitz de Skabsnik y los Lokos de la Velocidad Tormenta Blanca. La aparición de la Brigada Blitz de Skabsnik corta toda posibilidad de retirada, y el regimiento es aniquilado por el feroz ¡Waaagh! desatado por la horda de guerra de Magash. No hay supervivientes del 26° de la Milicia de los Desiertos de Ceniza.

BLITZKRIEG

“Era una avalancha procedente de un lugar inesperado.
Era un rayo en un cielo despejado.”

A los Orkos les divierte entrar en combate con un enemigo, y a menudo la pista que recibe de un ataque orko inminente es una nube de polvo en el horizonte, seguida rápidamente por el estruendo de una gran columna de vehículos orkos acercándose a toda velocidad.

Los Orkos no darán tiempo a que su enemigo se prepare, ya que se acercan con rapidez para atacar a corta distancia y lanzar un ataque total directamente sobre la columna de marcha enemiga. Los buggies de guerra y los Motoriztas Orkos hostigarán los flancos del enemigo, mientras los vehículos más lentos y los Guerreros Orkos que van a pie atacarán directamente al enemigo. La velocidad y la furia del asalto son tan intensas que el enemigo no dispone de tiempo para organizar una defensa coherente y suele verse trabado por la fuerza arrolladora de los Orkos antes de saber realmente qué es lo que les ha atacado. Si el ataque tiene éxito, la columna orka presionará rápidamente, buscando nuevas formaciones enemigas a las que atacar y superar.

DESPLIEGUE

Divide el tablero en cuatro cuartos y efectúa una tirada para ver qué jugador elige primero el cuarto en el que despliega. El otro jugador desplegará en el cuarto opuesto del tablero. Los Orkos despliegan primero en cualquier punto de su zona de despliegue a una distancia de más de 22 cm del punto central y, a continuación, el enemigo despliega del mismo modo.

Solo las unidades de ataque rápido pueden desplegarse al inicio de la batalla; el resto de unidades permanece en reserva.



- Comisario Yarrick describiendo a Ghazghkull Thraka

OBJETIVOS

Sitúa un marcador de objetivo en el punto central del tablero y un marcador de objetivo más en el centro de cada cuarto inocupado, tal y como aparece en el mapa de despliegue.

RESERVAS

Ambos bandos deben situar todas las unidades que no sean de ataque rápido en reserva. Las unidades de ataque rápido pueden situarse en reserva o desplegadas en el tablero al inicio de la batalla, lo que el jugador prefiera.

PRIMER TURNO

El jugador Orko tira 1D6. Con un resultado de 2 o más, los Orkos juegan en el primer turno. Con un resultado de 1, el enemigo puede quitarte la iniciativa y mover primero.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al término del turno 5. Si obtiene un resultado 1 ó 2, la partida termina inmediatamente, y con un 3 o más, continúa. En caso de que continúe, el jugador enemigo tira 1D6 al término del turno 6 y esta vez la partida acaba de inmediato con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al término del turno 7.

CONDICIONES DE VICTORIA

Gana la partida el jugador que haya capturado más objetivos.

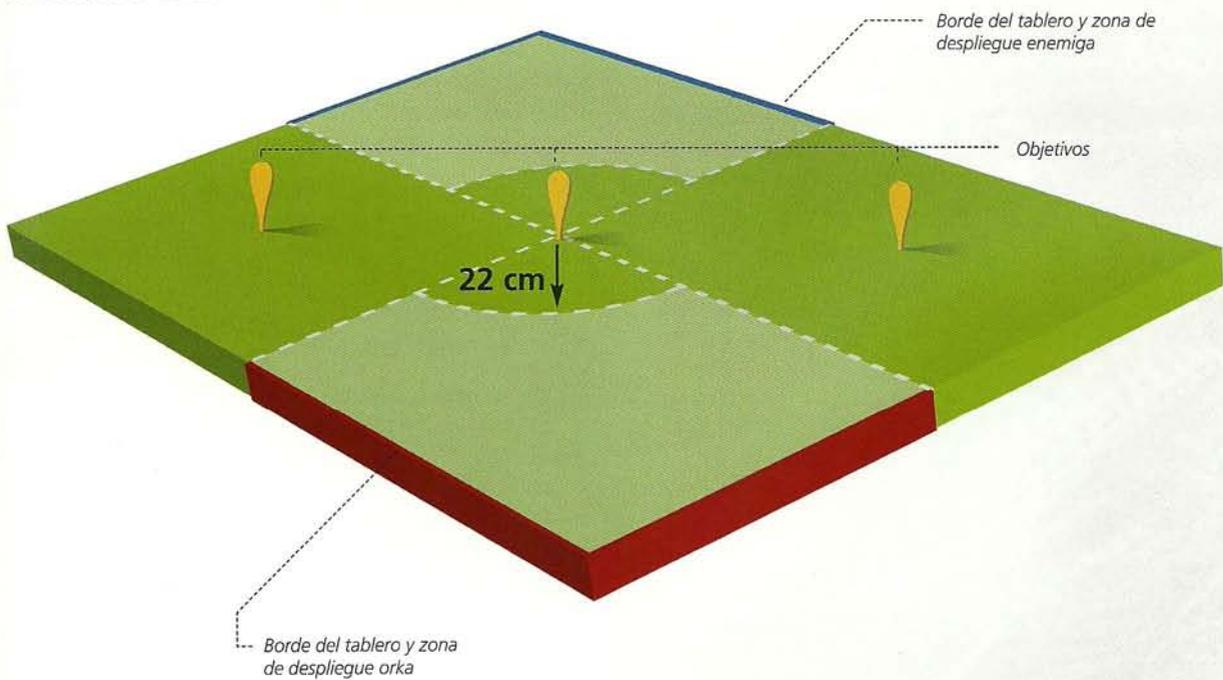
REGLAS ESPECIALES

Guerra relámpago: las unidades de vehículos rápidos (y las unidades que transporten) que estén en reserva pueden empezar a incorporarse al juego desde el primer turno. Cada jugador tira por sus unidades al inicio de sus respectivas fases de Movimiento. Las unidades se incorporarán al tablero con un resultado de 4+. Las que no superen la tirada podrán iniciar la partida normalmente en el segundo turno y posteriores, necesitando un resultado de 4+ en el segundo turno, de 3+ en el tercer turno y así sucesivamente.



Las tropas rápidas orkas atacan a una columna de la Legión de Acero durante la Tercera Guerra por Armageddon.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen del despliegue

- Los jugadores tiran por las zonas de despliegue.
- Sitúa un objetivo en el centro del tablero y otro en cada cuarto sin ocupar del tablero.
- Los Orkos pueden desplegar primero sus unidades de ataque rápido a una distancia de más de 22 cm del centro del tablero. A continuación, desplegará el enemigo.
- Las unidades que no sean de ataque rápido se sitúan en reserva.

¡WAAAGH!

“ Chikoz ya eztamoz. ¡Ahora o nunca, kargad a loz humancoz! ¡¡¡WAAAGH!!! ”

Aunque los blitzkriegs orkos suelen tener éxito, pueden ser vencidos gracias a la pericia o resolución de un defensor hábil. En tales circunstancias, los Orkos que intervienen en el ataque inicial tratan de mantener al enemigo inmovilizado mientras el resto del ejército orko se mueve para apoyarlo. En poco tiempo, el enemigo se ve superado por una peña enorme de guerreros orkos respaldados por escuadrones de vehículos y baterías de artillería orkas.

Cuando los Orkos toman posiciones, el aire se llena de los rugidos del poderoso ¡Waaagh! que gritan cuando se lanzan todos a una sobre la línea de batalla enemiga. Los Orkos disparan misiles de todo tipo para ayudar a que las peñas se acerquen y se lancen al ataque. Si el primer ataque es cortado, los supervivientes orkos se reagrupan y vuelven a atacar una y otra vez hasta que consiguen superar al enemigo o se ven obligados a admitir la derrota.

OBJETIVOS

Sitúa 1D3+2 marcadores de objetivo antes de que los ejércitos sepan cuál será su zona de despliegue. El jugador Orko sitúa el primer objetivo, y a continuación hace lo mismo su adversario; los jugadores siguen colocando objetivos hasta haber colocado todos los que requiere la partida. Los objetivos se pueden situar en cualquier punto del tablero a una distancia de más de 30 cm de uno de los bordes del tablero u otro objetivo.

DESPLIEGUE

Divide el tablero por la mitad y efectúa una tirada para ver quién elige primero la zona en la que va a desplegar. El adversario despliega en el lado opuesto. Los Orkos despliegan primero, en cualquier punto de su mitad del tablero que esté a más de 22 cm de la línea central del tablero. El enemigo despliega en segundo lugar, en cualquier punto de su mitad del tablero que esté a más de 22 cm de la línea central del tablero.

RESERVAS

Ambos bandos pueden situar cualquier número de unidades en reserva.

PRIMER TURNO

El jugador orko tira 1D6. Con un resultado de 2 o más, los Orkos juegan en el primer turno. Si el resultado es de 1, el enemigo le ha arrebatado la iniciativa y moverá primero.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al término del turno 5. Si obtiene un resultado de 1 ó 2, la partida acaba de inmediato, pero con un resultado de 3 ó más, continúa. Si la partida continúa, el jugador enemigo tira 1D6 otra vez al término del turno 6, y la partida acabará inmediatamente con un resultado de 1 a 3 y con un resultado de 4+, seguirá hasta el turno séptimo y último. La partida acabará automáticamente al término del turno 7.

CONDICIONES DE VICTORIA

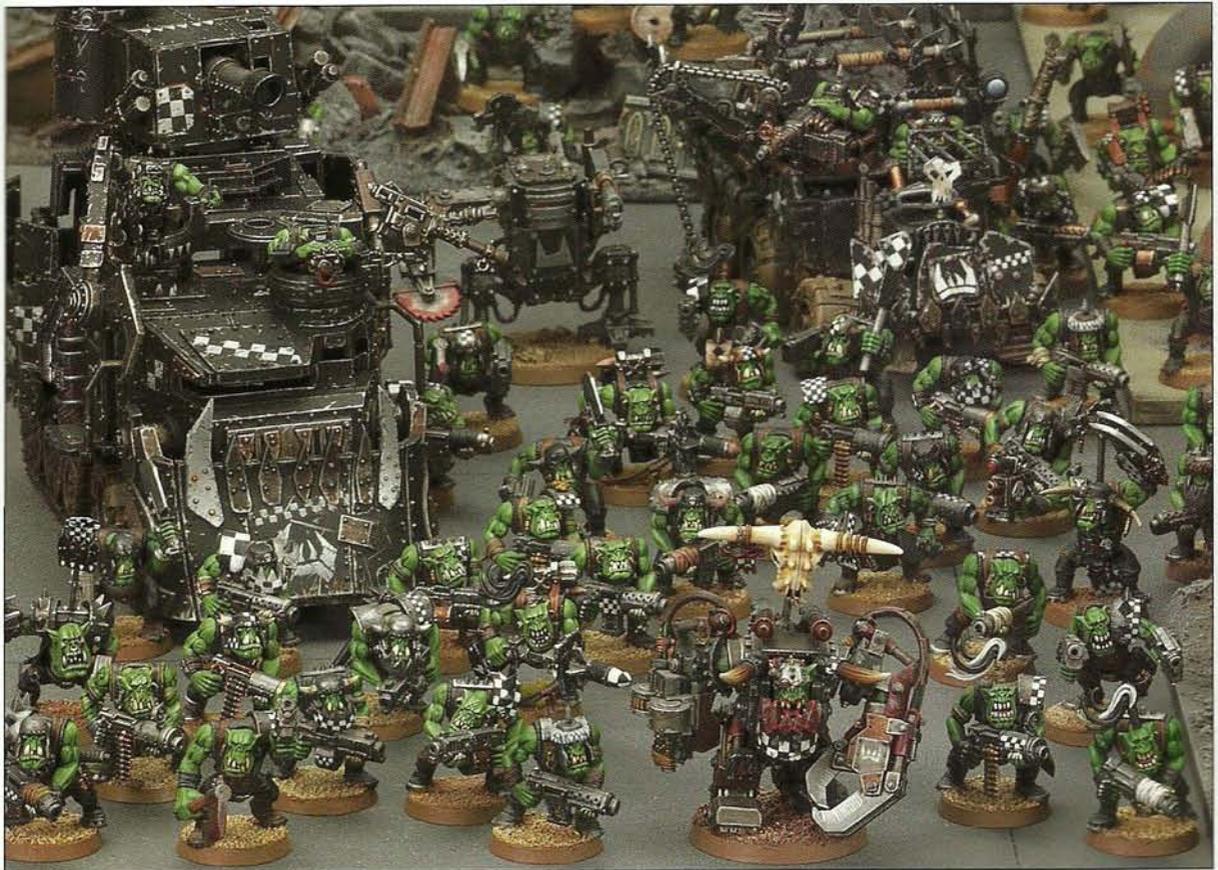
El jugador que haya capturado más objetivos al término de batalla es el ganador.

REGLAS ESPECIALES

¡Waaagh! interminable: si la batalla incluye un ejército orko en uno o ambos bandos, los Orkos pueden (si así lo desean) lanzar un ¡Waaagh! en el segundo turno o posteriores. En caso de lanzarlo, las unidades orkas que no incluyan vehículos continúan beneficiándose de las reglas especiales que se aplican cuando se lanza un ¡Waaagh!, pero desde ese momento no podrán efectuar tiradas de salvación por cobertura y tampoco recibirán beneficios defensivos por hallarse bajo cobertura cuando sean atacados; los Orkos están tan excitados por el ¡Waaagh! que no pueden evitar saltar arriba y abajo exponiéndose al fuego enemigo.

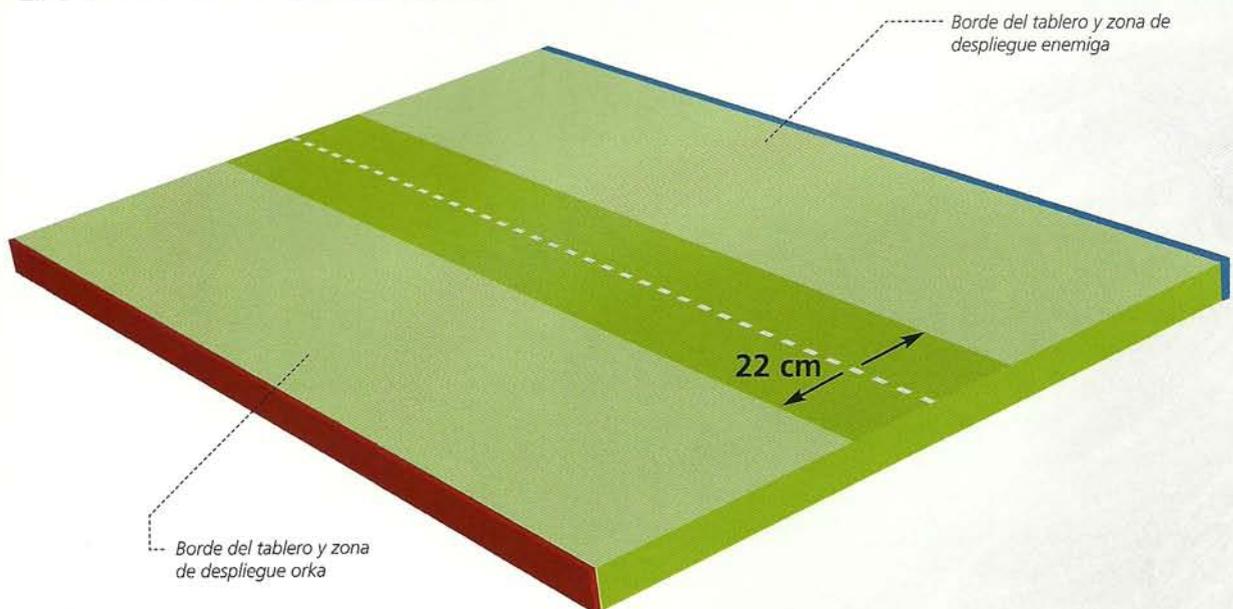
Recuerda que el enemigo debe tener línea de visión para poder dispararles, de modo que las unidades orkas que estén completamente ocultas de la vista, no pueden recibir disparos. El jugador Orko puede decidir acabar su ¡Waaagh! al inicio de cualquiera de sus fases de Disparo posteriores.

¡A machakarlos chikoz! si esta misión se juega con un ejército que no sea el de Orkos, una vez por partida ese ejército podrá ordenar a sus unidades “¡A machakarlos chikoz!”. Esta orden se declara al inicio de cualquier turno y, durante el resto de ese turno, todas las unidades del ejército que no incluyan vehículos estarán sujetas a las reglas especiales universales *asalto rabioso* y *rabia*. Recuerda que un ejército orko no puede usar estas reglas si ha declarado un ¡Waaagh!



Una enorme peña de Orkos carga en batalla con un potente "¡Waaagh!".

ZONA DE DESPLIEGUE



Resumen del despliegue

- Los jugadores por turnos, empezando por los Orkos, sitúan 1D3+2 marcadores de objetivo al menos a 30 cm de un borde del tablero u otro objetivo.
- Los jugadores tiran por las zonas de despliegue.
- Los Orkos despliegan primero a más de 22 cm de la línea central.
- El enemigo despliega segundo a más de 22 cm de la línea central.
- Ambos bandos pueden situar cualquier número de unidades en reserva.

CORTAR Y CORRER

“ ¡Los Orkos nunca zon derrotadoz en batalla. Zi ganamos, ganamos. Zi morimos, no kuenta komo derrota. Zi noz piramos, no morimos, azí ke zিয়েpre podemos volver para divertirnoz! ¿Vez? ”

Aunque los ataques orkos pueden resultar brutalmente eficaces, no siempre salen todo lo bien que el Caudillo Orko al mando habría deseado. A veces, un enemigo particularmente astuto puede decidir que ataca a los Orkos antes de que estos tengan la oportunidad de reunir sus fuerzas y atacar primero.

En estas circunstancias, los Orkos lucharán y tratarán de causar todo el daño posible al enemigo antes de retirarse y volver a luchar en otra ocasión. Los Orkos son adversarios tercos y peligrosos si se ven obligados a adoptar una posición defensiva. No resulta raro que un adversario incauto o demasiado seguro de sí mismo sufra un gran número de bajas después de que los Orkos cambien de opinión y en lugar de retirarse, vuelvan a la carga una vez más. De todas formas, lo habitual es que después de sufrir unas cuantas derrotas, se retiren a las colinas riéndose a carcajadas y bromeando de lo mucho que se han divertido en el combate y que pronto volverán.

OBJETIVOS

El objetivo de esta misión es causar todo el daño posible al enemigo (consulta más adelante las condiciones de victoria de la misión).

DESPLIEGUE

Divide el tablero en dos mitades y tira para ver qué jugador elige la zona en la que quiere desplegar. El adversario jugará en la zona opuesta del tablero.

Los Orkos despliegan primero, en cualquier punto de su zona de despliegue a una distancia de más de 30 cm del borde largo del tablero. El enemigo despliega en segundo lugar, en cualquier punto de su zona del tablero a más de 30 cm de la línea central del tablero.

RESERVAS

El enemigo puede situar todas las unidades que quiera en reserva. Ninguna unidad orka puede situarse en reserva.

PRIMER TURNO

El jugador orko tira 1D6. Con un resultado de 4 a 6, los Orkos juegan en el primer turno. Si el resultado es de 1 a 3, el enemigo le ha arrebatado la iniciativa y moverá primero.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al término del turno 5. Si obtiene un resultado de 1 ó 2, la partida acaba de inmediato, pero con un resultado de 3 ó más, continúa. Si la partida continúa, el jugador enemigo tira 1D6 otra vez al término del turno 6, y la partida acabará inmediatamente con un resultado de 1 a 3 y con un resultado de 4+, seguirá hasta el turno séptimo y último. La partida acabará automáticamente al término del turno 7.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al término de la partida cada jugador recibe 3 puntos por cada unidad de CG enemiga que haya destruido totalmente, 1 punto por cada unidad de tropas de línea o transporte asignado destruida totalmente y 2 puntos por cada unidad de otro tipo completamente destruida. El jugador que tenga más puntos será el ganador.



REGLAS ESPECIALES

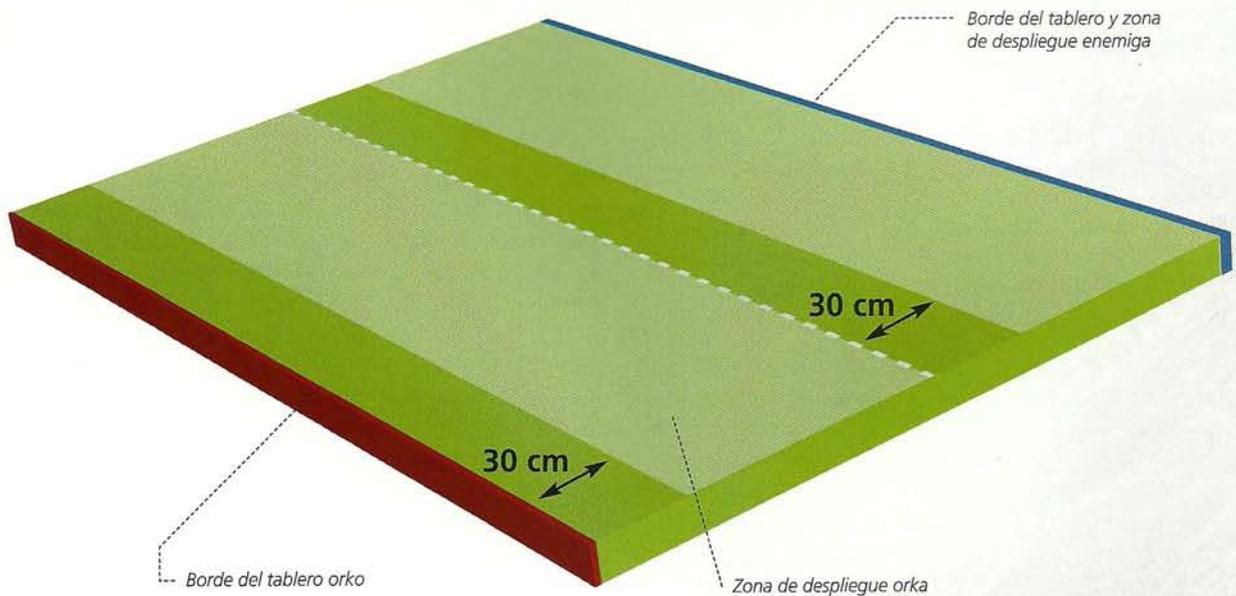
¡Volveremos!: en esta misión, todas las unidades orkas están sujetas a la regla especial universal de *atacar y huir*. Además, a partir del turno 3, las unidades orkas pueden abandonar el tablero por su propio borde. Estas unidades no cuentan como destruidas a menos que estén retirándose cuando abandonen el tablero.

¡Ya los tenemos!: el enemigo sabe que ha vencido a los Orkos y esto aumenta su resolución. Todas las unidades enemigas están sujetas a la regla especial universal de *testarudos* durante esta misión.



Los guerreros orkos se arrojan sobre los Ángeles Oscuros tras la derrota del ¡Waaagh! Gnarrdakka.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen del despliegue

- Los jugadores tiran por las zonas de despliegue.
- Los Orkos despliegan primero a más de 30 cm de su borde del tablero.
- El enemigo despliega en segundo lugar a más de 30 cm de la línea central del tablero.
- El enemigo puede situar cualquier número de unidades en reserva.
- Los Orkos no pueden situar unidades en reserva.

MARINES ESPACIALES

“ Hay menos de un Marine Espacial por cada mundo del Imperio. Sin embargo, son suficientes para la misión que les ocupa ”

En el Imperio, no hay una fuerza de combate tan reverenciada o temida como los Marines Espaciales del Adeptus Astartes. Cada marine espacial es un guerrero excelente, genéticamente modificado hasta niveles en los que su habilidad de combate está muy por encima de la de un ser humano normal. Están protegidos por una armadura de adamantio, equipados con las armas más mortíferas que puede producir la humanidad, y bien entrenados y adoctrinados para ser leales a su Capítulo y al Emperador. No importa contra quién o qué se enfrenten sobre el campo de batalla, porque lucharán sin miedo, sin dudas, y sin ningún tipo de piedad. Éste es su deber, ya que si los Adeptus Astartes resultan destruidos, la humanidad perecerá y desaparecerá para siempre.



Comparados con los billones de soldados de la humanidad, los Marines Espaciales son muy poco numerosos. Están divididos en Capítulos de unos 1.000 guerreros cada uno. Cada Capítulo es un pequeño ejército independiente con sus propias flotas espaciales y todo lo que necesita para funcionar. Los Capítulos están repartidos por todo el Imperio, por lo que cuando hay algo que los amenaza, siempre habrá Marines Espaciales cerca para combatir. Aunque son muy poco numerosos para formar la única fuerza de combate del Imperio, esta falta de numerosidad, se ve compensada por sus habilidades y valentía.

Los Marines Espaciales son las tropas de combate de elite del Imperio, un núcleo de tropas de choque móvil entrenadas para combatir en tierra y en el espacio. Sobre el campo de batalla, participan en los ataques más peligrosos e importantes, y aguantan sus posiciones sin importar lo desesperada que se vuelva la situación. Sus extraordinarias cualidades de combate hacen que los Marines Espaciales sean utilizados como punta de lanza en un ataque, o para rellenar un hueco vulnerable, mientras que las formaciones más grandes y móviles de la Guardia Imperial entran en acción. Los tanques de los Marines Espaciales y los vehículos de batalla blindados están diseñados para esta función, como

el Predator y el enorme tanque de batalla Land Raider, proporcionando apoyo pesado a la infantería que ataca. Incluso su artillería, como el Whirlwind, es capaz de desplegarse rápidamente, por lo que puede colocarse en posición y proporcionar fuego de apoyo a los Marines Espaciales que avanzan hacia el enemigo.

Los Marines Espaciales también se encargan de todo tipo de misiones especiales peligrosas, como las incursiones relámpago tras las líneas enemigas, los ataques de infiltración para capturar y aguantar posiciones vitales, y los combates en los túneles bajo las ciudades enemigas. Combaten con una precisión quirúrgica, utilizando sus rápidos Rhinos, Cápsulas de desembarco, y Cañoneras Thunderhawk para atacar el corazón del enemigo, erradicar a la oposición y seguir con las misiones que les encarguen con total eficacia.

Además de ser tropas de choque terroríficas, los Marines Espaciales sobresalen en defensa. Su servoarmadura y su entrenamiento especial les permite resistir ataque tras ataque contra los adversarios más aplastantes. En otras ocasiones, los Marines Espaciales combatirán junto a las tropas de la Guardia Imperial, los ejércitos de la Eclesiarquía y las Legiones de Titanes del Adeptus Mechanicus, añadiendo su considerable poder a las enormes fuerzas combinadas del Imperio.

Todas estas cualidades funcionan incluso en una campaña mucho mayor. Las Compañías de batalla de los Marines Espaciales se utilizarán para liderar los asaltos más importantes, mientras que, al mismo tiempo, los destacamentos se colocarán tras las líneas enemigas para llevar a cabo sus misiones especiales, o capturar posiciones importantes y aguantarlas hasta el final. Por eso, no sorprende que la presencia de un pequeño número de Marines Espaciales tenga un gran efecto a pesar de su número.



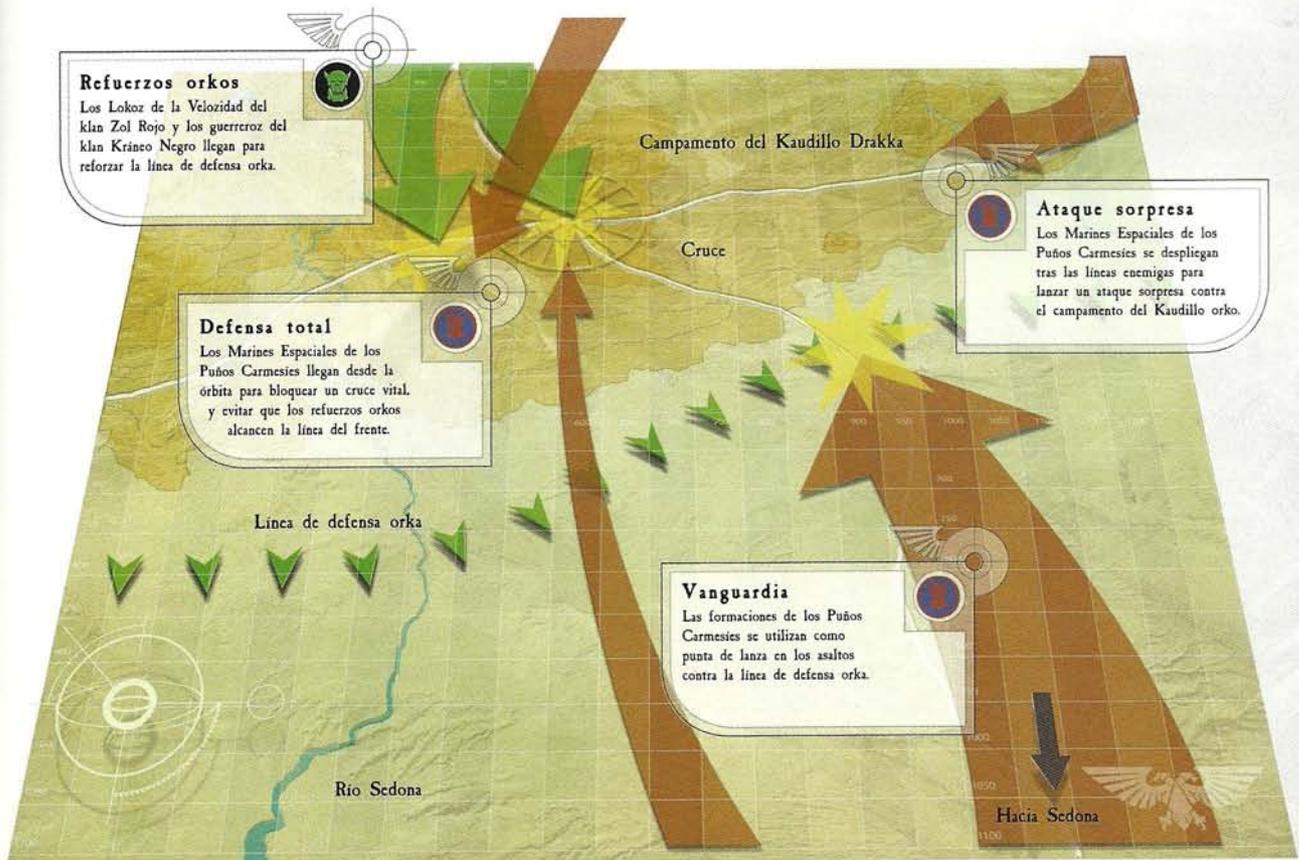
La cápsula de desembarco golpeó el terreno ensangrentado como un ángel furioso huido del cielo. Apenas había tomado tierra completamente, cuando se abrieron las escotillas y la Escuadra Anvilan de la 3ª Compañía de los Puños Carmesies emergió a la lluvia torrencial hacia la desesperada batalla que les aguardaba. Los Orkos del ¡Waaagh! Drakka acababan de luchar contra la primera línea de defensa de la Ciudad Sedona. Los Guardias Imperiales supervivientes estaban defendiendo desesperadamente la segunda línea de búnkeres, pero la situación era desalentadora.

Los Puños Carmesies avanzaban hacia las defensas en ruinas haciendo rugir sus bólteres. Los guerreros orkos, que momentos antes habían estado a punto de invadir las posiciones de la Guardia Imperial, ahora rugían consternados y se volvían para enfrentarse al nuevo enemigo que aparecía por su flanco. Pero el fuego orko era igual de eficaz que las gotas de lluvia que caían. De los sesenta picles verdes que cargaban, sólo una docena sobrevivieron a los disparos de los bólteres de la Escuadra Anvilan. El Hermano Sauras disparó su lanzallamas, liberando una nube de prometio ardiente que envolvió a los Orkos restantes, entre los que sólo uno quedó en pie. Enloquecido de dolor, el Orko se abalanzó hacia el enemigo con su cara aún ardiendo por la descarga del lanzallamas.

Un golpe de la garra de combate del piel verde sobre el hermano Sauras hizo que éste cayera desplomado, pero la victoria orka duró poco. En un abrir y cerrar de ojos, la espada de energía del Sargento Anvilan seccionó la cabeza del orko del resto de su cuerpo.

Se oyeron aplausos entre las filas de Guardias Imperiales, pero la batalla aún no había acabado. Una luz dividió el cielo, mostrando una oleada de Orkos mucho mayor a la anterior que avanzaba hacia las ruinas. Los aplausos imperiales se apagaron cuando un kaudillo orko trepó a la parte superior de la cápsula de desembarco y desafió gritándoles a los defensores. Los Orkos siguieron al grito de su líder, aullando con una alegría brutal mientras alcanzaban la cima y cargaban contra los Puños Carmesies que aguardaban.

Los labios del Sargento Anvilan se retorcieron formando una ligera sonrisa mientras hacía la señal preestablecida a la Barcaza de combate que esperaba órdenes en la órbita. Antes de que los Orkos llegaran a las líneas de los Puños Carmesies, se empezó a oír un sonido terrible, que aumentaba por momentos. Era el sonido del metal y de los retrorreactores. Las nuevas cápsulas de desembarco desplegaron escuadra tras escuadra de Puños Carmesies sobre las filas de los sorprendidos picles verdes. La Batalla de Sedona pronto tuvo un vencedor.



VANGUARDIA

“El Adeptus Astartes no siempre es tan delicado como un instrumento quirúrgico. A veces, puede compararse a un poderoso martillo que aplasta todo lo que encuentra en su camino.”

Los destacamentos de los Marines Espaciales suelen utilizarse para liderar un ataque. El entrenamiento y experiencia de los Marines Espaciales, combinados con su excelente armamento y su poderosa armadura de ceramita, los convierte en excelentes tropas de asalto. Cuando realizan su deber, los Marines Espaciales, en primer lugar, lanzarán un ataque relámpago, para sacar el máximo partido de los recursos altamente móviles que hay bajo su mando.

Las cápsulas de desembarco y las cañoneras Thunderhawk se utilizarán para transportar a las escuadras de Marines Espaciales directamente sobre el enemigo. Cuando el enemigo luche para evitar esta invasión, una columna blindada formada por infantería de los Marines Espaciales en vehículos de transporte Rhino, Predators y tanques Land Raider se colocarán en posición de apoyo. Los Exploradores Marines Espaciales y las Motocicletas Marines Espaciales se abalanzarán contra los flancos enemigos y perseguirán aquellos que osen huir, mientras el lanzamisiles múltiple Whirlwind proporcionará artillería de apoyo. Sólo el enemigo más resistente será capaz de soportar este aplastante asalto.

OBJETIVOS

Coloca un marcador de objetivo en el centro del tablero, y otro en el centro del borde del tablero del enemigo, como se muestra en el mapa de despliegue. Después de que ambos ejércitos hayan desplegado, el jugador de los Marines Espaciales debe colocar un tercer objetivo en cualquier punto de la zona de despliegue del enemigo, a 30 cm o más de otro objetivo.

DESPLIEGUE

Divide el tablero en dos mitades y tirad un dado para determinar qué jugador elige su mitad del tablero. El otro jugador despliega en la mitad opuesta.

El enemigo despliega en primer lugar, en cualquier punto de su mitad del tablero. Los Marines Espaciales no despliegan en el tablero, sino que tienen la iniciativa

en el primer turno y pueden entrar por cualquier punto de su borde largo del tablero.

PRIMER TURNO

Los Marines Espaciales siempre jugarán el primer turno.

RESERVAS

El enemigo puede colocar unidades en reserva. Las unidades de Marines Espaciales que no entren en el tablero en el primer turno, se quedarán en reserva.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que controle más marcadores de objetivo gana la batalla.

REGLAS ESPECIALES

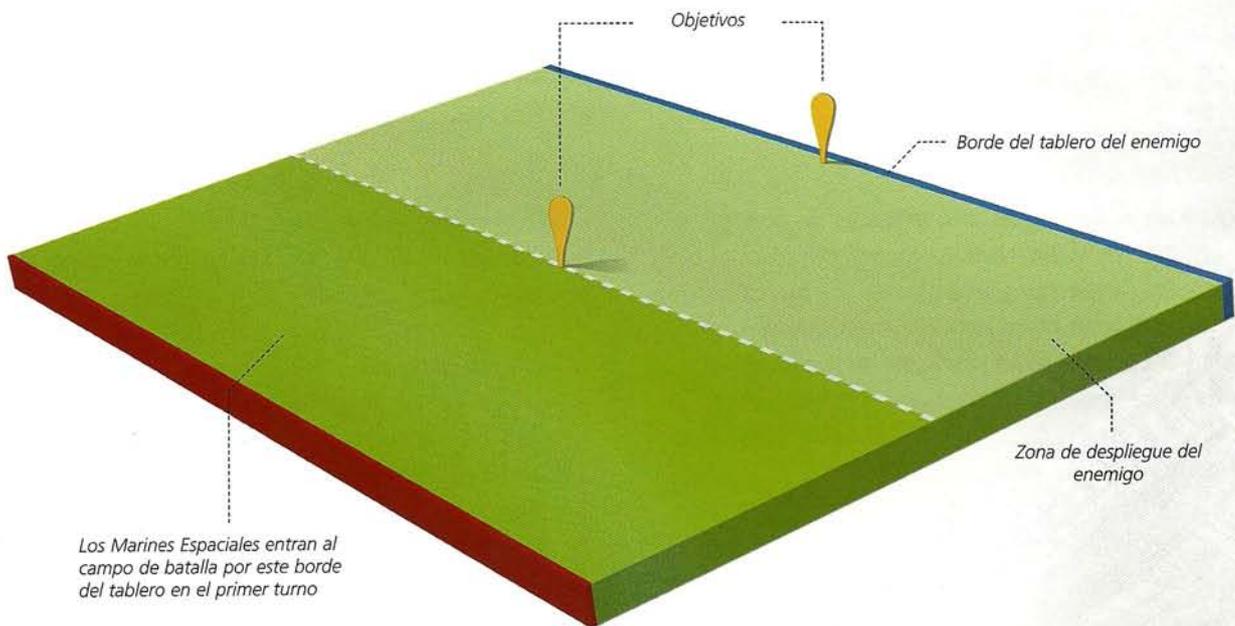
Vanguardia. La función de los Marines Espaciales es liderar el ataque y asegurar los objetivos que capturan. Para reflejarlo, cualquier unidad de infantería de los Marines Espaciales puede capturar o luchar para controlar un objetivo, no sólo las unidades de tropas de línea.

Thunderhawk. Si el jugador de los Marines Espaciales tiene el libro Apocalipsis, puede elegir desplegar una cañonera Thunderhawk como parte de su ejército. La Thunderhawk cuesta 900 puntos y se considera una opción de Elite, Ataque rápido y Apoyo pesado (es decir, utiliza gasta tres opciones en vez de una). La Thunderhawk entra en juego en el primer turno (no se necesita realizar ninguna tirada de dados), y debe abandonar el tablero en el tercer turno (puede salir por cualquier borde del tablero). Si resulta destruida, los Marines Espaciales pierden la batalla inmediatamente.



Los Ultramarines lideran un asalto contra un puesto fortificado de los Guerreros de Hierro.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Tirad para determinar las zonas de despliegue.
- Coloca un objetivo en el centro del tablero y otro en el centro del borde del tablero del enemigo.
- El jugador de los Marines Espaciales coloca un tercer objetivo en la zona de despliegue del enemigo, a 30 cm de distancia de otro objetivo, después de que el enemigo haya desplegado.
- El enemigo despliega en primer lugar. Los Marines Espaciales entran al campo de batalla por su borde del tablero en el primer turno.
- Ambos bandos pueden colocar unidades en reserva.



ATAQUE SORPRESA

“ No zeaz eztúpido Fergit, yo no he oído nada. ¿Kreez ke eztoz humanoiz intentarían algo...? ”

- Últimas palabras de Grizzit, centinela Gretchin.

Una de las maneras más eficaces de acabar con un ejército es destruir su centro de mando. Los Marines Espaciales son uno de los ejércitos más capaces de la galaxia para este tipo de misión. Los Exploradores espiarán la base enemiga durante horas, incluso días, y retransmitirán la información necesaria a la base principal de los Marines Espaciales.

Allí, el comandante Marine Espacial determinará cómo y cuándo atacar al enemigo. A la hora señalada, los Marines Espaciales atacarán sin previo aviso, cogiendo al enemigo por sorpresa. Las cápsulas de desembarco aterrizarán provenientes del cielo, y desembarcarán sus unidades, que se colocarán en posiciones ocultas. Si la misión tiene éxito, el enemigo se quedará sin líder, y sus desorganizadas fuerzas pronto sucumbirán ante los posteriores ataques lanzados por los Marines Espaciales y las formaciones de batalla aliadas del Imperio.

OBJETIVOS

En esta misión, el objetivo de ambos bandos es eliminar al enemigo (consulta las Condiciones de Victoria).

DESPLIEGUE

El enemigo despliega en primer lugar en cualquier punto del tablero, a más de 30 cm de un borde del tablero. Además, las unidades enemigas deben colocarse a más de 15 cm de distancia de otra unidad enemiga (el propósito de esta regla es obligar a los defensores a dispersarse por el tablero). Esto significa que los ejército más grandes se verán obligados a juntar sus miniaturas para que quepan todas en la zona de despliegue).

Los Marines Espaciales entrarán al tablero en el primer turno, por cualquier borde del tablero. Podrán entrar por diferentes bordes del tablero si el jugador lo desea.

En esta misión, cuando una unidad retrocede, deberá hacerlo hacia el borde del tablero más cercano.

RESERVAS

Las unidades enemigas no podrán colocarse en reserva. Cualquier unidad de Marines Espaciales que no entre en el primer turno, se colocará en reserva, y entrará al tablero mediante las reglas habituales para las reservas. Las reservas pueden entrar al campo de batalla por cualquier borde del tablero.

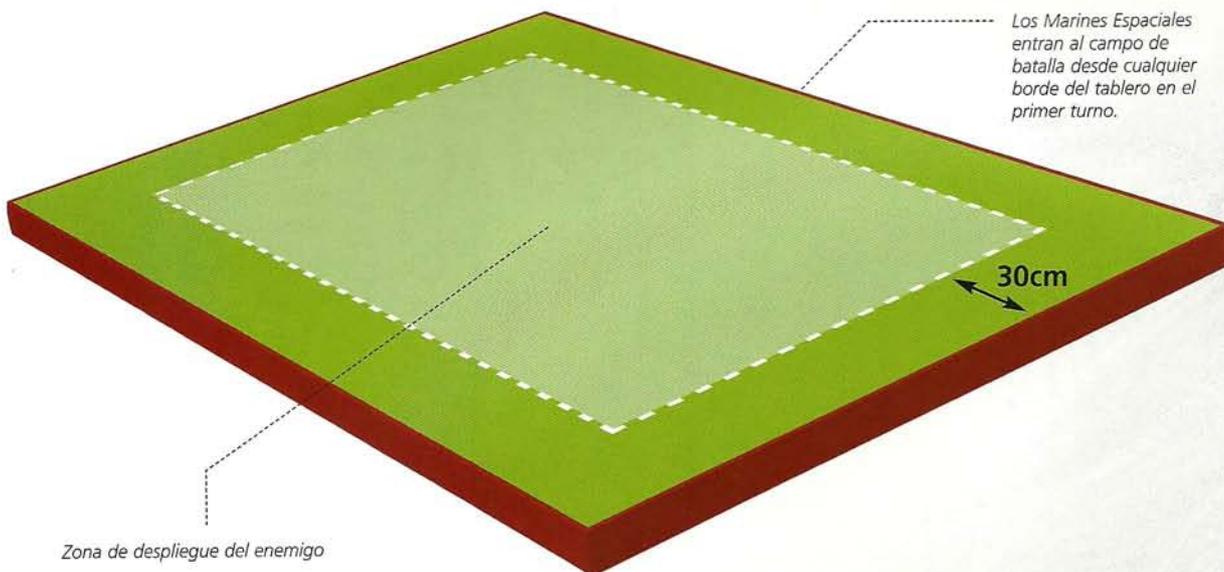
PRIMER TURNO

Los Marines Espaciales siempre jugarán en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- El enemigo despliega en primer lugar a 30 cm o más de un borde del tablero, y a más de 15 cm de otra unidad.
- Los Marines Espaciales entran al campo de batalla desde cualquier borde del tablero en el primer turno.
- El enemigo no puede colocar unidades en reserva.
- Los Marines Espaciales pueden colocar unidades en reserva.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, cada jugador recibe 3 puntos por cada unidad de C.G. enemiga que haya resultado destruida por completo; 1 punto por cada unidad de Tropa de línea y de transporte asignado que haya resultado destruida por completo; y 2 puntos por cada otra unidad que haya resultado destruida por completo. El jugador con más puntos gana.

REGLAS ESPECIALES

Ataque orbital. Los Marines Espaciales realizan un ataque orbital debidamente planificado y preparado. Cualquier unidad que tenga la regla despliegue rápido, puede entrar al tablero en el primer turno de la partida utilizando las reglas de despliegue rápido, en vez de entrar por el borde del tablero. Sin embargo, la unidad puede dejarse en reserva, y deberá entrar utilizando las reglas de despliegue rápido de la manera habitual.

Es de nuestra propiedad. Las unidades enemigas defienden una base importante que han ocupado durante algún tiempo. Para representarlo, todas las unidades enemigas tienen las reglas especiales universales mover a través de cobertura y testarudos.

DEFENSA TOTAL

“Aquí estoy, y aquí moriré”

Atribuido a Leman Russ en la Batalla de Prospero

Resulta vital destrozarse los recursos y refuerzos enemigos antes de que alcancen la línea de batalla. Esto detendrá la llegada de refuerzos de las fuerzas enemigas asediadas que están bajo un ataque ofensivo imperial a gran escala. Para conseguirlo, se colocarán descatamentos pequeños de Marines Espaciales tras el enemigo, preparados para interceptar los recursos y refuerzos que deben pasar por ahí. A veces, la primera vez que el enemigo se dé cuenta de tal incursión será por la columna de fuego proveniente de los Marines Espaciales bien ocultos, mientras que otras veces, el enemigo no se dará cuenta de tal ataque hasta que las cápsulas de desembarco de los Marines Espaciales aterricen a su alrededor.

En estas ocasiones, los Marines Espaciales deben prepararse para ser atacados desde cualquier dirección, tanto desde las unidades de refuerzo que lideran la línea de batalla, como desde las unidades que se retiran, desesperadas por escapar. Los Marines Espaciales tendrán orden de no ceder terreno y de ocupar sus posiciones hasta la muerte.

OBJETIVOS

Coloca un marcador de objetivo en el punto central del tablero.

DESPLIEGUE

Los jugadores desplegarán sus unidades por turnos, empezando con los Marines Espaciales. Cada jugador



elegirá una unidad y la desplegará en el tablero o la colocará en reserva. Las unidades de Marines Espaciales que se desplieguen sobre el tablero, deberán hacerlo a 30 cm o menos del punto central del tablero. Las unidades enemigas pueden desplegar en cualquier punto, a 45 cm o más del punto central del tablero. En esta misión, si una unidad enemiga retrocede, deberá hacerlo hacia el borde del tablero más cercano.

RESERVAS

El jugador de los Marines Espaciales sólo puede colocar en reserva unidades de Ataque rápido y unidades con la regla despliegue rápido. El enemigo deberá colocar sus unidades de C.G. y Apoyo pesado en reserva. Las demás unidades pueden desplegarse o colocarse en reserva. Las reservas pueden entrar al campo de batalla por cualquier borde del tablero.

PRIMER TURNO

Tirad los dados para determinar quien tiene el primer turno. El que obtenga el resultado más alto elegirá si va en primer o segundo lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que controle más marcadores de objetivo gana la batalla.

REGLAS ESPECIALES

¡Las banderas son nuestras! Cualquier unidad que tenga una miniatura a 8 cm o menos del objetivo tiene la regla especial universal coraje.



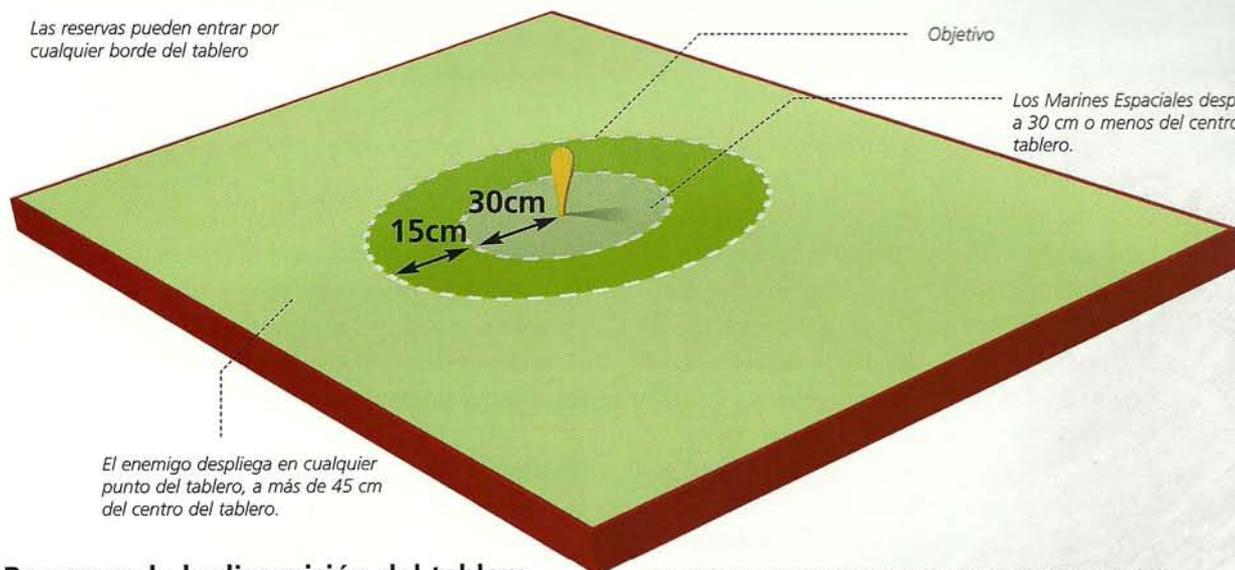
Los Templarios Negros defienden un puesto fortificado que es atacado por una horda Tiránida.

MAPA DE DESPLIEGUE

Las reservas pueden entrar por cualquier borde del tablero

Objetivo

Los Marines Espaciales despliegan a 30 cm o menos del centro del tablero.



El enemigo despliega en cualquier punto del tablero, a más de 45 cm del centro del tablero.

Resumen de la disposición del tablero

- Coloca un objetivo en el centro del tablero.
- Los jugadores despliegan sus unidades por turnos, o las colocan en reserva, empezando con los Marines Espaciales.
- Las unidades de Marines Espaciales deben desplegarse a 30 cm o menos del centro del tablero.

- Las unidades enemigas despliegan a 45 cm o más del centro del tablero.
- Los Marines Espaciales sólo pueden colocar en reserva unidades de Ataque rápido y unidades con la regla despliegue rápido.
- El enemigo debe colocar las unidades de C.G. y Apoyo pesado en reserva. Las demás, pueden desplegarse en el tablero o colocarse en reserva.

IMPERIO TAU

“No es nuestra tecnología lo que nos permitirá subsistir en la galaxia, sino el sentido del honor que compartimos y el objetivo que nos une y nos da la fuerza necesaria para derrotar a nuestros enemigos”

Los Tau son una raza joven y dinámica que habitan en una región del espacio situada en la Franja Este de la galaxia. El sector de la galaxia en la que habitan tiene muchos sistemas de estrellas, y la proximidad entre uno y otro ha hecho que los Tau se expandieran por el espacio rápidamente. Ahora, su imperio cubre una región de casi 300 años luz, que alberga a su mundo natal, situado en el centro de la misma.

La piedra angular de la civilización Tau reside en el concepto “trabajar por y para el Bien Supremo”. Una vez, los Tau fueron divididos en un número de castas que luchaban de manera violenta las unas contra las otras. Los Tau se encontraban al borde de la destrucción, hasta que una casta religiosa, conocida como los Eféreos, unió a toda la raza bajo una filosofía que enfatizaba el trabajo conjunto por el beneficio de todos. Esto ha hecho que los Tau prosperaran y establecieran un gran imperio en muy poco tiempo. Esta filosofía también ha permitido que los Tau integraran en su imperio muchas razas alienígenas, siempre que trabajaran por el Bien Supremo de todos ellos.

Sin embargo, aunque la filosofía Tau es global, no significa que no quieran combatir cuando deben hacerlo. Entre la sociedad Tau, una de las castas más poderosas son los Guerreros del Fuego, soldados salvajes que están ansiosos por combatir contra cualquiera que se oponga al Imperio Tau. Puesto que no tienen la misma superstición que la Humanidad, ni miedo, por la tecnología, los Guerreros del Fuego van a la batalla equipados con armas de un poder inmenso, cubiertos con armaduras que pueden resistir los ataques más peligrosos, además de tener el apoyo de vehículos blindados. Además de estas magníficas armas, un gran número de alienígenas combaten junto a los Guerreros del Fuego, los más comunes son los bárbaros Kroot y los Véspid, guerreros con forma de insecto.

Los Tau no entran a la batalla a la ligera, sino que, cuando lo hacen, se aseguran de que hayan formulado un plan de batalla y que todas las tropas que participan en él saben exactamente lo que se espera de ellas.

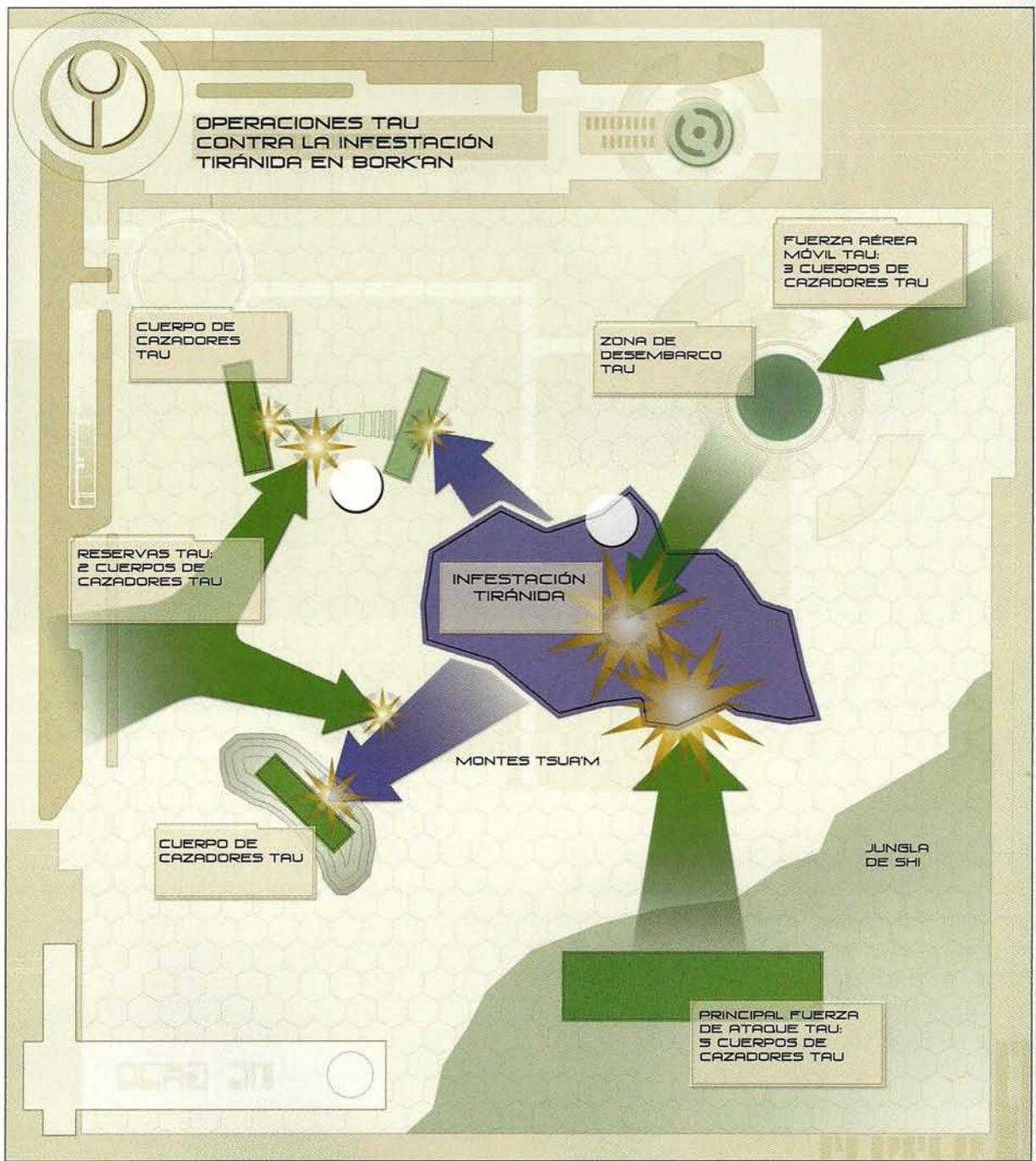
La estrategia de batalla tau se basa únicamente en la destrucción de las formaciones militares enemigas, a la vez que reciben el mínimo número de bajas posible. La captura del terreno y los objetivos estratégicos sólo importa cuando los Tau han conseguido destruir la habilidad de combate enemiga.

La mayoría de los planes de batalla Tau utilizan una de sus dos estrategias. La primera se llama “Mont'ka”, o “golpe letal”. Esta estrategia se basa en realizar un ataque bien planificado y cuidadosamente coordinado contra una formación enemiga, con el propósito de asegurar su completa destrucción. La segunda estrategia se conoce como “Kauyon”, o “el cazador paciente”. Esta estrategia es básicamente defensiva y se basa en esperar a que el enemigo avance y llegue a una posición vulnerable, momento en el que los Tau realizan un contraataque violento. Los Tau no suelen acercarse al enemigo, prefieren atacar desde lejos, utilizando su poderoso armamento y su increíble protección de defensa.

Hay una tercera tendencia en la estrategia de batalla Tau que es la preservación de su ejército. Aunque vibrante, el Imperio Tau sigue siendo pequeño y tiene tropas limitadas, por lo que siempre combatirán intentando que sus bajas sean mínimas.

Un ejército Tau realizará una retirada en el combate si se encuentra ante un ataque enemigo fuerte y esperará a que la ofensiva pierda velocidad antes de llevar a cabo un contraataque debidamente planificado y ejecutado.





PLAN DE BATALLA TAU

KAU'YON (EL CAZADOR PACIENTE)

FASE 1:

Los cuerpos de cazadores Tau atraen a los Tiránidos para que realicen un ataque. Uno de los cuerpos realiza una retirada del combate, mientras el segundo saca el máximo provecho de una posición defensiva fuerte con excelentes descargas de fuego. Cuando los Tiránidos han sido debilitados por la potencia de fuego Tau, una poderosa reserva blindada realiza un contraataque que aplasta las formaciones tiránidas atacantes.

MONT'KA (GOLPE LETAL)

FASE 2:

Quando los Tiránidos están trabados en combate en el paso 1 de la operación, la principal fuerza Tau libera su ataque. Cuerpos de cazadores ocultos en la densa jungla atacan a los Tiránidos por un flanco, mientras una segunda fuerza Tau desciende del cielo tras la infestación tiránida para lanzar un ataque simultáneo desde el flanco opuesto. La vertical envolvente sobre el enjambre tiránido es decisivo, y conduce a una rápida victoria para los Tau con las mínimas bajas.



VERTICAL ENVOLVENTE

“ Si combates con valor y fuego, nada podrá resistirse. ”

Una estrategia de batalla Tau tradicional es el **Mont'ka** o “golpe letal”, un ataque decisivo en un objetivo enemigo. Las unidades militares Tau son extremadamente móviles y en un plan de batalla “golpe letal” intervienen unidades aéreas que se colocan tras la principal línea enemiga. La posición enemiga se revelará antes de que se lleve a cabo el ataque, y las simulaciones se ejecutarán antes de que se decida el plan de batalla. Después, las formaciones atacantes recibirán información de lo que tienen que hacer.

En el momento establecido, alguna o todas las formaciones atacantes Tau se transportarán en Mantarrayas y descenderán fuera de la línea de visión de las líneas enemigas. Estas unidades se dividirán y, con cuidado, se moverán hacia sus posiciones de ataque. En el momento oportuno, atacarán al enemigo desde la retaguardia, sembrando la confusión y la destrucción y bloqueando cualquier oportunidad que tenga el enemigo de retirarse o escapar. El enemigo se encontrará atrapado entre las dos fuerzas Tau.

OBJETIVOS

En esta misión, el objetivo de ambos bandos es eliminar al enemigo.

DESPLIEGUE

Divide el tablero en dos mitades y tirad un dado para determinar qué jugador elige su mitad del tablero. El otro jugador despliega en la mitad opuesta.

Los Tau despliegan en primer lugar, en cualquier punto de su mitad del tablero a 22 cm o más de la línea central. El enemigo despliega después, en cualquier punto de su mitad del tablero a 22 cm o más de la línea central.

RESERVAS

Sólo los Tau pueden colocar unidades en reserva.



PRIMER TURNO

Tira 1D6. Con un resultado de 2 o más, los Tau tienen el primer turno. Con un resultado de 1, el enemigo le roba la iniciativa y va en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

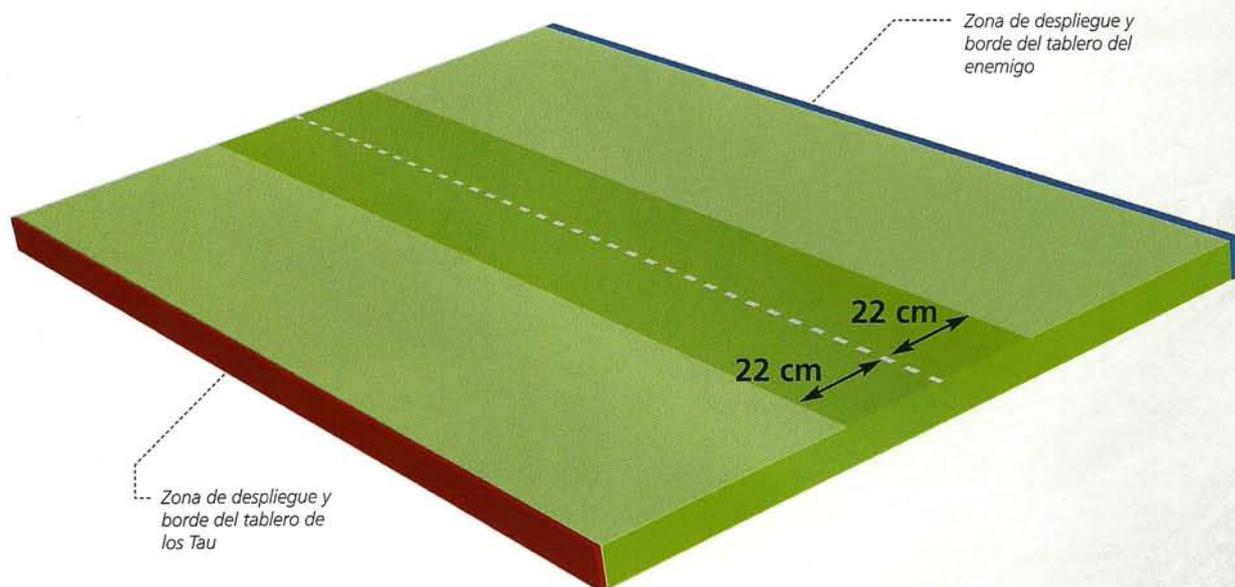
CONDICIONES DE VICTORIA

Ambos bandos obtienen un punto por cada unidad enemiga que resulte completamente destruida. El bando que obtenga más puntos al final de la batalla, gana.

REGLAS ESPECIALES

Aéreo. Las unidades de reserva Tau que sean gravíticas o que sean transportadas por gravíticos **deben** entrar por el borde del tablero enemigo, en vez del suyo.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Tirad para determinar las zonas de despliegue.
- Los Tau despliegan en primer lugar, a 22 cm o más de la línea central del tablero.
- El enemigo despliega después, a 22 cm o más de la línea central del tablero.
- Los Tau pueden colocar unidades en reserva.
- El enemigo no puede colocar unidades en reserva.

“¡Rastreadores!” –chilló Savon con voz calmada, a pesar de la urgencia de la situación-. “Tomad posiciones. Gue’la entrará en nuestro sector en cualquier momento”. Los Rastreadores del equipo de Savon se detuvieron. Todos los guerreros estaban ocultos tras los matorrales. Satisfecho con las posiciones de su equipo, Savon se puso también en posición.

Savon se llevó su carabina de inducción al hombro y miró por el visor del marcador telemétrico integrado. El paisaje aumentó diez veces, y cada elemento era incluido en la base de datos.

“En cualquier momento...” –murmuró Savon para sí mismo-. “En cualquier...” Savon notó que el suelo vibraba. Las vibraciones aumentaban cada vez más y un ruido de cadenas metálicas se hacía cada vez más audible. Entonces lo vio. Del tamaño de los árboles, un horroroso vehículo blindado se acercaba a ellos. Savon no había visto nunca una construcción igual. Le llamó la atención que una raza pudiera construir algo así. Con un movimiento rápido, activó el marcador telemétrico.

CONTRAATAQUE

“ Si tu adversario se acerca tanto que no puedes utilizar tu asombroso poder, no hay estrategia que valga y, cuando las estrategias se pierden, da la batalla por perdida. ”

La esencia de la estrategia militar Tau es destruir al enemigo sufriendo el menor número de bajas posible. Uno de los métodos más eficaces que tienen los Tau para conseguir su propósito es la estrategia de batalla conocida como Kauyon, o el cazador paciente. Se trata de una estrategia defensiva basada en atraer al enemigo hacia terreno abierto. Cuando el enemigo está en esa zona letal, los Tau lanzan un contraataque despiadado para infligir el máximo daño posible.

Los Tau destacan en el disparo a largo alcance, por lo que el objetivo de Kauyon es tener a las tropas enemigas a la vista para que el disparo sea decisivo. Cuando el enemigo está en posición, las unidades Tau que estaban ocultas se moverán hacia sitios preestablecidos y abrirán fuego con todo el armamento de largo alcance que tengan a su disposición. Cuando la ejecución se realiza adecuadamente contra un adversario al que se coge totalmente por sorpresa, los resultados pueden ser devastadores.

OBJETIVOS

En esta misión, el objetivo de ambos bandos es eliminar al enemigo.

DESPLIEGUE

Divide el tablero en cuatro cuadrantes y realiza las tiradas para ver en qué cuadrante desplegará cada jugador. El otro jugador despliega en el cuadrante opuesto.

Los Tau despliegan en primer lugar, en cualquier punto de su mitad del tablero a 22 cm o más de la línea central.

El jugador Tau sólo puede desplegar opciones de Tropas de línea y Apoyo pesado al inicio de la batalla, pero puede colocar algunas de ellas en reserva si lo desea.

El enemigo despliega en segundo lugar, en cualquier punto de su mitad del tablero a 22 cm o más de la línea central. El enemigo puede desplegar cualquier tipo de unidad al inicio de la batalla.

RESERVAS

Sólo los Tau pueden colocar unidades en reserva. Las unidades de C.G., Elite y Ataque rápido de los Tau deben colocarse en reserva. Las reservas Tau pueden entrar por dos bordes diferentes del tablero. El jugador Tau puede decidir por qué bordes entrará cada unidad y lo harán por uno o por los dos bordes, si lo desea.

PRIMER TURNO

Tira 1D6. Con un resultado de 2 o más, los Tau tienen la iniciativa. Con un resultado de 1, el enemigo le roba la iniciativa y va en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.



CONDICIONES DE VICTORIA

Ambos bandos obtienen un punto por cada unidad enemiga que resulte completamente destruido. El bando que obtenga más puntos al final de la batalla, gana.

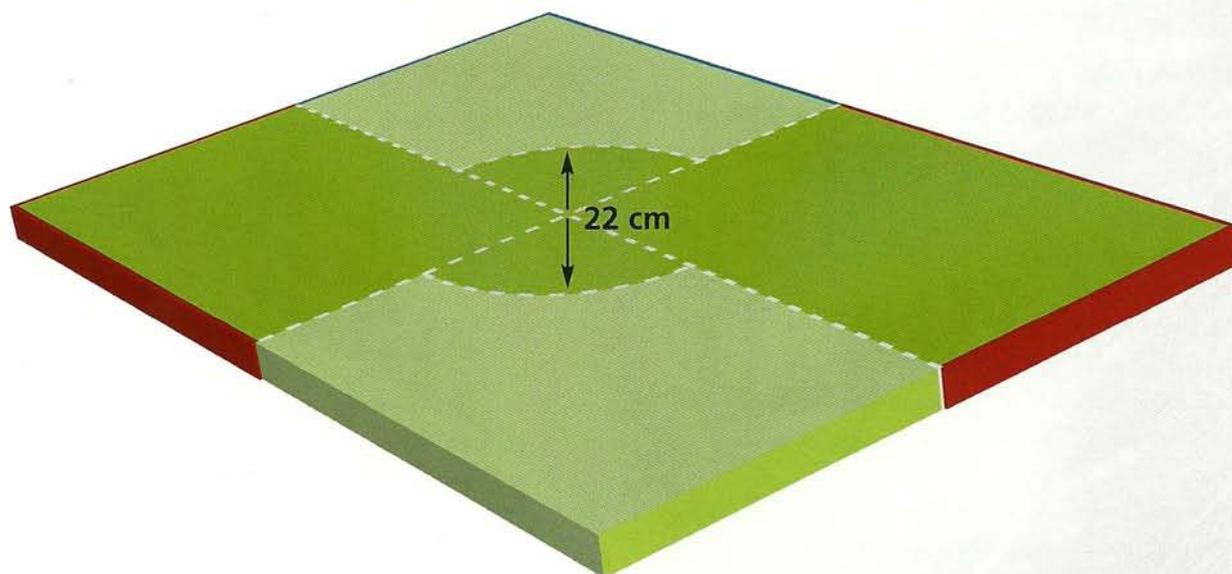
REGLAS ESPECIALES

Camuflaje. Las unidades Tau que empiecen la partida en el tablero se beneficiarán de la regla especial universal sigilo.



Los Tau liberan una andanada de fuego sobre una horda de Demonios atrapada en un campo letal cuidadosamente preparado.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Tirad para determinar las zonas de despliegue.
- Los Tau despliegan sus unidades de Tropas de línea y Apoyo pesado a 22 cm o más del centro del tablero.
- El enemigo despliega después, a 22 cm o más del centro del tablero.
- Los Tau pueden colocar unidades en reserva.
- El enemigo no puede colocar unidades en reserva.

RETIRADA DEL COMBATE

“ Lo único constante del universo es el cambio, los sabios se adaptan. ”

Los Tau son una raza pragmática, y saben que todas las batallas no saldrán según lo planificado, aunque la preparen meticulosamente. Saben que habrá veces en las que un adversario se anticipe a sus acciones, o tenga la fuerza suficiente para evitar su ataque. Cuando esto ocurre, los Tau se retiran de la batalla, en vez de presionar por una búsqueda desesperada de la victoria. No ven ningún deshonor en ello; de hecho, consideran que mantenerse en la batalla cuando el enemigo es más rápido es un signo total de incompetencia.

Un ejército Tau se retirará con la misma eficacia que cuando lanza un ataque. Las unidades de apoyo dispararán contra el enemigo para proporcionar fuego de apoyo a las tropas amigas para que puedan retroceder y ponerse a salvo en los vehículos de transporte. Todo el ejército empezará a destrabarse, una unidad proporcionará fuego de apoyo mientras las demás se mueven. Las vías de escape habrán sido cuidadosamente preparadas, como parte del plan de batalla Tau y, antes de que el enemigo se dé cuenta de lo que ocurre, habrán perdido la oportunidad de acabar con ellos.

DESPLIEGUE

Divide el tablero en dos mitades como se muestra en el mapa de despliegue y tirad los dados para ver quién elige su zona de despliegue. Los Tau despliegan en primer lugar, en cualquier punto de su mitad del tablero. El enemigo no despliega en el tablero, sino que tiene la iniciativa y puede entrar por cualquier punto de su borde del tablero.

“Rastreadores” –Savor se dirigió a su equipo–. “Buscad objetivos, desplegad el estandarte. Francotiradores, en posición”.

Un grito supersónico provino de atrás. El primer misil buscador pasó por encima de ellos a escasa distancia. En el último instante, el misil se elevó, antes de chocar contra el blindaje superior del vehículo. Impactó en su torreta, penetró en el blindaje y explotó. La torreta se hizo añicos y la munición que había en ella explotó de una manera espectacular. Antes de que los vehículos enemigos restantes pudieran reac-

OBJETIVOS

Coloca un marcador de objetivo en el centro del tablero y otro en la esquina del tablero opuesta en la zona de despliegue Tau. Por último, coloca un tercer marcador de objetivo a medio camino entre los otros dos.

RESERVAS

Los Tau no pueden colocar unidades en reserva. El enemigo puede colocar unidades en reserva.

PRIMER TURNO

El enemigo siempre tiene el primer turno en esta misión.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

El bando que capture más objetivos es el ganador.

REGLAS ESPECIALES

¡Retirada! Todas las unidades Tau tienen la regla especial universal atacar y huir.

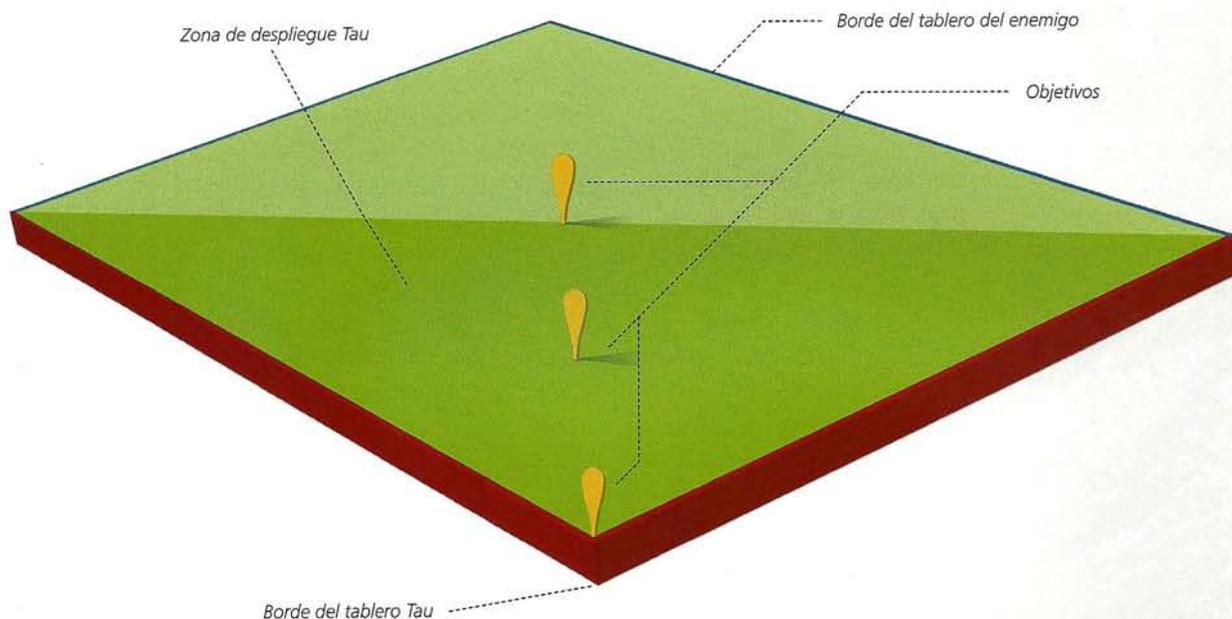
cionar, una segunda salva pasó sobre sus cabezas. Se destruyeron cuatro vehículos más en una sucesión rápida. Sus restos humeantes bloqueaban la retirada de los vehículos supervivientes de Gualá.

Savor se levantó, y miró cómo sus Rastreadores formaban filas tras él. Alrededor suyo, las unidades Tau se montaban en sus transportes blindados y los equipos de armaduras huían. El Gualá se arrepentirá de la invasión. El contraataque de Prima Dal'yth estaba en marcha.



Las tropas Tau liberan una andanada de fuego final antes de realizar una retirada táctica.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Tírad para determinar las zonas de despliegue.
- Coloca un objetivo en el centro del tablero, un segundo en la esquina de la zona de despliegue Tau, y un tercero a medio camino entre los otros dos.
- Los Tau despliegan en primer lugar.
- El enemigo entra por su borde del tablero en el primer turno.
- Los Tau no pueden colocar unidades en reserva.
- El enemigo puede colocar unidades en reserva.

TIRÁNIDOS

“ Hay un cáncer que está devorando el Imperio. Con cada década que pasa avanza más, dejando a su paso una estela de planetas completamente desolados y muertos. Este horror, esta abominación, tiene una capacidad de raciocinio y una determinación que funcionan a una escala inimaginable, intergaláctica; y todo lo que podemos hacer nosotros es intentar detener los enjambres de monstruos, fruto de la bioingeniería, que nos lanza casi por instinto. Hemos dado un nombre al horror para aliviar nuestros miedos: le llamamos raza Tiránida. En cambio, si dicho horror es consciente de nuestra presencia, seguramente nos conozca simplemente por el nombre de Presa.”

Inquisidor Czevak

Hoy en día, la galaxia se enfrenta a la mayor amenaza después de la Herejía de Horus. Las terroríficas Flotas Enjambre de la raza tiránida han llegado a nuestra galaxia desde el vacío intergaláctico, alimentándose de material genético fresco para abastecer a toda su raza. Incluso ahora, las Flotas Enjambre tiránidas avanzan hacia la Franja Este y hacia las regiones Segmentum Tempestus del Imperio, atacando, cosechando y liquidando mundos enteros en una marea imparable. La amenaza de los Tiránidos es tan alienígena, tan completamente apocalíptica, que nadie está a salvo, ya sean humanos, Orkos, Eldars o cualquier otra raza. Los Tiránidos no hacen distinciones, no tienen lealtades, simplemente destruyen y absorben todo aquello que se interpone en su camino.

Los Tiránidos necesitan este material genético para poder desarrollar su tecnología. No utilizan las máquinas o el equipo de las demás razas, sino que cada una de sus herramientas, armas y miembros de su raza están genéticamente manipulados para realizar una tarea específica; como las poderosas Naves Colmena que se utilizan para transportar a los Tiránidos por el espacio, o los modestos guerreros Hormagantes que se utilizan para liderar los ataques. El material utilizado para crear estas criaturas es la biomasa viva encontrada en los planetas con los que las Flotas Enjambre se cruzan. Todo ser viviente, independientemente de su poder o tamaño, es recogido y digerido y, después, utilizado para crear nuevas criaturas tiránidas. Es un ciclo vicioso que podría, alguna vez, llegar a causar la destrucción de todas las criaturas no Tiránidas de la galaxia.

Las invasiones tiránidas son acontecimientos devastadores que ocurren sin previo aviso. Debido a su baja energía, las Flotas Enjambre tiránidas son casi indetectables, y viajan a través del vacío. A menudo, el primer aviso de

invasión que detectará un sistema será cuando esta se encuentre en su límite, apareciendo como una tormenta desde la disformidad. De hecho, esto es una consecuencia de la confusión creada en la disformidad por la llegada de la Flota Enjambre, que impide la comunicación y que la disformidad viaje por el sistema. Cuando atacan, las naves tiránidas se acercan en oleadas sucesivas, cada una mayor que la anterior hasta que eliminan a la resistencia o la Flota Enjambre es destruida.

Mientras se acercan a un planeta habitado, los Tiránidos lanzan salvas de esporas micéticas por delante de las Flotas Enjambre. Éstas transportan a las tropas de choque, como los Genestealers, Hormagantes y otras criaturas a la superficie del planeta, del mismo modo que lo hacen las cápsulas de desembarco de los Marines Espaciales. Estas esporas suelen ser erróneamente confundidas por trozos de meteorito, pero las tropas más expertas, pronto aprenden a tener miedo de los rastros que delatan a las esporas que las delata mientras descienden por la atmósfera más alta. La primera oleada de esporas micéticas desciende en un punto aleatorio de la superficie del planeta, pero las posteriores oleadas lo harán en zonas en las que la primera oleada haya encontrado mayor resistencia.

Cuando la invasión empieza, ola tras ola de criaturas tiránidas atacarán a los asediados defensores y la guerra se convertirá en una desesperada batalla por la supervivencia. A los pocos días de la llegada de la primera espora micética, la superficie del planeta estará llena de formas de vida tiránidas y microscópicas esporas alienígenas que habrán corrompido gran parte de la flora nativa. Finalmente, el planeta se habrá convertido en una tierra baldía alienígena, envuelta en gas tóxico y cuyo paisaje no tendrá ningún signo de vida. Sólo entonces, la Flota Enjambre se moverá y se abastecerá de material genético fresco para saciar su interminable hambre.



Nota: este mapa de sector sólo muestra los mundos de importancia estratégica con 100.000.000 habitantes o más.

PRIMER CONTACTO

“El único aviso de la invasión fue un leve crujido en la hierba, y seguidamente nos asaltaron como una afilada lluvia de muerte.”

Cuando una Flota Enjambre tiránida se encuentra con un planeta habitado, lanzará una oleada de esporas micéticas. Éstas viajarán a través de la atmósfera del planeta y caerán por toda su superficie. Esta primera oleada de esporas llegará esporádicamente en el transcurso de varios días, incluso semanas, y se dispersará ampliamente, pero nadie sospechará que se trata de la primera fase de la invasión tiránida.

Las sospechas se harán realidad cuando infinidad de ganado sea mutilado o desaparezca. Entonces, correrán rumores de habitantes desaparecidos, y de puestos avanzados aislados que no pueden informar de la amenaza porque han resultado destruidos. En ese momento, será cuestión de tiempo que los militares y la policía envíe dotaciones para investigar estas extrañas incidencias, momento en el que se revelará la primera oleada de los invasores tiránidos.



DESPLIEGUE

Divide el tablero en seis zonas, como se muestra en el mapa de despliegue. El enemigo despliega en primer lugar. Elegirá una unidad, tirará 1D6, y la desplegará en la zona correspondiente al resultado del dado. El jugador enemigo volverá a elegir una unidad, tirará 1D6 y hará lo mismo, hasta que despliegue todas las unidades.

Las unidades de Tiránidos no se despliegan en el tablero al inicio de la batalla. En su lugar, el jugador tiránido debe decidir cuáles de sus unidades entrarán en su primer turno y cuáles (si quiere) se colocarán en reserva.

OBJETIVOS

Coloca un marcador de objetivo en el punto central de cada una de las seis zonas del tablero.

RESERVAS

Los Tiránidos pueden colocar unidades en reserva. Las unidades enemigas no podrán colocarse en reserva.

PRIMER TURNO

El jugador de los Tiránidos siempre jugará en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que controle más marcadores de objetivo gana la batalla.

REGLAS ESPECIALES

¡Nos rodean! Tira 1D6 por cada unidad tiránida cuando la unidad vaya a entrar al tablero. La unidad entrará por el borde del tablero de la zona que corresponde al resultado del dado. Las unidades que realizan despliegue rápido elegirán un punto de inicio en la zona del tablero correspondiente.

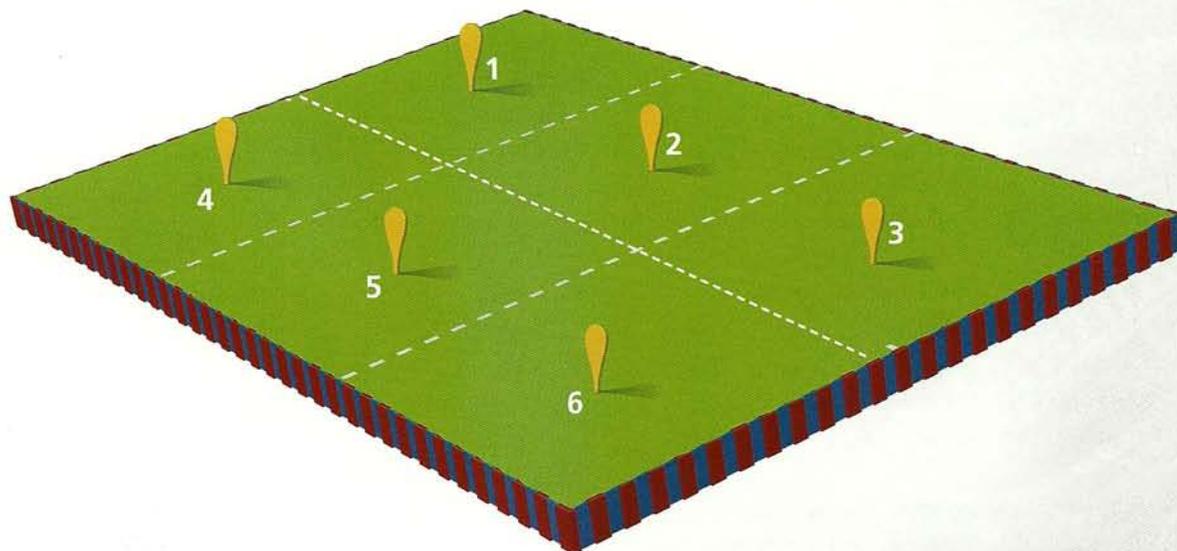
Todo o nada Las unidades que no sean vehículos pueden capturar objetivos, no sólo las unidades de tropa de línea, como es habitual.





Una unidad de patrulla Tau es víctima de una emboscada por parte de Genestealers y Lictores tiránidos.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Coloca un marcador de objetivo en el centro de cada zona del tablero.
- El enemigo despliega en primer lugar realizando una tirada de 1D6 por cada unidad que quiera desplegar y colocándola en la zona del tablero correspondiente.
- Las unidades tiránidas entran en el primer turno mediante la regla especial ¡Nos rodean!
- El jugador de los Tiránidos puede colocar unidades en reserva.
- Las unidades enemigas no pueden colocarse en reserva.

ASALTO DE OLEADA

“ Cuando luchas contra los Tiránidos, te enfrentas, no sólo a aquellos que están frente a ti en el campo de batalla, sino a los miles de Tiránidos que intentan rodearte...”

La primera oleada de un asalto tiránido sólo se realiza para obtener información. Los Tiránidos que componen una Flota Enjambre se unen para formar lo que se conocerá como la Mente Enjambre, que les permitirá pensar, percibir y actuar como un único ser. A consecuencia de ello, todo lo que ocurra en la superficie del planeta se dará a conocer a toda la Flota Enjambre, y se tomarán las acciones apropiadas para enfrentarse a cualquier amenaza que intente detener a los Tiránidos en su propósito de reunir la biomasa del planeta.

Si encuentran resistencia, se lanzarán más esporas micéticas para combatir la amenaza, y si, aún así no consiguen erradicar la amenaza, vendrán aún más invasores a la superficie del planeta. Para los defensores asediados, es como si su antaño planeta lleno de vida se hubiera convertido en un mundo letal. Los cielos se llenan de criaturas alienígenas monstruosas, y donde se dibujan los rastros del fuego que dejan las esporas micéticas al descender, mientras todo lo que les rodea son olas de monstruos tiránidos que intentan desgarrar los miembros a miembros.

DESPLIEGUE

Tira 1D6 para determinar qué borde largo del tablero será el borde del enemigo. Los otros tres bordes del tablero, se considerarán bordes del ejército tiránido.

Antes de que el jugador enemigo despliegue, el jugador de los Tiránidos deberá dividir su ejército en tres oleadas. En cada oleada podrá haber el número de unidades que quiera el jugador, siempre que cada una de ellas tenga, como mínimo, una unidad.

El enemigo despliega después en cualquier punto de su zona de despliegue, a 30 cm o más de uno de los bordes tiránidos, como se muestra en el mapa de despliegue.

OBJETIVOS

Coloca cuatro objetivos, uno en el centro del tablero, y los otros tres, a 45 cm de distancia del centro de cada uno de los bordes del tablero tiránido (consulta el mapa de despliegue).

RESERVAS

El enemigo puede colocar unidades en reserva. Las unidades tiránidas no podrán colocarse en reserva.

PRIMER TURNO

El jugador de los Tiránidos siempre jugará en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+.

La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que controle más marcadores de objetivo gana la batalla.

REGLAS ESPECIALES

Asalto en oleadas. Durante el despliegue, el jugador tiránido debe dividir su ejército en tres oleadas. Al inicio de su primer turno, el jugador tiránido debe elegir una de estas oleadas. Las unidades de dicha oleada entrarán al tablero como si se trataran de unidades en reserva, pero deben hacerlo por uno de los tres bordes de los Tiránidos (el jugador tiránido elige cuál).

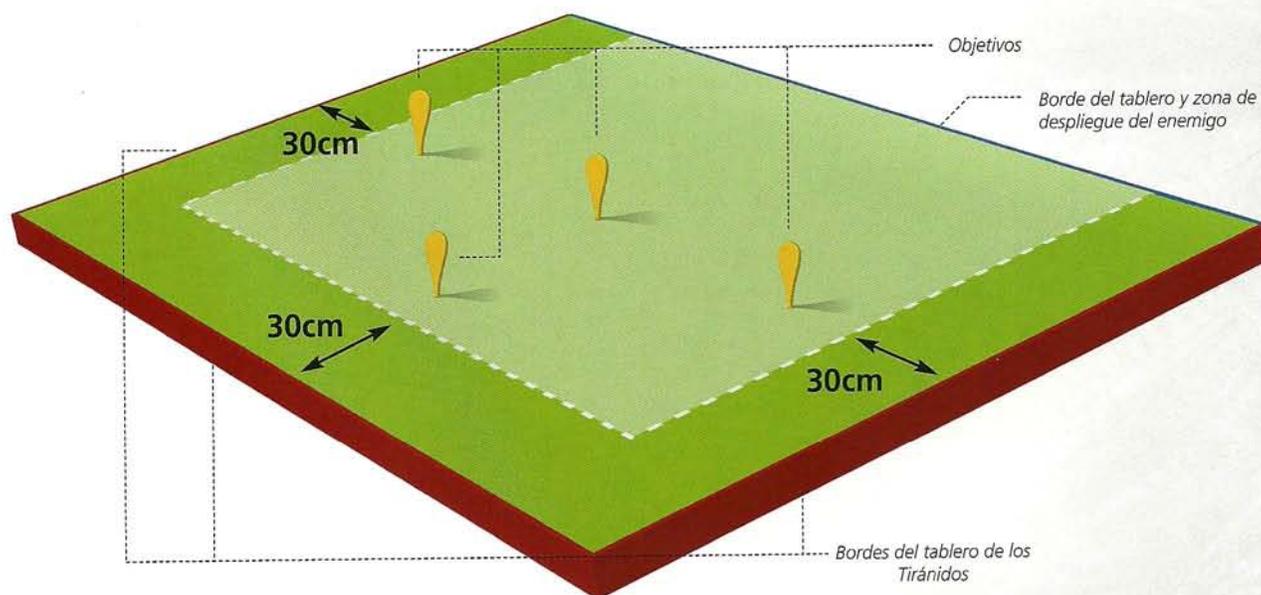
Al inicio de su segundo turno, el jugador tiránido elige cuál de las oleadas restantes llega al tablero. Estas unidades también entrarán por un borde del tablero, pero debe ser diferente al utilizado por la primera oleada. La tercera oleada llega en el tercer turno, por el borde del tablero tiránido que queda.





Los Ultramarines se ven superados por una horda de Tiránidos.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Tirad para determinar quién decide cuál será el borde del tablero largo del enemigo.
- Los Tiránidos despliegan utilizando la regla especial asalto en oleadas.
- El enemigo despliega en un punto a 30 cm o más de un borde del tablero tiránido.
- Coloca cuatro objetivos: uno en el centro del tablero y uno a 45 cm de distancia del centro de cada uno de los bordes tiránidos.
- Las unidades enemigas pueden colocarse en reserva.
- Las unidades tiránidas no pueden colocarse en reserva.

INFESTACIÓN

“ En el momento en que te paras a medir las consecuencias, es cuando fracasas. ”

Cuando la invasión tiránida llega a su fase final, el planeta es casi irreconocible. El mundo está completamente en ruinas, la mayoría de su población está muerta, o aún peor, ha sido recogida por la Flota Enjambre para crear nuevas criaturas tiránidas. Incluso la superficie del planeta habrá sido corrompida, y el paisaje, convertido en nidos de progenies que escupe más monstruosidades alienígenas. En el planeta también habrá enormes torres capilares utilizadas para canalizar la biomasa del planeta y devolverla a la Flota Enjambre.

En este paisaje abominable, la batalla llegará a sus fases finales, en la que los pocos supervivientes que queden combatirán hasta la muerte contra una horda tiránida que habrá adaptado el planeta a sus condiciones. Pero los defensores habrán aprendido una gran lección, y los más veteranos entre los supervivientes sabrán cuáles son las mejores tácticas para derrotar a los invasores alienígenas. Se trata de la batalla más cruel y visceral, un enfrentamiento por la supervivencia en el que se impondrá la ley del más fuerte.

OBJETIVOS

El objetivo de esta misión es provocar al enemigo el mayor daño posible (consulta las Condiciones de Victoria).

DESPLIEGUE

Tira 1D6 para determinar quién elige el cuadrante del tablero que será la zona de despliegue del enemigo. Los Tiránidos pueden desplegar en los tres cuadrantes del tablero restantes.

Los Tiránidos despliegan en primer lugar, en cualquier punto a más de 30 cm de la zona de despliegue del enemigo. El enemigo despliega después, en cualquier punto de su zona de despliegue.

RESERVAS

Ambos bandos pueden colocar unidades en reserva.

PRIMER TURNO

El jugador tiránido tira 1D6. Con un resultado de 2 o más, los Tiránidos juegan el primer turno. Con un resultado de 1, el enemigo le roba la iniciativa y va en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador enemigo tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el jugador enemigo vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida cada jugador recibe 1 punto por cada unidad enemiga que haya sido completamente destruida. El jugador con más puntos gana.

REGLAS ESPECIALES

Adaptarse o morir. Los Tiránidos se han adaptado a la escenografía del planeta. Todas las unidades tiránidas tienen la regla especial sigilo.

Tropas tiránidas. El enemigo ha aprendido a combatir mejor contra los Tiránidos. Todas las unidades enemigas tienen la regla especial universal enemigo predilecto.

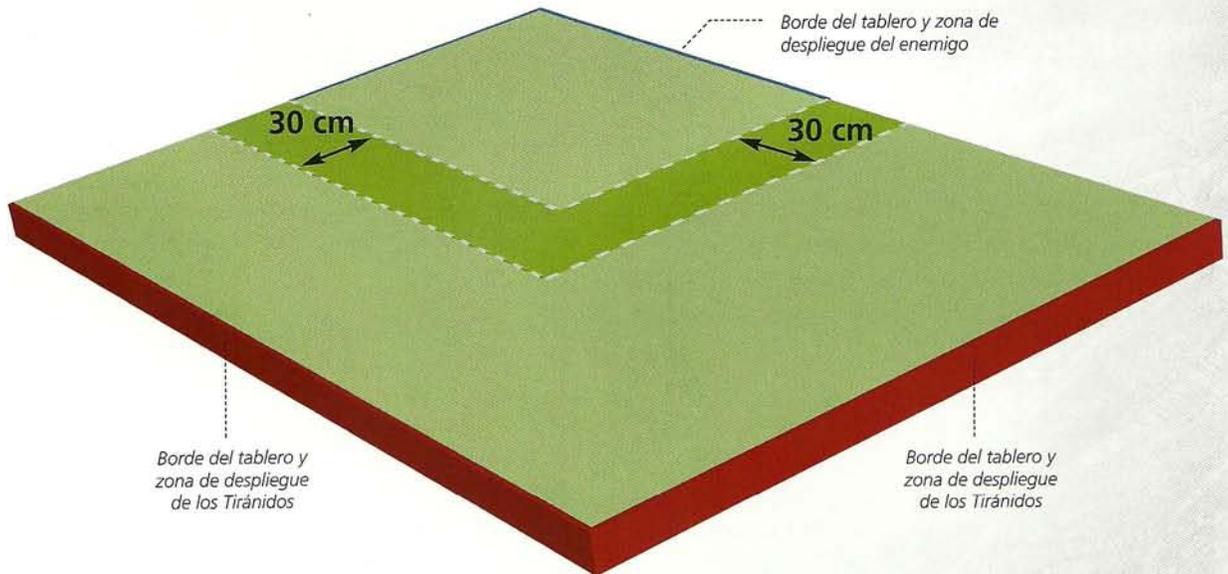
Temblores. El ataque tiránido empieza a desestabilizar el planeta, causa temblores, derrumbamientos y erupciones volcánicas. Por eso, se considera que todos los elementos de escenografía son terreno peligroso, además de la categoría que tengan habitualmente.





Los caza tiránidos de los Ultramarines realizan una acción de retaguardia desesperada durante las últimas fases de una invasión tiránida.

MAPA DE DESPLIEGUE



Resumen de la disposición del tablero

- Tirad para determinar las zonas de despliegue.
- Los Tiránidos despliegan en primer lugar a más de 30 cm de la zona de despliegue del enemigo.
- El enemigo despliega a continuación.
- Ambos bandos pueden colocar unidades en reserva.

MISIONES ESPECIALES

“ Un general astuto siempre aprende a esperar lo inesperado... ”

Cuando empecé a escribir Misiones de Combate, sólo tenía pensado incluir las treinta misiones que acabas de leer. Sin embargo, el formato de dos páginas que habíamos desarrollado para el resto de misiones, también funcionarían para otro tipos de escenario. Los resultados fueron las tres misiones especiales que encontrarás en las siguientes páginas.

Las misiones especiales son un poco diferentes a las anteriores. En primer lugar, no funcionan con un ejército elegido para una partida específica. En su lugar, necesitarás elegir primero una de las misiones especiales antes de jugarla con tu adversario. Además, algunas de las misiones especiales requieren que tengas miniaturas específicas en tu colección. Por ejemplo, necesitarás un personaje especial para jugar la misión Batalla de héroes, mientras que, para la misión Rompelíneas necesitarás desplegar tres Baneblades o más. Así que, ¡asegúrate de tener las miniaturas adecuadas a mano antes de organizar una partida!

Por último, pero no menos importante, verás que las misiones especiales no están tan equilibradas como las anteriores. Esto se debe, principalmente, a que el valor en puntos utilizado en nuestras listas de ejército están diseñados para las misiones del reglamento de Warhammer 40,000. Estas misiones especiales cambian completamente estos parámetros, por lo que encontrarás algunos ejércitos que son ligeramente (y quiero enfatizar la palabra “ligeramente”) más o menos eficaces de lo normal. Pero nadie ha dicho que la guerra sea justa, ¿no?

Todo esto significa que puedes recrear batallas muy diferentes entre sí. Las misiones especiales te dan la oportunidad de probar partidas que tienen organizaciones de ejército radicalmente diferentes, y donde las condiciones de victoria no son capturar objetivos o eliminar al enemigo. También espero que las misiones especiales sirvan de inspiración a los diseñadores en ciernes de todo el mundo que quieran crear sus propias misiones de combate. Después de todo, como dije en la introducción, parte del objetivo de crear este libro es asegurar

que nunca dos partidas sean iguales, y qué mejor manera de hacerlo ¡que crear diferentes escenarios cada vez que juegues!

CÓMO UTILIZAR LAS MISIONES ESPECIALES

Necesitarás acordar una misión especial con tu adversario antes de reunirlos para jugar la partida, puesto que todas las misiones especiales tienen su propia tabla de organización de ejército, o tienen algunos requisitos sobre las miniaturas que se tienen que utilizar. Cuando hayáis elegido la misión que queréis jugar, leed detenidamente las limitaciones y los requisitos que se aplican a cada una de las fuerzas participantes. Establece con el adversario qué tamaño de partida queréis jugar y cuándo tendrá lugar la partida. A parte de estos cambios, las misiones especiales se presentan del mismo modo que las misiones de combate explicadas en este libro.

“El bastión era el último baluarte que quedaba en pie entre la inmundicia del xenos y la Colmena Veron. Era el hogar de diez millones de almas y el último puerto estelar del Imperio en este mundo desgarrado por la guerra. Si resultaba destruido, pensó el Coronel, la colmena caería y, con ella, toda esperanza de victoria. Desvió su atención al campo de batalla chamuscado que tenía por delante, y a la marca de guerreros Eldars que avanzaban hacia su posición. Pero él era un oficial de la Guardia Imperial y tenía que llevar a cabo su deber. El Coronel cogió el amplificador de manos del oficial de comunicaciones y cambió el dial para retransmitir en todas las frecuencias.

“Hombres de la Guardia Imperial, tenemos el deber de defender esta fortaleza en nombre del Imperio y por el Emperador debemos hacerlo. Todas las unidades, abrid fuego. Cuando el enemigo alcance las líneas de la trinchera, fijaréis vuestras bayonetas y los eliminaréis. Este bastión debe quedar en pie.”

El Comisario Xero asintió con la cabeza y sacó su revólver. El Coronel no se dio ni cuenta de que el arma había sido desenfundada. El oficial político se puso su gabardina negra, sacó un pequeño libro muy usado, y lo abrió. En voz alta, empezó a recitar una liturgia de odio por el amplificador...”





EQUIPO MORTAL

“ Por cada combate ganado, mil héroes sin nombre mueren solos y nunca son recordados ”

Este escenario especial de Warhammer 40,000 permite a los jugadores recrear un combate letal entre un equipo de primera enviado a una misión letal y tropas de defensa que deben eliminarlo. Podría tratarse de un equipo de Kommandoz Orkos ocultos en un complejo necrón, un grupo de Mercenarios Kroot enviados para apoderarse de un artefacto de gran valor de los Eldars Oscuros localizado en un templo retorcido, o una escuadra de Exploradores Marines Espaciales que tiene que evitar que los Drones de Combate patrullen mientras intentan aniquilar a los Étéreos Tau. ¡Hay infinitas posibilidades!

Equipo mortal está diseñado para jugarse con pocas miniaturas, cada una de ellas siendo una unidad individual. Esto significa que las partidas serán rápidas. Una partida puede durar fácilmente el descanso de la comida, y aún quedaría tiempo para la revancha. Además, hemos incluido una regla especial para los “soldados especializados”, perfecta para aquellos jugadores que quieren realizar conversiones en las miniaturas de sus ejércitos. Así que cierra el pestillo de tu habitación y prepara toda la munición posible. Es una batalla a vida o muerte, y sólo los guerreros más despiadados conseguirán la victoria...

ELECCIÓN DEL EJÉRCITO Y TABLAS DE ORGANIZACIÓN DE EJÉRCITO

Cada jugador elige un “ejército” de 200 puntos siguiendo esta tabla de organización de ejército:

- 0-1 Elite
- 0-2 Tropas de línea
- 0-1 Ataque rápido

DISPOSICIÓN DEL TABLERO Y DESPLIEGUE

Equipo mortal es ideal para jugarse en un tablero CUADRADO de entre 90 o 120 cm². Si es más pequeño, las miniaturas empezarán unas sobre otras, y si es más grande, nunca podrá trabarse con el enemigo. Coloca los elementos de escenografía que quieras. En equipo mortal, cuanta más escenografía haya, mucho mejor.

Divide el tablero en cuatro cuadrantes y tirad los dados para determinar qué jugador elige el cuadrante dónde desplegará sus miniaturas. El jugador enemigo despliega en el cuadrante opuesto. El jugador que obtuvo un mayor resultado en la tirada de dados, despliega en primer lugar. Debe desplegar todo su ejército en cualquier punto de su zona de despliegue a 22 cm o más del centro del tablero. Su adversario hace lo propio en su zona de despliegue. En este escenario, ningún bando puede colocar unidades en reserva.

PRIMER TURNO

Tirad 1D6. Con un resultado de 2 o más, el jugador que ha desplegado primero, tiene el primer turno. Con un resultado de 1, es el enemigo es quien tiene la iniciativa.

DURACIÓN DE LA PARTIDA Y CONDICIONES DE VICTORIA

La batalla dura hasta que uno de los bandos se ha reducido a la mitad, o menos, de sus efectivos originales. Cuando ocurre, el jugador de ese ejército debe realizar un chequeo de liderazgo al inicio de cada uno de sus turnos. Si no lo supera, su ejército huye y el otro jugador gana la batalla. Si lo supera, la batalla continúa, pero el jugador tendrá que realizar otro chequeo al inicio de su siguiente turno. Puede darse el caso de que ambos jugadores tengan que realizar chequeos de liderazgo al inicio de sus respectivos turnos, por lo que el primero que no lo supere es el que pierde la batalla.

El chequeo de liderazgo se realizará utilizando el atributo de Liderazgo más alto de las miniaturas supervivientes del jugador. Aplica un modificador de -1 al segundo chequeo de liderazgo; un modificador de -2 al tercero, y así sucesivamente.

REGLAS ESPECIALES

Cada uno a lo suyo. Todas las miniaturas funcionan como unidades individuales, incluso si se han elegido como parte de una escuadra o escuadrón. Además,

cuando una miniatura dispara o combate en un asalto puede dividir sus ataques entre los diferentes objetivos visibles, si así lo desea.

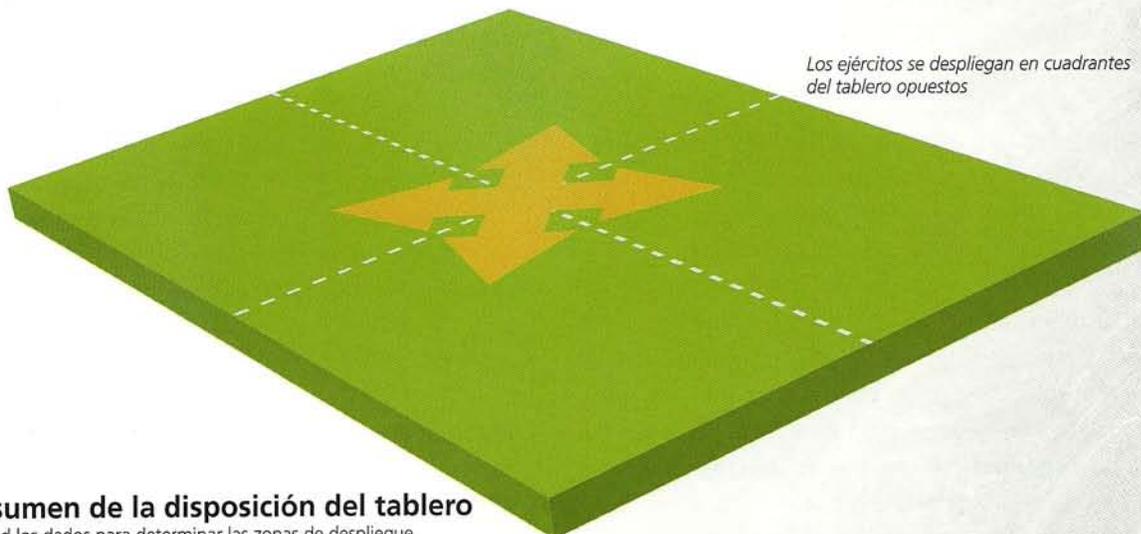
REGLAS OPCIONALES

Los jugadores pueden elegir utilizar la siguiente regla si lo desean.

Soldados especializados. Cada jugador puede elegir tres miniaturas diferentes de su ejército para que sean "especialistas", y se beneficiarán de una de las reglas especiales universales del reglamento de Warhammer 40,000. Cada jugador dirá en voz alta los seleccionados al inicio de la misión, antes de desplegar los ejércitos. Se considera que cada uno de los especialistas tiene una de las reglas especiales universales. Debe decirse qué regla se aplica a qué miniatura cuando se declaren las miniaturas especialistas. Por ejemplo, puedes decir "esta miniatura es un especialista cazacarros", o "este especialista tiene coraje". Todos los especialistas del mismo bando deben elegir reglas especiales universales diferentes, y ninguna miniatura no puede tener más de una.

Nota del diseñador. Los jugadores pueden representar a los especialistas con miniaturas a las que se le haya realizado alguna conversión. No es obligatorio, ¡pero las miniaturas con un trabajo de conversión actuarán mucho mejor sobre el campo de batalla!

MAPA DE DESPLIEGUE



Los ejércitos se despliegan en cuadrantes del tablero opuestos

Resumen de la disposición del tablero

- Tirad los dados para determinar las zonas de despliegue.
- El ganador de la tirada despliega en primer lugar, a 22 cm o más del centro del tablero.
- El otro jugador despliega después, a 22 cm o más del centro del tablero.
- Ningún jugador puede colocar unidades en reserva.



ROMPELÍNEAS

“ ¡Objetivo a la vista! Que todas las armas disparen contra la estación de generador de escudos. Ignorad los demás objetivos. ¡Por el Emperador! ¡Por la Humanidad! ”

En el año 456.M40, tuvo lugar una invasión en el planeta imperial Bruttulus. Las tropas Tau lanzaron un ataque sorpresa, y se apoderaron de las baterías láser de defensa y de los generadores de escudo del planeta, haciendo imposible que los refuerzos imperiales llegaran a la superficie del planeta. Puesto que cada vez llegaban más y más tropas Tau, la situación de los defensores que permanecían en el planeta era desalentadora.

El Coronel Sjeaneus de la 513ª Compañía de Baneblades Rompelíneas decidió tomar medidas desesperadas. Los tres enormes tanques Baneblade que estaban bajo su mando se habían separado del ejército principal del Imperio, y estaban situados a pocos kilómetros de una de las principales estaciones de generadores de escudo. En vez de retroceder para unirse al resto de la Fuerza de Defensa Planetaria, Sjeaneus decidió lanzar un contraataque desesperado. Si pudiera romper las líneas Tau, cabría una mínima posibilidad de llegar a la estación de generadores de escudo y destruirla, con lo que los refuerzos imperiales podrían aterrizar en el planeta. El sol empezaba a salir cuando los Baneblades empezaron su ataque...

LOS EJÉRCITOS

Rompelíneas es una partida pequeña de Warhammer 40,000 basada en el ataque sorpresa del Coronel Sjeaneus.

Un jugador dirige tres tanques Baneblade (consulta las reglas en Apocalipsis), y el otro dirige un ejército de 1.500 puntos de uno de los Codex. El ejército defensor no puede incluir unidades legendarias o formaciones de batalla, sólo las unidades que aparecen en el Codex correspondiente.

Si los jugadores están de acuerdo, los tres Baneblades pueden sustituirse por unidades legendarias de tu colección. Si decides utilizar alguna de estas alternativas, el ejército defensor recibe un número de puntos igual al valor de la fuerza atacante. Por ejemplo, puedes enfrentar un único Titán Warlord contra un ejército defensor de 2.500 puntos.

Nota del diseñador: Tengo que ser honesto, esta partida es una excusa para enfrentar tres Baneblades con un ejército estándar de Warhammer 40,000 de 1.500 puntos... ¡para ver quién gana! Ten esto en cuenta cuando juegues y disfrutarás mucho más.

DISPOSICIÓN DEL TABLERO Y DESPLIEGUE

Establece tu tablero de la manera habitual y elige uno de los bordes estrechos del tablero, ese borde será por donde deberán salir los Baneblades. Los tres Baneblades despliegan a 90 cm o más de ese borde del tablero.

El defensor puede desplegar unidades por un valor de hasta 500 puntos sobre el tablero, en cualquier punto a 45 cm o más de un Baneblade. El resto de sus unidades se colocan en reserva.

OBJETIVOS

Los Baneblades empiezan en una parte del tablero de juego y deben intentar salir por el borde del tablero opuesto. ¡Cuanto más Baneblades salgan por ese borde, mayores posibilidades hay de destruir el generador de escudo!

RESERVAS

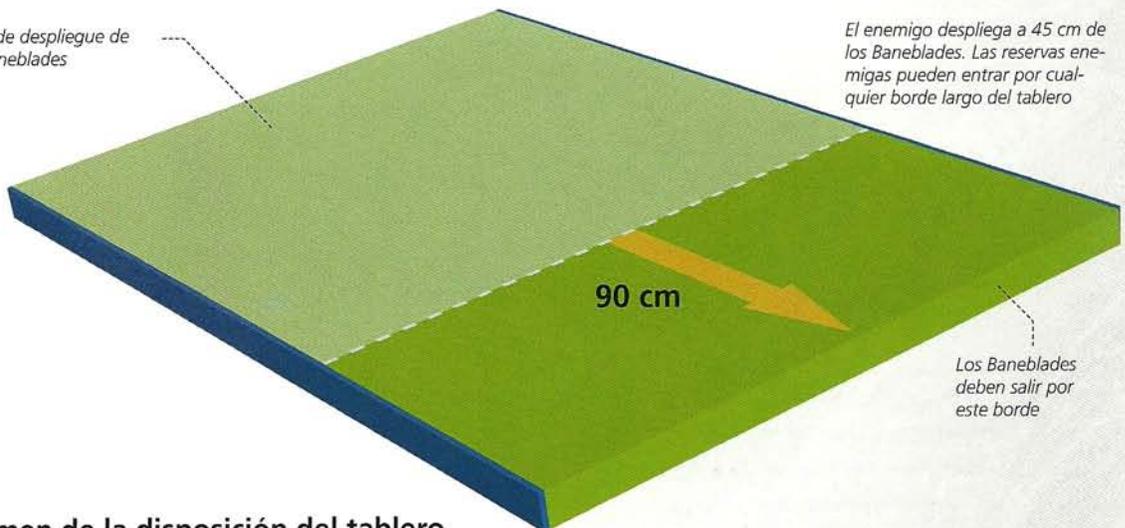
Hasta un máximo de 500 puntos de las unidades defensoras desplegarán sobre el tablero o se colocarán en reserva, como decida el jugador. Los 1.000 puntos restantes deben colocarse en reserva.

PRIMER TURNO

El ejército defensor tiene la iniciativa.

MAPA DE DESPLIEGUE

Zona de despliegue de los Baneblades



El enemigo despliega a 45 cm de los Baneblades. Las reservas enemigas pueden entrar por cualquier borde largo del tablero

Los Baneblades deben salir por este borde

Resumen de la disposición del tablero

- Decide ALEATORIAMENTE el borde del tablero por el que deben salir los Baneblades.
- Los Baneblades despliegan en primer lugar, a 90 cm o más del borde del tablero por el que han de salir.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

La partida dura hasta que todos los Baneblades abandonen el tablero, o resulten destruidos.

CONDICIONES DE VICTORIA

Tira 1D6 y añade el número de armas principales y armas de artillería en funcionamiento que permanezcan en los vehículos que han salido del tablero. Se necesita un resultado de 7 o más para destruir el generador de escudo. Si resulta destruido, los atacantes ganan el escenario, sino, son los defensores los ganadores.

REGLAS ESPECIALES

Ataque al amanecer. La batalla empieza justo antes del amanecer, por lo que, en el primer turno, se aplican las reglas combate nocturno.

CONSECUENCIAS HISTÓRICAS

El asalto del Coronel Sjeaneus cogió por sorpresa a los Tau pero, puesto que empezaron a llegar cada vez más tropas Tau, la situación se hizo cada vez más desesperada. La primera baja fue el Poder del Emperador, que quedó inmovilizado por el fuego de los tanques Cabezamartillos Tau y destruido por los Jinetes de Krootox. Los otros dos Baneblades, Victorious y Sin Respiro, fueron dañados gravemente, pero consiguieron atravesar las líneas Tau y llegar a la estación de generadores de escudo, que acabaron destruyendo. El Coronel Sjeaneus fue asesinado en los últimos momentos de la batalla, y recibió un Honorífica Imperialis póstumo por sus acciones.

- El enemigo despliega hasta 1.500 puntos de sus unidades sobre el tablero, a 45 cm o más de un Baneblade.
- Los Baneblades no pueden colocarse en reserva.
- El enemigo puede colocar unidades en reserva.

BATALLA DE HÉROES

“ Matad sin piedad; triunfad sin remordimientos. ”

La historia del Imperio está llena de historias de héroes poderosos y las legendarias batallas en las que luchan contra criaturas alienígenas terroríficas o contra los paladines retorcidos de los Dioses del Caos. A menudo, estas batallas sólo se deciden cuando el héroe combate cuerpo a cuerpo con su adversario, intercambiando golpes en un enfrentamiento cataclísmico cuya fuerza puede derribar edificios y, a veces desgarrar el mismísimo tejido de la realidad.

Batalla de héroes te permite recrear uno de estos conflictos épicos, o crear nuevos conflictos inventados. Cada jugador debe elegir uno de los personajes con nombre de su Codex, junto con una selección de unidades de apoyo elegidas de la lista de ejército del mismo libro. El ganador será el jugador cuyo paladín o campeón aniquile al personaje con nombre del ejército contrario, o si no es así, el jugador cuyo personaje con nombre destruya más tropas opuestas.

ELECCIÓN DEL EJÉRCITO

Cada jugador debe elegir un personaje con nombre, y elegir unidades adicionales siguiendo la siguiente tabla de organización del ejército hasta elegir el número de puntos totales.

- 0-1 C.G. (pero ningún personaje con nombre más)
- 0-4 Elite
- 2-6 Tropas de línea
- 0-1 Ataque rápido
- 0-1 Apoyo pesado

DESPLIEGUE

Divide el tablero en cuatro cuadrantes, tal como se muestra en el mapa de despliegue y realiza las tiradas para ver en qué cuadrante desplegará cada jugador. El otro jugador despliega en el cuadrante opuesto.

El jugador que obtenga el resultado más alto despliega primero. Debe colocar todo su ejército en su zona de despliegue, en cualquier punto a 22 cm, como mínimo, del centro del tablero. Su adversario hace lo propio en su zona de despliegue. En este escenario, ningún bando puede tener unidades en reserva.

PRIMER TURNO

Tira 1D6. Con un resultado de 2 o más, el jugador que ha desplegado en primer lugar, obtiene el primer turno. Con un resultado de 1, es el otro jugador quien tiene la iniciativa y va en primer lugar.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador que mueve en segundo lugar tira un dado al final del turno 5 del juego. Con un resultado de 1-2, la partida finaliza inmediatamente. Con un resultado de 3 o más, continúa. En el segundo caso, el mismo jugador vuelve a tirar 1D6 al final del turno 6 del juego, en cuyo caso la partida finaliza inmediatamente con un resultado de 1-3, y continúa hasta el turno 7 y último con un resultado de 4+. La partida acaba automáticamente al final del turno 7 del juego.

CONDICIONES DE VICTORIA

Llevad la cuenta de los puntos de las miniaturas aniquiladas por el personaje con nombre de cada jugador durante la partida. Se considera que las miniaturas que forman parte de una unidad tienen el mismo coste en puntos que el coste de la unidad dividido entre el número de miniaturas que la forma. Al final de la partida, cada jugador debe añadir el coste de las miniaturas que ha aniquilado su personaje con nombre y restar el coste del propio personaje. El jugador con más puntos gana.

Victoria instantánea. Si un personaje con nombre aniquila al personaje con nombre del adversario, instantáneamente gana la partida.

REGLAS ESPECIALES

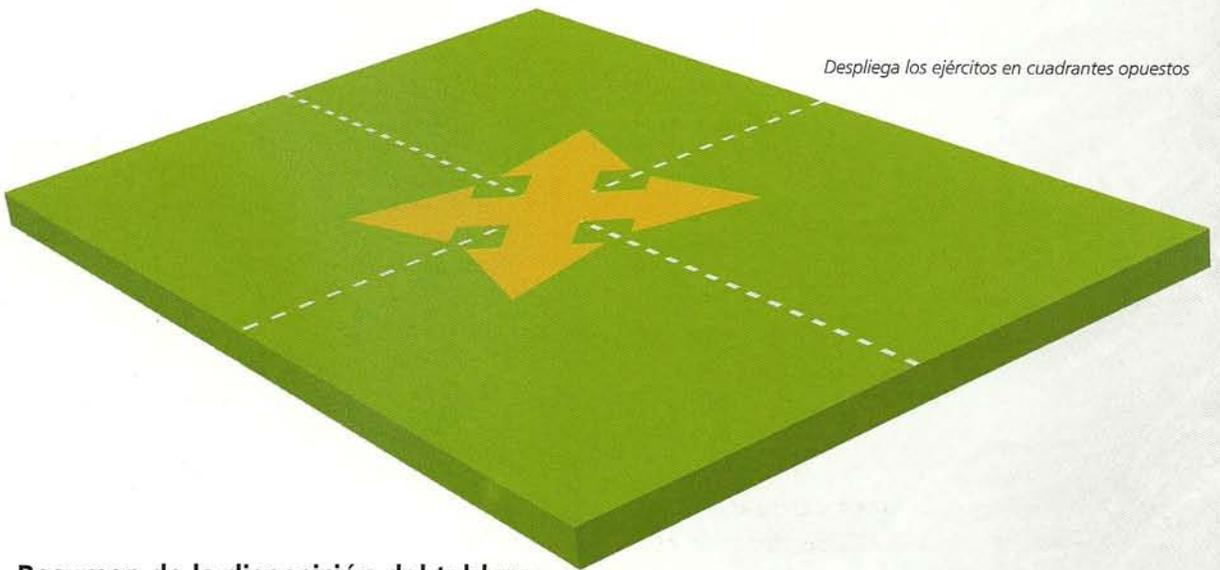
Duelo hasta la muerte. En este escenario, un personaje con nombre sólo puede ser aniquilado en un ataque realizado por el personaje con nombre del adversario. Si un personaje con nombre es aniquilado de alguna otra manera, sigue permaneciendo en la partida, pero se considerará que le queda una herida.

Personajes sin nombre. Si un jugador no tiene algún con nombre en su colección de miniaturas Citadel, puede utilizar un personaje independiente o una criatura monstruosa en su lugar.



El Príncipe Yriel está trabado en un combate mortal con el Señor del Capítulo de los Ultramarines, Marnec Calgar.

MAPA DE DESPLIEGUE



Despliega los ejércitos en cuadrantes opuestos

Resumen de la disposición del tablero

- Tirad 1D6 para determinar las zonas de despliegue.
- El que obtenga el número más alto despliega en primer lugar, a 22 cm o más del centro del tablero.
- El jugador enemigo despliega en segundo lugar, a 22 cm o más del centro del tablero.
- Ningún jugador puede colocar unidades en reserva.

INVENTARSE MISIONES NUEVAS

Esta última sección del libro te ofrece algunas indicaciones de cómo diseñar tus propias misiones de combate.

La libertad de diseñar tus propias misiones de combate te asegura que sean mucho más divertidas, pero también puede ser una tarea bastante intimidante. ¡Hay tantas posibilidades que uno no sabe por donde ponerse! Por este motivo lo mejor es empezar creando escenarios tan simples como sea posible, recuerda el lema "menos es más". La mejor manera de mantener las cosas bajo control es anotar todas las reglas que creas que vas a necesitar, ¡y cargarte la mitad de ellas directamente!. Lo que te quede seguro que es más que suficiente para obtener una batalla memorable.

El método más sencillo para crear una misión nueva es determinar una manera de desplegar los ejércitos distinta, y unas condiciones de victoria originales. Tan solo con estos dos simples cambios obtendrás un gran impacto en el sistema de juego. Combinándolo con una o dos reglas especiales se pueden crear un gran número de misiones distintas. La mayoría de misiones de combate de este libro se basan en este sistema para crear las misiones basadas en los tácticas de los distintos ejércitos. Úsalas como ejemplo e inspiración para tus propias misiones y seguro que obtienes un buen resultado.

Tus propias misiones son el mejor espacio para utilizar miniaturas hechas por ti o formaciones únicas. Si estás diseñando una misión que requiere la presencia de la guardia personal de un gobernador imperial, acompañándolo en su limusina a prueba de balas, atrévete y prepara lo que incluye esa formación e invéntate las reglas de las unidades nuevas. Las unidades que te inventes no tendrán valores en puntos, pero no tiene por que ser un problema en tus propias misiones. Otra alternativa es utilizar una formación de Apocalipsis, como hemos hecho con la misión Rompelíneas, incluida en este libro.

Crear tus propias misiones también te permitirá disputar batallas con objetivos especiales o que se desarrollen en terrenos exóticos. Equipo mortal es un buen ejemplo de de una misión basada en conquistar unos objetivos muy concretos. Digamos por ejemplo que has decidido jugar una misión ubicada en los desiertos helados cercanos al polo sur de Armageddon. Necesitarás decidir qué reglas especiales te harán falta para disputar batallas en este escenario especial. ¿El terreno es muy peligroso?, ¿hay lugares donde el hielo sea más fino?, ¿puede aparecer de repente una galerna?, ¿hay reglas especiales para determinadas unidades en este ambiente? Etcétera. Las posibilidades son infinitas.

Arte		Diseño de libros		'Eavy Metal		Diseño de juegos		Equipo de Hobby	
John Blanche	David Gallagher	Carl Dafforn	Neil Green	Joe Tomaszewski	Alessio Cavatore	Jervis Johnson	David Andrews		
Alex Boyd	Neil Hodgson	Glenn More	Kornel Kozak	Anja Wettergren	Robin Cruddace	Phil Kelly	Nick Bayton		
Robin Carey	Nuala Kinrade	Emma Parrington	Darren Latham	Kirsten Williams	Graham Davey	Jeremy Vetock	Mark Jones		
Paul Dainton	Adrian Smith	Mark Raynor	Keith Robertson	Tom Winstone	Andy Hoare	Matthew Ward	Chad Mierzwa		
							Chris Peach		
Diseño de miniaturas		Producción y reprografía		Traducción		Agradecimiento especial a:			
Michael Anderson	Mark Harrison	Seb Perbet	Simon Burton	Melissa Roberts	Miriam Martínez	Alan Merrett	Andrew Kenrick		
Giorgio Bassani	Alex Hedström	Alan Perry	Chris Eggar	Rachel Ryan	Elvira Navarro	Rick Priestley	Sean Turtle		
Trish Carden	Matt Holland	Michael Perry	Marc Elliott	James Shardlow	David Esbri	Christian Augst	Tim Vincent		
Juan Díaz	Neil Langdown	Pete Riordan	Zaff Haydn-Davies	Kris Shields		Mike Major	Stuart White		
Martin Footitt	Aly Morrison	Dale Stringer	Kris Jagers	Ian Strickland		Richard Deane	Jonny Ware		
Jes Goodwin	Brian Nelson	Dave Thomas	John Michelbach	Madeleine Tighe					
Colin Grayson	Oliver Norman	Tom Walton							

...y a todos los que ayudaron a probar las Misiones de combate

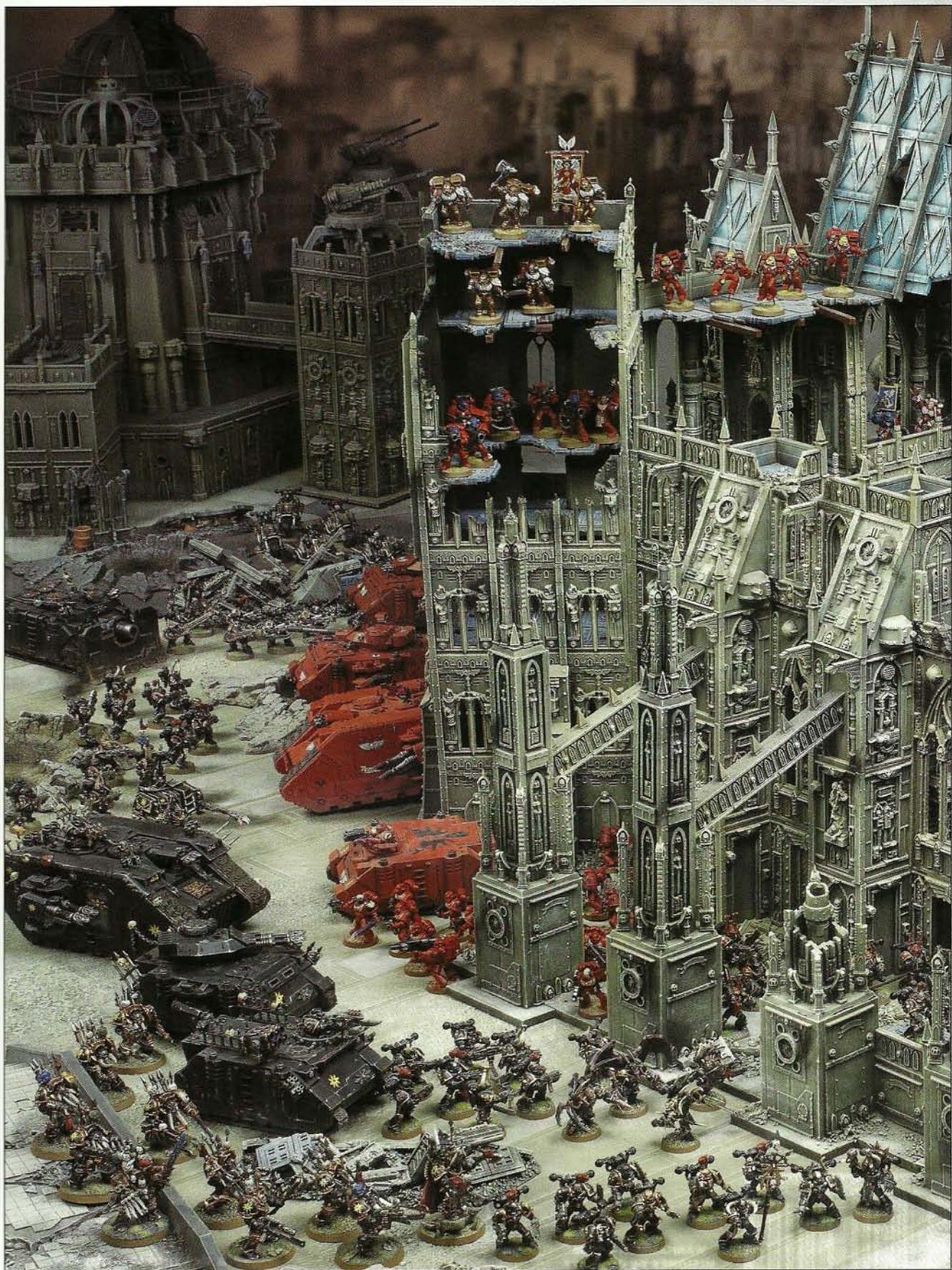
Copyright © Games Workshop Limited 2008. Warhammer 40,000 Misiones de combate, GW, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Citadel y el logotipo de Citadel, 'Eavy Metal, el logotipo del águila bicéfala / águila imperial, Warhammer, 40K, Warhammer 40,000 y el logotipo de Warhammer 40,000, White Dwarf y todas las marcas, logotipos, nombres, lugares, personajes, criaturas, razas e insignias de raza, ilustraciones e imágenes del universo de Warhammer 40,000 asociadas son ®, TM y/o © de Games Workshop Ltd 2000-2008, registrados de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados.

British Cataloguing-in-Publication Data. Una copia de este libro está disponible en la British Library. Las imágenes sólo tienen valor ilustrativo.

Games workshop desaconseja que los niños menores de 16 años utilicen algunos de sus productos sin supervisión de un adulto. Sea cual sea tu edad, utiliza con cuidado los pegamentos, las herramientas afiladas y los sprays, y asegúrate de leer y seguir las instrucciones de uso incluidas.

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

España
Games Workshop
C/ Samontà, 25
08970 Sant Joan D'Espí
(Barcelona)



Ángeles Sangrientos y Marines Espaciales del Caos trabados en un combate a muerte en los suburbios de una ciudad Imperial.

WARHAMMER 40,000

MISIONES DE COMBATE

Misiones de Combate es una expansión de Warhammer 40,000 que incluye más de treinta misiones nuevas. Cada una de ellas está diseñada para proporcionarte un combate que ponga a prueba todas tus habilidades como comandante, en los campos de batalla del 41º Milenio.

Las misiones giran alrededor de los distintos ejércitos y sus estilos de lucha. Puedes verte defendiéndote de un asalto sorpresa a cargo de un ejército Eldar muy móvil, o liderando el ataque en masa de una horda Tiránida. Las tácticas en las que confías y que has puesto en práctica mil veces ya no te servirán frente a estos nuevos retos: si quieres ganar, deberás estar listo para improvisar nuevas estrategias de combate.

"No hay dos batallas iguales. Todo comandante debe aprender a adaptarse... o morir."

Imperium Táctica

En el interior encontrarás:

- **REGLAS DE LAS MISIONES DE COMBATE.** Reglas completas para utilizar las nuevas misiones presentadas en este libro.
- **MISIONES DE COMBATE.** Treinta misiones nuevas, basadas en las tácticas de combate de los distintos ejércitos que luchan en la galaxia de Warhammer 40,000. Todas ellas están diseñadas para disputarse con la lista de ejército del Codex de los distintos ejércitos, usando las reglas de Warhammer 40,000.
- **MISIONES ESPECIALES.** Tres misiones especiales diseñadas para plantear desafíos completamente nuevos a los jugadores. *Equipo mortal* arroja a un grupo de veteranos elegidos contra una pequeña fuerza opositora. *Rompelíneas* plantea cómo una formación de tres Baneblades puede atravesar las defensas de un ejército entero. *Batalla de héroes* enfrenta a dos poderosos personajes el uno contra el otro hasta la muerte.
- **TRASFONDO Y MAPAS.** Exhaustivo material de trasfondo y mapas que describen las distintas estrategias de batalla, y las tácticas utilizadas por los ejércitos del 41º Milenio.



ISBN 978-8496348905



9 788496 348905



ESPAÑOL

www.games-workshop.com

Impreso en China

WARHAMMER 40,000
MISIONES DE COMBATE

CÓDIGO DE PRODUCTO 03 04 01 99 023



CITADEL



GAMES
WORKSHOP®

Necesitas una copia del reglamento de Warhammer 40,000 para utilizar este libro.