

MARINES ESPACIALES

REGLA ESPECIAL: No Conocerán el Miedo (*They Shall Know No Fear*)

Los Marines Espaciales son conocidos por su tenacidad y valentía. Esto se representa mediante las siguientes reglas:

- Se necesitan dos marcadores de explosión para suprimir una unidad de marines espaciales o para destruirla en una formación desmoralizada (ignora los marcadores sobrantes).
- Las formaciones de marines espaciales solamente son desmoralizadas si tienen dos marcadores de explosión por cada unidad en la formación.
- Las formaciones de marines espaciales cuentan como si tuvieran solamente la mitad de marcadores de explosión en las resoluciones de los asaltos (redondeo hacia abajo: ten en cuenta que la resolución del asalto no recibirá el +1 por no tener marcadores de explosión si la formación tiene un marcador antes del redondeo). Divide a la mitad el número de impactos extra sufridos por una formación de marines espaciales que pierde un asalto, redondeando hacia abajo en favor de los marines.
- Cuando una formación de marines espaciales desmoralizada se reorganiza recibe un número de marcadores de explosión igual al número de unidades, en vez de la mitad. Las unidades de los marines espaciales con la habilidad especial *Leader*(Líder) retiran 2 marcadores en vez de 1. En lo que respecta a resolución de asaltos, las formaciones de marines que estén desmoralizadas cuentan como si tuvieran un marcador de explosión por cada unidad en la formación, como es habitual.

REGLA ESPECIAL: Escudos de Vacío Imperiales (*Imperial Void Shields*)

Los titanes imperiales están protegidos por generadores de escudos de vacío. El número de escudos que tiene cada titán está indicado en su perfil.

Cada escudo de vacío parará automáticamente un punto de daño y después caerá. No hagas tiradas de salvación por el daño evitado por los escudos de vacío, ni coloques marcadores de explosión. Una vez que todos los escudos han sido derribados, el titán puede ser dañado de manera normal y puedes hacer tiradas de salvación contra los impactos logrados. Los impactos cuerpo a cuerpo ignoran los escudos de vacío pero las unidades que usan su valor de tiro(*firefight*) deben derribar primero los escudos antes de poder dañar al titán.

Los escudos de vacío derribados pueden ser reparados. Cada titán puede reparar un escudo de vacío en la fase final de cada turno. Además, si un titán se reagrupa puede usar la tirada de dado para reparar los escudos o bien retirar marcadores de explosión (por ejemplo, si sacaste un 2, puedes reparar dos escudos, retirar dos marcadores de explosión o reparar un escudo y retirar un marcador). Al reagrupar, las formaciones que constan de múltiples unidades tiran un dado por unidad y se escoge el resultado mayor, cada punto obtenido puede usarse para retirar un marcador de explosión o para recargar un escudo en todas las unidades de la formación que tengan escudos de vacío.

REGLA ESPECIAL: Transportes de los Marines Espaciales (*Space Marine Transports*)

Los Marines Espaciales son un ejército de gran movilidad. Debido a esto, el coste en puntos de un destacamento habitualmente incluye suficientes vehículos Rhino para transportarlo a él y a los posibles refuerzos y mejoras adquiridos. El número de Rhinos será siempre el mínimo necesario para transportar a la formación, no se pueden llevar de más para cubrir las bajas.

Muchas formaciones no reciben Rhinos, normalmente debido a que no se ajustan a ellos. Los destacamentos que vienen con Rhinos tendrán indicado 'más transporte' en la sección de unidades incluidas en la formación.

Ten en cuenta que no tienes por que llevar Rhinos si no quieres. Si prefieres desplegar a pie la formación, para que pueda actuar como una guarnición por ejemplo, o ser transportada en una cañonera Thunderhawk, puedes hacerlo.

Además, puedes escoger reemplazar los Rhinos de un destacamento por cápsulas de desembarco o *drop pods*. Si haces esto entonces el destacamento entrará en juego montado en las cápsulas de desembarco usando las reglas de descenso planetario o *planetfall* (ver 4.4). Si escoges hacer esto necesitarás tener al menos un *Strike Cruiser* (crucero de ataque) o una *Battle Barge* (barcaza de combate) desde la que lanzar las cápsulas de desembarco.

CODEX ASTARTES

Usando la Lista de Ejército

La siguiente lista de ejército te permite desplegar un ejército basado en uno de los Capítulos Marines Espaciales que siguen firmemente las enseñanzas del Codex Astartes. Puede usarse como una lista de ejército 'estándar' para otros capítulos que no siguen el Codex Astartes, como los Ángeles Sangrientos o *Blood Angels*, los Ángeles Oscuros o *Dark Angels* y los Lobos Espaciales o *Space Wolves*.

Los Marines Espaciales están organizados en pequeñas formaciones llamadas destacamentos. Cada destacamento se compone de tres o más unidades, y puede incluir un número de unidades extra llamadas mejoras.

Los destacamentos que pueden ser escogidos en un ejército de Codex Astartes se muestran en las tablas que siguen. Las tablas también muestran las unidades que forman un destacamento, las mejoras disponibles, y sus costes en puntos. Por ejemplo, un destacamento de asalto consiste en cuatro unidades de Marines Espaciales de Asalto por 175 puntos, y pueden incluir las mejoras de Comandante y Vindicator por un coste en puntos adicional.

Cada mejora seleccionada se añade al coste en puntos del destacamento, como se muestra en la tabla de mejoras. Esta tabla indica también las unidades que componen dicha mejora. Éstas a veces reemplazarán a algunas unidades del destacamento al que son asignadas, y otras veces toman la forma de unidades adicionales para el destacamento. Cada mejora puede cogerse una vez por formación. Por ejemplo, un destacamento de asalto puede incluir un Comandante y un Vindicator. Si se escogen ambas costarían $175+50+75=300$ puntos.

Los ejércitos Marines Espaciales Codex Astartes pueden estar apoyados por aeronaves de la flota imperial y por grupos de combate de las legiones de titanes. Hasta un máximo de un tercio de los puntos disponibles pueden gastarse en estas formaciones.

LISTA DE EJÉRCITO CODEX ASTARTES

Los ejércitos de Marines Espaciales Codex Astartes tienen un factor de estrategia de 5. Todas las formaciones de marines espaciales y legiones de titanes tienen un factor de iniciativa de 1+. Las formaciones de la flota imperial tienen un factor de iniciativa de 2+. La regla 'They Shall Know No Fear'(No Conocerán el Miedo) se aplica a todas las formaciones de marines espaciales.

DESTACAMENTO	UNIDADES	MEJORAS	COSTE
Asalto	4 unidades de Asalto	Comandante, Vindicator	175
Motocicletas	5 unidades de Motocicletas	Comandante, Motocicleta de Ataque	200
Devastadores	4 unidades de Devastadores más transporte	Comandante, Razorbacks, Dreadnought, Hunter, Land Raider	250
Land Raider	4 Land Raiders	Comandante, Vindicator, Hunter	400
Land Speeder	5 Land Speeders	Comandante, Typhoon/Tornado	200
Barcaza de Desembarco	1 Barcaza de desembarco	-	350
Predators	4 Predators(Annihilators o Destructors, o una combinación de ambos)	Comandante, Vindicator, Hunter	300
Exploradores	4 unidades de Exploradores más transporte	Comandante, Razorbacks, Francotirador	150
Crucero de Ataque	1 Crucero de Ataque	Barcaza de Combate	200
Táctico	6 unidades Tácticas más transporte	Comandante, Dreadnought, Razorbacks, Hunter, Vindicator	300
Extermindaores	4 unidades de Exterminadores	Comandante, Land Raiders, Dreadnought, Vindicator	325
Thunderhawk	1 cañonera Thunderhawk	-	200
Vindicator	4 Vindicators	Comandante, Hunter	300
Whirlwind	4 Whirlwind	Comandante, Hunter	300

MEJORA	UNIDADES	COSTE
Motocicleta de Ataque	Reemplaza cualquier número de unidades de motocicletas por una motocicleta de ataque cada una	Gratis

MARINES ESPACIALES CICATRICES BLANCAS (WHITE SCARS)

REGLA ESPECIAL: Transportes de los Cicatrices Blancas

Los Marines Espaciales son un ejército de gran movilidad. Debido a esto, el coste en puntos de un destacamento habitualmente incluye suficientes vehículos para transportarlo a él y a los posibles refuerzos y mejoras adquiridos. El número de vehículos será siempre el mínimo necesario para transportar a la formación, no se pueden llevar de más para cubrir las bajas. Los transportes serán Land Raiders si el destacamento es de Exterminadores, y Rhinos para cualquier otro destacamento.

Muchas formaciones no reciben transportes, normalmente debido a que no se ajustan a ellos. Los destacamentos que vienen con vehículos tendrán indicado 'más transporte' en la sección de unidades incluidas en la formación. Los destacamentos de los Cicatrices Blancas deben llevar siempre los vehículos de transporte de un destacamento, no se pueden dejar atrás para usar a la unidad como una guarnición(*garrison*). Solamente puedes ignorar esto si el destacamento será desplegado desde una cañonera Thunderhawk o una Barcaza de Desembarco.

Además, puedes escoger reemplazar los vehículos de un destacamento por cápsulas de desembarco o *drop pods*. Si eliges esto, todos los destacamentos del ejército que puedan desplegarse por cápsulas de desembarco deben hacerlo, no puedes tener algunos en vehículos de transporte y otros desplegándose desde cápsulas de desembarco. Si escoges usar las cápsulas, entonces los destacamentos afectados entrarán en juego montados en las cápsulas de desembarco usando las reglas de descenso planetario o *planetfall* (ver 4.4). Si escoges hacer esto necesitarás tener al menos un *Strike Cruiser*(crucero de ataque) o una *Battle Barge*(barcaza de combate) desde la que lanzar las cápsulas de desembarco. Las formaciones no elegibles para ser desplegadas con cápsulas de desembarco deben ceñirse a los requisitos de transporte anteriores.

Usando la Lista de Ejército

La siguiente lista de ejército te permite desplegar un ejército basado en los Cicatrices Blancas Marines Espaciales. También puede ser usada como una lista de ejército 'estándar' para cualquier capítulo sucesor. La organización en destacamentos y mejoras es la misma que la de los Codex Astartes.

Los ejércitos Marines Espaciales Cicatrices Blancas pueden estar apoyados por aeronaves de la flota imperial y por grupos de combate de las legiones de titanes. Hasta un máximo de un tercio de los puntos disponibles pueden gastarse en estas formaciones.

LISTA DE EJÉRCITO CICATRICES BLANCAS

Los ejércitos de Marines Espaciales Cicatrices Blancas tienen un factor de estrategia de 5. Todas las formaciones de marines espaciales y legiones de titanes tienen un factor de iniciativa de 1+. Las formaciones de la flota imperial tienen un factor de iniciativa de 2+. La regla 'They Shall Know No Fear'(No Conocerán el Miedo) se aplica a todas las formaciones de marines espaciales.

DESTACAMENTO	UNIDADES	MEJORAS	COSTE
Asalto	4 unidades de Asalto	Comandante	175
Motocicletas	8 unidades de Motocicletas de los Cicatrices Blancas	Comandante, Motocicleta de Ataque	400
Land Speeder	5 Land Speeders	Comandante, Typhoon/Tornado	200
Barcaza de Desembarco	1 Barcaza de desembarco	-	350
Predators	4 Predators(Annihilators o Destructors o una combinacion de ambos)	Comandante, Vindicator, Hunter	300
Exploradores	4 unidades de Exploradores más transporte	Comandante, Razorbacks, Francotirador	150
Crucero de Ataque	1 Crucero de Ataque	Barcaza de Combate	200
Táctico	6 unidades Tácticas más transporte	Comandante, Razorbacks	300
Exterminadores	4 unidades de Exterminadores más transporte	Comandante	675
Thunderhawk	1 cañonera Thunderhawk	-	200
Whirlwind	4 Whirlwind	Comandante, Hunter	300

MEJORA	UNIDADES	COSTE
Motocicleta de Ataque	Reemplaza cualquier número de unidades de motocicletas por una motocicleta de ataque cada una	Gratis
Barcaza de Combate	Reemplaza el Crucero de Ataque por una Barcaza de Combate	150
Comandante	Añade un personaje de Comandante a una unidad de la formación. Puede ser un Capitán, Bibliotecario o Capellán. Un comandante del ejército puede ser un Comandante Supremo	50(+50 si es un Comandante Supremo)
Hunter	Añade un Hunter	75
Razorbacks	Añade cualquier número de Razorbacks, como máximo hasta el número requerido para transportar la formación	25 por Razorback
Francotirador	Una unidad de exploradores tiene la habilidad Francotirador	25
Typhoon/Tornado	Reemplaza cualquier número de Land Speeders por 1 Land Speeder Tornado o Typhoon cada uno	25 por cada Typhoon 10 por cada Tornado
Vindicator	Añade uno o dos Vindicators	75 cada uno

AERONAVES Y TITANES	COSTE
Dos cazas Thunderbolt	150
Dos bombarderos Marauder	300
Uno o dos Titanes clase Warhound	250 cada uno

MARINES ESPACIALES *SCIONS OF IRON*

REGLA ESPECIAL: Transportes de los *Scions of Iron*

Los *Scions of Iron* son un ejército de gran movilidad y nunca van sin transportes. Debido a esto el coste en puntos de un destacamento incluye suficientes vehículos Rhino para transportarlo. El número de Rhinos será siempre el mínimo necesarios para transportar a la formación, no se pueden coger vehículos extras para cubrir las bajas o menos de los necesarios para transportar a todo el destacamento. Los Exterminadores **deben** escoger la mejora de Teletransporte o de Land Raider.

REGLA ESPECIAL: Thunderhawk Transporter

El destacamento entero de Thunderhawks Transporter se cuenta como una única máquina de guerra para la regla de transporte referente a máquinas de guerra (un destacamento transportado puede dividirse entre varias aeronaves dentro del mismo destacamento de Thunderhawks Transporter).

Usando la Lista de Ejército

La siguiente lista de ejército te permite desplegar al capítulo de los Marines Espaciales *Scions of Iron*. También puede usarse como una lista 'estándar' para aquellos que siguen el Codex Astartes, pero usan una importante fuerza acorazada.

La siguiente organización se usa para representar un fuerza de Marines Espaciales que usa vehículos pesados. Los métodos normales de inserción disponibles para los marines como las cápsulas de desembarco o las cañoneras Thunderhawk no están incluidas. En vez de ello las Thunderhawk Transporter y Landing Crafts (Barcas de Desembarco) pueden usarse para hacer un desembarco de ataque acorazado.

Los Marines Espaciales están organizados en destacamentos. Cada destacamento está formado por una o más unidades y también puede incluir un grupo de unidades extra llamados mejoras.

Los destacamentos que se pueden incluir en el ejército se muestran en las siguientes tablas. Los recuadros muestran que unidades forman el destacamento, que mejoras hay disponibles y su coste en puntos. Cada mejora solamente se puede escoger una vez por formación. Solamente un comandante puede ser añadido a un destacamento, por lo que escoger la mejora Prometheus evita coger la mejora Comandante y viceversa.

Los ejércitos Marines Espaciales *Scions of Iron* pueden estar apoyados por aeronaves de la flota imperial y por grupos de combate de las legiones de titanes. Hasta un máximo de un tercio de los puntos disponibles pueden gastarse en estas formaciones.

LISTA DE EJÉRCITO *SCIONS OF IRON*

Los ejércitos de Marines Espaciales *Scions of Iron* tienen un factor de estrategia de 5. Todas las formaciones de marines espaciales y legiones de titanes tienen un factor de iniciativa de 1+. Las formaciones de la flota imperial tienen un factor de iniciativa de 2+. La regla 'They Shall Know No Fear'(No Conocerán el Miedo) se aplica a todas las formaciones de marines espaciales.

DESTACAMENTO	UNIDADES	MEJORAS	COSTE
Acorazado	4 Predators(Annihilators y/o Destructors) o 4 Vindicators	Acorazada, Comandante, Hunter, Prometheus	275
Motocicletas	4 unidades de Motocicletas	Motocicleta de Ataque, Comandante, Land Speeder	175
Táctico Pesado	Dos Land Raiders o Land Raiders Crusader y 4 unidades Tácticas	Comandante, Hunter, Land Raider, Prometheus	375
Helios	4 Land Raiders Helios	Comandante, Hunter	500
Land Raider	4 Land Raider	Comandante, Hunter, Land Raider, Prometheus	375
Barcaza de Desembarco	Una Barcaza de Desembarco	-	375
Exploradores	4 unidades de Exploradores con dos Rhinos	Comandante, Land Speeder, Razorback, Francotirador	150
Crucero de Ataque	Un Crucero de Ataque	Barcaza de Combate	150
Táctico	Dos Vindicators o Predators de cualquier tipo, 4 unidades Tácticas y dos Rhinos	Acorazada, Comandante, Hunter, Prometheus, Razorback	325
Exterminadores	4 Exterminadores(deben tener la mejora Land Raider o Teletransporte)	Comandante, Land Raider, Prometheus, Teletransporte	325
Thunderhawk Transporter	Dos Thunderhawks Transporter	Thunderhawks Transporter	250
Whirlwinds	4 Whirlwinds	Comandante, Hunter	300

MEJORA	UNIDADES	COSTE
Acorazada	Añade dos o tres unidades de: Predator Annihilator, Predator Destructor o Vindicator	75 cada uno
Motocicleta de Ataque	Reemplaza cualquier número de unidades de motocicletas por una motocicleta de ataque cada una	Gratis
Barcaza de Combate	Reemplaza el Crucero de Ataque por una Barcaza de Combate	100
Comandante	Añade un personaje de Comandante a una unidad de la formación. Puede ser un Capitán, Bibliotecario o Capellán. No puede ser elegido junto a la mejora Prometheus	50
Hunter	Añade un Hunter	75
Land Raiders	Añade hasta 4 Land Raiders	2 Land Raiders o Crusaders 175 2 Land Raider Helios 225
Land Speeder	Añade hasta 4 Land Speeders	Land Speeder 40 Tornado 50 Typhoon 60
Razorbacks	Añade cualquier número de Razorbacks, como máximo hasta el número requerido para transportar la formación	25 por Razorback
Francotirador	Una unidad de exploradores tiene la habilidad Francotirador	25
0-1 Prometheus	Reemplaza una unidad por un Land Raider Prometheus con un personaje de Comandante Supremo. No se puede escoger junto a comandante	Predator o Vindicator 125 Land Raider o Crusader 100
Teletransporte	Permite a los Exterminadores teletransportarse	25
Thunderhawk Transporter	Añade una o dos Thunderhawks Transporter	100 cada

AERONAVES Y TITANES	UNIDADES	COSTE
0-2 Escuadrón de Cazas	Dos cazas Thunderbolt	150
0-1 Escuadrón de Bombarderos	Dos bombarderos Marauder	300
0-1 Titán Warlord	Un Titán clase Warlord	850
0-1 Titán Reaver	Un Titán clase Reaver	650
0-2 Titanes Warhound	Uno o dos Titanes clase Warhound	250 cada uno
Thunderhawk(bombardeo sat.)	Una Thunderhawk(conf. Bombardeo de Saturación)	225
Thunderhawk(apoyo cercano)	Una Thunderhawk(conf. Apoyo Aéreo Cercano)	250