

MARINES ESPACIALES: CODEX ASTARTES

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 tiroteo(*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.

MARINES ESPACIALES: CICATRICES BLANCAS

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.

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 tiroteo(*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.

GUARDIA IMPERIAL: LEGIÓN DE ACERO

REGLA ESPECIAL: Comisarios

Un ejército de la Guardia Imperial puede incluir 2D6 personajes de Comisario. Estos personajes no cuestan puntos.

Tira para ver cuantos Comisarios puede añadir un jugador a su ejército al comienzo de la batalla antes de cualquier bando despliegue. Si el ejército incluye un Comandante Supremo(*Supreme Commander*) entonces el primer Comisario debe ser añadido a la unidad del Comandante Supremo. El resto de Comisarios pueden ser añadidos a cualesquiera otras formaciones, pero no se puede incluir más de un comisario por formación. Si tienes más Comisarios que formaciones el exceso se pierde.

GUARDIA IMPERIAL: MAESTROS DEL ASEDIO

REGLA ESPECIAL: Posiciones Fortificadas

Un ejército de Regimiento de Asedio puede comprar un set de posiciones fortificadas para que ocupen sus tropas por cada Mando de Regimiento (*Regimental HQ*) o compañía de infantería incluida en el ejército.

Las posiciones fortificadas deben desplegarse después de los objetivos, pero antes de que se desplieguen las naves espaciales y las guarniciones. Pueden colocarse en cualquier sitio donde se pudiera desplegar un vehículo en la mitad de la mesa de los regimientos de asedio. Puedes dividir un set de posiciones fortificadas como desees, siempre que se respeten las reglas de coherencia de formaciones. Por ejemplo, puedes dividir las trincheras en varias líneas, siempre y cuando haya 'conexiones' de hasta 5cm entre las diferentes partes de la posición fortificada. Las posiciones fortificadas tienen un movimiento de cero, y pueden guarnecerse (pueden desplegarse en posiciones que las unidades de guarnición pudieran ocupar). No pueden ser transportadas de ninguna manera. Una vez desplegadas, las posiciones fortificadas pueden ser usadas por cualquier unidad, no sólo por aquellas para las que fueron compradas. También pueden ser capturadas y usadas por unidades enemigas.

REGLA ESPECIAL: Mando del Regimiento (*Regimental HQ*)

Cuando se juegan partidas de torneo, un ejército de asedio debe incluir un Mando del Regimiento. El enemigo logra la condición de victoria de 'Quebrar su Espíritu' (*Break Thir Spirit*) destruyendo esta formación o a la formación más costosa del ejército.

REGLA ESPECIAL: Comisarios

Un ejército de la Guardia Imperial puede incluir 2D6 personajes de Comisario. Estos personajes no cuestan puntos.

Tira para ver cuantos Comisarios puede añadir un jugador a su ejército al comienzo de la batalla antes de cualquier bando despliegue. Si el ejército incluye un Comandante Supremo(*Supreme Commander*) entonces el primer Comisario debe ser añadido a la unidad del Comandante Supremo. El resto de Comisarios pueden ser añadidos a cualesquiera otras formaciones, pero no se puede incluir más de un comisario por formación. Si tienes más Comisarios que formaciones el exceso se pierde.

ORKOS: HORDA DE GHAZGKHULL

REGLA ESPECIAL: Regla de la Multitud (*Mob Rule*)

Los orkos creen que mientras haya un buen puñado de ellos luchando juntos (ligeramente más de los que puedan contar) entonces siempre hay una oportunidad de que se impongan, incluso contra enemigos superiores. Para representar esto, las formaciones orkas con más de cinco unidades (demasiados para contarlos con los dedos de la mano), sin incluir unidades de big gunz o de gretchin(también llamados grotz), reciben un modificador de +1 a cualquier tirada de reorganización(*rally test*) que hagan, y las formaciones con más de diez de tales unidades reciben un modificador de +2. Las máquinas de guerra cuentan cada punto inicial de DC como una unidad.

REGLA ESPECIAL: ¡Poder del Waaagh! (*Power of the Waaagh!*)

Los orkos no son famosos precisamente por sus habilidades organizativas, por ello tienen habitualmente un valor de iniciativa bastante pobre. Sin embargo, si hay una cosa que motive a una horda orka, es el provocar una buena pelea. Debido a eso, las formaciones orkas que intentan realizar una acción engage(asaltar) o double(doble) reciben un modificador de +2 a su chequeo de acción. Los pilotos orkos (los flyboyz) de forma similar disfrutan de la oportunidad de volar cosas por los aires, y reciben un modificador de +2 a sus chequeos de acción cuando intentan llevar a cabo una acción de interception(intercepción) o de ground attack(ataque a tierra) (ver 4.0).

REGLA ESPECIAL: Campos de Fuerza (*Power Fields*)

Algunas máquinas de guerra orkas están protegidas por baterías de campos de fuerza. El número que tiene cada máquina de guerra viene indicado en su perfil. Los campos de fuerza funcionan de la misma manera que los escudos de vacío imperiales, con la única excepción de que no pueden ser reparados una vez que son derribados por un impacto.

REGLA ESPECIAL: Señores de la Guerra(*Ork Warlords*)

Todos los ejércitos orkos *deben* incluir un personaje de Comandante Supremo(Supreme Commander) llamado Señor de la Guerra o *Warlord*. Este personaje es gratis, no tienes que pagar ningún punto por él. Si el ejército incluye algún Gran Gargante(*Great Gargant*) debe ser colocado en uno de ellos. Si no hay Grandes Gargantes en el ejército entonces el Señor de la Guerra se unirá a una unidad de Nobles(*Nobz*) o a un Gargante. Si no hay unidades de Nobles ni Gargantes el Señor de la Guerra puede unirse a cualquier unidad orka.

REGLA ESPECIAL: Fortalezas Rodantes (*Battlefortresses & Gunfortresses*)

En partidas de torneo, estas unidades solamente podrán transportar a unidad de su misma formación, las reglas de transporte en Máquinas de Guerra no se les aplica cuando se usan las listas de ejército de torneo.

ORKOS: KULTO A LA VELOZIDAD

REGLA ESPECIAL: Regla de la Multitud (*Mob Rule*)

Los orkos creen que mientras haya un buen puñado de ellos luchando juntos (ligeramente más de los que puedan contar) entonces siempre hay una oportunidad de que se impongan, incluso contra enemigos superiores. Para representar esto, las formaciones orkas con más de cinco unidades (demasiados para contarlos con los dedos de la mano), sin incluir unidades de big gunz o de gretchin(también llamados grotz), reciben un modificador de +1 a cualquier tirada de reorganización(*rally test*) que hagan, y las formaciones con más de diez de tales unidades reciben un modificador de +2. Las máquinas de guerra cuentan cada punto inicial de DC como una unidad.

REGLA ESPECIAL: ¡Poder del Waaagh! (*Power of the Waaagh!*)

Los orkos no son famosos precisamente por sus habilidades organizativas, por ello tienen habitualmente un valor de iniciativa bastante pobre. Sin embargo, si hay una cosa que motive a una horda orka, es el provocar una buena pelea. Debido a eso, las formaciones orkas que intentan realizar una acción engage(asaltar) o double(doble) reciben un modificador de +2 a su chequeo de acción. Los pilotos orkos (los flyboyz) de forma similar disfrutan de la oportunidad de volar cosas por los aires, y reciben un modificador de +2 a sus chequeos de acción cuando intentan llevar a cabo una acción de interception(intercepción) o de ground attack(ataque a tierra) (ver 4.0).

REGLA ESPECIAL: Fortalezas Rodantes (*Battlefortresses & Gunfortresses*)

En partidas de torneo, estas unidades solamente podrán transportar a unidad de su misma formación, las reglas de transporte en Máquinas de Guerra no se les aplica cuando se usan las listas de ejército de torneo.

REGLA ESPECIAL: Lokos de la Velocidad (*Speed Freaks*)

Cualquier ejército del Kulto a la Velocidad Orko debe incluir una unidad de Mekánico en motocicleta. Este personaje es gratis, no tienes que pagar puntos por él, y puede añadirse a cualquier formación del ejército.

Todas las unidades del Kulto a la Velocidad deben o bien tener una velocidad de 30cm o más, o ser transportada por una unidad de velocidad 30cm o más. En otras palabras, las formaciones no pueden incluir unidades con una velocidad inferior a 30cm a menos que también tengan un vehículo de capaz de transportar a la unidad.

ORKOS SALVAJES

REGLA ESPECIAL: Regla de la Multitud (*Mob Rule*)

Los orkos creen que mientras haya un buen puñado de ellos luchando juntos (ligeramente más de los que puedan contar) entonces siempre hay una oportunidad de que se impongan, incluso contra enemigos superiores. Para representar esto, las formaciones orkas con más de cinco unidades (demasiados para contarlos con los dedos de la mano), sin incluir unidades de Squig Katapultz o de gretchin(también llamados grotz), reciben un modificador de +1 a cualquier tirada de reorganización(*rally test*) que hagan, y las formaciones con más de diez de tales unidades reciben un modificador de +2. Las máquinas de guerra cuentan cada punto inicial de DC como una unidad.

REGLA ESPECIAL: ¡Poder del Waaagh! (*Power of the Waaagh!*)

Los orkos no son famosos precisamente por sus habilidades organizativas, por ello tienen habitualmente un valor de iniciativa bastante pobre. Sin embargo, si hay una cosa que motive a una horda orka, es el provocar una buena pelea. Debido a eso, las formaciones orkas que intentan realizar una acción engage(asaltar) o double(doble) reciben un modificador de +2 a su chequeo de acción.

REGLA ESPECIAL: Señores de la Guerra(*Ork Warlords*)

Todos los ejércitos orkos *deben* incluir un personaje de Comandante Supremo(Supreme Commander) llamado Señor de la Guerra o *Warlord*. Este personaje es gratis, no tienes que pagar ningún punto por él. El Señor de la Guerra se unirá a la formación con más unidades del ejército (las máquinas de guerra cuentan cada punto inicial de DC como una unidad), si hay un empate puedes escoger la formación a la cual se unirá.

REGLA ESPECIAL: Orkeosaurios

Los orkeosaurios que forman parte de una horda de guerra orka solamente pueden transportar unidades de su propia formación.

ELDAR: BIEL-TAN

REGLA ESPECIAL: Videntes (*Farsight*)

Los Videntes Eldar son capaces de desenredar parcialmente los hilos del tiempo, permitiéndoles prever eventos que pueden afectar a su ejército, y actuar para contrarrestarlos. Para representar esto, cualquier formación Eldar que incluya una unidad de Vidente puede ignorar el penalizador de -1 a los chequeos de acción cuando intentan retener la iniciativa.

Además, una vez por turno, el jugador Eldar puede intentar retener la iniciativa dos veces en una sucesión (el jugador Eldar puede volver a retener la iniciativa y llevar a cabo otra acción después de haber retenido la iniciativa con éxito una vez). Cualquier formación Eldar puede ser escogida, incluidas aquellas que no incluyen un Vidente, pero al menos una unidad de Vidente debe estar todavía en juego y sobre el campo de batalla. La formación aún tiene que superar un chequeo de iniciativa para poder llevar a cabo la acción, y sufrirá el modificador de -1 por retener la iniciativa a menos que incluya una unidad de Vidente. Una vez que la acción haya concluido la iniciativa vuelve al jugador contrario.

REGLA ESPECIAL: Tácticas de Ataque y Retirada (*Hit & Run Tactics*)

Los Eldar son una raza en extinción, y cualquier pérdida es lamentada profundamente. Debido a esto han desarrollado tácticas que, combinadas con su altamente avanzada tecnología, les permiten atacar al enemigo y luego retirarse rápidamente para evitar el fuego de respuesta. Esta habilidad especial es reflejada en las siguientes reglas especiales, que se aplican a todas las formaciones Eldar.

Las formaciones Eldar que lleven a cabo acciones de Avance(*Advance*) o Doble(*Double*) pueden escoger disparar antes o después de cada movimiento. Sin embargo, seguirán pudiendo disparar una sola vez durante la acción. Por ejemplo, una formación Eldar que haga una acción Avance(*Advance*) podría disparar y después mover, o mover y después disparar. Mientras que una formación llevando a cabo una acción Doble(*Double*), podría disparar y mover dos veces, mover dos veces y luego disparar, o mover, disparar y volver a mover. Además, las formaciones Eldar que ganan un asalto pueden mover cualquier distancia hasta su valor de velocidad cuando consolidan, en vez de estar limitadas a un movimiento de 5cm como sería normal.

REGLA ESPECIAL: Tecnología Eldar (*Eldar Technology*)

Los Eldar son una raza tecnológicamente sofisticada que hace uso de dispositivos que tienen capacidades mucho más avanzadas que cualquier cosa empleada por otras razas en la galaxia. Estas ventajas tecnológicas están representadas por las siguientes reglas especiales:

Holopantallas(*Holofields*): los Titanes Eldar están protegidos por una Holopantalla proyectada desde estructuras especiales con forma de alas situadas en el caparazón del Titán. Éstas fracturan la imagen del Titán haciendo que parezca a simple vista un conjunto de nubes coloreadas que se arremolinan, mientras que al mismo tiempo impiden que cualquier sistema de puntería fije el blanco en el Titán. El resultado global es hacer del Titán un objetivo muy difícil de impactar. Las Holopantallas proporcionan a los Titanes una tirada de salvación especial de 3+ que pueden utilizar en vez de la tirada de salvación normal del Titán. Esta salvación se puede utilizar siempre, incluso contra impactos en un asalto o ataques de Mega-Armas(*Macro-Weapons*) o Mata-Titanes(*Titan-Killer*). Haz una sola tirada de salvación contra armas con la habilidad Mata-Titanes(*Titan-Killer*), en vez de una tirada separada para cada punto de daño. Si un vehículo con Holopantallas también tiene Blindaje Reforzado(*Reinforced Armour*), puede repetir su tirada de salvación a menos que fuera impactado por ataques Lanza(*Lance*), Mega-Armas(*Macro-Weapons*) o Mata-Titanes(*Titan-Killer*), pero la repetición deberá hacerse usando la salvación por blindaje de la unidad en vez de la salvación de Holopantalla. No se coloca ningún marcador de explosión por impactos que son salvados por una Holopantalla.

Armas Lanza(*Lance Weapons*): una Lanza usa un rayo altamente concentrado de energía láser para destruir objetivos fuertemente blindados. Una unidad con Blindaje Reforzado(*Reinforced Armour*) impactado por un arma Lanza(*Lance*) no puede repetir su tirada de salvación.

Armas Púlsar(*Pulse Weapons*): las armas Púlsar de los Eldar disparan un torrente de potentes rayos láser hacia el objetivo. Para representar esto, todas las armas con la habilidad Púlsar(*Pulse*) tienen 2 disparos.

Portales de la Telaraña(*Webway Portals*): los Portales de la Telaraña son utilizados por los Eldar para viajar sin riesgos a través de la Disformidad. Cada Portal incluido en el ejército permite al jugador Eldar escoger hasta otras tres formaciones, y mantenerlas en el Mundo Astronave.

Cualquier formación mantenida en el Mundo Astronave puede entrar en juego a través del Portal de la Telaraña, llevando a cabo una acción que les permita hacer un movimiento, y luego midiendo su primer movimiento desde la posición que ocupa el Portal en el campo de batalla. La formación podrá aparecer a través de cualquier portal, no solamente aquel que permite a la formación ser mantenida fuera del campo de batalla. Solamente una formación puede viajar a través de cada portal por turno.

REGLA ESPECIAL: Sin Guarniciones (*May Not Garrison*)

Los Eldar forman un ejército altamente móvil, y raras veces tienen fuerzas suficientes para tomar y mantener el terreno. Debido a esto, en vez de mantener una línea del frente fuertemente guarnecida, normalmente contarán con una pantalla de Exploradores y Bípodes de Combate para advertir la aproximación de fuerzas enemigas. Mientras tanto el núcleo del ejército altamente móvil se mantendrá en reserva, donde estará listo para moverse rápidamente a cualquier sector amenazado. Esta táctica permite a los Eldar mantener extensas áreas de terreno con relativamente pocas tropas.

Para representar estas tácticas, solamente los Exploradores Eldar y los Bípodes de Combate pueden guarnecer objetivos en escenarios de torneo.

MARINES DEL CAOS: LA LEGIÓN NEGRA

REGLA ESPECIAL: Factores de Estrategia e Iniciativa

Todas las formaciones de Marines del Caos, Demonios, Legiones de Titanes del Caos y Armada del Caos tienen un factor de iniciativa de 2+. Los ejércitos de la Legión Negra tienen un factor de estrategia de 4.

Los Poderes del Caos son rápidos castigando o recompensando a sus campeones. En la fase de estrategia, si el jugador del Caos obtiene un 6 en la tirada, es recompensado por su perspicacia táctica con 1d3 demonios adicionales para su reserva demoníaca. Si el jugador del caos obtiene un 1, los Poderes del Caos retiran su apoyo y el jugador debe retirar 1d3 demonios de la reserva demoníaca. Si el jugador del Caos no tiene demonios restantes en la reserva no hay efecto alguno.

REGLA ESPECIAL: Facciones

Cada formación en un ejército de la Legión Negra pertenece a una facción que debe lealtad a uno de los Dioses del Caos (Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeench), o al Caos Absoluto. Debes decidir a que facción pertenece cada formación del ejército e indicarlo en la lista de ejército. A excepción de las formaciones que adoran al Caos Absoluto, las diferentes facciones no se llevan bien, y algunas se mantienen un odio milenario. A pesar de que las facciones normalmente se unirán bajo el mando de un poderoso Señor de la Guerra para luchar contra un enemigo común, su enemistad puede causar problemas a lo largo de una batalla, esto se representa mediante las siguientes reglas:

Las formaciones de Khorne odian a las formaciones de Slaanesh y viceversa. Las formaciones de Tzeench odian a las de Nurgle, y viceversa.

Facción	Demonios
Khorne	Devorador de Almas: Gran Demonio de Khorne, Desangradores
Nurgle	Gran Inmundicia: Gran Demonio de Nurgle, Portadores de Plaga
Slaanesh	Guardián de los Secretos: Gran Demonio de Slaanesh, Diablillas
Tzeench	Señor de la Transformación: Gran Demonio de Tzeench, Incineradores
Cualquier Facción	Bestias Demoníacas

Las unidades invocadas cuentan como parte de la formación siempre y cuando permanezcan en el campo de batalla. La única excepción a las reglas normales es que las unidades demoníacas destruidas no hacen que se coloque un marcador de explosión en la formación. En cualquier otro caso cuentan como unidades normales, y se cuentan para calcular si la formación supera numéricamente al enemigo en un asalto o si ha sido desmoralizada por la acumulación de marcadores de explosión, etc. Ten en cuenta que los demonios destruidos en un asalto si que cuentan para la resolución del asalto. Si la formación pierde un asalto, se retiran los impactos extra de la formación antes de que se considere desmoralizada y todas las unidades invocadas restantes son retiradas.

Las unidades invocadas permanecen en el campo de batalla hasta la fase final del turno en el que fueron invocadas. Al concluir la fase final, después de reorganizar, todas las unidades invocadas de la formación se retiran del campo de batalla y se colocan de nuevo en la reserva demoníaca a menos que la formación incluya una unidad con la regla Foco Demoníaco (*Daemonic Focus*). Los grandes demonios que vuelven a la reserva mantienen la misma DC (capacidad de daño) que tenían cuando abandonaron el campo de batalla. No vuelven a DC completa, por lo que cuando sean invocados de nuevo tendrán esa misma DC; las unidades invocadas que son destruidas no vuelven a la reserva demoníaca. Esto puede llevar a que una formación resulte desmoralizada si el número de marcadores de explosión en la formación es mayor que el número de unidades que quedan en juego después de que las unidades invocadas hayan sido retiradas. Cuando una formación es desmoralizada cualesquiera unidades invocadas en ella se pierden en la disformidad y se consideran destruidas, no regresan a la reserva demoníaca.

REGLA ESPECIAL: Aumentar Invocación (*Augment Summoning*)

Algunas unidades del caos indican en su perfil *Aumentar Invocación (+X)*. Las unidades con esta habilidad añaden un número de puntos de invocación igual a la “X” cuando la formación en la que están invoca demonios. Por ejemplo, una unidad con *Aumentar Invocación (+2d3)* permite a una formación con Pacto Demoníaco tirar 4d3 para obtener puntos de invocación en vez del habitual 2d3.

REGLA ESPECIAL: Foco Demoníaco (*Daemonic Focus*)

Las unidades con esta habilidad pueden mantener cualesquiera unidades invocadas, que pertenezcan a la formación, en juego. Las unidades invocadas no se desvanecen de vuelta en la disformidad después de que la formación haya intentado reorganizarse. Foco Demoníaco no puede utilizarse para mantener las unidades invocadas en juego si la formación es desmoralizada.

CULTISTAS DEL CAOS: LOS PERDIDOS Y LOS CONDENADOS

REGLA ESPECIAL: Factores de Estrategia e Iniciativa

Todas las formaciones Cultistas(*Cultist Covens*), Apoyo Traidor(*Traitor Support*), Zombis de Plaga(*Plague Zombies*) e Ingenios Demoníacos(*Daemon Engines*) tienen un factor de iniciativa de 3+. Los Ingenios Demoníacos que sean aeronaves(*Daemon Engine Aircraft*) y la Armada Traidora(*Traitor Navy*) tienen un factor de iniciativa de 2+. Los ejércitos de los Perdidos y los Condenados tienen un factor de estrategia de 2.

Los Poderes del Caos son rápidos castigando o recompensando a sus campeones. En la fase de estrategia, si el jugador del Caos obtiene un 6 en la tirada, es recompensado por su perspicacia táctica con 1d3 demonios adicionales para su reserva demoníaca. Si el jugador del caos obtiene un 1, los Poderes del Caos retiran su apoyo y el jugador debe retirar 1d3 demonios de la reserva demoníaca. Si el jugador del Caos no tiene demonios restantes en la reserva no hay efecto alguno.

REGLA ESPECIAL: Facciones

Cada formación en un ejército de los Perdidos y los Condenados pertenece a una facción que debe lealtad a uno de los Dioses del Caos (Khorne, Nurgle, Slaanesh o Tzeench), o al Caos Absoluto. Debes decidir a que facción pertenece cada formación del ejército e indicarlo en la lista de ejército. A excepción de las formaciones que adoran al Caos Absoluto, las diferentes facciones no se llevan bien, y algunas se mantienen un odio milenar. A pesar de que las facciones normalmente se unirán bajo el mando de un poderoso Demagogo para luchar contra un enemigo común, su enemistad puede causar problemas a lo largo de una batalla, esto se representa mediante las siguientes reglas:

Las formaciones de Khorne odian a las formaciones de Slaanesh y viceversa. Las formaciones de Tzeench odian a las de Nurgle, y viceversa. Una formación que no tiene unidades amigas de una formación odiada a 30cm o menos de cualquiera de sus propias unidades recibe un modificador de +1 a sus chequeos de iniciativa. Si simplemente una unidad odiada está a 30cm este modificador se pierde. Este modificador solamente se aplica a unidades que están en el campo de batalla; aeronaves, naves espaciales o cualquier otra formación que no está en juego nunca reciben el modificador.

REGLA ESPECIAL: Invocar Unidades

Las formaciones que compren la mejora de Pacto Demoníaco (*Daemonic Pact*) pueden invocar demonios al campo de batalla. Para invocar demonios primero el jugador tendrá que comprar una única reserva demoníaca desde la cual todas las formaciones con Pacto Demoníaco invocarán demonios. Los demonios en la reserva demoníaca se compran e identifican solamente como demonios menores o grandes demonios, no por su facción. La facción de la formación que invoca dicta que tipos de demonios pueden ser invocados. El jugador debería anotar el contenido de su reserva demoníaca o bien usar fichas o marcadores para indicar el número de demonios menores y grandes demonios que pueden invocar durante la batalla. El oponente puede consultar el número de demonios restantes en la reserva siempre que quiera. La reserva demoníaca se mantiene fuera del campo de batalla y los demonios se retiran según las formaciones los invocan.

Al comienzo de la acción de una formación, antes de hacer la tirada de acción, la formación puede invocar unidades demoníacas de la reserva. Invocar te permite traer unidades demoníacas al campo de batalla por valor de 2d3 puntos de invocación (el número de puntos de invocación que cuesta una unidad demoníaca está indicado en su perfil, pero como regla general los grandes demonios cuestan 8 puntos de invocación y los menores 1). Estos puntos de invocación deben ser usados solamente para invocar unidades demoníacas desde la reserva. Las unidades invocadas entrarán en juego inmediatamente. Si por cualquier razón hay puntos de invocación que se dejan sin usar, se pierden y no son trasladados a turnos siguientes.

Solamente puedes invocar tantos demonios como tengas en la reserva demoníaca, las unidades que quedan pueden ser invocadas más adelante durante el turno. Las unidades demoníacas destruidas se retiran del juego y no vuelven a la reserva. Las formaciones desmoralizadas o aquellas que no hayan comprado la mejora Pacto Demoníaco no pueden invocar demonios.

El ejército solamente puede tener un gran demonio de una facción dada a la vez en el campo de batalla. Por ejemplo, si ya has invocado al Devorador de Almas no puedes invocar otro hasta que el primero haya sido retirado del juego. Las unidades invocadas deben desplegarse a 5cm de cualquier otra unidad no demoníaca de la formación (no puedes formar una cadena de unidades invocadas). No pueden colocarse en zonas de control enemigas ni en terreno impasable. El tipo de unidad que puede ser invocada depende de la facción de la formación:

Facción	Demonios
Khorne	Devorador de Almas: Gran Demonio de Khorne, Desangradores
Nurgle	Gran Inmundicia: Gran Demonio de Nurgle, Portadores de Plaga
Slaanesh	Guardián de los Secretos: Gran Demonio de Slaanesh, Diablillas
Tzeench	Señor de la Transformación: Gran Demonio de Tzeench, Incineradores
Cualquier Facción	Bestias Demoníacas

Las unidades invocadas cuentan como parte de la formación siempre y cuando permanezcan en el campo de batalla. La única excepción a las reglas normales es que las unidades demoníacas destruidas no hacen que se coloque un marcador de explosión en la formación. En cualquier otro caso cuentan como unidades normales, y se cuentan para calcular si la formación supera numéricamente al enemigo en un asalto o si ha sido desmoralizada por la acumulación de marcadores de explosión, etc. Ten en cuenta que los demonios destruidos en un asalto si que cuentan para la resolución del asalto. Si la formación pierde un asalto, se retiran los impactos extra de la formación antes de que se considere desmoralizada y todas las unidades invocadas restantes son retiradas.

Las unidades invocadas permanecen en el campo de batalla hasta la fase final del turno en el que fueron invocadas. Al concluir la fase final, después de reorganizar, todas las unidades invocadas de la formación se retiran del campo de batalla y se colocan de nuevo en la reserva demoníaca a menos que la formación incluya una unidad con la regla Foco Demoníaco (*Daemonic Focus*). Los grandes demonios que vuelven a la reserva mantienen la misma DC (capacidad de daño) que tenían cuando abandonaron el campo de batalla. No vuelven a DC completa, por lo que cuando sean invocados de nuevo tendrán esa misma DC; las unidades invocadas que son destruidas no vuelven a la reserva demoníaca. Esto puede llevar a que una formación resulte desmoralizada si el número de marcadores de explosión en la formación es mayor que el número de unidades que quedan en juego después de que las unidades invocadas hayan sido retiradas. Cuando una formación es desmoralizada cualesquiera unidades invocadas en ella se pierden en la disformidad y se consideran destruidas, no regresan a la reserva demoníaca.

REGLA ESPECIAL: Aumentar Invocación (*Augment Summoning*)

Algunas unidades del caos indican en su perfil *Aumentar Invocación (+X)*. Las unidades con esta habilidad añaden un número de puntos de invocación igual a la “X” cuando la formación en la que están invoca demonios. Por ejemplo, una unidad con *Aumentar Invocación (+2d3)* permite a una formación con Pacto Demoníaco tirar 4d3 para obtener puntos de invocación en vez del habitual 2d3.

REGLA ESPECIAL: Foco Demoníaco (*Daemonic Focus*)

Las unidades con esta habilidad pueden mantener cualesquiera unidades invocadas, que pertenezcan a la formación, en juego. Las unidades invocadas no se desvanecen de vuelta en la disformidad después de que la formación haya intentado reorganizarse. Foco Demoníaco no puede utilizarse para mantener las unidades invocadas en juego si la formación es desmoralizada.