

BELLUM OMNIUM CONTRA OMNES

*Guerra de todos contra todos.*

# NETEPIC GOLD REGLAS BÁSICAS

*Por el NetEpic Discussion Group*

# REGLAS NETEPIC 5.0:

## CONTENIDO

CONTENIDO	5
TRANSFONDO	6
JUGAR	12
EL OBJETO DEL JUEGO	12
MONTAR UN EJÉRCITO	13
PREPARACIÓN	15
I. FASE DE ÓRDENES	16
ASIGNAR ÓRDENES	16
INICIATIVA	117
II. FASE DE MOVIMIENTO	18
SECUENCIA DE MOVIMIENTO	18
MODOS DE MOVIMIENTO	21
FIJAR AL ENEMIGO	23
DIRIGIBLES Y AERONAVES	24
TRANSPORTES	25
TERRENO E INFRAESTRUCTURAS	26
CARTAS DE INFRAESTRUCTURA	28

III. FASE DE COMBATE	30
ARMAS DE TIRO	31
ARMAS DE ÁREA	33
ARTILLERÍA	33
DAÑO Y EFECTOS	35
COMBATE DE PELEA	37
IV. FASE FINAL	39
MORAL	40
PODERES PSÍQUICOS Y HABILIDADES ESPECIALES	41
TITANES Y PRETORIANOS	42
COMPRAR TITANES Y PRETORIANOS	42
ESCUDOS	43
PLANTILLAS DE IMPACTO LOCALIZADO	44
TIRADAS DE REPARACIÓN	44
APÉNDICE A: HABILIDADES NORMALES	46
APÉNDICE B: HABILIDADES ESPECIALES	48
APÉNDICE C: MUESTRAS DE CONTADORES DE ÓRDENES	49
APÉNDICE D: MUESTRAS DE PLANTILLAS DE ÁREA	51
APÉNDICE E: MUESTRAS DE CARTAS DE EJÉRCITO	55
GLOSARIO	56

## Escala

NetEpic se ha diseñado para la escala de 6 mm, también conocida como 1:300 en UK y 1:285 en USA (a fin de cuentas es lo mismo). Cada modelo representa un vehículo o entre 3 y 10 soldados. Se sugiere una escala de terreno de 25 mm = 100 metros, pero en la mayoría de los casos la escala verdadera es irrelevante.

Hay que decir que “escala de terreno” y “escala de modelo” son cosas distintas. La escala de modelo es una proporción sobre cómo es el modelo de grande comparado a como sería ese objeto en la vida real (ejemplo: un modelo de una pulgada en escala 1:300 tendría 300 pulgadas de largo). La escala de terreno es el tamaño del tablero en relación al campo de batalla real (por ejemplo, 25 mm en el tablero pueden equivaler a 100 metros en la vida real). Por desgracia,

La escala de tiempo y la duración de un turno es bastante “libre”. La mayoría del combate real consiste en episodios de tiroteo intenso, separados por largos períodos de exploración y movimiento sigiloso. Aunque un turno de la partida puede contener sólo unos segundos de tiroteo, puede entenderse que el turno completo representa varios minutos. Si hay que determinar cuánto duraría una batalla, cuenta cada turno como 30 minutos. Por tanto una partida de 4 turnos representaría una batalla de dos horas, lo que puede ser importante si cualquier bando está intentando traer reservas cercanas.

# El universo NetEpic

Aunque no es muy grande (100.000 años luz de una punta a otra), la galaxia contiene unos 400.000 millones de estrellas. Aunque para el 41º milenio la humanidad sólo ha explorado una porción de ellas, incontables millones de sistemas han sido colonizados y la humanidad ha encontrado cientos de razas alienígenas. Por desgracia, no todas ellas son amistosas. En el futuro oscuro y gótico del 41º milenio sólo hay guerra, y la paz es sólo un breve respiro entre combates. Lo que sigue es un sumario de los ejércitos NetEpic actuales. Si quieres jugar con un ejército no existente, créalo. Escribe los valores para tus unidades, equilíbralos con los actuales, invéntate un transfondo y cuéntaselo a todos. Aunque procede del universo de Warhammer 40,000 y tiene fuerte relación con él, NetEpic se ha ido distanciando con los años y hay diferencias.

## Las fuerzas del Imperium:

Durante miles de años el Imperium ha combatido a sus enemigos. Las razas alienígenas atacan los sistemas fronterizos. Rebelión, caos y traición son moneda corriente en miles de mundos. La humanidad, en su hora de peligro, tiene una guía: el Emperador. Sus leyes son duras, pero durante milenios ha salvado a la humanidad de la extinción. A través de todo el Imperium su voluntad se lleva a cabo mediante dos grandes organizaciones: la Inquisición y el Adeptus Terra. La Inquisición sólo responde ante el Emperador y los inquisidores viajan libremente por el Imperium a la caza de disidentes, corruptos y psíquicos no entrenados.

Las varias divisiones del Adeptus Terra se ocupan de todo lo demás, desde estrategia militar a largo plazo hasta las cuotas de cereal en los mundos agrícolas. Además de las divisiones militares que se describen debajo, están los servicios civiles del Administratum, las fuerzas policiales del Adeptus Arbites, los psíquicos del Adeptus Astra Telepathica y la guardia personal del Emperador, los Adeptus Custodes.

*Adeptus Astartes:* Más conocidos como los Marines espaciales, son los soldados del Imperium mejor entrenados y equipados. Están preparados para soglos de guerra continua gracias a manipulación genética, mejoras quirúrgicas, armadura motorizada y entrenamiento hipnótico..

*Adeptus Mechanicus:* Los tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus son conocidos sobre todo por sus ramas militares, las 4 divisiones del Collegia Titanica que operan y mantienen las gigantescas máquinas de guerra conocidas colectivamente por Legiones de Titanes. Éstos son inmensas máquinas de guerra, protegidas por Escudos de Vacío y metros de blindaje, y que llevan las armas más potentes disponibles. Los Titanes son capaces de aplastar infantería y tanques como insectos. Las fuerzas de los Caballeros Imperiales están incluidas aquí, como todos los Titanes imperiales. Otros ejércitos imperiales podrían comprar titanes y pretorianos pero las descripciones de armas y las plantillas de impacto localizado sólo están aquí.

*Adeptus Militaris:* La Guardia Imperial forma la base del poderío militar móvil del Adeptus Terra. Se reclutan Divisiones enteras de un solo planeta y pasan décadas defendiendo el Imperium, y entonces se les permite asentarse en un planeta propio. Los planetas individuales reclutan fuerzas de defensa planetaria para defenderse contra incursores, piratas y rebeldes. Por desgracia, un edicto imperial prohíbe concentrar grandes cantidades de equipamiento pesado para prevenir revueltas triunfantes, por lo que se supone que la fuerza de defensa planetaria debe simplemente resistir hasta que lleguen refuerzos.

*Adeptus Ministorum:* Las Hermanas de Batalla y el Frateris Militia son las ramas militares del Adeptus Ministorum – la Iglesia del Imperium. Entrenados al máximo nivel, están dedicados a proteger la Fe imperial y recorrer el Imperium a la caza de herejes y ateos.

## Caos:

El Ojo del Terror es una región espacial llena de mundos infernales, tormentas de disformidad, criaturas transdimensionales y cosas peores. Asaltando a los débiles, corrompiendo a los fuertes e infectando todo lo que toca, el Caos arrastra las almas de sus víctimas al reino sombrío del espacio disforme. Los muchos ejércitos del Caos son muy variados. A veces un Gran Demonio lidera una horda corrupta de demonios disformes y acólitos transtornados, otras

veces las antiguas Legiones Excommunicate Traitoris aparecen en su guerra eterna contra el Imperium, y a veces un ejercito improvisado de adoradores del Caos se levanta en armas. Invocando la ayuda de sus mentores del Caos para expulsar a los opresores y colocarse ellos en puestos de poder.

#### **Eldar:**

Los Eldar son una raza antigua, que construyó una gran civilización mucho antes de que la humanidad dejara la Tierra. Fueron corrompidos por el Caos y, en una gran orgía de destrucción, la muerte de incontables billones engendró la criatura del Caos Slaanesh. Cuando su civilización fue destruida, los supervivientes se dispersaron y han elegido modos de vida muy variados. Algunos Eldar eligieron habitar gigantescas naves espaciales llamadas mundos-nave. Éstas se mueven entre estrellas, conectadas por una red de portales a través de la disformidad. Algunos mundos-nave comercian y luchan junto a humanos y otros alienígenas, otros se alquilan al mejor postor y otros simplemente cogen lo que necesitan. Aunque son casi humanos en apariencia, sus motivaciones son inescrutables.

*Exoditas:* No todos los Eldar permanecieron en mundos-nave – algunos colonizaron nuevos planetas. La mayor parte de su tecnología se ha perdido, y al no tener base industrial, domesticaron animales y eligieron una vida indígena.

*Eldar Oscuros:* Corruptos por el Caos y convertidos en una grotesca parodia de lo que fueron, los Eldar Oscuros saquean, torturan y se divierten de forma amoral y sociópata.

Caballeros *Eldar:* Mucho antes de que sus contrapartidas existieran en el Imperium, los Eldar desplegaban estas máquinas de destrucción. Su número ha disminuido con los milenios, pero aún pueden acudir en ayuda de su raza.

#### **Orkos:**

Los Orkoides son una variación de humanoides de piel verde, que cubre desde los diminutos Snotlings a los dominantes Noblez, siendo todos ellos de naturaleza brutal. Su principal motivación es pelear po pelear, más que para construir un imperio. Lucharán contra cualquiera, en cualquier lugar, por cualquier (o ninguna) razón. Si no tienen un oponente, de buen grado lucharán entre ellos. Su tecnología es tosca y poco fiable, y sus tácticas son simples pero efectivas, con énfasis en el número y la potencia de fuego más que en la estrategia. Cada dos o tres siglos la energía psíquica colectiva de la raza Orka sufre una conmoción. Esto es el Waagh-Orko, un tiempo de unión de tribus y grandes trabajos, migraciones, guerras y conquistas. Eventualmente la fiebre culmina en una horda de ejércitos Orkos guerreando por toda la galaxia.

#### **Squats:**

Los Squats fueron originalmente colonos humanos en planetas de alta gravedad y atmósfera inhabitable. Para sobrevivir, estos humanos evolucionaron o fueron alterados genéticamente (es un tema en discusión) para convertirse en la raza ahora conocida como Squats. Son bajos, fuertes y resistentes a una amplia gama de amenazas físicas y climáticas. Su sociedad ha devenido en una comunidad tenaz y trabajadora con un acendrado sentido del honor, independencia y justicia. Su religión es una forma de Sintoísmo (adoración de los antepasados), con los espíritus de sus ancestros velando por ellos. Durante la Era del Redescubrimiento, los planetas Squat hicieron algunos acuerdos comerciales que les permitieron mantener su independencia.

#### **Slaan:**

Estos son quienes sembraron la semilla de la vida humana en esta galaxia. Ahora han vuelto para reclutar a todos los que puedan coger (quieran o no) para combatir a los Tiránidos. Están entre los guerreros más poderosos del juego, gracias a: mechs teleportables, campos de estasis, regeneración...

#### **Tau:**

Los Tau son una de las pocas razas alienígenas independientes capaces de resistir el poderío del Imperium. Su rápido desarrollo tecnológico les ha permitido crear un imperio propio en nombre del Bien Superior. El ejército Tau se caracteriza por su equipamiento de alta tecnología, armaduras de combate muy móviles, blindados de diseño, cañones con pegada y una destacable falta de habilidades de asalto. Los Kroot son una raza servil rescatada por los Tau de una invasión orka. Al ser depredadores selváticos, los Kroot cubren las carencias de asalto de los Tau.

#### **Tiránidos:**

Bichos – billones de ellos. Grandes, resistentes y lo bastante fuertes para partir a un hombre por la mitad. Y siempre están hambrientos. Son hordas de criaturas temibles que comparten una Mente Enjambre común y devoran planetas enteros, reduciéndolos a rocas sin atmósfera ni vida. Los Tiránidos no tienen piedad, y consumen todo a su paso. Cuidado con ellos.

# Jugar

Para empezar a jugar necesitas un sitio. Para la mayoría de partidas vale con un tablero de 1,25 x 1,85 m. El uso de terreno mejorará la partida pero no es obligatorio (puedes imaginarte que es un desierto o una tundra). Necesitas una copia de este libro de reglas, los libros de ejército para vuestros ejércitos respectivos , las plantillas que hagan falta y unos cuantos dados de 6 caras. También necesitarás algo para indicar dónde están tus tropas (con marcadores de papel, vale). Aunque NetEpic está basado en el universo de Warhammer 40,000, no hace falta que compres las miniaturas de Games Workshop, puedes usar lo que tengas a mano.

## El objeto del juego

La forma de ganar por defecto es ser el primer jugador en ganas suficientes puntos de victoria por matar al enemigo y conseguir objetivos. Estas reglas son muy abstractas y los objetivos representan lugares o cosas no singulares. El total ganador de puntos de victoria depende del tamaño de la partida que se juegue. Al final de cada turno, cuenta los puntos de victoria de cada jugador. Si un jugador tiene el total requerido, gana.

Tamaño del ejército de cada jugador	Puntos de victoria necesarios para ganar
1.000 Puntos	30
2.000 Puntos	35
3.000 Puntos	40
4.000 Puntos	45
5.000 Puntos	50
Etc.	Etc.

### 1) Matar al enemigo

Puedes controlar el campo de batalla causando bajas entre el enemigo, haciendo que su ejército sea incapaz de luchar eficientemente. Las cartas de ejército tienen escritas un total de puntos de ruptura y un total de puntos de victoria. Cuando matas el total de puntos indicado en el total de ruptura de la carta, ganas los puntos de victoria correspondientes (un punto de victoria por cada 100 puntos de coste de la unidad). Estos puntos se otorgan cuando la unidad ha sido “rota”, y se acumulan de turno en turno.

### 2) Capturar objetivos

Los objetivos representan centros de defensa, edificios estratégicos, almacenes y otras construcciones importantes, cada una vale 5 puntos de victoria. Para controlar un objetivo, necesitas tener un modelo (que no esté huyendo) a 15 cm o menos del marcador de objetivo, y el modelo debe estar más cerca del objetivo que cualquier otro modelo enemigo. Si hay modelos de ambos ejércitos que están a la misma distancia del objetivo, éste se considera “disputado” y ningún jugador recibe puntos de victoria por él. Los modelos que estén trabados en combate de pelea, huyendo, o realizando otras órdenes involuntarias no cuentan de cara a ocupar objetivos.

Los puntos de victoria por objetivos no se acumulan de turno en turno. Durante cada fase final, determina quién tiene el control de cada objetivo y asigna los puntos de victoria consecuentemente. Una vez capturado, un objetivo permanece bajo control del jugador captor hasta que es capturado por el enemigo. No es necesario que mantengas uno de tus modelos a 15 cm o menos del objetivo para retener el control de turno a turno.

**Regla opcional: Controlar objetivos**  
Normalmente, sólo necesitas tener la unidad válida más cercana a un objetivo para controlarlo. Como regla opcional, controlas el objetivo si las únicas unidades válidas a 15 cm. o menos del objetivo son tuyas. Es un pequeño cambio semántico pero el efecto en el campo de batalla es significativo.

## Montar un ejército

Los ejércitos se crean comprando unidades hasta el total acordado por los jugadores. Un ejército típico tiene entre 3.000 y 5.000 puntos por jugador. Pueden jugarse partidas más grandes, pero más allá de 20.000 puntos, la partida no se va a resolver en una tarde.

Hay 2 tipos de ejércitos – Standard y Codex. Los ejércitos Standard están compuestos de tropas comunes y disponibles y no tienen reglas especiales de las que preocuparse. Los ejércitos Codex tienen unidades especiales y reglas especiales, y requieren que dediques un porcentaje mínimo de tus puntos a esa lista de ejército particular. Cada libro de ejército describe uno o más tipos de ejército, e incluye toda la información pertinente, como trasfondo, creación de ejército, valores de unidades y reglas especiales aplicables a ese ejército. Las reglas especiales contenidas en un libro de ejército normalmente tienen prevalencia sobre las contenidas aquí, a no ser que sean realmente desequilibrantes o no tengan sentido.

**Cartas de ejército**  
Las cartas de ejército se usan para representar la organización y elementos de un ejército. Detallan las tropas que tienes, sus habilidades y coste en puntos, y hay 3 tipos de ellas: Compañía, Apoyo y Especial. Una carta también puede ser Gratis (no te cuesta puntos), y puede ser Única (sólo puedes tener una de ellas en tu ejército). No se permiten las sustituciones: tienes lo que ponga la carta, y no puedes intercambiar una escuadra por otra, incluso si son de igual valor.

Cartas de Compañía	Representan grandes grupos de tropas comunes y forman el núcleo de un ejército. Nopuedes comprar cartas de Apoyo o Especiales sin las correspondientes cartas de Compañía. Normalmente hay 3 ó 4 escuadras por carta de Compañía.
Cartas de Apoyo	Representan tropas adicionales o especializadas para reforzar tus Compañías. Si la carta no dice otra cosa, cada carta de Apoyo representa una escuadra. Puedes incluir hasta 5 cartas de Apoyo por carta de Compañía en tu ejército.
Cartas Especiales	Representan infrecuentes y poderosos personajes o unidades que pueden ser asignados a tu ejército. Puedes incluir una carta Especial por carta de Compañía en tu ejército.

Cartas Gratis	Sólo puedes coger una carta Gratis por carta de Compañía en tu ejército y contará a efectos del límite de 5 cartas de Apoyo, aunque en lugar de eso algunas pueden contar como carta Especial.
Cartas Únicas	Puedes coger una carta Única (como el Clan Orko Snakebite) por cada 3.000 puntos completos en tu ejército, aunque los personajes (como el Comisario Yarrick) no pueden estar repetidos. Las cartas Únicas cuentan normalmente como cartas Especiales.

# Aliados

El ejército en el que inviertas la mayor cantidad de puntos es tu ejército principal. Si quieres desplegar más de un ejército puedes escoger un aliado y desplegar una fuerza procedente de su lista standard. Algunas razas nunca se aliarán (como Eldar y Caos, o Tiránidos y cualquier otro), y estas restricciones se listan en sus libros de ejército. La cantidad de puntos que puedes invertir en tu aliado depende de si tu ejército principal es Standard o Codex:

Si tu ejército principal es...	Debes invertir...	Puedes elegir aliados de...
Standard	50% de tus puntos en él	Cualquier lista Standard
Codex	75% de tus puntos en él	Cualquier lista Standard

Tanto tu ejército básico como tu fuerza aliada deben ser legales e independientes del otro. Es decir, al menos una carta de Compañía y hasta una carta Especial y 5 cartas de Apoyo cada uno. Además, no puedes mezclar y emparejar cartas de Compañía y de Apoyo de distintas listas de ejército. Por ejemplo, si quieres una de las cartas de Apoyo de la lista de Marines Espaciales, vas a tener que coger un carta de Compañía de la lista de Marines espaciales. Incluso si llevas Marines espaciales y Eldar, no puedes comprar una Compañía de Marines espaciales y apoyarla con cañones de prisma Eldar.

## Los ejércitos standard

Ejército	Al menos el 50% de tus puntos debe ser...	Hasta el 50% puede ser de una lista standard excepto...
Caballeros Imperiales	Lista Standard de Adeptus Mechanicus	
Marines Espaciales	Lista Standard de Adeptus Astartes	Caos
Guardia Imperial	Lista Standard de Adeptus Militaris	
Caos	Lista Standard del Caos	Eldar o Marines Espaciales
Eldar	Lista Standard Eldar	Caos



Orkos	Lista Standard Orkos	
Mercenarios Kroot	Unidades Kroot del libro de ejército Tau	

### Algunos de los ejércitos Codex

Ejército	Al menos el 75% de tus puntos debe ser...	Hasta el 25% puede ser ...
Legiones de Titanes	Listas Standard de Legiones de Titanes y Adeptus Mechanicus	Cualquier lista Standard
Capítulo de Marines	Listas de Capítulo y listas Standard de Adeptus Astartes	Cualquier lista Standard excepto Caos
FDP	Lista de Fuerza de Defensa Planetaria	Cualquier lista Standard
Hermanas de Batalla	Lista de Hermanas de Batalla	Una lista Standard Imperial o Eldar
Khorne	Lista de ese poder y lista Standard del Caos	Cualquiera (o todos) de los otros Poderes, o cualquier lista Standard excepto Eldar o Marines Espaciales
Nurgle		
Slaanesh		
Tzeentch		
Marines del Caos	Lista de esa Legión, lista Standard del Caos y la lista standard del Adeptus Astartes	
Mundo-nave	Lista Codex y lista Standard Eldar	Otro mundo-nave, Caballeros, Exoditas o cualquier lista Standard excepto Caos
Caballeros Eldar		
Exoditas	Lista Exoditas	
Eldar oscuros	Lista Eldar Oscuros	Cualquier lista standard excepto Eldar
Squats	Lista Squats	Cualquier lista standard excepto Orkos
Slaan	Lista Slaan	Cualquier otra lista Standard que quieras
Tau	Lista Tau	Cualquier lista Standard
Tiránidos	100% del libro de ejército Tiránido	

## Preparación

- 1) Elige tus fuerzas. Si vas a jugar un escenario , primero determina cual.
- 2) Prepara el campo de batalla. Identifica los límites y coloca terreno. Los jugadores pueden colocar el terreno en la forma en que hayan acordado o usar una tabla de generación aleatoria de terreno.
- 3) Coloca los objetivos. Los jugadores se alternan para colocar un total de 8 objetivos en el tablero, no más cerca de 25 cm del borde del tablero o de otro objetivo. Para batallas pequeñas (<2,000 points) usa 6 objetivos.
- 4) Tira para elegir lado. Cada jugador tira un dado, se repite la tirada si hay empate. El de mayor tirada elige en qué lado del tablero empezar y coloca el valor en modelos de una carta de ejército en el tablero. Los jugadores se alternan colocando unidades , y el jugador que ganó la iniciativa aparta una para colocarla la última. Todas las fortificaciones deben colocarse en primer lugar. La zona de despliegue es cualquier lugar a más de 40 cm del “ecuador” del tablero, por lo que habrá un mínimo de 80 cm entre tropas enemigas.
- 5) Habilidades especiales. Las unidades que tienen habilidades especiales (como Infiltración) pueden usarlas. Si más de un jugador tiene unidades que infiltran, alternan para mover las escuadras, y el jugador que ganó la iniciativa moverá la última unidad.

#### **Habilidad especial: Infiltración**

Estas unidades son sigilosas y pueden acercarse más al enemigo antes de que empiece el tiroteo. La infantería y las unidades tipo mech (walker) pueden mover el doble de su movimiento normal tras finalizar la fase de preparación, y la Caballería y Vehículos pueden mover normalmente. Este movimiento no puede hacer que la unidad se acerque a más de 5 cm de un modelo enemigo.

#### **Regla opcional: Preparación oculta**

En vez de colocar sus modelos en el tablero a la vista, los jugadores podrían preferir colocar sus fuerzas sin que el oponente conozca su localización. Hay varias formas de hacer esto, como colocar un cartón en medio de la mesa, colocar cartas “de pegote” en el tablero o dibujar el tablero marcando las posiciones de unidades.

## I. La fase de órdenes

Para poner algo de orden en el caos de la batalla, NetEpic usa marcadores que indican las acciones que una unidad ejecutará en el turno. Pueden verse muestras en el apéndice D. La acción por defecto para una unidad es permanecer donde está y disparar al enemigo, aunque algunos ejércitos tienen unidades que reaccionan instintivamente sin órdenes (como Orkos y Tiránidos). Los detalles para estas unidades pueden encontrarse en los libros de ejército apropiados.

### Asignar órdenes

Los jugadores eligen y colocan un contador de órdenes boca abajo al lado de cada escuadra en su ejército. Hay 3 órdenes que los jugadores pueden dar a una unidad, y una que puede adquirirse durante el juego. Si olvidas asignar órdenes a una escuadra, no puede mover o iniciar un combate de pelea pero puede disparar durante la sección de Fuego Avanzado.

Las órdenes de una unidad sólo se revelan cuando es activada en la fase de movimiento. Esto mantendrá a tu oponente en duda sobre qué órdenes tienen el resto de tus fuerzas, y produce un interesante efecto de “neblina” en el combate.

- 1) Órdenes de Disparar Primero

Estas unidades sacrifican el movimiento para ganar la ventaja de disparar pronto. Las unidades con órdenes de Disparar Primero no pueden mover, girar en el sitio o iniciar combate de pelea, pero pueden disparar en la sección de Disparar Primero. Las órdenes de Disparar Primero impiden embarcar o desembarcar de un transporte porque la unidad no puede moverse, y salvo que lo especifique la descripción del transporte, las unidades no pueden disparar desde dentro de un transporte.

2) Órdenes de Avanzar

Estas unidades se mueven cautelosamente y disparan más adelante en la fase de combate. Las unidades con órdenes de avanzar pueden mover hasta su valor normal de movimiento durante la fase de movimiento, y disparar en la sección de Fuego Avanzado de la fase de combate. Las unidades con órdenes de avanzar no pueden iniciar combate de pelea.

3) Órdenes de Cargar

Estas unidades sacrifican potencia de fuego por velocidad y la habilidad de atacar al enemigo. Las unidades con órdenes de Cargar pueden mover el doble de su movimiento normal en la fase de movimiento, pero no pueden hacer ningún ataque de tiro. Se asume automáticamente que las unidades que están fijadas en combate de pelea tienen órdenes de cargar, pero las unidades que estén en combate de pelea pero no fijadas (como un tanque combatiendo infantería) deben recibir órdenes normalmente.

4) Órdenes de Retirada

Esta es una orden involuntaria y sólo se da a unidades como consecuencia de cosas que ocurren durante la partida, normalmente por fallar un chequeo de moral. Estas unidades están huyendo y no pueden ocupar objetivos, hacer ataques de tiro o iniciar combate de pelea. En la fase de movimiento obligatorio, deben retirada al doble de su movimiento normal hacia su área de despliegue, y alejándose del enemigo. Si la unidad falla otro chequeo de moral por cualquier razón, se desbanda y es inmediatamente retirada del campo de batalla.  
Si una unidad con órdenes de Retroceder es atacada en combate de pelea, debe inmediatamente hacer un chequeo de moral. Si falla, se desbanda y es destruida como pone arriba, e incluso si lo supera, sufre una penalización de -2 FP. Debe hacerse un chequeo de moral cada vez que una nueva escuadra carga, incluso en el mismo turno.

Orden	Movimiento	Combate de pelea	Disparar
Disparar primero	Ninguno	Sólo defender	Fuego Reflejo, sección de Disparar Primero o sección de Fuego Avanzado
Avanzar	Normal	Sólo defender	Sección de Fuego Avanzado
Cargar	Doble	Puede iniciarlo	Ninguno
Retirada	Doble, alejándose del enemigo	Pasar chequeo de moral o desbandarse; entonces, sólo defender con -2 FP	Ninguno
Sin órdenes	Ninguno	Sólo defender	Sección de Fuego Avanzado

Regla especial: Tropas y Transportes

Las unidades a bordo de un transporte y el modelo que las transporta pueden recibir órdenes distintas cada una, incluso para unidades que aparezcan

relacionadas como una sola escuadra. Esto significa que un jugador puede dar órdenes de Cargar al transporte, mientras que da órdenes de Avanzar a las tropas a bordo. Incluso después de que sean desembarcadas, las distintas tropas aún pueden recibir órdenes separadas. Aún así, esto todavía representa una sola activación en las fases de movimiento y combate, y deben permanecer dentro de la cohesión de la unidad.

**Regla Opcional: Los Transportes son escuadras separadas**

Las escuadras que estén compuestas por tropas y vehículos de transporte (por ejemplo Marines Espaciales y Rhinos) no necesitan mantener la cohesión entre los distintos tipos de unidades (los transportes pueden moverse por su cuenta). Los Marines deben mantener la cohesión entre ellos mismos, como deben hacerlo los Rhinos, pero puede haber más de 6 cm entre los Marines y los Rhinos.

**Habilidad especial: Mando**

Las unidades con Mando representan a los líderes y al personal de élite en tu ejército, que tienen habilidades superiores a las de las tropas regulares. Las unidades con Mando no reciben órdenes, pueden mover simple el doble de su movimiento normal (como en una orden de Carga) y disparan en la sección de Disparar Primero (como en una orden de Disparar Primero). Sin embargo, las unidades con Mando que están en, o han iniciado un combate de pelea no pueden disparar, y las unidades con Mando que hacen Fuego Reflejo no pueden moverse después.

*Regla Opcional de Mando: Muchos jugadores piensan que las unidades con Mando están desequilibradas y han restringido ligeramente sus habilidades. Las unidades con Mando pueden bien*

*A) mover con órdenes de Carga y disparar en la sección de Fuego Avanzado, o bien*

*B) mover con órdenes de Avanzar y disparar en la sección de Disparar Primero.*

**Habilidad especial: Independiente**

Algunos ejércitos tienen restricciones a la distancia máxima entre unidades, como el Radio de la mente enjambre Tiránida, o la regla de Mando del Noble Orko. Las unidades normales más allá de este alcance tienen restricciones a sus acciones. Las unidades independientes no está atadas por ninguna restricción de cohesión de ejército (Radio de Mando, Mente enjambre, Mando de Noble etc.), pero deben mantener la cohesión entre los modelos que componen la escuadra en sí.

La pega es que si una unidad Independiente se encuentra alguna vez con órdenes de Retroceder, se desbanda inmediatamente y es retirada del tablero. Algunos ejércitos imponen restricciones adicionales, las cuales se detallan en los libros apropiados.

## Iniciativa

Tras colocar las órdenes, ambos jugadores tiran un D6. Quien saque mayor tirada ha ganado la iniciativa y tiene la opción de mover primero, o de obligar al oponente a mover primero. En caso de empate, relanza sólo si es el primer turno. Si hay un empate en cualquier otro turno, el jugador que perdió la iniciativa en el turno anterior gana la iniciativa ahora.

## II. La fase de movimiento

El ganador de la iniciativa puede elegir mover primero o segundo. Esto es, el ganador de la iniciativa puede elegir mover en primer o segundo lugar. Es decir,

el jugador que ganó la iniciativa bien activa primero una de sus escuadras y entonces se alterna con su oponente o bien permite a su oponente activar una escuadra y entonces juega él, alternándose ambos.

## Secuencia de movimiento

Cuando es su turno de mover, un jugador puede elegir activar cualquiera de sus unidades. La orden de movimiento no depende de las órdenes que la unidad tenga. Esto significa que un jugador puede activar una unidad con órdenes de Avanzar, y entonces seleccionar a una unidad con órdenes de Disparar Primero seguida de una unidad con Mando o una unidad con órdenes de Cargar. Esto, junto con la mecánica de revelar las órdenes solamente según se van activando las unidades, mantiene al oponente en duda sobre las órdenes de las unidades restantes.

### 1) Movimiento Obligatorio

Antes de seleccionar unidades con órdenes standard, mueve todas las unidades que no tienen opción de elegir a dónde ir. Esto incluye a unidades como aquellas con órdenes de Retroceder, el Avatar Eldar, unidades Tiránidas y Orkas actuando según sus instintos, y unidades que se teleportan o transportan al campo de batalla (como Cápsulas de Desembarco). Estas y otras unidades aparecen detalladas en sus libros de ejército.

### 2) Activar Unidades

Elige una escuadra y revela sus órdenes, y entonces haz el movimiento deseado. No estás obligado a mover una unidad a causa de sus órdenes, pero una vez que la escuadra próxima ha sido activada ha sido activada no puedes cambiar de idea (¡los comandantes no ven el campo de batalla a vista de pájaro!). Ambos jugadores continúan moviendo escuadras hasta que todas las unidades han movido..

No puedes “saltarte” activar una unidad hasta que todas tus unidades hayan movido, o estarías eligiendo dejar el resto de tus unidades donde están. En otras palabras, no puedes saltarte activar una escuadra y posteriormente elegir moverla después de que el oponente ha revelado sus planes. Sin embargo, una vez que paras de activar aún puedes activar las unidades para Fuego Reflejo.

Ningún modelo puede finalizar su movimiento más cerca de 1 cm de distancia de modelos enemigos a no ser que esté comprometido en combate de pelea. Esto evita una proximidad innecesaria a efectos de disparo (si estás más cerca de 1 cm de un enemigo, probablemente tu oponente debería darte los milímetros extra necesarios para permitirte entrar en combate de pelea).

1) *Unidades con órdenes de Disparar Primero*: el activar una unidad con órdenes de Disparar Primero se hace normalmente para hacer Fuego Reflejo contra un enemigo en movimiento, pero puede hacerse para ganar una ventaja táctica (por ejemplo, una orden obvia como: “esta batería artillera tiene órdenes de Disparar Primero; es tu turno de mover una unidad”).

2) *Unidades con órdenes de Avanzar*: esto se hace normalmente para mover una unidad a una posición de tiro mejor, o para avanzar lentamente hacia un objetivo a la par que se sigue siendo una amenaza para el enemigo.

3) *Unidades con órdenes de Cargar*: estas unidades están combatiendo activamente al enemigo en combate de pelea, o avanzando rápidamente a través del tablero. Puedes combatir a un enemigo incluso si no puedes verlo al iniciar tu movimiento.

### 3) Reacción enemiga

1) *Disparar a una unidad en movimiento*: Cuando una unidad enemiga es activada y se mueve, puedes responder disparándole. Esto se llama Fuego Reflejo y se detalla debajo. Cualquier número de tus escuadras puede ser activada para hacer Fuego Reflejo en respuesta a un solo movimiento enemigo. Esto es una excepción al procedimiento de “los jugadores se alternan activando escuadras”. No puedes hacer Fuego Reflejo contra una unidad que esté activada pero no se mueva.

2) *Disparar a una unidad que está cargando*: Si un enemigo carga directamente contra ti, tienes tiempo para disparar una última descarga. Si una unidad está con órdenes de Disparar primero y es el objetivo de una carga, puede ser activada para hacer Fuego Reflejo a la unidad que carga sin la penalización normal de -1 para impactar.

Órdenes de la Unidad	Movimiento que podría realizar...	Tu oponente puede...
Disparar Primero	Ninguno.	Mirar.
Avanzar	Mover su movimiento normal.	Hacer Fuego Reflejo tanto como quiera.
Cargar	Mover el doble de su movimiento y enzarzarse con el enemigo en combate de pelea.	Hacer Fuego Reflejo tanto como quiera.

Mover y Girar  
Los modelos pueden girar tantas veces como quieran durante el movimiento. Al final del movimiento el modelo debe estar encarado hacia la dirección del movimiento, pero puede hacer una corrección de 45°. En general esto sólo es importante para vehículos y unidades con un arco de tiro restringido.

**Regla Especial: Fuego Reflejo**  
Las unidades que están con órdenes de Disparar Primero pueden disparar a blancos de oportunidad. Cuando una escuadra enemiga es activada y se pone a tiro, puedes interrumpir su movimiento en cualquier momento y activar una de tus unidades que esté con órdenes de Disparar Primero. Tu unidad dispara contra el enemigo activado con una penalización de -1 para impactar. Se retiran las bajas y el enemigo puede continuar su movimiento. El Fuego Reflejo puede interrumpir a cualquier unidad que se esté moviendo, incluyendo la que esté realizando maniobras de “Asomarse” o “Fuego en Movimiento”. Las armas de Titanes que hagan Fuego Reflejo no hacen que el Titán figure como que ha disparado. El Titán puede mover y disparar otras armas normalmente. Las unidades con Mando que hacen Fuego Reflejo no pueden mover posteriormente en el turno, ni tampoco pueden hacer Fuego Reflejo después de que hayan movido. No puedes hacer Fuego Reflejo con armas de área o con cualquier unidad clasificada como artillería. No puedes disparar a ningún objetivo distinto de la unidad enemiga activada, y toda tu escuadra cuenta como que ha disparado en este turno. Si haces Fuego Reflejo contra una unidad que se está moviendo para enzarzarse en combate de pelea contigo, no sufres la penalización de -1 para impactar.

**Habilidad Especial: Desenfundar**  
Esta unidad no sufre la penalización de -1 para impactar al hacer Fuego Reflejo. Esto puede deberse a un sistema automático de tiro, a sensores avanzados o simplemente a unos reflejos aguzados.

**Habilidad Especial : Fuego en Movimiento**  
Algunas unidades son capaces de hacer Fuego Reflejo con sus armas mientras se mueven. Estas unidades pueden disparar sus armas en medio de su propio movimiento si tienen órdenes de Avanzar. En cualquier lugar de su ruta los modelos pueden hacer Fuego Reflejo contra cualquier enemigo que puedan ver. No pueden usar fuego indirecto, Asomarse, o utilizar habilidades especiales distintas de Fuego en Movimiento. Las unidades sufren la penalización normal de -1 para impactar por Fuego Reflejo, y ningún modelo de la escuadra puede disparar posteriormente en el turno.

**Habilidad Especial : Defensa Puntual (X)**  
Comprende una variedad de armas ligeras diseñadas como defensa de corto alcance antipersonal. Puede ser una combinación de blindaje reactivo, cascos de vehículos electrificados/energetizados y armas automáticas, aunque hay una amplia variedad de opciones, por ejemplo, la Defensa Puntual Orka normalmente consiste en Gretchen con pistolas, amarrados a los cascos.

Los sistemas de Defensa Puntual (la X que modelo al lado de la habilidad) siempre funcionan como si estuvieran con órdenes de Disparar Primero, al margen de las órdenes que tenga la unidad en sí, y pueden considerarse como una unidad aparte. Pueden usarse en la fase de Movimiento para hacer Fuego Reflejo contra el objetivo de una carga (con la penalización normal de -1 para impactar) o para disparar a un enemigo que está cargando (sin la penalización de -1), o pueden disparar en la fase de Combate cuando el modelo hace sus ataques de tiro normales.

Todos los ataques de Defensa Puntual tienen un arco de tiro de 360°, un alcance de 15 cm, impactan con un 6+ y tienen MSO. La Defensa Puntual sólo puede atacar una vez por turno, pero no es necesario usar todos los dados al mismo tiempo o contra el mismo objetivo.

### **Regla opcional: Quien Mueve el Último...**

El poder hacer el último movimiento es una ventaja que debe tener quien ganó la iniciativa. Como los ejércitos no tienen el mismo número de escuadras, el ganador de la iniciativa puede elegir una unidad y hacer que sea la última en activarse. Después de que los jugadores se ha alternado moviendo sus unidades y su oponente ha movido las unidades restantes, el ganador de la iniciativa puede entonces hacer el último movimiento.

### **Apabullar (Superar en número)**

La geometría y el tamaño de la base determinan si dos unidades están en contacto base, y por tanto en combate de pelea. Como regla general, cuando la mitad de la base de cualquiera de los modelos toque la base del otro modelo, están en contacto. Las ilustraciones de debajo dan ejemplos de modelos apabullando a otros, pero en el campo de batalla, raramente está todo tan claro como en estas fotos. Si no estás seguro de que hay espacio para que haya contacto, tira un D6: 1-3 lo hay, 4+ no lo hay.

### **PIES DE FOTO**

- 1) Los modelos con el mismo tamaño de peana pueden superar en número hasta en proporción de 4 a 1. Los Marines Espaciales de arriba tienen problemas.
- 2) Las Lataz Azezinaz de arriba demuestran que a veces son más peligrosas bases más pequeñas.

### **Cohesión de unidad**

Todos los modelos pertenecientes a una escuadra deben estar a 6 cm o más cerca de al menos otro modelo de la misma escuadra. Las escuadras separadas de una carta de Compañía no necesitan estar cerca una de otra; la cohesión se aplica sólo entre modelos que forman una escuadra. Algunas unidades están sujetas a reglas especiales, que se describen en sus libros de ejército, y los modelos individuales agrupados en una escuadra no están obligados a mantener cohesión de unidad entre sí.

Los modelos que pierdan la cohesión debido a bajas o movimiento deben recuperarla en la siguiente fase de movimiento. Excepción a esta regla son las unidades con órdenes de Disparar Primero que sufran bajas. Estos modelos pueden permanecer fuera de la cohesión mientras sigan teniendo órdenes de Disparar Primero y no se muevan. Si reciben órdenes diferentes entonces deben mover de forma que recuperen la cohesión lo antes posible.

Las unidades que contienen criaturas que se regeneran, o que no son inmediatamente retiradas cuando son impactadas y fallan su tirada de salvación, no necesitan seguir cohesionadas con estos modelos. Se consideran eliminadas hasta la fase Final. Si una criatura se regenera y está sin cohesión entonces la escuadra entera debe moverse para cohesionarse al final de la siguiente fase de movimiento.

### **PIES DE FOTO**

- 1) Esta escuadra está cohesionada.
- 2) Esta escuadra no está cohesionada, incluso aunque cada modelo está a 6 cm. o menos de otro.

## Modos de movimiento

Tratamos ahora de cómo se traslada una unidad (desde caminando a tunelando a teleportándose desde la órbita..). Detallamos a continuación otros modos de movimiento distintos del terrestre:

**Retroreactores:** Las tropas de salto están equipadas con retroreactores o packs antigravedad que les permiten saltar sobre elementos del terreno, edificios y tropas enemigas. Pueden ignorar modificadores del terreno durante el movimiento, pero no pueden finalizar éste en terreno no permitido. Las tropas de salto no pueden usar sus retroreactores para escapar del combate de pelea (quedan fijadas como es habitual).

**Aerodeslizadores:** Estos vehículos utilizan motores antigravedad o reactores orientados para flotar sobre el terreno. Pueden ignorar el terreno durante el movimiento, pero no pueden finalizar éste en terreno no permitido.

**Tuneladoras:** Estas unidades penetran a través de la tierra y salen a la superficie tras las líneas enemigas o cerca de objetivos vitales vomitando tropas. Las tuneladoras empiezan la partida bajo tierra y pueden emerger en cualquier lugar del tablero. En cualquier Movimiento Obligatorio un jugador puede declarar que una escuadra de tuneladoras está emergiendo, y tirar un D6. Con una tirada de “1” la tuneladora se ha encontrado alguna obstrucción y no puede emerger. Con un 2+ el jugador puede elegir cualquier lugar en el tablero y dispersiónr D6 x 10 cm. Si el punto de superficie es terreno infranqueable, la tuneladora no emerge y puede volver a intentarlo el siguiente turno. En cualquier otro caso, coloca todos los modelos en la escuadra a 6cm. O menos del punto de afloramiento..

Una tuneladora puede disparar sus armas en la Sección de Fuego Avanzado en el turno en el que emerge. Las tropas que transporta deberían tener sus propias órdenes independientes de las de su transporte (bien Cargar o Avanzar, para salir del tunelador), y pueden desembarcar en el mismo turno en que el tunelador emerge.

Una vez en el tablero, las tuneladoras reciben órdenes normalmente y pueden mover sobre el terreno o por debajo. En cualquier caso, no doblan su movimiento con órdenes de Cargar. Las tuneladoras avanzando bajo tierra no pueden ser comprometidos en combate de pelea (ni siquiera por otras tuneladoras) e ignoran el terreno.

**Tuneladoras frente a edificios:** Si una unidad tuneladora emerge en, o entra en un edificio, el edificio debe hacer una tirada de salvación con una penalización igual al FP del tunelador (es decir -1 para Termitas, -3 para Topos, etc) o ser destruido. La tuneladora entonces debe hacer una tirada normal de salvación por blindaje con -1 MSO ( -3 MSO si el edificio no fue destruido) por los escombros que caen. Las tuneladoras con plantilla de impacto localizado resultan impactadas en el arco frontal. Las tropas no pueden embarcar en, o desembarcar un tunelador en el turno en que ataca a un edificio. Las tuneladoras que aparecen en estructuras más pequeñas como trincheras, campos minados, carreteras y barricadas las destruyen sin salvación, pero la tuneladora sufrirá automáticamente cualquier efecto, como ataque por minas.

**Lanza-tuneladoras:** Algunas escuadras de tuneladoras vienen con un transporte, y si este vehículo tiene línea de visión al punto de afloramiento escogido, la distancia de dispersión es de sólo D6 x 5 cm. Después de que todas las tuneladoras de una escuadra hayan emergido, cada lanzador puede actuar como Observador Avanzado durante el resto de la partida.

**Regla de carta de apoyo – Tuneladoras:** Las cartas de Compañía compuestas de Tuneladoras sólo puede comprar otras tuneladoras como cartas de Apoyo o Especiales, o unidades de infantería que empiecen la partida montadas en tuneladoras.

### **Regla opcional tuneladoras:**

Las tuneladoras han sido concebidas para aparecer en medio de formaciones enemigas y usar sus armas para despejar el espacio a sus alrededor. Entonces



las tropas embarcadas tienen un espacio habilitado y pueden desembarcar de la tuneladora. Con esta regla, las tuneladoras pueden disparar todas sus armas durante la fase de movimiento nada más aparecer.

Modo	Efectos de Terreno	¿Ataque de “asomarse” (pop-up)?	Acaba su movimiento en...	Fijado como...
Terreno	Normal	No	Terreno	Modelo
Retroreactores	Lo ignora durante el movimiento	No	Terreno	Modelo
Flotante	Lo ignora durante el movimiento	Sí	Terreno	Flotante o modelo
Tuneladora	Lo ignora mientras está bajo tierra	Algo así...	Terreno o bajo tierra	Modelo

**Reglas Especial: Ataques de “Asomo” (Pop-Up)**

Los ataques de asomo se dan por un Flotante con órdenes de Disparar Primero que levita sobre algún obstáculo que impide la línea de visión, apuntando a un objetivo y disparando, y después vuelve a descender fuera de la línea de visión. Un modelo que hace un ataque de Asomo puede trazar su línea de visión desde hasta 30 cm directamente por encima de su posición actual en el tablero. Todavía puede apuntar normalmente a modelos desde esta nueva posición ventajosa, pero los modelos que aún estén tras cobertura permanecen fuera de visión (Asomo no da línea de visión ilimitada, sólo mejora el ángulo de visión para apuntar a objetivos). La nueva línea de visión no penetra bosques o terreno similar, así que “asomarse” no otorga línea de visión a unidades en medio de un bosque.

Una unidad que hace un ataque de Asomo sólo puede ser apuntada por unidades con órdenes de Disparar Primero que hagan Fuego Reflejo, debido a que cuando las con órdenes de Avanzar quieren reaccionar, el Flotante ya ha descendido detrás de cobertura y está fuera de la vista. Las unidades activadas para hacer Fuego Reflejo resolverán sus ataques antes de que se resuelva el ataque de Asomo. Los modelos que se Asoman pueden solicitar una andanada indirecta si no disparan.

**Habilidades Especiales: Teleportación e Inserción**

Algunas unidades empiezan la partida fuera del tablero y llegan teleportándose, tunelando, aterrizando desde la órbita o siendo convocadas desde otra dimensión. Estos efectos sólo tienen lugar una vez, y las unidades utilizarán su movimiento normal para el resto de la partida. Si un jugador elige introducir en el campo de batalla una de estas unidades vía Teleportación o Inserción, se resuelve en la fase de Movimiento Obligatorio. En el turno en que llegan, las tropas deben recibir órdenes de Avanzar y ser activadas en las fases tanto de Movimiento como de Combate del turno en el que lleguen.

La Teleportación es el método más preciso de desembarco indirecto. Cuando una unidad es teleportada al campo de batalla, el jugador elige un punto en el tablero. Tira el dado de dispersión y mueve 2D6 cm en la dirección indicada, igual que para una andanada artillera indirecta. Este es el punto de llegada del primer modelo. Los restantes modelos se colocan entonces en cualquier lugar, dentro de la cohesión de unidad (6 cm) de la primera peana.

La inserción es un poco menos precisa. El jugador elige un lugar en el tablero y lo dispersión 2D6 cm, dos veces.. Una vez que se ha determinado el punto de

aterrizaje, coloca todos los modelos en cualquier lugar a 20 cm. o menos de ese punto. Entonces dispersión cada modelo 2D6 cm una vez. Esto normalmente resulta en unidades que están fuera de cohesión, y deben recuperarla como es habitual al final de su primera fase de Movimiento. Cualquier cosa que aterrice en terreno infranqueable es destruida, y los efectos de aterrizar en otra unidad variarán (ver la descripción de la unidad para los detalles).

#### Movimiento Fuera del tablero

Los Modelos que por cualquier razón son desplazados fuera del terreno (debido a movimiento involuntario, tiradas de dispersión, huida, etc.) son retirados de la partida. Estos modelos perdidos no pueden reincorporarse a la partida y cuentan para determinar el Punto de Ruptura.

## Fijar al enemigo

La fijación se refiere a la habilidad de restringir físicamente la capacidad de tu enemigo para abandonar el Combate de Pelea, y es una medida general de tamaño y movilidad. En otras palabras, las unidades grandes evitan que las pequeñas puedan huir. Los modelos pequeños tienen problemas para atraer a otro más grande a la melee porque el grande puede alejarse simplemente. El único modo de forzar Combate de Pelea con modelos más grandes es empeñar el modelo más grande después de que ha completado su movimiento.

Las categorías de fijación, de la más pequeña a la más grande son:

- 1) Infantería & Artillería ligera
- 2) Caballería & Caminantes
- 3) Vehículos & Artillería pesada
- 4) Vehículos superpesados & Caballeros
- 5) Titanes & Pretorianos

Ejemplo: Un titán Warlord y un tanque Land Raider están empeñados en Combate de Pelea. El tanque está fijado pero el titán no. El Warlord puede alejarse durante cualquier fase de movimiento, pero el Land Raider debe vencer o morir.

#### **Regla Especial: Categoría de fijación de Flotante**

Los Flotantes no pueden ser fijados por unidades que no sean Flotantes y al menos de la misma categoría de fijación, y pueden salir del combate de pelea en su siguiente movimiento (incluso si su siguiente movimiento es en el mismo turno). Sin embargo, si el Flotante decide permanecer, se le considera fijado SÓLO para ese turno. Esto implica que los oponentes no pueden disparar al Flotador puesto que está en combate de pelea y se le considera fijado para ese turno. SI el Flotante sobrevive al combate, puede mover normalmente el siguiente turno.

#### **Habilidad Especial: Pega y Corre**

Algunas unidades combinan su movimiento y potencia de fuego para realizar ataques rápidos y devastadores. Si una unidad con Pega y Corre inicia un combate de pelea en este turno y sobrevive, no se le considera fijada durante la siguiente fase de movimiento, no importa qué oponente tenga. Esta opción se pierde si no se usa (el pegador-corredor no tiene la opción de abandonar en el tercer turno o siguientes). Si la unidad decide abandonar el combate, será fijada normalmente más adelante en el turno.

### Regla opcional: Atropello

Las unidades grandes (como los titanes) pueden mover sobre las más pequeñas (como infantería) y tienen una posibilidad de matarlas así. Para hacer un atropello debes ser al menos dos categorías de fijación más grande que tu oponente (por ejemplo, tanques contra infantería, titanes contra tanques etc). Mueve el modelo atacante y tira un D6 mientras pasas sobre unidades enemigas. Con un “6” el objetivo se lleva un impacto con 0 MSO. Si el objetivo sobrevive se echa a un lado (unos pocos centímetros como mucho) y deja pasar al más grande. No hay penalización por esto y la escuadra atropellada no pierde su acción (como sí lo hace con el Deathspinner Eldar o Eldrich Storm).

### Regla opcional: Zona de Control

No puedes simplemente ignorar al enemigo según te mueves por el campo de batallattle – si te acercas demasiado tienes que correr hasta llegar a un oponente o bien arriesgarte a que te disparan según pasas. Esto se conoce como Zona de Control y se refiere a la habilidad de una unidad para amenazar a un área cercana. Las unidades crean una Zona de Control que se extiende 3 cm alrededor de la unidad (el tamaño de una plantilla de andanada centrada en el modelo). Las unidades que están fijadas no crean una Zona de Control.

Las unidades no pueden entrar en una Zona de Control enemiga en ningún punto durante el movimiento a no ser que cumplan uno de los siguientes requisitos:

1) La unidad en movimiento no puede ser fijada por el modelo que crea la Zona de Control. Por ejemplo, los tanques pueden ignorar a la infantería mientras mueven.

2) La unidad que mueve está con órdenes de Cargar y se mueve directamente en contacto base con el modelo que crea la Zona de Control.

Las unidades con órdenes de Avanzar deben detenerse a 3 cm del modelo que ejerce la Zona de Control, o irse a otro lado. Si un modelo está fijado en combate de pelea durante la fase de movimiento, su Zona de Control desaparecerá inmediatamente. Esto permitirá a otras unidades moverse alrededor de ella y seguir su marcha.

## Dirigibles y aeronaves

Estas unidades, como los helicópteros, cazas jet y lanzaderas de asalto planetario, están capacitadas para el vuelo atmosférico y/o orbital.

### Altura

**Posada:** La unidad está en el suelo o muy cerca de él, realmente está inmóvil mientras las tropas embarcan o desembarcan. No puede aterrizar en bosques, edificios u otro terreno impasable, pero puede flotar sobre ellos mientras llas tropas desembarcan. Los transportes que están embarcando o desembarcando tropas no pueden disparar armas que no sen de Defensa Puntual.

**Baja altura:** La unidad vuela en una altura entre las copa de un árbol y un rascacielos, y el terreno puede bloquear la línea de visión a ella. Dirigibles, aeronaves, flotantes y tropas con pack de retrorreactores pueden empeñar la unidad en combate de pelea. Las tropas con retrorreactores pueden desembarcar sin riesgo, pero no pueden embarcar. Las armas de área (con plantilla) pueden afectar a la unidad aérea o a las unidades en el suelo, pero no a ambas.

**Gran altura:** La unidad vuela alto y tiene línea de visión a prácticamente cualquier elemento del tablero (excepto las zonas interiores del terreno boscoso). De igual forma, casi todo el mundo puede verla, pero debe añadir 25 cm al alcance cuando disparan contra ella. Sólo otros dirigibles o aeronaves pueden empeñar la unidad en combate de pelea. Las tropas con retrorreactores pueden desembarcar sin riesgo, pero no pueden embarcar. Las armas de área (con plantilla) pueden afectar a la unidad aérea o a las unidades en el suelo, pero no a ambas.

### Habilidad especial: Dirigible

Los dirigibles son unidades relativamente lentas que se desplazan por aire, como un globo o un zeppelin. Siguen las reglas especiales de debajo, pero por lo demás reciben órdenes, mueven, disparan y se activan como las unidades normales.

- 1) Altura: los dirigibles pueden terminar la Fase de Movimiento en cualquiera de las tres alturas citadas. Por su habilidad para cambiar de altitud, estas unidades ignoran el terreno mientras mueven y pueden finalizar su movimiento sobre terreno impasable. Sólo las unidades con la habilidad de Transporte pueden aterrizar.
- 2) Cobertura completa de tiro: Todas las armas de los dirigibles tienen un arco de tiro de 360°. Las armas de andanada siempre disparan independientemente, incluso si son de unidades en el mismo escuadrón.
- 3) Cobertura completa de blindaje: los dirigibles no sufren penalizaciones por blindaje lateral o trasero.
- 4) Dispara al blindaje fino: los ataques de dirigibles vienen de arriba y siempre ganan un -1 MSO adicional por bonus de 'blindaje lateral'. Sin embargo, nunca ganan un bonus de 'blindaje trasero', y este bonus sólo se aplica contra cosas que en primer lugar sufren una penalización por blindaje lateral o trasero. Los dirigibles en el suelo ignoran esta regla.
- 5) Déjalo caer: algunos dirigibles pueden soltar armas de plantilla durante el movimiento, centrando la plantilla en la línea de movimiento de la unidad. El ataque se resuelve inmediatamente y el dirigible sigue moviéndose. Las armas de andanada nunca se combinan (como andanadas de artillería).
- 6) Blancos difíciles: Sólo las unidades de tipo infantería con órdenes de disparar primero, y unidades AA pueden disparar a dirigibles que están en el aire (gran o baja altura). Los Psíquicos con órdenes de disparar primero pueden usar sus habilidades como normalmente.
- 7) Objetivos: los dirigibles no pueden reclamar o disputar objetivos.
- 8) Fijación: los dirigibles no pertenecen a ninguna categoría de fijación porque mientras están volando a gran altura no pueden ser fijados. Ni siquiera por otras aeronaves. Si un dirigible está en el suelo, se le considera un vehículo para fijar a otras unidades, pero igual que un flotante puede elegir interrumpir el combate en cualquier momento y escapar.

### Habilidad Especial: Aeronave

Las aeronaves son unidades aéreas rápidas como helicópteros de ataque y naves con toberas orientables. Siguen todas las reglas para dirigibles (ver arriba), y además estas reglas:

Todas las aeronaves se activan como normalmente en las fases de Movimiento y Combate. Las aeronaves deben moverse al menos la mitad de su movimiento básico cada turno. Una aeronave mueve en línea recta entre su punto de inicio y su destino. Una aeronave puede rotar para encarar cualquier dirección al inicio y al final de su movimiento.

Las aeronaves reciben las mismas órdenes que otras unidades, pero estas órdenes tienen algunos matices:

- 1) Disparar Primero: Esta orden hace que una aeronave aterrice y embarque o desembarque tropas. La aeronave mueve su distancia normal en una ruta evasiva, y los disparos a recibir tienen una penalización de -1 para impactar. Las tropas deben pagar los 5 cm normales para embarcar o desembarcar de la aeronave, pero la aeronave puede mover su distancia completa. Permanece en el suelo hasta el siguiente turno. Las aeronaves con órdenes de disparar primero no pueden disparar armas distintas de bolters (o su equivalente).
- 2) Avanzar: Esto permite a la aeronave disparar su armamento en la fase de avance.
- 3) Cargar: La aeronave puede empeñar a otras aeronaves en combate de pelea. El movimiento básico de una unidad voladora no se aumenta por las órdenes de cargar.
- 4) Retirada: Las aeronaves que fallan un chequeo de moral intentarán volar fuera del tablero. El jugador puede intentar reagruparse en la Fase Final del mismo turno, pero si falla la aeronave se da a la fuga y cuenta como destruida.

## Transportes

Algunos modelos tienen la capacidad de llevar tropas al combate. A una unidad le cuesta 5 cm de movimiento embarcar o desembarcar de un transporte. Además a un transporte le cuesta 5 cm de movimiento el embarcar o desembarcar cualquier número de unidades, y los jugadores pueden combinar el movimiento de vehículos y tropas para embarcar o desembarcar tropas. Este sistema pretende reflejar el tiempo consumido por el transporte o su carga. Las órdenes de Disparar Primero no permiten desembarcar, porque las unidades no pueden mover, y a no ser que se diga otra cosa en la descripción del transporte, las unidades no pueden disparar desde un transporte. Las unidades pueden embarcar o desembarcar de un transporte que está empeñado en combate de pelea mientras haya espacio alrededor del transporte para que las unidades puedan moverse hacia él. Si un transporte está totalmente rodeado, las unidades embarcadas no pueden luchar o desembarcar (y tampoco tienen una tirada de Evacuación).

*Ejemplo: Dos peanas de Space Marines tácticos empiezan el turno embarcadas en un Rhino. Tanto los Marines como el Rhino tienen órdenes de Cargar. El Rhino mueve 45 cm, y entonces descarga a los Marines (costándole 5 cm de movimiento para un movimiento total de carga de 50 cm justos). Los Marines han gastado 5 cm de movimiento para abandonar el Rhino y pueden mover adicionalmente 15 cm (para su movimiento total de carga de 20 cm).*

*Ejemplo: Dos peanas de Space Marines tácticos empiezan el turno adyacentes a un Rhino. Los Marines tienen órdenes de Avanzar (movimiento total de 10 cm) y el Rhino tiene órdenes de Cargar (movimiento total de 50 cm). Los Marines embarcan (costándoles 5 cm de movimiento a los Marines y al Rhino) y el Rhino carga adelante 40 cm (efectivamente ha movido un total de 45 cm hasta ahora). Entonces los Marines desembarcan, costándole a todos los últimos 5 cm de su movimiento. Los Marines pueden entonces disparar normalmente en la sección de Fuego Avanzado.*

#### **Habilidad Especial: Transporte (X)**

La unidad puede llevar hasta una cantidad X de peanas de infantería.

Remolcar Artillería Ligera: Las unidades de artillería ligera pueden ser remolcadas, así como moverse por sí mismas, reemplazando su habilidad para disparar por una cadencia de movimiento aumentada. Una unidad de transporte puede remolcar una pieza de artillería ligera adicionalmente a cualquier capacidad de transporte que tenga. Cuando una unidad es remolcada se considera como transportada por el vehículo remolcador y por tanto sujeta a la tirada de Evacuación. La cuesta tanto a la pieza de artillería como a la unidad remolcadora los usuales 5 cm para cargar o descargar la artillería.

*Regla opcional de transporte: Las unidades tipo Caminantes (Dreadnaughts, Tinbots, etc.) cuentan como dos peanas de infantería.*

#### **Habilidad Especial: Vehículo Descubierto**

Indica un transporte de infantería con una zona descubierta para tiro (por ejemplo, un camión) y las unidades transportadas pueden disparar mientras están cargadas en él. Sin embargo, cualquier impacto en el vehículo también impactará a una peana de infantería transportada (haz tiradas separadas de salvación por blindaje), y cualquier arma de plantilla que cubra al vehículo también impactará a todas las unidades transportadas.

#### **Regla Especial: Sólo los transportes standard son gratis.**

Muchas cartas de ejército contienen unidades de combate y transportes. Si compras un tipo diferente de transporte (como Thunderhawks para los Marines) y empieza la partida cargado, pierdes los vehículos normales de transporte. Si las tropas no empiezan embarcadas, pueden abordar el transporte en el primer turno, pero deben mantener la coherencia entre sus transportes normales. Siempre pierdes los transportes normales por Cápsulas de Desembarco.

#### **Regla Opcional: Cartas especiales para Compañías de Caballería**

Si un jugador compra una compañía de infantería o caballería y una Carta Especial compuesta de un individuo o un grupo pequeño de gente, la Carta Especial puede ganar la misma cadencia de movimiento que la compañía sin coste adicional. Se asume que el personaje está montado en el mismo vehículo que la compañía, pero todas las demás características (como Salvación por blindaje, FP y armas) permanecen igual.

*Ejemplo: Se compra un Comandante para una compañía de Land Speeders de la Guardia imperial. Él gana 30 cm de movimiento de flotante, pero no gana un*

## Terreno e infraestructuras

### Terreno

El campo de batalla presenta más desafíos además de enfrentarse al enemigo. El terreno influirá en una batalla, porque supone una barrera que puede afectar a la capacidad de una modelo para moverse. El efecto del terreno depende del tamaño de una modelo, y del modo de locomoción, porque algunos son más eficientes que otros para recorrer el terreno. También es más difícil apuntar a modelos escondidos, lo que se refleja en una penalización para impactar.

**Bosque:** Hay vegetación frondosa por todas partes – los bosques poco tupidos, hierba alta y matorrales no pueden esconderte de los sensores del 41º milenio. Una modelo que esté al borde de un terreno boscoso puede disparar y ser disparada, pero gana la protección de –1 para impactar. Las modelos medidas más de 2 cm en el bosque están escondidas, no pueden ser apuntadas y la única forma de cazarlas es enviar tropas a por ellas para combatir las cuerpo a cuerpo (o usar artillería). Las tropas que están en el bosque y con órdenes de Disparar primero, que son cargadas por un enemigo aún pueden hacer Fuego reflejo, pero sufren la penalización de –1 por “tu oponente está en el bosque”.

**Pantano:** Barro, dunas de arena y agua poco profunda – terreno en el que las cosas pesadas se hundirán. Normalmente hay bastante vegetación y la mayoría de las tropas está deseando ensuciarse para ganar protección.

**Ríos y lagos:** Son bastante profundos, por lo que la mayoría de los vehículos son anfibios (al menos temporalmente).

**Abrupto:** Esta categoría incluye edificios en ruinas, terreno rocoso y vertederos de chatarra. Hay muchos obstáculos sólidos alrededor, que los vehículos deben rodear, y que pueden dar cobertura al personal.

### Estructuras

Los ejércitos a veces usan estructuras para ayudar a la defensa de sus tropas y para dificultar el movimiento enemigo. “Estructura” es todo lo que no sea un rasgo natural del terreno, desde trincheras a bunkers. Cualquier ejército puede comprar fortificaciones, aunque algunos ejércitos orientados al asalto (como los Tiránidos) no le verán mucha utilidad. Las estructuras se colocan antes de que cualquier otra unidad se coloque en el tablero, dejando al menos 5 cm entre dos edificios.

Si un edificio o bunker se derrumba, entonces todas las unidades de dentro son destruidas sin salvación (vale, aunque algunas no morirían por quedar enterradas bajo los escombros, quedan fuera de la batalla y eso es lo que cuenta).

**Carreteras:** Las carreteras permiten a las unidades de tierra moverse más rápido a través del tablero. No hay penalización para entrar o salir de una carretera, y por cada 5 cm que mueves en una carretera puedes mover 1 extra (bonus del 20%). Sólo las unidades terrestres ganan este bonus – los saltadores, flotantes y aeronaves, no. Cualquier unidad que se beneficie del bonus por movimiento en carretera está “en modo carretera” y es más vulnerable al fuego enemigo”. Todas las unidades que disparen directamente a una modelo “en modo carretera” reciben un bonus de +1 para impactar. Es posible moverse por una carretera sin estar en “modo carretera”.

**Barricadas:** Son cualquier cosa que se interponga en la ruta directa hacia el enemigo, incluyendo estacas, alambre de espino, zarzas mutantes, y todo lo que evite que te muevas rápido. No dan cobertura ni bloquean la línea de visión. La infantería, caballería, caminantes y vehículos deben estar con órdenes de Avanzar para mover a través de ellas, mientras que cualquier cosa más grande (y todo lo que esté volando) puede ignorarlas.

**Campos minados:** Son campos de explosivos pasivos y de minas de proximidad “saltadoras” que atacan a modelos que intentan atravesarlos. Cualquier modelo (excepto aeronaves volando alto) que se mueva a través de un campo minado será impactada con un 4+ con -2 MSO. Los superpesados y las unidades con una plantilla de localización de impactos son atacados D6 veces. Una modelo no será atacada si permanece inmóvil en medio de un campo minado, pero será atacada si intenta abandonarlo.

**Trincheras:** El término “trinchera” abarca un amplio rango de fortificaciones no cerradas que dan protección a la infantería. Una trinchera incluye pequeños refugios, barricadas de alambrada y obstáculos antitanque, además de zanjas en el suelo. Dan un bonus de -2 para impactar a unidades dentro de ellas, pero no bloquean la línea de visión. La infantería, caballería, caminantes y vehículos deben estar con órdenes de Avanzar para mover a través de ellas, mientras que cualquier cosa más grande (y todo lo que esté volando) puede ignorarlas. Las unidades con órdenes de Cargar pueden entrar en una trinchera pero no pueden abandonarla en el mismo turno.

**Bunkers de infantería:** Protegen hasta a dos infanterías y artillerías ligeras del fuego enemigo. Las unidades con órdenes de Avanzar pueden disparar en el turno en el que entran o salen del bunker. Tanto la protección como el arco de disparo son de 360°.

**Emplazamientos artilleros:** Pueden alojar un vehículo o artillería pesada (o cualquier modelo más pequeña), que puede disparar dentro del arco frontal de 180°. La protección es para los arcos frontal y laterales, pero no para el trasero. Los vehículos no pueden girar y deben tener órdenes de Avanzar para retroceder fuera del bunker.

**Bunkers mixtos:** Son Emplazamientos artilleros con un bunker de infantería en el techo..

**Fortalezas:** Son complejos muy fortificados que facilitan gran protección y potencia de fuego al ejército defensor. Un arma (que no sea de plasma) de titán (ver el libro de ejército Legiones de Titanes) puede montarse en una torreta por el coste normal del arma. El arma tiene un arco de tiro de 360° pero no se beneficia de la protección del edificio. No hay penalización para impactar por apuntar al arma, pero tienes que hacer tu tirada para impactar como normalmente, y tiene un 1+ de salvación por blindaje. Los puntos de victoria por una Fortaleza con arma se calculan igual que para los titanes (el coste dividido entre 100, redondeando arriba).

Un arma de plasma puede montarse pagando el doble del coste. El coste extra representa el coste y la infrecuencia de los generadores de plasma. Si una Fortaleza con un generador de plasma es destruida, explotará, obligando a cualquier modelo dentro de 3D6 cm de distancia a conseguir una salvación no modificada, o ser destruida.

**Edificios:** Los hay de todas clases, desde bloques de pisos a estadios y almacenes. Hay 3 tipos de construcción, desde ligeros bloques de pisos a refugios reforzados. Los bunkers han sido diseñados para permitir a la artillería ligera disparar normalmente, pero los edificios no. La artillería ligera no puede disparar en el turno en que entra en un edificio, pero puede abandonarlo y disparar normalmente con órdenes de Avanzar.

Cuando una unidad está dentro de un edificio, el propio edificio puede bloquear la línea de visión a algunos objetivos. Esto debe determinarse caso por caso, y los jugadores deben usar el sentido común al decidir si una unidad puede disparar a un objetivo o no. Los Bunkers y Fortalezas nunca bloquean la línea de visión para las unidades en su interior.

*Construcción Ligera:* Construcciones que son delicadas, mal construidas o tienen puntos débiles obvios, como puentes colgantes. Los edificios ligeros tienden a ser más altos que todo lo demás.

*Construcción Standard:* El edificio típico de la era de 40k, en plásticero y hormicerámica. No se han construido para el combate, pero servirán.

*Fortificación:* Hecha para resistir daños de combate: fortalezas, bunkers, etc.

### **Rasgos de las Estructuras**

**Entrar y Salir:** Cuesta 5 cm de movimiento entrar o salir de un edificio, adicionalmente al movimiento requerido para llegar ahí. La infantería y artillería ligera

puede entrar y luchar en estructuras normalmente. La caballería y caminantes pueden empeñar objetivos dentro de estructuras, en combate de pelea, pero no pueden entrar. Las unidades más grandes sólo pueden disparar a las modelos que están dentro.

**Salvación por blindaje:** Los edificios siempre tiran 2D6 y los añaden, intentando alcanzar su valor de salvación por blindaje, o superior.

**Protección:** Las cosas dentro de estructuras son más difíciles de impactar que las cosas fuera, y ganan un modificador para impactar. Los edificios también otorgan un bonus de FP a todas las unidades que están dentro, tanto a atacantes como a defensores. Las armas de plantilla impactarán automáticamente a los edificios, y primero tiras para ver si el edificio se desploma. Si no, tira para impactar a todas las unidades bajo la plantilla, con el modificador apropiado para impactar.

*Ejemplo: Dos Orcos (FP +1) están asaltando a un marine (FP +2) en un Edificio Standard (modificador de +2 FP). Ambas unidades que están en los edificios reciben el modificador de FP, ilustrado en el cuadro de debajo. El combate de pelea se resuelve entonces como normalmente.*

**(INSERTAR CUADRO)**

**Resistente al daño:** Si apuntas a un edificio (en vez de a las unidades en su interior), impactas automáticamente. Sin embargo, la mayoría de las armas no puede afectar a edificios – sólo la artillería y las armas listadas con “Daña Edificios” o “Destruye Edificios” forzarán una salvación por blindaje. Los edificios no pueden ser empeñados en combate de pelea. Si quieres destruir muchos edificios, usa Ingenieros.

**Integridad Estructural:** Esto representa cuántas veces tienes que impactar a un edificios antes de que se desplome. Los edificios dañados pero no destruidos corren riesgo de desplomarse por sí mismos. Cada vez que una estructura falla una tirada por blindaje, dale un marcador **de IE (Integridad Estructural)**. En la fase final tira un D6, y si es igual o menor que el número de contadores de IE, el edificio se derrumba.

**Habilidad Especial: Daña o destruye edificios**

Las armas no artilleras que se listan con “Daña o destruye edificios” forzarán a un edificio a hacer una salvación por blindaje e infligen un punto IE si se falla la salvación. Un edificio impactado por armas “Destruye edificios” debe hacer una salvación por blindaje o ser destruido, no importa cuantos puntos de IE tenga.

**Regla Especial: Destruir Barricadas, Trincheras y Campos minados**

Barricadas y Trincheras, al contrario que otros edificios, no pueden ser destruidas por la artillería. Pueden ser destruidas por Ingenieros, armas “Daña/Destruye edificios” o por cualquier cosa que pise una gran sección de terreno. Esto incluye Deathrollers, Gorgon blades y titanes y pretorianos. Estas unidades no necesitan órdenes especiales para retirar el obstáculo – simplemente lo eliminan según pasan.

Los campos minados se limpian de la misma forma, pero la unidad limpiadora sufrirá D6 impactos automaticos. Suponiendo que la unidad sobreviva, limpiará un camino a través del campo de minas tan ancho como la anchura de la modelo.



Terreno	Infantería y Artillería ligera	Caballeros, Caballería y Caminantes	Vehículos y Artillería pesada	Titanes y Pretorianos	Modificador para impactar
<b>Bosques</b>	Normal	Mitad del movimiento	Mitad del movimiento	Normal	–1
<b>Pantanos</b>	Mitad del movimiento	Impasable	Impasable	Impasable	–1
<b>Ríos y Lagos</b>	Impasable	Impasable	Impasable	Normal	Ninguno
<b>Abrupto</b>	Normal	Mitad del movimiento	Mitad del movimiento	Normal	–1
<b>Carreteras</b>	+20% para unidades terrestres, Normal para las demás.				(+1)
<b>Barricadas</b>	Debe tener órdenes de Avanzar para pasar.			Normal	Ninguno
<b>Trincheras</b>	Puede entrar con Cargar, Avanzar para entrar y salir.			Normal	-2
<b>Campo minado</b>	Movimiento normal, pero impactado con 4+ en –2 MSO.			D6 ataques	Ninguno
<b>Edificio ligero</b>	Cuesta 5 cm entrar o salir.	Puede empeñar a unidades en el interior, pero no puede entrar.	Impasable	Impasable	–1
<b>Edificio Standard</b>			Impasable	Impasable	–2
<b>Fortificación</b>			Impasable	Impasable	–3

Estructura	Construcción	Salvación (2D6)	Protección	Integridad Estructural
Carretera	Ligera	6+	Ninguna	1 por cada sección de 5 cm
Barricada	Ligera	6+	Ninguna	1 por cada sección de 5 cm
Trinchera	Standard	4+	-2 impactar / +2 FP	1 por cada sección de 5 cm
Campo minado	Ligera	6+	Ninguna	1 por cada sección de 5 cm
Edificio ligero	Ligera	6+	-1 impactar / +1 FP	1
Edificio Standard	Standard	4+	-2 impactar / +2 FP	1-2
Bunker de infantería	Fortificación	2+	-3 impactar / +3 FP	1
Emplazamiento Artillero	Fortificación	2+	-3 impactar / +3 FP	1
Bunker mixto	Fortificación	2+	-3 impactar / +3 FP	2
Fortaleza	Fortificación	2+	-3 impactar / +3 FP	3

## CARTAS DE EJÉRCITO DE ESTRUCTURA

Tipo	Contenido	Puntos de ruptura	Puntos de victoria	Coste
Carretera	100 cm	50 cm	1	100
Barricadas	100 cm	50 cm	2	150
Trincheras	Cinco secciones de trinchera de 3x10 cm	3	2	150
Campos minados	Cinco campos minados de 5x10 cm	3	2	150

<b>Bunkers de infantería</b>	Cinco Bunkers de infantería	3	2	150
<b>Emplazamientos Artilleros</b>	Cinco emplazamientos artilleros	3	2	150
<b>Bunkers mixtos</b>	Cinco Bunkers mixtos	3	3	225
<b>Fortaleza</b>	Una fortaleza y arma	Edificio	Varía	100 + arma

# La fase de combate

A estas alturas todo el movimiento debería haber sido resuelto, así como las reacciones como Fuego reflejo. En cada una de estas tres secciones de combate los jugadores se alternan activando todas las unidades cuyas órdenes les permiten actuar, con el ganador de la iniciativa actuando siempre primero en cada sección. Las tres secciones son:

1) Sección de Disparar Primero: Los jugadores resuelven los ataques de tiro para todas las unidades que están con órdenes de Disparar Primero. Estas unidades tienen 3 opciones, y los flotantes ganan una cuarta.No tienes que elegir qué hará la unidad hasta que sea activada.

Opción	Descripción
Ataque	La unidad puede hacer sus ataques de tiro normales.
Alto el fuego	Se le da a la unidad un marcador de Orden de Avanzar. No puede mover, y esperará hasta la sección Fuego Avanzado para hacer sus ataques de tiro.
Asomarse	Un flotante que esté con órdenes de Disparar Primero puede ser activado y hacer un ataque especial. Se “asomará” flotando (normalmente detrás de una cobertura) y disparará al enemigo, y entonces se volverá a ocultar.
Fuego reflejo	La unidad puede disparar a un enemigo que ha quedado a la vista porque el otro jugador ha realizado un ataque de Asomarse. Igual que en la fase de movimiento, cualquier número de unidades puede hacer fuego reflejo contra el mismo objetivo. Si el objetivo sobrevive, puede continuar moviendo.

2) Sección de Combate de pelea: Los jugadores se alternan eligiendo y resolviendo un grupo de modelos empeñadas en combate de pelea. El combate se resuelve para todas las unidades implicadas en esa pelea, y entonces el otro jugador elige qué pelea hay que resolver en siguiente lugar.

3) Sección de Fuego Avanzado: Los jugadores se alternan activando el resto de sus unidades. Su única opción es hacer sus ataques de tiro normales, porque todo lo demás ha sido resuelto. Las unidades que no recibieron órdenes pueden ser activadas para disparar ahora. Si una modelo fue cargada y luchó en

combate de pelea, no puede disparar (sin embargo, si otras modelos en la misma unidad no fueron empeñadas, pueden disparar).

## Armas de tiro

Tras seleccionar una unidad para disparar, sigue los pasos de debajo. Una vez que has acabado, tu oponente elige una unidad y sigue el mismo procedimiento. Los jugadores continúan alternándose hasta que todas las unidades seleccionables para disparar en la sección actual lo ha hecho.

1) Asignar dados de ataque: Cada dado puede recibir un objetivo separado, así que puedes diversificar tu fuego o concentrarte en un objetivo. Las unidades con múltiples armas y las armas con múltiples dados pueden distribuir los dados entre diferentes objetivos. No puedes asignar dados a modelos que están trabadas en combate de pelea.

2) Comprobar alcance: No puedes hacer una medición preliminar, así que asegúrate. Si el objetivo está fuera de alcance, fallas. Todas las mediciones se hacen desde el centro de la modelo que dispara hasta el centro de la modelo objetivo.

3) Tirar para impactar: Tira los dados; impactas con un valor modificado igual o superior al valor para impactar de quien está disparando. Una tirada de 1 siempre falla, almargen de modificadores.

4) Resolver Daño: Mira Efectos del Daño para ver detalles sobre qué ocurre, porque el resto de esta sección es sobre reglas especiales. En general, la salvación por blindaje y las habilidades especiales que afectan al daño deben aplicarse inmediatamente, porque cuando una baja se retira del tablero no tiene más efecto en la partida. Sí, esto significa que las unidades pueden ser eliminadas antes de que sean activadas para disparar.

### ***Pie de foto***

*En la ilustración, el Marine espacial puede ver y disparar al orco a la izquierda, y al que está en la linde del bosque (con una penalización de −1 para impactar), pero no al que está tras la esquina del edificio.*

*Nadie puede ver al orco en la esquina de abajo a la izquierda, porque hay más de 2 cm de bosque entre él y cualquier otro.*

### **Línea de visión**

Las modelos sólo pueden disparar a cosas que pueden ver (la artillería tiene sus propias reglas especiales). A veces es mejor “mirar desde el punto de vista de la modelo” para apreciar la línea de visión, pero la regla general es que si puedes trazar una línea desde el centro de la modelo atacante al centro de la modelo objetivo, hay línea de visión y puedes disparar. Los objetivos grandes (como esos con una plantilla de localizaciones de impacto) pueden ser apuntados incluso si sólo puede verse menos de su mitad; si una localización de impacto puede ser vista, entonces puede ser diaparada.

El terreno puede bloquear totalmente la línea de visión, o dar alguna cobertura a tu modelo (como las unidades en edificios). Si una pieza de terreno está dudosa, debes hablar con tu oponente antes de la partida para aclarar las dudas. Esto es una nebulosa, así que usa el sentido común y la honradez para determinar si las modelos pueden verse entre sí. Si no se puede llegar a un acuerdo, tira un D6 – con un 1-3 hay línea de visión, con un 4-6 no la hay. Por supuesto, si puedes ver a tu objetivo, él puede verte a ti.

Más de 2 cm de terreno boscoso bloqueará la línea de visión, pero menos que eso (por ejemplo, modelos en la linde de un bosque) simplemente ganarán el bonus de cobertura de −1 para impactar. Las unidades dentro de edificios y fortificaciones pueden ver a través del borde con el que estén en contacto, pero no a través del edificio en sí. Las unidades bloquean la línea de visión a las de su misma clategoría de fijación o más pequeñas (puedes ver tanques a través de

la infantería, pero no puedes ver tanques detrás de tanques).

Arco de tiro

Los arcos de tiro son las áreas alrededor de una modelo que pueden ser impactadas por las armas de la modelo. Las modelos tienen los siguientes arcos de tiro, las excepciones se detallan en la descripción de la unidad.

Tipo de Unidad o Arma	Arco de Tiro
Infantería Artillería ligera Caballería Caminantes	360°
Aeronaves, Dirigibles y cosas en el aire	
Armas en torretas	
Defensa Puntual	
Vehículos Artillería pesada Aeronaves en tierra	180° al frente
Superpesados Pretorianos Titanes	

Habilidad Especial: Cuartel General

Estas unidades representan a un pequeño grupo de personas importantes, y mientras estén cerca de algo de su tamaño, tienen alguna protección frente a los disparos que reciban. Una unidad de Cuartel General no puede recibir disparos a no ser que sea el objetivo válido más cercano de su categoría de fijación, o esté a más de 10 cm de distancia de elementos de su categoría de fijación. Esta protección se aplica también a armas de plantilla – la plantilla no puede cubrir a la unidad de Cuartel general a no ser que cumpla uno de los dos requisitos. Sin embargo, los edificios y transportes no están protegidos – puedes disparar al edificio o transporte normalmente, intentando destruílo y matar al Cuartel general de dentro.  
*Ejemplo: Una peana de C.G de infantería en un grupo de otras peanas de infantería no puede ser apuntada a no ser que sea el objetivo más cercano dentro de alcance. Una peana de C.G de infantería entre Titanes, en cambio, puede ser apuntada.*

Habilidad Especial: Sigilo

Estas unidades tienen facilidad para usar cobertura y no ser vistas. Si están en un terreno que otorga cualquier tipo de penalización para impactar, no pueden ser vistas desde más de 25 cm. En otras palabras, si quien dispara no está a 25 cm o menos, no puede disparar a la unidad sigilosa. Las andanadas que

cubren un objetivo válido y “cogen” a la unidad sigilosa son aceptables. El sigilo queda invalidado hasta la Fase Final si la unidad sigilosa hace un ataque de tiro o está empeñada en combate de pelea.

**Habilidad Especial: Antiaéreo**

Estas armas se han diseñado para seguir y empeñar objetivos aéreos rápidos. Las unidades o armas AA pueden hacer fuego reflejo sin penalización, ganan un arco de tiro de 360°y sufren una penalización d e -2 para impactar por disparar a objetivos terrestres pequeños (como infantería y tanques; cosas que no son edificios o no tienen una plantilla de localización de impacto). Los flotantes y las tropas con retrorreactores que hacen un Ataque Profundo o abandonan un transporte en vuelo, se consideran objetivos aéreos.

**Regla Especial: A sangre fría**

Caos, Eldar oscuros, Orcos y Tiránidos pueden disparar hacia un combate de pelea porque no tienen reparo en matar a sus propias tropas. Si estás en combate de pelea y fallas tu objetivo, haz otra tirada para impactar contra una de tus propias tropas. Las armas de plantilla se usan normalmente, haciendo tiradas separadas para impactar contra toda unidad bajo la plantilla, amiga o enemiga.

**Habilidad Especial: Francotirador**

Algunas unidades están especializadas en identificar comandantes enemigos y eliminarlos. Para asignar dados de ataque a una unidad de Cuartel general, el jugador debe tirar primero un D6 para cada Francotirador que intente apuntar a una unidad de Cuartel General. Con un 4+ el francotirador identifica la peana y puede dispararle, de otra manera tendrá que disparar a otro objetivo.

**Regla Especial: Tirada para impactar mayor que 6**

Varios modificadores como Fuego Reflejo y cobertura pueden requerir una tirada para impactar mayor que 6. Aún es posible impactar al objetivo, se usa el siguiente sistema: por cada 6 sacada, se tira un D6 extra. Una tirada de 4 en el segundo D6 equivale a siete, 5 equivale a ocho y otra tirada de 6 euivale a un nueve!

Tirada para impactar	Necesitas sacar un...
7	6 y entonces un 4+
8	6 y entonces un 5+
9	6 y entonces otro 6 – ¡buena suerte!

**Habilidad Especial: Difícil de impactar**

Todas las armas de tiro que disparen a la unidad sufren una penalización para impactar de –1. Esto no se aplica a armas de plantilla.

**Habilidad Especial: Ignora cobertura**

El arma ignora modificadores para impactar por cobertura, como bosques o fortificaciones..

Armas de área (plantilla)

Al usar un arma de plantilla, coloca la plantilla y haz una tirada separada para impactar contra cada unidad que esté dentro de la plantilla en más de su mitad.

Si no estás seguro, tira otro D6 y con un 4+ es atacada. Algunas armas de plantilla no tienen alcance – lanzallamas, por ejemplo. El extremo pequeño de la plantilla debe tocar la modelo que está disparando y toda la plantilla debe estar dentro del arco de tiro de la modelo. Si se dispara un arma de plantilla a una modelo con una plantilla de localización de impacto, trátala como cualquier otro disparo – tirada para impactar, desviación y salvación por blindaje como normalmente. Ver apéndice D para ejemplos de plantilla.

Nombre de plantilla	Usada para...	Descripción
Andanada Standard	Artillería, Vortex, Bolt of Change de Tzeentch , Aura de Slaanesh, Bomba de Firelord	Un círculo de 6 cm de diámetro
Gran andanada	Gutbuster Explosive, Large Pulsa Rokkit, Land Train Bomb, Large Airburst	Como andanada Standard pero con diámetro de 12 cm.
Gran lágrima	Flamer, Firethrower, Hellhound, Bowelburna	Un semicírculo de 6 cm de diámetro con un triángulo adosado de 25 cm de largo.
Pequeña lágrima	Nurgle Vomit, Stream of Corruption, Scorcher, Warp Spider Death-spinner	Como gran lágrima pero con 5 cm de diámetro y 10 cm de largo.

## ARTILLERÍA

Artillería es un término general para designar a armas capaces tanto de fuego directo como indirecto. Una unidad artillera se denomina normalmente como una batería, y consta de entre 3 y 5 lanzadores. Las armas de artillería tienen varias reglas especiales, como fuego combinado, e indirecto. Cualquier arma que liste un número de Puntos de Andanada en vez de un número de Dados de Ataque usará la plantilla de andanada de 6 cm.

### Fuego Combinado

En vez de un valor fijo para impactar, las unidades de artillería combinan su fuego para ganar efectividad. Todo el fuego de un destacamento artillero debe ser concentrado en una plantilla de andanada a no ser que se diga lo contrario. Según el destacamento sufra bajas, la efectividad del fuego se reducirá consecuentemente. La tirada para impactar se determina por el número total de puntos de andanada que conforman la plantilla:

Total de puntos de andanada	Tirada para impactar
1 – 2	6+
3 – 4	5+
5 – 6	4+
7 – 8	3+
9 ó más	2+

### Fuego indirecto

Las unidades artilleras pueden disparar de varias formas. Igual que con otras unidades, pueden disparar sus armas directamente contra el enemigo que pueden ver – esto es fuego directo. La Artillería también puede disparar a un objetivo que una unidad amiga puede ver – esto es fuego indirecto, porque la unidad artillera en sí no necesita tener línea de visión al objetivo.

**Andanadas directas:** Un destacamento artillero puede colocar su plantilla de andanada en cualquier lugar, dentro de alcance y de línea de visión. Después de colocar la plantilla de andanada, tira para impactar a todas las modelos cubiertas por la plantilla al menos en su mitad. Si hay dudas sobre si una modelo está debajo, tira un D6 y con un 1-3 puede dispararse a la peana, con un 4-6 no se puede. Al colocar la plantilla de andanada, la plantilla no necesita estar centrada en una modelo objetivo. Puede colocarse en cualquier lugar para maximizar el número de unidades apuntadas. No puede cubrir a una unidad de Cuartel General a no ser que la unidad de C.G sea un objetivo válido.

**Andanadas indirectas:** La artillería puede disparar a objetivos que no ven directamente pero que aún están en alcance. Para disparar indirectamente hay que cumplir dos requisitos. Primero, el destacamento artillero debe estar con órdenes de Disparar primero. Las unidades artilleras que voluntariamente detienen el fuego desde Disparar Primero a Avanzar no pueden disparar andanadas indirectas. Segundo, alguna otra unidad del mismo ejército (llamada “observador”) debe poder ver el punto objetivo. La modelo observadora debe renunciar a su habilidad de disparar a cambio de solicitar una andanada indirecta, así que unidades con órdenes de Cargar no pueden pedir andanadas. Una sola modelo sólo puede pedir una andanada indirecta, pero cada modelo en un destacamento puede solicitar una andanada separada.

Las andanadas indirectas son muy imprecisas y proclives a desviarse de su objetivo. Tras colocar la plantilla en el punto deseado, tira el dado de dispersión y mueve la plantilla 2D6 cm en esa dirección. Si el resultado del dado de dispersión es el “Impacto”, la andanada ha caído en el objetivo y no se desvía.

*Ejemplo: Un destacamento táctico de la Guardia Imperial está con órdenes de Avanzar. Tras completar el movimiento cuatro de las modelos pueden ver orcos que se aproximan. Durante la sección de Disparar Primero, tres de las modelos desechan su habilidad de disparar y solicitan una andanada indirecta cada una. La cuarta peana puede disparar durante la sección de Fuego Avanzado.*

### Artillería fuera del tablero

Esto representa a una batería de armas de largo alcance que se han desplegado a cierta distancia tras la zona de combate, e incluye artillería naval y orbital. Son unidades abstractas y los jugadores no necesitan modelos para ellas, ni tampoco pueden ser atacadas. No cuestan puntos (en el sentido de otras unidades). En su lugar, el jugador que dispara cede puntos de victoria al utilizarlas. Esto representa el hecho de que el tablero sólo abarca una pequeña parte del campo de batalla. Si decides trasladar recursos, otros puntos sufrirán la carencia. Esto se refleja con un coste en puntos de victoria.

Un jugador que prevea usar Artillería de fuera del tablero debe escribir, antes de la batalla, el número de puntos de victoria que está dispuesto a sacrificar por andanadas de fuera del tablero. Cada punto de victoria de andanada requiere una ranura de carta de apoyo, así que se pueden elegir un máximo de 5 puntos de victoria por cada carta de Compañía. El jugador que dispara sólo necesita ceder puntos de victoria por las andanadas que haya usado de hecho – las andanadas fuera del tablero no utilizadas se ignoran. Ver los varios libros de Ejército para detalles en sus tipos de andanadas fuera del tablero. Recuerda comprar un Observador avanzado, pues son las únicas unidades capaces de solicitar una andanada fuera del tablero.

### Alcance mínimo

Debido a sus armas de tiro parabólico, muchas unidades de artillería tienen un alcance mínimo y no pueden disparar a objetivos cercanos. Si uno o más de los modelos en una batería no puede disparar debido al alcance mínimo, no se les permite escoger otro objetivo – reduce apropiadamente el total de puntos de andanada.

Como efecto secundario, si algunos modelos en un destacamento de artillería están empeñados en combate de pelea, los que no están empeñados pueden disparar andanadas como normalmente, reduciendo el total de puntos de andanada por los modelos que no están disparando.

### Habilidad especial: Observador Avanzado (OA)



Aunque cualquier unidad puede solicitar una andanada indirecta, muchos ejércitos tienen observadores especialmente entrenados y equipados. Estas tropas pueden transmitir coordenadas precisas y decidir el tipo de munición a emplear. Cualquier andanada dirigida por un OA se desviará 1D6 cm (en vez de 2D6). Todas las unidades OA son unidades de Cuartel General y tienen la habilidad Sigilo.

Los OA son además las únicas unidades capaces de solicitar una andanada desde fuera del tablero. Un solo OA puede solicitar cualquier número de andanadas indirectas contra cualquier número de objetivos, o una sola andanada desde fuera del tablero. Los OA no pueden solicitar fuego si están empeñados en combate de pelea, y no pueden solicitar fuego y disparar a la vez.

Para solicitar una andanada desde fuera del tablero, el OA debe hacer una tirada de comunicaciones de 3+ en un D6. Si se supera la tirada, entonces la andanada cae en cualquier lugar en la línea de visión del OA. Si no se supera, esto indica que el OA le ha dado coordenadas erróneas a la batería, o la batería está ocupada en otros menesteres. Múltiples andanadas desde fuera del tablero no combinan su fuego – se resuelven separadamente (incluyendo tiradas separadas de dispersión), incluso si son apuntadas hacia el mismo objetivo por diferentes peanas pertenecientes al mismo equipo de Observadores.

#### **Habilidad especial opcional: Artillería Estática**

La artillería pesada a veces está atrincherada, perdiendo la habilidad de mover a cambio de mayor protección mejor camuflaje y disparos de encuadramiento previos a la batalla. En vez de intentar simular estas ventajas, simplemente reduce el coste del destacamento en 25 puntos. Como las Compañías de hecho ya disfrutan de un descuento, pasan a ser 50 puntos más baratas.

Cualquier unidad móvil de Artillería Pesada puede pasar a ser Estática, perdiendo toda habilidad de movimiento. Como la dotación no puede retirada y reagruparse, si una unidad estática falla un chequeo de moral por cualquier razón, inmediatamente huye y es retirada del tablero.

## **Daño y efectos**

Una vez que un modelo es impactado, se le permite hacer una tirada de salvación por blindaje para evitar su destrucción. Dicha tirada se supera si una tirada de un D6 es igual o mayor que el valor de salvación por blindaje del modelo, modificado por el MSO (modificador de salvación del objetivo) del Arma. Si se falla la tirada, el modelo es destruido y retirado del tablero. Los modelos que no disponen de una salvación por blindaje son destruidos al ser impactados.

#### **Habilidades especiales: Médico y Mecánico**

Las unidades reparadoras como Apotecarios, Tecnomarines y Bonesingers pueden curar o reparar unidades dañadas y devolverlas a la lucha. Estas habilidades deben ser declaradas y usadas inmediatamente después de que se haya fallado la salvación por blindaje (si es el caso). No puedes esperar a ver quien es impactado para elegir a quién salvar – tienes que tratar o ignorar las bajas según van llegando.

Los Médicos garantizan una salvación a la Infantería y a las unidades de clase Caballería. Los Mecánicos garantizan una salvación a Caminantes, Vehículos y unidades de clase Superpesada. Las unidades reparadoras sólo pueden garantizar una salvación a sus propios ejércitos, p.e los Mecánicos Eldar no pueden reparar tanques imperiales.

Cuando un reparador usa esta habilidad, tira un D6 y con un 5+ se neutraliza el impacto. Esta tirada adicional no es una salvación por blindaje, en su lugar es una tirada de “salvar al moribundo”. Los reparadores que atienden a cosas muertas en combate de pelea pueden salvarlas. Todos los reparadores tienen las siguientes características, al margen de quiénes son o lo que arreglan:

- 1) Ignorar MSO: La tirada de 5+ no es modificada por el arma que causó el daño.
- 2) Los reparadores no son dioses. No pueden salvar un número infinito de tropas/vehículos de la muerte/destrucción. Para representar esto, las salvaciones están limitadas a 5 intentos por turno. Usa un dado o marcador para llevar la cuenta, si hace falta. Sólo una salvación adicional puede ser otorgada a cualquier unidad, al margen de cuántos reparadores haya alrededor.
- 3) “Está muerto, Jim” Las armas que sustraen a un modelo de la existencia (como Misiles Warp Missiles y Cañones Vortex) no permiten una salvación reparadora – ya no queda nada que reparar.

**Regla Especial: Disparos laterales y traseros**

Los vehículos blindados tienen su blindaje más pesado en el frontal, con blindaje más ligero en los laterales y parte trasera. Los disparos que impactan en el blindaje lateral o trasero de un modelo ganan un bonus a su MSO normal. Los disparos al lateral ganan un MSO adicional de  $-1$ , y los disparos a la parte trasera ganan un MSO adicional de  $-2$ . Los disparos al lateral o zona trasera se determinan trazando una "X" entre las esquinas del modelo.

**Habilidad Especial: Blindaje Integral**

Estas unidades no sufren penalizaciones por disparo lateral o trasero a su salvación por blindaje.

**Habilidad Especial: Salvación por blindaje prefijada**

La Salvación por blindaje prefijada funciona como la Salvación por blindaje normal, pero no es modificada por el MSO de un arma. Si una unidad tiene salvación normal, y prefijada, la unidad sólo hace una salvación, pero puede elegir la más conveniente.

*Ejemplo: Un Exterminador tiene una Salvación por blindaje de 4+ y una Salvación por blindaje prefijada de 6+. Si es impactada por un bolter (MSO 0) el jugador debe sacar un 4+ para salvarse. Si es impactada por un cañón volcánico (MSO -4) la salvación normal es 7+ y por tanto imposible, así que el jugador debe sacar el 6+ de la Salvación prefijada para sobrevivir.*

**Habilidad Especial: Regeneración**

Estas unidades pueden curarse a sí mismas. Cuando una unidad regenerativa falla una salvación por blindaje, vuelca lateralmente el modelo y trátalo como muerto. Lleva la cuenta de cuántas heridas ha sufrido, puesto que el enemigo puede seguir disparándole para asegurarse de que no se levanta. Los disparos contra una criatura derribada impactan automáticamente, pero las salvaciones por blindaje se hacen normalmente. Durante la Fase Final, lanza un D6 por cada herida. Con un 4+ se cura la herida.

**Habilidad Especial: Salvación Psíquica**

Algunas unidades tienen una extraordinaria resistencia a la invasión psíquica, debido a una fuerza de voluntad innata o a la posesión de algo que interf

Los Vehículos Superpesados son máquinas enormes pesadamente blindadas que son muy difíciles de destruir de una vez. Cuando se produce un impacto en un vehículo superpesado y falla la salvación por blindaje, tira un D6:

Resultado del D6	Efecto
1	Sin efecto.
2 – 3	El superpesado resulta dañado, y para el resto de la partida tiene una penalización de –1 para impactar cuando dispara sus armas. Un segundo resultado de dañado en un superpesado ya dañado lo destruirá.
4 – 6	El superpesado es destruido y eliminado del tablero.

El daño puede ser reparado por Mecánicos, pero una tirada superada sólo reparará un “nivel” de daño por turno. Por ejemplo, un resultado de 4-6 (destrucción) que es reparado será reducido a un resultado de 2-3 (dañado). Este daño puede ser reparado por una segunda tirada en un turno siguiente, pero no por un segundo Mecánico en el mismo turno.

*Ejemplo: Un Cañón de Plasma consigue 3 impactos en un Tanque Superpesado Stormhammer. La salvación por blindaje de 1+ es modificada por un MSO de -4, y las tiradas de 5, 2 y 4 indican que dos disparos hacen daño. El jugador Titán tira dos veces en la tabla de daño, sacando un 2 y un 3. El primer resultado daña al Stormhammer y el segundo lo destruye. Un Adeptus Mechanicus cercano intenta salvarlo de la destrucción, y con una tirada de 6, consigue neutralizar uno de los resultados de “dañado”. El Stormhammer ha sobrevivido pero el primer resultado de “dañado” aún es aplicable.*

Tirada de escape

A las unidades de Infantería transportadas por un transporte que es destruido por fuego enemigo se les permite una salvación de “escape”. Tira un D6 por cada peana en el transporte, y con un 4+ consiguió escapar a tiempo. El MSO del arma se aplica a esta tirada, y debe haber espacio alrededor del transporte para colocar la infantería. Las unidades que tienen salvaciones por blindaje “naturales” mejores que 4+ pueden usarla, como también pueden las unidades con salvación prefijada. Los vehículos destruidos por una fusión del reactor no permiten una tirada de escape.

*Ejemplo: Un transporte que lleva a un Exterminador y un Marine Espacial Táctico es impactado y destruido por un cañón Volcano (MSO de -4). La tirada de salvación de escape es 8+ (4+ modificado por el MSO de -4), y esto es imposible, así que el Marine es destruido. El Exterminador tiene una salvación prefijada de 6+ y sobrevivirá si el jugador saca un 6.*

## Combate de pelea

A veces, no basta la potencia de fuego para reducir a tu enemigo, y debes llegar a las manos en combate de pelea. El combate de pelea no sólo abarca combate físico, sino también fuego de corto alcance y granadas.

Resolución

El combate de pelea se resuelve entre dos modelos, tirando cada jugador 2D6 y añadiendo el FP (Factor de Pelea) de la unidad. El resultado más alto gana y el modelo perdedor es retirado. El combate de pelea es extremadamente letal, y para reflejar esto no se permiten salvaciones por blindaje (prefijadas, psíquicas o lo que sea) a modelos que pierden en combate de pelea. El perdedor es retirado automáticamente.

Si el resultado del combate de pelea es un empate, ambos modelos permanecen trabados (ninguno es eliminado) hasta el siguiente turno, donde lucharán en

otro asalto de combate de pelea.

Si un modelo ha sido inmovilizado o muerto (en el caso de criaturas Regenerativas como Trolls y Bio-Titanes) por cualquier razón y está en combate de pelea, sólo podrá usar su FP básico (no tires ningún dado).

*Ejemplo: Una peana de infantería de guardián Eldar (FP +0) está empeñado con una peana de Marine espacial (FP +2). El jugador Eldar saca un 9 en 2D6. El jugador marine saca un 8 en 2D6, y añade su FP (+2 en este caso) para un total de 10, El Guardián Eldar tiene un FP de +0 así que su tirada se queda en 9. La peana Eldar pierde la pelea y es retirada del juego.*

*Ejemplo: Una peana de Marines de Asalto (FP +3) empeña a un tanque Land Raider (FP +3). Los Marines*

# La fase final

Aquí es donde los jugadores se toman un respiro y miran lo que ha pasado. Las cosas que se deciden en esta fase incluyen tiradas de reparación, regeneración, moral y reagrupamiento. Aquí también es donde se cuentan los Puntos de Victoria y se determina un posible ganador.

## Habilidades Especiales

Cualquier habilidad que no se haya usado aún probablemente debería usarse ahora. Esto incluye Regeneración, tiradas de reparación, intentos de levantar Escudos de Vacío, etcétera. Si has olvidado usar una habilidad para prevenir daño, como Médico o Técnico, es demasiado tarde – una vez que los modelos son retirados del tablero, quedan fuera de la partida.

Algunos ejércitos, en concreto Caos y Tiránidos, reciben cartas indicando las habilidades especiales que pueden usar. En el Libro de Ejército apropiado se detalla cuándo pueden usarse estas tarjetas y qué efecto tienen. Las cartas instantáneas (como la mayoría de cartas del Caos) se juegan cuando el jugador quiere y el efecto se resuelve inmediatamente. Las cartas que actúan como un ataque (como la Andanada Psíquica tiránida) se usan en la fase de Combate y cuentan como la activación del jugador igual que si se hubiera activado un destacamento.

## Chequeo de reagrupamiento

Cualquier unidad que se haya pasado el turno entero con órdenes de Retirada durante el turno puede hacer un chequeo de reagrupamiento. Si se supera la tirada, se retira el marcador de órdenes de retirada y la unidad puede recibir órdenes normalmente el siguiente turno. Si se falla, la unidad seguirá huyendo. Una unidad no puede hacer un chequeo de reagrupamiento para librarse de órdenes de retirada que ha ganado este turno – debe hacer al menos un movimiento completo de retirada antes de intentar dar la vuelta.

## Puntos de disgregación y chequeos de disgregación

Cuanta cuántos modelos han sido muertos de cada Carta de Ejército. Si el número es igual o mayor que el punto de disgregación, la unidad ha sido disgregada. Tu oponente recibe Puntos de Victoria y la unidad debe hacer un chequeo de disgregación, o recibir inmediatamente órdenes de Retirada. A esto también se le llama chequeo de moral.

Cuando una carta de ejército que consta de múltiples destacamentos (como la mayoría de las cartas de Compañía) alcanza el punto de disgregación, cada destacamento debe hacer un chequeo de moral (al margen de si ese destacamento en concreto está aún intacto). En el caso de cartas de Apoyo y Especiales, sólo el destacamento que representa necesita hacer el chequeo de moral.

## Regla Opcional: Unidades disgregadas en combate de pelea

Según las reglas originales de Space Marine, las tropas disgregadas son menos efectivas en combate de pelea porque saben que se han llevado una paliza y están deseando huir. Al inicio de la sección de Combate de pelea, cualquier unidad disgregada empeñada en combate de pelea debe hacer un chequeo de moral. Si lo supera puede luchar normalmente, pero si lo falla, para a tener órdenes de Retirada y sufre la penalización asociada de -2 FP. Si la unidad ya está con órdenes de Retirada inmediatamente saldrá huyendo y será destruida, sin conseguir causar bajas al enemigo en combate.

## Habilidad especial: Miedo

En el primer turno de Combate de pelea, tu oponente debe superar un chequeo de moral o sufrir una penalización de –2 FP. Este efecto se aplica si cargaste o fuiste cargado, y sólo se aplica al primer turno de combate de pelea. Los turnos de combate subsiguientes contra el mismo destacamento se resuelven como normalmente. Esta habilidad sólo tiene efecto si puedes fijar a tu oponente.

Puntos de Victoria

Cuenta cuántos PV tiene cada jugador. Si uno o ambos jugadores alcanzan el total prefijado de PV la partida finaliza y se declara una victoria, o un empate. Los PV ganados por disgregar unidades enemigas se acumulan de turno a turno, pero los ganados por objetivos deben ser calculados cada turno. Un objetivo contará para el total de un jugador sólo si tiene la única unidad efectiva a 15 cm o menos del objetivo. Las unidades empeñadas en combate de pelea o con órdenes de Retirada no pueden reclamar objetivos.

# Moral

Representa cuán bien entrenada y disciplinada es la unidad. Las tropas sólo pueden resistir un cierto castigo hasta que su disciplina se rompe y deciden huir del campo de batalla. El punto de Disgregación y los valores de Moral de una unidad determinan cuánto tiempo continuará luchando una unidad.

## Habilidad Especial: Terror

Estos oponentes monstruosos paralizan de miedo a su oponente. Cualquier oponente que queira empeñarte en combate de pelea debe superar un chequeo de moral para entrar en contacto base. Un chequeo de moral fallado implica que el enemigo se detiene a 1 cm de distancia y no puede avanzar más. Un chequeo superado implica que el enemigo puede mover y entablar combate de pelea contigo como normalmente. Las unidades enemigas a las que caras y empeñas en combate de pelea deben superar un chequeo de moral o pasar inmediatamente a órdenes de Retirada (la penalización asociada de -2 FP se aplica a este combate). Adicionalmente, si cargas a alguien con órdenes de Disparar primero, no llegan a dispararte. Si cargas a una unidad que ya está con órdenes de Retirada, debe hacer dos chequeos de moral – uno por Terror y otro porque es una unidad Retirándose en combate de pelea. Si se falla cualquiera de ellos, la unidad de desbanda. Esta habilidad sólo tiene efecto si puedes fijar a tu oponente.

## Habilidad Especial: Inspirador

Todos los destacamentos amigos de un modelo a 10 cm o menos ganan +1 para todos los chequeos de moral.

## Habilidad Especial: Cazador de Demonios

Estas unidades han sido especialmente entrenadas y equipadas para enfrentarse a los poderes del Caos. La unidad es inmune a cualquier efecto de moral causado por criaturas del Caos o de la disformidad, incluyendo Recompensas del Caos, Grandes Demonios y fallando siempre los chequeos de moral con un “1.” Los Cazadores de Demonios son además excepcionalmente letales en combate de pelea y niegan todos los efectos “posteriores a la muerte”: los Grandes Demonios no pueden usar Recompensas del Caos para salvarse, los Trolls no pueden regenerarse, los Horrores Rosas no se desdoblan, etc. Esta habilidad no se traslada a criaturas que no sean del Caos, como Tiránidos regenerativos – después de que un Cazador de Demonios te mata, purifica el área con santos óleos ardientes y plasma purificador.

## Chequeo de Moral

Un chequeo de moral se realiza en el momento en que una unidad sufre un severo golpe en su efectividad de combate, como fuertes pérdidas o cargar a un Gran Demonio. Puede ocurrir varias veces durante el turno si las circunstancias son las propicias. Sea cual sea el origen, la resolución es la misma. Tira un D6 y si la tirada es igual o superior al valor de Moral de la unidad, se supera el chequeo. Si no, la unidad inmediatamente recibe órdenes de Retirada y actúa consecuentemente.

## Habilidad Especial: Intrépido

Algunas unidades no tienen valores de moral, como los robots y los fanáticos drogados. Estas unidades nunca hacen chequeos de moral ni son afectados por los poderes que implican moral, como Miedo, Terror o Grandes Demonios. No tener un valor de moral es distinto de un valor de moral de 1+ o superar automáticamente chequeos de moral – esto es importante para ciertos poderes psíquicos y del Caos.

## Desbandada

Una unidad que está con órdenes de Retirada que falla un segundo chequeo de moral por la razón que sea, se desbandará. Una unidad desbandada es

destruida y todas las unidades on inmediatamente retiradas de la batalla, sin salvación o regeneración. Cuentan de cara al punto de Disgregación de la Carta de Ejército y los Puntos de Victoria otorgados a tu oponente. En partidas de campaña estas unidades regresarán tras la batalla, peo ya no son una fuerza cohesionada para esta lucha.

## Poderees psíquicos y Habilidades especiales

Algunas unidades tienen poderes que les distinguen de los simples mortales. Estas habilidades especiales están resumidas en el Apéndice A, el cual debería ser suficientemente explicativo. La mayoría de ellas se detalla en las secciones apropiadas de las reglas, y las demás se listan debajo. El cuándo pueden usarse y su efecto se retermina por su poder y por las órdenes de la unidad. Algunas pueden usarse cuando el destacamento se activa en la fase de combate (como ataques físicos), otros pueden activarse en cualquier momento (como Médico), mientras que los pasivos siempre están en funcionamiento (como Sigilo). La mayoría de las habilidades no puede ser activada por una unidad con ódenes de Cargar o mientras está dentro de un transporte. Usa el sentido común para determinar cuándo puede usarse o no una habilidad.

### Habilidad especial: Ingeniero de Combate

En los campos de batalla del universo, se valora la habilidad de crear obstáculos para retrasar el avance enemigo, mientras se facilita el avance de unidades amigas. Los Ingenieros de Combate han sido especialmente entrenados para realizar estas tareas, y según el escenario, podrían tener tareas adicionales, como por ejemplo colocar minas o cargas de demolición.

Los Ingenieros pueden realizar una misión de ingeniería por turno, indicada por dar al destacamento órdenes de Disparar Primero y especificar qué está haciendo la unidad. La misión ocupa todo el turno y fracasa si los Ingenieros mueven, disparan, se empeñan en combate de pelea o están más cerca de 6 cm de un modelo enemigo en la Fase Final.

Misiones de Ingeniería:

- 1) Colocar campo minado: Coloca un modelo de campo minado de 5x10 cm en el tablero, tocando 3 peanas de Ingenieros cualesquiera.
- 2) Eliminar obstáculo: 3 Ingenieros deben estar adyacentes a él, y eliminarán una pieza (de un tamaño de unos 5x10 cm) al final del turno. Tira un D6 si están limpiando un campo minado y con un 5+ una peana recibe un impacto con MSO de 0.
- 3) Colocar carga de demolición: Dos Ingenieros pueden colocar una carga de demolición en un edificio, fortificación, puente, sección de carretera u otra estructura. Usa un marcador o un pequeño modelo de bomba para representar esto. Esta carga puede ser detonada en la Fase Final de este o de cualquier turno posterior. Cuando se detona, centra una plantilla de andanada de 3 cm (Gutbuster pequeño) en la estructura. Cualquier modelo que esté cubierto (aunque sea parcialmente) por la plantilla de andanada es impactado automáticamente con MSO de –6, y la estructura debe hacer una salvación por blindaje com MSO de –6 MSO o ser destruida.
- 4) Desactivar Carga de Demolición: Cualquier peana de Ingeniero puede intentar desactivar una carga de demolición si está en contacto base . Tira un D& por cada peana que haga el intento y con 4+ la carga es desactivada, pero si en cualquier dado sale un 1, explota. De otra manera, tu oponente puede elegir detonarla o esperar.

### Habilidad Especial: Psíquico

Estas unidades tienen habilidades especiales como magia, poderes mutantes y artilugios técnicos, así como poderes psíquicos y de mente enjambre. Los detalles sobre las habilidades están en la descripción de la unidad – la mayoría de los psíquicos tiene 3 poderes y pueden usar cualquiera de ellos en cada turno. Los poderes psíquicos se dividen a grosso modo en Físicos o Etéreos. Un Psíquico puede usar conjuntamente un poder psíquico y un arma convencional en la Fase de Combate.

Físicos: Los poderes físicos representan fuerzas tangibles que causan daño físico. Estos poderes funcionan como armas de fuego normales, y podeen valores para impactar, modificadores MSO y requieren línea de visión. Los poderes psíquicos físicos que impactn escudos activos derribarán uno puesto que representan una fuerza física como disparos normales. Como su poder es básicamente de naturaleza física, las salvaciones psíquicas no protegen contra ellos, pero las salvaciones por blindaje normales sí lo harán.

Eéreos: Los poderes psíquicos etéreos no crean una fuerza física para hacer daño. Estos poderes esquivan las defensas normales y directamente atacan a la mente o espíritu del objetivo. Estos poderes sólo pueden ser evitados por una salvación psíquica.

**Habilidad Especial: Elite**

Son los mejores combatientes en tu ejército. En Combate de pelea, las unidades de Elite son asignadas en último lugar contra las tropas enemigas, y pueden empeñar en fijación selectiva. Esto implica que una unidad de tropas de Elite no tiene que empeñar a todos los modelos en una unidad antes de que pueda doblar contra uno o más modelos. Esencialmente pueden elegir qué peanas quieren empeñar mientras ignoran otras.

Además, cada unidad de Elite en tu ejército te da un marcador de re-lanzamiento. Este marcador puede usarse una vez por partida en cualquier tirada de dado que haga cualquier unidad de Elite.

# Titanes y Pretorianos

Los Titanes son gigantes portadores de muerte y destrucción. Los más pequeños miden 12 metros de alto, mientras que los grandes empequeñecen a los edificios. Los Pretorianos son vehículos gigantes portadores de muerte y destrucción, y aunque son ciertamente lentos, no son menos letales.

Titanes Imperiales: Construidos por el Adeptus Titanicus, estas enormes máquinas son mantenidas y usadas por las Órdenes de la Divisio Militaris. Con decenas de metros de alto, rodeados de protectores Escudos De Vacío, forrados de metros de blindaje y llevando las armas más grandes disponibles, los titanes son la fuerza más potente en el Imperium. Los ejércitos del Caos a veces despliegan versiones mutadas y corrompidas de ellos, así como el temido Banelord.

Titanes Eldar: Los ejércitos Eldar, como muchos de sus oponentes, usan estos gigantescos guerreros mecánicos. Los titanes Eldar son muy ágiles y pueden hacer tantos giros como quieran al moverse. Llevan armas devastadoras, tanto tecnológicas como psíquicas, y están protegidos por Holo-campos especiales.

Gargantes orkos: Los Gargantes son los titanes de los ejércitos Orkos. Son máquinas voluminosas que caminan con piernas cortas. Los Gargantes están propulsados por calderas de baja tecnología y carecen de la agilidad del los titanes Imperiales y Eldar. Sin embargo, con su poderoso arsenal y su robustez estructural, son dignos adversarios de la mayoría de éstos.

Bio-Titanes Tiránidos: Estas monstruosas criaturas dominan el campo de batalla, aterrorizando a las tropas enemigas con lluvias de dardos, nubes de ácido y otros horrores biológicos. Los bio-titanes no tienen escudos, pero se regeneran con el tiempo.

## Adquirir Titanes y Pretorianos

Los pretorianos y algunos titanes llevan un set fijo de armas y se adquieren como cualquier otra Carta de Ejército, es decir, como una Carta Especial o de Apoyo para tu ejército. Sin embargo, la mayoría de los titanes puede ser equipada con una variedad de armas acordes a la misión y a las preferencias del jugador. Los distintos chasis, descripciones de armas y costes en puntos pueden encontrarse en los Libros de Ejército apropiados, pero el procedimiento de equipar a un titán y adquirir armas es el mismo en todos los casos.

1) Compra el chasis. Aparecen en las listas de Carta de Ejército y se adquieren normalmente.



- 2) Selecciona las armas. Las descripciones y costes se relacionan en los Libros de Ejército.
- 3) Calcula el coste. Suma el coste del chasis más las armas, y redondea arriba hasta el múltiplo de 50 puntos más próximo.
- 4) Calcula los Puntos de Victoria. Los Titanes valen un punto de victoria por cada 100 puntos que cuestan, redondeado arriba.

*Ejemplo: Un titán imperial Warlord está armado con un cañón Volcano, misil Vortex, Gatling Blaster y un Chain Fist. El coste es 500 (chasis) + 100 (cañón Volcano) + 150 (misil Vortex) + 60 (Gatling Blaster) + 25 (Chain Fist) = 835, redondeado a los 50 más cercanos es 850. Desplegar este Warlord cuesta 850 puntos y otorga 9 puntos de victoria al enemigo si es destruido.*

## Escudos

Los Titanes y Pretorianos tienen algo más que el simple blindaje, están protegidos por varios tipos de escudos. Los titanes y pretorianos imperiales y sus contrapartidas del Caos utilizan escudos De Vacío. Los Gargantes orkos usan Campos de Energía que son ligeramente menos fiables, mientras que los titanes Eldar usan un sistema protectos conocido como Holo-campo.

Escudos de Vacío: Absorben todos los impactos hasta que son neutralizados. Las armas deben tener un MSO de al menos –1 para poder neutralizar escudos Los escudos neutralizados pueden ser reparados con un 4+ en la Fase Final, tirando una vez por cada escudo. Los escudos de Vacío otorgan una salvación psíquica de 4+.

Campos de Energía: Estos escudos orkos pueden parpadear cuando más se necesitan. Tira un D6 pos cada disparo que impacta, y con un 6 el Gargante es impactado en lugar del escudo. Chequea para ver si el escudo parpadea antes de ignorar disparos sin al menos un MSO de –1 MSO. Los Campos de Energía no pueden ser reparados durante la batalla, y otorgan una salvación psíquica de 4+.

Holo-campos: Estos escudos interfieren los sistemas de apuntado y distorsionan la imagen del titán. La efectividad del escudo depende de la velocidad a que el titán se está moviendo. Los escudos otorgan una salvación prefijada acorde a la tabla de debajo. Esta salvación no se aplica a armas que usen cualquier tipo de plantilla, pero cualquier plantilla de andanada colocada para cubrir al titán se dispersará siempre, al margen de si la andanada es directa o no. Los Holo-campos otorgan una salvación psíquica de 4+ contra poderes que requieren una línea de visión.

El Titá está con órdenes de...	Salvación prefijada
Disparar Primero	4+
Avanzar	3+
Cargar	2+

### Regla Opcional: Grupos de Batalla Titanes

Los Grupos de Batalla Titanes (también llamados Enjambres Bio-titanes o Pandaz Tochaz) son una Carta de Compañía consistente en 3 chasis titanes. Al formar un Grupo de Batalla redondea arriba los valores de compra de cada titán individual y súmalos para el coste total del Grupo de batalla. Los titanes en un Grupo de Batalla tienen una coherencia de unidad de 25 cm. Las Pandaz Tochaz son Grupos de Batalla en los que puedes tener a la vez Grandes Gargantes y Gargantes Akuchilladarez. El más grande se convierte en

el Gargante Jefe y automáticamente recibe un equipamiento completo de Campos de Energía. Todos los Gargantes el las Pandaz Tochaz deben estar a 25 cm o menos del Gargante Jefe para recibir órdenes. Si el Gargante Jefe es destruido el jugador puede designar otro en la Fase Final.  
*Ejemplo: Un Grupo de Batalla Warlord consistente en 3 de los mencionados Warlords cuesta 2.550 puntos y cada Titán equivale a 9 Puntos de Victoria.*

## Plantillas de impacto localizado

Los titanes y pretorianos pueden encajar más daño que la tropa y vehículos inferiores. Para representar esto poseen plantillas de localización. Estas localizaciones, y sus salvaciones, varían según si el disparo impacta la zona frontal, lateral o posterior de la unidad. Debido a su tamaño, los titanes y pretorianos pueden ser apuntados al margen de si puede verse el modelo completo. Después de tirar e impactar a un modelo con plantilla de localización de impacto, sigue los pasos de debajo:

- 1) Dispersa el disparo. Elige una localización y tira el dado de dispersión. Un disparo que se desvía a una localización vacía o ya destruida, o una localización cubierta por un obstáculo, se considera un fallo.
- 2) Haz una salvación por blindaje. Modifica la salvación por blindaje de la localización con el MSO del arma, como normalmente. Si la salvación falla, el disparo ha penetrado el blindaje. Si la localización ha sido destruida o arrancada, el disparo impactará el chasis (si esto no tiene sentido, elige otra localización lógica) con un MSO adicional de -1.
- 3) Consulta la Tabla de Daño. Por cada salvación fallada tira una vez en la tabla de daño apropiada y aplica el daño descrito. Las armas que tienen la habilidad especial Perforante añaden su bonus a esta tirada. Si una localización es impactada más de una vez, tira normalmente para daño, pero el segundo impacto y los siguientes añaden un +1 acumulativo a la tirada. Cualquier resultado por encima de un 6 se trata como si fuera un 6.

### Resultados del Daño

Reactor Dañado: El titán está inmovilizado, no puede disparar armas y todos los escudos quedan neutralizados. No tires para reparar nada que no sea el reactor en la Fase Final.

Reactor Masacrado: Como arriba, pero si el reactor no es reparado en este turno, explotará (como debajo).

El Reactor Explota: El titán es destruido, y todas las unidades a 3D6 cm o menos de distancia resultan impactadas con MSO de 0.

El Titán Cae: El titán es destruido. Tira un dado de dispersión para la dirección y determina qué unidades quedan debajo. Los modelos clase Caballero y mayores se llevan un impacto con MSO de -3, y las unidades más pequeñas son destruidas sin salvación.

Arma Arrancada: El arma se dispersa 2D6 cm e impacta a las unidades de debajo con MSO de 0.

*Ejemplo: Un titán Warlord falla dos salvaciones por blindaje en el reactor. La primera tirada de daño es un dos, lo que implica que el reactor está desalineado y debe ser reparado. La segunda tirada también es un 2, modificado a un 3 porque es el segundo impacto en esa localización. Este resultado de daño indica que si el reactor no es reparado en este turno, explotará.*

*Ejemplo: los dos impactos en el Warlord de arriba fueron causados por un cañón laser y un cañón volcano cannon El cañón volcano tiene la habilidad especial de Perforante +3, así que la segunda tirada en la tabla de daño sería modificada a un 6 (tirada de 2, +1 porque es el segundo impacto a esa localización, y +3 del Perforante). Este resultado de daño indica que el reactor explota ahora!*

## Tiradas de reparación

En la Fase Final, los jugadores pueden tirar un D6 por cada localización dañada (pero no masacrada o destruida) y todos los escudos De Vacío neutralizados. Con un 4+ queda arreglado. Las localizaciones descritas como masacradas o destruidas no pueden ser reparadas.

Si el reactor, generador o fuente principal de energía de un titán ha sido destruida, tira sólo para reparar el reactor. Otras localizaciones no pueden ser reparadas hasta que el titán tenga potencia de nuevo. Si por alguna razón el reactor es dañado y el titán aún tiene escudos, éstos no están en estado operativo hasta que el reactor vuelva a activarse.

### Reglas Especiales: Titanes

**Órdenes:** Los titanes usan y siguen las reglas normales de órdenes como otras unidades terrestres.

**Movimiento:** Los titanes son máquinas pesadas y extremadamente inmanioables. Parra reflejar esto, los titanes sólo pueden girar un total de 90 grados durante su movimiento, aunque esto podría dividirse entre cualquier número de giros. Los titanes pueden mover hacia atrás a la mitad de la velocidad.

**Disparo:** Los titanes disparan normalmente según las órdenes dadas. Sus múltiples armas pueden disparar a varios objetivos, según permita la línea de visión. Las armas de titanes que cuentan como Anti-Aéreas pueden hacer Fuego Reflejo incluso si el titán está con órdenes de avanzar. Si las armas AA de un titán hacen fuego reflejo, esto no impide al titán mover posteriormente y disparar el resto de sus armas normalmente – las armas se consideran independientes entre sí.

Los titanes imperiales, Eldar y del Caos poseen un arco frontal de 180°. Los Gargantes orkos poseen un arco de 180° desde el frontal a la parte trasera del modelo, cubriendo el costado derecho o el izquierdo. Esto implica que los Gargantes pueden disparar a modelos que están detrás de ellos, pero las armas en el costado izquierdo del titán no pueden disparar a modelos en su derecha, y viceversa. Algunas armas tienen arcos de tiro especiales y se detallan en sus correspondientes descripciones.

**Combate de pelea:** Los titanes son temibles oponentes y poseen varias reglas especiales sobre combate de pelea. La primera y principal es su combinación de tamaño y movilidad, que resulta en la imposibilidad de ser superado en número por algo más pequeño que un oponente de clase Caballero. Esto es, las unidades pequeñas no generan dados de combate de pelea adicionales por tener múltiples oponentes.

**Titanes vs. Titanes, Pretorianos, Superpesados y Caballeros:** El combate de pelea se resuelve como normalmente, con cada jugador tirando 2D6 + FP y el total más alto gana. Si el modelo perdedor tiene una plantilla de impactos, el jugador ganador elige una localización en la plantilla y tira en la tabla de daño. No hay dispersión o salvación por blindaje – simplemente la localización se lleva el daño. Los Superpesados y los Caballeros que pierden una ronda de combate de pelea son destruidos sin ninguna tirada en sus tablas de daño (si las hay). Mira las secciones relacionadas en los libros de ejército “Legiones de Titanes” y “Orcos” para las reglas especiales sobre titanes Imperator y Mega-Gargantes.

**Titans vs. Todo lo demás:** el primer nivel de defensa es el arma anti-personal del titán. Ya sea un chasis electrificado, armas anti-personal o una horda de Snotlings enloquecidos, el efecto es el mismo. Tira un D6 por cada peana o modelo que esté empeñando al titán. Con un 3+ la unidad se lleva un impacto con MSO de cero.

Los modelos supervivientes pueden entonces luchar en una ronda de combate de pelea con el titán. Todas estas luchas se resuelven como combates individuales, sin dados adicionales conseguidos por múltiples atacantes. Sí, enviar a la infantería contra un titán es un poco así como del género tonto.

**Unidades de Elite vs. Titanes:** Estas unidades experimentadas y bien entrenadas tienen mayor probabilidad de sobrevivir un encuentro de combate de pelea con el titán. Un modelo de élite es impactado por las armas anti-personales del titán con una tirada de 4+ en vez de la standard de 3+.

**Habilidad Especial: Ágil**

Un titan con esta habilidad puede hacer tantos giros como desee durante el movimiento.

**Reglas Especiales: Pretorianos**

**Órdenes:** Los Pretorianos normalmente llevan una gran dotación de artilugios de reconocimiento e inteligencia que les permiten reaccionar prontamente a las condiciones del campo de batalla. Para reflejar esto todos los vehículos pretorianos se consideran vehículos de Mando a efectos de movimiento y disparo. A pesar de cumplir la función del Cuartel General en el campo de batalla, nunca reciben la habilidad especial “Cuartel General” y su protección contra ser apuntado – son demasiado grandes para camuflarse en su entorno.

**Movimiento:** Los Pretorianos son lentos y su atributo de movimiento no se dobla para las órdenes de Cargar. Sólo pueden girar un total de 90 grados durante su movimiento, aunque esto podría dividirse entre cualquier número de giros. Los Pretorianos pueden mover hacia atrás a la mitad de la velocidad.

**Disparo:** Los sistemas mejorados de control de tiro permiten a los pretorianos disparar siempre en la sección de Disparar Primero. Los arcos de tiro de las armas se detallan en las descripciones de las unidades.

**Escudos:** Muchos pretorianos poseen algún tipo de escudo. Las descripciones de unidades individuales especifican el número y tipo de escudos. Las plantillas para pretorianos pueden encontrarse en los Libros de Ejército relevantes.

**Combate de pelea:** A pesar de su tamaño, los pretorianos son vulnerables a unidades menores debido a su lentitud. El combate de pelea con pretorianos se resuelve como normalmente.

**Apéndice A: Habilidades Normales**

Todas las unidades tienen características como atributo de movimiento, blindaje y armas. El estado por defecto es un humano, es decir, un bípedo orgánico con la inteligencia, reflejos, resistencia natural y sentidos (vista, oído, etc.) de un humano normal terráqueo. Hay habilidades especiales que afectan a todas las características, pero todas las unidades (al menos la infantería) empiezan a niveles humanos.

Característica	Ejemplos
Movimiento: Cuán lejos puede mover la unidad. Habilidades Especiales relacionadas: Inserción, Aeronave, Dirigible, Independiente, Infiltración, Retrorreactores, Flotante, Teleportador, Tuneladora	10 cm: infantería 20 cm: tanques medios 25 cm: caballería 75 cm: aeronaves
Salvación por blindaje: Una unidad debe sacar este resultado o superior en un D6 para sobrevivir tras ser impactada. Esta tirada es modificada por el MSO del arma. Habilidades Especiales relacionadas: Salvación por blindaje prefijada, Salvación psíquica	Ninguno: chaleco antibalas 5+: robo-armadura 4+: tanques ligeros, transportes de personal 3+: tanques medios

Factor de Pelea (FP): Cuán buena es la unidad en combate de pelea, incluyendo armas de melee y granadas. Para vehiculos también representa sistemas anti-personales, blindaje reactivo y armas de corto alcance. Habilidades Especiales relacionadas: Líder en Combate, Fortificaciones, Moral	-1: milicia no entrenada +0: entrenamiento básico del ejército +2: Marines Espaciales +4: Noblez Orkos +6: Marines Exterminadores
Moral: Cuán bien entrenada y disciplinada es una unidad, y qué probabilidad hay de que permanezca en el campo de batalla tras tras sufrir fuertes bajas. Saca este resultado o más en un D6 para superar un chequeo de Moral. Habilidades Especiales relacionadas: Miedo, Intrépido, Inspirador, Terror	4+: Orkos & y Milicia DFP 3+: Guardia Imperial 2+: Marines Espaciales 1+: Marines Veteranos Ninguno: Robots
Categoría de Fijación: Cuán grande y maniobrable es un modelo, y si puede escapar de un combate de pelea no deseado, o no. Ver secciones de Movimiento y Combate de pelea para los detalles. Habilidades Especiales relacionadas: Aeronave, Dirigible, Pega y corre, Flotante	1) infantería y artillería ligera 2) caballería y Caminantes 3) vehiculos y artillería pesada 4) superpesados y Caballeros 5) titanes y pretorianos
Puntos de Impacto: uno. Eso es – la mayoría de las unidades están en el tablero y funcionando bien, o retiradas de la partida al ser impactadas. Las unidades superpesadas y mayores tienen reglas especiales y pueden encajar múltiples impactos sin ser destruidas, pero cualquier cosa más pequeña es destruida por un solo disparo. Habilidades Especiales relacionadas: Mecánico, Médico, Heridas Múltiples, Regeneración	

Las armas de tiro también tienen algunas características standard:

Característica
Dados de Ataque: El número de D6 lanzado al atacar con un arma de tiro. Compara el resultado con la tirada para impactar del arma para ver si impactas o no. Temas relacionados: Armas de Andanada, Armas de Plantilla
Alcance: Cuán lejos llega el arma. No hay efectos causados por el movimiento o alcance. Temas relacionados: Línea de visión, Andanada Indirecta
Tirada para impactar: Cuán bueno es un modelo disparando sus armas. Saca este valor o superior en cada dado de ataque para atizarle a tu objetivo. No hay penalizaciones por mover o por alcance. Temas relacionados: Cobertura, Fortificaciones, Andanadas Combinadas
Modificador de Salvación de Objetivo (MSO): Cuán bien perfora el blindaje un arma. Este número se aplica como una penalización a cualquier salvación por blindaje que haga el objetivo, es decir, le pone más difícil sobrevivir. Negativo es bueno, cero es lo standard. Temas relacionados: Salvación por blindaje prefijada, Perforante

**AUNQUE QUIZÁ NO ES OBVIO A PRIMERA VISTA CÓMO SE CATEGORIZAN LAS UNIDADES, ALGUNAS DE SUS CARACTERÍSTICAS, COMO FIJACIÓN Y EFECTOS DEL TERRENO, LAS SITUÁN EN CIERTAS CLASES.**

Clase de Unidad	Descripción	Modelos
-----------------	-------------	---------

Infantería	Desde un hombre con un rifle hasta robo-armaduras hasta mostruitos viscosos, el núcleo de la mayoría de los ejércitos es el infante.	Las bases tienen 20 mm de lado (bases antiguas de GW) ó de 12 x 40 mm (las nuevas de GW), conteniendo 3-5 infanterías o 2-3 modelos de caballería.
Caballería	Son unidades rápidas, tienen escaso o ningún blindaje, y armas de corto alcance.	
Caminante	Armaduras blindadas mayores que la robo-armadura pero más pequeña y lenta que los tanques.	Se representan por un solo modelo de 15-30 mm de alto, con una base de 20 ó 25 mm .
Caballero	El hermano mayor de los caminantes, más grande y mejor armado, también conocido como battlemech.	
Vehiculos	Van desde buggies a enormes tanques.	También se representan por un solo modelo, y las bases son opcionales. Las piezas de vehículos y artillería oscilan entre 20-40 mm de largo, siendo las aeronaves algo más grandes.
Artillería Ligera	Cañones de medio alcance sin blindaje y poca dotación (ejemplo: un mortero).	
Artillería Pesada	Cañones de largo alcance montados en un vehículo.	
Aeronave	Aunque algunas unidades pueden desplazarse por encima del suelo, sólo las aeronaves pueden alcanzar grandes altitudes.	
Superpesado	Los mayores tanques en el campo de batalla que no tienen reglas especiales.	Un solo modelo entre 40-60 mm de largo y 20-30 mm de ancho, sin base.
Pretoriano	Son mayores y tienen reglas especiales.	
Titan	Gigantes portadores de muerte y destrucción. Normalmente aplastan a unidades menores como a cucarachas. La única defensa real contra un Titán es otro Titán.	Son entre 40-60 mm de alto y usan una base redonda de 50 mm.

**ADEMÁS HAY ALGUNAS HABILIDADES ESPECIALES QUE MODIFICAN LO QUE LA UNIDAD ES, EN VEZ DE LO QUE PUEDE HACER:**

Biología

Orgánico	Este es el estado por defecto de todas las unidades, las alternativas son “Inorgánico” y “Demoníaco”.
Inorgánico	La unidad es un ser tecnológico, cristalino o de energía y no tiene una biología orgánica. Los poderes y efectos basados en veneno, enfermedad , feromonas y olores no son efectivos, aunque los poderes mentales, emocionales y basados en alma / fuerza vital aún funcionan. Ser Inorgánico no da ninguna inmunidad contra efectos de miedo o moral – ver Inteligencia Artificial y Robot, debajo.

Demoníaco	También conocida como extra-dimensional, la unidad no procede de este plano de existencia. El vínculo energético que une al ser a esta dimensión refuerza al cuerpo anfitrión, pero también es vulnerable a disrupción, por ejemplo exorcismo o destierro. Su aura de maldad hace que cualquier chequeo de moral causado por unidades demoníacas falle con un “1.” Esto sólo se aplica a unidades que de hecho poseen un valor de moral, y no a unidades Intrépidas u otras inmunes a la moral (como robots). Los seres demoníacos no son inmunes por naturaleza a este efecto de otros seres demoníacos.
Angelical	La contrapartida “buena” de Demoníaco. Se incluye sólo a efectos de completismo editorial, puesto que no hay ángeles en el futuro lúgubre del siglo 41.

Inteligencia

Estúpido	Algunas unidades no destacan por su inteligencia y deben ser dirigidos por alguien. Si no hay nadie para darles órdenes, tira un D6: con un 1-2 la unidad tiene órdenes de Avanzar, con 3+ tiene órdenes de Cargar.
Instinto	El ser tiene una conciencia rudimentaria. Sin guía externa, retornará a un comportamiento instintual fuera del control del jugador. Ejemplos: Chicos Orkos, Tiránidos.
Inteligencia Artificial	La unidad es un constructo, creado sin respuestas emocionales. Los poderes y efectos basados en miedo o emociones no son efectivos, y la unidad es inmune a la moral. Aunque es común ser a la vez IA e Inorgánico, no es un requisito (por ejemplo, No Muertos). Ejemplos: Tanques OGRE, esclavos zombies sin conciencia, Necrones.
Robot	La unidad es un robot no sentiente u otro constructo tecnológico, creado sin un instinto de autoconservación o la habilidad de actuar independientemente. Los poderes basados en miedo, fuerza vital, almas o emociones no son efectivos, y la unidad es inmune a la moral. Los Robots normalmente deben ser programados antes de una batalla, y son casi siempre Inorgánicos.

APÉNDICE B: HABILIDADES ESPECIALES

Ágil	Mientras mueve, el titán puede hacer tantos giros como desee.
Blindaje integral	La unidad no sufre una penalización a la salvación por blindaje por disparos laterales o traseros.
Anti-Aéreo (AA)	La unidad o armas están especializados en uso antiaéreo. Ver Aeronaves para los detalles.
Inteligencia Artificial	La unidad es inmune a moral y poderes basados en temor o emociones.
Líder en Combate	Todos los destacamentos amigos con un modelo a 10 cm de distancia o menos ganan +1 FP.
Ingeniero de Combate	La unidad puede realizar misiones de Ingeniería. Ver Fase Final para los detalles.

Mando	La unidad siempre puede mover el doble de lo normal y disparar en la sección de Disparar Primero.
Demoníaco	Cualquier chequeo de moral causado por la unidad fallará con una tirada de "1."
Cazador de Demonios	La unidad es inmune a efectos del Caos en la moral, y neutraliza todos los efectos "posteriores a la muerte".
Daña Edificios	El arma infligirá un punto de daño de Integridad Estructural al fallar una sola salvación por blindaje.
Destruye Edificios	El arma destruirá un edificio al fallar una sola salvación por blindaje.
Inserción	La unidad entra volando en el campo de batalla. Ver Modos de Movimiento para los detalles.
Elite	La unidad es mejor en Combate de pelea y gara



Salvación Psíquica	La unidad tiene una salvación contra ataques psíquicos etéreos..
Psíquico	La unidad tiene habilidades especiales (magia, poderes mutantes, etc) y puede usar una por turno.
Rápido desenfundando	La unidad no sufre la penalización de –1 para impactar al hacer Fuego Reflejo.
Regeneración	Durante la fase Final tira un D6 por cada herida que la unidad haya recibido. Con un 4+ queda curada.
Robot	La unidad es inmune a la moral y a poderes basados en miedo, fuerza vital, alma o emociones. Los Robots deben ser programados antes de una batalla, y casi siempre son Inorgánicos.
Flotante	La unidad se mueve justo sobre el nivel del suelo. Ver Modos de Movimiento para más detalles.
Francotirador	La unidad puede reconocer y apuntar a modelos de Cuartel General con un 4+.
Artillería Estática	Una unidad de artillería pesada que no puede mover, y se desbanda con cualquier chequeo de moral fallado.
Sigilo	Si la unidad está dentro de cobertura, no puede ser vista desde más allá de 25 cm.
Estúpido	A no ser que alguien dé órdenes a la unidad, tira un D6: 1-2 Órdenes de Avanzar, 4+ Cargar.
Teleportador	La unidad se teleporta al campo de batalla. Ver Modos de Movimiento para más detalles.
Terror	Los enemigos deben chequear la moral para trabarse en contacto base contigo. El objetivo de tu carga debe chequear la moral o pasar a órdenes de Retirada. Ver Moral para más detalles.
Transport e(X)	La unidad puede llevar hasta un número X de peanas de infantería, y remolcar una artillería ligera.
Tuneladora	La unidad se mueve bajo tierra. Ver Modos de Movimiento para los detalles.

APÉNDICE C: MUESTRA DE CONTADORES DE ÓRDENES

APÉNDICE D: MUESTRA DE PLANTILLAS DE ÁREA ETC.

COMO LA GENTE EN USA Y EN EUROPA USA PAPEL DE DIFERENTE MEDIDA STANDARD, NO ES POSIBLE HACER UN LIBRO QUE QUEDE PERFECTO EN AMBAS MEDIDAS. LA MAYORÍA DE LAS VECES ESTO NO IMPORTA PORQUE LA IMPRESORA SIMPLEMENTE CAMBIARÁ LAS DIMENSIONES DE LAS PÁGINAS PARA ENCAJAR EN TU PAPEL. SIN EMBARGO, ESTO ES UN PROBLEMA CON ESTAS PLANTILLAS DE EXPLOSIÓN, QUE SE SUPONE QUE TIENEN UNAS DIMENSIONES FIJAS. AL IMPRIMIR LAS PLANTILLAS DE EXPLOSIÓN, ES IMPORTANTE QUE TE ASEGURES QUE LA IMPRESORA NO REDIMENSIONA LA PÁGINA. PUEDES ELEGIR IMPRIMIR ESTAS PÁGINAS SEPARADAMENTE DEL RESTO DEL DOCUMENTO PARA RESOLVER EL PROBLEMA. SIMPLEMENTE ENTRA EN LAS OPCIONES DE IMPRESORA Y DILE QUE IMPRIMA LAS PÁGINAS 51 Y 53.

**LOS DRIVERS DE LAS IMPRESORAS DEBERÍAN TENER UNA OPCIÓN QUE TE PERMITE ALTERNAR ENTRE SI LA IMPRESORA INTENTARÁ REDIMENSIONAR EL DOCUMENTO O NO. MÁRCALO EN “NO REDIMENSIONAR” Y DILE QUE CENTRE EL DOCUMENTO EN EL PAPEL. PROBABLEMENTE LA IMPRESORA TE DIRÁ QUE ALGUNAS ÁREAS DE LA PÁGINA NO SE IMPRIMIRÁN. HAZ CLICK EN “OK” – ALGUNOS DE LOS MÁRGENES DEL DOCUMENTO FALTARÁN PERO TUS PLANTILLAS DE EXPLOSIÓN DEBERÍAN SALIR BIEN, LISTAS PARA PEGARLAS EN UN TROZO DE CARTULINA.**

**SI TU IMPRESORA LO PERMITE PUEDES PROBAR A IMPRIMIR LAS PLANTILLAS EN TROZOS DE CARTÓN O INCLUSO PLASTICARD PARA MAYOR DURABILIDAD, PERO CHEQUEA PRIMERO EL MANUAL DE TU IMPRESORA.**

**APÉNDICE E: EJEMPLO DE CARTAS DE EJÉRCITO**



**ESTA ES UNA DE LAS CARTAS DE EJÉRCITO ORIGINALES DEL SPACE MARINE DE GAMES WORKSHOP. LE DA NOMBRE A LA UNIDAD Y MUESTRA LOS MODELOS QUE CONSIGUES, Y LOS DESGLOSA POR DESTACAMENTO. EN ESTE CASO, UNA COMPAÑÍA VETERANA VIENE CON UN DESTACAMENTO DE CUARTEL GENERAL DE UN RHINO Y UNA PEANA DE C.G, Y TRES DESTACAMENTOS DE TRES RHINOS Y SEIS PEANAS DE MARINE VETERANO CADA UNO. EL REVERSO (LA IMAGEN DE LA DERECHA) DETALLA EL PUNTO DE DISGREGACIÓN, MORAL Y VALOR EN PUNTOS DE VICTORIA DE LA UNIDAD.**

## SPACE MARINE TACTICAL COMPANY

### HQ UNIT

X 1

X 1

### TACTICAL DETACHMENT 1

X 6

X 3

### TACTICAL DETACHMENT 2

X 6

X 3

### TACTICAL DETACHMENT 3

X 6

X 3

POINTS COST 750

## SPACE MARINE TACTICAL COMPANY

### BREAK POINT: 15

### MORALE VALUE: 2

Unit	Move	Save	Caf
Hq	10 cm	6+	+4
Tactical	10 cm	6+	+2
Rhino	25 cm	4+	0
Weapons	Range	Attack Dice	To hit
Bolt pistol	25 cm	2	5+
Bolter	50 cm	1	5+
Bolter	15 cm	1	6+
Save Modifier	Notes		
0	Command unit		
0			
0	Carries two stands		

VICTORY POINTS 8

ESTA ES UNA CARTA DE EJÉRCITO DE NETEPIC 4. EL ANVERSO DE NUEVO DETALLA LOS DESTACAMENTOS QUE CONSIGUES, E INCLUYE FOTOGRAFÍAS DE LOS MODELOS. EL REVERSO DE LA CARTA DA INFORMACIÓN DETALLADA SOBRE LOS ATRIBUTOS DE LA UNIDAD, BLINDAJE Y ARMAS. ESTO ES ÚTIL DURANTE UNA PARTIDA PORQUE ELIMINA LA NECESIDAD DE CONSULTAR CONSTANTEMENTE UN LIBRO DE REGLAS.

Adeptus Astartes 6 <sup>th</sup> Company				
Tactical Company				
1 Marine HQ stand & Command Rhino 6 Tactical Marine stands & 3 Rhinos 6 Tactical Marine stands & 3 Rhinos 6 Tactical Marine stands & 3 Rhinos				
Move	Save	CAF	Range	Shoot
<b>Marine HQ</b>				
10cm	4+/f6+	+4	25cm	2d 5+ (0)
Command, Elite, HQ, Inspirational				
<b>Tactical Marine</b>				
10cm	5+	+2	50cm	1d 5+ (0)
<b>Rhino (vehicle, transport 2)</b>				
25cm	4+	+0	15cm	1d 6+ (0)
750 Points				
Break	Morale		VP	
15	2		8	

ESTA ES UNA DE LAS MUCHAS CARTAS QUE HAN SIDO CREADAS PARA NETEPIC 5. CONDENSE TODA LA INFORMACIÓN DE LA UNIDAD EN UNA CARA, AUNQUE LAS ABREVIATURAS SON UN POCO CONFUSAS, Y ESTÁ MAQUETADA PARA ENCAJAR EN UNA FUNDA DE PLÁSTICO TÍPICA DE LOS JUEGOS DE CARTAS. NO HAY IMÁGENES PARA AYUDAR A ELEGIR MODELOS, PERO COMO EL REVERSO ESTÁ EN BLANCO, PUEDE USARSE COMO PARTE DE UNO DE LOS SISTEMAS DE DESPLIEGUE OCULTO: LOS JUGADORES SE ALTERNAN COLOCANDO SUS CARTAS DE EJÉRCITO BOCA ABAJO, Y ENTONCES LAS GIRAN TODAS BOCA ARRIBA Y COLOCAN LOS MODELOS APROPIADOS DONDE ESTÁN LAS CARTAS.

# GLOSARIO

Aliado	Si compras unidades de dos listas de ejército, la fuerza más pequeña es un aliado de la grande.
Salvación por Blindaje	Saca este resultado o superior en un D6 para sobrevivir a un impacto. Los Edificios lanzan 2D6 y suman.
Ejército	Todas las unidades que un jugador trae a la mesa.
Carta de Ejército	Una representación del tamaño de una carta de un grupo de modelos.
Dados de Ataque	El número de D6's lanzados al atacar con un arma de tiro.
Andanada	Un arma de plantilla que usa una plantilla de 6 cm de diámetro.
Batería	Un destacamento de artillería o vehículos antiaéreos.
Punto de Disgregación, Disgregado	Cuando suficientes modelos pertenecientes a una Carta de Ejército han muerto, la unidad ya no se considera una fuerza de combate efectiva, está disgregada. 'broken'.
Factor de Pelea (FP)	Representa cuán hábil es la unidad en Combate de pelea.
Combate de Pelea	Combate cuerpo a cuerpo. Tira 2D6 y añade FP: el perdedor muere, no hay Salvación por blindaje.
Ejército Codex	Un ejército que tiene unidades especiales y reglas especiales.
Coherencia	Las unidades dentro de un destacamento deben permanecer a 6 cm de distancia o menos entre sí.
Destacamento	Un grupo de modelos que forma un grupo de combate, compuesto de uno o más modelos.
Distancia	NetEpic usa el sistema métrico y todas las distancias están en centímetros.
Aeronave	Unidades como aviones y helicópteros que pueden volar a gran altura.
Dirigible	Un tipo de unidad que está entre las aeronaves y los flotantes.
Salvación por blindaje prefijada	Es una Salvación por blindaje que no es modificada por Modificador de Salvación de Objetivo de un arma.
Inmovilizado	La unidad no puede mover. Si está empeñada en combate de pelea, no tires 2D6 y usa sólo el FP básico.
Andanada Indirecta	La Artillería puede disparar a objetivos que no puede ver, pero se dispersará 2D6 cm.
Moral, Chequeo de Moral	Cuán disciplinada es una unidad. Saca este resultado o superior en un D6 para superarlo.
Movimiento	Cuán lejos puede mover un modelo.
Andanada de fuera del tablero	Un ataque disparado por una unidad remota u orbital no presente actualmente en el tablero.
Fijar, clase de fijación	Una medida de cuán grande es un modelo, y si se puede destrabar de combate de pelea o no.
Pelotón	Un destacamento de infantería.

Ataque de asomo	Flotantes que están ocultos tras cobertura pueden ganar altitud repentinamente, disparar y entonces volver a bajar ocultándose antes de que nada pueda devolverles el fuego.
Poder Psíquico, Físico	Estos poderes represent an una fuerza que causa daño físico. Funcionan como armas de fuego normales y tienen valores para impactar, un MSO y requieren línea de visión.
Poder Psíquico, Etéreo	Estos poderes no crean una fuerza física para hacer daño. Traspasan blindaje y escudos y sólo pueden ser evitados si el objetivo tiene una Salvación Psíquica.
Reagrupar	Un intento para detener la huida y devolver a un destacamento a la lucha.
Alcance	Cuán lejos llegan las armas de la unidad. No hay penalizaciones para el alcance.
Re-lanzar	Un dado nunca puede ser relanzado más de una vez – debe usarse el segundo resultado.
Desbandada Dispersión	Si una unidad con órdenes de Retirada falla un chequeo de moral, es destruida. Moverse aleatoriamente desde el punto donde querías que algo fuera. Tira el dado de dispersión y 2D6 para la distancia. Un resultado de “punto de mira” indica que no hay desviación.
Dados de dispersión, Titán	Dos dados con 4 caras en blanco + “Arriba” y “Abajo” , o “Izquierda” y “Derecha”.
Flotante	Un vehículo gravitatorio o o de toberas orientables que se mueve justo sobre el nivel del suelo.
Fuego reflejo	Disparar a un blanco de oportunidad durante la fase de movimiento.
Escuadra	Un destacamento de unidades de caballería o caminantes.
Escuadrón	Un destacamento de vehículos o aeronaves.
Ejército Standard	Una lista de ejército compuesta por tropas comunes y disponibles en el acto.
Peana	Una sola base con uno o más modelos fijados a ella.
Armas de Plantilla	Son armas de área de efecto. Tira para impactar a todos los modelos cubiertos por la plantilla.
Tirada para Impactar	Saca este número o superior en un D6 para atizarle a tu objetivo.
Modificador de Salvación de Objetivo (MSO)	Cuán efectiva es un arma atravesando blindaje. Aplícalo como una penalización a una Salvación por blindaje.
Unidad	Un término genérico usado para referirse a un grupo de modelos relacionados entre sí.
Puntos de Victoria	Una medida de cuán cerca está de ganar un jugador.