

# In the Emperor's Name



**RETINUES 2.0**  
FORGE OF WAR  
DEVELOPMENT GROUP



# Prologo

Tras el éxito de la primera edición de estas reglas recibimos proposiciones de nuevos séquitos de varios jugadores. Esto aumentó el número total de séquitos a un nivel donde el libro reglas se habría convertido en un volumen difícil de manejar. Así que se tomó la decisión de dividir las reglas en tres volúmenes; las reglas básicas; las Reglas de la campaña, y; los séquitos.

Este libro incluye todos los séquitos del Apéndice 1 original del Reglamento, así como otros más que fueron propuestos según escribíamos.

Todos los ejemplos de séquitos se basan en unos 200 puntos.

# Copyright

Estas reglas no son en absoluto oficial y de ningún modo respaldada por Games Workshop Limited.

Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos, Bloodquest, Cadiano, Catachán, el emblema del Caos, el logotipo del Caos, Citadel, el castillo de Citadel, Combate Urbano, Codex, Cazadores de Demonios, Ángeles Oscuros, Eldars Oscuros, Eavy Metal, Eldars, los emblemas de los Eldars, El Ojo del Terror, Fire Warrior, Forge World, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Genestealer, Golden Demon, Gorkamorka, Gran Inmundicia, Inquisitor, el logotipo de Inquisitor, el emblema de Inquisitor, Inquisitor: Conspiracias, Guardián de los Secretos, Khorne, Kroot, Señor de la Transformación, Necrón, Nurgle, Orko, los emblemas de cráneos de los Orkos, Hermanas de Batalla, Slaanesh, Space Hulk, Marine Espacial, los capítulos de los Marines Espaciales, los logotipos de los capítulos de los Marines Espaciales, Tau, los nombres de las castas de los Tau, Tiránido, Tzeentch, Ultramarines, Warhammer, el emblema de Warhammer 40,000, White Dwarf, el logotipo de White Dwarf y todas las marcas, nombres, razas, insignias de las razas, personajes, vehículos, localizaciones, ilustraciones e imágenes del juego del universo de Warhammer 40,000 son ®, ™ y/o © Games Workshop Ltd. 2000-2013, registrados de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Usado sin permiso. No pretende ser una afrenta a su posición. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios.

Este juego ha sido desarrollado por aficionados y por tanto puede copiarse y jugarse gratuitamente.

# Créditos

Esta es la practica de the Forge of War Development Group para dar crédito a cada persona que contribuye a uno de nuestros conjuntos de reglas a través de sus contribuciones y las pruebas de juego.

Craig Cartmell	Autor original y editor
Chris Knowles	Colaborador y corrector
Mike Rybak	Colaborador.
Edgar Traverso	Colaborador.
Jason Mastro	Colaborador y creador de la sección de campaña.
Scott R. Pyle	Colaborador.
Greg Storey	Colaborador.
Gavin Brown	Colaborador.
Francisco Javier	Colaborador.
Joseph Urban	Portada.

Los créditos individuales se dan por cada Séquito.

Traducido y adaptado para la edición 3.0 por Oscar (Otro pirata mas del borde exterior de la galaxia)

# Coste de las figuras

En este juego se usa el sistema CLVECE (Como Lo Ves Es Como Es). Por ejemplo, si la miniatura tiene una pistola láser y una espada, entonces ambas armas contarán al calcular el coste total de la miniatura. El coste mínimo de una miniatura será tres. El coste total se calcula de la siguiente manera:

Coraje (ver abajo) + Combate + Disparo + Rapidez + Armadura + Armas + Equipo + Habilidades especiales + Poderes Psíquicos

Se supone que las armas incluyen suficiente munición/energía para toda la batalla.

Todos los costes dados en este documento han sido adaptados a la tercera edición del juego.

# Coste del Coraje

Coraje es la característica más importante en el combate, ya que determina la posibilidad de sobrevivir a un impacto. La tabla a continuación muestra el coste del Coraje:

Coraje	Coste en puntos
6+	1
5+	2
4+	4
3+	9
2+	16

# Contenidos

Prologo	3
Las Fuerzas del Imperio	4
El Adeptus Astartes	4
El Adeptus Arbites	5
La Eclesiarquía	6
La Guardia Imperial	7
Séquitos Inquisitoriales Basados en los Ordos	8
Equipo de Abordaje de la Armada Imperial	11
Comerciantes Libres	12
Equipo del Cuestor del Adeptus Mecánicus	13
Bandas de Colmena	14
Las Fuerzas del Caos	15
Las Legiones Traidoras	15
Brigada de la Muerte del Pacto Sangriento	16
Los Perdidos y los Condenados	17
Las Fuerzas Alienígenas	18
Banda de Guerra Hachaz Zangrientaz	18
Culto Genestealer	19
Equipo de Incursion Tau	20
Hermandad Squat	21
Banda Guerrera de los Antiguos Slann	22
Piratas Eldar	23
Eldar de los Mundos Astronave	24
Arlequines	25
Necrones	26

# LAS FUERZAS DEL IMPERIO

## EL ADEPTUS ASTARTES POR CRAIG CARTMELL

Hay una larga historia de rivalidad y de "malentendidos" entre ciertos inquisidores y algunos capítulos de Adeptus Astartes. Ambas organizaciones creen que sólo ellas son responsables ante el emperador y trabajan en su nombre. Lobos Espaciales, Ángeles Oscuros y Despojadores son perfectos ejemplos de esto.

La siguiente es una lista para quien desee representar una situación de este tipo. Cabe señalar que los Marines Espaciales que se enumeran aquí y en la Inquisición son todos veteranos. De este modo pueden equiparse con Armaduras de Exterminador si el Séquito puede permitirse.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Capitán	2+	+4	+4	+1	Líder. Terror [5pts]
Bibliotecario	2+	+4	+3	+1	Líder. Puede tener Poderes Psíquicos por 10pts cada uno
Capellán	2+	+4	+4	+1	Líder. Terror [5pts]. Invocar Fe [5pts].
Marine Espacial	3+	+3	+3	+1	
Scout	4+	+2	+3	+2	Puede mover a través de cobertura ligera y pesada sin penalizaciones.
Marine de Asalto	3+	+3	+3	+3	Puede comprar Propulsor de Salto por 5 pts

El poder de Invocar Fe hace a los Marines inmunes al terror. Un capellán puede Invocar Fe en todos los compañeros de batalla que estén 9" o menos, independientemente de la línea de visión.

Armadura	Notas	Permitida a:
Media	Coraza de Scout [7+ para impactar], Rosarius [+1 al número para impactar].	Capellán
Pesada	Servoarmadura [8+ para impactar].	Marines Espaciales
Muy Pesada	Armadura de Exterminador [10+ para impactar].	Marines Espaciales

**Nota:** Dependiendo de la misión, los marines que normalmente despliegan con Servoarmadura podrán hacerlo con Corazas de Scouts en su lugar.

Armas	Notas	Bono al Combate
Ligera	Cuchillo de Combate, Granadas	+0
Media	Escopeta [Normalmente solo llevada por los Scouts]	+1
Pesada	Pistola Bolter, Bolter, Rifle de Francotirador, Espada Sierra, Lanzallamas	+2
	Bolter de Asalto, Bolter Pesado, Pistola de Plasma, Arma de Energía	+3
Muy Pesada	Puño de Combate, Cuchillas Relámpago, Rifle de Fusión, Rifle de Plasma	+4

### Ejemplo de Séquito de los Marine Espaciales – 191 pts.

Capitán: Servoarmadura, Pistola Bolter, Espada de Energía, Granadas / 46 pts.

2 Marines: Servoarmadura, Bolter, Pistola Bolter, Espada Sierra, Granadas / 35 pts.

3 Scouts: Coraza, Pistol Bolter, Rifle de Francotirador, Cuchillo de Combate, Granadas / 25 pts.

### Capítulos famosos del Adeptus Astartes.

Puedes elegir para jugar a uno de los capítulos como bien sabes. Si lo haces cada figura afectada cuesta un extra de 5pts [Los Lobos Espaciales cuestan un extra de 10pts] y obtén una de las habilidades especiales que se enumeran a continuación:

Capítulo	Habilidades
Templarios Negros	Los Scouts tienen un Coraje de 3+ si están a 6" o menos de un Marine Espacial.
Ángeles Sangrientos	Combate +1.
Ángeles Oscuros	Terror.
Puños Imperiales	Inmune al Terror.
Manos de Hierro	Todos tienen Implantes Biónicos [Armadura +1, Pero no Combate]
Guardia del Cuervo	Obtiene un +1 adicional por Cobertura.
Salamandras	Son inmunes a los ataques con Lanzallamas.
Lobos Espaciales	Terror. Combate +1.
Ultramarines	Disparo +1.
Cicatrices Blancas	Rapidez +1.

### Ejemplo de Séquito de Lobos Espaciales – 191 pts.

Capitán: Servoarmadura, Pistola Bolter, Hacha de Energía, Granadas / 56 pts.

3 Cazadores Grises (Marines Espaciales): Servoarmadura, Bolter, Pistola Bolter, Espada Sierra, Granadas / 45 pts.

## EL ADEPTUS ARBITES POR CRAIG CARTMELL

El Adeptus Arbites amenudo tiene que enfrentarse a los enemigos del hombre solo, sin la ayuda del Adeptus Astartes o la Inquisición.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Juez	3+	+3	+3	+0	Líder.
Proctor [Arbitrador Veterano]	4+	+3	+3	+0	Líder.
Arbitrador	4+	+2	+2	+0	
Capellán	3+	+1	+1	+0	Invocar Fe [5pts].
Ciber Mastín	2+	+3	+0	+2	

El poder de invocar la fe hace a los Arbitres inmunes al Terror. Un capellán puede invocar la fe en todos sus compañeros a 6" o menos que se encuentren en su línea de visión.

Armadura	Notas	Permitida a:
	Blindaje del Mastín [7+ para impactar]	Ciber Mastín
Media	Coraza [7+ para impactar]	
	Escudo Refractivo [7+ para impactar]	Juez

Los Arbitradores se pueden implementar con Escudos de Supresión. Esto eleva su armadura en un nivel contra ataques a distancia. Estos escudos cuestan 3 puntos.

Armas	Notas	Bono al Combate
Improvisada	Ramas, Botella rota [-1 para impactar].	-1
Ligera	Bayoneta, Granada*	+0
Media	Rifle Láser, Pistola Láser, Porra de Energía, Escopeta, Mordisco de Mastín	+1
Pesada	Pistola Bolter, Ametralladora Pesada, Rifle de Francotirador	+2
	Bolter Pesado, Arma de Energía [Sólo Jueces]	+3
Muy Pesada	Rifle de Plasma, Rifle de Fusión,	+4

\* Los arbitradores pueden comprar un lanzagranadas por 2 puntos. Esto aumenta el alcance de las granadas a 18". Estas son granadas de gas que perjudican a cualquier miniatura que esté en su radio [-1 Combate/Disparo] durante un turno. Los Demonios y los Zombies no se ven afectados.

### Ejemplo de Patrulla Arbitradora – 196 pts.

Proctor: Coraza, Pistola Bolter y Porra de Energía / 20 pts.

6 Arbitradores: Coraza, Escudo de Supresión, Pistola Láser y Porra de Energía / 20 pts.

2 Ciber Mastínes: Blindaje y Mordisco de Mastín / 28 pts.

# LA ECLESIAQUÍA POR CRAIG CARTMELL

No es inusual que un Obispo se encargue del asunto con sus propias manos cuando hay que enfrentarse a la herejía o el caos. La Eclesiarquía no tiene un amor particular por la Inquisición, ni por sus agentes interferidores. Después de todo tiene a sus propios fieles siervos a los que puede recurrir.

Un Obispo puede pedir ayuda a las Hermanas de Batalla. Estas deben ser lideradas por una Canonessa y de esta forma se pueden escoger Hermanas, Serafines y/o Penitentes.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Obispo	4+	+3	+0	+0	Líder. Invocar Fe [5pts], Inmune a los Ataques Psíquicos [5pts]
Canonessa	2+	+3	+3	+1	Líder.
Hermana de Batalla	3+	+2	+3	+1	
Serafín	3+	+2	+3	+1	Llevar Propulsor de Salto por 5pts por figura.
Penitente	2+	+2	+0	+1	Solo pueden portar un Eviscerador
Sacerdote	3+	+1	+1	+0	Invocar Fe [5pts]. Sin Armadura.
Zelote	3+	+1	+0	+1	Sin Armadura.
Guardia Imperial	4+	+1	+2	+0	

Armadura	Notas	Permitida a:
Nada	Sólo la ropa [5+ para impactar].	
Ligera	Chaleco antifrag o Malla [6+ para impactar].	
Media	Coraza [7+ para impactar], Escudo Refractivo [7+ para impactar].	Guardia Imperial Obispo
Pesada	Servoarmadura [8+ para impactar].	Hermanas y Canonessa

Armas	Notas	Bono al Combate
Improvisada	Ramas, Botella rota [-1 para impactar].	-1
Ligera	Daga, Bayoneta, Hacha de mano, Garrote, Pistola Automática, Granada	+0
Media	Espada, Maza, Lanza, Hacha de Batalla, Bastón, Rifle Automático, Rifle Láser, Pistola Láser, Escopeta	+1
Pesada	Espada a dos Manos, Espada Sierra, Pistola Bolter, Bolter, Ametralladora Pesada, Lanzallamas	+2
	Bolter Pesado, Rifle Infierno, Pistola de Plasma, Arma de Energía, Eviscerador [Sólo Penitente]	+3
Muy Pesada	Rifle de Plasma, Puño de Combate, Rifle de Fusión, Arma de Energía Psíquica [Sólo Obispo]	+4

El poder de invocar la fe hace a los seguidores de la Eclesiarquía inmunes al Terror. Un Sacerdote puede invocar la fe en todos sus compañeros a 6" o menos que se encuentren en su línea de visión. Un Obispo puede afectar a sus compañeros a 9" o menos sin tener en cuenta la línea de visión.

## Ejemplo de Séquito de la Eclesiarquía 1 – 205 pts.

Canonessa: Servoarmadura, Pistola de Plasma y Espada de Energía / 39 pts.

3 Hermanas de Batalla: Servoarmadura, Pistola Bolter y Daga / 28 pts.

Sacerdote: Sin Armadura, Escopeta / 17 pts.

5 Zelotes: Sin Armadura, Rifle automático y Garrote / 13 pts.

## Ejemplo de Séquito de la Eclesiarquía 2 – 206 pts.

Obispo: Escudo Refractivo, Arma de Energía Psíquica / 33 pts.

Sacerdote: Sin Armadura, Escopeta / 17 pts.

4 Zelotes: Sin Armadura, Rifle automático y Garrote / 13 pts.

8 Guardias Imperiales: Chaleco Antifrag, Rifle Láser, Bayoneta / 13 pts.

# LA GUARDIA IMPERIAL POR CRAIG CARTMELL

La Guardia Imperial a menudo tiene que enfrentarse sola a los enemigos del hombre, sin la ayuda del Adeptus Astartes o de la Inquisición.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Oficial	3+	+2	+3	+0	Líder.
Comisario	2+	+2	+3	+0	Líder. Disciplina de Hierro [5 pts]
Psíquico Primordial	3+	+1	+2	+0	Tendrá Poderes Psíquicos por 10pts cada uno
Veterano	4+	+2	+3	+0	
Guardia Imperial	4+	+1	+2	+0	
Guardia Ahumano	4+	+2	+1	+1	Estos son los clásicos Hombres Bestia de los días del Rogue Trader
Soldado de Asalto	4+	+2	+2	+0	Están armados con Rifle Infierno
Ogrete	2+	+4	+1	+1	Terror [5pts].
Ratling	5+	+1	+3	+0	Están armados con Rifle de Francotirador

Armadura	Notas	Permitida a:
Nada	Sólo la ropa [5+ para impactar].	
Ligera	Chaleco antifrag [6+ para impactar].	
Media	Coraza [7+ para impactar], Escudo Refractivo [7+ para impactar].	Soldados de Asalto Psíquico Primordial

Armas	Notas	Bono al Combate
Improvisada	Ramas, Botella rota [-1 para impactar].	-1
Ligera	Daga, Bayoneta, Cuchillo de Tanith, Granada*	+0
Media	Espada, Bastón, Rifle Automático, Rifle Láser, Pistola Láser, Escopeta	+1
Pesada	Espada Sierra, Pistola Bolter, Bolter, Ametralladora Pesada, Rifle de Francotirador [Sólo Ratling y Primeros y <b>Únicos de Tanith</b> ], Lanzallamas	+2
	Bolter Pesado, Rifle Infierno [Solo Soldados de Asalto], Pistola de Plasma, Arma de Energía [Sólo Oficiales y Comisarios]	+3
Muy Pesada	Rifle de Plasma, Puño de Combate [Sólo Oficiales y Comisarios], Rifle de Fusión	+4

\* La Guardia Imperial puede comprar un Lanzagranadas por 5pts. Esto aumenta el alcance de las granadas a 24".

Algunas unidades especiales de reconocimiento tienen acceso a Capas de Camuflaje. Estas cuestan 5 puntos por cada figura. Una figura con una capa no podrá llevar Coraza.

## Ejemplo 1 - Séquito de la Guardia Imperial - 193 pts.

Oficial: Chaleco Antifrag, Pistola Láser y Espada de Energía / 22 pts.

Comisario: Chaleco Antifrag, Pistola Bolter & Espada / 33 pts.

4 Veteranos: Chaleco Antifrag, Rifle Láser, Bayoneta / 15 pts.

6 Guardias: Chaleco Antifrag, Rifle Láser, Bayoneta / 13 pts.

## Ejemplo 2 - Primeros y Únicos de Tanith - 193 pts.

Gaunt [Comisario]: Chaleco Antifrag, Capa de Camuflaje, Pistola Bolter y Espada de Energía. 40 pts.

6 Guardias: Chaleco Antifrag, Capa de Camuflaje, Rifle Láser, Cuchillo de Tanith / 18 pts.

Larkin [Veterano]: Chaleco Antifrag, Capa de Camuflaje, Láser Largo [Rifle de Francotirador], Cuchillo de Tanith / 23 pts.

"Prueba otra vez" Bragg [Veterano]: Chaleco Antifrag, Capa de Camuflaje, Bolter Pesado, Tanith Blade / 23 pts.

# SÉQUITOS INQUISITORIALES BASADOS EN LOS ORDOS POR CRAIG CARTMELL

El Séquito Inquisitorial descrito en el manual básico, los Servidores del Emperador, es genérico. Si lo deseas, puedes adaptar tu Séquito para representar a uno de los tres Ordos principales como se muestra a continuación. La elección de un Ordo cambiará los tipos de tropas disponibles.

Armadura	Notas	Permitida a:
Nada	Sólo la ropa [5+ para impactar].	
Ligera	Chaleco Antifrag o Malla [6+ para impactar].	
Media	Coraza [7+ para impactar], Escudo Refractivo [7+ para impactar].	
Pesada	Servoarmadura [8+ para impactar].	Inquisidor y Marines Espaciales

Armas	Notas	Bono al Combate
Improvisada	Ramas, Botella rota [-1 para impactar].	-1
Ligera	Daga, Bayoneta, Hacha de mano, Garrote, Pistola Automática, Granada	+0
Media	Espada, Bastón, Rifle Automático, Rifle Láser, Pistola Láser, Porra de Energía[Sólo Arbitres], Escopeta	+1
Pesada	Espada a dos Manos, Espada Sierra, Pistola Bolter, Bolter, Ametralladora Pesada,	+2
	Lanzallamas.	+2
Muy Pesada	Bolter Pesado, Rifle Infierno, Pistola de Plasma, Arma de Energía	+3
	Rifle de Plasma, Puño de Combate, Rifle de Fusión, Arma de Energía Psíquica(Inquisidor o Caballero Gris)	+4

## Agentes inquisitoriales

Los Inquisidores también pueden hacer uso de cualquiera de una serie de diferentes especialistas. Esto representa el carácter que encontramos en las diversas novelas de Inquisidor como Harlon Nayl y Kara Swole.

Ten en cuenta que los Agentes Inquisitoriales no se puede tomar como "Aliados Improbable" por otros Séquitos no inquisitoriales.

### Agente inquisitorial: Intocable

Coste básico: 11pts / 16pts [Intocable a 3"]

Aunque nunca se menciona en los distintos códigos, llama fuertemente la atención en las historias de Eisenhorn y Ravenor. Así que para cualquier Séquito de la Inquisición un jugador puede optar por añadir a uno de estos útiles agentes.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Intocable	4+	+1	+1	+0	Intocable.

Pueden estar equipados con el equipo apropiado de la lista inquisitorial. El coste de cualquier equipo debe ser añadido coste básico.

### Agente inquisitorial: Veterano Canoso

Coste Básico: 11pts

Notas: Los Inquisidores menudo se rodean de duros combatientes de todos los rincones del Imperio. Si estos hombres o mujeres antaño fueron de la Guardia Imperial, o trabajaron como cazarrecompensas, ahora han decidido dedicar su vida a su inquisidor y luchar y morir en el nombre del Emperador.

Un agente veterano canoso posee el siguiente perfil básico:

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Veterano Canoso	4+	+1	+1	+1	Opciones de Especialista, leer abajo

Cuando se compra, el jugador puede dividir 4 puntos adicionales entre el Combate, Disparo y Rapidez, pero debe agregar al menos 1 en Combate y en Disparo. Estos 4pts. ya ha sido calculados en el coste básico de la miniatura.

#### Opciones de Especialista

- Bono al Coraje: Por 5pts adquiere Coraje 3+ en vez de 4+
- Olfato para el Peligro: Por 5pts puede comprar esta habilidad Especial.
- Implantes Biónicos: Por 5pts puede comprar esta habilidad Especial.

Puede ser equipado con el equipo apropiado de la lista inquisitorial. El coste de cualquier equipo debe ser añadido coste básico.

## Agente inquisitorial: Erudito

Coste Básico: 6pts

Notas: A veces servir al Emperador requiere algo más que un tiro rifle láser certero o una cuchillada hábil; requiere conocimiento. Los Eruditos ayudan a sus amos inquisitoriales proporcionándoles conocimientos en situaciones claves. Si se les presiona luchan, pero el combate es un papel secundario para ellos.

Un agente Erudito posee el siguiente perfil básico:

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Erudito	4+	+1	+1	+0	Opciones de Especialista, leer abajo

### Opciones Especialista

- Análisis: Por 5pts compra esta Habilidad Especial.
- Saber de los Demonios: Por 5pts compra esta Habilidad Especial.
- Implantes Biónicos: Por 5pts puede comprar esta habilidad Especial.

Puede ser equipado con el equipo apropiado de la lista inquisitorial. El coste de cualquier equipo debe ser añadido coste básico.

## Agente inquisitorial: Genérico

Coste Básico: 5pts

Notas: La Inquisición tiene hombres y mujeres en su nómina que desafían la clasificación normal. Este agente está aquí para permitirte personalizar tus propias ideas. Si has leído las novelas de la Black Library sabes exactamente lo que queremos decir.

Un agente genérico posee el siguiente perfil básico:

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Agente Genérico	4+	+1	+1	+0	Opciones, leer abajo

### Opciones

- Habilidades especiales: Un agente genérico puede elegir hasta tres habilidades Especiales de la sección 4.3 del Reglamento, pagando el coste indicado para estas.
- Por 5pts puedes añadir tres puntos entre Combate, Disparo y Rapidez. No más de 2 puntos en ninguna de ellas.
- Puede tener hasta dos Poderes Psíquicos por 10pts cada uno.

Puede ser equipado con el equipo apropiado de la lista inquisitorial. El coste de cualquier equipo debe ser añadido coste básico.

## Servocráneo

Coste Básico: 6pts.

El cráneo de un sirviente del emperador modificado con ciber-tecnología, hecho para servir a su amo, por lo general un Inquisidor o Interrogador. Los Servocráneos no atacan en combate cuerpo a cuerpo o combate a distancia, pero pueden defenderse en combate cuerpo a cuerpo.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Servocráneo	5+	+0	+0	+1	Armadura 6+

### Notas

Flotante: El Servocráneo flota en un campo anti-gravitatorio y por lo tanto no tiene en cuenta las dificultades del terreno. Puede pasar también por encima de las grietas o simas que normalmente harían caer a una miniatura.

Además, el jugador puede seleccionar dos de las siguientes habilidades para el Servocráneo, añadiendo los costes al coste básico.

- Asistencia al Combate cuerpo a cuerpo [2 pts]: Combate +1 a un aliado en contacto peana con peana.
- Asistencia al Combate a distancia [2 pts]: Disparo +1 a un aliado en contacto peana con peana.
- Inyección Estimulante [2 pts]: +1 a la tirada de Coraje de un aliado derribado en contacto peana con peana.
- Análisis [2 pts]: Compra la Habilidad Especial.

## ORDO HERETICUS – CAZADORES DE BRUJAS

Este Ordo se dedica a la caza de Psíquicos renegados y como tal tiene acceso a algunas de las tropas sirvientes de la Eclesiarquía.

Un Séquito del Ordo Hereticus debe ser liderado por un Inquisidor.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Inquisidor	2+	+4	+4	+1	Líder. Terror. Puede tener Poderes Psíquicos por 10pts cada uno*.
Soldados de Asalto	4+	+2	+2	+0	Están armados con Rifle Infierno.
Interrogador	3+	+2	+2	+1	
Asesino del Culto de la Muerte	4+	+2	+0	+2	Sin armas a distancia.
Canonisa	2+	+3	+3	+1	
Hermana de Batalla	2+	+2	+3	+1	
Penitente	1+	+2	+0	+1	Solo Eviscerador.
Sacerdote	3+	+1	+1	+0	Invocar Fe [5pts]. Sin Armadura.

\*Solo permitido para un Inquisidor Radical. Un inquisidor Puritano Inquisidor puede repetir los chequeos fallidos de Coraje contra esos poderes Psíquicos.

## ORDO XENOS – CAZADORES DE ALIENÍGENAS

Este Ordo busca y elimina las amenazas alienígenas al Imperio. Tienen acceso a la élite de los Marines Espaciales, los Guardianes de la Muerte [Deathwatch].

Un Séquito del Ordo Xenos debe ser liderado por un inquisidor, excepto cuando el Séquito es un Equipo Mortal de Guardianes de la Muerte que será liderado por un Sargento Guardián de la Muerte.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Inquisidor	2+	+4	+4	+1	Líder. Terror. Puede tener Poderes Psíquicos por 10pts cada uno*.
Soldados de Asalto	4+	+2	+2	+0	Están armados con Rifle Infierno.
Interrogador	3+	+2	+2	+1	
Sargento Guardián de la Muerte	2+	+5	+4	+1	Inmune al Terror causado por Xenos [5pts]
Marine Guardián de la Muerte	2+	+4	+4	+1	Inmune al Terror causado por Xenos [5pts]

## ORDO MALLEUS – CAZADORES DE DEMONIOS

Este Ordo busca evidencias de incursiones demoníacas y entonces convoca a los Caballeros Grises para acabar con ellas.

Un Séquito del Ordo Malleus debe ser dirigido por un inquisidor, excepto cuando el Séquito esta compuesto enteramente por Caballeros Grises, en cuyo caso es dirigido por un Capitán de los Caballeros Grises o un Bibliotecario.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Inquisidor	2+	+4	+4	+1	Líder. Terror. Puede tener Poderes Psíquicos por 10pts cada uno*.
Soldados de Asalto	4+	+2	+2	+0	Están armados con Rifle Infierno.
Interrogador	3+	+2	+2	+1	
Capitán Caballero Gris	2+	+5	+5	+1	Líder. Terror [5pts]. Siempre armado con Arma de Energía Psíquica. Inmune a los Poderes Psíquicos [5pts]. Saber de los Demonios* [5pts]
Bibliotecario Caballero Gris	2+	+5	+5	+1	Como Capitán Caballero Gris y puede tener Poderes Psíquicos por 10pts cada uno
Caballero Gris	2+	+5	+5	+1	Terror [5pts]. Siempre armado con Arma de Energía Psíquica. Inmune a los Poderes Psíquicos [5pts]. Saber de los Demonios* [5pts].

\* Saber de los Demonios: Cualquier aliado a 3" o menos gana +1 al Combate y al Disparo contra objetivos Demoniacos.

## EQUIPO DE ABORDAJE DE LA ARMADA IMPERIAL

En el espacio entre los mundos que componen el Imperio, la Armada Imperial es a menudo la primera en encontrarse con amenazas alienígenas hostiles o incursiones del Caos en el espacio humano. También son a menudo los primeros en ser llamados a investigar problemas planetarios o desentrañar los misterios de siniestros pecios espaciales que flotan a la deriva en las rutas de navegación humanas desde la Disformidad. El personal de la Marina Imperial nunca puede estar seguro de los peligros a los que se enfrentará.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Maestro de la Flota	3+	+3	+3	+1	Líder.
Oficial Naval	4+	+2	+3	+1	Líder.
Camarada Veterano	4+	+2	+2	+0	Lobo de Mar: Tripulantes/Hombres de Armas a 6" o menos reciben +1 a las tiradas de Coraje [5pts].
Tripulante	5+	+0	+1	+0	
Hombre de Armas Naval	4+	+1	+2	+0	
Soldado de Seguridad	4+	+2	+2	+0	Fuerzas Especiales Navales. Pueden llevar Rifles Infierno.
Servidor del Adeptus Mecánicus	3+	+3	+2	-1	Puede llevar un Arma Pesada/Muy Pesada y Arma de Energía.

Armadura	Notas	Permitida a:
Nada	Sólo la ropa [5+ para impactar].	
Ligera	Chaleco Antifrag [6+ para impactar].	
Media	Coraza [7+ para impactar]. Escudo Refractivo [7+ para impactar]. Chasis de Combate [7+ para impactar].	Sólo Líderes Sólo Servidor

Armas	Notas	Bono al Combate
Improvisada	Ramas, Botella rota [-1 para impactar].	-1
Ligera	Daga, Bayoneta, Pistola Automática, Granada	+0
Media	Espada, Hacha de Batalla, Rifle Automático, Rifle Láser, Pistola Láser, Escopeta	+1
Pesada	Espada Sierra, Pistola Bolter, Bolter, Rifle de Francotirador, Lanzallamas	+2
Muy Pesada	Bolter Pesado, Rifle Infierno [Sólo Soldado de Seguridad], Pistola de Plasma, Arma de Energía	+3
	Rifle de Plasma, Rifle de Fusión	+4

### Ejemplo 1 – Equipo de Abordaje de la Marina Imperial - 197 Pts

Oficial: Escudo Refractivo, Pistola de Plasma, Espada Sierra / 21 pts  
 2 Camaradas Veteranos: Chaleco Antifrag, Lanzallamas, Pistola Bolter, Cuchillo / 21 pts  
 7 Tripulantes: Chaleco Antifrag, Pistola Láser, Espada Sierra / 10 pts  
 4 Hombres de Armas: Chaleco Antifrag, Rifle Láser, Bayoneta, Pistola Bolter / 16 pts

### Ejemplo 2 – Equipo de Búsqueda en Pecios Espaciales de la Marina Imperial - 200 Pts

Oficial: Escudo Refractivo, Pistola de Plasma, Espada Sierra / 21 pts  
 Camarada Veterano: Chaleco Antifrag, Lanzallamas, Pistola Bolter, Cuchillo / 21 pts  
 6 Soldados de Seguridad: Coraza, Rifle Infierno, Granadas / 22 pts  
 Servidor: Chasis de Combate, Rifle de Fusión, Arma de Energía / 26 pts

## COMERCIANTES LIBRES POR JASON MASTROS

Los Comerciantes Libres viajan más allá de los límites del espacio Imperial para descubrir, explorar, saquear y conquistar en nombre del emperador. La mayoría tienen un nivel de comodidad alto con culturas exóticas y tecnología que muchos ciudadanos imperiales considerarían herética. En consecuencia, las compañías de Comerciantes Libres están formadas tanto por individuos que provienen de franjas de la humanidad, como de sociedades alienígenas.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Comerciante Libre	3+	+4	+3	+1	Líder. Puede llevar Láseres Digitales Jokaero y Escudo Refractante. También puede tener un Servocráneo [6pts].
Astrópata	5+	0	0	-3	Puede tener Poderes Psíquicos por 10pts cada uno. Ciego. Solo puede moverse a velocidad normal si es guiado por otra figura que no podrá combatir en ese turno.
Marine Espacial	3+	3+	3+	1+	Líder. Desprendido de su Capítulo, y solo puede haber uno por Séquito.
Mercenario	4+	+2	+2	+0	
Tripulante	5+	+1	+1	+0	
Asesino	4+	+4	+3	+1	Puede llevar Rifle de Francotirador O Espada de Energía.
Mercenario Xenos	*	*	*	*	Puede ser un Guerrero Kroot, un Guerrero Tau de la Casta del Fuego, o un Chiko Orko con las Armas, Armaduras y Habilidades adecuadas [mirar Séquito adecuado]

**Mercenarios Xenos:** Los Comerciantes Libres a menudo suelen contratar los servicios de mercenarios y especialistas alienígenas para servir en sus tripulaciones. Tal comportamiento es una herejía intolerable para muchos Inquisidores, y como resultado puede llevar a conflictos entre ambos grupos. Los únicos alienígenas que pueden ser contratados son los Guerreros Kroot, los Guerreros Tau de la Casta Del Fuego, y los Chikos Orkos. Cada uno puede comprar las armas y armaduras estándar de sus listas de séquito, o pueden ser equipados del arsenal humano.

Armadura	Notas	Permitida a:
Nada	Sólo la ropa [5+ para impactar].	
Ligera	Chaleco Antifrag o Malla [6+ para impactar]. Armadura Kroot [6+ para impactar].	
Media	Coraza [7+ para impactar], Escudo Refractivo [7+ para impactar].	Sólo Comerciante Libre
Pesada	Servoarmadura [8+ para impactar].	Sólo Marine Espacial

Armas	Notas	Bono al Combate
Improvisada	Ramas, Botella rota [-1 para impactar].	-1
Ligera	Daga, Bayoneta, Hacha, Garrote, Pistola Automática	+0
Media	Espada, Bastón, Rifle Automático, Rifle Láser, Pistola Láser, Escopeta, Láseres Digitales Jokaero [Sólo Comerciante Libre]	+1
Pesada	Espada a dos Manos, Espada Sierra, Pistola Bolter, Bolter, Ametralladora Pesada, Lanzallamas Bolter Pesado, Rifle Infierno, Pistola de Plasma, Arma de Energía	+2 +3

**Láseres Digitales Jokaero:** El Bono de +1 al Combate puede ser añadido a los ataques en combate cuerpo a cuerpo.

### Ejemplo de Séquito de los Comerciantes Libres – 193 puntos

Comerciante Libre: Escudo Refractivo, 2 Láseres Digitales Jokaero, Espada Sierra / 27 pts

Marine Espacial: Servoarmadura, Bolter, Espada Sierra / 32 pts

Astrópata: Sin Armadura, 1 Poder Psíquico / 9 pts

8 Tripulantes: Malla, Rifle Láser, daga / 10 pts

3 Mercenarios Kroot: Armadura Kroot, Rifles Kroot, Granadas de Fotónicas / 15 pts

# EQUIPO DEL CUESTOR DEL ADEPTUS MECÁNICUS POR JASON MASTROS

Los Tecnosacerdotes del Imperio no son sólo responsables de mantener la tecnología del Imperio –incluyendo las poderosas máquinas de guerra y los vastos Mundos Forja. También se encargan de la búsqueda del esquivo conocimiento perdido por la Edad Oscura de la Tecnología y los logros tecnológicos de civilizaciones alienígenas. Como resultado, los Séquitos de un Cuestor representan el Culto al Dios Máquina que se ha propagado a través de la galaxia, peinando los sitios de excavación arqueológicas, ciudades abandonadas, y capturando depósitos de armas alienígenas para los anhelos del Omnissiah.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Tecnosacerdote Cuestor	2+	+4	+3	+1	Líder. Terror. Implantes Biónicos [5pts]. Servocráneo.
Tecnosacerdote	3+	+4	+3	+1	Líder. Implantes Biónicos [5pts]. Servocráneo.
Electrosacerdote	3+	+3	+2	+0	Electro-Carga* [5pts]. Implantes Biónicos [5pts].
Pretoriano	3+	+3	+3	+0	Coraza. Implantes Biónicos [5pts].
TecnoGuardia Skitarii	4+	+2	+2	+0	Chaleco Antifrag e Implantes Biónicos [5pts].
Servidor	4+	+3	+1	+0	Implantes Biónicos [5pts]. Garra Mecánica y Rifle Láser o Bolter Pesado Acoplado.
Cultista	5+	+1	+1	+0	

**Electro-carga:** Una vez por turno, en lugar de otros ataques, los Electrosacerdotes pueden causar un ataque de carga eléctrica a todas las miniaturas a 3" o menos. Todas las miniaturas dentro del alcance deben chequear automáticamente por Coraje, y cualquiera que falle la tirada es derribada. Cuesta 5 puntos adicionales.

**Implantes Biónicos:** El modificador +1 al combate ya está calculado en los perfiles, pero asegúrate de dar un +1 a la Armadura de todas las miniaturas con Implantes Biónicos que no lleven Servoarmadura.

Armadura	Notas	Permitida a:
Nada	Sólo la ropa [5+ para impactar].	
Ligera	Chaleco Antifrag [6+ para impactar].	
Media	Coraza [7+ para impactar].	Sólo Pretorianos
	Escudo Refractivo [7+ para impactar].	Sólo Tecnosacerdotes y Cuestor
Pesada	Chasis de Combate [7+ para impactar].	Sólo Servidores
	Servoarmadura [8+ para impactar].	Sólo Tecnosacerdotes y Cuestor

Armas	Notas	Bono al Combate
Improvisada	Ramas, Botella rota [-1 para impactar].	-1
Ligera	Daga, Bayoneta, Pistola Automática, Granada	+0
Media	Espada, Hacha de Batalla, Rifle Automático, Rifle Láser, Pistola Láser, Escopeta, Garra Mecánica	+1
	Espada Sierra, Pistola Bolter, Bolter, Rifle de Francotirador, Ametralladora Pesada, lanzallamas	+2
Pesada	Bolter Pesado, Pistola de Plasma, Arma de Energía	+3
	Hacha de Energía del Adeptus Mecánicus [No mas de 3 por Séquito]	+3
Muy Pesada	Rifle de Plasma, Rifle de Fusión, Servo-Brazo [Solo si usa Servoarmadura]	+4

**Sistemas de Puntería del Servidor:** Cada vez que un sacerdote del Adeptus Mecánicus [de cualquier tipo] esté en contacto peana con peana con uno o más Servidores, el sacerdote puede ajustar la configuración del sirviente[s] para mejorar la eficiencia de disparo. Como resultado, los Servidores reciben un bono de +1 al Disparo mientras permanezcan en contacto peana con peana.

## Ejemplo de Séquito del Cuestor del Adeptus Mecánicus- 199 points

Tecnosacerdote Cuestor: Servoarmadura, Pistola de Plasma, Servo-Brazo e Implantes Biónicos / 51 pts

Electrosacerdote: Chaleco Antifrag, Pistol Bolter, Hacha de Energía e Implantes Biónicos / 34 pts

3 TecnoGuardia Skitarii: Chaleco Antifrag, Rifle Láser, Cuchillo de Combate e Implantes Biónicos / 20 pts

2 Servidores: Chasis de Combate, Bolter Pesado Acoplado, Garra Mecánica e Implantes Biónicos / 27 pts

# BANDAS DE COLMENA BY CRAIG CARTMELL

Cada colmena en el Imperio tiene zonas oscuras y peligrosas, especialmente en el Submundo, que es el territorio de diversas pandillas enfrentadas.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Líder de la Banda	3+	+2	+2	+0	Líder. Solo uno por Banda.
Pandillero Veterano	4+	+2	+2	+0	Si el Líder de la Banda es asesinado los Veteranos lucharán entre sí por el liderazgo.
Pandillero	5+	+1	+1	+0	El pilar de cualquier Banda
Novato	6+	+0	+0	+1	
Gladiador del Pozo	3+	+3	+0	+0	Sólo uno por Banda.
Sacerdote	3+	+1	+1	+0	Invocar Fe [5pts. Hace inmunes al Terror a todos sus Pandilleros a 6" o menos y que se encuentren en su línea de visión]. Sin Armadura. Sólo Casa Cawdor.

Armadura	Notas	Permitida a:
Nada	Sólo la ropa [5+ para impactar].	
Ligera	Chaleco Antifrag o Malla [6+ para impactar].	
Media	Coraza [7+ para impactar]. Escudo Refractivo [7+ para impactar].	Fuerzas de Seguridad, Mineros Squat Líder de Banda Van Saar
Pesada	Servoarmadura [8+ para impactar].	Líder de Banda Depredadores de la Cúspide

Armas	Notas	Bono al Combate
Improvisada	Ramas, Botella rota [-1 para impactar].	-1
Ligera	Cuchillo de Combate, Bayoneta, Hacha de Mano, Garrote, Pistola Automática, Granadas	+0
Media	Espada, Hacha de Batalla, Bastón, Rifle Automático, Rifle Láser, Pistola Láser, Escopeta	+1
Pesada	Espada de dos Manos, Espada Sierra, Pistola Bolter, Bolter, Ametralladora Pesada, Rifle de Francotirador*, Lanzallamas*, Porra de Energía*	+2 +2
Muy Pesada	Bolter Pesado, Rifle Infierno, Pistola de Plasma*, Arma de Energía* Rifle de Plasma*, Rifle de Fusión*, Puño de Combate*	+3 +4

\*Restringidas, ver Ventajas de las Bandas mas abajo.

Cada Banda en la Colmena tiene distintas ventajas y desventajas como se muestra a continuación:

Banda	Ventajas y Desventajas
Cawdor	Todos ganan Combate +1 contra Carroñeros y Caos. Como son miembros del Culto Redencionista, pueden desplegar un Sacerdote.
Delaque	Todos ganan Disparo +1. Tienen acceso a Rifles de Francotirador.
Escher	Todas ganan Velocidad +2. No contratan Gladiadores del Pozo.
Goliath	Todos ganan Combate +1. Un Goliath pesado puede llevar y utilizar un Bolter Pesado o una Ametralladora Pesada sin la necesidad de un segundo artillero.
Orlock	Las Armaduras son un nivel mejor [por ejemplo, los Chalecos Antifrag son 7+ para impactar].
Van Saar	Tienen acceso a equipamiento avanzado: Escudos Refractivos, Pistolas de Plasma, Armas de Energía y Rifles de Francotirador.

Otros	Ventajas y Desventajas
Fuerzas de Seguridad	Pueden usar Escudos de Supresión. Esto eleva su armadura en un nivel contra ataques a distancia. Estos escudos cuestan 3 puntos. Pueden comprar 1 lanzagranadas [Granadas de Gas, ver Pág. 5] por 2 puntos. Pueden usar Porras de Energía. Las Fuerzas de Seguridad deben usar Corazas.
Gladiadores del Pozo	Estos tienen 'aumentos' biónicos lo que significa que el jugador puede elegir entre tener Combate +2 o Disparo +2.
Piel Rata	Pueden recoger y usar las armas de cualquier figura que hallan matado. Son bastante cobardes y aunque su Coraje es siempre un nivel peor de lo que se muestra arriba [es decir, un veterano tiene Coraje 5+]. Sin embargo su Coraje no puede ser peor que 6+.
Carroñeros	Por cada figura tira 1D6 y aplica las mutaciones listadas abajo: 1 Musculoso: Combate +1. Reduce Disparo a 0. 2 Psíquico: Puedes comprar un único Poder Psíquico por 5pts. 3 Precognición: Puede repetir un ataque por turno. 4 Leproso: Coraje es un nivel mejor. Reduce Velocidad a -1. 5 Ojos Agudos: Disparo +1. Reduce Combate a 0. 6 Escamoso: Reemplaza la figura por una con el perfil de un Gladiador del Pozo.
Depredadores de la Cúspide	Tienen acceso a equipamiento avanzado: Servoarmaduras y Armas de Energía.

## Ejemplo de Séquito Cawdor – 187 pts

Líder de la Banda: Coraza, Pistola Bolter, Espada Sierra / 24 pts.  
5 Veteranos: Chaleco Antifrag, Cuchillo de Combate, Escopeta / 12 pts.  
8 Pandilleros: Chaleco Antifrag, Garrote, Rifle Automático / 9 pts.  
5 Novatos: Sin Armadura, Garrote, Pistola Automática / 3 pts.  
Sacerdote: Sin Armadura, Garrote, Pistola Automática / 16 pts.

# LAS FUERZAS DEL CAOS

## LAS LEGIONES TRAIADORAS POR CRAIG CARTMELL

Posiblemente el enemigo más terrorífico al cual un inquisidor puede tener que enfrentarse son Marines Espaciales del Caos. Estos antiguos guerreros poseen conocimientos y habilidades más allá incluso que las de sus odiados hermanos del Adeptus Astartes. Para Renegados utiliza la lista del Adeptus Astartes y añade un Aspirante a campeón o un Hechicero.

La siguiente es una lista para quien desee representar sólo una situación de este tipo. Cabe señalar que los Marines Espaciales del Caos que se enumeran aquí son todos Veteranos. Y de este modo se pueden implementar con Armaduras de Exterminador si el capitán puede permitirse.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Aspirante a Campeón	2+	+5	+5	+1	Líder. Inmune al Terror [5pts].
Hechicero	2+	+4	+3	+1	Líder. Inmune al Terror [5pts]. Puede tener Poderes Psíquicos por 10pts cada uno.
Marine Espacial del Caos	2+	+4	+4	+1	Inmune al Terror [5pts].
Rapaz	2+	+4	+4	+3	Inmune al Terror [5pts].
Demonio Menor	4+	+3	+1	+2	Terror contra fuerzas no del Caos [5pts]

Armadura	Notas	Permitida a:
Media	Piel Demoníaca [7+ para impactar]	Demonios
Pesada	Servoarmadura [8+ para impactar].	
Muy Pesada	Armadura de Exterminador [10+ para impactar].	Campeón o Marines Espaciales del Caos

Armas	Notas	Bono al Combate
Ligera	Cuchillo de Combate, Granadas	+0
Media	Garras Demoníacas [Sólo Demonios. Combate +1, 1pt.]	+1
Pesada	Pistola Bolter, Bolter, Espada Sierra, Lanzallamas	+2
	Bolter de Asalto, Bolter Pesado, Pistola de Plasma, Arma de Energía	+3
Muy Pesada	Puño de Combate, Cuchillas Relámpago, Rifle de Fusión, Rifle de Plasma, Arma Demonio	+4

Todos los Marines Espaciales del Caos son inmunes al Terror [5 puntos].

Algunas Legiones tienen Habilidades Especiales perfeccionadas durante miles de años. Si deseas utilizar Marines específicos de una Legión en concreto te costará un extra de 5 puntos por cada Marine [es decir, No Demonios].

En un Séquito de Marines Espaciales del Caos puedes mezclar miniaturas de distintas Legiones. Sin embargo, si el Aspirante a Campeón es de una Legión específica, entonces el resto de Marines deben ser de esa legión también.

Legión	Habilidades Especiales
Legión Alfa	Siempre despliegan los últimos y pueden desplegar hasta 12" en el tablero, siempre y cuando no puedan ser vistas por las figuras desplegadas de los demás jugadores.
Legión Negra	Un Aspirante a Campeón de la Legión Negra puede liderar en su Séquito a Marines de otras Legiones.
Guardia de la Muerte	Ignoran el primer impacto que reciban cada turno.
Hijos del Emperador	Añade +3 a las tiradas de Iniciativa.
Guerreros de Hierro	Todos tienen Implantes Biónicos.
Amos de la Noche	Todos producen Terror.
Mil Hijos	Los Bolter de los Mil Hijos son +3. Los Poderes Psíquicos les cuestan 5pts en vez de 10.
Portadores de la Palabra	Un Hechicero o Aspirante a Campeón puede comenzar solamente con Demonios Menores, si así lo desea.
Devoradores de Mundos	El Combate es un nivel mejor de lo listado. Los Devoradores de Mundos no tienen Hechiceros.

### Ejemplo de Séquito de los Devoradores de Mundos – 211 pts.

Aspirante a Campeón: Servoarmadura, Bolter, Pistola Bolter y Arma Demonio / 64 pts.

2 Marines Espaciales del Caos: Servoarmadura, Bolter y Espada Sierra / 51 pts.

2 Demonios Menores: Piel Demoníaca y Garras / 22 pts.

# BRIGADA DE LA MUERTE DEL PACTO SANGRIENTO POR CRAIG CARTMELL

La Fuerza de Caos a menudo es capaz de recurrir para asistirle a unas formaciones de Traidores de la Guardia conocidas como el Pacto Sangriento, que aparecen en *La Cruzada de los Mundos de Sabbat* de Dan Abnett.

La Brigada de la Muerte del Pacto Sangriento son eficientes soldados veteranos que invocan el miedo y el odio en todas las fuerzas Imperiales. Son dedicados servidores del Dios del Caos Khorne, por ello son tan feroces.

Las opciones de Séquito que se listan a continuación representan una patrulla o tal vez un equipo de asalto.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Oficial de Brigada	3+	+3	+3	+0	Líder.
Mago Sangriento	3+	+3	+2	+0	Puede tener un Poder Psíquico por 10pts.
Veterano de Brigada	4+	+3	+2	+0	

Armadura	Notas	Permitida a:
Media	Armadura de Placas y Malla [7+ para impactar] Escudo Refractivo [7+ para impactar]	Oficial de Brigada o Mago Sangriento

Armas	Notas	Bono al Combate
Ligera	Daga, Bayoneta, Pistola Automática, Granadas*	+0
Media	Espada, Rifle Automático, Rifle Láser, Pistola Láser, Escopeta	+1
Pesada	Espada Sierra, Pistola Bolter, Bolter, Ametralladora Pesada, Lanzallamas	+2
	Pistola de Plasma, Arma de Energía [Sólo Oficiales]	+3
Muy Pesada	Puño de Combate [Sólo Oficiales], Rifle de Fusión, Rifle de Plasma	+4

\*Los Veteranos de la Brigada de la Muerte pueden comprar un lanzagranadas por 3pts. Esto incrementa el alcance de las granadas a 18".

## Ejemplo de Séquito de la Brigada de la Muerte 1 – 194 pts.

Oficial: Armadura de Placas y Malla, Pistola Láser y Espada de Energía / 26 pts.

Mago Sangriento: Escudo Refractivo, Pistola Láser, 1 Poder Psíquico / 32 pts.

8 Veteranos: Armadura de Placas y Malla, Rifle Automático, Bayoneta / 17 pts.

## Ejemplo de Séquito de la Brigada de la Muerte 2 – 200 pts.

Oficial: Armadura de Placas y Malla, Pistola Láser y Espada de Energía / 26 pts.

8 Veteranos: Armadura de Placas y Malla, Rifle Automático, Bayoneta / 17 pts.

2 Veteranos: Armadura de Placas y Malla, Pistola Láser y 1 Ametralladora Pesada / 38 pts [Ambos y el Arma].

# LOS PERDIDOS Y LOS CONDENADOS POR CRAIG CARTMELL

Las acciones dentro del Imperio de las Legiones Traidoras y del Pacto Sangriento son, afortunadamente, bastante poco frecuentes. Mucho más comunes son las rebeliones inspiradas por el Caos en planetas donde las personas han sido descarriadas o que se han cansado de las exigencias del Imperio.

Estas son a menudo dirigidas por cultistas o por miembros caídos de la Eclesiarquía. Estas son las fuerzas que se describen como adversarios en el Codex Cazadores de Brujas.

Esta lista es para cuando las conspiraciones secretas de un Agente del Caos han dado sus frutos y la rebelión es inevitable o en realidad ya está en curso.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Cardenal Apóstata	3+	+1	+1	+0	Líder. Puede tener Poderes Psíquicos por 10pts cada uno.
Líder del Culto	3+	+2	+2	+0	Líder. Puede tener Poderes Psíquicos por 10pts cada uno.
Oficial Caído FDP*	4+	+2	+2	+0	Líder.
Marine Espacial del Caos	2+	+4	+4	+1	Inmune al Terror [5pts]. Aumentable a 'Asesor' de la Legión Alfa [+5pts].
Psíquico Renegado Alfa	4+	+0	+0	+0	Puede tener Poderes Psíquicos por 5pts cada uno.
Psíquico Renegado Beta	6+	+0	+0	+0	Puede tener Poderes Psíquicos por 5pts cada uno.
FDP* Caído	5+	+0	+1	+1	
Cultista del Caos	3+	+1	+1	+1	
Mutante - Musculoso	3+	+2	+0	+0	
Mutante - Hinchado	2+	+1	+0	-1	
Ogrete Berserker	2+	+4	-2	+0	Sin Armas a Distancia.

\*FDP: Fuerzas de Defensa Planetaria

Todos los Marines Espaciales del Caos son inmunes al Terror [5 puntos].

Armadura	Notas	Permitida a:
Nada	Sólo la ropa [5+ para impactar].	
Ligera	Chaleco Antifrag o Malla [6+ para impactar].	
Media	Coraza [7+ para impactar].	Sólo Fuerzas de Defensa Planetaria
Pesada	Escudo Refractivo [7+ para impactar].	Sólo Líder del Culto y Cardenal Apóstata
	Servoarmadura [8+ para impactar].	Sólo Marines Espaciales del Caos

Armas	Notas	Bono al Combate
Ligera	Daga, Bayoneta, Hacha de Mano, Garrote, Pistola Automática	+0
Media	Espada, Bastón, Rifle Automático, Rifle Láser, Pistola Láser, Escopeta	+1
Pesada	Espada a 2 Manos, Espada Sierra, Pistola Bolter, Bolter, Ametralladora Pesada, Lanzallamas	+2
	Bolter Pesado, Pistola de Plasma, Arma de Energía	+3
Muy Pesada	Puño de Combate [Sólo Marines Espaciales del Caos], Cuchillas Relámpago [Sólo Marines Espaciales del Caos], Rifle de Fusión, Rifle de Plasma	+4

## Ejemplo de Séquito Condenado 1 – 195 pts.

Líder del Culto: Escudo Refractivo, Pistola Bolter, 1 Poder Psíquico / 32 pts.

7 Cultistas: Sin Armadura, Pistola Laser, Daga / 14 pts.

5 Mutantes Musculosos: Sin Armadura, Espada a dos Manos / 13 pts.

## Ejemplo de Séquito Condenado 2 – 196 pts.

Cardenal Apóstata: Escudo Refractivo, Espada de Energía, 2 Poderes Psíquicos / 40 pts.

Oficial Caído FDP: Coraza, Rifle Láser, Pistola Bolter / 20 pts.

11 FDP Caídos: Coraza, Rifle Láser, Bayoneta / 13 pts.

# FUERZAS ALIENÍGENAS

## BANDA DE GUERRA HACHAZ ZANGRIENTAZ POR CRAIG CARTMELL

Los ambiciosos y tortuosos señores de la guerra Hachaz Zangrientaz pueden encontrarse en todos los rincones del Imperio. Sus actividades mercenarias y criminales a menudo obtienen la atención de la Inquisición.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Kaudillo	2+	+4	+1	+0	Líder. Puede declarar un Waagh!
Noblez	3+	+3	+1	+0	
Chiko Orko	4+	+2	+0	+0	
Chiko Duro	3+	+2	+0	+0	Llevan Armadura Pezada.
Komando	4+	+2	+1	+0	Mueve a través de cobertura ligera o pesada sin penalizadores.
Chapuzaz	4+	+1	+1	+0	Pueden usar un Lanzakohetez Ezpezial.
Eztrámbotikoz	5+	+1	+0	+0	Tiene Poderes Psíquicos por 5pts cada uno.
Matazanoz	4+	+1	+0	+0	Medicina Recia [Mirar a continuación]. Mueve a través de cobertura ligera o pesada sin penalizadores.
Gretchin / Kanijo	6+	-1	+1	+1	Sólo puede usar armas ligeras y nada por armadura [5+ para impactar]. Mueve a través de cobertura ligera o pesada sin penalizadores.
Garrapato	2+	+2	+0	+1	No puede usar armas y por armadura Piel [5+ para impactar].

Armadura	Notas	Permitida a:
Nada	Sólo la ropa / Piel [5+ para impactar].	Gretchin, Garrapato
Ligera	Cuero Orko [6+ para impactar].	
Media	Armadura Pezada [7+ para impactar].	Kaudillo, Chiko Duro, Chapuzaz
Pesada	Mega-Armadura [10+ para impactar].	Sólo Kaudillo y Noblez

Armas	Notas	Bono al Combate
Improvisada	Ramas, Botella rota [-1 para impactar].	-1
Ligera	Cuchillo de Combate, Trabukete, Puño de Orko, Granadaz de Mano [Granada]	+0
Media	Rebanadora, Akribillador, Piztola, Mordisco de Garrapato	+1
Pesada	Gran Rebanadora, Akribillador Grande, Achicharrador [Lanzallamas]	+2
Muy Pesada	Garra de Kombate, Lanzakohetez, Lanzakohetez Ezpezial,	+4

### Eztrámbotikoz

Al igual que los demás psíquicos el Eztrámbotikoz debe hacer una tirada de Coraje para utilizar sus poderes. Sin embargo, su tirada de Coraje depende del número de Orkos que están a 12" o menos de él, ya que está canalizando la energía psíquica inconsciente de sus camaradas.

Si hay 6 o más Orkos no falla, si hay 5 debe tirar un 2+, si hay 4 deberá tirar un 3+, y si hay menos de 4 debe tirar un 4+.

Si saca un 1 natural debe de hacer una tirada de Coraje. Si falla su cabeza estalla esparciéndose. Los Eztrámbotikoz nunca pueden ser poseídos por demonios.

### Medicina Recia

En su turno un Matazanoz puede entrar en contacto peana con peana con un Orko derribado. A continuación, intenta revivirlo usando un cóctel casi letal de estimulantes y unas cuantas patadas. Lanza un 1D6 y con un 6 el Orko se levanta y puede actuar de inmediato, pero no puede moverse hasta su siguiente turno.

### Waagh!

Una vez por partida un Kaudillo puede declarar un Waagh! Cuando esto sucede todos los Orkos obtienen +1 a Combate durante ese turno, siempre y cuando se traben en combate cuerpo a cuerpo.

### Ejemplo de Banda de Guerra Hacha-Sangrienta – 199 pts

Kaudillo: Armadura Pezada, Garra de Kombate y Piztola / 32 pts.

Noble: Armadura Pezada, Gran Rebanadora y Piztola / 25 pts.

7 Chikoz Orkoz: Cuero Orko, Rebanadora y Piztola / 11 pts.

3 Chikoz Orkoz: Cuero Orko, Akribillador / 12 pts.

1 Chiko Orko: Cuero Orko, Akribillador Grande / 17 pts.

3 Kanijoz: Sin Armadura, Trabukete / 3 pts.

## CULTO GENESTEALER POR CRAIG CARTMELL

El Culto Genestealer ha infestado muchos mundos del Imperio, sobre todo los que están en el camino de una de las Flotas Enjambre. Estos son un objetivo particular del Ordo Xenos.

Estos cultos se encuentran generalmente bajo tierra en centros urbanos, como una ciudad o una colmena. Las opciones de Séquito aquí dadas son las típicas de un raid enviado por el Patriarca en una misión.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Patriarca	2+	+3	+1	+0	Líder. Terror [5pts]. Inmune al Terror [5pts].
Magus	4+	+2	+2	+0	Líder. Poderes Psíquicos, 10pts cada uno.
Híbrido	4+	+2	+2	+1	
Cultista Humano	6+	+1	+1	+0	
Genestealer	2+	+5	+0	+3	Terror [5pts].

Armadura	Notas	Permitida a:
Nada	Sólo la ropa [5+ para impactar].	
Ligera	Chaleco Antifrag [6+ para impactar].	
Media	Caparazón Genestealer [7+ para impactar].	Genestealer
	Escudo Refractivo [7+ para impactar].	Magus
	Caparazón Quitinoso [7+ para impactar]	Patriarca

Armas	Notas	Bono al Combate
Improvisada	Ramas, Botella rota [-1 para impactar].	-1
Ligera	Daga, Bayoneta, Pistola Automática, Granada	+0
Media	Espada, Rifle Automático, Rifle Láser, Pistola Láser, Escopeta	+1
Pesada	Garras de Genestealer [Patriarca y Genestealer]	+2
	Pistola de Plasma, Arma de Energía	+3

### Ejemplo de Séquito del Culto Genestealer - 199 pts.

Magus: Escudo Refractivo, Espada de Energía, 1 Poder Psíquico / 27 pts.

4 Híbridos: Chaleco Antifrag, Rifle Automático, Daga / 14 pts.

2 Genestealers: Caparazón, Garras / 40 pts.

12 Cultistas: Sin Armadura, Pistola Automática y Daga / 3 pts.

# EQUIPO DE INCURSIÓN TAU POR CRAIG CARTMELL

Los Tau están ahora activamente reconociendo el espacio Imperial. Insertando equipos en misiones incluso en planetas muy poblados y pueden ser un enemigo mortal en un tiroteo.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Guerrero del Fuego Shas'ui	3+	+2	+3	+0	Líder.
Explorador Shas'ui	3+	+2	+3	+0	Líder. Leer a continuación.
Explorador	4+	+2	+3	+0	Leer a continuación.
Guerrero del Fuego Armadura de Infiltración	3+	+2	+3	+0	Vuela - Propulsor de Salto [5pts]
Dron de Combate	5+	+0	+3	+2	Vuela - Retropropulsor [5pts]. Sólo Carabina de Inducción.
Gran Kroot	3+	+4	+2	+1	Líder. [Sólo Kroots].
Guerrero Kroot	4+	+2	+1	+1	
Mastín Kroot	5+	+3	-	+2	

Los Exploradores son expertos en el reconocimiento y si están en cobertura obtienen un +1 extra al bono normal por cobertura. Esto cuesta 2 puntos por cada figura.

Las Armaduras de Infiltración están diseñadas para ser difíciles de seleccionar como objetivo. Si están en terreno abierto, y son disparados por armas a distancia se considerará que disponen de cobertura ligera, y cuando están en cobertura añaden un +2 al bono normal por cobertura. Esto cuesta 3 puntos por cada figura.

Las Armaduras de Infiltración tienen Propulsores de Salto que les permiten moverse e ignoran el terreno. Pero deben terminar su movimiento en el suelo. Esto cuesta 5 puntos por cada figura.

Los Drones de Combate pueden volar sobre el terreno pero deben permanecer a 2m del suelo, por lo tanto pueden ser asaltados.

Armadura	Notas	Permitida a:
Ligera	Piel Kroot [6+ para impactar].	Kroots
Media	Armadura de Guerrero del Fuego [7+ para impactar]. Blindaje de Dron de Combate [7+ para impactar].	Tau Dron
Pesada	Armadura de Infiltración [8+ para impactar].	Tau

Armas	Notas	Bono al Combate
Improvisada	Ramas, Botella rota [-1 para impactar].	-1
Ligera	Daga, Granada Fotónica	+0
Media	Bastón, Rifle de Inducción, Carabina de Inducción, Pistola de Inducción, Rifle Kroot, Cuchillas Kroot, Mordisco de Mastín Kroot	+1 +1
Pesada	Cañón de Inducción [Sólo Armadura de Infiltración] Rifle Acelerador [Sólo Exploradores. Máximo uno por Séquito]	+2 +3

**Rifle Kroot:** Debe de adquirirse junto con las Cuchillas Kroot [Combate +1].

**Granadas Fotónicas:** No causan daño pero si distorsión visual. Los enemigos en su radio reciben -1 al Combate/Disparo hasta el siguiente turno.

### Ejemplo de Equipo Tau – 195 pts.

Guerrero del Fuego Shas'ui: Armadura Guerrero del Fuego, Carabina Y Pistola de Inducción, Granadas Fotónicas / 24 pts.  
6 Guerreros del Fuego: Armadura Guerrero del Fuego, Rifle de Inducción y Granadas Fotónicas / 18 pts.  
3 Drones de Combate: Carabina de Inducción / 21 pts.

### Ejemplo de Estirpe Kroot – 196 pts.

Gran Kroot: Piel Kroot, Carabina de Inducción, Daga, Granadas Fotónicas / 21 pts.  
8 Guerreros Kroot: Piel Kroot, Rifle y Cuchillas Kroot, Granadas Fotónicas / 15 pts.  
5 Mastines Kroot: Piel Kroot, Mordisco de Mastín / 11 pts.

## HERMANDAD SQUAT BY MIKE RYBAK

En una época pasada, los Squats eran aliados y socios comerciales del Imperio. Sin embargo, cuando la Flota Enjambre Tiránida apareció en el espacio Squat, la Humanidad cortó todos los lazos y los dejó a su suerte. Los pocos supervivientes solitarios de la una vez orgullosa civilización Squat nunca olvidarán ni perdonarán la traición del Imperio.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Señor de la Guerra	2+	+4	+4	+0	Líder.
Guardián de la Forja	2+	+3	+3	+0	Líder.
Señor Ancestro	2+	+5	+4	+0	Puede tener Poderes Psíquicos por 10pts cada uno.
Ingeniero del Gremio	2+	+3	+3	+0	Reparar [+5pts]. Ingeniero de Combate [5pts].
Guerrero Squat	3+	+2	+2	+0	
Squat Aventurero	3+	+2	+1	+0	
Ratling Aventurero	5+	+1	+3	+0	Puede ser armado con un Rifle de Francotirador.

**Reparar:** Un Ingeniero Squat puede entrar en contacto con un dispositivo o vehículo dañado y tratar de repararlo. Si pasa una tirada de Coraje, el dispositivo es reparado. No puede disparar en ese turno, y sólo puede defenderse en combate cuerpo a cuerpo.

**Ingeniero de Combate:** Un ingeniero en contacto con un arma Pesada agrega un bono adicional de +1 al Bono de Combate del arma. Esto representa la ayuda del ingeniero al artillero en la búsqueda de puntos débiles en las defensas enemigas. Un ingeniero también puede preparar rápidamente defensas improvisadas. Si está estacionado un turno en cobertura, inmediatamente después aumenta el valor de cobertura con un +1. Un área de cobertura dada nunca se puede incrementar en más de un +1, independientemente del tiempo que el ingeniero se quede ahí.

Armadura	Notas	Permitida a:
Nada	Sólo la ropa / Piel [5+ para impactar].	
Ligera	Chaleco Antifrag [6+ para impactar].	
Media	Coraza [7+ para impactar].	Señor Ancestro e Ingeniero del Gremio
Pesada	Escudo Refractivo [7+ para impactar].	Ingeniero del Gremio
Muy Pesada	Servoarmadura [8+ para impactar].	Guardián de la Forja y Señor de la Guerra
	Exo-Armadura [10+ para impactar]	

Armas	Notas	Bono al Combate
Improvisada	Ramas, Botella rota [-1 para impactar].	-1
Ligera	Cuchillo de Combate, Bayoneta, Pistola Automática, Granadas	+0
Media	Espada, Hacha de Batalla, Rifle Automático, Rifle Láser, Pistola Láser, Escopeta	+1
Pesada	Espada Sierra, Pistola Bolter, Bolter, Ametralladora Pesada*,	+2
	Rifle de Francotirador, Lanzallamas	+2
Muy Pesada	Bolter Pesado*, Pistola de Plasma, Arma de Energía, Rifle de Gravitones [Sólo Ingeniero]	+3
	Rifle de Plasma, Rifle de Fusión, Puño de Combate, Martillo Trueno	+4

\* Los Squats usan la tecnología de suspensores anti-gravitatorios para reducir el peso de sus armas pesadas. Las Ametralladoras Pesadas y los Bólteres Pesados Squat no requieren un segundo miembro de dotación para usarlas.

**Rifle de Gravitones:** Tira para impactar con normalidad. Si el disparo impacta, el objetivo queda inmovilizado automáticamente [sin tirada de Coraje permitida]. El efecto dura un D3 turnos. Las figuras inmovilizadas no pueden llevar a cabo ninguna acción, salvo usar Poderes Psíquicos. Si es impactado por un disparo o ataque cuerpo a cuerpo, podrá tirar por Coraje con normalidad. Las figuras atrapadas por este efecto se recuperan automáticamente cuando finaliza el juego. Cuando se dispare esté arma contra vehículos, edificaciones u objetivos de gran peso, si hará daño con normalidad, pues colapsa la masa del objetivo sobre sí mismo aplastándolo.

### Ejemplo de Séquito de la Hermandad Squat - 203 Pts

Señor de la Guerra: Coraza, Pistola Bolter, Arma de Energía / 36 pts

Guardián de la Forja: Coraza, Pistola Bolter, Arma de Energía / 34 pts

7 Guerreros Squat: Chaleco Antifrag, Rifle Láser, Cuchillo de Combate / 19 pts

# BANDA GUERRERA DE LOS ANTIGUOS SLANN POR GREG STOREY

De todas las razas de la galaxia los Slann afirman ser, y probablemente lo sean, los más antiguos. Los días de su brillante imperio están acabando, pero siguen figurando entre las criaturas más enigmáticas del espacio conocido. Cuando buscan la batalla, es por razones ajenas a cualquier comprensión humana.

La tecnología Slann es mucho más avanzada que la de cualquier otra raza sapiente conocida, y elementos que se considerarían objetos exóticos entre otras razas son comunes en las Bandas Guerreras Slann.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Jefe de Guerra	2+	+4	+3	+0	Líder. <b>Debe</b> tener Poderes Psíquicos por 10pts cada uno.
Líder de Batalla	3+	+3	+2	+0	Líder. Puede tener Poderes Psíquicos por 10pts cada uno.
Bravo	3+	+2	+1	+0	

**Anfibio:** Moverse por terreno acuático [ríos, pantanos, etc] no supone para un Slann ninguna reducción en el movimiento.

**Psíquicos y Armas de Energía Psíquica:** El Slann son una raza profundamente psíquica. Su sociedad está fuertemente influenciado por lo Psíquico y es dirigida por poderosos Magos. Un Slann Jefe de Guerra **debe** comprar al menos un poder Psíquico. Y por otra parte, si un Slann tiene algún poder psíquico debe comprar una Arma de Energía Psíquica [por lo que un Jefe de Guerra siempre tendrá un Arma de esta categoría].

**Flotador Antigraedad:** El Jefe de Guerra Slann puede comprar un Flotador Antigraedad personal. Esto le permite volar sobre el terreno, pero debe permanecer a 2m del suelo por lo que puede ser asaltado. En esencia funciona como el Retropropulsor. Esto cuesta 3 puntos.

Armadura	Notas	Permitida a:
Media	Escudo Refractivo [7+ para impactar].	
Pesada	Campo Desplazador [8+ para impactar]	

**Campo Desplazador:** El Campo Desplazador protege a su portador teleportándole lejos de la fuente de peligro. Si un Slann con un Campo Desplazador es impactado por uno o más ataques en cualquier turno, marcarlo con un contador. Al final del turno, el Slann es teleportado un D6" en una dirección aleatoria, evitando cualquier obstáculo. Esto cuesta 9 puntos por Slann [un punto menos de lo habitual para armaduras 8+, debido a los resultados impredecibles].

Armas	Notas	Bono al Combate
Ligera	Daga, Hacha de Mano, Garrote, Pistola Automática, Granadas	+0
Media	Espada, Rifle Automático, Rifle Láser, Pistola Láser	+1
Pesada	Pistola Bolter, Lanzallamas, Neuro-Disruptor [Sólo Jefe de Guerra/Líder de Batalla]	+2
	Pistola de Plasma, Arma de Energía, Catapulta Shuriken, Rifle de Gravitones [Máximo uno por Banda]	+3
Muy Pesada	Rifle de Plasma, Rifle de Fusión, Puño de Combate, Arma de Energía Psíquica [Sólo Psíquicos]	+4

**Neuro-Disruptor:** El Neuro-Disruptor es un arma pistola cristalina que interrumpe el sistema nervioso central del objetivo. Tira para impactar de forma normal. Si el disparo impacta, no hay tirada de Coraje. El objetivo es automáticamente "derribado".

**Rifle de Gravitones:** Hasta un Bravo por banda puede estar equipado con un Rifle de Gravitones. Tira para impactar con normalidad. Si el disparo impacta, el objetivo queda inmovilizado automáticamente [sin tirada de Coraje permitida]. El efecto dura un D3 turnos. Las figuras inmovilizadas no pueden llevar a cabo ninguna acción, salvo usar Poderes Psíquicos. Si es impactado por un disparo o ataque cuerpo a cuerpo, podrá tirar por Coraje con normalidad. Las figuras atrapadas por este efecto se recuperan automáticamente cuando finaliza el juego. Cuando se dispare esté arma contra vehículos, edificaciones u objetivos de gran peso, si hará daño con normalidad, pues colapsa la masa del objetivo sobre sí mismo aplastándolo.

## Ejemplo de Banda Guerrera Slann – 192 pts

Jefe de Guerra: Campo Desplazador, Arma de Energía Psíquica, Pistola Automática, Flotador Antigraedad, 2 Poderes Psíquicos / 64 pts

Líder de Batalla: Campo Desplazador, Arma de Energía Psíquica, Neuro-Disruptor, 1 Poder Psíquico / 44 pts

3 Bravos: Escudo Refractivo, Rifle Láser, Hacha de Mano / 21 pts

1 Bravo: Escudo Refractivo, Rifle de Gravitones, Hacha de Mano / 21 pts

# PIRATAS ELДАР POR GREG STOREY

Los Eldar que recurren a la piratería a menudo incluyen a los peores elementos de la raza; inadaptados, lunáticos, sádicos y el fuertemente perturbados. A veces se acompañan de Zoats, poderosos y enigmáticos renegados de la Flota Enjambre Tiránida.

Los rangos y títulos de los líderes Eldar Piratas varían mucho. También muchos de ellos hacen pretensión de derechos de nacimiento aristocrático, mostrándose a sí mismos como señores o príncipes de su especie.

Aunque no están directamente al servicio del Caos, su comportamiento amoral, sus ataques indiscriminados y sus tácticas de terror hacen que los piratas Eldar a menudo saquen beneficio de los objetivos de los Poderes Ruinosos.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Malefactor	2+	+4	+4	+1	Líder. Puede tener Poderes Psíquicos por 10pts cada uno.
Prefector	2+	+3	+3	+1	Líder. Puede tener Poderes Psíquicos por 10pts cada uno.
Pirata Eldar	3+	+2	+3	+1	
Zoat Renegado	2+	+4	+2	+3	Terror [5pts]. Debe tener Pellejo Zoot [7+ para impactar]

Armadura	Notas	Permitida a:
Ligera	Malla [6+ para impactar].	
Media	Pellejo Zoot [7+ para impactar]. Escudo Refractivo [7+ para impactar].	Sólo Zoats Sólo Malefactor/Prefector
Pesada	Servoarmadura [8+ para impactar].	

Armas	Notas	Bono al Combate
Ligera	Daga, Granadas, Cañón Enredadera [Sólo Zoats]	+0
Media	Espada, Pistola Láser, Pistola Shuriken, Láseres Digitales Jokaero [Sólo Malefactor]	+1
Pesada	Espada Sierra, Lanzallamas, Devoracarne [18" como la Carabina de Inducción. Sólo Zoats] Pistola de Plasma, Arma de Energía, Catapulta Shuriken	+2 +3
Muy Pesada	Rifle de Plasma, Rifle de Fusión, Puño de Combate, Arma de Energía Psíquica [Sólo Psíquicos]	+4

**Aeropatín:** Cualquier Eldar puede comprar un Aeropatín, otorgándole Volar y Velocidad +3, como si llevase un Propulsor de Salto, esto cuesta 5 puntos.

**Láseres Digitales Jokaero:** El Malefactor puede equiparse con hasta dos Láseres Digitales Jokaero al coste de 1 punto cada uno. El Bono de +1 al Combate de cada uno puede ser añadido a los ataques en combate cuerpo a cuerpo.

**Cañón Enredadera:** Cualquier Zoat puede ser armado con esta arma. Esto cuesta 2 puntos y es una especie de Lanzagranadas.

**Mercenarios:** De entre los parias de los Mundos Astronave Eldar, los menos psicóticos, a menudo encuentran trabajo como mercenarios para los Mon-Keigh (razas inferiores). Los Séquitos de los Comerciantes Libres pueden incluir Piratas Eldar básicos como Mercenarios Xenos. A diferencia de otros Mercenarios Xenos, estos siempre deben estar equipados con armas y armaduras elegidas de entre la lista del Séquito de Piratas Eldar.

### Ejemplo de Tripulación Pirata Eldar – 207 pts

Malefactor: Servoarmadura, Catapulta Shuriken, 2 Láseres Digitales Jokaero, 1 Poder Psíquico / 52 pts  
 3 Piratas Eldar: Servoarmadura, Catapulta Shuriken, Daga / 30 pts  
 1 Pirata Eldar: Servoarmadura, Lanzallamas, Daga / 27 pts  
 1 Zoat Renegado: Pellejo Zoot, Cañón Enredadera / 38 pts

### Ejemplo de Banda Mercenaria Eldar – 202 pts

Prefector: Escudo Refractivo, Pistola Láser, Arma de Energía Psíquica, 1 Poder Psíquico / 51 pts  
 3 Piratas Eldar: Servoarmadura, Catapulta Shuriken, Pistola Láser, Daga, Granadas / 32 pts  
 1 Pirata Eldar: Servoarmadura, Espada Sierra, Pistola Shuriken / 28 pts  
 1 Pirata Eldar: Malla, Rifle de Fusión, Daga, Aeropatín / 27 pts

# ELDAR DE LOS MUNDOS ASTRONAVE POR GREG STOREY

Este Séquito representa una pequeña fuerza expedicionaria de un Mundo Astronave Eldar. La magnitud de tal empresa está por debajo de la atención personal de un Vidente o un Autarca, mucho menos del Avatar, y no es lo suficientemente desafiante para un Exarca. Es normalmente liderada por un Brujo.

Los Eldar de los Mundos Astronave abordan todos los conflictos de una manera ritualista, y emplearán sólo las armas y armaduras preescritas para lo encomendado. Por tanto, existe mucha menos libertad de opciones para cada guerrero de este Séquito, sin embargo hay dispone de una gama más amplia de tropas especializadas que la mayoría de Séquitos.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Armadura	Notas
Brujo	3+	+3	+3	+1	8+	Pistola Láser o Pistola Shuriken, Arma de Energía Psíquica. Líder. Tendrá Poderes Psíquicos por 10pts cada uno.
Vengador Implacable	3+	+3	+3	+1	7+	Catapulta Shuriken.
Dragon Llameante	3+	+3	+3	+1	8+	Rifle de Fusión.
Escorpión Asesino	3+	+3	+3	+1	8+	Espada Sierra, Pistola Shuriken, Mandiláser.
Espectro Aullante	3+	+3	+3	+2	7+	Pistola Láser o Pistola Shuriken, Espada de Energía. Terror [5pts].
Halcón Cazador	3+	+3	+3	+4	6+	Rifle Láser, Lanzagranadas. Retropropulsor [5pts].
Segador Siniestro	3+	+2	+4	+0	8+	Lanzamisiles Segador [6pts].
Arañas de Disformidad	3+	+3	+3	+4	8+	Rifle Monofilamento, Generador de Salto Disforme [5pts].
Guardián	4+	+1	+2	+1	6+	Elige de la lista de abajo.
Explorador	4+	+2	+3	+1	6+	Rifle de Francotirador, Capa de Camaleonina [2pts]. También puede elegir Pistola Shuriken y/o armas de combate cuerpo a cuerpo de la lista de abajo.
Espectro Sombrío	2+	+5	+3	+0	10+	Cañón Espectral.

**Mandiláser:** Los Escorpiones Asesinos están equipados con un arma láser especial montada en sus cascos llamada Mandiláser. Si un Escorpión Asesino impacta a un oponente en combate cuerpo a cuerpo y el objetivo pasa su tirada de Coraje, el Escorpión puede volver a tirar de inmediato para impactar una vez más usando su Combate y el bono del Mandiláser de +1 [4 en total]. Si el Escorpión había dividido su ataque de combate cuerpo a cuerpo e impacta a varios oponentes, debe elegir a cuál está apuntando con el Mandiláser antes de tirar para impactar con el. Cuesta 1 punto.

**Lanzagranadas del Halcón Cazador:** Cada Halcón Cazador porta un Lanzagranadas y por ello 6 granadas. Esto tiene un coste de 2 puntos.

**Rifle Monofilamento:** El Rifle monofilamento es tratado como un Lanzallamas, excepto que no ignora las coberturas y que el portador no sufre un -1 a su armadura. El Rifle Monofilamento tiene un Coste de 5 puntos.

**Capa de Camaleonina:** Si está en cobertura, el Explorador obtiene un +1 extra al bono normal por cobertura. Esto cuesta 2 puntos por cada figura.

**Lanzamisiles Segador:** Alcance 36", Bono +3, Coste 6 puntos.

Armas	Notas	Bono al Combate
Media	Espada, Rifle Láser, Pistola Láser, Pistola Shuriken, Mandiláser [Sólo Escorpiones Asesinos]	+1
Pesada	Espada Sierra, Lanzallamas*, Rifle Monofilamento [Sólo Arañas de Disformidad]	+2
	Rifle de Francotirador [Solo Exploradores]	+2
Muy Pesada	Catapulta Shuriken, Arma de Energía, Lanzamisiles Segador [Sólo Segador Siniestro]	+3
	Puño de Combate, Rifle de Plasma*, Rifle de Fusión*, Arma de Energía Psíquica [Sólo Brujo], Cañón Espectral [Sólo Espectro Sombrío]	+4

\* Máximo un Guardián por Séquito puede estar armado con Lanzallamas, Rifle de Plasma o Rifle de Fusión.

## Ejemplo de Expedición Eldar – 201 pts

Brujo: Pistola Láser, Arma de Energía Psíquica, 1 Poder Psíquico / 48 pts  
 2 Halcón Cazador: Retropropulsor, Rifle Láser, Lanzagranadas, Granadas / 32  
 1 Espectro Sombrío: Cañón Espectral / 37  
 4 Guardianes: Pistola Shuriken, Espada, Granadas / 13 pts

## ARLEQUINES POR GREG STOREY

Los Arlequines son una institución social y militar Eldar única - una casta de guerreros y artistas que existen más allá de la estructura social Eldar convencional. En la batalla, utilizan sus habilidades acrobáticas y una amplia gama de equipamiento especializado con un efecto devastador.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Gran Arlequín	2+	+4	+3	+2	Líder. Terror [5pts].
Vidente de Sombras	3+	+4	+3	+2	Puede tener Poderes Psíquicos por 10 pts cada uno.
Bufón de la Muerte	3+	+4	+3	+1	
Arlequín	3+	+4	+3	+2	
Solitario	2+	+5	+3	+2	Inmune al Terror [5pts] Máximo uno por Séquito.

**Una Elite de pocos:** No hay un número mínimo de figuras en una compañía de Arlequines.

**Cinturón Antigravitatorio:** Este dispositivo anti-gravedad aumenta las ya sobrehumanas habilidades acrobáticas de los Arlequines, lo que les permite saltar alrededor de los obstáculos y enemigos con facilidad. Los Arlequines nunca reducen su tasa de movimiento por el terreno, y pueden moverse a través de figuras enemigas sin detenerse en contacto peana con peana. Si un Arlequín comienza su movimiento en contacto con cualquier enemigo, puede destrabarse sin sufrir un ataque gratuito. Cada miembro de este Séquito debe de tener un Cinturón Antigravitatorio. Esto cuesta 8 puntos por miniatura.

Armadura	Notas	Permitida a:
Media	Holo-Traje [7+ para impactar].	

Armas	Notas	Bono al Combate
Ligera	Lanzador de Granadas <i>Creidann</i> [Sólo Vidente de Sombras], Beso del Arlequín	+0
Media	Espada, Pistola Láser, Pistola Shuriken, Láseres Digitales Jokaero [Sólo Solitario]	+1
Pesada	Espada Sierra, Neuro-Disruptor [Sólo Solitario]	+2
	Pistola de Plasma, Arma de Energía, Cañón Aullador [Sólo Bufón de la Muerte]	+3
Muy Pesada	Pistola de Fusión, Puño de Combate, Arma de Energía Psíquica [Sólo Psíquicos]	+4

**Lanzador de Granadas *Creidann*:** Está cargado con 6 granadas alucinógenas. Es tratado como un Lanzagranadas, excepto que puede ser disparado **en adición** a un ataque a distancia con el arma de mano, y los impactos **no** causan tiradas de Coraje. Los seres vivos impactados deben tratar a todos los enemigos como si tuvieran Terror hasta el siguiente turno. Los objetivos que no son seres vivos no se ven afectados. Tiene un coste de 3 puntos.

**Beso del Arlequín:** Cuando la bocacha del arma está en contacto con el enemigo, el Arlequín dispara y el monofilamento se desenrolla rápidamente dentro del cuerpo de la víctima, cuyos órganos internos quedan hechos puré casi instantáneamente. Cualquier ser vivo impactado por el Beso del Arlequín automáticamente falla el chequeo de Coraje. Este Arma de combate cuerpo a cuerpo tiene un coste de 5 puntos.

**Láseres Digitales Jokaero:** El Solitario puede equiparse con hasta dos Láseres Digitales Jokaero al coste de 1 punto cada uno. El Bono de +1 al Combate de cada uno puede ser añadido a los ataques en combate cuerpo a cuerpo.

**Neuro-Disruptor:** El Neuro-Disruptor es un arma pistola cristalina que interrumpe el sistema nervioso central del objetivo. Tira para impactar de forma normal. Si el disparo impacta, no hay tirada de Coraje. El objetivo es automáticamente "derribado".

**Cañón Aullador:** La munición virulenta del Cañón Aullador provoca violentas reacciones en los cuerpos de sus víctimas, resultando en espantosas explosiones de carne. Si un ser vivo muere por un Cañón Aullador, cada miniatura aliada a 6" o menos debe de pasar un chequeo de Terror [Chequea por Coraje] o debe retirarse un D6" en dirección opuesta a la víctima.

### Ejemplo de Troupe Arlequín: Protagonistas – 190 pts

Gran Arlequín: Holo-Traje, Pistola de Plasma, Arma de Energía, Cinturón Antigravitatorio / 50 pts

Vidente de Sombras: Holo-Traje, Pistola Shuriken, Arma de Energía Psíquica, Cinturón Antigra., 1 Poder Psíquico / 53 pts

Arlequín: Holo-Traje, Pistola Láser, Espada, Cinturón Antigravitatorio / 35 pts

Solitario: Holo-Traje, Neuro-Disruptor, Beso del Arlequín, Cinturón Antigravitatorio / 52 pts

### Ejemplo de Troupe Arlequín: Coro – 189 pts

Gran Arlequín: Holo-Traje, Pistola de Plasma, Espada Sierra, Cinturón Antigravitatorio / 49 pts

2 Arlequines: Holo-Traje, Pistola Láser, Espada, Cinturón Antigravitatorio / 35 pts

Arlequín: Holo-Traje, Pistola Shuriken, Espada, Cinturón Antigravitatorio / 34 pts

Bufón de la Muerte: Holo-Traje, Cañón Aullador, Cinturón Antigravitatorio / 36 pts

## NECRONES POR GAVIN BROWN

Una raza de inmortales, guerreros muertos vivientes vestidos con un aparentemente indestructible Metal Viviente, los Necrones han surgido de su letargo de eones de duración para limpiar la galaxia de todo ser vivo, al servicio de sus dioses sobrenaturales. Blandiendo un armamento horrible y dotados con tecnologías arcanas, los Necrones parecen aparecer de la nada, causar devastación a través de mundos enteros, y luego desaparecen, como si nunca hubieran existido.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Velocidad	Notas
Líder Negrón	2+/2+	+5	+5	+1	Líder. Terror [5pts].
Inmortal Negrón	3+/2+	+3	+4	+1	Terror [5pts].
Paria Negrón	3+/2+	+4	+3	+1	Terror [5pts]. Inmune a Poderes Psíquicos [5pts].
Espectro Negrón	3+/2+	+5	+1	+3	Terror [5pts].
Desollador Negrón	3+/2+	+4	+1	+0	Terror [5pts].
Guerrero Negrón	3+/2+	+3	+3	+0	Terror [5pts].

\* Los Necrones tienen una regla especial en relación a sus tiradas de Coraje. La tirada de Coraje de un Negrón normalmente es 3+, pero al tirar después de ser derribado, su tirada de Coraje mejora a 2+. Para esta tirada no se tiene en cuenta el tipo de armadura. Si un Negrón falla esta tirada, entonces "Sale de fase", entonces es teleportado y se retira del juego.

Armadura	Notas	Permitida a:
Pesada	Metal Viviente [8+ para impactar].	

Armas	Notas	Bono al Combate
Pesada	Rifle Gauss, Cuchillas de Desollador	+2
	Báculo de Luz, Dáculus, Cuchillas de Espectro	+3
Muy Pesada	Blaster Gauss	+4

\* Los Parias usan un Dáculus pero pueden usarlo en combate cuerpo a cuerpo o dispararlo hasta 24" [sin coste adicional].

### Ejemplo de Séquito Negrón - 200 pts.

Líder Negrón: Metal Viviente, Báculo de Luz / 45 pts.

Inmortal: Metal Viviente, Blaster Gauss / 44 pts.

3 Guerreros: Metal Viviente, Rifle Gauss / 37 pts.