

THE FORGE OF WAR DEVELOPMENT GROUP
PRESENTS

IN THE EMPEROR'S NAME



RULES FOR SKIRMISH GAMES
SET IN THE WARHAMMER 40,000 UNIVERSE

CORE RULEBOOK

THIRD EDITION

Version 3.0 - May 2013

ESPAÑOL

Prólogo

Por Craig Cartmell

Aún recuerdo con gran cariño las reglas originales de Rogue Trader para Warhammer 40.000. Jugué incontables partidas con mis amigos en tableros poblados por una amplia variedad de miniaturas y escenografía hecha de cajas de zapatos. Incluso aunque las reglas eran toscas y a menudo no funcionaban, descubrimos que podíamos divertirnos aplicando un alegre desdén a todo aquello que no tuviera sentido.

El principal juego de Warhammer 40.000 sigue siendo uno de los más populares del mundo, a pesar de que las reglas ocupan cientos de páginas y de la continua aparición de nuevos codex de ejército. Creo que es el propio universo de 40K lo que hace que la gente siga jugando, más que las reglas o las miniaturas.

Cuando aparecieron Cruzada Estelar y, más tarde, Space Hulk, estaba encantado. Las sencillas reglas hacían que el juego volviese a ser divertido. Por desgracia, cuando el acuerdo con Milton Bradley acabó, también lo hizo el apoyo a estos juegos.

El siguiente juego de escaramuzas real de Games Workshop fue Necromunda. Las reglas eran bastante complejas y solo se podía jugar con las bandas que aparecían en los manuales. Al igual que Cruzada Estelar, el apoyo se hundió y acabó en los catálogos "secundarios" (Juegos de Especialista).

Recientemente estaba leyendo los libros publicados por Black Library, deseando poder ser Gregor Eisenhorn o Gideon Ravenor, así que imaginad mi alegría cuando apareció el juego Inquisitor. Corrí a la tienda local de Games Workshop y me hice con las reglas. Gracias al Emperador que no compré también las miniaturas, porque las reglas son, probablemente, las peores que GW haya creado nunca. No podía creer que necesitaras un libro de reglas enorme para describir un juego entre dos grupos de entre cinco y diez miniaturas.

Desde entonces he experimentado con varios sistemas de juego (profesionales y amateur) para escaramuzas de ciencia ficción, y el presente manual es el resultado de todo ese trabajo.

La Segunda Edición

Con más de 2000 descargas de la primera edición y muchísimas aportaciones de jugadores de todo el mundo, decidimos re-editar las reglas. La Segunda Edición tenía cierto número de pequeños cambios para aclarar las reglas y mejorar su claridad y presentación. También tenía flamantes reglas para vehículos.

El cambio más notable fue dividir el juego en tres documentos. Los Séquitos del Apéndice 2 habían crecido tanto, especialmente incluyendo las aportaciones de los fans, que ahora formaban un documento por derecho propio.

La Sección de Campaña, escrita por Jason Maestros y anteriormente aparecida en el Apéndice 1, también se expandió como un documento aparte.

La Tercera Edición

La Tercera Edición fue inspirada por la discusión y las aportaciones en los foros de The Forge of War. Cierto número de sufridos jugadores de ItEN aportaron sus sugerencias para mejorar las reglas, basadas en su experiencia con el juego.

Para la Tercera Edición, todas las Reglas Básicas han sido revisadas y editadas para mejorar su claridad y consistencia. La Tercera Edición es también la primera versión de ItEN en ser publicada en dos variantes: la Gamer's Edition, que conserva el formato y presentación "simple y claro" de anteriores ediciones, y la Edición Oro, que tendrá un formato a todo color, ilustraciones y un estilo acorde con el siniestro y oscuro universo del 41º milenio.

A diferencia de ediciones anteriores, los libros de Séquitos y Campañas no saldrán a la vez que las Reglas Básicas. Hasta que ambos se actualicen, los jugadores pueden seguir usando los de Segunda Edición, pero una advertencia: el sistema de coste en puntos de Tercera Edición es bastante diferente del sistema anterior. Los jugadores harían bien usando el Creador de Séquitos online (ver sección 1.4) para calcular el coste correcto de cada miniatura.

Online

In the Emperor's Name se creó y fue creciendo en Internet. Estas son algunas direcciones de webs donde puedes encontrar más información acerca de ItEN, debatir sobre reglas, colgar informes de batalla y fotos de miniaturas, y muchas más cosas.

<http://iten-game.org> – la web oficial de ItEN

<http://rb.iten-game.org> – el creador online de Bandas, donde puedes crear y compartir tus bandas

<http://www.forgeofwar.uk.com> – la web de Forge of War y su foro de debate

<http://thegamesshed.wordpress.com> – Gawd'elp Us Games, la web de Craig.

Créditos

En el Grupo de Desarrollo de The Forge of War es costumbre reconocer a cada persona que contribuye a nuestros juegos con sus aportaciones y play-testing.

Gavin Brown	Colaborador y editor de la 3ª edición
Craig Cartmell	Autor original y editor
Joseph Urban	Portada
Chris Knowles	Colaborador y corrector
Pascal Tognon	Colaborador
Mike Rybak	Colaborador
Edgar Traverso	Colaborador
Jason Mastros	Colaborador y creador de la sección de Campañas
Scott R. Pyle	Colaborador
Francisco Javier	Colaborador

Traducido por Maxi (En Tierra de Nadie):
<http://entierradenadie40k.blogspot.com.es/>
Maquetado y añadidos por Oscar (Otro pirata del borde exterior de la galaxia)

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.

Contenido

Prólogo	3	4.3.9 Pistolero experto	13
La Segunda Edición	3	4.3.10 Duro de Matar	13
La Tercera Edición	3	4.3.11 Trepador sobrehumano	13
Online	3	4.3.12 Invocar Fe	13
Créditos	4	4.3.13 Disciplina de Hierro	13
Copyright	4	4.3.14 Médico	13
1 Introducción	6	4.3.15 Olfato para el Peligro	13
1.1 Una nota para los amantes de Wh40k	6	4.3.16 Terror	13
1.2 Una nota sobre la escala de las miniaturas	6	4.3.17 Francotirador	14
1.3 Construyendo un Séquito	6	4.3.18 Valeroso	14
1.4 Generador online de Séquitos	6	4.3.19 Aliado Improbable	14
1.5 Perfiles de las miniaturas	6	4.3.20 Sigilo	14
1.6 Coste de las miniaturas	6	4.3.21 Intocable	14
1.6.1 El coste del Coraje	6	4.4 Equipo	14
1.7 Miniaturas	6	4.4.1 Propulsor de salto	14
1.8 Aliados	6	4.4.2 Retropropulsor	14
2 Armas y equipo	7	4.4.3 Baliza de Teleportación	14
2.1 Armadura	7	4.4.4 Capa de Camuflaje	14
2.1.1 El coste de la Armadura	7	4.4.5 Campo de Desplazamiento	15
2.1.1.1 Suspensores de armas	7	4.4.6 Auspex	15
2.2 Armas	7	4.4.7 Amplificador de Voz	15
2.2.1 El coste de las armas	7	4.4.8 Botiquín	15
2.2.2 Atributos de las armas	7	4.4.9 Garfio	15
2.2.2.1 Arma Pesada	7	4.4.10 Paracaídas Gravítico	15
2.2.2.2 Granadas	7	4.4.11 Granada de Humo	15
2.2.2.3 Lanzallamas	7	4.4.12 Mira Telescópica	15
2.3 Equipo	8	4.4.13 Visor de Puntería	15
3 El Campo de batalla	8	4.4.14 Limitador	15
3.1 Escenografía	8	4.4.15 Suspensor	15
3.2 Despliegue	8	4.5 Vehículos	16
3.3 Escenarios	8	4.6 Tripulación	16
4 El juego	8	4.7 Movimiento	16
4.1 La secuencia del Turno	8	4.8 Embarcar y Desembarcar	16
4.1.1 Iniciativa	8	4.9 Atacar a un Vehículo	16
4.1.2 La Fase de Movimiento	8	4.10 Armas y Disparos	16
4.1.2.1 Cobertura	8	4.11 Embestidas	16
4.1.2.2 Preparar	8	4.12 Coste en puntos	16
4.1.2.3 Saltar	8	4.13 Vehículos de ejemplo	17
4.1.2.4 Miniaturas en contacto	9	Apéndice 1 – A bordo del pecio	18
4.1.2.5 Movimiento y Terror	9	1 Introducción	18
4.1.2.6 Psíquicos	9	2 Atacantes y Defensores	18
4.1.3 La Fase de Disparo	9	3 Reglas	18
4.1.3.1 Correr	9	3.1 Movimiento	18
4.1.3.2 Disparo	9	3.2 Alcances de armas	18
4.1.3.2.1 Línea de Visión	9	3.3 El Lanzallamas	18
4.1.3.3 Disparo y movimiento	9	3.4 Granadas	18
4.1.3.4 Declarando objetivos...	9	3.4.1 Cobertura	18
4.1.3.5 Disparo y cobertura	9	Construyendo el pecio	18
4.1.3.6 Tirada para Impactar	9	4.1 Compartimentos y Pasillos	18
4.1.3.7 Torrente de fuego	10	4.2 Mamparas y Esclusas	19
4.1.4 La Fase de Combate	10	4.3 Descompresión explosiva	19
4.1.4.1 Múltiples armas...	10	4.4 La Tercera Dimensión	19
4.1.4.2 Superioridad numérica	10	Jugando	19
4.1.4.3 Seises Explosivos	10	5.1 Despliegue del Pecio y Blips	19
4.1.4.4 Destrabarse	10	5.2 Fuerzas	19
4.1.4.5 Ataques múltiples	10	5.3 Objetivos y Victoria	19
4.1.4.6 Ataque en grupo	11	Apéndice 2 – Matriz de Aliados	20
4.1.5 Tiradas de Coraje	11	Apéndice 3 – Escenarios	21
4.1.6 Derribo	11	1 Los Héroes de Kelly	21
4.1.7 Moral	11	2 Fort Apache	21
4.1.8 Tirada de supervivencia...	11	3 Asesinato	21
4.2 Poderes Psíquicos	11	4 El Guantelete	21
4.2.1 Tabla de Poderes Psíquicos	12	5 El Ritual	21
4.3 Habilidades Especiales	13	6 Se ha perdido un Robot	21
4.3.1 Análisis	13	7 La vida es barata	21
4.3.2 Implantes biónicos	13	8 Misión Uno-Cinco	21
4.3.3 Cazarrecompensas	13	Apéndice 4 – Tabla de Armas	22
4.3.4 Maestro en Combate	13	Apéndice 5 – Tablas de Costes	23
4.3.5 Saber de los Demonios	13	Apéndice 6 – Séquitos de Ejemplo	24
4.3.6 Maestro de la Defensa	13	1 Los Servidores del Emperador	24
4.3.7 Disparo Desesperado	13	2 Los Enemigos del Hombre	25
4.3.8 Luchador de Suelo	13	Apéndice 7 – Hoja de Séquito	26

1 Introducción

In the Emperor's Name es un juego de escaramuzas que emplea entre cuatro y diez miniaturas por bando. La clave en su diseño es *Keep It Short And Simple* (KISS), con la idea de que los jugadores se aprendan las reglas en un par de minutos y luego se diviertan masacrándose mutuamente. Por ejemplo, las principales reglas para jugar ocupan tan solo un par de páginas.

El juego está basado en el universo de Warhammer 40.000. Cada jugador maneja un Séquito liderado por un heroico Inquisidor, un retorcido agente del Caos o algún otro de los muchos protagonistas. Enfrentan sus fuerzas a uno o más Séquitos rivales por la posesión de un determinado objetivo o simplemente por el mero derramamiento de sangre.

1.1 Una nota para los amantes de Warhammer 40000

A pesar de ciertas similitudes, estas reglas no son parte de las de Warhammer 40.000. Intentan representar acciones muy pequeñas dentro del universo de 40K. ItEN no es compatible en modo alguno con 40K.

1.2 Una nota sobre la escala de las miniaturas

Asumimos que estas reglas se usarán con miniaturas de 28mm. de Warhammer 40.000. Si usas miniaturas de 15 mm, tal vez prefieras dividir entre dos las distancias, o simplemente convertirlas de pulgadas a centímetros. Los jugadores que usen miniaturas de 54 mm de Inquisitor pueden doblar las distancias.

1.3 Construyendo un Séquito

En este juego cada jugador tiene un Séquito que representa un grupo de miniaturas que siguen a un Líder. Los Séquitos deberían tener al menos cuatro miniaturas, y deberían tener al menos una miniatura designada como el Líder.

Cada jugador tiene una cantidad de puntos determinada para gastar en su Séquito. Recomendamos que se empiece con 200 puntos hasta haber jugado un par de partidas. Después de eso, se pueden usar tantos puntos como se acuerde entre los jugadores.

El Líder del Séquito debe incluirse en el cálculo del total de puntos.

1.4 Generador online de Séquitos

Existe un generador online para ItEN3, que hace todo el trabajo duro de gestionar las miniaturas y calcular el coste en puntos de tus Séquitos. Para usarlo, visita esta web y regístrate: <http://rb.iten-game.org>

1.5 Perfiles de las miniaturas

Cada miniatura tiene un perfil en el que se incluyen los siguientes atributos:

Coraje	El Coraje es el resultado necesario para que la miniatura se salve de un impacto que ha penetrado su armadura, para cargar a un enemigo que cause Terror, o para usar y resistir poderes Psíquicos.
Combate (C)	Combate es la bonificación que la miniatura recibe cuando tira dados en combate cuerpo a cuerpo.
Disparo (D)	Disparo es la bonificación que recibe la miniatura cuando tira dados en combate a distancia.
Rapidez (R)	La Rapidez se añade al movimiento básico de la miniatura, modifica los ataques de disparo contra ella y se añade a las tiradas de Iniciativa del Líder.
Notas	Habilidades especiales, reglas y otros detalles van en esta sección.

1.6 Coste de las miniaturas

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 sierra, entonces ambas armas contarán al calcular el coste total de la miniatura. El coste total se calcula de la siguiente manera:

Coste = Coraje + Combate + Disparo + Rapidez + Armadura + Armas + Equipo + Habilidades especiales + Poderes Psíquicos.

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

El coste mínimo para una miniatura es de tres puntos.

1.6.1 El coste del Coraje

El Coraje es la característica más significativa a la hora de resolver el combate, puesto que determina las posibilidades de sobrevivir a los impactos. La siguiente tabla indica el coste en puntos del Coraje:

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

1.7 Miniaturas

En aras de la simplicidad se asume que, si la miniatura lo tiene, entonces forma parte de su equipo. Esto es especialmente aplicable a las armas y armaduras. Siguiendo con esta lógica, se supone que si una miniatura lleva cierta armadura y porta determinada arma, es capaz de manejarlas y usarlas.

1.8 Aliados

Los Séquitos pueden contener miniaturas de otras listas de Séquito: por ejemplo, un Inquisidor puede reclutar soldados de la Guardia Imperial o un miembro del Capítulo de Los Guardianes de la Muerte en su banda; un Comerciante Independiente puede unir sus fuerzas a las de los Corsarios Eldar en su búsqueda de arqueotecnología xenos; o marines de una de las Legiones Traidoras pueden alistar Cultistas como carne de cañón.

Los aliados cogidos de otras listas no pueden costar más del 35% del coste total del Séquito (en una partida

normal, esto limitará los aliados a una o dos miniaturas). Los Líderes cogidos de otras listas no pueden costar más puntos que el Líder de la banda "principal".

Para determinar qué aliados puedes escogerse, consulta la Matriz de Aliados en el Apéndice 2. Una S indica que puedes escoger aliados de esa lista sin coste adicional. Una I indica que debes comprar la Habilidad Especial *Aliado Improbable* (ver sección 4.3.19) para esa miniatura. Una N indica que no pueden escogerse aliados de esa lista.

2. Armas y equipo

En un pequeño Séquito, la libertad para elegir armas y equipo es mucho mayor que en las limitadas listas de ejército habituales en Warhammer 40.000. Algunos elementos de equipo seguirán siendo restringidos simplemente porque es imposible para ciertas tropas utilizarlo. El ejemplo paradigmático es la Servoarmadura. Únicamente los Marines Espaciales, los Marines del Caos y las Hermanas de Batalla poseen las adaptaciones físicas necesarias para usar Servoarmadura. Unos pocos miembros de la Inquisición también se han sometido a estas adaptaciones.

2.1 Armadura

En combate, la Armadura es el número que el atacante tiene que superar para impactar a su objetivo. Los diferentes tipos de armaduras que pueden llevar los miembros de cada Séquito se encuentran en la Lista de Séquito correspondiente.

2.1.1 El coste de la Armadura

El coste en puntos de la armadura se calcula usando la siguiente tabla:

Tipo	Para impactar	Ejemplo	Coste
-	5+	Sin armadura	0
Ligera	6+	Armadura de malla	3
Media	7+	Armadura de coraza	6
Pesada	8+	Servoarmadura	10
	9+	Armadura Crisis	15
Muy pesada	10+	Armadura de Exterminador	20

2.1.1.1 Suspensores de armas

Los sistemas de armadura más pesados empleados por todas las razas en el Milenio 41º consisten habitualmente en armaduras servo-asistidas, que otorgan al usuario una fuerza física muy superior a la suya propia. Como resultado, cualquier miniatura equipada con una armadura que requiera un 8+ o superior para ser impactada automáticamente obtiene un Suspensor sin coste adicional.

2.2 Armas

Todas las armas a distancia tienen suficiente munición para durar toda la partida. Las diferentes armas disponibles para los miembros de un Séquito se encuentran en la Lista de Séquito correspondiente. Cada arma tiene el siguiente perfil:

Arma	El nombre del arma
Atributos	Atributos del arma (ver más adelante)
Bonus	Modificador a la tirada para impactar
Alcance	Alcance en pulgadas
Penalización al Coraje	Modificador a la tirada de Coraje del objetivo
Coste	Coste en puntos del arma

2.2.1 El coste de las armas

El coste en puntos de un arma se calcula de la siguiente forma:

1. Coge el Bonus del arma como base
2. Añade 1 punto si el alcance es mayor de 12" pero menor de 18".
3. Añade 2 puntos si el alcance es de 18" o más, pero menor de 24".
4. Añade 3 puntos si el alcance es de 24" o más.
5. Añade tres veces la Penalización al Coraje del arma.

2.2.2 Atributos de las armas

Ciertas características pueden afectar al modo en que se usa un arma. Aquí se describen esos atributos.

2.2.2.1 Arma Pesada

Las armas pesadas (bólters pesados, ametralladoras pesadas, etc.) necesitan una dotación de dos miniaturas para moverse y disparar en el mismo turno. Cuando se dispara el arma pesada, ninguno de los miembros de la dotación puede disparar otras armas (están demasiado ocupados cargando, midiendo, ayudando, etc.). Si uno de los miembros de la dotación es eliminado de la partida, el superviviente puede mover o disparar el arma pesada, pero no ambas cosas.

Hay que tener en cuenta que esta regla no se aplica a miniaturas que lleven armadura Pesada o Muy Pesada: éstas pueden llevar y disparar armas pesadas con la misma facilidad que cualquier otra pieza de su arsenal. Ver la Sección 2.1.1.1 para más información.

2.2.2.2 Granadas

Las granadas se lanzan a un punto objetivo y explotan, afectando a cada miniatura en un radio de 3". Una vez escogido el objetivo, tira el dado de dispersión (el marcado con unas pequeñas flechas y puntos de mira) y 1D6 para determinar la distancia y la dirección en que se dispersa la granada. Si en el dado de dispersión se obtiene un "punto de mira", la granada caerá exactamente sobre el objetivo.

Las miniaturas equipadas con granadas comienzan la partida con tres de ellas. Una vez que la miniatura ha lanzado tres granadas, se ha quedado sin más para el resto de la partida.

Las tropas con un Lanzagranadas (Guardia Imperial, Adeptus Arbites, Pacto de Sangre...) disponen de una bandolera con seis granadas. Únicamente pueden emplearse con el lanzagranadas y no pueden ser lanzadas.

2.2.2.3 Lanzallamas

Todas las variantes del lanzallamas arrojan un chorro de fuego que puede impactar a uno o varios objetivos. Todas las armas tipo lanzallamas tienen un alcance de 12".

El usuario tira para impactar y, si lo consigue, puede tirar para impactar a otro objetivo que se encuentre hasta a 3" del primero. Puede continuar tirando para impactar hasta que falle o hasta que no haya más miniaturas a 3" o menos de su último objetivo. No se puede elegir a una misma miniatura como objetivo más de una vez.

La cobertura no proporciona bonificaciones a la armadura frente a ataques de lanzallamas, pero la miniatura que lo dispara sí debe tener línea de visión hasta cada objetivo. A diferencia de lo que ocurre en los disparos normales,

las miniaturas amigas sí bloquean la línea de visión (te arriesgarías a incinerarlas también a ellas).

Una miniatura equipada con lanzallamas reduce su armadura en 1 punto, para reflejar el constante riesgo de que los tanques de prometió revienten y acaben calcinándola. Esta reducción en la armadura no afecta al coste de la miniatura.

2.3 Equipo

Además de las armas y la armadura, las miniaturas pueden disponer de equipo. Cada pieza de equipo tiene diferentes usos y beneficios, y su propio coste en puntos, que se añade al total de la miniatura. El universo de Warhammer 40.000 es muy grande, y sería imposible describir cada pieza de equipo que las miniaturas podrían llegar a usar durante una partida.

Aún así, hay algunos ejemplos descritos en la Sección 4.4 Los jugadores tal vez quieran inventar su propio equipo, aunque deberían llegar a un acuerdo con sus oponentes antes de incluirlo en las partidas.

3 El Campo de batalla

3.1 Escenografía

En *In the Emperor's Name*, cuanto más escenografía, mejor. La clave está en acordar qué áreas son cobertura ligera y cuáles son cobertura pesada. Por lo general, si cada jugador va colocando escenografía por turnos hasta haberla colocado toda, o hasta que todos decidan que está bien, estará bien. Antes de comenzar la partida los jugadores deberían decidir qué elementos serán cobertura ligera y cuáles cobertura pesada.

Para partidas entre dos Séquitos, se recomienda una superficie de juego de 120 x 120 cm. Para tres o cuatro Séquitos, el área debería ser de 240 x 120 cm.

3.2 Despliegue

A no ser que se esté jugando un escenario que diga lo contrario, cada jugador tira un dado y se repiten los empates. El ganador escoge un lado de la mesa en el que empezar y despliega sus tropas a 6" o menos de ese borde. Todas las miniaturas del Séquito deben desplegar inicialmente a 8" o menos de su Líder.

Su oponente desplegará en el extremo opuesto de la mesa. Si hay más de un oponente, sus zonas de despliegue deberían distribuirse alrededor de la mesa, de forma más o menos igualada.

Los demás jugadores van desplegando por orden, de mayor a menor tirada de dado.

3.3 Escenarios

Los jugadores pueden estar de acuerdo en jugar un Escenario, en lugar de luchar a muerte. Se anima a los jugadores que empleen su creatividad para diseñar sus propios escenarios, aunque se incluye cierto número de escenarios de ejemplo en el Apéndice 3.

4 El juego

Es juego se desarrolla en turnos, cada uno de los cuales se divide en tres fases principales: Movimiento, Disparo y Asalto. Cada jugador puede usar sus tropas en cada fase, y el orden en el que lo harán vendrá determinado por su Iniciativa.

4.1 La secuencia del Turno

4.1.1 Iniciativa

Al principio de cada turno cada jugador tira 1D6 y añade la Rapidez de su Líder, volviendo a tirar los empates. Los jugadores actúan por orden, empezando el que obtuvo la Iniciativa más alta y siguiendo los demás, hasta la más baja, en cada fase. Este orden dura hasta el comienzo del próximo turno.

4.1.2 La Fase de Movimiento

La Fase de Disparo se lleva a cabo por orden de Iniciativas.

Cada jugador puede mover sus tropas hasta su distancia máxima (Rapidez + 6"), pasando luego el turno al siguiente jugador. Durante la fase de Disparo, si una miniatura no tiene enemigos en su línea de visión, puede elegir correr 3" adicionales en lugar de disparar (ver Correr).

4.1.2.1 Cobertura

El terreno afecta al movimiento de las miniaturas: la Cobertura Ligera resta 1" del movimiento máximo, y la Cobertura Pesada resta 3". Debido a esto, una miniatura no puede Correr en Cobertura Pesada. Estas penalizaciones se aplican siempre que la miniatura gaste todo o parte de su movimiento en esa cobertura.

La Cobertura Ligera es aquella que reduce la visibilidad, pero probablemente no detendría un disparo de bólder. Esto incluye vallas, bosque bajo, pantanos, guerreros vadeando agua, nieve profunda, etc.

La Cobertura Pesada es la que no solo reduce la visibilidad, sino que también detendría un disparo de bólder. Incluye muros de hormigón, metal o piedra, edificios, ruinas, bosque denso, etc.

Al principio de cada partida los jugadores deberían ponerse de acuerdo en qué escenografía representa cobertura Ligera y Pesada.

4.1.2.2 Tregar

Las miniaturas pueden tregar por elementos de terreno como parte de su movimiento normal. Si la escenografía en cuestión tiene elementos visibles diseñados para esto (escaleras, escalas...), no hay penalización alguna al movimiento. Sin embargo, si la miniatura tiene que tregar para llegar a su destino, sufre una penalización de 3" a su movimiento, además de la distancia que quiera recorrer.

Ejemplo: un Marine Espacial con Rapidez +1 está a 1" del muro de un edificio. Mueve 1" hacia el muro y trepa hasta la primera planta, que está a 3" sobre el suelo. Ha movido un total de 4", más los 3" de penalización por tregar, por lo que su movimiento termina ahí. Un Guardia Imperial tiene una Rapidez de 0, por lo que no podría haber escalado el muro a no ser que se encuentre en contacto con él al principio de turno.

4.1.2.3 Saltar

Una miniatura puede saltar o dejarse caer a un nivel inferior sin penalización. Sin embargo, si la caída es de

más de 3" la miniatura debe hacer una Tirada de Coraje. Cada 3" de caída da un -1 a la Tirada de Coraje.

4.1.2.4 Miniaturas en contacto

Las miniaturas en contacto peana con peana con un enemigo no pueden mover, a no ser que traten de destrabarse de un combate (ver Destrabarse de un Combate). Las miniaturas que se mueven hasta estar en contacto peana con peana con un enemigo les están Asaltando.

Si una miniatura acaba en contacto peana con peana con un enemigo, ni esa miniatura ni su oponente pueden seguir moviendo en esta fase de Movimiento.

4.1.2.5 Movimiento y Terror

Las miniaturas que fallan su tirada de Coraje cuando son asaltadas por un enemigo que inspira Terror se mueven antes de que el enemigo termine su movimiento. De esta forma, si tienen una tirada lo bastante baja y su enemigo está lo suficientemente cerca, podrían alcanzarlas igualmente. Este movimiento es involuntario y pueden moverse igualmente en su propia fase de movimiento (siempre que su turno vaya después que el del monstruo que les asaltó y que éste no les haya cogido). Su movimiento no puede llevarles ese mismo turno más cerca del enemigo del que huyeron.

Si una miniatura falla su chequeo de Coraje para asaltar a un enemigo que cause Terror, no podrá moverse en absoluto.

4.1.2.6 Psíquicos

Los Psíquicos pueden usar un poder en la Fase de Movimiento, con su Iniciativa. Un Psíquico debe usar su poder antes o después de acabar su movimiento, no durante, ya que tiene que detenerse y concentrarse durante unos momentos.

4.1.3 La Fase de Disparo

La Fase de Disparo se lleva a cabo por orden de Iniciativas.

Los jugadores pueden disparar o correr con cualquier número de sus miniaturas. Cada miniatura puede usar cada arma una vez por turno. Una vez hecho, el turno de Disparo pasa al siguiente jugador.

4.1.3.1 Correr

Una miniatura puede correr en vez de disparar sus armas. Correr es un movimiento de 1D6+Rapidez en pulgadas. Si la miniatura entra en contacto peana con peana con un enemigo, entonces deberá resolverse un combate cuerpo a cuerpo en la fase de Combate. Una miniatura que haya corrido no podrá disparar una pistola al inicio del Combate.

4.1.3.2 Disparo

Una miniatura armada con armas de disparo puede disparar a cualquier enemigo dentro de su línea de visión que no se encuentre trabado en combate (es decir, en contacto peana con peana con un enemigo). Si hay más de dos Séquitos en la partida y el objetivo está trabado en combate con una miniatura que no sea del mismo Séquito que la miniatura que dispara, puede dispararle igualmente. En este caso hay que determinar aleatoriamente cuál de las dos miniaturas es impactada. Una vez determinado el objetivo, se determina el resultado del disparo.

4.1.3.2.1 Línea de Visión

Una miniatura únicamente bloquea las líneas de visión si tiene una armadura superior a la del objetivo. Por ejemplo, un Marine Espacial con Armadura de Exterminador bloqueará la línea de

visión hacia cualquier miniatura, pero un Guardia Imperial con Armadura Antifragmentación no bloqueará la línea de visión hacia un Marine con Servoarmadura.

Todos los vehículos bloquean líneas de visión.

Siempre que sea posible, conviene comprobar si la miniatura ve realmente a su objetivo a través de las obstrucciones y cobertura (línea de visión real). Si solo la mitad de una miniatura es visible, contará como si estuviera en cobertura ligera o, si ya estaba en cobertura, recibirá un +1 adicional a su armadura.

4.1.3.3 Disparo y movimiento

Las miniaturas que hayan entrado en contacto peana con peana con un enemigo este turno no pueden disparar, a no ser que lleven una pistola y que no hayan corrido (ver la sección 4.1.3.1, más arriba). Si tienen una pistola y no han corrido, pueden hacer un disparo contra una de las miniaturas con las que estén en contacto peana con peana. En los siguientes turnos de contacto no podrán volver a usar la pistola.

4.1.3.4 Declarando objetivos y midiendo el alcance

El jugador debe declarar todos los objetivos de sus disparos antes de comprobar si están dentro de su alcance. Puede comprobar que tiene línea de visión antes de declarar un objetivo. El alcance se mide desde el borde de la base del atacante hasta el borde de la base del objetivo.

4.1.3.5 Disparo y cobertura

Una miniatura que se encuentre más de 3" dentro de un área de cobertura ligera o pesada no puede disparar ni ser tomada como objetivo de disparos. Además, la cobertura bloquea la línea de visión hacia las miniaturas que se encuentran detrás. En el interior de un área de cobertura, todas las armas ven su alcance reducido a 3". La cobertura ligera da un +1 a la Armadura, mientras que la pesada da un +2 (ver la sección 4.1.2.1 para saber qué es cobertura ligera y pesada).

Si una miniatura movió en su último turno, su Rapidez se añade a su Armadura.

4.1.3.6 Tirada para Impactar

La tirada básica para impactar es:

1D6 + Disparo del atacante + bonificador del arma (si existe)

Si el total iguala o supera la Armadura del oponente, resulta impactado y debe hacer una tirada de Coraje para permanecer en juego. Una tirada de 1 sin modificar siempre es un fallo.

Ejemplo 1

Un Inquisidor con una Pistola Bólter dispara a un Marine del Caos que se encuentra en el interior de un edificio en ruinas. El Disparo del Inquisidor es +4 y su Pistola Bólter le da un +2 adicional, para un total de +6.

El Marine del Caos lleva una Servoarmadura que es impactada a 8+, y la cobertura pesada lo aumenta hasta 10+. Si el Inquisidor saca de 1 a 3, fallará; con un 4, 5 o 6, impactará.

El Marine del Caos debería hacer en este caso su tirada de Coraje a 2+ para resistir el impacto. Los Marines son duros, por lo que no pinta bien para el Inquisidor.

Ejemplo 2

Uno de los Guardias Imperiales del Inquisidor dispara a un Cultista del Caos. El Disparo del Guardia es de +2 y dispara su fiable Rifle Láser de +1, para un total de +3. El Cultista lleva una Armadura Antifrag de 6+ y se ha movido en su último turno, por lo que puede añadir su bonificador por Rapidez de +1, para un total de 7+.

El Guardia debe obtener un 4 o más para impactar al Cultista, que entonces haría su tirada de Coraje a 4+.

4.1.3.7 Torrente de fuego

Un grupo de miniaturas pueden crear un Torrente de Fuego. SI lo hacen, solo una miniatura tira para impactar, pero por cada miniatura adicional que le apoye se añade +1 a la tirada. Esto permite que varias miniaturas con un Disparo relativamente bajo aúnen sus esfuerzos para derribar a oponentes bien blindados. Si superan la Armadura de su oponente, sin embargo, solo harán un impacto.

Ejemplo 3

Cuatro Guardias Imperiales intentan derribar a un Marine renegado con Armadura de Exterminador. El Disparo de los Guardias es de +2 y su fiable Rifle Láser les da un +1 adicional, hasta un total de +3.

Teóricamente, ninguno de ellos podría perforar la Armadura de Exterminador del Marine. Sin embargo, el jugador puede declarar un Torrente de Fuego. Uno de los Guardias dispara con +3 y los otros tres añaden +1 cada uno, para un total de +6 a la tirada.

Los Guardias conseguirán impactar con una tirada de 4 o mejor.

4.1.4 La Fase de Combate

Todos los asaltos y el cuerpo a cuerpo son simultáneos, por lo que, a no ser que una lista determinada diga lo contrario (por ejemplo, miniaturas tan rápidas que ataquen primero), ambas miniaturas en un cuerpo a cuerpo pueden resultar muertas. Las miniaturas únicamente pueden herir a los enemigos con los que estén en contacto de peana. Cuando una miniatura hace un ataque cuerpo a cuerpo, su oponente puede hacer un ataque como respuesta. La tirada básica para herir es:

1D6 + Combate de la miniatura + bonificador del arma (si lo hay)

Si el resultado iguala o supera la Armadura del oponente, se habrá conseguido un impacto y el objetivo tendrá que superar una tirada de Coraje para permanecer en juego. Un resultado de 1 sin modificar siempre es un fallo.

Nota: el cuerpo a cuerpo no se ve afectado por la Cobertura ni por la Rapidez, ya que no hay dónde esconderse.

Ejemplo 4

Nuestro Inquisidor ha renunciado ya a disparar al Marine del Caos y ha decidido desenvainar su espada de energía y cargar al combate. El Inquisidor tiene +4 en Combate y su Arma de Energía le da un +3 adicional, dándole un total de +7 contra la Servoarmadura del Marine del Caos, que es 8. Solo fallará si saca un 1 en el dado, ya que un 1 siempre es un fallo.

El Marine del Caos tiene un Combate de +3 y una Espada Sierra que le da otro +2, para un total de +5 contra el Campo Refractor de 8 del Inquisidor. Fallará con un 1 o un 2.

El Inquisidor lleva ventaja, aunque por poco.

4.1.4.1 Múltiples armas de combate

Si una miniatura dispone de varias armas de combate cuerpo a cuerpo, el jugador puede escoger hacer un ataque con cada arma o un único ataque con los bonificadores de todas las armas acumulados.

4.1.4.2 Superioridad numérica

En caso de que varios atacantes luchen contra un único defensor, tira para cada combate por separado. A no ser que el defensor tenga más de un ataque (ver más adelante), tendrá que escoger un único enemigo a quien devolver el ataque.

Cada atacante gana un +1 a su tirada de ataque por estar en superioridad numérica.

Ejemplo 5

El Cultista del Caos y uno de sus compañeros cargan contra en desafortunado Guardia Imperial. Los Cultistas tienen un Combate de +1 y sus dagas les dan +0, para un total de +1 contra la Armadura de Caparazón del Guardia de 7. Solo podrán impactarle con un 6. Sin embargo, gracias a su superioridad numérica reciben un +1 cada uno, por lo que impactarán con un 5 o más.

El Guardia tiene también un Combate de +1 y una Espada (concedida por su Líder) de +1, dándole un +2 contra las Armaduras Antifrag de los Cultistas de 6. Impactará con un 4 o más.

4.1.4.3 Seises Explosivos

La regla de los Seises Explosivos es opcional: tan solo se aplica si todos los jugadores están de acuerdo en ello antes de la partida.

Cuando un grupo de miniaturas combate contra un número menor de miniaturas más poderosas, el jugador más débil puede "explotar" cualquier resultado de seis que obtenga. Ese seis se divide entre dos y se convierte en dos treses, a cada uno de los cuales se le suma otro 1D6.

Esta regla es particularmente efectiva para miniaturas relativamente débiles luchando en cuerpo a cuerpo contra enemigos más poderosos.

4.1.4.4 Destrabarse de un cuerpo a cuerpo

Si una miniatura quiere destrabarse de un combate, su oponente ganará un ataque gratis contra ella, a no ser que alguna otra miniatura también esté trabada en combate con ese oponente. La miniatura que se destraba no puede devolver el ataque, aunque sí cuenta con su Armadura normal.

4.1.4.5 Ataques múltiples

Algunas miniaturas pueden hacer más de un ataque en combate. Generalmente, una miniatura con un Combate superior a 1 puede dividir su bonificación entre más de un oponente, siempre y cuando esté en contacto de peana con todos ellos. Por ejemplo: un Inquisidor en contacto con dos Cultistas puede dividir su Combate de +4, de forma que ataque a cada uno con +2, o a uno con +1 y al otro con +3.

Hay que tener en cuenta que es el Combate el que se divide; el bonificador otorgado por el arma, si lo hay, se aplica a cada uno de los ataques y la Armadura de los oponentes también cuenta contra cada uno de ellos.

Ejemplo 6

Nuestro Inquisidor observa como los dos Cultistas del ejemplo anterior acaban con su solitario Guardia; desenvaina su Espada de Energía y carga al combate. El

Combate del Inquisidor es de +4. Escoge dividirlo por igual entre ambos despojos del Caos. Por lo que obtiene dos ataques, cada uno con un +2 por Combate y un +3 por su Espada de Energía, para un total de +5. Contra las Armaduras Antifrag de los Cultistas de 6, impactará con cualquier resultado diferente a 1. Los Cultistas tienen un +1 en Combate, dagas de +0 y superan en número al Inquisidor (+1). En total tienen un +2, que les obliga a sacar 5 o más contra el Campo Refractor de 7 del Inquisidor.

4.1.4.6 Ataque en grupo

Cuando varias miniaturas atacan a la vez a un oponente con escasas probabilidades de herirlo debido a su elevada Armadura, pueden optar por Atacar en Grupo. Solo una de las miniaturas tira para atacar, pero recibe un +1 por cada miniatura aliada que le ayude a derribar a su oponente.

Ejemplo 7

En el ejemplo 6 los dos Cultistas solo podían impactarle al Inquisidor con un 5 o más. Si Atacan en Grupo al Inquisidor únicamente harían un ataque, pero obtendrían un +1 adicional por agruparse y le impactarían con 4 o más. Si otro Cultista más se les uniese, pronto impactarían con solo un 3 o más. Es peligroso estar en inferioridad.

4.1.5 Tiradas de Coraje

Para superar una tirada de Coraje debe igualarse o superarse la puntuación en Coraje de la miniatura en 1D6. Si se falla la tirada la miniatura es eliminada del juego. Su destino final se decidirá más tarde.

Las tiradas de Coraje pueden ser modificadas por determinadas armas. Consulta la entrada de cada arma en la lista determinada y aplica el Modificador al Coraje correspondiente.

4.1.6 Derribo

Si una miniatura que resulta impactada saca exactamente su Coraje en la tirada de Coraje, entonces queda Derribada: no la han herido seriamente, pero ha quedado aturrida por la fuerza del golpe o disparo. Tumba la miniatura sobre la mesa. La miniatura no puede actuar de ninguna manera durante el resto del turno: ni siquiera puede defenderse, y debe confiar en su Armadura y su Coraje para salvarse si es atacada de nuevo.

Al principio de su siguiente turno, la miniatura repite la tirada de Coraje. Esta tirada se modifica según la armadura que lleve la miniatura, de acuerdo con la siguiente tabla:

Tipo de Armadura	Modificador
Ligera	Ninguno
Media	-1
Pesada	-2
Muy Pesada	-3

Si la miniatura supera la tirada de Coraje, se vuelve a poner en pie y actúa con normalidad. Sin embargo, si obtiene un resultado menor o igual que su Coraje otra vez, sigue Derribada hasta el siguiente turno, y lo mismo en turnos sucesivos.

Si una miniatura Derribada está trabada en combate cuando se recupere, el combate continúa con normalidad.

Cualquier miniatura que ataque a una miniatura Derribada en cuerpo a cuerpo recibe un +2 a sus

ataques. La tirada de Coraje para resistir impactos cuando se está Derribado se hace usando la puntuación normal y sin modificar de Coraje de la miniatura.

Las miniaturas Derribadas pueden moverse 2" durante la Fase de Movimiento, pero no pueden disparar ningún arma, atacar en cuerpo a cuerpo o llevar a cabo ninguna otra acción.

Ejemplo 8

Un grupo de Cultistas han rodeado a un solitario Marine Espacial. Tienen éxito al impactarle y realiza una tirada de Coraje. Necesita un 3+ y saca justamente un 3.

Ahora está Derribado y a merced de sus atacantes. Sobrevive a la paliza gracias a su Armadura y llega a su próximo turno, momento en el que debe obtener un 5+ (por llevar Armadura Pesada) en su tirada de Coraje para recuperarse.

4.1.7 Moral

Por regla general, se supone que las fuerzas de cada jugador consisten en un pequeño grupo de guerreros bien organizados, preparados y muy motivados, inmunes a los efectos psicológicos que conlleva la guerra a gran escala. Como resultado de esto, no hay reglas sobre la Moral. La excepción surge cuando muere el líder de un Séquito. Al final del turno en el que esto ocurra, cada miniatura del Séquito debe superar una tirada de Coraje empleando el mayor valor de Coraje que haya en el Séquito. SI la miniatura supera la tirada, continúa luchando con normalidad.

Si falla la tirada de Coraje, la miniatura tratará durante su próximo turno de huir del campo de batalla moviéndose lo máximo posible (6" más su Rapidez) hacia el borde más cercano de la mesa. Puede seguir disparando a las miniaturas enemigas con normalidad.

Al final de este y cada turno subsiguiente, la miniatura puede repetir el chequeo de Coraje, de nuevo usando el valor más alto del Séquito. Si la miniatura supera el chequeo puede volver a unirse a la lucha. SI falla, la miniatura continuará moviéndose hacia el borde de la mesa. Cuando alcance el borde de la mesa se le retira del juego y cuenta como una baja más.

4.1.8 Tirada de supervivencia al final de la partida

Al final de la partida, cada miniatura que hubiera sido retirada del juego debe superar una tirada de Coraje. Si saca más que su Coraje únicamente ha resultado herido y puede recuperarse para la próxima partida.

Si saca exactamente su Coraje ha sido gravemente herido y no puede participar en la siguiente partida.

Si saca menos que su Coraje, ha muerto.

Esta regla es útil a la hora de jugar campañas o ligas.

4.2 Poderes Psíquicos

Algunos personajes pueden comprar Poderes a un coste adicional (consultar las Listas de Séquitos para más información). Por ese coste la miniatura obtiene un único poder de la lista presentada más abajo.

Durante la partida el Psíquico puede usar un poder (que conozca y que haya comprado) cada turno, al principio o al final de su movimiento. La mayoría de los poderes tienen alcances bastante cortos y son de corta duración (ver las descripciones más abajo).

Para utilizar un Poder, el Psíquico debe superar una tirada de Coraje. El proceso es extenuante y requiere una enorme concentración por lo que, si falla, no podrá hacer nada más hasta su siguiente turno (aunque sí puede defenderse en cuerpo a cuerpo).

Si obtiene un 1 natural en la tirada, debe hacer una tirada adicional de Coraje, y si la falla será poseído por un demonio menor (usa el perfil de los Demonios Menores de la lista de Marines del Caos, quitando las armas y equipo). A no ser que el Psíquico sea miembro de un Séquito del Caos, a partir de este momento atacará a la miniatura más cercana y actuará como un enemigo del Séquito al que originariamente pertenecía. El control de la miniatura pasa a estar en manos de uno de los otros jugadores. Tras 1D6 turnos el Demonio desaparece, dejando medio muerto al huésped. Al final de la partida puede hacerse una tirada de supervivencia por él, como es normal. Las miniaturas del Caos pasan la tirada automáticamente.

Los Huéspedes Demoníacos no se arriesgan a ser poseídos, puesto que ya lo están.

Si el Psíquico se encuentra en contacto peana con peana con un enemigo no puede emplear un nuevo poder.

Algunos poderes, sobre todo los que afectan directamente a miniaturas enemigas, permiten a la víctima hacer una tirada de Coraje para resistir sus efectos. Esto se indica en la última columna de la siguiente tabla.

4.2.1 Tabla de Poderes Psíquicos

Poder	Alcance	Duración	Efectos	¿Tirada de Coraje?
Bendición del Espíritu de la Armadura	Toque	3 turnos	Añade un +1 a la Armadura. Puede ser la del Psíquico o la de un aliado en contacto con él.	No
Bendición del Espíritu del Arma	Toque	3 turnos	El arma añade +1 a Disparo/Combate. Puede ser la del Psíquico o la de un aliado en contacto con él.	No
Dominatus	12"	1 turno	Una miniatura enemiga debe mover inmediatamente hacia su aliado más cercano y atacarlo.	Sí
Pies de Plomo	12"	1 turno	Todos los enemigos en un radio de 6" del punto designado como objetivo se mueven como si fuese a través de Cobertura Pesada (-3").	Si
Levitación	Uno mismo	1 turno	El Psíquico puede elevarse hasta 12" para subirse a edificios, árboles, colinas, etc. durante su Fase de Movimiento, además de su movimiento normal.	No
Máscara de Muerte	Uno mismo	1 turno	El Psíquico causa Terror a todos sus enemigos.	No
Senda de Luz	Uno mismo	1 turno	El Psíquico crea un sendero de 6" a través de un área de Cobertura adyacente a él. Tanto él como sus aliados pueden cruzar el sendero sin penalización, en fila, antes de que se desvanezca.	No
Senda de las Sombras	Uno mismo	1 turno	El Psíquico mueve hasta 12" sin verse afectado por Cobertura, enemigos o escenografía. Debe empezar y terminar este movimiento en terreno abierto. Este poder se usa en lugar del movimiento normal.	No
Coraje Verdadero	Toque	3 turnos	La miniatura tocada tiene un Coraje de 2+ mientras dure el poder.	No
Veneno	Toque	1 turno	Toda miniatura impactada por el arma encantada tiene un -2 a su tirada de Coraje.	No
Fuego Disforme	Línea de visión	Instantáneo	Se considera un arma de disparo que da un +2.	Sí
Visión Disforme	12"	1 turno	El Psíquico puede disparar a una miniatura enemiga incluso aunque se encuentre oculta o fuera de la línea de visión. Se ignoran los beneficios de cualquier cobertura.	No
Zona de sombras	Radio 6"	1 turno	Las sombras se arremolinan alrededor del Psíquico, otorgándole a él y a cualquier miniatura en un radio de 6" Cobertura Ligera.	No

4.3 Habilidades Especiales

Un Séquito puede comprar diversas Habilidades para sus miembros. A no ser que se diga lo contrario, cada una cuesta 5 puntos.

4.3.1 Análisis

Esta miniatura o un aliado en contacto con ella gana +2 a las tiradas de objetivo en misiones de Investigación y Supervivencia (ver Manual de Campañas).

4.3.2 Implantes biónicos

Cualquier miniatura puede tener Implantes. Le proporcionan a la miniatura +1 a la Armadura y al Combate. El +1 a la Armadura no se aplica si la miniatura lleva Servoarmadura o Armadura de Exterminador. Esta habilidad cuesta 5 puntos por miniatura, y también incrementa el coste de la misma al aumentar sus valores de Armadura y Combate.

4.3.3 Cazarrecompensas

Una miniatura con esta habilidad puede seleccionar una única miniatura del Séquito rival antes de dar comienzo a la partida, para representar a su objetivo. La miniatura gana +1 a Disparo y a Combate contra ese objetivo. Además, mientras el objetivo este dentro de su línea de visión, la miniatura podrá correr hacia él en su fase de disparo aunque haya otros enemigos también en su línea de visión.

4.3.4 Maestro en Combate

Las miniaturas con esta habilidad pueden mover 2" hacia una miniatura enemiga cada vez que derriben o maten a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo, pero solo si no están ya en contacto de peana con otro enemigo. Si este movimiento les lleva a entrar en contacto peana con peana, pueden iniciar otro combate con ese enemigo. Una miniatura nunca podrá hacer más de un movimiento y ataque de este tipo por turno.

4.3.5 Saber de los Demonios

Todas las miniaturas a 3" o menos de una miniatura con esta habilidad ganan +1 a Disparo y a Combate contra objetivos de tipo Demonio.

4.3.6 Maestro de la Defensa

Las miniaturas con esta habilidad no sufren ataques gratuitos por parte de sus enemigos cuando se destraban de éstos en cuerpo a cuerpo.

4.3.7 Disparo Desesperado

Las miniaturas con esta habilidad son expertas en llevar sus armas al límite. Una vez por partida la miniatura puede hacer un Disparo Desesperado, disparando hasta que su arma se sobrecaliente o vaciando el cargador entero en una andanada furiosa. Esto debe declararse antes de tirar ningún dado. La miniatura gana +2 a su Disparo únicamente para este ataque, pero no puede volver a usar su arma en lo que queda de partida. Además, si la tirada de ataque resulta ser un 1, la miniatura debe superar un chequeo de Coraje: su arma ha explotado!

4.3.8 Luchador de Suelo

Las miniaturas enemigas no ganan ninguna bonificación al atacar a esta miniatura cuando está Derribada.

4.3.9 Pistolero experto

Una miniatura con esta habilidad puede disparar una segunda vez si han derribado o matado a una miniatura enemiga con su primer disparo. Solo puede hacerse una vez por turno.

4.3.10 Duro de Matar

En partidas de campaña, las miniaturas con esta habilidad pueden repetir la tirada de Coraje para ver si sobreviven tras la partida. Esta habilidad cuesta 5 puntos para miniaturas con un Coraje de 4+ o más alto, y 10 puntos para miniaturas con un Coraje de 3+ o menor.

4.3.11 Trepador sobrehumano

A la hora de moverse, las miniaturas con esta habilidad tratan cualquier superficie vertical como terreno normal a efectos de movimiento. Esto no les hace inmunes al daño que puedan sufrir por caídas desde lugares elevados.

4.3.12 Invocar Fe

El poder de recurrir a su Fe hace que los defensores del Imperio sean inmunes al Terror. Un Sacerdote puede usar esta habilidad para afectar a todos sus aliados en un radio de 6" y hacia los que tenga línea de visión. Un Obispo o Capellán Marine pueden afectar a sus compañeros a 9" y con independencia de la línea de visión.

4.3.13 Disciplina de Hierro

Si un Guardia Imperial falla su tirada de Coraje para cargar contra una miniatura que cause Terror, y si esa miniatura está dentro del alcance y línea de visión de un Comisario, el Comisario lo ejecutará (muerte automática). Solo puede hacer esto una vez por turno. Esto permite a las demás miniaturas de la Guardia Imperial repetir sus tiradas falladas de Terror durante el resto del turno. El Comisario hace esto solo una vez por fallo. No seguirá ejecutando soldados si su primer intento no surtió el efecto deseado.

De igual forma, si un Psíquico Primordial va a resultar poseído y está dentro del alcance y línea de visión del Comisario, el Comisario lo ejecutará (muerte automática).

4.3.14 Médico

Las miniaturas con esta habilidad pueden atender a sus camaradas heridos. Las miniaturas Derribadas en contacto peana con peana con un médico reciben +1 a sus tiradas para recuperarse. Un 1 sigue siendo un fallo. Además, después de cada partida, una miniatura a elección del jugador que hubiera quedado fuera de combate recibe un +1 a su Tirada de supervivencia.

4.3.15 Olfato para el Peligro

Únicamente para miniaturas que no sean Líder. Si la miniatura con esta habilidad está a 12" o menos de su Líder, añade +1 a las tiradas de Iniciativa del Líder cada turno. Esta bonificación se pierde si la miniatura muere o es retirada del juego por cualquier motivo. Un Líder puede ganar un único +1 gracias a miniaturas con esta habilidad, por lo que más miniaturas con ella no acumulan su bonificación. ¡A veces, demasiado consejo no es bueno!

4.3.16 Terror

Algunas miniaturas causan Terror. Una miniatura que quiera colocarse en contacto peana con peana con un enemigo que cause Terror debe superar primero una tirada de Coraje. Si no la supera, no puede moverse en absoluto.

Una miniatura que sufra la carga de un enemigo que cause Terror debe superar una tirada de Coraje o mover 1D6" directamente hacia atrás, tratando de evitar la carga.

4.3.17 Francotirador

Una miniatura con esta habilidad puede optar por no moverse durante un turno y obtener un único disparo contra un enemigo ignorando cualquier modificador por cobertura. Hay que tener en cuenta que el francotirador sigue necesitando línea de visión hasta su objetivo.

4.3.18 Valeroso

Las miniaturas con esta habilidad pueden repetir sus tiradas fallidas de Coraje contra enemigos que causen Terror.

4.3.19 Aliado Improbable

A veces es necesario comprar esta habilidad para poder incorporar una miniatura de otra Lista de Séquito a nuestra propia lista. El Aliado Improbable no puede ser el Líder de otra lista de Séquito. Los aliados con un Coraje de 2+ cuestan 10 puntos en vez de los 5 normales. Para representar su rareza, si un Aliado Improbable muere durante una campaña, no podrá ser reemplazado por otro Aliado Improbable.

4.3.20 Sigilo

Las miniaturas con Sigilo tienen un don natural para no ser descubiertos. No pueden ser designados como objetivos de armas de disparo si están a más de 12" del atacante; además, una miniatura Sigilosa en cobertura Ligera cuenta como si estuviera en cobertura Pesada.

4.3.21 Intocable

Los Intocables son anuladores psíquicos, completamente inmunes a los efectos de Poderes Psíquicos (tanto dañinos como beneficiosos). También transfieren esta inmunidad a cualquier miniatura que esté en contacto de peana con ellas.

Por un coste de 10 puntos, el área de anulación del Intocable se extiende hasta alcanzar un radio de 3" desde su base. El Intocable también podrá repetir cualquier chequeo de Coraje fallido ante el Terror causado por Demonios.

El vacío psíquico de un Intocable lo convierte en un aliado inquietante. Los intocables nunca podrán Agruparse con sus aliados en combate cuerpo a cuerpo.

4.4 Equipo

La siguiente sección proporciona unos pocos ejemplos del vasto arsenal de equipo y artefactos existentes en el Milenio 41º. Los jugadores pueden desarrollar sus propias reglas sobre equipo, aunque siempre poniéndose de acuerdo con sus oponentes antes de las partidas.

4.4.1 Propulsor de salto

Coste: 5 puntos.

Una miniatura equipada con Propulsor ignora los efectos del terreno en su Movimiento. También recibe un +3 a su Rapidez. La miniatura debe empezar y terminar su movimiento en el suelo. Si intenta despegar o aterrizar en cobertura pesada, debe hacer un chequeo de Coraje. Si falla, quedará Derribada (ver sección 4.1.6).

Las miniaturas con Propulsor no pueden llevar armaduras Muy Pesadas (como la Armadura de Exterminador) o llevar armas pesadas.

4.4.2 Retropropulsor

Coste: 5 puntos.

Los retropropulsores se diferencian de los Propulsores de Salto en que están diseñadas para servir como plataformas de disparo estables más que para trabarse en combate.

Al igual que los ocurre con los Propulsores, las miniaturas con Retropropulsores ignoran la cobertura al moverse. Sin embargo, no reciben una bonificación a su Rapidez.

Una miniatura equipada con Retropropulsor puede hacer un ataque de disparo en cualquier momento durante su movimiento. A efectos de calcular la línea de visión, se considera que la miniatura se encuentra a 12" de altura sobre el suelo. Si la miniatura dispara durante su movimiento no podrá volver a disparar durante la Fase de Disparo.

Las miniaturas con Retropropulsor no pueden llevar Armadura Pesada (como la Servoarmadura), Armadura Muy Pesada (de Exterminador) o llevar armas pesadas.

4.4.3 Baliza de Teleportación

Coste: 10 puntos.

Una miniatura equipada con una Baliza de Teleportación actúa como un sistema de guía para las miniaturas que empiezan la partida en reserva. Durante la Fase de Movimiento, la miniatura puede activar la Baliza en vez de moverse. Cualquiera de las miniaturas que comenzaron la partida fuera del terreno de juego puede entonces realizar una acción de Teletransporte.

Para resolver esta acción debe tirarse un dado de dispersión. Si el resultado es un punto de mira, coloca a la miniatura que se Teletransporta en cualquier punto a 6" o menos de la miniatura que lleva la Baliza. Si el resultado es una flecha, coloca la miniatura que se Teletransporta a 1D6" de la miniatura con la Baliza, en la dirección que indique la flecha. Este proceso se repite para cada miniatura que quiera Teletransportarse; cualquier número de miniaturas pueden hacerlo por turno.

Si la miniatura que llega se teletransporta sobre otra miniatura, ambas miniaturas resultan eliminadas del juego. Si la miniatura que se teletransporta aparece sobre cobertura Pesada, también es eliminada.

Si un Séquito se queda sin miniaturas con Balizas porque hayan sido retiradas de la partida, las miniaturas que aún no se han teletransportado ya no pueden hacerlo en esta partida. Estarán de nuevo disponibles para las siguientes batallas de la campaña.

4.4.4 Capa de Camuflaje

Coste: 5 puntos.

Una Capa de Camuflaje proporciona a su portador Cobertura Pesada contra disparos si se encuentra a más de 12" de su atacante, y Cobertura Ligera si el atacante está a más de 6". Estas miniaturas no pueden llevar armaduras Pesadas o Muy Pesadas.

4.4.5 Campo de Desplazamiento

Coste: 10 puntos.

El Campo de Desplazamiento es un dispositivo arcano salido de la Edad Oscura de la Tecnología. Detecta los ataques contra su portador y lo teletransporta a una distancia segura mediante un rayo teleportador.

Cuando un ataque de disparo impacta en una miniatura equipada con un Campo de Desplazamiento, tira un dado de dispersión. Si el resultado es un punto de mira, el impacto se resuelve con normalidad.

Con cualquier otro resultado, la miniatura es teletransportada 1D6" en la dirección indicada por el dado y el disparo falla. Si la miniatura es teletransportada sobre otra miniatura, el Campo de Desplazamiento falla y la miniatura será impactada con normalidad.

Si la miniatura es teletransportada hasta acabar encima de Cobertura Pesada, debe hacer un chequeo de Coraje. SI falla, queda Derribada (ver sección 4.1.6).

4.4.6 Auspex

Coste: 10 puntos.

El auspex es un dispositivo portátil de escaneo. Permite a su portador detectar la presencia de miniaturas enemigas. Anula los beneficios de las Capas de Camuflaje y de la habilidad Sigilo (ver sección 4.3.20), por lo que las miniaturas equipadas con un auspex podrán disparar a estos objetivos con normalidad.

4.4.7 Amplificador de Voz

Coste: 5 puntos.

Un Amplificador de Voz es un comunicador personal de corto alcance. Una miniatura equipada con Amplificador y con un auspex puede comunicar la localización de miniaturas enemigas a los aliados que también tengan un Amplificador. Estas miniaturas podrán disparar a enemigos con Capas de Camuflaje o con la habilidad especial Sigilo como si tuviesen su propio auspex.

4.4.8 Botiquín

Coste: 5 puntos.

Un botiquín tiene un único uso, aunque las miniaturas pueden tener más de uno. Una vez por partida, una miniatura con botiquín puede otorgar una bonificación de +2 a un chequeo de Coraje contra ataques a distancia o cuerpo a cuerpo, a sí misma o a una miniatura a 3" o menos.

4.4.9 Garfio

Coste: 5 puntos.

Un garfio permite a una miniatura trepar por terreno vertical sin la habitual penalización de 3" al movimiento (ver sección 4.1.2.2).

4.4.10 Paracaídas Gravítico

Coste: 5 puntos.

Un Paracaídas Gravítico permite a una miniatura dejarse caer más de 3" sin tener que realizar un chequeo de Coraje.

4.4.11 Granada de Humo

Coste: 5 puntos.

Este es un objeto de un solo uso. Durante la Fase de Movimiento, una miniatura puede usar una Granada de Humo para crear una nube de humo que bloquea la línea de visión.

Para usar la Granada de Humo, coloca la plantilla de Área Grande [5" de radio] de Warhammer 40.000 a 12" o menos de la miniatura. La plantilla se dispersa 1D6". La pantalla de humo dura hasta el siguiente turno de ese jugador y bloquea por completo la línea de visión. Las miniaturas pueden moverse a su través con normalidad.

4.4.12 Mira Telescópica

Coste: 5 puntos.

Esta pieza de equipo se asigna a una de las armas que lleva la miniatura, designada antes de la partida. Aumenta el alcance del arma en 6".

4.4.13 Visor de Puntería

Coste: 10 puntos.

Esta pieza de equipo se asigna a una de las armas que lleva la miniatura, designada antes de la partida. Permite a la miniatura repetir cualquier disparo fallido realizado con esa arma.

4.4.14 Limitador

Coste: 10 puntos.

Cuando se activa, un Limitador anula el Gen Paria característico de todos los Intocables. Una miniatura con Limitador puede activarlo durante la Fase de Movimiento, y su efecto durará hasta el comienzo del siguiente turno. Cuando se activa, cualquier miniatura Intocable (ver la sección 4.3.21) a 6" o menos del Limitador perderán su habilidad y, por tanto, serán vulnerables a los ataques Psíquicos.

4.4.15 Suspensor

Coste: 5 puntos.

Un suspensor consiste en un compacto generador antigraavedad que puede acoplarse a artefactos voluminosos como armas pesadas. Una miniatura con Suspensor puede llevar y usar un arma de tipo Pesada como si fuese un arma estándar.

Ciertos tipos de armaduras incorporan un suspensor automáticamente. Ver la entrada acerca de Suspensores de Armas en la sección 2.1.1.1.

4.5 Vehículos

Aunque estas reglas están diseñadas para combates entre pequeñas fuerzas de élite, en ocasiones incluir uno o dos vehículos pueden hacer una partida más interesante.

Los Vehículos listados más adelante son mucho menos potentes que los tanques que suelen verse en las partidas de Warhammer 40.000.

4.6 Tripulación

Los vehículos deben tener un conductor, y algunos también requieren un artillero. Ambos forman parte del Séquito del Jugador, y debe comprarlos como a cualquier otro guerrero.

Muchos vehículos también pueden llevar pasajeros. El número exacto de ellos se incluye en la descripción del vehículo. Un miembro del pasaje o de la tripulación equipado con Servoarmadura cuenta como dos a la hora de determinar la capacidad del vehículo. Los pasajeros equipados con armaduras superiores a la Servoarmadura no pueden ser llevados por los vehículos descritos en este manual.

4.7 Movimiento

La mayor parte de vehículos pueden mover hasta 6" normalmente o hasta 12" cuando aceleran. Los vehículos más ligeros y veloces pueden mover 9" y 18". Esta velocidad es importante a la hora de determinar quién puede disparar desde ese vehículo cuando se mueva.

Los vehículos terrestres pueden mover a través de Cobertura Ligera a la mitad de su velocidad, pero no pueden atravesar la Cobertura Pesada. Los vehículos voladores o gravíticos pueden mover sobre todo tipo de terreno, pero deben empezar y acabar su movimiento en terreno despejado.

4.8 Embarcar y Desembarcar

Entrar y salir de un vehículo estacionario es fácil: los guerreros simplemente salen por las puertas o saltan por un lateral.

SI el vehículo se está moviendo las miniaturas aún pueden desembarcar, aunque a riesgo de accidentarse. Cada miniatura que se baja de un vehículo en marcha debe superar un chequeo de Coraje, o quedará Derribada durante el resto del turno.

Bajarse de un vehículo que se mueva a una velocidad superior es sumamente peligroso, y si la miniatura falla su tirada de Coraje será retirada automáticamente del juego. Podrá hacer las tiradas de Supervivencia con normalidad tras la partida.

Bajarse de un vehículo gravítico o volador que se esté moviendo a cualquier velocidad es siempre como bajarse de un vehículo que haya movido más de 9".

4.9 Atacar a un Vehículo

Atacar a un vehículo es muy similar que atacar a una miniatura. Se tira para impactar y se comprueba si se ha igualado o superado el blindaje del vehículo.

Hay, no obstante, cierto número de resultados posibles al atacar a un vehículo.

Si se obtiene exactamente el valor de blindaje del vehículo, tirar 2D6 y consultar la Tabla de Daños. Si se supera el valor de blindaje, añadir al 2D6 un +1 por cada punto por encima del blindaje que se haya obtenido al impactar y consultar la Tabla de Daños.

4.10 Armas y Disparos

Los vehículos del listado tienen una serie de Puntos de Disparo. Es en estos puntos donde se colocan las armas pesadas, si es que se ha comprado alguna.

Por lo general, si un vehículo mueve 6" o menos, todos los que vayan a bordo puede disparar con sus propias armas o bien con las armas del vehículo. Los tripulantes y pasajeros de un vehículo que mueva más de 6" podrán disparar las armas del vehículo, pero no las suyas.

Todas las armas de un vehículo deberían tener un campo de tiro de 360°: conviene usar el sentido común al determinar esto.

4.11 Embestidas

El conductor de un vehículo puede intentar embestir a miniaturas enemigas. Un Vehículo contará como un arma de +3 a efectos de combate. Cualquier miniatura no impactada puede devolver un ataque contra el vehículo justo cuando éste pasa a su lado.

Embestir a otros vehículos depende, sobre todo, de la velocidad. El vehículo que embiste tiene un +1 por cada 2" que haya movido antes de la colisión. El vehículo embestido tiene +2, sin añadir bonificaciones por la velocidad. Tirar un ataque con dichos modificadores para cada vehículo y aplicar cualquier posible daño. Ambos vehículos se detienen tras la colisión.

Algunos vehículos pueden equiparse con arietes o palas excavadoras por 5 puntos, ganando un +2 adicional por cada 3" que hayan movido.

Si un vehículo colisiona con un objeto inamovible, voluntariamente o por accidente, sufre él mismo un ataque con los modificadores antes descritos.

4.12 Coste en puntos

El coste de un vehículo se basa en su tipo, blindaje, velocidad, capacidad de transporte y armas. El coste básico es:

Moto	5 puntos
Vehículo terrestre - normal	10 puntos
Vehículo terrestre - rápido	15 puntos
Deslizador / volador	20 puntos

Añádase un punto por cada persona, tripulación y pasajeros, que pueda transportar. Añadir otro punto por cada punto de disparo para armas.

(Desde 4.9) Tabla de Daños para Vehículos

Resultado	Área	Efecto
1-2	Blindaje	El disparo vuela una de las planchas de blindaje, reduciendo el blindaje en 1.
3-4	Tripulación	Determina aleatoriamente un miembro de la tripulación y los pasajeros, que será impactado normalmente.
5-6	Arma	Un arma del vehículo determinada aleatoriamente es destruida.
7	Dirección	El vehículo no puede girar a la derecha o a la izquierda (determinarlo aleatoriamente).
8	Caja de cambios	El vehículo no puede mover hacia delante o hacia atrás (al azar).
9	Frenos	El vehículo no puede frenar o detenerse a no ser que choque con algo.
10	Motor	El vehículo queda inmovilizado.
11	Tanque de combustible*	El vehículo se incendia. La tripulación y los pasajeros deben desembarcar de inmediato o se asarán.
12	Tanque de combustible*	Explosión. La tripulación y los pasajeros deben hacer tiradas de Coraje individuales o volarán por los aires. Los que sobrevivan desembarcan de la humeante ruina.

***El vehículo queda en llamas durante el resto de la partida, convirtiéndose en terreno impasable.**

4.13 Vehículos de ejemplo

Vehículo	Velocidad	Blindaje	Puntos de		Pasajeros	Coste*	Notas
			Disparo	Tripulación			
Coche	Normal	7+	0	1	3	20	Coche civil estándar.
Coche gravitatorio	Rápido	7+	0	1	3	30	Deslizador.
Limusina blindada	Normal	9+	1	1	5	25	El coche de los VIP.
Ranchera	Normal	7+	1	1	6	24	
Camión artillado	Normal	9+	1	1	4	24	Una ranchera con un arma pesada instalada.
Plataforma de carga	Normal	5+	0	1	6	31	Plataforma plana sin laterales, Deslizador.
Camión	Normal	8+	0	1	12	30	Usados para transportar carga y personal.
Camión blindado	Normal	10+	1	1	12	33	Usados para transportar carga y personal.
Motocicleta	Rápido	7+	0	1	0	12	
Motocicleta de ataque	Rápido	8+	1	2	0	15	
Deslizador	Rápido	8+	0	1	0	27	Deslizador.
Aguila	Rápido	9+	2	2	8	40	Lanzadera orbital estándar del Imperio.
Rhino	Normal	11+	1	2	10	34	Dos miniaturas pueden disparar desde la escotilla superior.
Chimera	Normal	12+	2	2	12	38	Uno de los puntos de disparo está en la torreta. Seis miniaturas pueden disparar sus armas desde los laterales.

***Coste básico del vehículo; las armas se pagan aparte.**

Apéndice 1 – A bordo del pecio

1 Introducción

Para muchos jugadores de Warhammer 40.000, la primera experiencia en el universo que más tarde acabaría siendo el centro de sus vidas de jugadores fue a través de los juegos de tablero Space Hulk y Cruzada Estelar. Este apéndice surge a raíz de esa especie de "amor prohibido". Aunque este apéndice intenta recrear ambos juegos, puede usarse para cualquier partida que implique acciones de abordaje entre naves.

Todo comienza cuando un antiguo pecio espacial emerge de la Disformidad cerca de los límites de un sistema Imperial...

2 Atacantes y Defensores

Un jugador será el Defensor. Es él quien hace la distribución del pecio y controla a sus defensores. Normalmente estos serán de las listas de Caos y Xenos.

Los demás jugadores son los Atacantes y cada uno escoge su fuerza hasta un límite de puntos prefijado. Serán, normalmente, fuerzas del Imperio.

3 Reglas

Se emplean las reglas del Manual Básico, con los siguientes cambios:

3.1 Movimiento

En las reglas básicas las distancias se miden en UM. En esta variante se juega en las casillas del pecio, consistentes en casillas regulares de 1" o 1," de ancho. Recalcular todos los movimientos de UM a casillas.

Una miniatura puede mover recta o diagonalmente a lo largo de las casillas. Abrir una escotilla o puerta que se encuentre cerrada cuesta dos casillas de movimiento.

3.2 Alcances de armas

Al igual que el movimiento, el alcance se mide aquí en casillas.

3.3 El Lanzallamas

Las armas tipo lanzallamas son terriblemente letales en los espacios confinados de un pecio espacial. En lugar de usar las reglas habituales, usa las siguientes:

- En un pasillo o corredor, el lanzallamas causa un impacto a cada miniatura que se encuentre a cuatro casillas en línea recta frente al atacante.
- En un compartimento, el lanzallamas impacta a todas las miniaturas a cuatro casillas del atacante en todas las direcciones frente a él, incluso en diagonal. Los lanzallamas ignoran la cobertura. Esto representa al atacante barriendo un área con una lengua de fuego.

3.4 Granadas

Las granadas afectan a todas las miniaturas a tres casillas o menos del punto de impacto, causando un impacto a cada una. Si se lanzan en una cámara o pasadizo muy estrecho, de dos casillas o menos de ancho o de largo, cada miniatura recibe dos impactos.

Los explosivos y los espacios confinados no hacen buena mezcla.

3.4.1 Cobertura

Aunque obviamente hay pocos árboles a bordo de un pecio espacial, sí hay elementos de terreno como maquinaria o equipo. Algunos ejemplos son:

Cobertura	Modificador	Ejemplos
Ligera	+1	Guerreros aliados en la línea de fuego, mobiliario. Consolas, contenedores de carga, enemigos defendiendo una esclusa o puerta.
Media	+2	
Pesada	+3	Arquitectura defensiva.

Construyendo el pecio

Un pecio espacial es una inmensa amalgama de naves, asteroides y desechos que han acabado fundiéndose juntos por numerosos impactos a lo largo de milenios, o bien por los esfuerzos deliberados de los defensores.

Es el Defensor quien organiza la distribución de las casillas del pecio. Puede hacerlo aleatoriamente o siguiendo un patrón deliberado.

Hay que tener en cuenta que un pecio espacial es una mezcla de naves Imperiales, Caóticas, Eldar, Tiránidas, Necronas y de todo tipo, por lo que no siempre hay que emplear la lógica.

Por lo general, cada compartimento debe tener al menos una entrada y debe poder accederse a todas las partes del pecio, aunque la ruta de acceso sea enrevesada. Conviene recordar que no todas las naves siguen el mismo patrón claustrofóbico característico de Space Hulk. Muchas naves tienen amplias cámaras capaces de albergar ejércitos.

Internet es una fuente magnífica para obtener planos y diseños gratuitos de naves de ciencia ficción, ya divididos en casillas. RPG Map Share tiene una buena cantidad de ellos. Kris, de Crooked Staff Productions, también está desarrollando unos cuantos. Una versión profesional es Guncrawl, de Mel Ebbles.

Si se dispone de ellos, por supuesto pueden usarse los elementos originales de Space Hulk Y Cruzada Estelar. Algunas compañías se dedican hoy en día a fabricar componentes de plástico o resina.

4.1 Compartimentos y Pasillos

La clave para un buen pecio es la variedad. Por lo general, un pasillo debería tener una o dos casillas de anchura, aunque en secciones más grandes del pecio podría haber pasillos más anchos.

Procura que no haya demasiados pasillos largos y rectos, ya que tienden a convertirse en zonas de francotiradores. Hazlos retorcidos e intrincados, con muchos cruces y uniones. Algunos de los pasillos pueden estar parcial o totalmente bloqueados con barricadas. Pueden ofrecer cobertura Ligera o Pesada, y necesitan ser destruidos para pasar a su través como si fueran mamparos Ligeros (ver más adelante).

Los compartimentos pueden ir desde pequeñas unidades de almacenamiento de no más de tres casillas, pasando por espacios de trabajo de entre tres y ocho casillas en cualquier dirección, hasta grandes espacios como

almacenes, cubiertas para vehículos, barracas, cámaras de lanzamiento, etc.

En el caso de los compartimentos de mayor tamaño, deberían adornarse con todo tipo de consolas, material y equipo. Esto proporciona cobertura tanto a los atacantes como a los defensores.

4.2 Mamparas y Esclusas

Los mamparos son los muros y suelos de la nave. Pueden llegar a ser muy gruesos y resistentes, y se necesita equipo especial para perforarlos.

Las esclusas son las puertas que hay en los mamparos. Cada una puede soportar tanto el vacío como las descompresiones explosivas.

Para atravesar un mamparo o esclusa se necesita cierto equipo de especialista. Esto incluye Cargas de Demolición, Lanzas Térmicas, Rifles de Fusión, Granadas perforantes, Pistolas de Plasma, Puños de Combate, Armas de Energía y Puños Sierra.

Contra todo este equipo, las esclusas y mamparos tienen una tirada de salvación:

Tipo	Salvación	Ejemplos
Ligero	6+	Muros divisorios dentro de un compartimento, escotilla ligera.
Medio	5+	Mamparo o esclusa estándar.
Pesado	4+	Mamparos o esclusas reforzadas. Puertas de zonas de lanzamiento de naves y muros de cámaras de Radiación
Casco del Pecio	3+	El propio casco exterior del Pecio.

Los mamparos y esclusas ligeras no tienen salvación alguna contra Puños Sierra y Rifles de Fusión. Si se logra perforar, se creará un agujero de una casilla de anchura.

4.3 Descompresión explosiva

Si se perfora el casco o alguien abre un agujero en un área sin atmósfera, tendrá lugar una descompresión explosiva. Todos los que estén en el compartimento o pasillo resultan afectados, y deben superar un chequeo de Coraje para evitar ser lanzados al espacio.

En turnos subsiguientes deben realizar otro chequeo. Si la superan, pueden mover alejándose de la brecha a la mitad de su velocidad normal.

4.4 La Tercera Dimensión

Los jugadores valerosos pueden añadir escotillas en suelos y techos que lleven, a su vez, a niveles inferiores o superiores de la nave. Suponiendo que en cada uno hay escalas, subir y bajar cuesta 3 casillas de movimiento.

Ciertos compartimentos pueden también extenderse a través de varios niveles.

Jugando

Al igual que ocurre con In the Emperor's Name, la clave es divertirse. Si alguna regla no funciona en una determinada situación, puede simplemente hacerse una nueva o tirar un dado.

5.1 Despliegue del Pecio y Blips

Al principio de la partida, todos los jugadores pueden ver la distribución completa del pecio. Se supone que han hecho escáneres del pecio y han equipado a los equipos de abordaje con mapas.

Los Atacantes eligen por qué punto del exterior del casco van a penetrar sus guerreros.

El Defensor coloca entonces los Objetivos y los Blips. Un Blip es un contador numerado que representa bien a una de sus unidades o bien una señal fantasma. Debe tener, por tanto, una lista numerada de sus diferentes unidades que se corresponda con la numeración de los Blips. Es necesario un 50% más de Blips que de unidades. No puede colocar más de un marcador de Blip por corredor o compartimento.

Estas unidades no pueden utilizarse hasta que sean descubiertas. Cuando el Atacante abra un compartimento o pasillo, se descubren todos los Blips y se descartan en el caso de que sean señales fantasma. El Defensor puede entonces colocar las unidades correspondientes en el compartimento antes de que el atacante entre.

5.2 Fuerzas

Para la primera partida, cada Atacante recibe 200 puntos para comprar sus tropas de la lista correspondiente. El Defensor debería disponer de un 50% más de puntos que el total de todos los defensores.

En partidas posteriores puede variarse la cantidad de puntos como se desee.

5.3 Objetivos y Victoria

El Defensor debe colocar cuatro objetivos en el mapa, marcado cada uno con uno de los palos de la baraja.

También cogerá dos cartas del mismo palo para cada objetivo. No puede haber dos objetivos en un mismo pasillo o sala.

Esas ocho cartas se barajan y cada uno de los atacantes coge una. El resto se retiran del juego.

Un Atacante gana 10 puntos si alcanza su objetivo y 2 puntos adicionales por cada miniatura que alcance el objetivo y consiga volver con vida a su punto de entrada en el pecio. Una miniatura ha capturado o cumplido su objetivo si está en la misma sala o pasillo que éste y no queda ningún enemigo vivo en esa misma sala. Una miniatura al menos debe llegar a tocar físicamente el objetivo (probablemente para recoger algo, colocar una carga explosiva o introducir un virus informático en él).

El Defensor gana 5 puntos por cada objetivo que siga en sus manos/garras al final de la partida.

Tanto los Atacantes como el Defensor ganan 1 punto de victoria por cada enemigo que eliminen. Hay que tener en cuenta que los Atacantes no son necesariamente aliados entre sí, especialmente si descubren que van tras el mismo objetivo.

Pueden considerarse Objetivos un panel de comunicaciones, un rehén, un artefacto, un arsenal, un sistema de soporte vital, un generador de escudo, o un cristal de datos.

Apéndice 2 – Matriz de Aliados

	Adeptus Astartes	Adeptus Arbites	Eclesiarquía	Guardia Imperial	Ordo Hereticus	Ordo Malleus	Ordo Xenos	Armada Imperial	Comerciantes Libres	Bandas de Colmena	Legiones Traidoras	Pacto Sangriento	Perdidos y Condenados	Orkos	Culto Genestealer	Tau	Squats	Slann	Piratas Eldar	Eldar de Mundos Astronave	Eldar Oscuros	Exoditas Eldar	Arlequines Eldar	Necrones
Adeptus Astartes	-	S	S	S	S	S	S	S	S	N	N	N	N	N	N	I	S	I	N	I	N	I	I	I
Adeptus Arbites	S	-	S	S	S	S	S	S	S	N	N	N	N	N	N	N	S	N	N	N	N	N	N	N
Eclesiarquía	S	S	-	S	S	S	S	S	S	N	N	N	N	N	N	N	I	N	N	N	N	N	N	N
Guardia Imperial	S	S	S	-	S	S	S	S	S	N	N	N	N	N	N	S	N	N	N	N	N	N	N	N
Ordo Hereticus	S	S	S	S	-	I	I	S	S	I	N	N	N	N	N	I	S	I	N	I	N	I	N	N
Ordo Malleus	S	S	S	S	I	-	I	S	S	I	N	N	N	N	N	I	S	I	N	S	N	S	S	N
Ordo Xenos	S	S	S	S	I	I	-	S	S	I	N	N	N	N	N	I	S	I	I	I	N	I	I	I
Armada Imperial	S	S	S	S	S	S	S	-	S	N	N	N	N	N	N	N	S	N	N	N	N	N	N	N
Comerciantes Libres	S	S	S	S	S	S	S	S	-	N	N	N	N	N	N	I	I	S	I	I	I	N	I	I
Bandas de Colmena	N	N	N	N	I	I	I	N	N	-	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
Legiones Traidoras	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	-	S	S	N	N	N	N	N	I	N	I	N	N	N
Pacto Sangriento	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	S	-	S	N	N	N	N	N	N	I	N	I	N	N
Perdidos y Condenados	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	S	S	-	N	N	N	N	N	I	N	I	N	N	N
Orkos	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	-	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
Culto Genestealer	N	N	N	N	N	N	N	N	I	N	N	N	N	N	-	N	N	N	N	N	N	N	N	N
Tau	I	N	N	N	I	I	I	N	I	N	N	N	N	N	N	-	S	I	N	I	N	I	N	N
Squats	S	S	I	S	S	S	S	S	S	I	N	N	N	N	N	S	-	I	N	I	N	I	N	N
Slann	I	N	N	N	I	I	I	N	I	N	N	N	N	N	N	I	I	-	N	I	N	I	N	N
Piratas Eldar	N	N	N	N	N	N	I	N	I	N	I	I	I	N	N	N	N	N	-	I	I	I	I	N
Eldar de Mundos Astronave	I	N	N	N	I	I	I	N	I	N	N	N	N	N	I	I	I	I	I	-	N	I	S	N
Eldar Oscuros	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	I	I	I	N	N	N	N	N	I	N	-	N	N	N
Exoditas Eldar	I	N	N	N	I	I	I	N	I	N	N	N	N	N	N	I	I	I	I	I	N	-	I	N
Arlequines Eldar	I	N	N	N	N	I	I	N	I	N	N	N	N	N	N	N	N	N	I	S	N	I	-	N
Necrones	I	N	N	N	N	N	I	N	I	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	-

Una S indica que puedes escoger aliados de esa lista sin coste adicional.

Una I indica que debes comprar la Habilidad Especial *Aliado Improbable* (ver sección 4.3.19) para esa miniatura.

Una N indica que no pueden escogerse aliados de esa lista.

Apéndice 3 – Escenarios

1 Los Héroes de Kelly

Este escenario está diseñado para 2-3 Séquitos. El objetivo es algún antiguo artefacto o tal vez un disco con datos vitales, que hay que recuperar y llevar a la base para su análisis. Colócalo en un edificio apropiado o un árbol hueco y represéntalo con un marcador. Debería situarse en el centro de la mesa. La primera miniatura en llegar al objetivo puede coger el marcador.

El ganador es aquel jugador que consiga sacar el marcador de la mesa. Una miniatura puede cargar con el objetivo a su velocidad normal, pero no puede correr ni disparar armas mientras lo lleve.

Si la miniatura que lleva el objetivo es Derribada o retirada del juego, la siguiente miniatura en llegar a ese punto puede coger el marcador.

2 Fort Apache

Escenario para 3-5 Séquitos que consiste en defender un edificio estratégico. Determinar aleatoriamente quién será el Defensor. Ese jugador puede desplegar en el interior y alrededor del edificio, que debería estar más o menos en el centro de la mesa. Los demás jugadores debe echarlo de allí y capturar ellos mismos el edificio. El defensor tiene la iniciativa el primer turno. También gana diez puntos adicionales para construir su Séquito por cada jugador enemigo adicional después del primero.

El ganador es el último jugador que controle completamente el edificio objetivo después de un tiempo determinado de juego; por ejemplo, después de 15 o 20 turnos.

3 Asesinato

Escenario pensado para 2-4 Séquitos. El objetivo es matar al Líder enemigo a cualquier precio, evitando la muerte del propio Líder. El último Líder vivo al final de un turno cualquiera es el ganador. Por supuesto, puede ser que ninguno de los líderes sobreviva.

4 El Guantelete

Este escenario es adecuado para 3-5 Séquitos. Uno de los Séquitos es el responsable de escoltar un vagón de refugiados/huérfanos/botín/viveres/cachorros desde uno de los extremos cortos de la mesa hasta el opuesto. Los demás Séquitos deben intentar capturar el vagón y sacarlo de la mesa por su propio punto de entrada.

Los atacantes despliegan en los bordes largos de la mesa. Nada impide que cooperen entre ellos, aunque solo uno de ellos puede ganar. El Séquito de escolta tiene la iniciativa en el primer turno. También dispone de 20 puntos adicionales de refuerzos por cada Séquito enemigo después del primero.

5 El Ritual

Escenario adecuado para 2-3 Séquitos. Un Agente del Caos (o puede que un Inquisidor Radical) y su Séquito están llevando a cabo un peligroso ritual en alguno de los edificios de la mesa. Los demás Séquitos tienen un número limitado de turnos para encontrarlo e interrumpir el ritual (basta con trabarse en cuerpo a cuerpo con el Agente, o quizás coserlo a balazos).

Colocad de cuatro a seis edificios aleatoriamente distribuidos por la mesa. El Agente del Caos anota en

secreto en cuál de ellos está antes de que sus oponentes desplieguen.

Si lo desea puede desplegar hasta a la mitad de su Séquito en cualquier lugar del exterior del edificio, para despistar y entretener a sus oponentes.

6 Se ha perdido un Robot

Este escenario es adecuado para 2-5 Séquitos. Un Dreadnought ha enloquecido y permanece en el centro de la mesa, desafiando a todo aquél que se acerque. Gana el Séquito que consiga destruirlo.

El Dread tiene las siguientes características: Coraje 3+, Combate 4, Disparo 4, Movimiento: ninguno excepto pivotar, Armadura 12+, Bólter Pesado y Garra de Energía.

7 La vida es barata

Escenario para 2-3 Séquitos. Un espía Imperial/Caótico herido está retenido en un bunker en el centro de la mesa, rodeado de Zombis de Plaga. Él no puede salir y ellos no pueden entrar.

El objetivo es penetrar en el búnker, rescatar al herido y llevarlo a tu propio punto de despliegue sin ser devorado.

Debería haber un mínimo de 50 zombis distribuidos en grupos de cinco alrededor del búnker. Al principio del juego todos deberían estar a un máximo de 12" del búnker. Uno de los grupos estará golpeando la entrada del búnker.

Un grupo de Zombis moverá inmediatamente hacia el primer Séquito que se acerque a 9", y atacará. En los siguientes turnos los Zombis moverán al final del orden de iniciativa.

Son implacables y perseguirán a sus víctimas hasta atraparlas y devorarlas. Una vez que detectan una presa, no les importan las líneas de visión: pueden oler el miedo y la sangre.

Cualquier miniatura muerta por un Zombi regresará convertida en uno de ellos al turno siguiente.

Los Zombis de Plaga tienen las siguientes características: Coraje 2+, Combate +1, Disparo +0, Velocidad -1, armadura: Ninguna, sin armas. Son inmunes al Terror y a los Poderes Psíquicos (Nurgle es un dios generoso).

8 Misión Uno - Cinco

Este escenario está diseñado para 2-5 Séquitos. Hay un búnker en mitad de la mesa. Será el único lugar del terreno de juego que sobreviva a un bombardeo orbital que se iniciará en cuestión de minutos para devastar esta zona del planeta.

Al final del turno 6, tira 1D6. Con un 6, el bombardeo comienza. Si se juega el turno 7, el bombardeo tendrá lugar con un 5 o un 6, y así en turnos subsiguientes.

El objetivo es encontrarse en el interior del búnker cuando el bombardeo tenga lugar. El búnker es Cobertura Pesada pero sus puertas carecen de sistemas de cierre y sus ocupantes no pueden sellarlas. Esto significa que hay que defenderlo por las malas: matando a cualquier desgraciado que trate de entrar.

Apéndice 4 – Tabla de Armas

Arma	Tipo	Alcance	Bono al Combate	Penalización al Coraje	Coste
Achicharrador	Pesada	12"	+2	-1	5
Akribillador	Media	24"	+1	-	3
Akribillador Grande	Pesada	36"	+2	-1	8
Ametralladora Pesada	Pesada	24"	+2	-	4
Armas de Energía	Pesada	-	+3	-	3
Armas de Energía Psíquica	Muy Pesada	-	+4	-2	10
Arma Demonio	Muy Pesada	-	+4	-2	10
Báculo de Luz	Pesada	-	+3	-	3
Bastón	Media	-	+1	-	1
Bayoneta	Ligera	-	-	-	0
Beso de Arlequín	Ligera	-	-	-	5
Blaster Gauss Pesado	Muy Pesada	24"	+4	-2	12
Bolter	Pesada	24"	+2	-	4
Bolter de Asalto	Pesada	24"	+3	-	5
Bolter Pesado	Pesada	36"	+3	-	6
Cañón Automático	Muy Pesada	36"	+3	-3	15
Cañón de Inducción	Pesada	18"	+2	-	3
Cañón Enredadera	Ligera	24"	-	-	2
Cañón Espectral	Muy Pesada	12"	+4	-	4
Cañón Aullador	Pesada	24"	+3	-	5
Carabina de Inducción	Pesada	18"	+2	-	3
Catapulta Shuriken	Pesada	24"	+3	-	5
Cuchillas de Desollador Nocrón	Pesada	-	+2	-	2
Cuchillas de Espectro Nocrón	Pesada	-	+3	-	3
Cuchillas Relámpago	Muy Pesada	-	+4	-	4
Cuchillo de Combate/Daga	Ligera	-	-	-	0
Dáculus Nocrón	Pesada	-	+3	-	3
Escopeta	Media	12"	+1	-	1
Espada	Media	-	+1	-	1
Espada a dos Manos	Pesada	-	+2	-	2
Espada Sierra	Pesada	-	+2	-	2
Eviscerador	Pesada	-	+3	-1	6
Garras Demoniacas	Media	-	+1	-1	4
Garras de Genestealer	Pesada	-	+2	-1	5
Garra de Kombate	Muy Pesada	-	+4	-	4
Garra Mecánica	Media	-	+1	-	1
Granada	Ligera	12"	-	-	0
Gran Rebanadora	Pesada	-	+2	-1	5
Hacha de Batalla	Media	-	+1	-	1
Hacha de Energía Adeptus Mecánicus	Pesada	-	+3	-2	9
Lanza	Media	-	+1	-	1
Lanza Granadas	Ligera	24"	-	-	2
Lanzakohetez	Muy Pesada	24"	+4	-	6
Lanzakohetez Ezpezial	Muy Pesada	24"	+4	-2	12
Lanzallamas (línea)	Pesada	12"	+2	-	2
Láseres Digitales Jokaero	Media	12"	+1	-	1
Mandiláser	Media	-	+1	-	1
Martillo Trueno	Muy Pesada	-	+4	-	4
Maza	Media	-	+1	-	1
Mordisco de Garrapato	Media	-	+1	-	1
Mordisco de Mastín	Media	-	+1	-	1
Neuro-Disruptor	Pesada	12"	+2	-	2
Pistola Automática	Ligera	12"	-	-	0
Pistola Bolter	Pesada	18"	+2	-	3
Pistola de Fusión	Muy Pesada	6"	+4	-2	10
Pistola de Inducción	Media	12"	+1	-	1
Pistola de Plasma	Pesada	12"	+3	-	3
Pistola Láser	Media	18"	+1	-	2
Pistola Shuriken	Media	12"	+1	-	1
Piztola	Media	12"	+1	-	1
Porra de Energía	Media	-	+1	-	1
Puño de Combate	Muy Pesada	-	+4	-	4
Rebanadora	Media	-	+1	-	1
Rifle Acelerador	Pesada	36"	+3	-	6
Rifle Automático	Media	18"	+1	-	2
Rifle de Francotirador	Pesada	36"	+2	-	5
Rifle de Fusión	Muy Pesada	12"	+4	-	4
Rifle de Gravitones	Pesada	18"	+2	-	3
Rifle de Inducción	Media	30"	+1	-	4
Rifle de Plasma	Muy Pesada	24"	+4	-	6
Rifle Gauss	Pesada	24"	+2	-1	7
Rifle Infierno	Pesada	24"	+3	-1	8
Rifle Kroot	Media	24"	+1	-	3
Rifle Kroot (Cuchillas)	Media	-	+1	-	1
Rifle Láser	Media	24"	+1	-	3
Rifle Monofilamento	Pesada	12"	+2	-1	5
Servo-Brazo	Muy Pesada	-	+4	-	4
Trabukete	Ligera	12"	-	-	0

Apéndice 5 – Tablas de Costes

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

Combate, Disparo y Rapidez
Su valor

Poderes Psíquicos
Cada uno 10

Equipo	Coste
Amplificador de Voz	5
Auspex	10
Baliza de Teleportación	10
Botiquín	5
Campo de Desplazamiento	10
Capa de Camuflaje	5
Garfio	5
Granada de Humo	5
Limitador	10
Mira Telescópica	5
Paracaídas Gravítico	5
Propulsor de salto	5
Retropropulsor	5
Suspensor	5
Visor de Puntería	10

Armadura	Para impactar	Coste
Sin Armadura	5+	0
Ligera	6+	3
Media	7+	6
Pesada	8+	10
	9+	15
Muy pesada	10+	20

Habilidades Especiales	Coste	
Aliado Improbable	5/10	Aliados con un Coraje de 2+ cuestan 10 puntos.
Análisis	5	
Cazarrecompensas	5	
Disciplina de Hierro	5	
Disparo Desesperado	5	
Duro de Matar	5/10	10 Puntos para miniaturas con un Coraje de 3+ o menor.
Francotirador	5	
Implantes biónicos	5	Incrementa el coste de la misma al aumentar sus valores de Armadura y Combate.
Intocable	5/10	Por 10 puntos, el área de anulación se extiende a un radio de 3" desde su base.
Invocar Fe	5	
Luchador de Suelo	5	
Maestro de la Defensa	5	
Maestro en Combate	5	
Médico	5	
Olfato para el Peligro	5	
Pistolero experto	5	
Saber de los Demonios	5	
Sigilo	5	
Terror	5	
Trepador sobrehumano	5	
Valeroso	5	

Arma	Coste	Arma	Coste
Achicharrador	5	Hacha de Energía Adeptus Mecánicus	9
Akribillador	3	Lanza	1
Akribillador Grande	8	Lanza Granadas	2
Ametralladora Pesada	4	Lanzakohetez	6
Armas de Energía	3	Lanzakohetez Ezpezial	12
Armas de Energía Psíquica	10	Lanzallamas (línea)	2
Arma Demonio	10	Láseres Digitales Jokaero	1
Báculo de Luz	3	Mandiláser	1
Bastón	1	Martillo Trueno	4
Bayoneta	0	Maza	1
Beso de Arlequín	5	Mordisco de Garrapato	1
Blaster Gauss Pesado	12	Mordisco de Mastín	1
Bolter	4	Neuro-Disruptor	2
Bolter de Asalto	5	Pistola Automática	0
Bolter Pesado	6	Pistola Bolter	3
Cañón Automático	15	Pistola de Fusión	10
Cañón de Inducción	3	Pistola de Inducción	1
Cañón Enredadera	2	Pistola de Plasma	3
Cañón Espectral	4	Pistola Láser	2
Cañón Aullador	5	Pistola Shuriken	1
Carabina de Inducción	3	Piztola	1
Catapulta Shuriken	5	Porra de Energía	1
Cuchillas de Desollador Nocrón	2	Puño de Combate	4
Cuchillas de Espectro Nocrón	3	Rebanadora	1
Cuchillas Relámpago	4	Rifle Acelerador	6
Cuchillo de Combate/Daga	0	Rifle Automático	2
Dáculus Nocrón	3	Rifle de Francotirador	5
Escopeta	1	Rifle de Fusión	4
Espada	1	Rifle de Gravitones	3
Espada a dos Manos	2	Rifle de Inducción	4
Espada Sierra	2	Rifle de Plasma	6
Eviscerador	6	Rifle Gauss	7
Garras Demoniacas	4	Rifle Infierno	8
Garras de Genestealer	5	Rifle Kroot	3
Garra de Kombate	4	Rifle Kroot (Cuchillas)	1
Garra Mecánica	1	Rifle Láser	3
Granada	0	Rifle Monofilamento	5
Gran Rebanadora	5	Servo-Brazo	4
Hacha de Batalla	1	Trabukete	0

Apéndice 6 – Séquitos

Estos dos séquitos proceden del reglamento de ItEN en su segunda edición y he considerado importante compilarlos en este volumen. Se han recalculado los costes de las figuras acorde a la presente edición.

A continuación se describen estos dos séquitos: Los Servidores del Emperador, liderados por un audaz Inquisidor, y Los Enemigos del Hombre, liderados por un vil Agente del Caos. Estos son los clásicos protagonistas de las novelas de la Black Library.

LOS SERVIDORES DEL EMPERADOR

Este séquito es liderado por un inquisidor. Un individuo poderoso con muchas habilidades y capacidades especiales. Él reúne a su alrededor a una compañía de especialistas para asistirle en su tarea de dar caza a los enemigos del hombre. Debido a que puede comandar a cualquiera en el Imperio para que le ayuden él tiene una muy amplia variedad de personal y equipamiento.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Rapidez	Notas
El Inquisidor	2+	+4	+4	+1	Líder. Terror, puede escoger Poderes Psíquicos por 10pts cada uno*.
Soldados de Asalto	4+	+2	+2	+0	Armados con Rifle Infierno.
Marine Espacial	3+	+3	+3	+1	
Interrogador	3+	+2	+2	+1	
Psíquico* Autorizado	5+	+0	+0	+0	Tiene Poderes Psíquicos / 10pts cada uno *.
Adeptus Arbites	4+	+1	+2	+0	Armas Especiales.
Huésped Demoníaco*	4+	+0	+2	+0	Terror. Tendrá Poderes Psíquicos / 5pts cada uno. Máximo uno por Séquito.
Asesino del Culto de la Muerte	4+	+2	+0	+2	Sin armas a distancia.

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

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

Los Adeptus Arbites 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	Daga, Bayoneta, Hacha de mano, Garrote, Pistola Automática	+0
Media	Espada, Bastón, Rifle Automático, Rifle Láser, Pistola Láser, Porra de Energía[Sólo Arbites], Escopeta	+1
Pesada	Espada a dos Manos, Espada Sierra, Pistola Bolter, Bolter, Ametralladora Pesada,	+2
	Lanzallamas (Sólo Soldados de Asalto).	+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(Sólo Inquisidor)	+4

Ejemplo de Séquito de un Inquisidor – 197 puntos

Inquisidor: Escudo Refractivo, Pistola Bolter, Espada de Energía, 2 Poderes Psíquicos / 62 puntos

Interrogador: Coraza, Pistola Láser y Espada / 23 puntos.

Marine Espacial: Servoarmadura, Bolter, Pistola Bolter, Espada Sierra / 35 puntos.

3 Soldados de Asalto: Coraza y Rifle Infierno / 66 puntos.

Asesino del Culto de la Muerte: Sin Armadura y Espada de Energía / 11 puntos.

LOS ENEMIGOS DEL HOMBRE

A continuación se presentan una variedad de los peones de los Dioses del Caos. Los séquitos del Caos son generalmente dirigidos por un agente del caos. Él pudo haber sido un Marine Espacial o un líder de un culto del Caos que ha sido bendecido por sus dioses.

Tipo	Coraje	Combate	Disparo	Rapidez	Notas
El Agente del Caos	2+	+4	+4	+1	Líder. Terror. Puede tener Poderes Psíquicos por 10pts cada uno.
Guardia Caído	4+	+1	+2	+1	
Marine Espacial del Caos	2+	+4	+4	+1	Líder.
Cultista del Caos	3+	+1	+1	+0	
Psíquico Desaprobado	5+	+0	+0	+0	Tiene Poderes Psíquicos / 10pts cada uno.
Zombie de la Plaga	4+	-1	+0	-1	Terror. Inmune al Terror. Solo usa armas improvisadas.
Asesino del Culto del Caos	4+	+2	+0	+2	Sin armas a distancia.
Pandillero de Colmena	4+	+1	+2	+1	

Si un Agente del Caos elige seguir a un solo dios esto cuesta 5 puntos, pero trae ciertos beneficios:

Khorne	El Agente del Caos y su Séquito reciben un +1 a Combate, Pero sufre un -1 a Disparo.
Nurgle	El Agente del Caos y su Séquito excepto los Zombies de la Plaga, reciben un +1 a las tiradas de Coraje. El Séquito debe incluir Zombies de la Plaga.
Slaanesh	Ignora el Terror. El Agente del Caos y todas sus tropas reciben un +1 a Rapidez.
Tzeentch	El Agente del Caos puede comprar Poderes Psíquicos por 5 puntos cada uno.

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 Caído o Agente del Caos Agente del Caos
Pesada	Servoarmadura [8+ para impactar].	Marines Espaciales y Agente del Caos

Armas	Notas	Bono al Combate
Improvisada	Ramas, Botella rota [-1 para impactar].	-1
Ligera	Daga, Bayoneta, Hacha de mano, Garrote, Pistola Automática, Granadas	+0
Media	Espada, Bastón, Rifle Automático, Rifle Láser, Pistola Láser, Escopeta	+1
Pesada	Espada a dos Manos, Espada Sierra, Pistola Bolter, Bolter, Ametralladora Pesada, Lanzallamas (Sólo Guardias Caídos).	+2
	Bolter Pesado, Rifle Infierno, Pistola de Plasma, Arma de Energía	+3
Muy Pesada	Rifle de Plasma, Puño de Combate, Rifle de Fusión, Arma Demonio (Sólo Agente del Caos)	+4

Ejemplo de Séquito de Agente del Caos – 191 puntos

Agente del Caos: Escudo Refractivo, Rifle Automático, Arma Demonio, 1 Poder Psíquico / 58 pts

Marine Espacial del Caos: Servoarmadura, Bolter, Pistola Bolter y Espada de Energía / 45 pts.

2 Guardias Caídos: Chaleco Antifrag, Rifle Láser / 28 puntos

3 Cultistas del Caos: Chaleco Antifrag, Pistola Láser y Daga / 48 pts.

Psíquico Desaprobado: Sin Armadura y Daga. 1 Poder Psíquico / 12 pts.

Apéndice 7 – Hoja de Séquito

Tipo de Séquito: _____

Puntos de Victoria: _____

Coste: _____

Nombre					Armas	Alc.	Bon.	Pen.
Tipo								
Coraje	Combate	Disparo	Rapidez	Armadura				

Habilidades, Poderes y Equipamiento	Coste	Num.

Nombre					Armas	Alc.	Bon.	Pen.
Tipo								
Coraje	Combate	Disparo	Rapidez	Armadura				

Habilidades, Poderes y Equipamiento	Coste	Num.

Nombre					Armas	Alc.	Bon.	Pen.
Tipo								
Coraje	Combate	Disparo	Rapidez	Armadura				

Habilidades, Poderes y Equipamiento	Coste	Num.

Nombre					Armas	Alc.	Bon.	Pen.
Tipo								
Coraje	Combate	Disparo	Rapidez	Armadura				

Habilidades, Poderes y Equipamiento	Coste	Num.

Nombre				
Tipo				
Coraje	Combate	Disparo	Rapidez	Armadura

Armas	Alc.	Bon.	Pen.

Habilidades, Poderes y Equipamiento

Coste	Num.

Nombre				
Tipo				
Coraje	Combate	Disparo	Rapidez	Armadura

Armas	Alc.	Bon.	Pen.

Habilidades, Poderes y Equipamiento

Coste	Num.

Nombre				
Tipo				
Coraje	Combate	Disparo	Rapidez	Armadura

Armas	Alc.	Bon.	Pen.

Habilidades, Poderes y Equipamiento

Coste	Num.

Nombre				
Tipo				
Coraje	Combate	Disparo	Rapidez	Armadura

Armas	Alc.	Bon.	Pen.

Habilidades, Poderes y Equipamiento

Coste	Num.

Historial, notas.

