

SIN PIEDAD – ASTARTES

LEXICANIUM: JOSÉ MANUEL ORDÁS

NIVEL (N)	HUMANO	MARINE
NOVATO	-	N1
CURTIDO	N1	N2
VETERANO	N2	N3
LEGENDARIO	N3	N4

TODO PERSONAJE (PJ) LLEVA SERVOARMADURA...
 + DESTROZA Y ATRAVIESA OBSTÁCULOS NO BLINDADOS
 + TREPA POR MUROS: CADA PULGADA CUENTA DOBLE
 + NO SUFRE DAÑO EN CAÍDAS DE HASTA 12"
COSTE = N x 10 (INCLUYE 2 PUNTOS PARA ARMARSE)

ARMAS PESADAS	12"	24"	36"	48"	DISPERSIÓN	ESPECIAL	COSTE
BÓLTER PESADO	+1	-1	-2	No	1" o 2"	SUPRESIÓN	7
CAÑÓN DE ASALTO	+2	-1	No	No	1" o 2"	SUPRESIÓN	7
CAÑÓN DE FUSIÓN	+2	+0	No	No	1"	FUSIÓN	9
CAÑÓN DE PLASMA	+2	+0	-1	No	1"	PLASMA	9
CAÑÓN LÁSER	+2	+1	+1	+0	No	-	13
LANZALLAMAS PESADO	+1	No	No	No	2"	LLAMAS	7
LANZAMISILES	+2	+1	+0	-1	No	MISIL	15
ARMAS A DOS MANOS	8"	16"	24"		DISPERSIÓN	ESPECIAL	COSTE
BÓLTER		+0	-1	-2	1" o 2"	SUPRESIÓN	2
ESCOPETA DE ASALTO		+0	-2	No	2"	ESCOPETA	2
LANZALLAMAS		+0	No	No	2"	LLAMAS	2
RIFLE DE FRANCOTIRADOR		+0	+0	+0	No	FRANCOTIRADOR	4
RIFLE DE FUSIÓN		+1	+0	No	1"	FUSIÓN	4
RIFLE DE PLASMA		+1	+0	-1	1"	PLASMA	4
ARMAS A UNA MANO	8"	16"	24"		DISPERSIÓN	ESPECIAL	COSTE
BÓLTER DE ASALTO		+0	-1	-2	1" o 2"	SUPRESIÓN	3
PISTOLA: CUESTA Y DISPARA COMO EL ARMA A DOS MANOS, CON LA MITAD DE ALCANCE MÁX.							
ARMAS DE MELÉ (ACUMULABLES, MÁX. +4)					ESPECIAL		COSTE
ARMA DE ENERGÍA		+2			-		2
ARMA DE SIERRA		+1			-		1
ARMA ESTÁNDAR		+0			VENCE SI EMPATA		0,5
ESCUDO DE ENERGÍA		+1 o +2		PUEDE HACER REPETIR AL RIVAL SU TIRADA			6 o 10
PISTOLA, BÓLTER DE ASALTO		+1		LANZA EL DADO DE MUNICIÓN			VARÍA
PUÑO DE COMBATE		+2		PUEDE REPETIR SU TIRADA (NO ACUMULABLE)			4

ARMA PESADA A DOS MANOS; -1" AL MOVIMIENTO; +1 EN TIRADAS DE HERIDAS E IMPACTOS.

COBERTURA NO ES ACUMULABLE; -1 SI CUBRE LA MITAD O MÁS DEL OBJETIVO (EN UN BÚNKER: -2).
 UN ESCUDO DE ENERGÍA OFRECE UNA COBERTURA FRONTAL DE -1 (COSTE: 6) o -2 (COSTE: 10).

COMBIARMA PUEDES DISPARAR AMBAS ARMAS AL MISMO OBJETIVO: UN SOLO D6-1 SIN APUNTAR.

ESCOPETA HASTA 8", SUMA +1 CONTRA OBJETIVOS EN COBERTURA.

FRANCOTIRADOR SI APUNTA, TIENE ALCANCE INFINITO; RESTA -1 POR CADA 48" DE DISTANCIA.

FUSIÓN +1 EN TIRADAS DE HERIDAS E IMPACTOS.

LLAMAS A DIFERENCIA DE OTRAS ARMAS, NO PUEDES APUNTAR, PERO PUEDES DISPARAR HACIA CUALQUIER LOCALIZACIÓN VISIBLE, AUNQUE ALLÍ NO HAYA NADIE. LAS LLAMAS IGNORAN LA COBERTURA Y CUBREN ZONAS NO VISIBLES: ALREDEDOR DE UNA ESQUINA, EN INTERIORES... EL OBJETIVO QUEDA ESTREMECIDO SI EL RESULTADO FINAL ES 2, 3 o 4.

MISIL AFECTA A TODO PJ SITUADO A 3" O MENOS DEL CENTRO GEOMÉTRICO DEL OBJETIVO; HAZ UNA TIRADA CONTRA CADA UNO. EXCEPCIÓN: SI EN EL DADO DE DISPARO SALE 1, SE DESVÍA 1 + 1 D5" EN LA DIRECCIÓN QUE INDIQUE EL DADO Y NO AFECTA AL OBJETIVO ORIGINAL; SI HAY UN OBSTÁCULO ALTO EN SU NUEVA TRAYECTORIA, IMPACTA CONTRA ESTE.

PLASMA EN VEZ DEL DADO DE MUNICIÓN, LANZA EL DADO DE CALENTAMIENTO; SI SALE 1, EL ARMA SE HA SOBRECALENTADO Y NO SE ENFRIARÁ HASTA QUE PASE UNA RONDA ENTERA SIN SER DISPARADA. SI SE DISPARA UN ARMA SOBRECALENTADA Y EN EL DADO DE CALENTAMIENTO SALE 1 o 2, EL DISPARO NO SE PRODUCE PUES EL ARMA EXPLOTA (PÁG. 20 DEL MANUAL). SI EL PJ QUE DISPARÓ SOBREVIVE, LA HERIDA SUFRIDA SERÁ SIEMPRE EN EL BRAZO BUENO.

SUPRESIÓN PERMITE DISPARAR DE FORMA ESTÁNDAR (DISPERSIÓN: 1") O REALIZAR FUEGO DE SUPRESIÓN (DISPERSIÓN: 2"). EL FUEGO DE SUPRESIÓN NO PERMITE APUNTAR, PERO EL OBJETIVO QUEDA ESTREMECIDO SI EL RESULTADO FINAL ES 3 o 4. AL REALIZAR FUEGO DE SUPRESIÓN, EL ARMA SE DESCARGA O ENCASQUILLA SI EN EL DADO DE MUNICIÓN SALE DE 1 A 3.

APOTECARIO (10P.) CURA UNA HERIDA A UN PJ. ADYACENTE SI GASTA 2 ACC. Y SACA 5+ EN 1D6.

EXTERMINADOR (10P.) SOLO N3 O N4. MUEVE 5" SIN PENALIZACIÓN POR ARMA PESADA; DISPARA CUALQUIER ARMA CON UNA SOLA MANO Y SUMA +1 EN MELÉ. SALVA LAS HERIDAS SACANDO 8+ EN 1D10 (MELÉ, ARMA PESADA, ARMA DE FUSIÓN Y EXPLOSIÓN: -1). EN VEZ DE DESPLEGAR PUEDE TELETRANSPORTARSE AL FINAL DE UNA RONDA: ELIGE UN PUNTO A 3" O MÁS DE TUS ENEMIGOS; SE DESVIARÁ 1D10" EN LA DIRECCIÓN QUE INDIQUE EL DADO.

GRANADA CEGADORA (1P.) SI NO ENTRAS EN MELÉ, PUEDES MOVER (-2") Y LANZARLA (PÁG. 20). AFECTA EN UN RADIO DE 3" Y DURA HASTA FINAL DE RONDA. RESTA 2" AL MOVIMIENTO. SI UN DISPARO PASA A 3" DE LA GRANADA, LANZA 3D6 Y COGE EL PEOR; NO ES POSIBLE APUNTAR.

MOTOCICLETA (10P.; 5P. SIN BÓLTERS) MUEVE 10"; NO PUEDE TREPAR. SI MOVIÓ EN SU ÚLTIMA ACCIÓN, SUS ENEMIGOS RESTAN -1 AL DISPARARLO. SI MUEVE PARA ENTRAR EN MELÉ, PUEDE DISPARAR AMBOS BÓLTERS: ANTES DE LA MELÉ, RESUELVE DOS DISPAROS A 3", RESTANDO -1.

RETROPROPULSORES (10P.) MUEVE 10" Y VUELA. SI MOVIÓ EN SU ÚLTIMA ACCIÓN, SUS ENEMIGOS RESTAN -1 AL DISPARARLO. PUEDE SALIR DE MELÉ (PÁG. 16 DEL MANUAL).

PODER PSÍQUICO (5P. CADA USO) USARLO GASTA UNA ACCIÓN, TIENE UN ALCANCE DE 12" Y NO REQUIERE VISIBILIDAD. LOS USOS SON ALEATORIOS Y SE RENUEVAN TRAS CADA TIROTEO.

TABLA DE PODERES PSÍQUICOS: 1D10 (POR CADA USO AL INICIO DE CADA TIROTEO)

1. ASALTO	ELIMINA A UN PJ DE NIVEL INFERIOR SI SACA 4+ EN 1D6
2. BARRERA	CREA UNA SEMIESFERA (RADIO MÁX.: 6") IMPENETRABLE HASTA FIN DE RONDA
3. CONFUSIÓN	HASTA 5 PJ PIERDEN UNA ACCIÓN EN SU PRÓXIMA ACTIVACIÓN
4. DESTRUCCIÓN	LANZA 1D6 POR CADA PJ ENEMIGO: SI SALE 6, ES ELIMINADO
5. INSPIRACIÓN	UN PJ GANA 1+1D3 ACCIONES EXTRA EN SU PRÓXIMA ACTIVACIÓN
6. POSESIÓN	UN PJ DE MENOR NIVEL REALIZA 1D3 ACCIONES DICTADAS POR EL PSÍQUICO
7. POTENCIACIÓN	NO GASTA ACCIÓN; EN LA MELÉ QUE ELIJA, EL PSÍQUICO SUMA 1D6 EXTRA
8. PREMONICIÓN	HASTA 5 PJ GANAN UNA ACCIÓN EN SU PRÓXIMA ACTIVACIÓN
9. TELETRANSPORTE	EL PSÍQUICO APARECE DONDE DESEE, A 3" O MÁS DE SUS ENEMIGOS
10. TERROR	HASTA 5 PJ SE ALEJAN INMEDIATAMENTE UN MOVIMIENTO DEL PSÍQUICO

DREADNOUGHT (150P. + ARMAS) N4 (COSTE YA INCLUIDO); SE CONSIDERA N10 A EFECTOS DE AGALLAS. TIENE 1D3 RASGOS FAVORABLES (DESCARTA LOS NEGATIVOS Y REPITE LA TIRADA); SI LLEVA DOS ARMAS DE DISPARO, UNO DE ESOS RASGOS ES AMBIDIESTRO. REGLAS ESPECIALES:

- + NO PUEDE ACTIVARSE CON LA FICHA NEUTRAL. MUEVE 4" SIN PENALIZACIÓN POR CARGA O ARMA PESADA. ATRAVIESA MUROS ABRIENDO UN BOQUETE A SU PASO; NO TREPA NI SALTA.
- + NUNCA DISFRUTA DE COBERTURA, PERO EN MELÉ SUMA +3. NUNCA QUEDA ESTREMECIDO NI CAE CUERPO A TIERRA. TIENE UNA RESISTENCIA DE 7 PUNTOS DE ESTRUCTURA (PE). SI LO "HIERES", LANZA 1D10 EN LA TABLA DE IMPACTOS; CADA IMPACTO EXTRA EN UNA MISMA LOCALIZACIÓN RESTA PE, PERO NO AUMENTA LA PENALIZACIÓN.

TABLA DE IMPACTOS: 1D10 (MELÉ, ARMA PESADA, ARMA DE FUSIÓN Y EXPLOSIÓN: +1)

1-3. ARMADURA	SOLO UN ARAÑAZO
4. PATA IZQUIERDA	-1PE; -1" AL MOVER
5. PATA DERECHA	-1PE; -1" AL MOVER
6. BRAZO IZQUIERDO	-1PE; -1 EN MELÉ; -1 AL DISPARO SI USA ESTE BRAZO
7. BRAZO DERECHO	-1PE; -1 EN MELÉ; -1 AL DISPARO SI USA ESTE BRAZO
8. SENSORES	-2PE; NO PUEDE VIGILAR NI REALIZAR DISPAROS INSTINTIVOS
9. SISTEMA DE CONTROL	-3PE; EN SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN PIERDE UNA ACCIÓN
10+. MÚLTIPLES DAÑOS	-3PE; CADA VEZ QUE SE ACTIVE SOLO TENDRÁ 1D2 ACCIONES

TROPAS SIN SERVOARMADURA N1 (COSTE YA INCLUIDO). SUMA +1 SI DISPARAS A ESTAS TROPAS. LOS NEÓFITOS MUEVEN 6"; LAS ESCUADRAS HUMANAS Y LOS OGRETES MUEVEN 5".

- NEÓFITO (4P. + ARMAS) RESTA -1 EN MELÉ.

- ESCUADRA HUMANA (4P. + ARMAS) SON UN MANDO Y 4 SOLDADOS QUE FUNCIONAN COMO UN SOLO PJ. SOLO EL MANDO CUENTA PARA TODO: MEDICIONES, LÍNEA DE VISIÓN, COBERTURA, ETC. LOS SOLDADOS ESTARÁN A 3" O MENOS DEL MANDO, PERO SU POSICIÓN ES IRRELEVANTE: APÁRTALOS SI ENTORPECEN EL MOVIMIENTO O DISPARO DE LAS TROPAS. AÑADE ARMAS EQUIVALENTES A LOS ATAQUES COMBINADOS DE LA ESCUADRA (POR EJEMPLO, UN RIFLE DE PLASMA EQUIVALE A 5 RIFLES LÁSER). NUNCA LANZA EL DADO DE MUNICIÓN O CALENTAMIENTO. RESTA -1 EN MELÉ. SI LA ESCUADRA ES "HERIDA", APLICA LAS REGLAS ESTÁNDAR; SI SOBREVIVE, RETIRA 2 SOLDADOS Y RESTA -1 AL DISPARO Y MELÉ, SIN MÁS PENALIZACIONES.

- OGRETE (7P. + ARMAS) POSEE EL RASGO TRES VIDAS (VER PÁG. 29). INTELIGENCIA LIMITADA.

REGLAS OPCIONALES

BIDÓN DE PROMETIO

- SI ES DISPARADO, O SIRVE DE COBERTURA EN UN DISPARO FALLIDO, O LO AFECTA LA DISPERSIÓN DE UN ARMA, RESUELVE UN DISPARO CONTRA NIVEL 0: CON 5+, ESTALLA. SI LO AFECTA UNA EXPLOSIÓN ESTALLARÁ AUTOMÁTICAMENTE.
- EXPLOTARÁ COMO LA DINAMITA (PÁG. 20), PERO AFECTARÁ A LA VISIBILIDAD COMO UNA GRANADA CEGADORA. SI VARIOS BIDONES ADYACENTES ESTALLAN SIMULTÁNEAMENTE, CADA BIDÓN ADICIONAL SUMA 1" AL RADIO DE EXPLOSIÓN HASTA UN MÁXIMO DE 6".

BOMBAS Y EXPLOSIVOS FUNCIONAN COMO LA DINAMITA (PÁG. 20 DEL MANUAL). COSTE: 3 P.

CAMALEONINA LAS TROPAS SIN SERVOARMADURA NI VISORES ESPECIALES RESTAN -1 SI DISPARAN A UN OBJETIVO CON CAMALEONINA QUE NO SE MOVIÓ EN SU ÚLTIMA ACTIVACIÓN.

DEPÓSITO BLINDADO

- SI ES DISPARADO, O SIRVE DE COBERTURA EN UN DISPARO FALLIDO, O LO AFECTA LA DISPERSIÓN DE UN ARMA O UNA EXPLOSIÓN, SE AGRIETARÁ SI SALE 12+ EN 2D6 (+1 CON ARMAS PESADAS, ARMAS DE FUSIÓN Y EXPLOSIONES).
- LA PRIMERA VEZ QUE SE AGRIETE, LANZA 1D6:
 - ▶ **5 A 6. PROMETIO:** SU EXPLOSIÓN CUBRE 6" ALREDEDOR DEL DEPÓSITO Y AFECTARÁ A LA VISIBILIDAD COMO UNA GRANADA CEGADORA.
 - ▶ **3 O 4. GAS TÓXICO:** NO EXPLOTA. CUANDO SALGA LA FICHA NEUTRAL, TODO PJ NO MARINE SIN PROTECCIÓN ANTIGÁS A 3" DEL DEPÓSITO SUFRE "UNA HERIDA": -2" AL MOVIMIENTO Y -1 AL DISPARAR.
 - ▶ **1 O 2. VACÍO O CON UNA SUSTANCIA INOCUA:** SIN EFECTOS.

REACTOR FUNCIONA COMO UN DEPÓSITO BLINDADO DE PROMETIO.

TOLVANERA OCUPA UN CÍRCULO CON UN RADIO DE 3".

- CUANDO SALGA LA FICHA NEUTRAL, SE DESPLAZA 2+1D10" EN LA DIRECCIÓN DEL DADO.
- SI UN DISPARO LA ATRAVIESA, LANZA 2D6 Y COGE EL PEOR; NO ES POSIBLE APUNTAR.
- SI UNA TROPA SIN SERVOARMADURA CRUZA LA TOLVANERA, RESTA 2" AL MOVIMIENTO.

JUEGO CON CASILLAS

CASILLAS SUSTITUYE PULGADAS POR CASILLAS, CONTÁNDOLAS ORTOGONALMENTE (NUNCA EN DIAGONAL). DOS CASILLAS ESTÁN ADYACENTES SI COMPARTEN UN LADO. PARA APROVECHAR LA COBERTURA, ES POSIBLE FINALIZAR EL MOVIMIENTO ENTRE DOS CASILLAS ADYACENTES: EL PJ OCUPA AMBAS CASILLAS Y COMENZARÁ A MOVER DESDE LA QUE ELIJA.

PUERTAS PUEDES ABRIRLAS O CERRARLAS SI ESTÁS ADYACENTE Y GASTAS 2 CASILLAS DE MOVIMIENTO. AL ABRIR UNA PUERTA, LANZA 2D6: SI SACAS DOBLE UNO, ESTÁ BLOQUEADA. ES POSIBLE DESTRUIR UNA PUERTA OBTENIENDO 6+ EN UN DISPARO CONTRA NIVEL 0 (FUSIÓN: +1; LOS LANZALLAMAS NO TIENEN EFECTO) O EN UN ATAQUE DE MELÉ (LOS ESCUDOS NO AYUDAN); SI EN EL DADO SALE UNO ES SIEMPRE UN FRACASO, Y SACAR SEIS ES UN ÉXITO AUTOMÁTICO.

TABLEROS SI LAS REGLAS DE ESCENARIO NO INDICAN OTRA COSA, DOS TABLEROS CONTIGUOS ESTÁN COMUNICADOS POR UNA SOLA PUERTA SITUADA A LA MITAD DE CADA LADO.

VISIBILIDAD LA LÍNEA QUE UNE EL CENTRO DE LOS DOS PERSONAJES NO PUEDE ATRAVESAR NINGÚN OBSTÁCULO. EN CASO DE DUDA, NO HAY VISIBILIDAD.

BLIPS (OPCIONAL) FUNCIONAN COMO PEPOS, PERO MUEVEN 2D6 CASILLAS Y SIEMPRE SE APROXIMARÁN AL OBJETIVO O A TU PJ MÁS PRÓXIMO. MIENTRAS NO SE DESCUBRAN, LOS BLIPS ATRAVIESAN LAS PUERTAS "SIN ABRIRLAS" (LAS CIERRAN TRAS CRUZARLAS).

ROBAGENES (OPCIONAL) AL FINAL DE CADA RONDA, LANZA 2D6: SI SUMAN 2 O 3, TU RIVAL COLOCA UN ROBAGENES A 6 CASILLAS DE UNO DE TUS PJ ELEGIDO AL AZAR. EL ROBAGENES SE ACTIVA CON LA FICHA NEUTRAL (ANTES DE RESOLVER SU ACTIVACIÓN) Y ATACA AL PJ MÁS PRÓXIMO. LOS ROBAGENES IGNORAN A LOS BLIPS.

ROBAGENES (N1)

- + MUEVE 8 CASILLAS Y EN DIAGONAL
- + MELÉ: +4
- + +1 AL DISPARARLO

ÁNGELES OSCUROS

ESCUADRA LAZARUS..... 100-240 P.

SARGENTO LAZARUS (N4)

- EXTERMINADOR
- BÓLTER DE ASALTO
- ARMA DE ENERGÍA

NEMAEL (N3)

- EXTERMINADOR
- CAÑÓN DE ASALTO
- PUÑO DE COMBATE

ORMAND (N3)

- EXTERMINADOR
- BÓLTER DE ASALTO
- PUÑO DE COMBATE
- ARMA DE SIERRA

PIRUS (N3)

- EXTERMINADOR
- BÓLTER DE ASALTO
- PUÑO DE COMBATE

EZEQUIEL (N3) (YELMO)

- EXTERMINADOR
- BÓLTER DE ASALTO
- PUÑO DE COMBATE

+ PUEDES CONFIGURAR LA ESCUADRA:

LAZARUS + NEMAEL..... 100 P.

TODOS.....240 P.

ESCUADRA SAURIEL..... 100-170 P.

SARGENTO SAURIEL (N3 o N4)

- MOTOCICLETA (CON BÓLTERS)
- PISTOLA BÓLTER
- ARMA DE SIERRA

ADAURUS (N2 o N3)

- MOTOCICLETA (CON BÓLTERS)
- PISTOLA DE PLASMA
- PISTOLA BÓLTER

ESTEUS (N1 o N3)

- MOTOCICLETA (CON BÓLTERS)
- 2 PISTOLAS BÓLTER

+ PUEDES CONFIGURAR LA ESCUADRA:

NIVELES BAJOS..... 100 P.

NIVELES ALTOS + PELIGROSOS 170 P.

PELIGROSOS

PUEDEN MOVER Y DISPARAR UN ARMA. SI ACABAN SU MOVIMIENTO AVANZANDO 3" EN LÍNEA RECTA EN LA DIRECCIÓN DEL OBJETIVO, PUEDEN DISPARAR LOS DOS BÓLTERS DE LA MOTO (RESTA -1).

ESCUADRA ADARTIUS..... 170 P.

CAPITÁN ADARTIUS (N4)

- COMBIARMA: BÓLTER + RIFLE DE PLASMA
- PISTOLA BÓLTER
- ARMA DE ENERGÍA

EMANIEL (N3) (CORVUS BLANCO-NEGRO)

- BÓLTER
- GRANADA CEGADORA

CRÁSTOR (N3) (BLANCO-ROJO)

- BÓLTER
- GRANADA CEGADORA

TESAURUS (N3) (CUARTELADO B-N-B-N)

- BÓLTER

HİNDELEN (N3) (CUARTELADO B-R-B-R)

- BÓLTER

ESCUADRA SEVERUS 170 P.

SARGENTO SEVERUS (N3)

- PISTOLA DE PLASMA
- ARMA DE SIERRA
- DURO
- FRÍO

ALTICUS (N3)

- CAÑÓN DE PLASMA

ESMERIEL (N3)

- RIFLE DE PLASMA

TEOKRES (N3) (CORVUS CRUZ ROJA)

- BÓLTER

USDAM (N3) (ROJO-NEGRO)

- BÓLTER

ESCUADRA TEOKRES 100 P.

TEOKRES (N3) (CORVUS CRUZ ROJA)

- BÓLTER

ARTIEL (N2) (ROJO-NEGRO)

- BÓLTER
- GRANADA CEGADORA

DARÍO (N2) (BLANCO-ROJO)

- BÓLTER
- GRANADA CEGADORA

MARIUS (N2) (CRUZ NEGRA)

- BÓLTER

NAEL (N1) (CUARTELADO B-N-B-N)

- BÓLTER

ÁNGELES SANGRIENTOS

ESCUADRA ACRIÓN..... 170 P.

CAPITÁN ACRIÓN (N4)

- PUÑO DE COMBATE
- ARMA DE ENERGÍA

VARTOS (N3)

- CAÑÓN DE FUSIÓN

TAHARIEL (N3)

- LANZALLAMAS

BELARIUS (N3)

- BÓLTER
- ARMA ESTÁNDAR

APOTECARIO GALIANUS (N3)

- APOTECARIO
- BÓLTER
- ARMA ESTÁNDAR

COMPAÑÍA DE LA MUERTE 170 P.

CAPELLÁN LEMARTES (N4)

- RETROPROPULSORES
- PISTOLA DE PLASMA
- ARMA DE ENERGÍA
- SI ES HERIDO, LANZA 1 D6:
SI SALE 6, IGNORA LA HERIDA.

CORVINUS (N3)

- RETROPROPULSORES
- PISTOLA BÓLTER
- ARMA DE SIERRA
- RABIA NEGRA

VARRO (N3)

- RETROPROPULSORES
- PISTOLA BÓLTER
- ARMA DE SIERRA
- RABIA NEGRA

JEGUDIÉL (N2)

- RETROPROPULSORES
- PISTOLA BÓLTER
- ARMA DE SIERRA
- RABIA NEGRA

RABIA NEGRA

- + AL ACTIVARSE, LANZA 2D6: SI SALE 2, O DE 2 A 4 CON MURIEL ELIMINADO, DESDE ESE MOMENTO DEDICARÁ TODAS SUS ACCIONES A MOVER PARA LUCHAR EN MELÉ, PUDIENDO RECARGAR SU ARMA.
- + SUMA +1 EN MELÉ.
- + SI ES HERIDO, LANZA 1 D6: SI SALE 6, IGNORA LA HERIDA.
- + LUCHARÁ HASTA LA MUERTE.

ESCUADRA RÓMULO 170 P.

SARGENTO RÓMULO (N3)

- BÓLTER PESADO
- PISTOLA BÓLTER
- ARMA DE SIERRA

MALTUS (N3)

- LANZAMISILES

AMADEO (N3)

- CAÑÓN LÁSER

ECAEL (N3)

- PROYECTOR DE RAYO DE CONVERSIÓN

DAVRO (N1)

- BÓLTER
- ARMA ESTÁNDAR
- GRANADA CEGADORA

PROYECTOR DE RAYO DE CONVERSIÓN

2"	-3
4"	-2
6"	-1
8"	+0
10"	+1
12"	+2
14"	+3
16"	+4
18"	+3
20"	+2
22"	+1
24"	+0
26"	-1
28"	-2
30"	-3

- + ARMA PESADA
- + DISPERSIÓN: 1"
- + IGNORA COBERTURA
- + NO PUEDE MOVER Y DISPARAR

VAINA DE DESCENSO (OPCIONAL)

- + DIVIDE LA MESA EN SEIS CUADRANTES Y ELIGE UNO AL AZAR: LA VAINA IMPACTA EN SU CENTRO CUANDO SE ACTIVE EL PRIMER MARINE DE LA VAINA.
- + LANZAMISILES DE LA VAINA: 1 D3 DISPAROS CUANDO SE ACTIVE EL PRIMER MARINE DE LA VAINA.

ÁNGELES SANGRIENTOS

ESCUADRA LORENZO 100-240 P.

SARGENTO LORENZO (N4)

- EXTERMINADOR
- BÓLTER DE ASALTO
- ARMA DE ENERGÍA

ZAEL (N3)

- EXTERMINADOR
- LANZALLAMAS PESADO
- PUÑO DE COMBATE

VALENCIO (N3)

- EXTERMINADOR
- BÓLTER DE ASALTO
- PUÑO DE COMBATE
- ARMA DE SIERRA
- GRANADA CEGADORA

DEINO (N3) (MIRA TELESCÓPICA)

- EXTERMINADOR
- BÓLTER DE ASALTO
- PUÑO DE COMBATE
- GRANADA CEGADORA

GORIEL (N3) (GORE)

- EXTERMINADOR
- BÓLTER DE ASALTO
- PUÑO DE COMBATE

+ PUEDES CONFIGURAR LA ESCUADRA:

LORENZO + ZAEL..... 100 P.
TODOS240 P.

+ PUEDES CAMBIAR A GORIEL POR:

CLAUDIO (N3)

- EXTERMINADOR
- 2 PUÑOS DE COMBATE
- GRANADA CEGADORA

CALISTARIUS 100 P.

BIBLIOTECARIO CALISTARIUS (N4)

- EXTERMINADOR
- 9 PODERES PSÍQUICOS
- BÓLTER DE ASALTO
- ARMA DE ENERGÍA

ASTRAMAEL..... 170 P.

ASTRAMAEL (N4)

- DREADNOUGHT
- TIRA OTRA VEZ SI SOLO SACAS UN RASGO
- CAÑÓN DE FUSIÓN
- BÓLTER DE ASALTO
- PUÑO DE COMBATE

ESCUADRA GIDEON 100-240 P.

SARGENTO GIDEON (N4)

- EXTERMINADOR
- ARMA DE ENERGÍA
- ESCUDO DE ENERGÍA (+ 1)

LEÓN (N3)

- EXTERMINADOR
- CAÑÓN DE ASALTO
- PUÑO DE COMBATE

SCIPIO (N3) (SUELO)

- EXTERMINADOR
- BÓLTER DE ASALTO
- PUÑO DE COMBATE

NOCTIS (N3) (SEÑALA)

- EXTERMINADOR
- BÓLTER DE ASALTO
- PUÑO DE COMBATE

OMNIO (N3) (ÁUSPEX)

- EXTERMINADOR
- BÓLTER DE ASALTO
- PUÑO DE COMBATE

+ PUEDES CONFIGURAR LA ESCUADRA:

GIDEON + NOCTIS 100 P.
TODOS 240 P.

ESCUADRA NEÓFITA 100 P.

SARGENTO VERNO (N3)

- PISTOLA BÓLTER
- ARMA DE SIERRA

NEÓFITO FLAVIO (N1) (RIFLE ALZADO)

- RIFLE DE FRANCOOTIRADOR
- PISTOLA BÓLTER

NEÓFITO DERTORE (N1) (APUNTA DE PIE)

- RIFLE DE FRANCOOTIRADOR
- PISTOLA BÓLTER

NEÓFITO PIETRAN (N1) (ARRODILLADO)

- RIFLE DE FRANCOOTIRADOR
- PISTOLA BÓLTER

NEÓFITO SAVERIO (N1) (CAPA ENROLLADA)

- RIFLE DE FRANCOOTIRADOR
- PISTOLA BÓLTER

NEÓFITO RENZO (N1)

- LANZAMISILES
- PISTOLA BÓLTER

LOS NEÓFITOS LLEVAN CAMALEONINA.

CAOS

KÖRAGAGH 170 P.

KÖRAGAGH (N4)

- DREADNOUGHT
- CAÑÓN DE FUSIÓN
- LANZALLAMAS PESADO
- PUÑO DE COMBATE

ESCUADRA KALDEAN 170 P.

KALDEAN (N3)

- RETROPROPULSORES
- 2 PUÑOS DE COMBATE

SALEK (N2)

- RETROPROPULSORES
- PISTOLA DE PLASMA
- PISTOLA BÓLTER
- ARMA DE ENERGÍA

AYATDIEL (N2)

- RETROPROPULSORES
- PISTOLA BÓLTER
- PUÑO DE COMBATE
- ARMA DE ENERGÍA

KUTMO (N2)

- RETROPROPULSORES
- 2 ARMAS DE SIERRA
- ARMA DE ENERGÍA

URDUEL (N1)

- RETROPROPULSORES
- RIFLE DE FUSIÓN
- ARMA DE ENERGÍA

ESCUADRA ENOK..... 170 P.

ENOK (N4)

- PISTOLA BÓLTER
- ARMA DE ENERGÍA

KARANDÄT (N3)

- LANZAMISILES

DREXOS (N3)

- CAÑÓN DE ASALTO

VÄRAN (N3 o N2)

- BÓLTER
- ARMA ESTÁNDAR

VORX (N2)

- BÓLTER
- GRANADA CEGADORA

+ ENOK GANA 2 PODERES PSÍQUICOS
SI VÄRAN TIENE N2

ESCUADRA ERTEBUS 170 P.

ERTEBUS (N4)

- PISTOLA DE PLASMA
- ARMA DE ENERGÍA

ZYRAN (N3)

- UN PODER PSÍQUICO
- BÓLTER
- PISTOLA BÓLTER
- ARMA DE ENERGÍA

ESDERIÓN (N2)

- 2 PUÑOS DE COMBATE

KRYNX (N2)

- BÓLTER
- PISTOLA BÓLTER
- PUÑO DE COMBATE

ÜLROK (N2)

- BÓLTER
- PISTOLA BÓLTER
- ARMA DE ENERGÍA
- ARMA ESTÁNDAR

ADASTRAVEL (N1)

- BÓLTER
- PISTOLA BÓLTER
- ARMA ESTÁNDAR

+ PUEDES CAMBIAR A ÜLROK POR UN PODER
PSÍQUICO PARA ZYRAN Y...

5+5 CULTISTAS (N1)

- BÓLTER

5 CULTISTAS (N1)

- PISTOLA BÓLTER
- ARMA ESTÁNDAR

ESCUADRA MALAK 170 P.

MALAK (N3)

- LANZAMISILES

SUTNOD (N3)

- BÓLTER PESADO

DURIEL (N3) (PINZA)

- BÓLTER
- ARMA ESTÁNDAR

RURDHEN (N3) (CABEZA)

- BÓLTER
- ARMA ESTÁNDAR

XET (N3)

- BÓLTER
- PISTOLA BÓLTER
- ARMA ESTÁNDAR

CORSARIOS + KRIEG + NECRONES + ORKOS

CORSARIOS 170 P.

JOFF "ZUCK" (N3)

- PISTOLA BÓLTER
- PUÑO DE ENERGÍA
- ARMA DE ENERGÍA
- GRANADA CEGADORA

5 GUARDIAS (N1)

- RIFLE DE PLASMA
- ARMA ESTÁNDAR
- GRANADA CEGADORA

CENTAURO (N1)

- COMO UN OGRETE QUE MUEVE 8"
- RIFLE DE PLASMA

ERRADICADOR (N4)

- DREADNOUGHT
- LANZAMISILES
- CAÑÓN DE ASALTO
- 2 PISTOLAS BÓLTER
- ESCUDO DE ENERGÍA (+ 1)

ERRADICADOR (N4)

- + PUNTOS DE ESTRUCTURA: 4
- + MELÉ: + 1 (EN VEZ DE +3)
- + PUEDES CAMBIAR EL CAÑÓN DE ASALTO Y EL ESCUDO DE ENERGÍA POR:
 - CAÑÓN DE PLASMA
 - 4 GRANADAS CEGADORAS

NECRONES 170 P.

NEHEBAT (N4)

- CAÑÓN DE FUSIÓN
- ARMA DE ENERGÍA

ERRADICADOR (N4)

- DREADNOUGHT
- LANZAMISILES
- CAÑÓN DE ASALTO
- 2 PISTOLAS BÓLTER
- ESCUDO DE ENERGÍA (+ 1)

5 ANDROIDES (N1)

- BÓLTER
- ARMA ESTÁNDAR

- + PUEDES DESCARTAR A NEHEBAT PARA QUE EL ERRADICADOR TENGA 6 PE Y SU ESCUDO DE ENERGÍA SEA DE +2

KORPS DE LA MUERTE DE KRIEG 70 P.

5+5 INFANTES (N1)

- RIFLE DE PLASMA
- ARMA ESTÁNDAR
- GRANADA CEGADORA

5+5 JINETES (N1)

- CABALLERÍA
- ARMA DE ENERGÍA (SOLO SI CARGAN)
- ARMA ESTÁNDAR

ARTILLERÍA (N2) (FUERA DE MESA)

CABALLERÍA DE KRIEG

- + REGLAS DE MOTOS SIN BÓLTERS.
- + CONTRACARGA (NO ESTREMECIDOS NI EN MELÉ): CHOCAN A MEDIO CAMINO.
- + MELÉ: +3 SI CARGAN, + 1 SI NO. PUEDEN SALIR DE MELÉ (PÁG. 16 DEL MANUAL).

ARTILLERÍA DE KRIEG

- + NO NECESITA LÍNEA DE VISIÓN. IGNORA DISTANCIA, COBERTURA, TOLVANERAS...
- + 1 D3-1 DISPAROS DE LANZAMISILES (~1) AL FINAL DE CADA RONDA.

ORKOS 100-170 P.

MOGA (N3)

- EXTERMINADOR (SIN TELETRANSPORTE)
- RIFLE DE PLASMA
- ESCUDO DE ENERGÍA (+ 1)
- 2 BOMBAS

MANDÍBULA (N3)

- COMBIARMA: ESCOPETA DE ASALTO + PISTOLA LANZALLAMAS
- PUÑO DE COMBATE

GARAGZÖG (N3) (BOCA CUBIERTA)

- PISTOLA DE PLASMA
- PUÑO DE COMBATE

GRÄOK (N2) (BOCA DESCUBIERTA)

- PISTOLA DE PLASMA
- PUÑO DE COMBATE

MEDIAKARA (N2)

- PISTOLA BÓLTER
- PUÑO DE COMBATE

- + PUEDES CONFIGURAR LA ESCUADRA:

MOGA + GRÄOK + MEDIAKARA 100 P.

TODOS 170 P.