

# SIN PIEDAD - ASTARTES

LEXICANIUM: JOSÉ MANUEL ORDÁS

NIVEL (N)	HUMANO	MARINE	TODO PERSONAJE (PJ) LLEVA SERVOARMADURA...					
NOVATO	-	N1	+ DESTROZA Y ATRAVIESA OBSTÁCULOS NO BLINDADOS					
CURTIDO	N1	N2	+ TREPA POR MUROS: CADA PULGADA CUENTA DOBLE					
VETERANO	N2	N3	+ NO SUFRE DAÑO EN CAÍDAS DE HASTA 12"					
LEGENDARIO	N3	N4	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	10	
CAÑÓN LÁSER	+2	+1	+1	+0	No	-	13	
CAÑÓN DE PLASMA	+2	+0	-1	No	1"	PLASMA	9	
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 + 1D5" 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 BÓLTHERS)** 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 BÓLTHERS: 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.

## **TIROTEO RÁPIDO**

- CADA VEZ QUE UN PJ SEA HERIDO, ES COMO SI RECIBIERA DOS HERIDAS (EN VEZ DE UNA SOLA).
- OPCIONAL: EL PJ QUE SEA EL ALTER EGO DE UN JUGADOR SIGUE LAS REGLAS ESTÁNDAR. SI ES UN DREADNOUGHT, CUENTA UNA HERIDA LA PRIMERA VEZ Y DOS HERIDAS DESDE ENTONCES.

# 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 BÓLTRES)
- PISTOLA BÓLTER
- ARMA DE SIERRA

**ADAURUS (N2 o N3)**

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

**ESTEUS (N1 o N3)**

- MOTOCICLETA (CON BÓLTRES)
- 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 BÓLTRES 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

**HÍNDELEN (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) (CUARTELADO B-R-B-R)**

- 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 1D6:  
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

**JEGUDIEL (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 1D6:  
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:  
1D3 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.

**TODOS .....** 240 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 FRANCOTIRADOR
- PISTOLA BÓLTER

## NEÓFITO DERTORE (N1) (APUNTA DE PIE)

- RIFLE DE FRANCOTIRADOR
- PISTOLA BÓLTER

## NEÓFITO PIETRAN (N1) (ARRODILLADO)

- RIFLE DE FRANCOTIRADOR
- PISTOLA BÓLTER

## NEÓFITO SAVERIO (N1) (CAPA ENROLLADA)

- RIFLE DE FRANCOTIRADOR
- 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 BÓLTHERS.
- + 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 NECESA LÍNEA DE VISIÓN. IGNORA DISTANCIA, COBERTURA, TOLVANERAS...
- + 1D3-1 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.