

# 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	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 + 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.

## 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 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) (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 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.  
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 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.

## **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.