







ÍNDICE

Introducción	12	<i>Compañía de batalla</i>	119
Cómo librar batallas apocalípticas	13	<i>El Imperio</i>	122
<i>¿Qué es Apocalipsis?</i>	14	<i>Titán de batalla Warlord</i>	124
<i>Misión: Apocalipsis</i>	17	<i>Titán de exploración Warhound</i>	125
La batalla de		<i>Caza Thunderbolt</i>	126
la Cresta de Acero Frío	25	<i>Bombardero Marauder</i>	127
Organizar una batalla	33	<i>Orkos</i>	128
<i>Planificar por adelantado</i>	34	<i>Pizoteador</i>	130
<i>Cómo jugar la batalla</i>	37	<i>Gran Pizoteador</i>	131
Ejércitos y campos de batalla	39	<i>Cazabombardero</i>	132
<i>Ejércitos de Apocalipsis</i>	42	<i>Fortaleza rodante Partekráneoz</i>	133
<i>Ejército Marine Espacial</i>	44	<i>Garrapato mamut</i>	134
<i>Héroes y villanos</i>	46	<i>Kulto de la Velocidad</i>	135
<i>Marcadores de objetivo</i>		<i>Peña de Dreds</i>	136
<i>y ventajas estratégicas</i>	47	Eldars	138
<i>Ejército Tau</i>	48	<i>Titán Aparecido</i>	140
<i>Cómo pintar</i>		<i>Tanque gravitatorio Escorpión</i>	141
<i>compañías de tanques</i>	50	<i>Interceptor "Alas de la Noche"</i>	142
<i>Marcas de vehículos Xenos</i>	52	<i>Ola de asalto de especialistas</i>	143
<i>Cómo modelar</i>		<i>Hueste Espiritual</i>	144
<i>vehículos de mando</i>	54	<i>Hueste de Jinetes del Viento</i>	145
<i>Tanque superpesado Baneblade</i>	56	Tiránidos	146
<i>Tanques superpesados</i>	58	<i>Hierofante</i>	148
<i>Miniaturas de especialista</i>	60	<i>Hierodulo con púas</i>	149
<i>Las miniaturas creadas</i>		<i>Enjambre subterráneo</i>	150
<i>desde cero y cómo crear</i>		<i>Progenie de la Mente Enjambre</i>	151
<i>hojas de datos propias</i>	62	<i>Tormenta micética</i>	152
<i>La Flota Enjambre Moloch</i>	64	<i>Enjambre infinito</i>	153
<i>Campos de batalla</i>	66	Imperio Tau	156
<i>Partidas aún más grandes</i>	68	<i>Caza Barracuda</i>	158
<i>Tableros conectados</i>	69	<i>Gran Knarloc</i>	159
<i>Guerras inmensas sobre el suelo</i>	70	<i>Cuerpo de intercepción armado</i>	160
<i>Escenografía de Apocalipsis</i>	72	<i>Fuerza de inserción rápida</i>	161
<i>Elementos grandes</i>	73	Necrones	162
<i>Partidas temáticas</i>	74	<i>Pilón Gauss</i>	164
<i>Láser de defensa</i>	76	<i>Falange de monolito</i>	165
<i>La fábrica de lataz</i>	77	Eldars Oscuros	166
Exterminatus	80	<i>Fuerza Skyraid</i>	168
Fuerzas apocalípticas	89	<i>Cazatitanes devastador</i>	169
<i>Reglas adicionales</i>	90	Fuerzas del Caos	170
<i>Criaturas colosales</i>	91	<i>Segador de plaga</i>	172
<i>Vehículos superpesados</i>	92	<i>Escorpión de bronce de Khorne</i>	173
<i>Aeronaves</i>	94	<i>Marea de engendros</i>	174
<i>Reglas especiales</i>	96	<i>Fisura de la disformidad</i>	175
Hojas de datos	100	La batalla por la fábrica de lataz	176
<i>Guardia Imperial</i>	102	Ventajas estratégicas	185
<i>Tanque superpesado Baneblade</i>	104	<i>Uso de las ventajas estratégicas</i>	186
<i>Tanque superpesado</i>		<i>Ventajas tácticas</i>	187
<i>Hellhammer</i>	105	<i>Ventajas en batalla</i>	188
<i>Fortaleza de la Arrogancia</i>	106	<i>Ventajas del frente</i>	188
<i>Tanque antiáereo Hydra</i>	107	<i>Ventajas de apoyo</i>	189
<i>Compañía de tanques</i>		Apéndices	193
<i>"Puños del Emperador"</i>	108	<i>Dónde jugar a Apocalipsis</i>	194
<i>Compañía de artillería</i>		<i>Más información</i>	195
<i>"Ira del Emperador"</i>	109	<i>Imperial Armour</i>	196
<i>Tropas de reconocimiento</i>		<i>Tabla de</i>	
<i>"Garras del Emperador"</i>	110	<i>Transportes Superpesados</i>	198
<i>Fuerza auxiliar de ogretes</i>	111	<i>Tabla de aliados</i>	198
<i>Marines Espaciales</i>	112	<i>Sumario</i>	199
<i>Cañonera Thunderhawk</i>	114	Índice alfabético	200
<i>Punta de lanza acorazada</i>	115		
<i>Fuerza de supresión</i>	116		
<i>Escuadrón rompelineas</i>	117		
<i>Señores del capitulo</i>	118		

INTRODUCCIÓN

“No hay tiempo para la paz. No hay respiro. No hay perdón. Solo hay GUERRA.”

Apocalipsis te permite llevar las batallas de Warhammer 40,000 a un nuevo nivel. Nunca más te pondrás al frente de un solo destacamento de tropas en batalla. Ahora tienes la oportunidad dirigir a cientos de hombres y escuadrones de tanques. Los mayores héroes de esta época luchan junto a tus guerreros contra el odiado enemigo. Las enormes máquinas de guerra dominan el campo de batalla y sus armas superpesadas son capaces de destruir incluso los tanques con más blindaje y de destrozarse amplias franjas de las líneas enemigas. Las naves surcan los cielos cubiertos de humo mientras efectúan bombardeos en línea o aterrizan para desembarcar una horda de guerreros sedientos de sangre. Las aeronaves en órbita disparan barreras de fuego con las que derriban al enemigo y reducen las fortificaciones más fuertes a un puñado de escombros. Se trata de una guerra a una escala nunca soñada.

Esto es Apocalipsis.

En las páginas que siguen encontrarás todo lo que necesitas saber para poder librar batallas apocalípticas en el universo de Warhammer 40,000. Aprenderás a desplegar y organizar una batalla, conocerás las miniaturas nuevas que puedes coleccionar y utilizar en partidas a esta escala, y todas las reglas necesarias para poder incluir estas nuevas unidades. Sin embargo, nuestro objetivo es el de inspirarte a la vez que informarte; por este motivo, Apocalipsis también incluye un montón de ejemplos de partidas apocalípticas que hemos librado en el Studio de Diseño de Games Workshop, con muchas fotografías de los ejércitos, de las miniaturas y de la escenografía que hemos usado en estas batallas. Si eres de los que disfrutan con la historia del 41º milenio y con las ilustraciones de los artistas del Studio, encontrarás muchas de ellas en estas páginas.

El libro está dividido en dos partes. La primera mitad se ha diseñado para que la leas y disfrutes; ¡cuando hayas terminado, seguro que quieres librar una enorme partida de Warhammer 40,000! La segunda mitad del libro incluye las reglas, y son las páginas que consultarás una y otra vez mientras preparas la batalla y cuando la libres.

La primera parte del libro incluye:

CÓMO LIBRAR BATALLAS APOCALÍPTICAS

Esta sección describe cómo desplegar y librar una batalla de Apocalipsis. Cubre los principios básicos que hay que seguir para preparar la batalla, desplegar los ejércitos y decidir quién es el ganador.

CÓMO ORGANIZAR UNA BATALLA

Librar una partida de dimensiones gigantes requiere un poco de organización. En esta sección, encontrarás consejos prácticos sobre cómo hacerlo (¡como acordarte de llevar suficiente comida!).

EJÉRCITOS Y CAMPOS DE BATALLA

En estas páginas encontrarás consejos sobre cómo pintar y coleccionar tu ejército para disponerlo para una batalla de Apocalipsis, así como la preparación del tablero y de la escenografía.

En la segunda mitad del libro encontrarás:

FUERZAS APOCALÍPTICAS

Esta parte del suplemento incluye docenas de unidades nuevas que pueden usarse cuando libres batallas de Apocalipsis. Aquí hallarás las reglas necesarias para jugar

con todo tipo de modelos, desde los rapidísimos cazabombarderos orkos a los enormes titanes de batalla Warlord.

VENTAJAS ESTRATÉGICAS

Las ventajas estratégicas añaden una nueva dimensión a tus batallas, permitiéndote descargar bombardeos orbitales, colocar generadores de escudo o incluso equipar a un personaje con una granada de vórtice.

APÉNDICES

En ellos puedes encontrar un resumen de las reglas y mucha más información que puede serte de utilidad.

En el libro hay ilustraciones e informes de batalla intercalados que describen batallas apocalípticas; se trata de batallas que hemos librado en el Studio, e información adicional sobre cómo cada raza afronta las batallas de esta escala, que esperamos que te resulte interesante. En la página web de Games Workshop, hemos dedicado una sección en Warhammer 40,000 a Apocalipsis. Puedes acceder a ella en la siguiente dirección:

www.games-workshop.es

La página web incluye todo tipo de consejos sobre el juego y material de hobby, además de muchos más detalles sobre las batallas mostradas en este libro y las hojas de datos de más unidades nuevas que puedes incluir en tus partidas.

Nuestro objetivo ha sido proporcionarte todo los recursos necesarios para que puedas librar grandes batallas de Warhammer 40,000. De hecho, el único límite es el de tu propia imaginación. Así que diviértete y recuerda que la victoria no está siempre del lado de las armas más grandes, aunque ciertamente ayudan a conseguirla.

Jervis Johnson

“Uno no puede considerar el destino de un hombre solo, ni el de diez, ni el de cien, ni el de mil. Billones de hombres vivirán o morirán a causa de nuestras acciones aquí, y no podemos permitirnos el lujo de considerar el coste.”

– Inquisidor Kryptmann



CÓMO LIBRAR BATALLAS APOCALÍPTICAS

En esta parte del libro, Jervis Johnson, el veterano diseñador de juegos nos explica de qué trata Apocalipsis de Warhammer 40,000, y las reglas necesarias para desplegar y librar una batalla. Al término de la sección, hay un informe de batalla que representa una partida de Apocalipsis en acción.



¿QUÉ ES APOCALIPSIS?

Busca todas tus miniaturas, reúne a tus amigos y libra batallas a gran escala como nunca antes habías imaginado.

Jervis: llega un momento en la vida de todo jugador en que su colección de miniaturas es tan grande que no puede incluir todas sus miniaturas en una partida. Aunque siempre resulta útil contar con miniaturas adicionales para poder "afinar" tu ejército para una batalla, todos sabemos lo frustrante que resulta no poder jugar una partida en la que incluir todas nuestras miniaturas. En ese deseo de poder jugar partidas de Warhammer 40,000 a gran escala, radica la génesis de este libro. Si te pareces un

poco a mí, seguro que estás orgulloso de tu colección de miniaturas y, seguro que, de vez en cuando, te gustaría tener la oportunidad de desplegar a tu ejército al completo en un tablero y decir: "¡Vamos, intenta batir esto!".

La buena noticia es que resulta muy fácil jugar una partida a gran escala de Warhammer 40,000 si quieres hacerlo; lo único que hace falta son dos ejércitos de 3.000 puntos o más, una gran área de juego, un poco de tiempo y planificación.

Las reglas, las listas de ejército del reglamento de Warhammer 40,000 y las de los codex (a las que me referiré conjuntamente a partir de ahora como "las reglas básicas"), están perfectamente adaptadas para librar partidas a gran escala y no hay necesidad de cambiarlas. En cambio, este libro se centra en ofrecerte los consejos e información que puedes necesitar para librar partidas a gran escala, ya sean de 1.500-2.000 puntos, o de 3.000 puntos o más. Recuerda que necesitarás al



menos 3.000 puntos en miniaturas por bando; ¡algo más pequeño no sería suficientemente apocalíptico!

En todo caso, el objetivo primordial de este libro es enseñarte lo fácil que puede resultar organizar una batalla a gran escala. Cuando hemos jugado alguna que otra partida, hemos comprobado que las partidas de 3.000 ó 4.000 puntos pueden completarse fácilmente entre dos jugadores en el transcurso de una tarde, y además sin necesidad de aprender montones de reglas nuevas para participar. Las partidas a gran escala funcionan mejor con equipos de jugadores y, aunque son más largas, resultan muy divertidas y directas.

Creo que es importante remarcar este punto desde el principio, porque una de las objeciones que he oído de labios de jugadores que han tomado parte en partidas a gran escala, es que los turnos se hacen interminables y que la partida resulta muy pesada. Lo único que puedo decir al respecto es que mi experiencia personal es absolutamente la contraria, y que una batalla a gran escala debidamente organizada es algo sumamente divertido en lo que intervenir. Además, esto es lo que nos ocurrió en nuestra pri-

mera partida de Apocalipsis. Se trataba de una partida a gran escala entre dos equipos de tres jugadores cada uno. Recuerdo que cuando me reuní con el resto de jugadores antes de la partida, les advertí que las cosas podían no funcionar bien y que la partida podía llevar mucho tiempo. Pero lo que ocurrió fue exactamente lo contrario. Empezamos la partida a las 10 de la mañana con el despliegue de los dos ejércitos y para las 6 de la tarde habíamos acabado y empaquetado las miniaturas, incluyendo una hora que nos tomamos para comer. Y lo más importante, había sido muy fácil de organizar y todos los que participaron se quedaron con las ganas de jugar una nueva partida.

El objetivo de este libro es el de inspirarte para que libres batallas a gran escala como la que he descrito, y enseñarte todo lo que necesitas saber para asegurarnos que te diviertas en tus batallas tanto como nosotros en las nuestras. Esta consideración nos lleva a otro punto importante que es que las batallas de Apocalipsis no requieren cambios en las reglas básicas de Warhammer 40,000, pero no son lo mismo que una partida habitual de un juego básico, por lo que debes estar pre-

TAMAÑO DE LA PARTIDA

Las partidas a gran escala requieren más tiempo, pero cuanto mayor es el número de jugadores, más rápidas resultan.

Menos de 3.000 puntos

Una partida estándar de Warhammer 40,000, un jugador por bando y entre 1-3 horas de duración.

De 3.000 a 6.000 puntos

Una partida estándar de Apocalipsis, 1-2 jugadores por bando, entre 1 y 2 tardes de duración.

De 6.000 a 15.000 puntos

Una partida a gran escala de Apocalipsis, entre 2 y 4 jugadores por bando, un día de duración.

Más de 16.000

Una partida apocalíptica descomunal, para 3 o más jugadores, habitualmente un fin de semana de duración.

parado para ello. Para empezar, las batallas de Apocalipsis requieren más tiempo de juego (no tanto como alguno pudiera pensar), pero aún así son largas



Una partida típica de 1.500 puntos puede llevar entre 1 y 3 horas de juego y puede acabarse fácilmente en el transcurso de una tarde. Una batalla de Apocalipsis requerirá, como mínimo, toda una tarde, y puede llevar un día completo o incluso un fin de semana (para más detalles, consulta el apartado Tamaño de la Partida). Debido a ello, las batallas de Apocalipsis no son realmente un sustituto de las partidas normales que juegas habitualmente, sino más bien se trata de una partida para una ocasión especial. Las batallas de Apocalipsis requieren más preparación que una partida normal de Warhammer 40,000, principalmente debido a su gran tamaño y a la duración. En cualquier caso, no deberías dejar que esto influya en tus partidas de

Apocalipsis, puesto que las compensaciones tienen mucho más peso que el tiempo que requiere desplegar la partida, pero es necesario saber qué tienes que llevar a la partida para poder prepararla con antelación. Una gran parte de este libro trata de aconsejarte a este respecto para que sepas como organizar partidas a gran escala, basadas en nuestra propia experiencia organizándolas en el Studio de Diseño.

Pero Apocalipsis ofrece mucho más que la oportunidad de reunirte con tus amigos y librar una batalla con todas tus miniaturas Citadel. Lo más destacable es que nos ha permitido añadir docenas de nuevas unidades al juego que, de otro modo, serían demasiado poderosas para incluirse en

misiones estándar. Así que Apocalipsis no solo te permite usar toda tu colección de miniaturas, sino también incluir vehículos superpesados enormes de la Guardia Imperial, cañoneras Thunderhawk de los Marines Espaciales, e incluso las enormes y destructivas máquinas de las legiones de titanes entre otros.

Además de todo lo expuesto, Apocalipsis ofrece oportunidades únicas a los jugadores que disfrutan efectuando conversiones, construyendo miniaturas a scratch, inventando escenarios narrativos y construyendo elementos de escenografía. Todos estos aspectos y alguno más, los hemos abordado en las páginas que siguen.

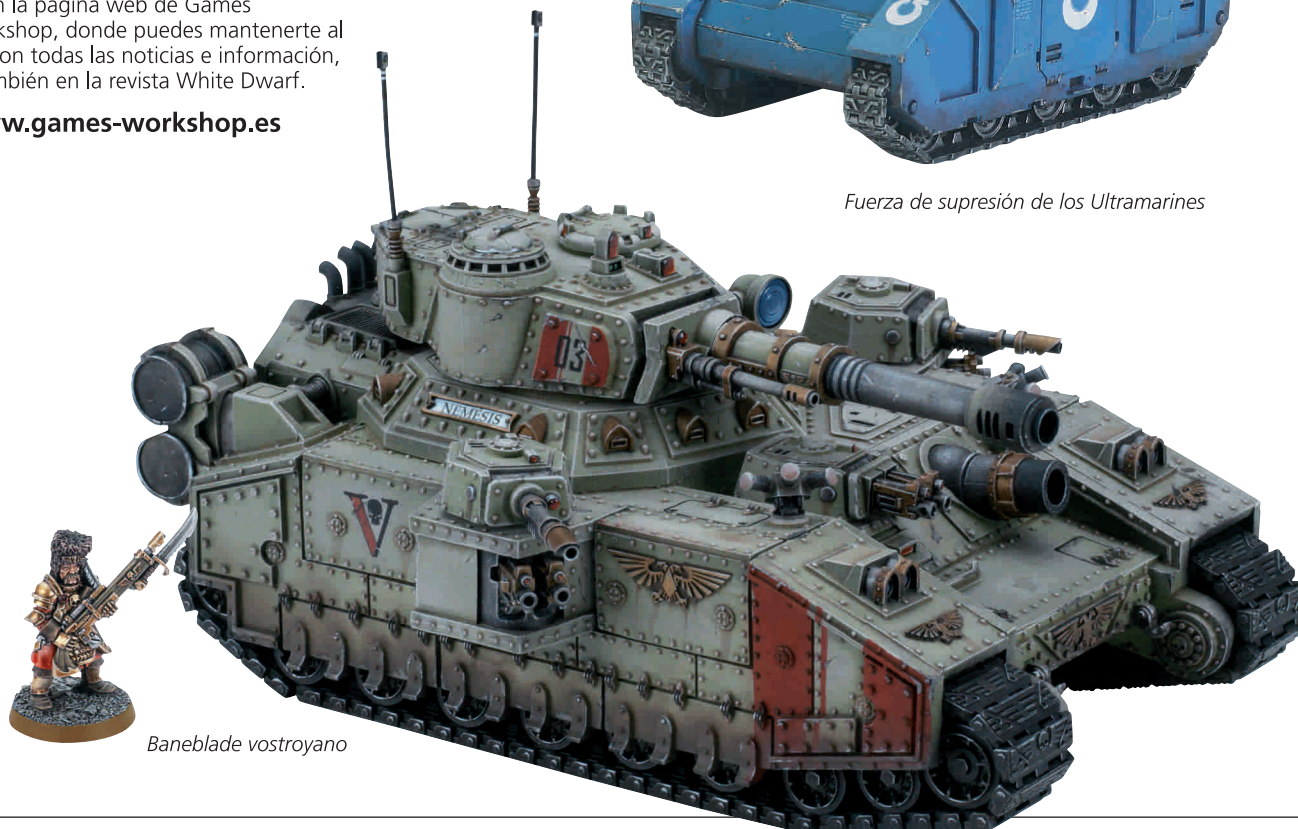
UNIDADES LEGENDARIAS Y FORMACIONES DE BATALLA

Más adelante en este grupo, encontrarás varias docenas de ejemplos de unidades legendarias. Estas son nuevas unidades que hemos diseñado para usar en partidas de Apocalipsis, inspiradas en el trasfondo de Warhammer 40,000. Se trata de vehículos demasiado poderosos para incluirlos en el juego básico, pero se adaptan perfectamente al espíritu de Apocalipsis. Los ejemplos incluyen el Baneblade imperial, el pizoteador orko, y monstruosidades como el hierofante tiránido. Estas son también formaciones de batalla que representan contingentes mucho más grandes de unidades ya existentes, como la compañía de tanques de "Puños del Emperador", el Kulto a la Velocidad orko y la hueste eldar de Jinetes del Viento. Nuestro plan consiste en ir añadiendo nuevas unidades legendarias y formaciones de batalla en la página web de Games Workshop, donde puedes mantenerte al día con todas las noticias e información, y también en la revista White Dwarf.

www.games-workshop.es



Fuerza de supresión de los Ultramarines



Baneblade vostroyano

MISIÓN: APOCALIPSIS

En las páginas siguientes encontrarás las reglas para librar batallas de Apocalipsis, desde la selección de ejército a los vencedores de las partidas.

Las misiones incluidas en el reglamento de Warhammer 40,000 son perfectas para partidas de dos jugadores a menos de 3.000 puntos. Para partidas de mayor tamaño, hemos desarrollado una nueva misión para que la uses en tus batallas de Apocalipsis.

Jervis: la misión de Apocalipsis ha sido diseñada para que resulte lo más fácil posible para que dos jugadores, o dos equipos de jugadores, libren una batalla a gran escala en la que los jugadores puedan incluir todas las miniaturas Ciudadel de su colección. De hecho, la única restricción es que cada bando debe incluir un ejército de 3.000 puntos o más. Esto es muy diferente a la forma en que se libran las misiones estándar, y por ello os voy a explicar cómo funciona la misión de Apocalipsis en detalle en las páginas siguientes.

No te preocupes, también hemos incluido un resumen de todo lo que necesitas saber aquí y al final del libro, para que cuando juegues una partida puedas usar el resumen de una página en lugar de una explicación más detallada con todos los entresijos de las reglas.

Aunque solo hay una versión de la misión Apocalipsis, su diseño es muy flexible por lo que será muy raro jugar dos partidas iguales. Además, hemos incluido mucha más información en este mismo libro que describe cómo variar la misión Apocalipsis para que tus partidas resulten más temáticas.

“¿Me habrías dejado a mi sopesar la existencia continuada de este planeta frente a las vidas de los que lo defienden? ¡Que idiotéz! Ordene que avancen. A todos ellos.”

– Señor Alto Comandante
Hyde-Sytherin

1. ELECCIÓN DE EJÉRCITO

- Acuerda un límite de puntos para la partida.
- Elige un ejército basado en su codex de Warhammer 40,000.
- No se aplican restricciones a la tabla de organización de fuerzas.
- Puedes añadir al ejército unidades legendarias y formaciones de batalla.
- Los jugadores pueden incluir una fuerza mixta elegida de entre las dos o más listas de ejército que quieran.

2. ELECCIÓN DE EQUIPO

- Si hay más de dos jugadores, divide a los jugadores en dos equipos con el mismo valor en puntos (lo más aproximado posible) y el mismo número de jugadores. El equipo con menos puntos obtendrá ventajas estratégicas adicionales para compensar las cosas (consulta la sección de Ventajas estratégicas).

3. PREPARACIÓN DEL CAMPO DE BATALLA

- Los jugadores, de mutuo acuerdo, colocan la escenografía en el campo de batalla.
- Decide donde se localiza la “tierra de nadie” y que cada bando elija su respectiva área de despliegue.

4. FIJAR LÍMITE DE TIEMPO

- Fija un límite de tiempo para la partida. La partida continuará hasta el límite de tiempo fijado, o hasta que ambos bandos hayan completado el mismo número de turnos.

5. ELECCIÓN DE VENTAJAS ESTRATÉGICAS

- Cada bando dispone de una serie de ventajas estratégicas equivalente al número de jugadores del equipo más grande.
- Si un bando tiene menos puntos, recibe una ventaja estratégica adicional por cada 250 puntos de diferencia.
- Algunas unidades legendarias y formaciones de batalla permiten al jugador que las posee, obtener un bonus de ventaja.
- Ninguna ventaja puede tomarse más de una vez por bando, a menos que se trate de un bonus de ventaja.

6. DESPLIEGUE

- Ambos bandos anotan en secreto un número entre 1 y 30 que equivale al número de minutos asignados al despliegue. El número anotado es la cantidad de tiempo permitido para el despliegue del ejército de ese bando.
- El bando que haya elegido el número menor despliega en primer lugar (y tiene la iniciativa en el primer turno).
- Las unidades que no se hayan desplegado se mantienen en reserva estratégica. Los jugadores pueden asignar unidades en reserva estratégica al inicio de cada turno (consulta la página 23).

7. COLOCACIÓN DE OBJETIVOS

- Los jugadores por turnos despliegan sus objetivos. Cada bando coloca tres objetivos: uno en su propia zona de despliegue, uno en tierra de nadie y el tercero, en la zona de despliegue enemiga.

8. LIBRAR LA BATALLA

- El bando que despliegue primero tiene también la iniciativa en el primer turno.

9. VICTORIA

- Cuando la partida termine, el bando que haya capturado más objetivos, se adjudica la victoria.

1. ELECCIÓN DE EJÉRCITO

Todo jugador que quiera participar en una batalla de Apocalipsis necesita un ejército. Los ejércitos pueden incluir cualquier número de unidades de la lista de ejército de uno de los codex, junto a cualquier número de unidades legendarias y formaciones de batalla descritos en las hojas de datos de este mismo libro (consulta las páginas 100-175). Recuerda que el ejército no está sujeto a las restricciones de su tabla de organización, ¡solo tienes que incluir todas las miniaturas que quieras! Ignora cualquier restricción relativa a una limitación numérica de 0-1, 0-2 o cualquier otra. En estas partidas tampoco se aplican las limitaciones como "puedes incluir un pelotón de reclutamiento por cada pelotón de infantería". Realmente, la única regla que debes tener en cuenta es que el tamaño de la unidad sea el correcto.

Los jugadores pueden efectuar las mejoras que quieran (por el coste en puntos indicado), teniendo en cuenta que en las batallas de Apocalipsis las mejoras deben representarse en las miniaturas, pues si no resultaría muy complicado mantener la pista de las mejoras con las que se ha equipado cada modelo. Los jugadores también deben tener presente que cuanto mayor sea el número de puntos de su ejército, mayor será también el número de puntos permitidos a sus oponentes. Más adelante, volveré a tratar el tema de los puntos en mayor detalle, pero por el momento basta decir que los puntos se usan para dividir a los jugadores en dos equipos (más o menos) iguales, por eso es importante conocer el valor en puntos de los ejércitos que participan en la partida. Esto significa que cada jugador tendrá que calcular el valor en puntos de todas las unidades que intervienen en la partida; además, podéis incluir la lista de ejército igual que si libráseis una misión estándar.

ALIADOS

Recuerda que puedes incluir unidades pertenecientes a más de una lista de ejército; por ejemplo, si tienes miniaturas de la Guardia Imperial, Tau y una escuadra de arlequines que compraste solo con la intención de pintarla, recuerda que puedes incluirlas a todas para que luchen como una sola fuerza. Lo mejor de este sistema es que te permite variar tu rutina de pintado y coleccionar unidades que te gusten sin necesidad de organizar todo un ejército; si lo prefieres, puedes empezar la base de un nuevo ejército y librar una batalla directamente.



Apocalipsis te permite incluir toda tu colección de miniaturas, aunque todas las restricciones aplicables al organizar un ejército para una misión estándar no se aplican en este tipo de partidas. A simple vista, podría parecer una ventaja para los jugadores que tienen una gran colección de miniaturas, pero, como comprobarás más adelante, incluimos una serie de métodos que te permitan "equilibrar" una partida sin tener que dejar las miniaturas en una repisa (¡bueno, a menos que quieras dejarlas allí porque se trata de un modelo antiguo y roto!). Insisto en este punto porque durante las partidas que hicimos de prueba, la mayoría de la gente no daba crédito a nues-

tras palabras: "tráete todas tus miniaturas y juega". Pero esto es exactamente lo que queríamos decir. Si te atienes a las reglas y directrices que te proponemos en este libro, puedes incluir toda tu colección de miniaturas y disfrutar de una buena partida.

Si quieres, tampoco hay una razón que impida establecer un límite de puntos máximo por partida. Nosotros hemos librado partidas de 2 a 4 jugadores sujetas a un límite de 3.000 a 6.000 puntos. Todas resultaron muy divertidas y tenían el beneficio añadido de que solo tardamos un poco más en acabarlas que las que estamos acostumbrados para una misión estándar.





Señor de la Guardia



Señor del Arsenal



Marneus Calgar,
Señor de los Ultramarines.



Maestro del Reclutamiento



Señor de la Flota

PERSONAJES ESPECIALES

Los personajes especiales pueden ser difíciles de usar en una partida estándar de 1.500 puntos, debido a su alto coste en puntos y porque requieren una opción de Cuartel General del ejército. Por supuesto, ninguno de estos obstáculos tiene importancia en Apocalipsis. De hecho, consideramos muy apropiado incluir tantos personajes especiales como sea posible, ya que la partida tendrá una naturaleza verdaderamente apocalíptica: las batallas a gran escala son el lugar natural donde incorporar a personajes como Abaddon el Saqueador y el Comisario Yarrick. Además, supondría un verdadero desperdicio no incluir a uno de estos personajes especiales en este tipo de partidas.

Durante un tiempo consideramos elaborar una regla para que cada ejército pudiese incluir un personaje especial que lo liderase. Pero, al final decidimos no ser tan preceptivos y simplemente recomendar que cada jugador use los personajes especiales que quiera como líderes de su ejército de Apocalipsis.

En la imagen inferior puedes contemplar la 2ª Compañía del Capítulo de los Ultramarines, apoyada por un dreadnought venerable y exterminadores de la 1ª Compañía.



D. ELECCIÓN DE EQUIPO

Las batallas de Apocalipsis pueden librarse entre dos jugadores, pero están especialmente indicadas para jugar en equipo. Aunque es posible librar partidas de todos contra todos, o partidas en las que haya tres o más bandos participantes, una misión de batalla Apocalipsis estándar hemos asumido que los jugadores se dividen en dos bandos.

Debido a esto, si hay tres o más jugadores que participan en la batalla, deben dividirse en dos equipos al inicio de la partida. Esto se hace comparando las listas de ejército de los jugadores y dividiendo a los jugadores en dos equipos que tengan el mismo valor aproximado en puntos. No es vital que ambos bandos tengan exactamente el mismo número de puntos, ya que el bando con menos puntos dispondrá de ventajas estratégicas adicionales para equilibrar la partida (consulta el paso 5: elección de ventajas estratégicas, en la página 22). Sin embargo, te recomendamos que procures crear dos equipos con un valor en puntos lo más similar posible.

El número de jugadores de cada equipo no tiene que ser el mismo, pero ayuda a facilitar las cosas que los equipos cuenten como mucho con un jugador más que el del adversario (por ejemplo, tres jugadores contra cuatro es mejor que dos jugadores contra cinco). De todas formas, esto tiene menos importancia que que tengan el mismo valor en puntos para cada bando.

Los jugadores de un equipo están cada uno al mando de su propio ejército. Las reglas que afectan a las unidades de un jugador no tienen que afectar a las unidades de otro jugador del mismo bando. Así, por ejemplo, la regla de ritos de batalla que se aplica a los comandantes de los Marines Espaciales solo se aplicarían a las unidades de Marines Espaciales que pertenezcan al jugador propietario de ese ejército.

Como este sistema resulta justo y equilibrado, puede llevar a muchas alianzas "inusuales"; en este sentido, te puede resultar útil la tabla de aliados de la página 198, con la que puedes decidir a qué equipo pertenece cada jugador. Personalmente, me gustan las alianzas extrañas resultantes, y además, resulta divertido el desafío de inventar una historia que explique cómo se ha producido esa alianza, pero tu gusto puede variar...

Fuerzas por bando Tamaño del área de juego

3.000 pto	120 x 240 cm
5.000 pto	180 x 240 cm
10.000 pto	360 x 240 cm
20.000 pto	730 x 240 cm

Como guía general, deberías disponer de 30 centímetros de área de juego por cada 100 puntos de miniaturas del equipo más grande.

E. PREPARACIÓN DEL CAMPO DE BATALLA

Una batalla apocalíptica requiere un área de juego adecuada y bastantes elementos de escenografía. El tamaño del tablero requerido puede variar un poco, dependiendo de los ejércitos incluidos en la partida. Como regla general, recomendamos los tamaños de área de juego de la tabla inferior. Ten en cuenta que los espacios pueden abarrotarse, sobre todo con ejércitos como Orkos o Tiránidos que cuentan con tropas con un coste bajo en puntos.

Los lectores más sagaces habrán notado que los tamaños de tablero indicados (dejando aparte el más pequeño) están basados en la unión de varias tablas de 180 x 120 cm. Así que en realidad el tablero de 180 x 240 cm está compuesto por dos tableros de 180 x 120 cm colocados uno junto a otro. 240 cm es la distancia máxima que permite a los jugadores alcanzar el centro, mientras que 730 cm es la longitud máxima que puede usarse en un tablero sin que este parezca demasiado largo y estrecho. En este libro te proporcionaremos algunos consejos si sientes la necesidad de un área de juego más grande que la de un tablero de 730 cm de longitud (¡piensa que incluso podrías jugar en el suelo!), y también encontrarás más información sobre más despliegues de tableros inusuales (consulta las páginas 66 a 71).

Cuando tengas ya el tablero, tendrás que llenarlo con escenografía. El reglamento de Warhammer 40,000 recomienda que alrededor de un 25% del tablero debería estar cubierto de elementos de escenografía, aunque pensamos que esta proporción

podría conducir a un campo de batalla de Apocalipsis demasiado abarrotado; además, te va a resultar bastante complicado encontrar suficientes elementos de escenografía para llenar la cuarta parte de un tablero que mide 730 x 240 cm. Lo mejor es que te hagas con toda la escenografía que puedas y la despliegues de común acuerdo con tus oponentes. Te recomiendo que agrupes la escenografía para formar elementos grandes en lugar de extenderla por todo el campo de batalla, ya que quedaría demasiado dispersa; por ejemplo, podrías agrupar todos los edificios para crear una ciudad, o todos los árboles para crear un bosque, etc. No te preocupes si quedan espacios abiertos en el tablero, ya que muy pronto estarán llenos de tropas.

Lo último que tienes que hacer llegado este punto es dividir el área de juego en dos zonas de despliegue separadas por un amplia área de 30 cm que será "tierra de nadie". Para ello, tira un dado de dispersión y sitúa un marcador en el punto del borde del tablero donde apunte la flecha. A continuación, coloca un segundo marcador tan lejos como sea posible de este punto. Si hay dos o más de estos puntos, usa el que esté más cerca de dividir el área de juego por la mitad. A continuación, dibuja una línea recta entre los dos puntos: la zona de "tierra de nadie" se extenderá 15 cm a cada lado de esta línea (consulta las imágenes de la página siguiente).

Un jugador al azar elegirá una de las dos áreas a cada lado de tierra de nadie como su zona de despliegue. El otro bando dispondrá del área al otro lado de la tierra de nadie.

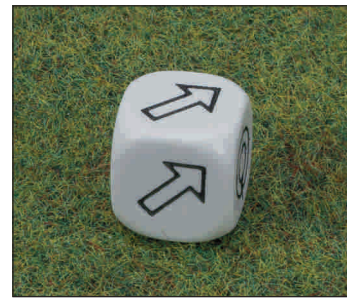
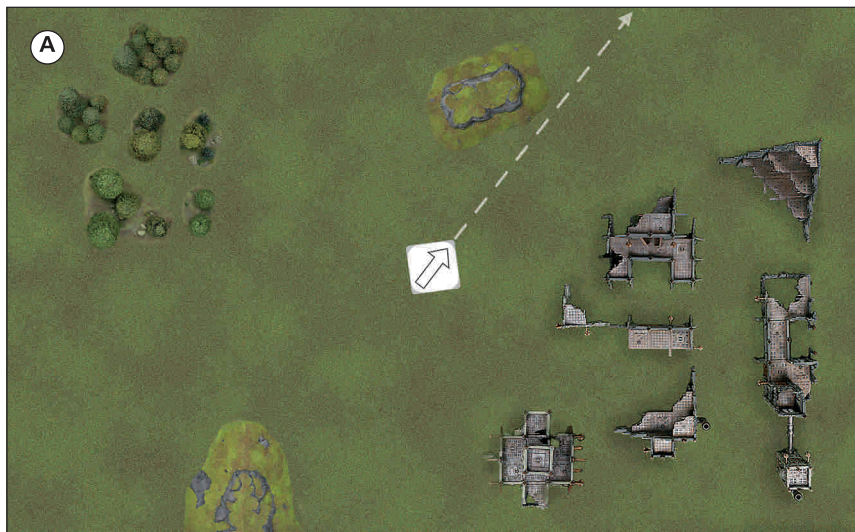
Hemos agrupado todos los árboles para componer un área de bosque.

Unas cuantas colinas se pueden convertir en un elemento táctico importante durante la batalla.



Los grandes espacios abiertos pronto se verán repletos de tanques y tropas.

Hemos colocado unas ruinas de ciudad para que representen un área urbana devastada por la guerra.



A) Tira un dado de dispersión y marca el punto hacia el borde del tablero que apunte la flecha.

“¡El Imperio! ¡Que aspecto más poderoso! ¡Que difícil resulta alcanzar sus límites! Mientras un mundo agoniza, diez más se doblegan ante él. ¡Témenos, porque contamos las vidas de los planetas, no de los hombres!”

Cardenal Morius Blate, Ecclesiarca Primus



B) Marca una línea entre el primer punto y el punto más alejado del tablero.



C) La “tierra de nadie” abarca 15 cm a cada lado de la línea. A continuación, los jugadores eligen sus respectivas zonas de despliegue.

4. FIJAR LÍMITE DE TIEMPO

Las misiones estándar se libran por un cierto número de turnos (normalmente, seis), pero hemos comprobado que esta norma no funciona bien en las batallas de Apocalipsis. Siempre que hemos usado límite de turnos, hemos notado que, o bien no teníamos tiempo para acabar, o que acabábamos demasiado pronto. Así que en lugar de establecer un límite de turnos, determinado por los jugadores antes del inicio de la batalla. Por ejemplo, podrías decir: “jugaremos hasta las siete de la tarde”, o bien, “la partida empezará a las diez de la mañana y terminaremos a las cinco de la tarde”.

Cuando se cumpla el límite de tiempo establecido, los jugadores pueden acabar el turno y después comprobar quien ha ganado. Por ejemplo, si se ha acabado el tiempo y el bando A está en medio de su turno 7 y el bando B ha completado su turno 6. En este caso, el bando A termina su turno (es decir, acaba el turno 7), y a continuación, el bando B termina el turno (para que ambos bandos hayan completado el turno 7). Tras esto, la partida se da por finalizada. Como se ha superado el límite de tiempo, te recomendamos que fijes el límite de tiempo al menos una hora antes de que la partida haya finalizado realmente.

Aparte, los equipos pueden acordar si continúan la partida una vez se haya cumplido el límite de tiempo, o para congelar un poco el juego, acabarla el día siguiente. A veces, la batalla se halla en un punto crucial por lo que no es recomendable que termine de inmediato; en este caso, los jugadores pueden acordar jugar un turno adicional o dos hasta llegar a una conclusión. ¡Algunas veces puedes estar divirtiéndote tanto con la batalla, que simplemente no quieres parar! En cualquier caso, es perfectamente aceptable continuar el juego si ambos bandos lo hacen de común acuerdo.

§. ELECCIÓN DE VENTAJAS ESTRATÉGICAS

Uno de los objetivos que queríamos conseguir es que los jugadores de la misión Apocalipsis cuenten con un nivel mayor de planificación y apoyo. Por ejemplo, queríamos que se pudiese lanzar una barrera de artillería desde una nave en órbita, planear una marcha por el flanco, etc.

La forma en que hemos incorporado todos estos elementos al juego es permitir que cada bando elija una o más ventajas estratégicas que pueda usar durante la partida. Encontrarás una lista de ventajas estratégicas y del efecto que producen en las páginas 185-189.

El número de ventajas estratégicas de cada bando depende del número de jugadores que incluya el equipo más grande; así que si un bando tiene dos jugadores y el otro tiene tres, cada bando debería disponer de tres ventajas estratégicas. Además, si uno de los bandos tiene un

valor en puntos inferior al del otro, el que tenga menos puntos contará con una ventaja estratégica adicional por cada 250 puntos que tenga menos que el total de su oponente. Por ejemplo, si un bando tiene entre 250 a 499 puntos menos que el total de su oponente, dispondrá de una ventaja estratégica adicional, y si tiene entre 500 a 749 puntos menos que su adversario, dispondrá de dos ventajas estratégicas adicionales, y así sucesivamente. Cada bando solo puede elegir una ventaja estratégica una vez, a menos que las reglas especifiquen lo contrario.

Por último, algunas de las unidades legendarias y formaciones de batalla incluidas en este libro permiten que los jugadores obtengan "bonificadores" por ventajas estratégicas. Estas pueden usarse incluso si la misma ventaja ya ha sido elegida.

Depende de los jugadores del equipo decidir cuál de ellos se queda con la ventaja estratégica; ¡en caso de que no podáis decidirlo de manera amistosa, tirad un dado!



A algunos jugadores les gusta modelar sus propios marcadores para que representen sus ventajas estratégicas, caso de este marcador de campo de minas.



Una fuerza necrona sufre los estragos de un bombardeo orbital.

6. DESPLIEGUE

Por fin, ha llegado el momento de desplegar los ejércitos. El sistema siguiente puede parecer enrevesado al principio, pero se ha desarrollado teniendo en cuenta una serie de problemas que tuvimos durante las partidas de prueba y, además, funciona estupendamente en la práctica.

Ambos equipos en secreto "declaran" la cantidad de tiempo que necesitarán para el despliegue (oscila entre 1 y 30 minutos). Las apuestas han de escribirse en minutos (¡no valen los segundos!). Por ejemplo, imagina que un equipo apuesta que hará el despliegue en 5 minutos, en 12 minutos u otro número. Recuerda que la cantidad anotada es para todo el equipo; los jugadores no pueden hacer su apuesta individualmente. Cuando los dos equipos hayan anotado sus apuestas, estas se dan a conocer. El bando que haya anotado el número inferior desplegará en primer lugar, pero además tendrá la iniciativa en el primer turno. En caso de empate, los equipos volverán a "apostar" nuevamente. Es importante recordar que cada bando solo contará con la cantidad de tiempo anotada para desplegar a todos sus ejércitos; las unidades que no hayan sido desplegadas durante el tiempo establecido, se dejarán en reserva estratégica (consulta la parte inferior de esta misma página).

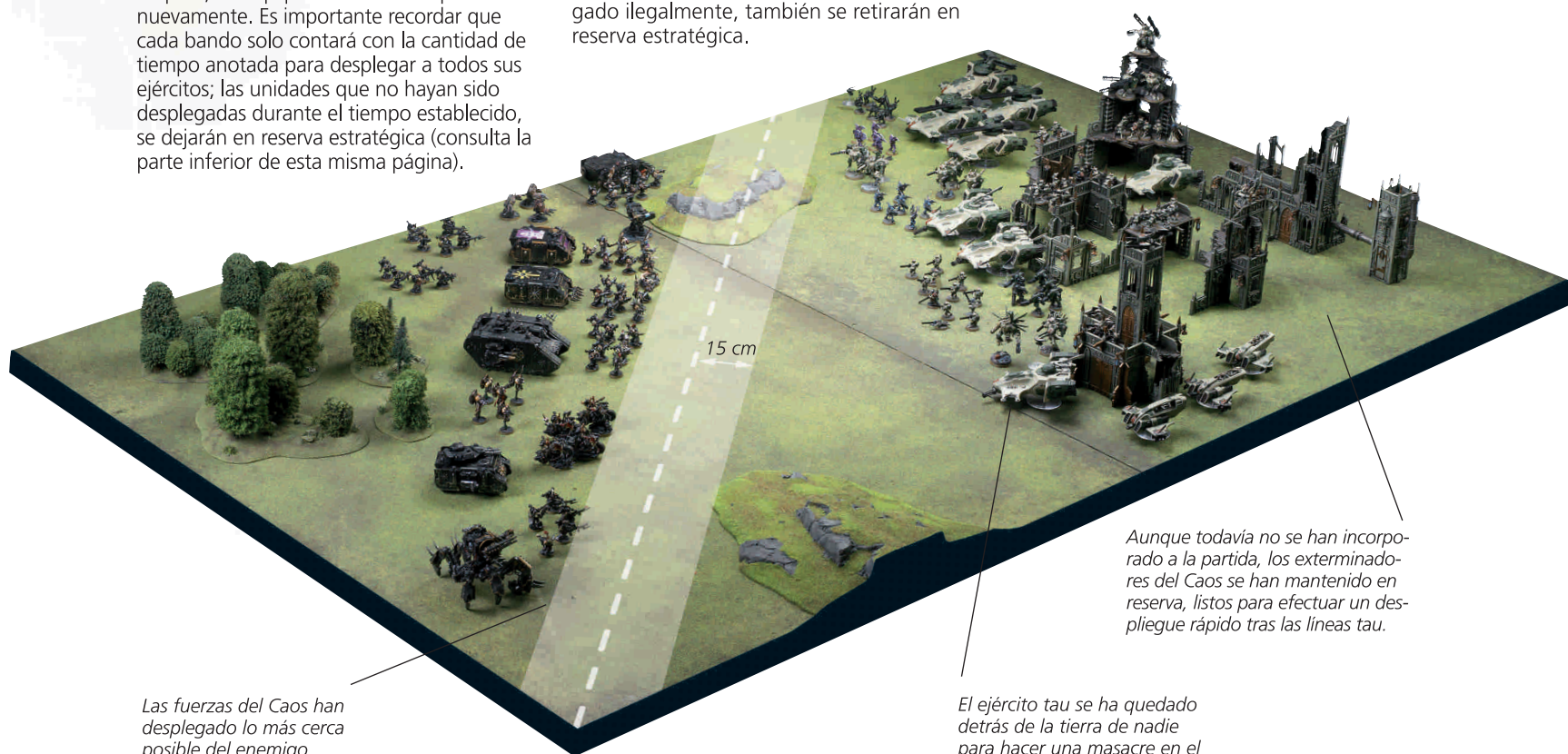
El equipo que haya desplegado en primer lugar dispone de cinco minutos para discutir el despliegue y, a continuación, desplegar sus tropas en el tiempo que hayan anotado.

Cuando el primer bando haya completado el despliegue, el bando oponente dispone también de un período de cinco minutos para establecer la forma en que los jugadores quieren establecer el despliegue, seguido del tiempo elegido para el despliegue de sus ejércitos.

Las unidades pueden desplegarse en cualquier punto del área de despliegue, o pueden guardarse en reserva estratégica. Recuerda que debes acabar el despliegue de una unidad antes de pasar a desplegar la siguiente. Si se termina el límite de tiempo acordado para el despliegue y el jugador tiene una unidad a medio desplegar, tendrá que retirarla y situarla en reserva estratégica, junto con el resto de unidades que no haya podido desplegar. Las unidades que accidentalmente se hayan desplegado ilegalmente, también se retirarán en reserva estratégica.

Cuando un jugador haya finalizado el despliegue de su ejército, puede mover a las unidades de exploradores que tenga, antes del inicio de la batalla. ¡Si se acaba el tiempo y no has acabado, tus exploradores pierden ese movimiento!

Las unidades del bando que haya desplegado en primer lugar no pueden estar sujetas a la regla especial de infiltración y deberán desplegar junto al resto del ejército, o mantenerse en reserva estratégica. Esto se debe a que si conservaban esta regla, tenían una ventaja considerable en el primer turno de juego. Todos los jugadores del bando que haya desplegado en segundo lugar sí que pueden usar la regla especial de infiltración ya que cuando las otras unidades hayan desplegado y efectuado sus movimientos de explorador, siempre y cuando lo hagan dentro del tiempo establecido para el despliegue de su ejército.



Las fuerzas del Caos han desplegado lo más cerca posible del enemigo.

Aunque todavía no se han incorporado a la partida, los exterminadores del Caos se han mantenido en reserva, listos para efectuar un despliegue rápido tras las líneas tau.

El ejército tau se ha quedado detrás de la tierra de nadie para hacer una masacre en el campo de batalla.

RESERVAS ESTRATÉGICAS

Las unidades que no se despliegan en el tablero forman la "reserva estratégica" de un jugador. Esta reserva estratégica funciona de manera diferente a las reservas usadas en las misiones estándar. En una misión estándar el jugador tiene a un comandante en el campo de batalla, con poco control en caso de que se le asignen reservas. En una batalla de Apocalipsis el jugador cuenta con un comandante de mayor nivel que sí que tiene control de las reservas bajo su mando. La regla siguiente para las reservas estratégicas refleja esta diferencia importante.

Al iniciar el segundo turno, un jugador puede asignar como reservas estratégicas a unidades que estén bajo su mando. El jugador debe establecer qué unidades asigna al inicio del turno y antes de mover. El número de unidades que pueden asignarse como reservas estratégicas depende del turno de juego:

Turno 1: no pueden asignarse unidades.

Turno 2: hasta la mitad (redondeando hacia arriba) de las unidades que el jugador tiene en reserva estratégica pueden incorporarse a la batalla.

Turno 3: todas las unidades que el jugador tiene en reserva estratégica deben distribuirse en batalla.

Las unidades designadas para incorporarse a la batalla, deben hacerlo en cualquier punto de los bordes del tablero de la zona de despliegue de ese ejército, moviéndose durante su fase de Movimiento. Las unidades sujetas a *despliegue rápido*, pueden entrar en juego en *despliegue rápido* en el turno en que se incorporen a la batalla, o elijan incorporarse al juego por el borde del tablero.

7. COLOCACIÓN DE OBJETIVOS

En las primeras partidas de Apocalipsis, usamos la tabla de puntos de victoria del reglamento de Warhammer 40,000. Rápidamente, nos dimos cuenta de que se trataba de un sistema muy engorroso para partidas de este tamaño, y además obligaba a los jugadores a ser demasiado cautos con sus tropas si no querían conceder los puntos de victoria a su oponente. Lo que se necesitaba era un sistema que fuese fácil de usar y que animase a tácticas emprendedoras durante la partida. Al final, hemos conseguido combinar ambos requisitos en las condiciones de victoria siguientes.

El ganador de una batalla de Apocalipsis se decide por la captura de marcadores de objetivo. Ambos bandos han desplegado, y cada bando ha colocado tres marcadores de objetivo respectivamente en el tablero. Tira un dado para ver qué jugador tiene la iniciativa. Ese bando situará un objetivo y a continuación, el bando opuesto sitúa un

objetivo y alternativamente ambos bandos seguirán colocándolos hasta que todos los marcadores estén situados. Puedes usar como marcador cualquier cosa, desde una moneda, hasta un marcador temático para tu ejército.

Cada bando debe desplegar un objetivo en su propia área de despliegue, otro en el área de despliegue del adversario, y el tercero en tierra de nadie. Un marcador no puede situarse a una distancia inferior a 30 cm de otro objetivo ya situado en el tablero, ni tampoco a menos de 30 cm de cualquier borde del tablero.

8. LIBRAR LA BATALLA

¡Ya estás listo para empezar el combate! Continúa jugando hasta alcanzar el límite de tiempo establecido para la partida, termina el turno en juego y juega un turno adicional en caso de que fuese necesario (consulta el paso 4: fijar el límite de tiempo).

9. VICTORIA

Cuando haya acabado el último turno, el bando que haya capturado un mayor número de objetivos, será el ganador de la partida.

Para capturar un objetivo, el jugador ha de situar a una unidad que puntúe a una distancia inferior a 15 cm del marcador, teniendo en cuenta que tampoco puede haber unidades enemigas que puntúen a menos de 15 cm del marcador.

Una unidad que puntúa solo puede conseguir un objetivo (si está a menos de 15 cm de dos o más objetivos, contará solo el que esté más próximo a la unidad).

Si ambos bandos tienen a unidades que puntúan a menos de 15 cm del objetivo, ambos bandos sumarán el total de puntos de victoria respectivos y el bando cuyas unidades hayan contabilizado un mayor número de puntos de victoria, se adjudicará el objetivo.



The background features a detailed illustration of a war-torn city with a grid overlay and a skull in the top right corner. The grid is composed of thin white lines on a textured, light-colored background. In the top right corner, there is a dark, stylized skull or helmet-like object. The overall aesthetic is gritty and military-themed.

ORGANIZAR UNA BATALLA

Las partidas de esta envergadura requieren unos cuantos preparativos adicionales para poder empezar a jugar lo más rápido posible. En esta sección se ofrecen multitud de consejos prácticos.

PLANIFICAR POR ADELANTADO

Si haces unos cuantos preparativos por adelantado conseguirás que las batallas de Apocalipsis sean mucho más ágiles y te ahorrarás un montón de tiempo.

Si ya te has leído todas las secciones anteriores, ya sabrás la mayoría de cosas que necesitas saber para poder jugar a Apocalipsis. Lo único que tienes que hacer es reunir toda tu colección de miniaturas y estar preparado para jugar una partida descomunal de Warhammer 40,000. Bueno, en realidad es un poco más complicado, tal y como ya habrás podido comprobar a raíz del contenido de este suplemento, pero aparte de aprender unas cuantas reglas más, descubrir unas cuantas unidades nuevas y preparar un tablero más grande de lo normal, no hay muchas más cosas que necesites saber. Sin embargo, lo que lo complica todo son los detalles, y eso puede aplicarse tanto a Apocalipsis como a cualquier otro aspecto de la vida. Y eso hace que a pesar de que suene fácil decir: "lo único que tienes que hacer es reunir toda tu colección de miniaturas y estar preparado para jugar una partida descomunal de Warhammer 40,000", de hecho conseguir quedar con todo el mundo en el lugar adecuado a la misma hora con todo lo necesario puede ser todo un reto.

Sobre todo si tienes pensado jugar partidas muy grandes de más de 5.000 puntos por bando. Debido a ello, voy a ofrecer una serie de directrices y consejos muy simples sobre cómo organizar partidas grandes que espero que resulten útiles y con las que puedas organizar o participar en partidas de Apocalipsis sin ningún tipo de problema. Por muchas razones, estos consejos son más importantes que todas las reglas de juego y unidades nuevas porque si la partida no se organiza bien, todas las reglas y miniaturas nuevas del mundo no harán que la partida funcione. De hecho, estas directrices son aún más importantes para las partidas bastante grandes, y si tienes pensado organizar una batalla de Apocalipsis más pequeña (es decir, de 5.000 puntos por bando como máximo), puedes hacer caso omiso de algunas o todas ellas y aun así acabar arreglándotelas bastante bien.

El primer consejo de todos es que cada partida debería organizarla una sola persona. No tiene por qué tratarse siempre de la misma persona, pero contar con una persona que se encargue de la partida facilitará mucho las cosas. El organiza-

dor debería considerarse a sí mismo como una especie de dictador benévolo capaz de escuchar los consejos y las sugerencias de los demás, pero con la capacidad de tomar todas las decisiones respecto a cómo va a organizarse la partida. Si el objetivo es librar una batalla muy complicada o de muy grandes dimensiones, el organizador puede requerir la ayuda de otras personas, pero yo creo que todo sale mejor si estas personas son solo ayudantes que hacen lo que les dice el organizador. Cualquier otra cosa puede resultar en el dicho: "obra de común, obra de ningún".

Una vez se haya elegido a la persona encargada, hay cuatro cosas que tendrá que empezar a organizar a las que denomino "los cuatro principios básicos para organizar una batalla":

1. LA GENTE
2. EL LUGAR
3. LA ZONA DE JUEGO
4. EL PLAN



En nuestro primer informe de batalla hicimos dos equipos de dos jugadores y contamos con la ayuda de un organizador.

1. LA GENTE

Lo primero que va a hacer falta para librar una batalla de Apocalipsis es contar con un adversario como mínimo. Pese a que Apocalipsis funciona muy bien con dos jugadores, su propia naturaleza lo hace ser especialmente adecuado para jugar por equipos. No es raro organizar partidas de tres o cuatro jugadores por bando y es bastante sencillo organizar partidas con equipos aún más grandes siempre y cuando se posea el espacio y el tiempo disponibles.

El único problema real de las partidas con equipos grandes es que conseguir que un grupo de aficionados a los wargames se comprometan a quedar en el mismo lugar y hora puede ser tan complicado como hacer baños de gatos. Por eso yo te recomiendo que no te limites a decir: "oye, ¿os apetece jugar una partida de Apocalipsis?" porque entonces todo el mundo dirá: "sí, sí, por favor", y te quedarás con la pesadilla logística que supone encontrar un día que le vaya bien a todo el mundo. Lo que yo por experiencia creo que funciona mucho mejor es decir: "voy a organizar una partida de Apocalipsis en esta fecha. ¿Quién quiere participar?". Mientras establezcas la fecha con unas cuantas semanas por adelantado, lo más normal es que aparezcan muchos voluntarios para jugar. Y en caso de que haya un número limitado de participantes posibles, asegúrate de dejarlo claro desde el principio porque decirle luego a alguien que no puede jugar puede saberle mal.

Cuando ya tengas la lista de jugadores, asegúrate de que se apuntan en su agenda la fecha de la partida y de que informan a sus compañeros/as o padres de lo que tienen pensado hacer ese día. Después, más o

menos cada semana ve recordándoles la fecha de la partida y asegúrate de que comprendan que no te importa en absoluto que decidan no participar siempre y cuando te avisen lo antes posible de que no pueden venir. Esto es muy importante porque a la gente puede darle pereza el hecho de decir que no pueden venir y decidir no decirlo hasta el último segundo cuando ya es demasiado tarde para buscar una solución.

Lo único que tienes que hacer con los jugadores es hacerles saber lo que tienen que traer el día de la batalla y a qué hora deben presentarse. En el punto 4 (el plan), ya hablaré con más detalle sobre este aspecto, así que de momento baste decir que hay que darle a todos los jugadores unas instrucciones claras por escrito en las que se les informe de lo que tienen que hacer. No confíes únicamente en habérselo dicho (a la gente siempre se les olvidan las cosas), y tampoco presupongas que lo saben (¡por que probablemente no sea así!).

2. EL LUGAR

Una vez tengas el grupo de jugadores, lo siguiente que hay que decidir es el lugar en el que se jugará la partida. Lo más normal es que ya lo hayas decidido antes de preguntar a la gente si querían participar, pero a veces es mejor saber primero cuánta gente quiere jugar para escoger el lugar en el que jugar la partida.

Por lo general, el lugar donde sueles jugar las partidas es perfectamente adecuado para jugar las partidas de Apocalipsis, pero no siempre será así, y en ese caso tendrás que encontrar un sitio lo bastante grande para poder jugar la partida. A la hora de

escoger un lugar alternativo tienes que tener en cuenta la cantidad de espacio necesario para jugar la partida, pero también cómo vas a solucionar aspectos como preparar y comer la comida, la existencia de lavabos y el acceso a la zona de juego. Si te cuesta encontrar un lugar adecuado puedes preguntarle al personal de tu tienda Games Workshop o comerciante independiente más cercano por si pueden ayudarte o darte algún consejo. En los equipamientos públicos de tu localidad, como polideportivos, centros cívicos, etc, hay salas de actos que pueden alquilarse uno o dos días. ¡Yo hasta he visto jugar una gran partida en una tienda vacía de un centro comercial! Siempre y cuando no te rindas, seguro que encuentras un sitio adecuado.

Algo que deberías tener en cuenta a la hora de organizar una partida de gran envergadura es que es extraño encontrar un local que puedas utilizar gratis. Por eso, deberías avisar a los jugadores que puede que tengan que hacer fondo común para costear el alquiler de la sala.

3. LA ZONA DE JUEGO

Las partidas de Apocalipsis pueden requerir una zona de juego muy amplia y un montón de escenografía que poner encima. Más adelante encontrarás información sobre la disposición del tablero y la escenografía, pero de momento es suficiente con subrayar la necesidad de decidir de antemano qué clase de zonas de juego vas a necesitar.

Las dimensiones de la zona de juego pueden variar mucho, pero por lo general, un tablero de 240 x 120 cm bastará para jugar las batallas de Apocalipsis de menor envergadura, un tablero de 240 x 180 cm será adecuado para una partida de cuatro jugadores y un tablero de 360 x 180 es perfecto para que ocho jugadores puedan jugar en él. Ten en cuenta que estos números son solo aproximados y no verdades absolutas, por lo que pueden modificarse dependiendo del tamaño de los ejércitos que se usen y del tipo de partida que quiera jugarse.

Cuando ya te hayas hecho una idea de lo grande que debe ser la zona de juego, tienes que preocuparte de contar con la escenografía suficiente para la batalla. La mejor manera de conseguirlo es hacer un inventario de la escenografía de la que se dispone y preparar unos cuantos campos de batalla de prueba. En las partidas de Apocalipsis no se necesita tanta escenografía por cada treinta centímetros cuadrados como normalmente, pero aun así puede que consideres que hace falta contar con un poco más. En ese caso, deberías echarle un vistazo a los ejemplos que se ofrecen en la sección "Ejércitos y campos de batalla" para encontrar las directrices sobre cómo crear más escenografía. Si varios jugadores colaboran entre ellos pueden conseguir hacer un montón bastante rápido. Algo que he descubierto con el tiempo es que la perspectiva de jugar una partida de Apocalipsis puede suponer una gran motivación para crear escenografía adicional. Además, sé muy bien que la creación de elementos de escenografía específicos ha servido como motivo de inspiración para jugar una partida de Apocalipsis (consulta los informes de batalla que aparecen en este libro para encontrar más ejemplos de estas partidas).



Los comandantes imperiales se preparan para la batalla que se avecina.

4. EL PLAN

Después de haber decidido los jugadores, el lugar y la zona de juego y tener preparados todos estos aspectos, todo lo que hace falta es un buen plan para unificarlo todo. Utilizo el término "plan" para referirme a todas esas cosas que los jugadores van a tener que saber para poder participar en la partida. El organizador tiene que poner por escrito toda esta información y enviarse a los jugadores con suficiente antelación. ¡Y prepárate para repartir copias adicionales según se acerque el día a aquellos jugadores que ya habrán perdido la primera copia que les enviaste!

Lo detallado que sea este el plan dependerá de la complejidad de la partida que vaya a jugarse. No obstante, normalmente deberá tratar los siguientes aspectos:

- Dónde y cuándo quedar para poder jugar la partida.
- Lista de los jugadores que participarán junto con información de contacto (una lista de los teléfonos móviles va especialmente bien para saber dónde están los jugadores que faltan).

- Lista de lo que los jugadores deben traer, incluidas cosas como listas de ejército, reglamentos, dados, plantillas y cintas métricas en caso que sea necesario.

- Asegúrate de que los jugadores traigan las hojas de datos de las unidades legendarias o de las formaciones de batalla que vayan a desplegar.

- Es importante que los jugadores sepan el total máximo de puntos con el que su ejército va a jugar la partida.

- Un horario de lo que va a hacerse ese día que incluya cuándo empezará la partida, si habrá alguna pausa, etc.

- Quién necesita llegar antes para ayudar a montarlo todo y quién se quedará luego más tarde para recogerlo todo.

- Qué se ha decidido para comer y beber o una nota en la que se informe a los jugadores que tienen que traerse sus propios bocadillos.

- Cualquier regla especial o "casera" que vaya a usarse en la partida.

- Un resumen del escenario que va a jugarse y cómo se determinará el vencedor.

- Cualquier otra cosa que creas que puede ser útil o de interés para los jugadores.

Si organizas una partida especialmente enorme que vaya a llevar más de un día terminar, también deberás que incluir información sobre alojamiento y sobre dónde se va a dormir, aunque todo se reduzca a escribir: "¡traeros el saco de dormir!".

Por último, aunque no por ello menos importante, hay que asegurarse de que todo el que vaya a ayudarte a prepararlo todo o a recoger la partida sepa de antemano qué quieres que hagan y a qué hora. Para organizar una gran partida de Apocalipsis puede ser necesario contar con unos cuantos ayudantes y saber seguro que van a aparecer y no te dejarán en la estacada. Descubrirás que un poco de planificación y un par de reuniones con tus ayudantes el día de la partida te saldrán muy a cuenta.



Un escuadrón rompelineas de Vindicators diezma a las tropas y derrumba las fortificaciones.

CÓMO JUGAR LA BATALLA

Puede que creas que todos estos preparativos harán que la batalla se desarrolle como un mecanismo de relojería, pero por desgracia, la experiencia me ha demostrado que casi nunca suele ser así. La gente llegará tarde, por lo menos un jugador se habrá olvidado de traer algo (los dados y las plantillas suelen ser los dos objetos que más suelen olvidarse en casa), alguien dirá que tiene que marcharse antes y la mayoría de los jugadores no se habrán leído las reglas y no sabrán muy bien cómo desplegar o jugar.

Solo hay una manera de solucionar este caos y consiste en actuar como un dictador loco de pacotilla para dar órdenes a tus jugadores y conseguir que hagan lo que tú quieras en vez de al revés. Por lo que parece, si uno se muestra un poco más comprensivo, aunque solo sea un poco, lo único que se consigue es animar a los jugadores a que vayan por ahí dando vueltas sin concentrarse y que se preocupen más de conseguir una taza de café y un bocadillo de atún que de empezar la partida. Confía en mí, ¡ya verás como más adelante te lo agradecen!

Pero ahora en serio, la misión del organizador es garantizar que todo se haga en su momento y que haya planes de contingencia para las calamidades más probables tales como plantillas olvidadas o jugadores tardones. Por esa razón, a continuación se ofrece una breve lista de la clase de cosas que puede que quieras tener en cuenta:

- Lleva todos los reglamentos, codex, dados, plantillas, cintas métricas y demás elementos de juego que te quepan en la mochila. ¡Estas cosas nunca sobran!
- Asegúrate de tener una lista de los números de teléfono para poder comprobar si alguien que llega tarde solo llega tarde o es que en realidad no va a venir.
- Prepárate para hacer frente a como mínimo la ausencia de un jugador. Dependiendo de la cantidad de jugadores, puedes reorganizar los equipos o llevar unidades adicionales para sumarlas al bando que se haya quedado con un jugador menos.
- Los jugadores que lleguen tarde deberán unirse a la partida como "refuerzos" en el momento en el que lleguen. Los que tengan que marcharse antes de tiempo pueden o bien ceder el mando de sus tropas a un aliado (si hay alguno disponible) o retirar por completo su ejército y recogerlo cuando tenga que marcharse.
- Y lo más importante de todo, antes de que se desplieguen los ejércitos, dedica quince minutos a explicar las reglas de Apocalipsis y el escenario que vayáis a jugar a todos los participantes.

Hay una decisión final que el organizador debe tomar y es si él o ella participará en la batalla o actuará como árbitro neutral mientras se juega la partida. Es algo que

depende básicamente de la opinión personal de cada uno, pero yo recomiendo participar siempre que sea posible. Para ser sinceros, cuando la partida empiece por fin, casi la mitad del trabajo del organizador ya habrá acabado y, por lo tanto, por lo menos puedes llevarte esa pequeña recompensa por todos tus esfuerzos. Por otro lado, hay quien disfruta mucho haciendo de árbitro para asegurarse de que todo el mundo se lo pase lo mejor posible. Además, hacer de árbitro de una partida también te ofrece la posibilidad de preparar sorpresas inesperadas para los jugadores durante la partida, lo que puede ser muy divertido, sobre todo para los más sádicos. Los gemelos Perry, diseñadores de miniaturas y organizadores veteranos de partidas descomunales, son famosos por presentar siempre una o dos sorpresas durante una partida que hace que jugar con ellos sea una experiencia fascinante a pesar de la ligera paranoia que produce.

REGLAS ESPECIALES Y RESTRICCIONES

Al principio de la fase de planificación tendrás que decidir si van a aplicarse reglas especiales o restricciones en la partida de Apocalipsis. Puede tratarse desde pequeños cambios en la *Misión: Apocalipsis* que aparece en la sección anterior hasta jugar una partida temática con reglas especiales y restricciones en la lista de ejército como las que se incluyen en los informes de batalla que aparecen en este libro. Hacer cambios como estos depende enteramente de ti y de tu grupo de jugadores, y está totalmente acorde con el espíritu del juego.

Algunos ejemplos de las cosas que puedes llegar a hacer:

- Modificar el despliegue y las condiciones de victoria de la batalla.
- Crear reglas especiales para los elementos de escenografía.
- Aplicar restricciones a las opciones disponibles en las listas de ejército.
- Dar ventajas adicionales a cada bando dependiendo de la naturaleza de la partida que vaya a jugarse (como por ejemplo, ventajas adicionales de *redespliegue estratégico* si vas a jugar sobre un tablero muy grande, etc).
- Escribir hojas de datos nuevas para las miniaturas construidas desde cero o formaciones especiales que te hayas inventado.
- Todas las "reglas caseras" que haya acordado utilizar el grupo (ver derecha).

Lo principal que hay que tener en cuenta es que la *Misión: Apocalipsis* se ha diseñado como mero punto de partida. Tu grupo de juego y tú podéis modificarla todo lo que queráis para que se ajuste al tipo de partida que vais a jugar.

LAS PREGUNTAS SOBRE LAS REGLAS Y LAS REGLAS CASERAS

En este libro se presenta toda una nueva hornada de unidades y reglas muy chulas. Algunas de ellas son, por naturaleza, increíblemente poderosas, y puede que provoquen alguna que otra pregunta sobre reglas que lleve uno o dos minutos enteros responder, como por ejemplo, si un cañón Destructor (que siempre causa impactos internos) impacta en una aeronave superpesada (que solo puede sufrir impactos superficiales), ¿qué ocurre? Las respuestas suelen estar ahí, solo hay que tener un poco de paciencia, leerse bien las reglas y recordar la solución para la próxima vez.

Sin embargo, también hemos visto que debido a las dimensiones de las partidas de Apocalipsis, y dada la cantidad de unidades distintas que se usan en ellas, pueden crearse situaciones que sencillamente este reglamento no pueda explicar. En caso de que se de una de estas situaciones, nosotros recomendamos encarecidamente tirar un dado para resolver el problema y así conseguir que la partida no se quede atascada. Lo que la experiencia nos ha enseñado es que la respuesta casi nunca suele tener mucho impacto en qué bando gana o pierde, de modo que es mejor que los dados decidan y seguir con la partida que detenerse a discutirlo.

Por otro lado, puede que os encontréis con situaciones en las que las reglas estén perfectamente claras pero que queden un poco extrañas dentro del contexto de las batallas Apocalipsis. En esos casos, puede que lo mejor sea pensar en establecer una "regla casera" para la próxima partida.

Por ejemplo, nosotros vimos que las cosas que afectaban a todas las miniaturas "que estén sobre el tablero" o que tenían un alcance ilimitado se hacían muy poderosas en las partidas grandes de Apocalipsis, así que creamos una regla casera que establezca que estas cosas tienen un alcance máximo de 180 cm. Otro grupo de jugadores que conocemos solo dejan que se use una miniatura de cada personaje especial en una batalla, lo cual tiene bastante sentido.

Otro caso parecido sucede cuando se juegan partidas de Apocalipsis con ejércitos de Necrones. En este caso, la regla *desmaterialización* puede parecer demasiado restrictiva si el ejército es muy pequeño y se compone básicamente de miniaturas muy costosas en puntos (como monolitos y C'tan, por ejemplo). Para solucionarlo, puede decidirse que no se aplica la regla *desmaterialización* y punto.

Tal y como puedes ver, las reglas caseras te permiten ajustar las reglas del juego para que las batallas se desarrollen justo como tu grupo quiere que lo hagan. Lo único con lo que hay que tener cuidado es con no exagerar demasiado, porque un par de reglas caseras pueden hacer que la partida sea más divertida, ¡pero páginas y páginas de cambios y arreglos tendrán justamente el efecto contrario al deseado!





EJÉRCITOS Y CAMPOS DE BATALLA

La siguiente sección está llena de ejemplos para crear ejércitos dignos de Apocalipsis, con ejemplos de fuerzas completas y de las unidades legendarias que puedes desplegar. Después, te explicamos cómo crear un campo de batalla mayor y llenarlo de elementos de escenografía con los que llevar a cabo una batalla apocalíptica.



MASAS DE ARTILLERÍA

Los Basilisk de la Guardia Imperial bombardean a los enemigos del Emperador.



GUERREROS SILENCIOSOS

Los Necrones salen de sus tumbas y avanzan ordenadamente.



HORDAS INVASORAS

Los Orkos atacan en descomunales huestes que lo destruyen todo a su paso.



EJÉRCITOS APOCALÍPTICOS

Para jugar una batalla apocalíptica necesitarás al menos 3.000 puntos en miniaturas por bando. Puede que te parezca mucho, pero verás cómo no tardas en crear tu ejército.

El primer reto para jugar batallas apocalípticas es conseguir un ejército suficientemente grande. Algunos querrán coleccionar todo un capítulo de Marines Espaciales o una división de la Guardia Imperial pero, aún así, reunir un ejército de 3.000 puntos puede resultar un reto. A continuación, te damos algunos consejos para que esta tarea no te resulte tan costosa.

USA TODA TU COLECCIÓN

Como no hay tabla de organización de ejércitos, puedes utilizar todas tus miniaturas: apoyo pesado, ataque rápido y elite adicional (que añadirán muchos puntos a tus fuerzas rápidamente). Piensa que pueden participar todas las miniaturas que tengas: las últimas miniaturas que hayas comprado, las más viejas e incluso las que están inmersas en un proceso de pintura.



Dos miniaturas del mismo ejército de Marines Espaciales: una miniatura clásica pintada hace muchos años y una adición más reciente.

AÑADE UNA UNIDAD LEGENDARIA

En la siguiente sección del libro nos ocupamos de unidades legendarias, que van desde vastas máquinas de guerra a gigantescos monstruos. Estas opciones suelen suponer un gasto grande en puntos, por lo que es una manera rápida de llegar al mínimo de puntos necesario.



Hierodulo con púas



Caza Thunderbolt



Pizador orko



FUERZAS ALIADAS

Alíate con un amigo para aumentar el tamaño en puntos del ejército. Las batallas multijugador te permiten jugar batallas enormes y, al mismo tiempo, poder acabarlas en una misma tarde. Evidentemente, si tienes más de un ejército (o unas cuantas unidades de un ejército que acabas de empezar), puedes combinar todas las fuerzas para hacer un ejército más grande. Consulta la Matriz de Aliados en la página 198.

Un ejército de Guardia del Cuervo se une a uno de cazadores de brujas y a una escuadra de arlequines para jugar una batalla apocalíptica.

AÑADE UNA FORMACIÓN DE BATALLA

Las formaciones de batalla, detalladas más adelante, son grupos grandes de miniaturas de la lista de ejército estándar. Por ejemplo, un escuadrón de Puños del Emperador, tres tanques Leman Russ o una tormenta micética de cinco o más carnifexes. Desplegar las miniaturas en estas formaciones de batalla hace que tengan reglas especiales (¡sin ir más lejos, los carnifexes obtienen *despliegue rápido!*)

PUNTA DE LANZA ACORAZADA

Tres Land Raiders conforman una fortaleza móvil que lanzar contra el núcleo de las fuerzas enemigas.



MARINES ESPACIALES DE LA LEGIÓN DE LOS MENTORES

James Karch, un fanático de los Marines Espaciales y jugador habitual de torneos, ha aumentado su ejército para jugar batallas mayores. La forma en la que James ha adaptado su fuerza ilustra lo sencillo que puede llegar a ser hacer un ejército para Apocalipsis. Para empezar, se han añadido unidades con un alto coste en puntos en forma de tanques (1) y exterminadores (2), lo que le permitió aumentar su ejército en muy poco tiempo; también añadió una tercera escuadra táctica completa con un Rhino (3). El ejército tiene muchísimas conversiones pequeñas que no solo le dan personalidad, sino que reflejan el trasfondo de los Mentores. Con una fuerza de este tamaño, también es importante plantearse el esquema de color. El verde y el blanco son colores dominantes que unifican el ejército y que son fáciles de pintar.

El ejército está compuesto por:

Capitán

Escuadra de mando de exterminadores

Escuadra de exterminadores

Dreadnought

3 escuadras tácticas

Escuadra de exploradores

Escuadra de asalto

Escuadrón de Land Speeders

Escuadrón de motocicletas

2 Predators Annihilator

Vindicator



James invirtió tiempo adicional en modelar y pintar al capitán que dirige su fuerza.





HÉROES Y VILLANOS

Los personajes especiales suelen ser los mejores (o más infames) líderes de su raza, los comandantes y paladines de cada ejército. Por eso, Apocalipsis es el mejor terreno de juego para lucirse.

Cualquiera de los personajes especiales que te mostramos en esta página podrían dirigir un ejército apocalíptico. Además de suponer todo un reto de pintura, todos ellos tendrán un efecto considerable en tu ejército.



Asdrubael Vect, Señor Supremo de la Kábala del Corazón Negro



Ursarkar E. Creed, Castellano Supremo de Cadia, y Jarren Kell



Capitán Lysander, de los Puños Imperiales



Príncipe Yriel, autarca de Iyanden



Typhus, Heraldo de Nurgle



El Gran Mariscal Helbrecht y el Capellán Grimaldus, de los Templarios Negros.

OBJETIVOS Y VENTAJAS ESTRATÉGICAS

Una misión apocalíptica requiere que cada bando coloque tres objetivos en el campo de batalla. Estos objetivos y ciertas ventajas estratégicas, pueden representarse con fichas o dioramas escénicos.

Decidas como decidas representar los objetivos, tendrás que asegurarte de que son visibles entre los centenares de miniaturas que hay en el campo de batalla. Los dioramas sencillos y temáticos son muy divertidos pero, evidentemente, no todos los jugadores tienen ni los recursos ni el tiempo suficiente para hacerlos. Una alternativa sencilla es usar las fichas que te mostramos a continuación, puesto que es muy fácil hacerlas y son muy visibles en el campo de batalla.



FICHAS DE PLASTICARD

Estas fichas representan símbolos del ejército hechos con plasticard y pegados sobre una peana de 40 mm.



FICHAS BÁSICAS

Una manera muy sencilla de hacer objetivos es coger peanas redondas de 25 mm, pintarlas y colocarles una calcomanía.



CABINA DE TITÁN

La cabina de un Warhound es un objetivo temático estupendo que añade mucho carácter a la batalla.



La ventaja estratégica cuartel de mando implementado está representado en este ejército tau por un grupo de mando móvil.

FUERZA EXPEDICIONARIA TAU

Richard Kemp, un viejo aficionado al Hobby, llevaba un tiempo pensando en empezar a coleccionar un ejército tau. El lanzamiento de Apocalipsis no solo animó a Richard a empezar, sino que le proporcionó una excusa estupefaciente para crear un ejército realmente grande. No realizó ninguna conversión para su ejército, lo que le permitió prepararlo rápidamente, sin tener que detenerse en proyectos individuales (justo lo que necesitas para construir un ejército de grandes proporciones). Al añadir elementos de Forge World, como las armaduras (1), drones de combate pesado (2) y el Tiburón Tigre (3), ha conseguido reunir fuerzas que combinan unidades pequeñas con unidades grandes y con tanques de gran envergadura, lo que ha añadido perspectiva a su ejército. También ha incluido un equipo de armaduras XV15 antiguas y de las nuevas XV25 (4).

La fuerza está compuesta por:

- 2 comandantes en crisis XV8 con guardaespaldas
- 6 equipos de guerreros del fuego en Mantaraya
- 3 equipos de armaduras miméticas
- Equipo de rastreadores en Mantaraya
- 2 escuadrones de drones de combate
- 2 equipos de armaduras XV88 Apocalipsis
- Escuadrón de drones de combate pesado
- Tiburón tigre



La armadura Apocalipsis XV88-2 es una variante de resina que podrás encontrar en Forge World.





CÓMO PINTAR COMPAÑÍAS DE TANQUES

Un ejército apocalíptico puede llegar a incluir decenas de vehículos blindados, lo que supone tanto una oportunidad como un reto para pintarlos de manera que puedas reconocerlos en el campo de batalla.

Todo vehículo de la Guardia Imperial puede formar parte de un escuadrón, una compañía, un regimiento y, evidentemente, de un ejército. A muchos jugadores les gusta pintar símbolos en los vehículos para reflejar su posición en la cadena de mando. Hay muchas maneras diferentes de marcar los tanques, por lo que podrías inventar la tuya propia, o seguir los ejemplos que te damos a continuación, como prefieras.

La manera más útil de marcar los tanques es la que indica el lugar que ocupan en la formación de batalla. Los escuadrones y compañías de Lemn Russ de los Puños del Emperador son ambas formaciones de batalla, por lo que es buena idea marcar los tanques de acuerdo al puesto que ocupan en el ejército y en la propia formación. Además de dar una apariencia impactante, las marcas son muy prácticas, puesto que en el caos de la batalla resulta muy fácil reconocer a qué formación pertenece cada tanque y, por tanto, qué reglas especiales tiene. Un buen sistema de marcas te ayudará a recordarlo todo sobre los vehículos.

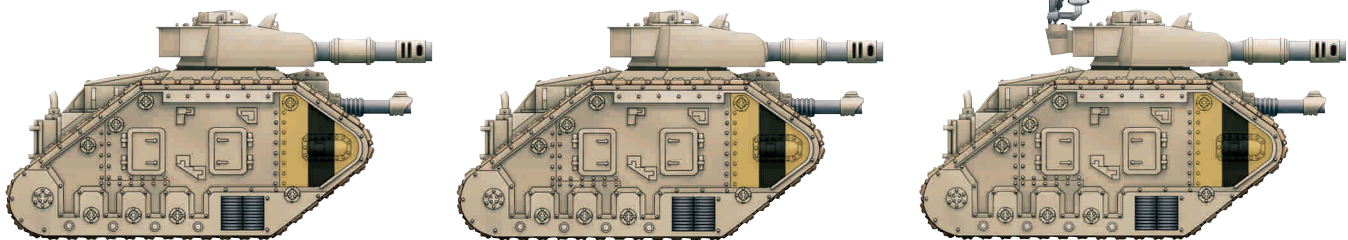
A continuación, te proponemos una serie de métodos para marcar los tanques. Cada uno de los tres escuadrones de tanques tiene sus propias marcas y un número de vehículo y códigos de colores para denotar a qué compañía pertenece cada uno.

¡Lo que no pueda aplastar con las palabras, lo aplastaré con los tanques de la Guardia Imperial!

Comandante Solar Macharius

101^{ER} REGIMIENTO VOSTROYANO, 3^{ER} ESCUADRÓN BLINDADO

Todos los tanques de este escuadrón de Puños del Emperador tienen barras de color distintivo en el casco para indicar que pertenecen a la 3^a compañía.



15^º DE CADIA, 2^º ESCUADRÓN BLINDADO

Este símbolo marca que estos tanques pertenecen al 15º Regimiento de Cadia. Puedes encontrarlo en la hoja de pegatinas de Cadia.



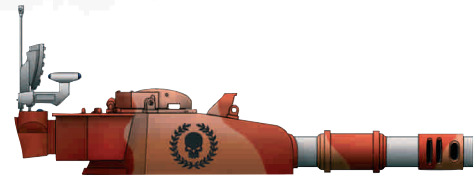
27^º REGIMIENTO DE MORDIA, 4^º ESCUADRÓN BLINDADO

Cada tanque tiene un número, empezado por 4, que indica el número de la compañía. El vehículo número 40 sería el tanque de mando; del 41 al 43 conforman el primer escuadrón.

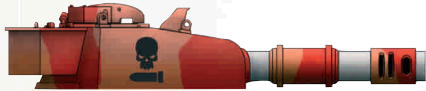


MARCAS DE ESCUADRÓN

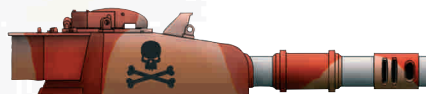
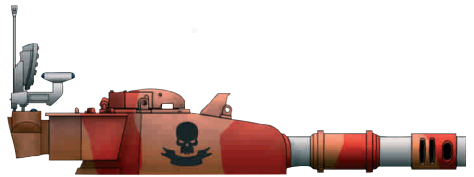
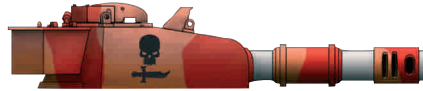
No todos los regimientos usan el sistema de barras de colores para indicar a qué compañía pertenecen. Aquí te mostramos un método alternativo, en el que se usan iconos similares para mostrar los diferentes escuadrones que conforman la compañía. Los símbolos utilizados en cada uno de los tres tanques de un mismo escuadrón tienen cierta conexión gráfica; por ejemplo, los símbolos del 2º escuadrón son dos elementos cruzados, mientras que los símbolos del 3er escuadrón son tres elementos en fila.



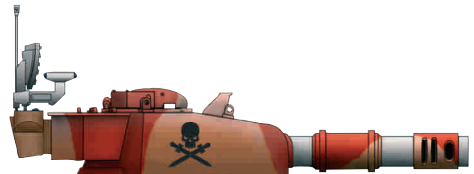
El tanque de mando de la compañía está marcado con una corona de laurel.



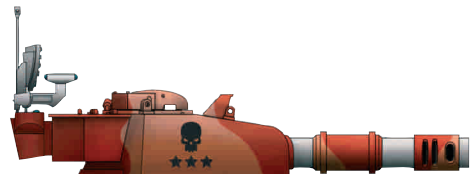
1er escuadrón



2o escuadrón



3er escuadrón



NOMBRAR LOS ESCUADRONES

En vez de numerar cada tanque del escuadrón o de la compañía, podrías inventar una manera única de llamarlos y pintarlo en un lateral de la torreta. Esto también sirve para identificar cada vehículo del escuadrón, utilizando, por ejemplo, nombres que empiecen por la misma letra para un mismo escuadrón.

Ejemplos del 1er escuadrón:

- *Invencible*
- *Irrompible*
- *Iracundo*

Ejemplos del 2º escuadrón:

- *Victorioso*
- *Vengativo*
- *Valiente*

Ejemplos del 3er escuadrón:

- *Desafiante*
- *Dominante*
- *Deuteronomio*

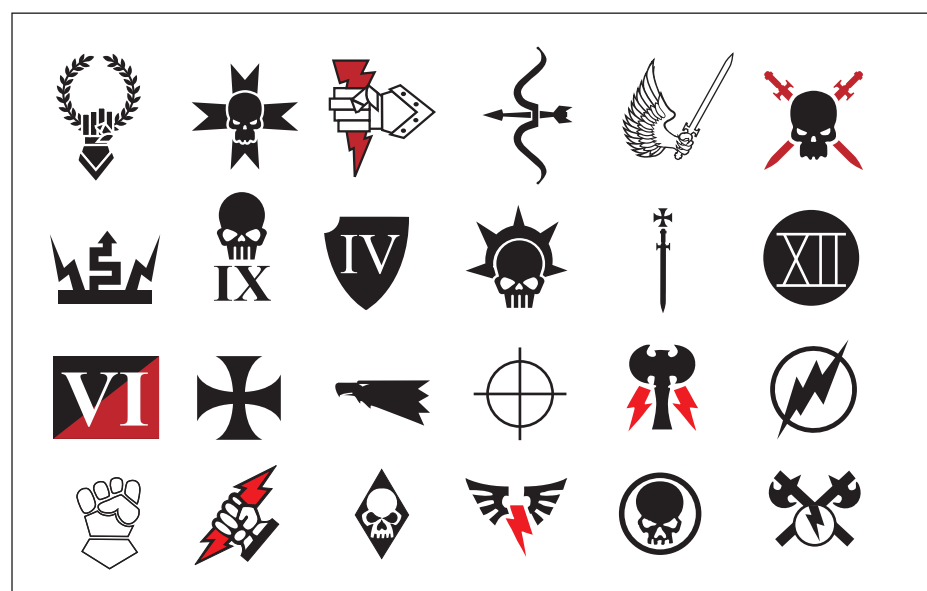


Ejemplo de un nombre pintado.

ICONOS DEL EJÉRCITO

Cuando los ejércitos del Imperio van a la guerra, es una práctica común la de adoptar un símbolo como icono del ejército. El icono del ejército servirá para reconocer a sus unidades en la campaña, incluidos los regimientos de la Guardia Imperial, las legiones de titanes, los Marines Espaciales y todo tipo de aliados. Los iconos han de ser sencillos, formas que puedan reconocerse fácilmente, y que puedan pintarse fácilmente en el lateral de un vehículo.

Si eres miembro de un club de juego o sois un grupo de amigos que coleccionáis miniaturas de la Guardia Imperial, ¿por qué no le ponéis el mismo icono a todos los tanques? Hay muchísimos símbolos apropiados tanto para la Guardia Imperial como para los Marines Espaciales. Aplicar estos símbolos a los tanques les dará fuerza y carácter, y tu ejército resultará muy temático cuando lo despliegues para una batalla apocalíptica.



DISEÑOS EN LOS VEHÍCULOS XENOS

Cada raza alienígena que utiliza vehículos tiene sus propios diseños. A continuación te ofrecemos algunas ideas para identificar los esquemas de los vehículos tau, eldars y orkos.

TAU

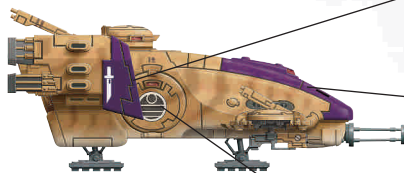
Los Tau cuentan con un gran número de símbolos y colores asociados con cada mundo de clan, tal y como se describe en el Codex: Imperio Tau. Sus escuadrones de vehículos tienden a estar formados por cuatro modelos de un tanque particular, con el mismo diseño y color. Un ejemplo de escuadrón es el que hemos incluido en esta página. Sin embargo, hay un buen número de posibilidades distintas, así que puedes mezclar y combinar los muchos símbolos y lemas incluidos en la hoja de calcomanías tau, o puedes inventarlos tú mismo.

El cono de misil indica el color, la marca del escuadrón y el número de vehículo de cada vehículo tau.



CUERPO MOBILIZADO DE CAZADORES

CG

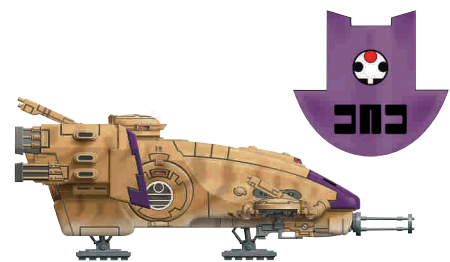
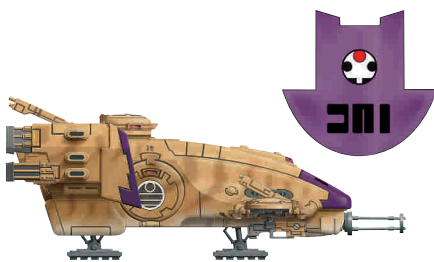


Símbolo de cuchillo
Ta'lissera en conducto
de entrada.

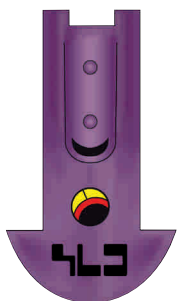


Marca de clan.

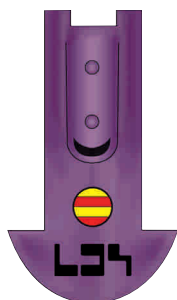
El vehículo del CG tiene un color más prominente en el cono de misil y conducto de entrada.



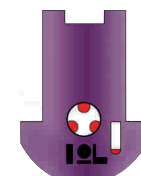
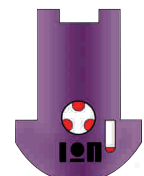
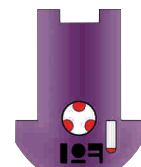
GRUPO DE INSERCIÓN DE RASTREADORES



CUERPO DE INTERCEPCIÓN ARMADO

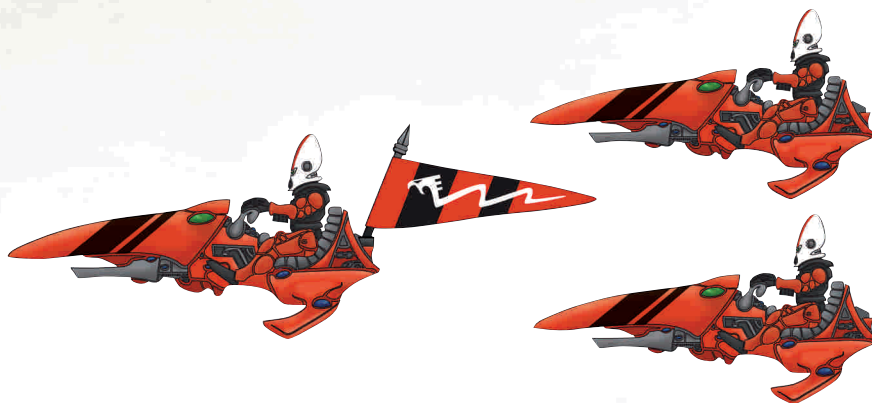


PATRULLA DE LARGO ALCANCE



ELDARS

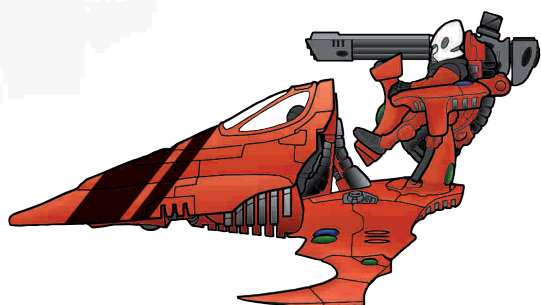
Los Eldars usan símbolos y marcas de gran contenido simbólico y ritual, ya que todos ellos tienen significados múltiples y connotaciones sutiles. Si quieres puedes combinarlos para indicar que un vehículo pertenece a una formación determinada.



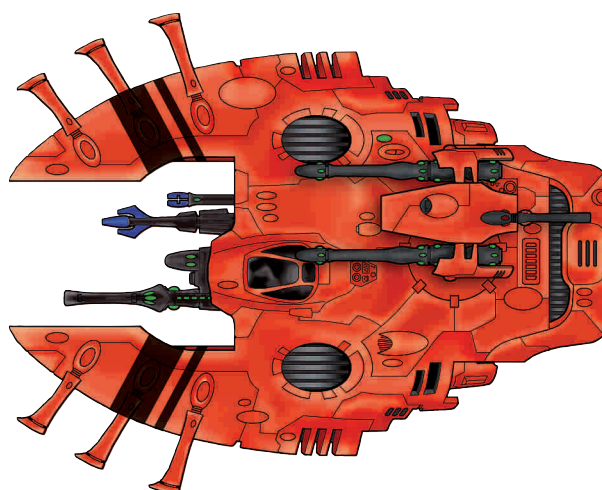
La motocicleta a reacción del líder tiene el mismo diseño que el resto de motocicletas. En el banderín luce la "serpiente cósmica" y la runa del mundo astronave de Saim-hann del que procede la hueste.



Los vehículos de esta Hueste de Jinetes del Viento lucen un diseño específico basado en grandes bandas distintivas pintadas en sus cascos.



Las Vypers de la hueste tienen el mismo diseño que las motocicletas a reacción.



Este serpiente apoya a la Hueste de Jinetes del Viento y luce la misma banda cruzada sobre las cuchillas de su casco.

El resto de huestes del ejército están marcados con diferentes diseños.

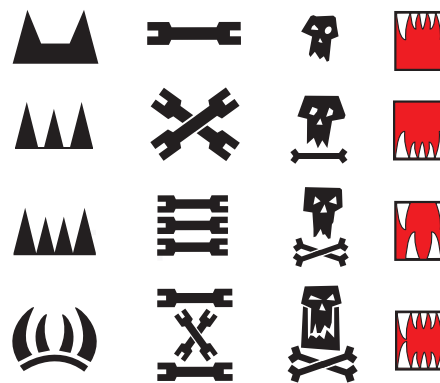
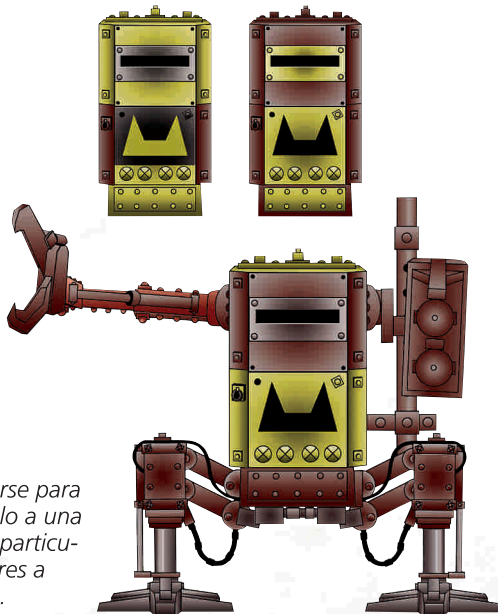


ORKOS ESPACIALES

Los Orkos son la raza más anárquica y variada del universo de Warhammer 40,000, pero cuentan con una amplia gama de iconografía distintiva. Cada chapuzaz aplica sus propios iconos a los vehículos que crea, marcándolos para que distingan a tribus particulares, cultos o señores de la guerra.

VARIANTES DE COLOR

Los bloques de colores pueden usarse para indicar la pertenencia de un vehículo a una formación de batalla; en este caso particular, se han pintado paneles de colores a cada bipode en una Peña de Dreds.



VARIANTES DE MARCAS

Incluso cuando un icono particular es recurrente en toda una fuerza orka, rara vez se suele pintar de la misma manera. Esta enorme variedad que ofrecen hace que la simbología orka resulte ideal para el pintado a mano.

CÓMO MODELAR VEHÍCULOS DE MANDO

Además de los diseños pintados, puedes modelar equipo adicional en tus vehículos de mando para que destaquen.

Muchas de las formaciones de batalla de Apocalipsis utilizan un vehículo de mando que tiene sus propias reglas especiales y necesita resaltarse de alguna forma en el campo de batalla. Incluso si no hay hoja de datos para un escuadrón concreto que hayas organizado, siempre resulta una idea atrayente modelar un vehículo y convertirlo en el del comandante. Puedes usar los diseños que aparecen en las páginas anteriores y un juego de matrices de plástico de mejoras de vehículos de mando. Con todo ello, puedes personalizar tu vehículo líder.

TAU

El kit de mejoras de vehículos tau representa un escáner que puede montarse en el frontal de un Cabezamartillo Mont'ka Shas, un tanque Cabezamartillo o un transporte de tropas Mantarraya.



ELDARS

La mejora eldar se ha montado en el casco de un Falcón o un Serpiente. Representa un dispositivo de sensores eldars que escapa a la comprensión de los tecnosacerdotes imperiales.



CAOS

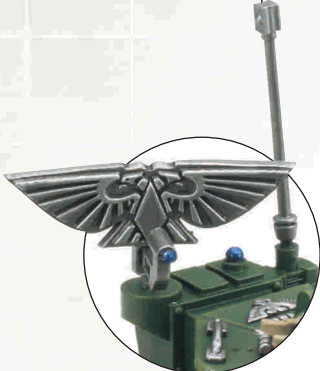
La mejora que se ha implantado en este vehículo de los Marines del Caos es una unidad sensora arcana. Puede representarse mediante un rostro demoníaco o lascivo, o armas adicionales (representadas mediante una combiarma de fusión) situada en los agujeros de la escotilla del casco del Rhino, en la torreta de un Predator, en el casco de un Land Raider o en la parte superior de la escotilla de un Profanador.



Esta cara demoníaca puede montarse en un profanador del Caos.

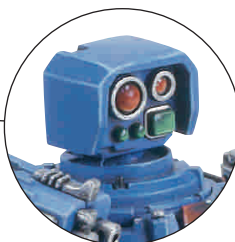
GUARDIA IMPERIAL

Las mejoras de los tanques de la Guardia Imperial pueden fijarse en la torreta de un Leman Russ (o de cualquiera de sus variantes), o de un Chimera. Representa un vocooficial de largo alcance, capaz de coordinar los muchos vehículos que componen un escuadrón o compañía, y de comunicarse con mandos superiores.



MARINES ESPACIALES

La mejora de los Marines Espaciales representa un dispositivo de comunicación avanzada y de selector de objetivo que puede adaptarse en el agujero diseñado para incluir una escotilla o en un punto donde fuese situada un arma. Esta mejora puede situarse en el casco de un Rhino, en la torreta de un Predator, así como en la parte inferior de un Land Speeder.

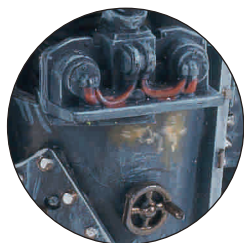


OTROS EJÉRCITOS

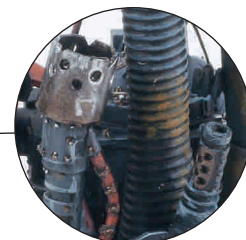
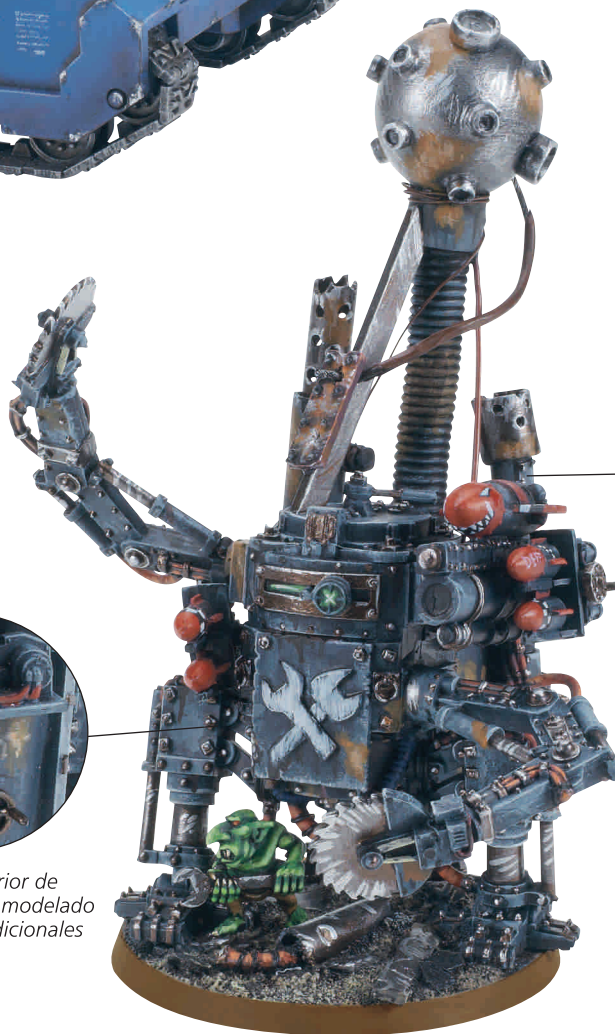
El kit de mejoras de vehículos de mando se adapta a los ejércitos mostrados arriba, así que los jugadores de otros ejércitos tendrán que improvisar un poco. Es bastante fácil usar algunas piezas sueltas procedentes de tu caja de restos para crear un vehículo de mando realmente distintivo como el de la imagen inferior.

ORKOS

La conversión de vehículos orkos resulta fácil porque no tiene que parecer especialmente pulcra; solo tienes que adaptarte a la filosofía orka de rasgar todas las armaduras, armas y armas adicionales como te sea posible. Este Dred incluye un proyector de campo de fuerza para liderar a su Peña de Dreds a la batalla.



En la parte posterior de este Dred se han modelado algunas piezas adicionales y molinetes.



Algunas piezas de motores y tubos de escape ayudan a personalizar al ejército para el campo de batalla, al menos, la mayoría de veces.

TANQUE SUPERPESADO BANEBLADE

El Baneblade es una fortaleza rodante colosal, adornada con cañones. En estas páginas te mostramos algunos de los increíbles detalles que tiene este modelo y cómo aplicar los diseños apropiados para que resalten aún más.



El kit del Baneblade te permite personalizar al comandante con varias cabezas distintas, tal y como muestran las imágenes.

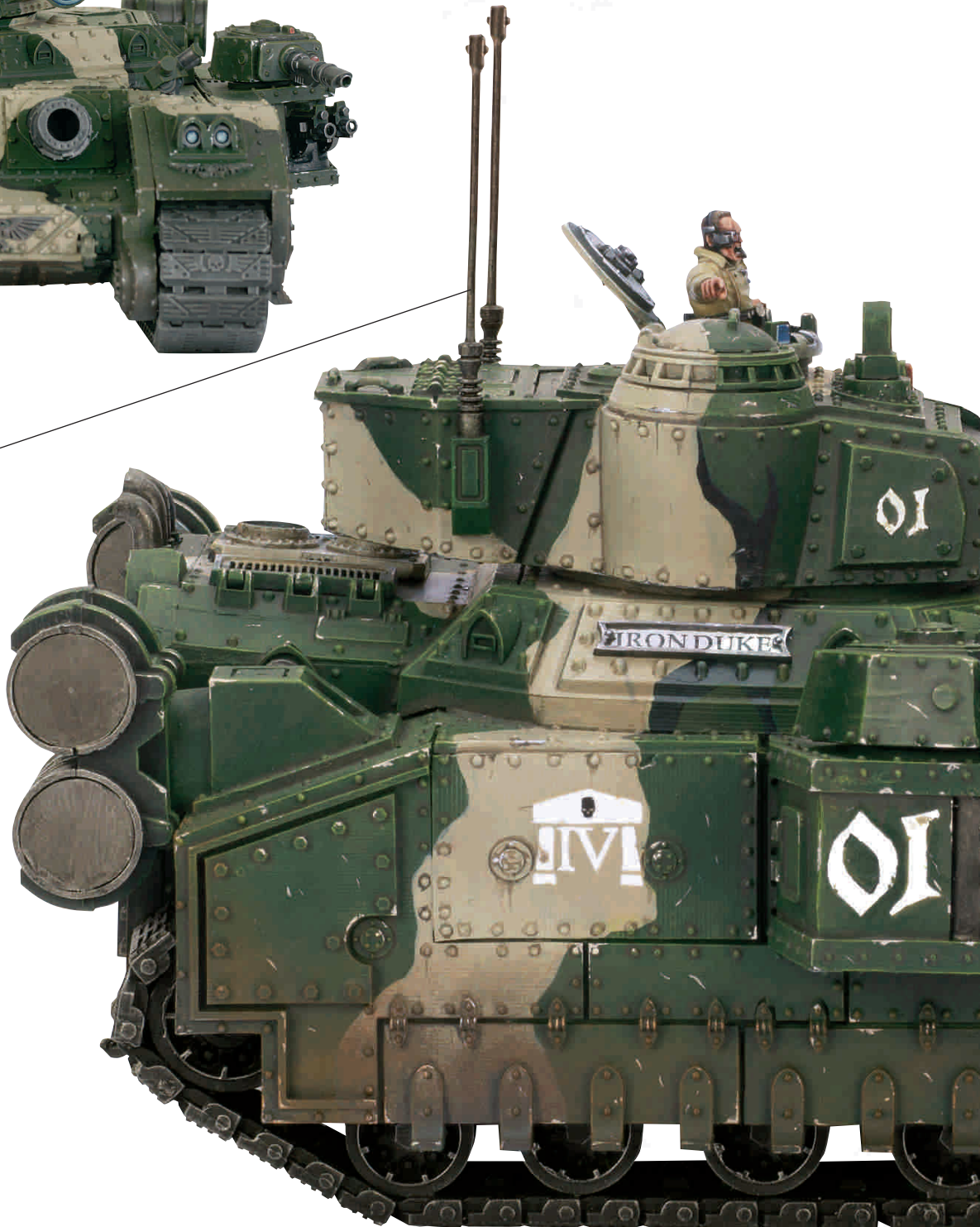


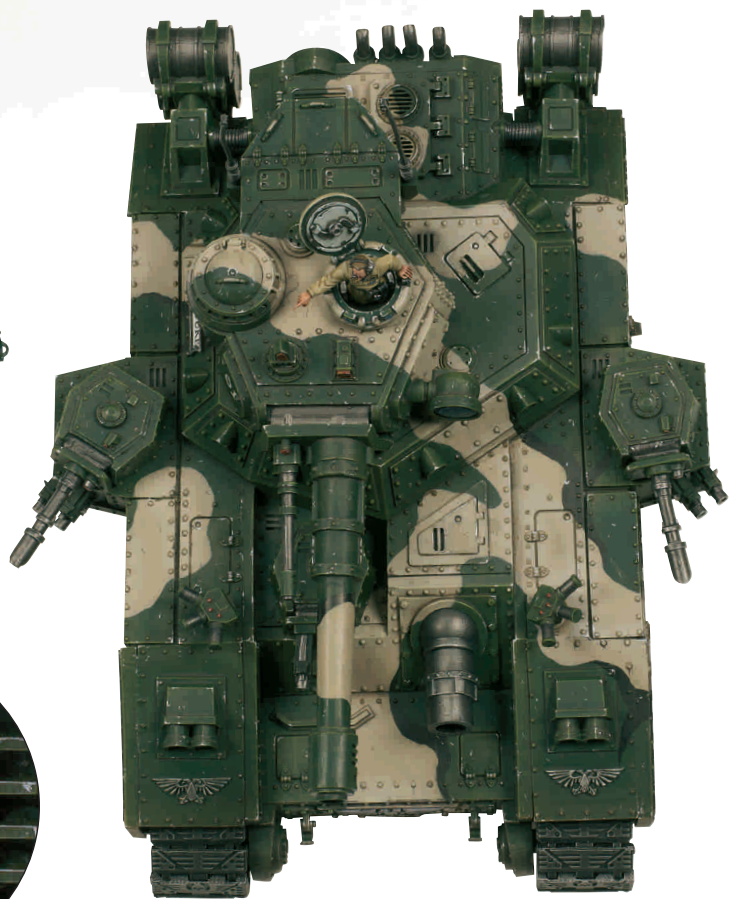
El comandante de tanque a pie te permite añadir una miniatura adicional a tu ejército de la Guardia Imperial. Puede sustituir a cualquier oficial imperial.

Los Baneblades son dirigidos por comandantes de tanque veteranos. Estos se comunican tanto con la tripulación como con las tropas de apoyo mediante un dispositivo vocoperador multicanal situado en la torreta.



Las marcas de regimiento indican que este tanque forma parte del 4º ejército de Cadia. El cráneo representa al Duque de Hierro que es el tanque líder de la compañía. El indicativo 01 sirve para marcar el tanque como el primer vehículo del regimiento de la compañía general, con lo que el comandante es el segundo a cargo de todo el regimiento.





Además de su nombre, cada Baneblade exhibe un número de serie único. Este se suele mostrar en el casco del tanque. Mediante este código, los tecnosacerdotes escribas de Marte pueden registrar todas las hazañas efectuadas por ese vehículo particular.

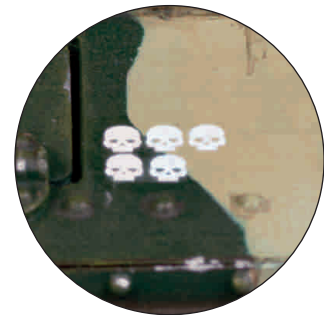
La parte trasera del motor lleva un pequeño templo del Adeptus Mechanicus. Los antiguos sellos y protecciones bendicen el espíritu de la máquina del Baneblade.



Otra opción de armas del Baneblade consiste en montar una ametralladora pesada en la torreta.



El Aquila imperial se muestra en diferentes áreas del Baneblade.



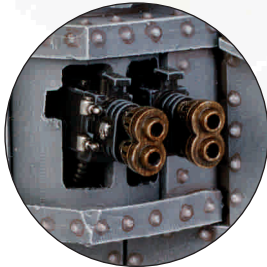
Es una práctica común entre las tripulaciones adornar su tanque con marcas que simbolizan las bajas causadas por su vehículo. En el caso de vehículos superpesados, el cráneo normalmente representa una unidad de CG, un superpesado o un objetivo de la clase titán.

TANQUES SUPERPESADOS

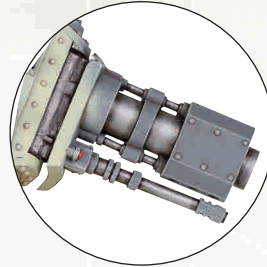
El kit de Baneblade también sirve para montar el tanque superpesado Hellhammer. Alternativamente, puedes usar el kit de Baneblade como base para crear tu propio vehículo superpesado tal y como aparece en las hojas de datos de la parte posterior del libro.

HELLHAMMER

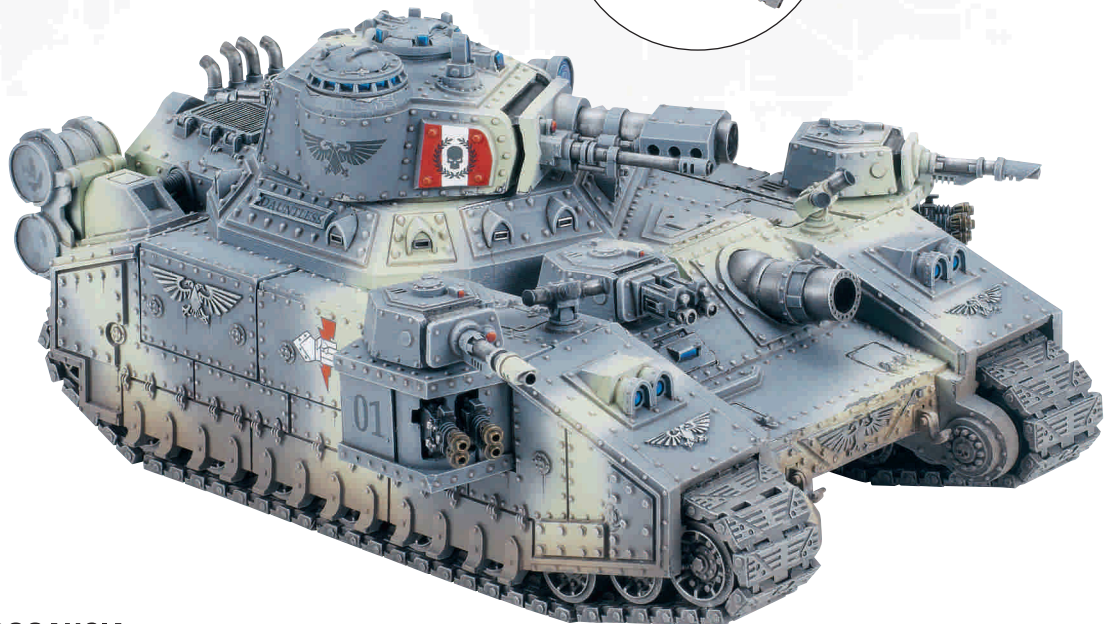
Si quieres que tu tanque superpesado aplaste al enemigo en terreno denso, te recomendamos que montes el kit como tanque Hellhammer, que tiene un alcance bastante más corto pero cuenta con unas armas devastadoras.



Las barquillas laterales llevan lanzallamas pesados acoplados. En el de la imagen se han situado en el frontal del tanque para que la infantería enemiga quede dentro de su alcance.



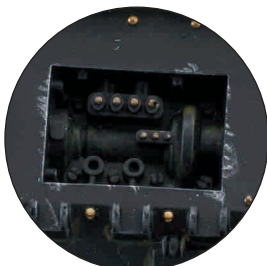
El cañón Hellhammer sustituye al cañón Baneblade. Ni siquiera una cobertura pesada protege de sus proyectiles.



FORTALEZA DE LA ARROGANCIA

La Fortaleza de la Arrogancia es el púlpito móvil del Comisario Yarrick y su vehículo de mando. Observa como un pequeño número de técnicas puede alterar la presencia del Baneblade.

El púlpito permite a Yarrick desplegar una encendida oratoria a sus tropas. Para construirlo, solo tuvimos que añadir un suelo de plasticard a la torreta y después le añadimos algunos detalles del kit de ruinas de ciudades Citadel, más plasticard y un buen número de piezas de la caja de restos.



Hemos retirado una de las escotillas de acceso para mostrar el detalle del motor interno.



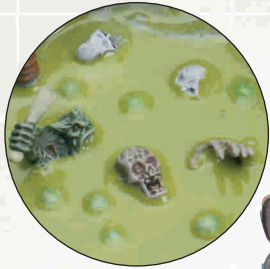
Los paneles laterales los hicimos con lámina de plasticard fina. Ambos paneles fueron cuidadosamente pintados para mostrar toda la gloria del Comisario Yarrick.



La torreta con el bólter pesado ha sido embellecida con algunas piezas del Exorcista de los Cazadores de Brujas.

SEGADOR DE PLAGA

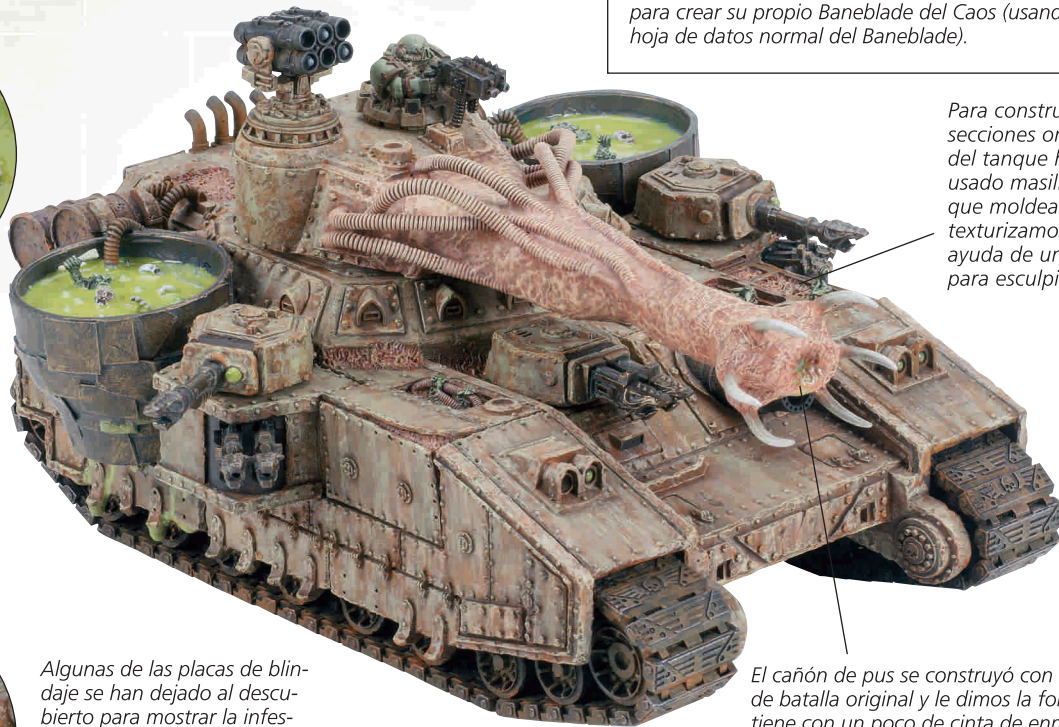
Nuestro modelo de segador de plaga tiene un gran número de conversiones y de elementos contruidos desde cero, además de una gran dosis de imaginación retorcida. Los elementos clave son las cubas de plaga llenas del pus venenoso que dispara el cañón.



Estas cubas se han construido con recipientes de plástico recubiertos de placas hechas de cartulina. El brebaje tóxico lo pintamos con una mezcla de spray de efecto mojado y pintura Verde Camuflaje.



Algunas de las placas de blindaje se han dejado al descubierto para mostrar la infestación de nurgletes que hay en el interior del vehículo.



Los jugadores del Caos que no quieran pasar el tiempo efectuando conversiones antes de aplastar a sus enemigos en el campo de batalla, solo tienen que añadir algunas piezas de la matriz de accesorios del Caos para crear su propio Baneblade del Caos (usando la hoja de datos normal del Baneblade).

Para construir las secciones orgánicas del tanque hemos usado masilla verde que moldeamos y texturizamos con la ayuda de una lanceta para esculpir.

El cañón de pus se construyó con un cañón de batalla original y le dimos la forma que tiene con un poco de cinta de enmascarar. Después, usamos masilla verde para modelar la parte superior y algunos alambres para dar relieve al detalle.

PARTEKRANEOZ ORKO

Los jugadores orkos pueden usar las reglas habituales del Baneblade y que este represente un vehículo saqueado. Sin embargo, resulta mucho más divertido convertirlo en un partekraneoz con un supermotor y armas aún más grandes.



Las placas con el glifo orko son de plasticard grueso con ribetes hechos con una varita de plástico. Una vez pintado la vagoneta de batalla, le añadimos los iconos orkos.

Cuando tengas que pintar el Partekraneoz, recuerda que debes pensar como un orko. ¡Y si quieres que corra más, píntalo de rojo!

El cañón del partekraneoz se construyó con tubos de plástico, cartón, alambre e incluso alguna pieza del kit de ruinas de ciudad.

Si le añades un comandante, el vehículo tendrá mucha más personalidad. Este orko es una combinación de cuerpo de guerrero orko y la cabeza de un zoldado de azalto.

Para construir el turbomotor se han utilizado tubos de plástico, tanques de combustible superpuestos, algunas piezas del kit de ruinas de ciudad de Warhammer 40,000 e incluso el cañón del Baneblade original.



MINIATURAS DE ESPECIALISTA

Muchas de las unidades legendarias son miniaturas grandes que forman elementos centrales del ejército y muy buenas piezas de coleccionista. La mayoría son de Forge World y están hechas de resina. En estas páginas se muestra una breve selección.



LUCHA DE TITANES

El imponente titán Warhound y el garrapato mamut empuñan los soldados de a pie mientras un cazabombardero orko se acerca por aire.



CAÑONERA THUNDERHAWK DE LOS MARINES ESPACIALES

La Thunderhawk es una aeronave superpesada que puede realizar más disparos que un tanque de batalla y bombardear las fortificaciones enemigas así como transportar treinta Marines Espaciales a la zona en guerra.

Comparativa de tamaños



CAZAVAMPIROS ELDAR

Esta aeronave superpesada eldar es perfecta para eliminar los tanques de batalla y los titanes de las razas menores.



Comparativa de tamaño



BARRACUDA TAU

El Barracuda es un caza muy ágil equipado con un cañón iónico así como con cañones de inducción y módulos lanzamisiles.



Comparativa de tamaño



KNARLOC GIGANTE

El Imperio Tau puede desplegar manadas de knarlocs montados por mercenarios kroot.



TITÁN WARHOUND

Los titanes imperiales son los dioses entre las máquinas de guerra del Imperio, pues son capaces de arrasar ejércitos enteros de los enemigos del Emperador.



Para más información sobre la extensa gama de miniaturas de resina de Forge World, visita su página web en:

www.forgeworld.co.uk

LAS MINIATURAS CREADAS DESDE CERO Y CÓMO CREAR HOJAS DE DATOS PROPIAS

Apocalipsis es la oportunidad ideal para convertir o crear desde cero toda clase de miniaturas nuevas y luego inventarte tú mismo las reglas.

Un aspecto muy divertido del Hobby de Games Workshop aunque poco común son las conversiones o la creación de miniaturas desde cero para usarlas en partidas. Una miniatura transformada es una miniatura Citadel que se ha modificado de alguna manera al añadirle un cañón o blindaje adicional, por ejemplo, mientras que una miniatura creada desde cero es una que el aficionado ha hecho de principio a fin.

Es bastante fácil incluir conversiones en las partidas de Warhammer 40,000 simplemente haciendo que la miniatura "cuenta como" algo de la lista de ejército que se esté usando. Por ejemplo, un ejército tau podría incluir miniaturas transformadas de dríades de los Elfos Silvanos que representen fuerzas auxiliares alienígenas, pero que "cuentan como" una escuadra carnívora kroot. Sin embargo, Apocalipsis ofrece la oportunidad de realizar proyectos mucho más ambiciosos. La forma más sencilla de usar miniaturas muy transformadas o creadas desde cero es limitarse a decir que "cuentan como" una unidad legendaria que ya exista que tengan más o menos el mismo tamaño y función. Nadie le pondrá trabas siempre y cuando uses la regla "cuenta como" para incluir una miniatura muy imaginativa de aspecto fantástico en la partida. Mientras no utilices la regla "cuenta como" para obtener una ventaja de juego desmesurada o para crear algo que no encaje con la personalidad de tu ejército no pasa nada.

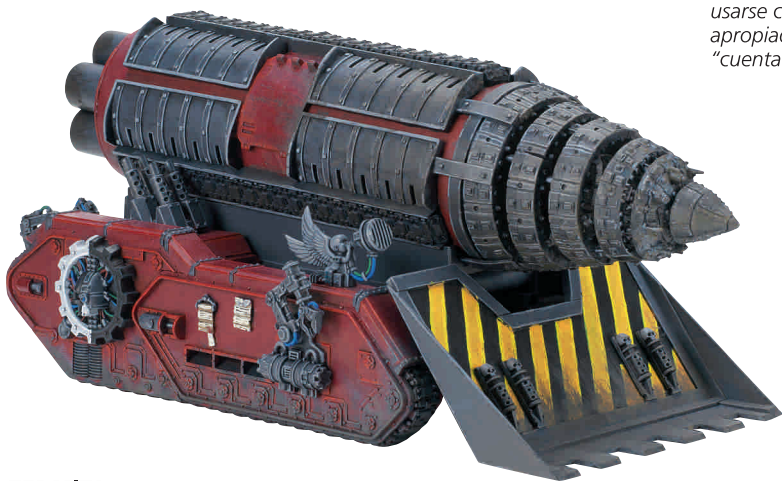
LA REGLA "CUENTA COMO"

La regla "cuenta como" te permite aplicar las reglas de unidades existentes a miniaturas más antiguas o creadas desde cero que no tengan reglas propias. Lo más importante a tener en cuenta de la regla "cuenta como" es que antes de la partida debe informarse al adversario de qué reglas piensan aplicarse a estas miniaturas.



TREN BLINDADO

Este tren blindado se creó más para exposición que como elemento de juego y fue una labor de verdadera pasión por el Hobby. Podría usarse como elemento de escenografía o como objetivo, pero hacerle reglas propias sería bastante sencillo. Por ejemplo, podría contarse como si fuera un Land Raider que tuviera que moverse por vías.



TERMITA

Esta miniatura está inspirada en los recuerdos de las viejas partidas de Epic 40,000. Las reglas le dan el mismo perfil que una cápsula de desembarco, que siempre cuenta como si estuviera desfilada, para representar que está constantemente perforando túneles.

SUPERMONOLITO NECRÓN

Esta miniatura se creó como elemento central de un ejército necrón y su creador lo cuenta como un monolito en las partidas normales de Warhammer 40,000. Sin embargo, con la publicación de Apocalipsis, la miniatura puede usarse como algo mucho más apropiado para su tamaño y "cuenta como" un pilón necrón.



Otra manera de utilizar las miniaturas transformadas o creadas desde cero es hacer una hoja de datos "declarados" como las que aparecen más adelante en este suplemento. Esta hoja de datos debería crearla la persona que organice la partida. Crear tus propias hojas de datos no es nada complicado y, de hecho, puede ser muy divertido. Solo hay que ir con cuidado de no hacer que la nueva unidad sea demasiado poderosa porque entonces arruinará la diversión de todas las partidas en las que se use y además puede hacer que los jugadores se nieguen a jugar más partidas en las que se incluyan miniaturas



BATERÍA RAPIER DE LA GUARDIA IMPERIAL

Esta arma móvil de la Guardia Imperial se ha hecho con miniaturas Citadel archivo y las reglas se han hecho partiendo de las dotaciones de armas pesadas de la Guardia Imperial pero armada con un multiláser acoplado en vez de con un cañón láser.

creadas desde cero. Ninguna de estas cosas es aconsejable, por lo que siempre hay que ir con cuidado. Es mejor que la nueva unidad sea menos poderosa de lo que debería porque así siempre puede retocarse en partidas subsiguientes. No obstante, si se hace demasiado poderosa lo más probable es que los adversarios no te la dejen usar nunca más.

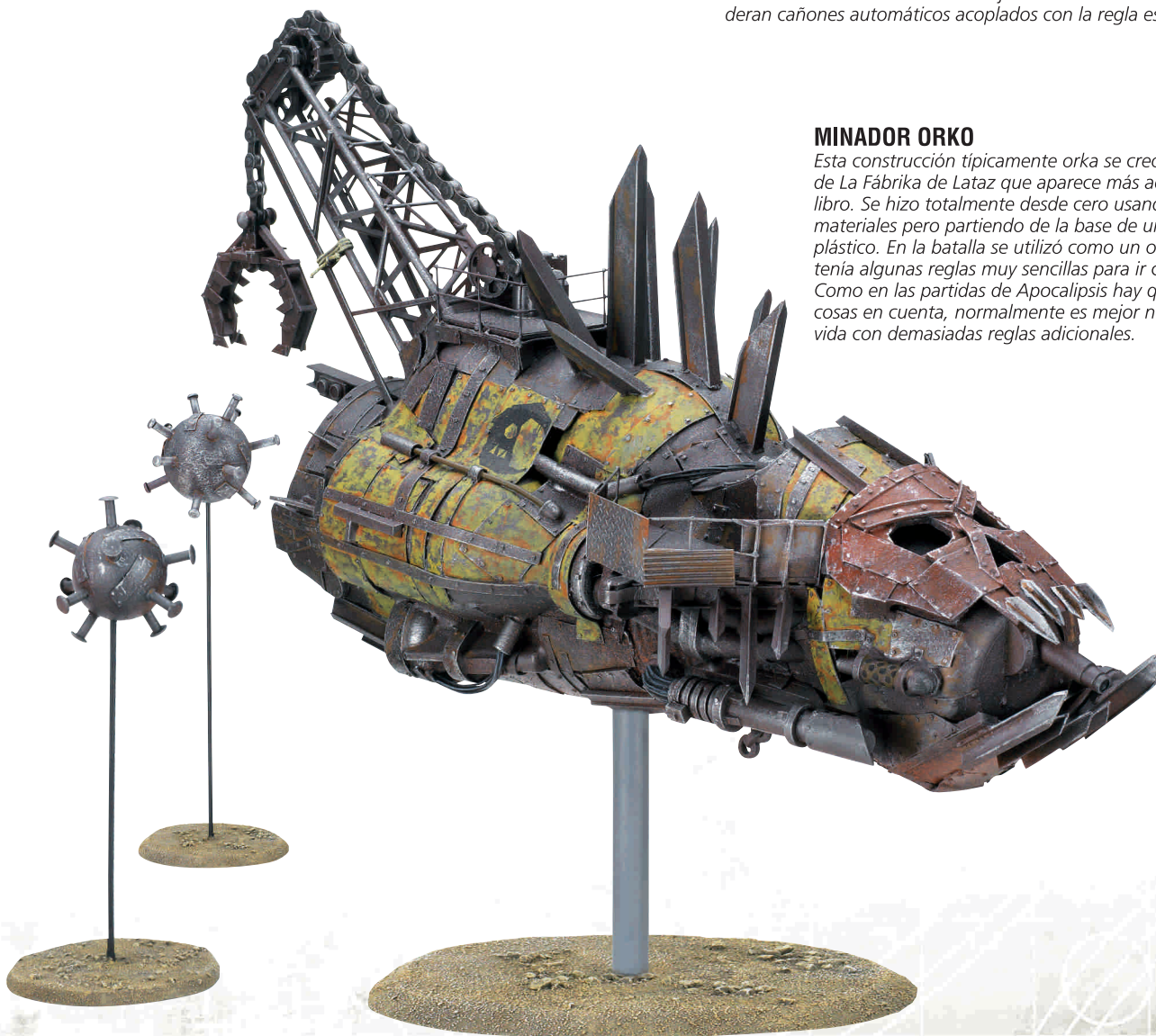
Puede que la mejor forma de usar las miniaturas transformadas o creadas desde cero sea cuando están pensadas específicamente para una partida temática. El trasfondo de Warhammer 40,000 incluye

todo tipo de vehículos y formas de vida extrañas y especiales y, por lo general, las partidas temáticas piden a gritos contar con una de estas cosas o más. Por ejemplo, una partida ambientada en un mundo letal no sería la misma si no incluyera varias formas de vida nativas extremadamente agresivas hechas a partir de miniaturas transformadas de los Hombres Lagarto, y ¿qué sería de una invasión planetaria si no tuviera uno o dos láseres de defensa hechos desde cero? Proyectos emocionantes como estos pueden aportar una cantidad enorme de personalidad y profundidad a cualquier partida.



KAÑONEZ ANTIAÉREOZ ORKOS

Esta batería antiaérea orka también se hizo para la partida La Fábrica de Lataz (pág. 177) y se construyó básicamente a partir de componentes sobrantes de la extensa caja de restos de su creador. Se consideran cañones automáticos acoplados con la regla especial antiaérea.



MINADOR ORKO

Esta construcción típicamente orka se creó para la batalla de La Fábrica de Lataz que aparece más adelante en este libro. Se hizo totalmente desde cero usando toda clase de materiales pero partiendo de la base de una botella de plástico. En la batalla se utilizó como un objetivo móvil que tenía algunas reglas muy sencillas para ir colocando minas. Como en las partidas de Apocalipsis hay que tener tantas cosas en cuenta, normalmente es mejor no complicarse la vida con demasiadas reglas adicionales.

LA FLOTA ENJAMBRE MOLOCH

Este ejército es tan solo una parte de la extensa colección de Tiránidos de Marco Schultze. Esta flota enjambre en particular lleva ampliándola durante muchos años. Cuenta con miniaturas de archivo (1, 2), así como con las últimas novedades. El ejército también cuenta con miniaturas de resina de Forge World como el impresionante hierodulo con cuchillas (3). Casi todas las miniaturas del ejército se han adaptado de alguna forma para hacer que encajen con las ideas que tenía Marco para su ejército. Incluso llegó a crear marcadores de objetivo para las batallas de Apocalipsis (4).

El enjambre se compone de:

- 6 tiranos de enjambre
- 5 guardianes tiránidos
- 1 líder de progenie
- 4 líctores
- 6 guerreros con salto
- 2 progenies de guerreros
- 2 progenies de genestealers
- Progenie de termagantes
- 2 progenies de espinagantes
- Progenie de hormagantes
- Progenie de mortagantes
- Enjambre devorador
- Enjambre de devoradores voladores
- 5 mantifexes
- Progenie de gárgolas
- 3 zoántropos
- 4 biovoros
- 8 carnifexes
- 1 hierodulo con cuchillas (imagen inferior)





CAMPOS DE BATALLA

Al jugar con ejércitos tan extensos es necesario contar con campos de batalla que sean lo bastante grandes, por lo que en las páginas siguientes se ofrecen sugerencias prácticas e ideas sobre cómo ampliar el tablero de juego para poder librar batallas apocalípticas.

Antes de empezar a planificar una partida de Apocalipsis, es necesario tener en cuenta dos aspectos fundamentales: el espacio que se tiene disponible y la superficie o tablero de juego sobre la que se librará la batalla.

EL ESPACIO DE JUEGO

Algunos pocos afortunados disponen de un espacio dedicado a los juegos de miniaturas en su casa o por lo menos una habitación que puede despejarse para colocar en ella un tablero de juego. Se juegue donde se juegue, uno puede considerarse afortunado si este espacio es lo bastante grande para librar una batalla de Apocalipsis de tamaño medio. Incluso las tiendas y los clubes de juego pueden descubrir que tienen un espacio demasiado estrecho para poder librar una batalla realmente grande. En las páginas siguientes se presentan varias ideas para aprovechar al máximo el espacio del que se dispone, pero la mejor solución puede ser encontrar un local nuevo. En los centros de

juventud, salones de alquiler u otros locales parecidos pueden encontrarse por precios razonables, sobre todo cuando los costes se dividen entre varios jugadores. Las batallas de Apocalipsis realmente grandes siempre funcionan mejor cuando cuentan con la participación de mucha gente.

LA SUPERFICIE DE JUEGO

La mayoría de jugadores juegan sobre un tablero que ellos mismos han construido o que han comprado ya hecho. Las dimensiones más recomendables para librar batallas de 1.500 puntos por bando son 180 x 120 cm. Para una batalla de Apocalipsis de 3.000 puntos por bando se recomienda unir dos tableros de 180 x 120 cm para formar una zona de juego de unos 240 x 180 (si bien 240 x 120 también va bien). Sin embargo, estas dimensiones son solo unas bases generales, porque las partidas descomunales o las batallas con un trasfondo muy concreto pueden llegar a requerir superficies de juego mucho mayores.

Encontrar tableros de juego que encajen con las necesidades de batallas tan grandes (y normalmente tan fuera de lo común) puede que requiera pensar de forma un poco creativa. Incluso aquí, en el Studio de Games Workshop, donde podemos escoger entre miles de tableros de juego impresionantes, a menudo hemos tenido que recurrir a mezclar, juntar y unir tableros para conseguir adaptarlos al número de jugadores, a la envergadura de la partida, a un trasfondo en concreto, ¡y a veces a las tres cosas a la vez!

En las páginas siguientes se muestran algunas soluciones que se nos han ocurrido para resolver nuestros problemas de espacio y de superficie de juego. Pese a no ser ni mucho menos exhaustivas, sigue habiendo la suficiente variedad para que los jugadores puedan mezclar las ideas de modo que encajen con los materiales y el espacio de los que disponen. Todo esto, como es lógico, está íntimamente relacionado con los consejos de la página 34 en "Planificar por adelantado".

Esta superficie de juego de 360 x 180 cm se construyó a partir de placas para techo hechas de poliestireno expandido, un material que puede adquirirse en tiendas de bricolaje o ferreterías. Todo este tablero de juego (incluido el crear todas las colinas) lo hizo una sola persona en una sola tarde. Y lo mejor de todo es que todo lo hizo con un presupuesto limitado.

Estas sencillas colinas sin pendientes se hicieron cortando un trozo de poliestireno expandido (como el que compone el tablero) con un cuchillo para el pan.



Este tablero se sostiene sobre unas tablas de una tienda de bricolaje. Existe una amplia variedad de mesas portátiles como mesas plegables o de caballete. Y para las partidas muy muy grandes, si quieres, puedes informarte sobre el alquiler de mesas para banquetes o servicios de catering.

EL SALIENTE DE IPHIANASSA
Las fuerzas del IX de Tallarn intentan impedir que los Tiránidos alcancen la colmena Jormungandr.

A veces, el mejor lugar para jugar una partida de grandes dimensiones es sobre el suelo. Los suelos de madera noble, de parquet o de moqueta fina son los mejores porque las miniaturas se sostendrán sobre ellos sin problemas. Algunas superficies quedarán bien tal y como están, pero otros pueden mejorarse colocando primero una tela del color apropiado (color canela para los desiertos, verde para los prados, etc.).

Para definir los límites del campo de batalla siempre va bien pegar cinta métrica alrededor. Recuerda dejar un margen alrededor del perímetro de la zona de juego porque los jugadores necesitarán acceder a él fácilmente para poder mover bien las unidades.



Una carretera sencilla hecha con cinta adhesiva puede ser un elemento de escenografía muy convincente, sobre todo sobre una superficie de juego muy grande.

LA PURGA DE NUEVA KITALPHA

En esta batalla, los Marines Espaciales del capítulo de los Mentores atacan una horda orka.

Bajo estas líneas se muestra un tablero de juego estándar de 180 x 120 cm que se ha convertido en un campo de batalla de Apocalipsis al añadirle dos secciones más por ambos lados. Unos cuantos libros pueden ir muy bien para nivelar las superficies cuando se usen tableros de grosores diferentes.



Puede usarse toda clase de materiales para convertir un simple tablero en una buena superficie de juego. En este caso hemos utilizado varias láminas coloreadas de suelo, pero una manta del color adecuado también serviría.

LA DEFENSA DE LA PUERTA BELISARIUS

Un gran ejército de Ultramarines se enfrenta a la expansión del Imperio Tau.

PARTIDAS AÚN MÁS GRANDES

A los grupos grandes de jugadores que dispongan de una zona de juego grande puede que les interese una de las siguientes variaciones para jugar una partida verdaderamente colosal. Cabe destacar que estas sugerencias funcionan mejor con por lo menos cuatro jugadores o más por bando. Mientras haya un jugador por cada 5.000 puntos más o menos, debería poderse completar cualquier de estas partidas durante el transcurso de un día largo y fácilmente en un fin de semana.

La *Misión: Apocalipsis* que aparece en páginas anteriores está pensada para jugarse sobre un solo tablero de hasta 240 cm de ancho y 720 cm de largo. Con un tablero más ancho, los jugadores puede que no lleguen a poder mover las miniaturas del centro del tablero y los tableros más largos pueden quedar tan estrechos que puede que no den lugar a una partida tan divertida. Con un poco de ingenio e imaginación es posible crear campos de batalla que sean considerablemente mayores. Las soluciones comunes para los campos de batalla más grandes consisten en usar varios tableros juntos o jugar en el suelo.

Una cañonera Vulture de la Flota Imperial se prepara para hacer un bombardeo.



El XXII regimiento de Mordant de la Guardia Imperial intenta defender un puente de importancia crucial frente al asalto combinado de las fuerzas de Saim-hann y Ulthwé.



Un asalto tiránido masivo contra las defensas polares de Macragge se juega con múltiples jugadores por bando.

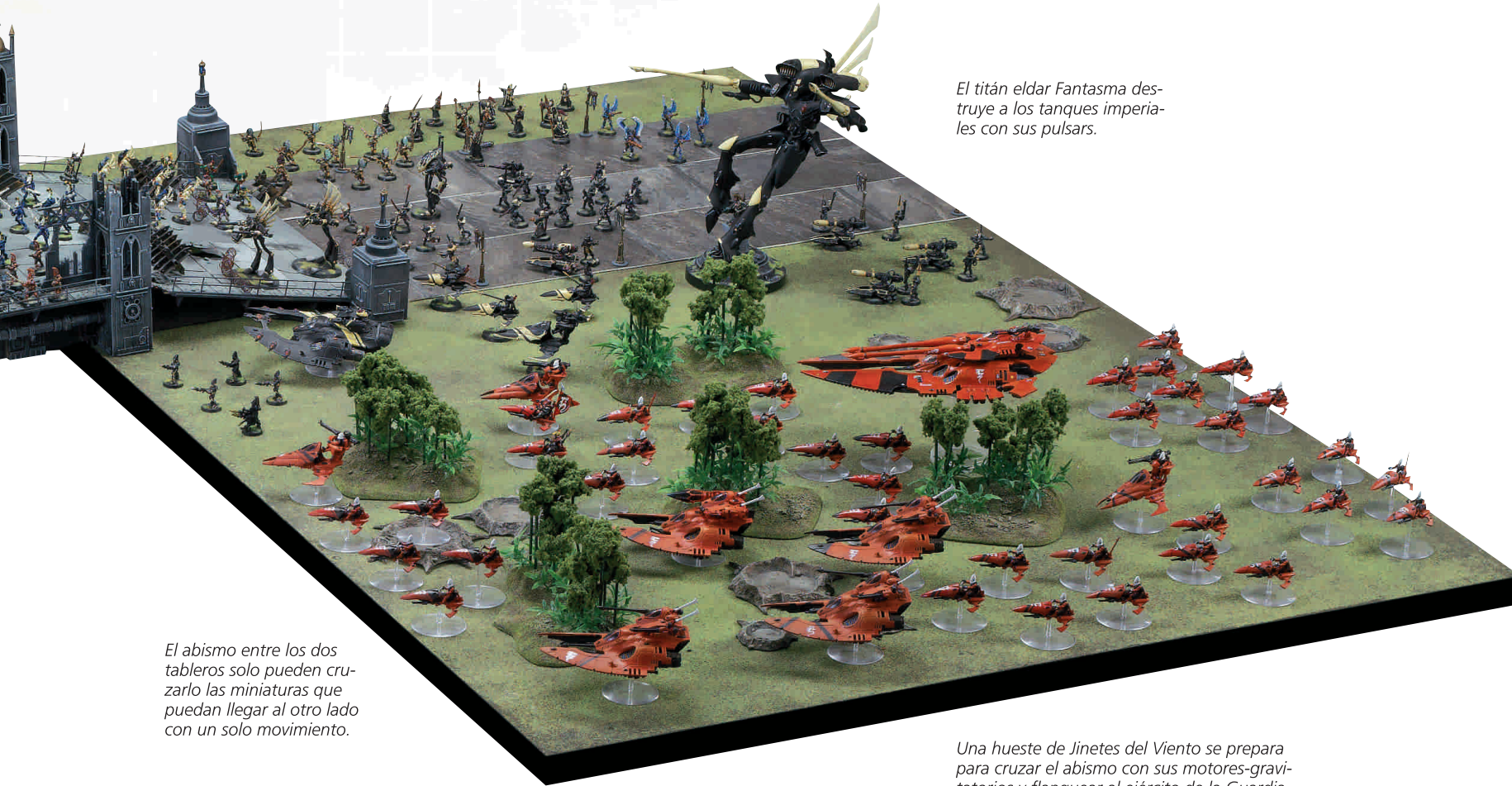


En esta mesa enorme en forma de rosquilla se jugó la mayor batalla del Games Day 2006 de Reino Unido.

TABLEROS CONECTADOS

Tal y como se desprende del título, tableros conectados se refiere a cuando dos o más tableros estándar se conectan entre sí de alguna manera. Esta unión puede ser física, como con un puente, o puede ser imaginaria, como ocurriría por ejemplo si una unidad que sale por el extremo inferior del tablero A aparece por el extremo superior del tablero B en su siguiente movimiento. El organizador de la partida deberá decidir cómo se conectan los tableros y darle a todo

el mundo un mapa en el que se vean muy claramente estas conexiones. Cada jugador debería asignarse a un único tablero, pero puede decidir enviar tropas a otros sectores después de haber empezado la batalla, con lo que es posible que un jugador tenga unidades en varios tableros a la vez. En ese caso, el jugador puede ceder el control de sus miniaturas a un aliado que esté mejor situado o ir cambiando de posición para mover sus unidades.



El titán eldar Fantasma destruye a los tanques imperiales con sus pulsars.

El abismo entre los dos tableros solo pueden cruzarlo las miniaturas que puedan llegar al otro lado con un solo movimiento.

Una hueste de Jinetes del Viento se prepara para cruzar el abismo con sus motores-gravitatorios y flanquear al ejército de la Guardia Imperial.



Al colocar un puente entre las dos secciones de tablero se consigue que los ejércitos se enfrenten en un combate cuerpo a cuerpo brutal sobre este punto clave. Además, colocar objetivos sobre el puente hace que este sea aún más importante para determinar quién logra hacerse con la victoria.

GUERRAS INMENSAS SOBRE EL SUELO

Las partidas descomunales sobre el suelo también son muy fáciles de organizar siempre y cuando se disponga de una gran zona de suelo y multitud de escenografía. Los inconvenientes de jugar en el suelo quedarán más que compensados por la oportunidad de jugar una batalla tan inmensa. Si quieres jugar un combate tan tremendamente inconmensurable que la zona de

juego sea de 1500 x 1500 cm, entonces jugar en el suelo es lo mejor que puedes hacer. Lo único que debes recordar son las dos viejas reglas de oro para librar batallas sobre el suelo: primera, nadie puede entrar en la zona de juego salvo en su turno y segunda, nunca jamás des un paso atrás mientras estés sobre la zona de juego. ¡Otro gran consejo es llevarse un buen cojín!

A la hora de organizar una batalla sobre el suelo, va bien contar con alguna clase de elemento de escenografía por el que las miniaturas no pasen (por lo menos no a menudo). Los lagos, ríos de magma, canales o abismos son buenos ejemplos de ello. El motivo es que estas zonas pueden ser un lugar por el que puedan pasar los jugadores para moverse por el campo de batalla.



No es muy probable que el suelo sobre el que juegues se parezca a ninguna de las superficies de un campo de batalla del cuadragésimo primer milenio, pero eso puede arreglarse muy fácilmente y sin gastar mucho dinero. La superficie que se observa en la foto es una sección de suelo de vinilo muy barata que se compró en una tienda de moquetas. Luego se le aplicaron unos cuantos pases de spray marrón y ya adquirió el aspecto de desierto inhóspito. Además, el hecho que el campo de batalla pueda enrollarse después de jugar va muy bien para guardarlo.

Una de las ventajas de las batallas Apocalipsis es que pueden contar con varios elementos de escenografía grandes. Los elementos altos pueden ofrecer cobertura (por lo menos en parte) para las criaturas más monstruosas y hasta para los titanes.



Se cortaron franjas largas de un pedazo de suelo de vinilo de estilo granito gris para crear una carretera sencilla pero visualmente efectiva. Si no puedes encontrar un color adecuado, puedes aplicarle un spray negro y luego un pincel seco.

BATALLAS MULTIJUGADOR

Apocalipsis es perfecto para jugar partidas de uno contra uno, pero lo mejor de todo es jugar batallas grandes con varios jugadores como esta. Esta batalla de 390 x 270 cm cuenta con cuatro ejércitos cada uno de 3.000 puntos como mínimo.

ESCENOGRAFÍA APOCALIPSIS

Una vez hayas encontrado un lugar y una superficie lo bastante grandes para jugar una partida de Apocalipsis, tendrás que decorar el campo de batalla con escenografía. A continuación se ofrecen algunos consejos que pueden ser muy útiles para preparar campos de batalla enormes.

MONTONES DE ESCENOGRAFÍA

Las partidas de Apocalipsis necesitan el mismo tipo de escenografía que suele usarse para las partidas normales de Warhammer 40,000, pero en mucha más cantidad. No es necesario que llenes el campo de batalla más grande con la misma densidad de escenografía que para librar una batalla de menor envergadura, pero si tu tablero es el doble de grande, por lo menos te harán falta unos cuantos elementos de escenografía más. Una buena solución en las partidas multijugador consiste en que cada persona se traiga varios elementos de escenografía y así no se tardará en tener los suficientes.

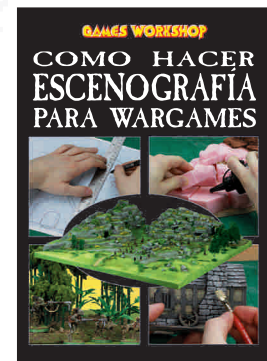
En este tablero (formado por dos tableros de 180 x 120 cm) la escenografía se ha dispuesto por sectores: un centro industrial, las afueras de una zona urbana, unas cuantas colinas y una zona de terreno rocoso.

CONCENTRAR LA ESCENOGRAFÍA

Al contrario que en las batallas de menor escala en las que la escenografía suele estar dispersa por toda la superficie de juego, en las batallas grandes es mucho mejor concentrar la escenografía en varios grupos. Lo único que hay que hacer es colocar los elementos parecidos, como por ejemplo todos los bosques, todos los edificios, etc, en grupos concentrados. De este modo, en vez de tener una distribución aleatoria de elementos de escenografía, se crearán distintas zonas separadas por espacios vacíos. Estas zonas vacías no tardarán en llenarse de hordas de infantería, vehículos y enormes máquinas de guerra o criaturas monstruosas. Los sectores con mucha escenografía normalmente serán zonas de combates muy cruentos porque las tropas se enfrentarán allí para ocupar los objetivos.

CÓMO HACER ESCENOGRAFÍA

Para quienes les interese hacer sus propios elementos de escenografía, las técnicas y ejemplos que se ofrecen en el libro *Cómo hacer escenografía para wargames* son un buen punto de partida.



Centro industrial

Zona urbana en ruinas

Terreno rocoso

Una simple carretera va bien para conectar los distintos grupos de escenografía.

ESCENOGRAFÍA CITADEL

Los edificios en ruinas y los obstáculos Citadel dan lugar a campos de batalla fantásticos del cuadragésimo primer milenio.



Sanctum Imperialis

Manufactorum

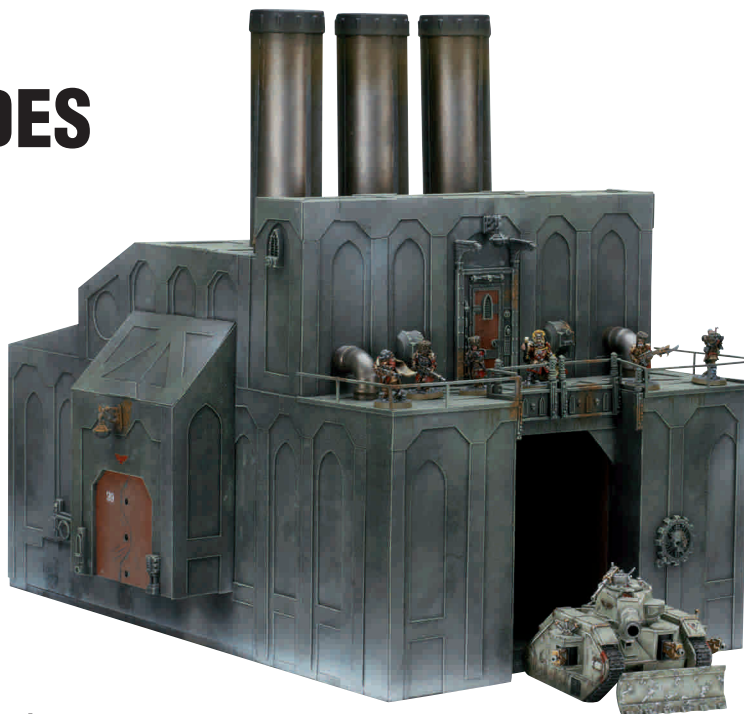
Basílica del Administratum

ELEMENTOS GRANDES

Unos cuantos elementos de escenografía más grandes de lo normal bien pensados pueden hacer que un campo de batalla destaque de veras. Además, un elemento muy grande puede "llenar" todo un sector por sí solo.

Incluso a los creadores de escenografía más veteranos a veces les tiente la idea de crear un elemento muy grande. No obstante, el esfuerzo vale la pena porque el resultado puede convertirse en el elemento central del campo de batalla. También cabe destacar que a un elemento de escenografía realmente grande es menos importante aplicarle detalles intrincados.

Al construir cualquier elemento de escenografía, ya sea grande o pequeño, ten presente cómo van a interactuar las miniaturas con ese elemento. ¿Podrán entrar dentro o situarse encima? Los ejemplos de esta página ofrecen algunas ideas y consejos más.



REFINERÍA

Este elemento de escenografía de aspecto industrial puede servir como refinería de combustible o de productos químicos, como estación de bombeo o como generador de energía de una factoría imperial. Se hizo partiendo desde cero con cartulina y latas de hojalata. Lo más importante, sin embargo, es que este elemento es lo bastante grande como para ofrecer cobertura a cualquier cosa, incluso a un titán Warhound.

PLATAFORMA DE ATERRIZAJE

Los elementos de escenografía grandes no tienen que ser especialmente complicados para ser efectivos. Este edificio se construyó para representar una pequeña plataforma de aterrizaje. La combinación del poliestireno de los embalajes para formar la masa central y una miniatura de edificio en ruinas para darle mayor nivel de detalle hace que este elemento adquiera un interés especial a cambio de muy poco esfuerzo.



En esta imagen se observa la plataforma de aterrizaje pintada del todo que actúa como fortificación para varias escuadras de Ultramarines. ¡Es fundamental no utilizar pintura en spray sobre el poliestireno porque sufrirá una reacción química y se derretirá!

PASO A PASO

Cuando les pedimos que nos hicieran algo rápido, efectivo y barato, nuestros expertos en modelismo se inventaron estos depósitos industriales hechos totalmente de materiales "gratis" (es decir, ¡los que normalmente se tiran a la basura!).

MATERIALES

Una lata vacía y un poco de cartón (como la cartulina de una caja de cereales) son todo lo que necesitas para hacer este depósito.



1. Se corta el papel y se envuelve en torno a la lata. ¡Pero no lo pegues todavía!



2. Con un bolígrafo se punzan los ribetes en el cartón apretando por la cara opuesta. Cuando acabes, ya puedes pegar el cartón a la lata.



3. Una rápida mano de pintura Metalizado Bólter con algunos puntos de óxido transforma esta lata destinada a la basura en escenografía industrial.

PARTIDAS TEMÁTICAS

Uno de los mayores placeres del Hobby de Warhammer 40,000 es que el material que se ofrece puede modificarse o pueden añadirse cosas nuevas para que se ajuste a tu gusto. Apocalipsis en particular es un juego que pide a gritos que le añadas tus propios toques personales. Puedes hacer que las partidas sean temáticas, añadir tus propias unidades, inventarte escenarios... las posibilidades son realmente infinitas.

Una partida temática es una en la que los jugadores han decidido concentrarse en un escenario en concreto, un campo de batalla en particular o en un elemento especial del trasfondo. Puede ser tan sencillo como organizar un "enfrentamiento clásico" como el de Orkos contra la Legión de Acero de Armageddon. O podrías ir a por todas y recrear un acontecimiento específico como la destrucción de la fortaleza monasterio de los Puños Carmesíes durante la campaña del Mundo de Rynn.

CÓMO CREAR BATALLAS

Aplicar un tema, aunque sea uno muy sencillo, puede llegar a suponer que los dos bandos no estén del todo equilibrados y que deban modificarse las condiciones de victoria de la partida para que el ejército con menos tropas tenga las mismas posibilidades de vencer. Tendrás que dedicarle un poco más de tiempo a planificar por adelantado y a pensar cómo funcionará la partida. Por esta razón, es altamente recomendable que juegues las primeras partidas con la *Misión: Apocalipsis* y que pases a jugar partidas más temáticas cuando ya tengas un poco de experiencia en cómo son las partidas apocalípticas.

Dejando de lado esta pequeña advertencia, las partidas temáticas son bastante fáciles de preparar y organizar. Lo único que tienes que hacer es decidir una narrativa simple basada en el trasfondo de Warhammer 40,000 y basarte en ella para decidir qué ejércitos, escenografía y condiciones de victoria deben utilizarse.

Dotar a la partida de un tema concreto puede que te inspire a modificar la forma de desplegar los ejércitos y cómo determinar quién es el vencedor. Un ejemplo muy bueno del primer caso es centrar una partida en torno a un asalto orbital. Un bando desplegaría en cualquier punto del tablero de juego y el otro entraría en juego volando o desplegando rápido sobre la superficie.

Con un poco de práctica, retocar las condiciones de victoria puede dar lugar a partidas muy emocionantes y muy temáticas. Una manera bastante efectiva de modificar las condiciones de victoria es hacer que determinados objetivos cuenten como objetivos básicos. Por ejemplo, puedes decidir que el objetivo del asalto orbital sea capturar un edificio en concreto (un láser de defensa o un espaciopuerto sería coherente), con lo que el bando que lo ocupe se considerará que ocupa dos objetivos al final de la partida.



Por último, puede que te interese crear algunas reglas especiales para la partida temática. Intenta usarlas con moderación, pero asegúrate de que tengan un impacto real. Por ejemplo, puede que quieras ambientar la batalla Apocalipsis en un planeta de hielo y crear varias reglas para representar el efecto de las tormentas de nieve y para que las unidades puedan caer por grietas ocultas bajo el hielo. Mientras ninguna de estas cosas favorezcan más a un bando que al otro no deberían desequilibrar la partida.

Aun así, hay algunas partidas que piden a gritos contar con una regla especial que favorezca más a un bando que al otro. Imagínate una partida que recree un asalto planetario en la que el defensor pueda usar los láseres de defensa para disparar contra las aeronaves y cápsulas de desembarco del bando invasor mientras estas se precipitan contra la superficie a través de la atmósfera del planeta. En este caso, lo mejor sería darle al atacante uno o dos bombardeos orbitales gratuitos para equilibrarlo todo.

A continuación se ofrecen varias sugerencias iniciales para jugar partidas temáticas. Hemos incluido varios enfrentamientos clásicos y acontecimientos célebres del trasfondo de Warhammer 40,000.

- Una batalla en la que solo participen tanques que recree un enfrentamiento entre un regimiento acorazado de la Guardia Imperial contra las grandes formaciones de tanques de los Marines Espaciales del Caos.
- Los Eldars y los Eldars Oscuros se enfrentan en una batalla fratricida entre las utópicas arboledas de un mundo virgen mientras montones de motocicletas a reacción se baten en duelo por un cielo color jade.
- Librar un combate urbano apocalíptico con las reglas de Muerte en las calles y la Misión: Apocalipsis en el que el campo de batalla no represente un solo bloque urbano, sino una ciudad entera.
- Un contingente tumulario necrón surge de la arena por debajo de una columna mecanizada de Guardia Imperial que está atravesando el desierto.
- En la Batalla por Macragge, toda la Primera Compañía del capítulo de los Ultramarines efectúa una defensa a ultranza contra abrumadores enjambres de Tiránidos en las fortalezas polares del helado planeta de Macragge.
- Abaddon el Saqueador lidera cien bersékeres de Khorne contra la compañía de devastadores de los Ángeles Sangrientos en la Batalla de Mackan y los leales al Emperador contraatacan con sus escuadras de asalto.
- La Primera Guerra por Armageddon alcanza su apogeo cuando el Príncipe Demonio Angron de los Devoradores de Mundos y su escolta de doce devoradores de almas combaten contra una compañía entera de exterminadores de los Caballeros Grises.



UN ASENTAMIENTO TAU
Esta escenografía se creó para una partida centrada en torno a un asalto de los Marines Espaciales del Caos contra un asentamiento de colonos tau. Los objetivos del Caos son capturar o destruir las estructuras defensivas prefabricadas de los colonos.

LÁSER DE DEFENSA

Este láser de defensa imperial se construyó específicamente para el informe de batalla Exterminatus (pág. 80). Está hecho con una amplia gama de objetos domésticos y de jardinería junto con las matrices de plástico de edificios en ruinas de Muerte en las calles. El láser de defensa plantea un tema extremadamente bueno para cualquier batalla y es perfecto como objetivo, ya que su captura decidirá quién gana la partida. En Exterminatus, el láser de defensa tiene reglas que le permiten disparar contra los titanes enemigos y las naves en órbita.

Los salientes van bien para poder colocar las miniaturas encima durante la batalla.

Las baterías antiáreas son de Forge World y cuentan como cañones automáticos largos del tanque antiáereo Hydra.



DEFENSA A ULTRANZA

En esta partida, los Tiránidos pueden reciclar todas las unidades eliminadas, por lo que las Hermanas de Batalla se enfrentarán a un enjambre interminable que acabará por arrasarla y consumirlas. Sin embargo, si las Hermanas logran destruir cierto número de progenes dentro de un límite de tiempo, la victoria será suya.



LA FÁBRICA DE LATAZ

Este extenso complejo industrial orko tiene montones de plataformas y niveles sobre los que colocar las miniaturas. Aparece en el informe de batalla final de este libro y cuenta como un objetivo. También nos inventamos reglas especiales para que la fábrica fuera creando lataz azezinas, dreadnoughts y pizoteadores durante el transcurso de la partida.

La fábrica se hizo pegando bloques de poliestireno de embalaje entre sí. Después fueron tapándose con trozos de cartón, tubos y componentes varios. Luego se le aplicó un spray de pintura roja y un pincel seco para hacer que parezca estar construida de cualquier manera.









FUERZAS APOCALIPTICAS

Las batallas de Apocalipsis te proporcionan la oportunidad de librar batallas con unidades legendarias (máquinas de guerra enormes y monstruos gigantes). En las páginas siguientes encontrarás las reglas y las respectivas hojas de datos de estas unidades, y también formaciones de pocas miniaturas para batallas a gran escala. Además de las reglas, las hojas de datos incluyen un trasfondo exhaustivo en el que se explica como va a participar tu ejército en una guerra de estas dimensiones.

REGLAS ADICIONALES

Las batallas de Apocalipsis traen a escena vehículos superpesados, criaturas colosales y aeronaves. Las reglas para utilizar estas unidades se incluyen a continuación.

En primer lugar queremos aclarar que las reglas que aparecen en este libro se aplican solo si los jugadores se han puesto de acuerdo para librar una partida de Apocalipsis. Este libro es una expansión independiente y sus reglas no se han diseñado para utilizarse en partidas habituales de Warhammer 40,000.

Las partidas de Apocalipsis introducen muchas miniaturas nuevas y enormes en el universo de Warhammer 40,000. Estas miniaturas se denominan unidades legendarias. Muchas unidades legendarias (aunque no todas) pertenecen a uno de los dos nuevos tipos de unidades: criaturas colosales o vehículos superpesados.

En las páginas siguientes encontrarás las reglas de estos nuevos tipos de unidades basadas en las que aparecen en el reglamento de Warhammer 40,000, sobre todo en las de unidades que no son infantería (como las criaturas monstruosas y los vehículos). Aparte de las excepciones que aparecen en estas páginas, el resto de unidades nuevas están sujetas a las reglas habituales de Warhammer 40,000.

Además de estos dos nuevos tipos de unidades, encontrarás reglas adicionales para aeronaves, que abarcarán a toda unidad legendaria capaz de volar.

Por último, encontrarás una lista de reglas especiales comunes que se aplican a varias unidades legendarias.



CRIATURAS COLOSALES

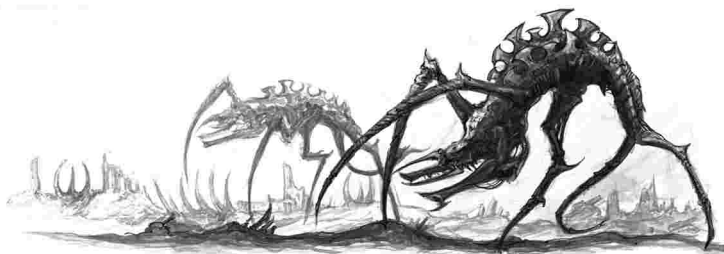
Las criaturas de gran tamaño pueden enfrentarse a ejércitos enteros de enemigos, devastar ciudades y arrasas continentes. Normalmente, solo las bestias tiránidas logran alcanzar esta altura, ya que los organismos nativos de esta galaxia luchan por arreglárselas con unos órganos y miembros del cuerpo tan increíblemente pesados. Solo hay una excepción conocida a este principio: los garrapatos mamut de los Orkos, que según los biomagos imperiales, no deberían poder moverse debido a su peso (¡sin embargo, esta teoría no ha evitado que causen estragos en mundos enteros imperiales!).

Las criaturas colosales están sujetas a las reglas de criaturas monstruosas descritas en el reglamento de Warhammer 40,000 aunque tienen las excepciones indicadas a continuación.

FASE DE MOVIMIENTO

Las criaturas colosales pueden mover un máximo de hasta 30 cm en su fase de movimiento. Además, ven ralentizado su movimiento a causa del *terreno difícil*, así que efectúa una tirada para calcular la distancia a la que se mueve igual que harías si fuese una criatura monstruosa (en cuyo caso, puedes repetir la tirada), pero dobla el resultado.

Si una criatura colosal se ve bloqueada en su camino por miniaturas enemigas que no sean criaturas colosales o vehículos superpesados, puede quedar sujeta a brutalidad acorazada, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer 40,000. En este caso, la criatura colosal se considerará un tanque con un Factor de Blindaje frontal de 14. Las miniaturas enemigas que sufran este ataque, estarán sujetas a un modificador adicional de -1 en los *chequeos de liderazgo*; además, podrán efectuar ataques de *¡Victoria o muerte!* normalmente (las miniaturas que realicen estos ataques solo pueden sobrevivir si destruyen a la criatura colosal, ya que no pueden inmovilizarla).



FASE DE DISPARO

Las criaturas colosales pueden disparar todas sus armas en cada turno y, si quieren, pueden disparar sobre objetivos diferentes (las criaturas gigantes suelen tener más de un cerebro o pueden incluir una dotación que controle diferentes partes de su cuerpo).

Como las criaturas colosales varían enormemente de tamaño, cuando tengas que establecer la línea de visión de una criatura colosal, utiliza siempre una línea de visión real y, establécela a partir del cañón del arma disparada. Aplica normalmente las reglas sobre la escenografía de área.

Por la misma razón, usa siempre una línea de visión real cuando las unidades enemigas elijan como objetivo a un gigante. Aplica normalmente las reglas sobre la escenografía de área.

Si una criatura colosal es impactada por un arma que usa una plantilla de área de efecto, no se utilizan las reglas normales para determinar si la criatura es impactada por la plantilla (como la plantilla puede ser más pequeña que la base de la criatura, es posible que nunca reciba un impacto directo), sino que recibe un impacto automático si el agujero de la plantilla queda sobre la base de la criatura colosal (o su cuerpo, en caso de que no tenga base). Si el agujero de la plantilla no queda sobre la base, pero la plantilla cubre una parte de la miniatura, la criatura recibe un impacto con un resultado de 4+.

FASE DE ASALTO

Las criaturas colosales pueden asaltar a toda unidad que esté dentro de su alcance, y no solo a las que puedan disparar.

Recuerda que, igual que las criaturas monstruosas, los ataques en combate cuerpo a cuerpo de las criaturas colosales se consideran como armas de energía y requieren de una tirada de 2D6 además de la Fuerza por la penetración en el blindaje.

Cuando ataca en combate cuerpo a cuerpo, una criatura colosal puede elegir entre luchar normalmente o ejecutar un *ataque especial de pisoteo*. Un *pisoteo* permite a una criatura colosal efectuar un ataque a cada miniatura enemiga con la que esté trabada en combate, en lugar de utilizar su atributo de ataque normal (no dispone de un ataque adicional por carga, sino que efectúa tiradas para impactar por separado contra cada miniatura atacada).

Una criatura colosal equivale a 30 miniaturas al efectuar el cálculo de la superioridad numérica al término de un asalto.

Las criaturas colosales no efectúan tiradas de *persecución arrolladora*, ya que las miniaturas enemigas que se batan en retirada pueden destrabarse del combate sin problemas.

Si, al término de un asalto, las miniaturas enemigas que no sean criaturas colosales o vehículos superpesados, siguen trabadas en combate con una criatura colosal, deben *consolidar la posición* inmediatamente, para alejarse al menos 3 cm de la criatura colosal. Las criaturas colosales no pueden *consolidar la posición*. El resto de criaturas colosales y vehículos superpesados permanecen trabados en combate normalmente.

REGLAS ESPECIALES

Las criaturas colosales están sujetas a *coraje*.

Debido a su ingente tamaño (¡y a los cerebros múltiples!), las criaturas colosales son menos susceptibles a los poderes psíquicos. Por tanto, no se ven afectadas por poderes psíquicos (sean amigos o enemigos), a excepción de los que cuentan con atributo de Fuerza, que pueden afectarle normalmente.

Las criaturas colosales son inmunes a la regla especial de *muerte instantánea*. Además, como son tan grandes y poderosas, no se ven afectadas por ataques que destruirían a una miniatura automáticamente (como un arma psíquica, un ataque que destruya como resultado de un chequeo de atributos no superado, etc.). En su lugar, estos ataques causan 1D3 heridas.

Las criaturas colosales están sujetas a la regla especial de *terroríficos*. Esto significa que si una unidad enemiga quiere asaltar a una criatura colosal, debe superar primero un *chequeo de moral*. Si no supera el chequeo, la unidad no podrá asaltar en ese turno.

Las armas de francotirador y las armas envenenadas requieren de un resultado de 6 para herir a una criatura colosal.

“Reza porque si alguna vez divisas uno, sea en una vista panorámica del muelle a bordo de una nave que despega.”

– Adeptus Augrennel Blax,
Anterior Senior Factotum de Rallar Prima.

VEHÍCULOS SUPERPESADOS

Esta categoría engloba tanto a los lentos tanques Baneblade de la Guardia Imperial, como a los compactos gargantes orkos y los elegantes titanes Revenant de los Eldars, ya que todos son enormes máquinas de guerra blindadas con suficiente potencia de fuego para vaporizar, destruir o incinerar a todo un ejército.

Los vehículos superpesados se comportan en el campo de batalla igual que el resto de vehículos, con las excepciones indicadas abajo. La diferencia principal es que tienen puntos de estructura, que funcionan de manera similar a las heridas para otras miniaturas.

FASE DE MOVIMIENTO

Los vehículos superpesados son más lentos que los vehículos normales (pueden mover una distancia máxima de hasta 15 cm en la fase de movimiento, a menos que se especifique otra cosa en su perfil de atributos).

Los vehículos superpesados se ven afectados por terreno difícil y terreno peligroso igual que otros vehículos, pero siempre pueden repetir la tirada en caso de obtener un resultado de 1.

Además, si su segundo resultado vuelve a ser 1, no se quedan *inmovilizados*, aunque sufren un resultado de daños en la tracción (descrito más adelante en la Tabla de daños de los vehículos superpesados).

FASE DE DISPARO

Los vehículos superpesados pueden disparar todas sus armas, independientemente de la distancia a la que se muevan. Cada arma puede dirigirse sobre un objetivo diferente (cada objetivo debe estar dentro del alcance del ángulo de disparo del arma).

Como los vehículos superpesados varían enormemente en tamaño, cuando tengas que establecer la línea de visión de un vehículo superpesado, utiliza siempre la línea de visión real, calculándola a partir del cañón del arma que dispara. Aplica normalmente las reglas sobre escenografía de área.

Igualmente, usa la línea de visión real cuando las unidades enemigas designen a un vehículo superpesado como objetivo. Aplica normalmente las reglas sobre escenografía de área.

FASE DE ASALTO

Los vehículos superpesados están sujetos a las mismas reglas que los vehículos normales, dependiendo del tipo (consulta más adelante los tipos de vehículos).

PUNTOS DE ESTRUCTURA

Para representar la gran cantidad de daño que es capaz de soportar un vehículo superpesado antes de ser eliminado, en su hoja de datos respectiva se le asigna un número de puntos de estructura (o "PE"). Los impactos superficiales y los internos tienen la probabilidad de causar la pérdida de puntos de estructura y solo cuando el número de puntos de estructura de un vehículo superpesado queda reducido a 0, se considera destruido.

En el caso de vehículos superpesados, los enemigos tiran para impactar y para penetrar en el blindaje igual que con el resto de vehículos. Si el jugador obtiene un resultado de impacto superficial o impacto interno, debe tirar un dado y consultar la tabla de daños. Si obtiene un resultado de impacto superficial, resta 2 al resultado obtenido y si el impacto es de un arma destructora (consulta la página 96), suma 1 al resultado obtenido en la tirada.

Si el resultado reduce los puntos de estructura del vehículo superpesado a 0, resultará destruido. Tira inmediatamente un dado en la tabla de daños catastróficos y aplica el resultado.

Es aconsejable anotar en una hoja de papel los resultados de daños sufridos por cada vehículo superpesado (¡puedes usar una fotocopia de la hoja de datos!), ya que estas máquinas de guerra enormes acumulan una gran cantidad de daños secundarios antes de resultar destruidos. Esto resulta divertido, ya que es fácil imaginarse a la tripulación tratando de contener o reparar los daños sufridos por el vehículo en el fragor de la batalla.

TIPOS DE VEHÍCULOS SUPERPESADOS

Todos los vehículos superpesados pertenecen a uno o más tipos de vehículos, igual que ocurre con el resto de vehículos normales. Los vehículos superpesados pueden ser descubiertos, rápidos, tanques, gravitatorios y bípodes.

Estos vehículos están sujetos a las respectivas reglas descritas en el reglamento de Warhammer 40,000, con las excepciones indicadas a continuación para cada tipo.

Vehículos descubiertos superpesados
No requiere una aclaración adicional.

Vehículos rápidos superpesados
Estos vehículos pueden mover un máximo de 30 cm y disparar todas sus armas en la subsiguiente fase de disparo, o pueden mover hasta un máximo de 60 cm y no disparar las armas.

Tanques superpesados
Una unidad que sufra un ataque de brutalidad acorazada por parte de un tanque superpesado está sujeta a un -1 adicional al liderazgo en el *chequeo de moral*.

Vehículos gravitatorios superpesados
No requiere una aclaración adicional.

Bípodes superpesados
En lugar de estar sujetos a las reglas de movimientos para los vehículos superpesados, los bípodes superpesados mueven una distancia de hasta 30 cm, exactamente igual que si fueran criaturas colosales (consulta la página 91), con la única excepción de que su movimiento máximo puede verse reducido por los resultados de daños en la tracción, habituales en el caso de los vehículos superpesados.

En la fase de asalto, los bípodes superpesados están sujetos a las reglas de las criaturas colosales (incluidas las de que ignoran las tiradas de salvación por armadura, la penetración en el blindaje adicional, los daños de la artillería pesada, los *ataques especiales de pisoteo*, la regla especial de *terrorífico*, etc).



TRANSPORTES SUPERPESADOS

Algunos vehículos superpesados disponen de capacidad de transporte y, a menudo, pueden transportar a múltiples unidades amigas o incluso a otros vehículos de su mismo ejército.

La capacidad de transporte de estos vehículos se expresa mediante un número de miniaturas (treinta, por ejemplo) y las miniaturas de infantería amigas normalmente cuentan como una (es decir, que el vehículo del ejemplo podría transportar hasta un máximo de treinta miniaturas de infantería). Las miniaturas amigas más grandes requieren proporcionalmente más espacio (los exterminadores equivalen a dos, un dreadnought equivale a diez miniaturas, tal y como se describe en la tabla de transportes superpesados de la página 198).

A menos que se especifique lo contrario, cada punto de acceso de un vehículo de transporte superpesado permite que una unidad embarque o desembarque en un turno. Si el vehículo está descubierta, todas las unidades que transporte pueden desembarcar a la vez.

Las miniaturas transportadas en un tanque superpesado están obligadas a desembarcar solamente si el enemigo reduce a 0 los puntos de estructura del vehículo. En este caso, las unidades transportadas deben efectuar un desembarco de emergencia inmediatamente. Las unidades que no desembarquen (en caso de que no haya suficientes puntos de acceso), resultarán destruidas.

TABLA DE DAÑOS DE VEHÍCULOS SUPERPESADOS

1D6	Resultado
1 o menos	Arma impactada
2	Conductor aturdido
3	Arma destruida
4	Daños en la tracción
5	Daño estructural
6+	Reacción en cadena

Modificadores

Los modificadores son acumulativos, así que un impacto de destructor que haya sido rebajado a impacto superficial, contaría con un modificador de -1 al tirar en la tabla.

Impacto superficial:	-2
Impacto interno:	0
Impacto de destructor (consulta la página 96):	+1

RESULTADOS DE DAÑOS

Arma impactada: una de las armas (elegida por el atacante) no puede disparar en el turno siguiente. Si todas las armas del vehículo han resultado impactadas, considera este resultado como si fuese de conductor aturdido.

Conductor aturdido: el vehículo no puede moverse, reduce en 1 su número de ataques (hasta un mínimo de 1) y no puede usar su ataque especial de pisoteo hasta el término de su siguiente turno. Si el conductor ya estaba aturdido, considera este resultado como si fuese de arma impactada.

Arma destruida: una de las armas (elegida por el atacante) no podrá disparar durante el resto de la partida. Si todas las armas han sido destruidas, considera este resultado como si fuese de daños en la tracción.

Daños en la tracción: el movimiento máximo del vehículo queda dividido a la mitad permanentemente (normalmente a 8 cm, pero los bípedos a 15 cm y, en el caso de los vehículos rápidos, estos deben o bien mover 15 cm y disparar o bien mover 30 cm y no disparar). Si el jugador obtiene un segundo resultado de daños en la tracción, el vehículo queda *inmovilizado*. Un bípede superpesado *inmovilizado* reduce sus ataques en 1 (hasta un mínimo de 1) y no puede usar su ataque especial de *pisoteo*. Si el vehículo ya está *inmovilizado*, considera el resultado como si fuera de arma destruida.

Daño estructural: el vehículo pierde 1 punto de estructura.

Reacción en cadena: el vehículo pierde 1 punto de estructura y el enemigo tira de nuevo en la tabla (aplica los mismos modificadores).

Nota: si un vehículo sufre un resultado de arma destruida o daños en la tracción y ya estaba inmovilizado y sin armas, considera que el resultado obtenido es de daño estructural.

TABLA DE DAÑOS CATASTRÓFICOS

1D6	Resultado
1	Destruído
2	Destruído
3	Destruído
4	Destruído
5	Explosión
6	Explosión apocalíptica

RESULTADOS DE DAÑOS CATASTRÓFICOS

Destruído: el vehículo es destruido. El modelo se mantiene en ese lugar y a partir de ahora contará como destruido.

Explosión: todas las miniaturas en un radio de 5D6 cm sufrirán una herida con un resultado de 4+. A continuación, se aplican las tiradas de salvación habituales. Los vehículos no se ven afectados por la explosión. El vehículo superpesado se retira del tablero y se sustituye por un cráter o un área de escombros que tenga aproximadamente el mismo tamaño que el vehículo (siempre que ese elemento de escenografía esté disponible).

Explosión apocalíptica: todas las miniaturas en un radio de 8D6 cm sufren un impacto de Fuerza 9 y FP 2. Los vehículos que estén dentro del alcance reciben un impacto en el lateral. El vehículo superpesado se retira del tablero junto a cualquier elemento de escenografía que también haya sido impactado por la explosión y es sustituido por un cráter o un área de escombros que tenga aproximadamente el mismo tamaño que el vehículo (siempre que ese elemento de escenografía esté disponible).

PODERES PSÍQUICOS

Debido a su ingente tamaño, las tripulaciones numerosas y a múltiples sistemas de apoyo, los vehículos superpesados son menos susceptibles a los poderes psíquicos. Igual que ocurre con las criaturas colosales, no se ven afectados por los poderes psíquicos (ya sean amigos o enemigos) con la excepción de los que son ataques con un atributo de Fuerza dado, que les afecta normalmente.



CONTROL DE DAÑOS

Al inicio de cualquiera de sus turnos, el jugador que tenga la iniciativa puede anunciar que un vehículo superpesado desvía todos sus recursos para concentrarlos en el control de daños. Esto significa que el vehículo no hace absolutamente nada durante todo ese turno (no se mueve, dispara o asalta). Un vehículo superpesado que esté trabado en combate con otro vehículo superpesado o criatura colosal no puede efectuar esta acción.

A cambio, el jugador tira un dado por cada punto de estructura que le quede al vehículo. Por cada resultado de 5+, el jugador puede reparar un arma que haya sufrido un resultado de arma destruida, o puede reparar los daños en la tracción, cancelando el efecto del resultado de daños en la tracción.

Recuerda que el control de daños no puede usarse para reparar los escudos de vacío (consulta la página 96) que se reparan efectuando otra tirada por separado.

AERONAVES

Las aeronaves se han introducido en las partidas de Apocalipsis porque las partidas habituales de Warhammer 40,000 representan áreas demasiado pequeñas para estas unidades increíblemente rápidas. En lugar de incluir bombarderos de alto nivel que escapan al radio de alcance de cualquier arma en el campo de batalla (las ventajas estratégicas representan mucho mejor esta habilidad), decidimos concentrarnos en aeronaves empleadas para el apoyo de tropas en el campo de batalla. Una aeronave está sujeta a las reglas habituales de este tipo de unidad incluidas en el reglamento de Warhammer 40,000, con las excepciones siguientes:

MOVIMIENTO

Las aeronaves siempre inician la partida en reserva estratégica.

Cuando una aeronave se incorpora a la partida, puede situarse en cualquier lugar del tablero excepto encima de otros modelos. Puede situarse sobre cualquier elemento de escenografía, pero nunca se considerará que esté dentro de él. Recuerda que no se trata de un *despliegue rápido* y el modelo no se dispersa.

En cada una de sus fases de movimiento posteriores, la aeronave puede situarse sobre el tablero encarada en cualquier dirección, pero teniendo en cuenta que la nueva posición debe estar a más de 90 cm de su posición anterior.

Una aeronave puede destrabarse en lugar de moverse, en cuyo caso se retira del tablero. Podrá reincorporarse en cualquiera de los turnos siguientes y situarse en cualquier punto del tablero. Si al término de la partida la aeronave se ha destrabado y no está en el tablero, no se considera destruida.

DISPARAR DESDE AERONAVES

Las aeronaves siempre se consideran vehículos estacionarios cuando tengan que disparar sus armas. Al impactar a un vehículo no volador, las aeronaves siempre atacan el blindaje lateral del objetivo, independientemente de la posición relativa (representando los impactos contra la parte superior del blindaje del objetivo). Si se dispara a otras aeronaves, se usan los habituales.

Para determinar la línea de visión de las aeronaves, ignora siempre los elementos de escenografía y modelos implicados ya que la aeronave siempre quedará por encima de cualquier miniatura o modelo que esté sobre el tablero.

La única excepción es el área de terreno ocupada por el objetivo, que es ignorada.

DISPARAR CONTRA AERONAVES

Cuando dispires a una aeronave, todas las miniaturas requieren de un resultado de 6 para impactar, independientemente de su Habilidad de proyectiles. Además, al medir la distancia hasta una aeronave, el alcance máximo de todas las armas se ve reducido en 30 cm para representar la elevación del disparo (esto significa que las armas que tengan una distancia de alcance máxima de 30 cm como las pistolas no pueden impactar a las aeronaves).

Las armas que usen una plantilla en forma de lágrima no pueden impactar a las aeronaves.

Las armas que no requieren tirada para impactar usando la Habilidad de proyectiles (como otras armas de artillería pesada) no pueden impactar a las aeronaves, a menos que estas armas estén sujetas a la regla especial de antiaérea (para más detalles, consulta la sección de reglas especiales en la página 96).

Cuando disparas contra aeronaves, las aeronaves están sujetas a las mismas reglas que los vehículos gravitatorios con movimiento mayor de 30 cm, así que todos los impactos internos que reciban se considerarán siempre como impactos superficiales. Sin embargo, contra aeronaves, los resultados de aturridos se cuentan siempre como impactados y si las aeronaves están inmobilizadas, se consideran automáticamente destruidas.

Una aeronave que sufra un resultado de destruida u otro peor (explosiones, etc), se retira siempre del tablero y no causa daños a las miniaturas que estén en la superficie.

Para determinar la línea de visión y la cobertura de las aeronaves, ignora siempre todos los elementos de escenografía y modelos implicados ya que la aeronave siempre estará a más altura que cualquier otro elemento del campo de batalla.

ASALTOS

Las aeronaves nunca pueden asaltar ni ser asaltadas.

VICTORIA

Las aeronaves nunca se consideran como unidades que puntúan.

AERONAVES SUPERPESADAS

Las aeronaves superpesadas consideran los resultados de conductor aturrido como de arma impactada, y los de daños en la tracción como reacción en cadena.

Las aeronaves superpesadas no pueden usar la regla de control de daños.



SISTEMA DE VUELO DUAL

Algunos vehículos combinan las características de un vehículo gravitatorio y una aeronave, por lo que tienen la habilidad para aterrizar verticalmente, planeando muy cerca del suelo o volando a gran velocidad y altitud. Estos vehículos extremadamente flexibles cuentan con la regla especial de sistema de vuelo dual en su hoja de datos.

Cuando vayas a mover un vehículo con estas características, debes decidir entre moverlo como vehículo gravitatorio o como aeronave durante ese turno. El modelo estará sujeto a las reglas de los vehículos gravitatorios o de las aeronaves (dependiendo del que hayas elegido), hasta el inicio del turno siguiente. Por ejemplo, si un vehículo se mueve como gravitatorio durante un turno, las tropas transportadas pueden desembarcar normalmente, el vehículo no puede ejecutar un bombardeo en línea, y no cuenta como una unidad que puntúa si es el último turno de la partida.

Los vehículos que cuentan con la regla especial de sistema de vuelo dual pueden iniciar la partida en reserva estratégica o pueden desplegarse normalmente como vehículos gravitatorios. Si se mantienen en reserva estratégica, cuando están disponibles, pueden elegir entre incorporarse a la partida como aeronave (apareciendo en cualquier lugar del tablero) o como vehículo gravitatorio (moviéndose desde el borde del tablero apropiado).

BOMBARDEO EN LÍNEA

Para poder usar un arma sujeta a la regla especial de bombardeo, una aeronave debe ejecutar una maniobra especial denominada bombardeo en línea. El jugador debe anunciarlo cuando mueva a su aeronave. Las aeronaves sujetas a bombardeo en línea se mueven siempre al término de la fase de Movimiento, de manera que las bombas impacten en el suelo inmediatamente al inicio de la fase de Disparo siguiente.

Deja un marcador en la posición original de la aeronave y a continuación mueve la aeronave normalmente.

Dibuja una línea imaginaria entre el marcador y la posición final de la aeronave. Este es el pasillo del bombardeo en línea.

Al inicio de la fase de Disparo, elige un objetivo que esté a lo largo del pasillo del corredor. Si la aeronave acaba de incorporarse a la partida, el objetivo puede estar en cualquier punto del tablero.

Sitúa la plantilla de descarga Apocalipsis (consulta la página 97) centrada sobre el objetivo y a continuación resuelve los impactos consultando la hoja de datos del modelo apropiado.

INFIERNO

Algunas bombas no han sido diseñadas para ser precisas, sino para saturar un área con líquidos incendiarios o gases letales. Si un arma está sujeta a la regla especial infierno, usa la plantilla Hellstorm.

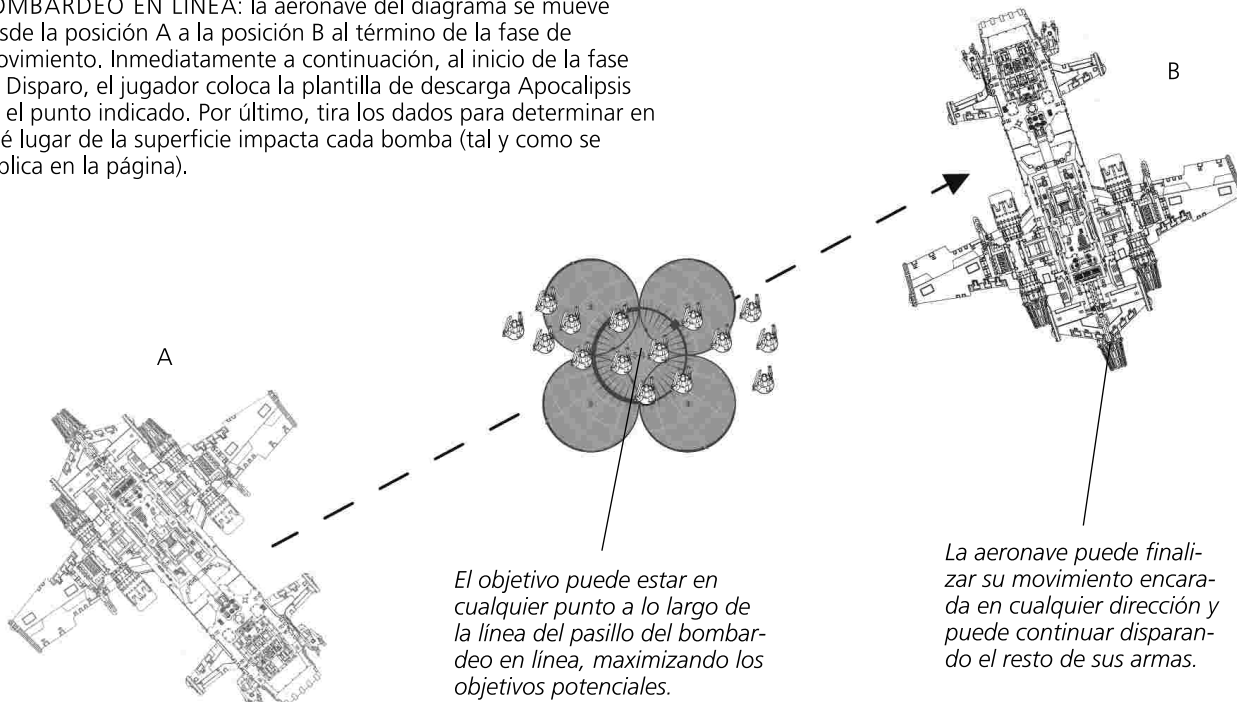
Efectúa un bombardeo en línea tal y como se describe anteriormente y, a continuación, sitúa la plantilla Hellstorm en cualquier punto del pasillo del bombardeo en línea, con el extremo grande señalando en dirección a la aeronave (consulta el diagrama). A continuación, mueve la plantilla 8D6 cm a lo largo del pasillo marcado por el bombardeo en dirección a la aeronave. Cuando hayas situado la plantilla, determina los impactos basándote en la hoja de datos de la aeronave (no se aplican tiradas de salvación por cobertura).

AERONAVES DE TRANSPORTE

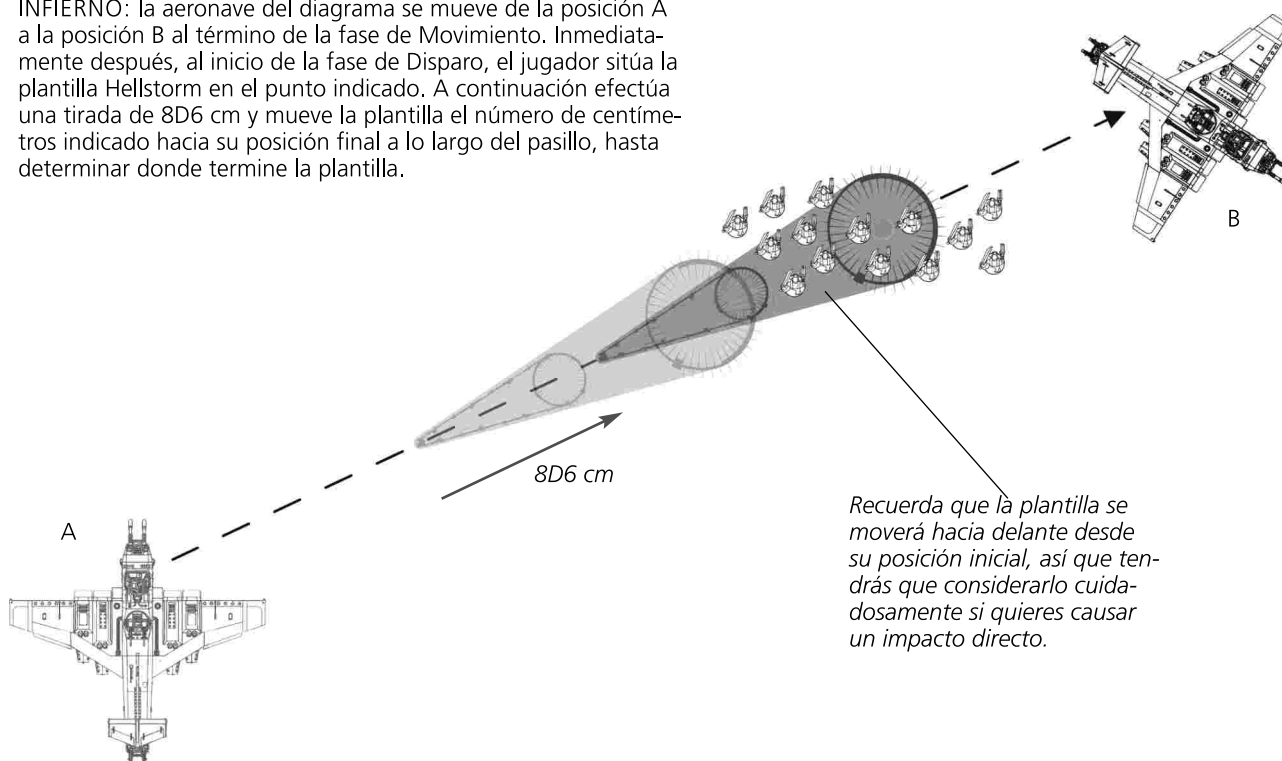
Las miniaturas transportadas en una aeronave pueden desembarcar solo si se trata de unidades retropropulsadas, en lo que se denomina un "desembarco en línea". Resuélvelo igual que si se tratara de un bombardeo en línea pero, en lugar de lanzar bombas, las unidades de infantería retropropulsadas a bordo de la aeronave pueden efectuar un *despliegue rápido*, eligiendo cualquier punto que esté a lo largo del corredor (del mismo modo que ocurre con el bombardeo), y a continuación tirando para dispersarse. La infantería normalmente solo puede embarcar o desembarcar de una aeronave sujeta a la regla especial de sistema de vuelo dual (consulta la página 94).

Huelga decir que si una aeronave de transporte resulta destruida, todas las tropas que transporte a bordo también son destruidas.

BOMBARDEO EN LÍNEA: la aeronave del diagrama se mueve desde la posición A a la posición B al término de la fase de Movimiento. Inmediatamente a continuación, al inicio de la fase de Disparo, el jugador coloca la plantilla de descarga Apocalipsis en el punto indicado. Por último, tira los dados para determinar en qué lugar de la superficie impacta cada bomba (tal y como se explica en la página).



INFIERNO: la aeronave del diagrama se mueve de la posición A a la posición B al término de la fase de Movimiento. Inmediatamente después, al inicio de la fase de Disparo, el jugador sitúa la plantilla Hellstorm en el punto indicado. A continuación efectúa una tirada de 8D6 cm y mueve la plantilla el número de centímetros indicado hacia su posición final a lo largo del pasillo, hasta determinar donde termine la plantilla.



REGLAS ESPECIALES

ARMAS ANTIÁEREAS

Estas armas han sido diseñadas para rastrear objetivos en vuelo a toda velocidad. Las armas sujetas a esta regla suelen indicarse en su perfil (la mayoría de las veces aparece indicado como AA) y pueden impactar con su Habilidad de proyectiles normal, en lugar de con un 6. Si un arma que normalmente no tira para impactar (como un arma de artillería pesada), va montada sobre una anti-área, entonces podrá tirar para impactar contra aeronaves, impactándoles con un resultado de 6. Si se no supera la tirada, el tiro no se dispersa, simplemente tienes que descartarlo.

Recuerda que todas las armas descritas en afuste exterior, están sujetas automáticamente a la regla especial de anti-áreas.

BOMBARDEO

Para más detalles, consulta el bombardeo en línea en la página 94.

ARMAS COAXIALES

Estas armas comparten la misma montura que un arma de mayor tamaño y han sido diseñadas para disparar rondas trazadoras contra el objetivo, con lo que el arma principal consigue un disparo de mucha más precisión. Las armas definidas como coaxiales en su descripción, deben dispararse sobre el mismo objetivo que el arma principal (el arma en la que van montadas), y cualquier resultado de daños que afecte al arma principal, afectará también al arma coaxial. Por otro lado, si el jugador dispara antes el arma coaxial que el arma principal y consigue al menos un impacto sobre el objetivo, puede repetir las tiradas no superadas para impactar con el arma principal (o repetir la tirada del dado de dispersión si se trata de un arma de artillería pesada).

ARMAS DESTRUCTORA

También conocidas como las asesinas de titanes, las armas que cuentan con esta regla especial en su perfil de atributos, pueden causar una enorme cantidad de daños en su objetivo. Si un arma incluye una "D" en su perfil, significa que tiene una destructora. Si un arma destructora impacta a un vehículo (incluidos los impactos parciales de un arma destructora usando una plantilla de área de efecto), no hay necesidad de efectuar una tirada de penetración en el blindaje; obtienes un impacto interno automáticamente.

Este impacto puede convertirse en un impacto superficial gracias a reglas que producen ese efecto (descargadores de humo, vehículos gravitatorios rápidos, etc) a excepción de la cobertura, que no puede desenfilarse el vehículo ya que el arma destructora explota instantáneamente.

Además, cuando efectúes la tirada en la tabla de daños de vehículos, añade +1 al resultado.

Si un arma destructora impacta a un modelo que no sea un vehículo, no es necesario efectuar una tirada para herir (ya que causa una herida automática). Si el objetivo no supera la tirada (no permite tiradas de salvación por cobertura, aunque sí permite tiradas de salvación invulnerables), automáticamente el arma siempre causa *muerte instantánea*, independientemente de la resistencia del objetivo. Si el objetivo es inmune a la muerte instantánea, el arma destructora causará solo una herida.



SISTEMA DE VUELO DUAL

Para más detalles, consulta la sección de aeronaves de la página 94.

INFIERNO

Para más detalles, consulta la sección de aeronaves en la página anterior.

ARMAS PRINCIPALES

Un arma principal es el arma característica de las armas de gran tamaño, ya que tanto vehículos superpesados como criaturas colosales suelen equiparse con ellas. Las armas principales se consideran siempre como artillería pesada para las tiradas de penetración de blindaje y en las tablas de daños de vehículos.

Además, debido a los escudos adicionales y a los potentes sistemas de apoyo, siempre que un arma principal se vea afectada por un resultado de arma impactada o de arma destruida, el jugador que la controla debe efectuar una tirada. Si obtiene un resultado de 1-3, el arma primaria queda impactada o destruida normalmente, pero un resultado de 4-6 no tiene efecto.



ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO DE TITÁN

Algunos bípedos superpesados tienen la opción de cambiar una de sus armas de largo alcance por un arma de combate cuerpo a cuerpo gigantesca, que, a menudo suele ir rodeada de un campo de energía chisporroteante.

Las armas de combate cuerpo a cuerpo de titanes proporcionan tres ataques adicionales en combate cuerpo a cuerpo que se suman al perfil de atributos del bípede superpesado. Además, confieren la regla de destructor a todos los ataques en combate cuerpo a cuerpo del bípede. Recuerda que el *ataque especial de pisoteo* no se ve afectado por ninguno de estos modificadores, ya que se efectúa con las patas del vehículo. El enemigo puede aplicar un resultado de arma destruida frente a un arma de combate cuerpo a cuerpo de titán, que se considera un arma principal. Si no se supera la tirada para evitar ser destruido, el arma de combate cuerpo a cuerpo del titán es destruida, el bípede pierde los tres ataques adicionales y la regla de destruido en combate cuerpo a cuerpo.

GENERADORES DE CAMPO

Algunos vehículos superpesados orkos están protegidos por una serie de barreras de energía denominadas generadores de campo. Cada impacto recibido por un vehículo superpesado orko con generador de campo desde una distancia de 30 cm o más, impactará sobre un generador de campo. Los ataques en combate cuerpo a cuerpo y los ataques de alcance desde una distancia inferior a 30 cm, llegan desde el interior del campo y, por tanto, no son detenidos. Los generadores de campo son el equivalente a un Blindaje de 12. Cada impacto superficial o interno sufrido por los generadores de campo, destruyen uno de los generadores. Cuando todos los generadores de campo estén destruidos, los impactos posteriores se resolverán aplicando el blindaje real del vehículo.

ESCUDOS DE VACÍO

Ciertos vehículos superpesados imperiales están rodeados por una serie de campos de energía protectora que se denominan escudos de vacío, ya que utilizan tecnología de disformidad para desplazar los ataques inminentes. Funcionan exactamente igual que los generadores de campo, con la única excepción de que los escudos de vacío pueden volver a ponerse en funcionamiento. Este proceso es lento y requiere grandes cantidades de energía, por lo que el vehículo puede quedar bastante errático en condiciones de combate. Para representar esto, al final de cualquiera de sus turnos, tira un dado por cada punto de estructura que tenga el vehículo. Cualquier resultado de 5+, restaura inmediatamente uno de los escudos caídos.

HOLOPANTALLAS DE TITÁN ELДАР

Los titanes eldars tienen holopantallas que resultan mucho más eficaces que las usadas por esta misma raza en vehículos de tamaño inferior. Cada vez que un titán eldar que movió en el turno anterior reciba un impacto, el jugador eldar tira un dado. Si el jugador obtiene un resultado de 4+, el impacto queda desechado. Si el titán no movió en el turno anterior, no dispone de esta tirada de salvación por holopantalla.

NUEVAS PLANTILLAS DE ÁREA DE EFECTO

En este libro aparecen nuevas plantillas de área de efecto, algunas de gran tamaño, que describimos a continuación.

Para ahorrar espacio en las hojas de datos de las unidades legendarias, normalmente no hemos utilizado su nombre completo, sino que nos referimos a ellas (así como a la plantilla de área de grande) indicando su área en centímetros. Así, por ejemplo, la plantilla de área de efecto masiva es la plantilla de 18 centímetros, etc.

Plantilla Hellstorm

Las armas con la plantilla Hellstorm usan la plantilla grande en forma de lágrima y usan las mismas reglas que las armas de plantilla para determinar los modelos que resultan impactados (no permite tiradas de salvación por cobertura).

Plantilla de descarga Apocalipsis

Las armas que usan la plantilla de descarga Apocalipsis tienen un diámetro de 25 cm en círculo y están sujetas a las mismas reglas que otras armas de plantilla al determinar los modelos que resultan impactados.

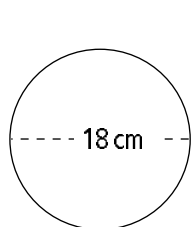
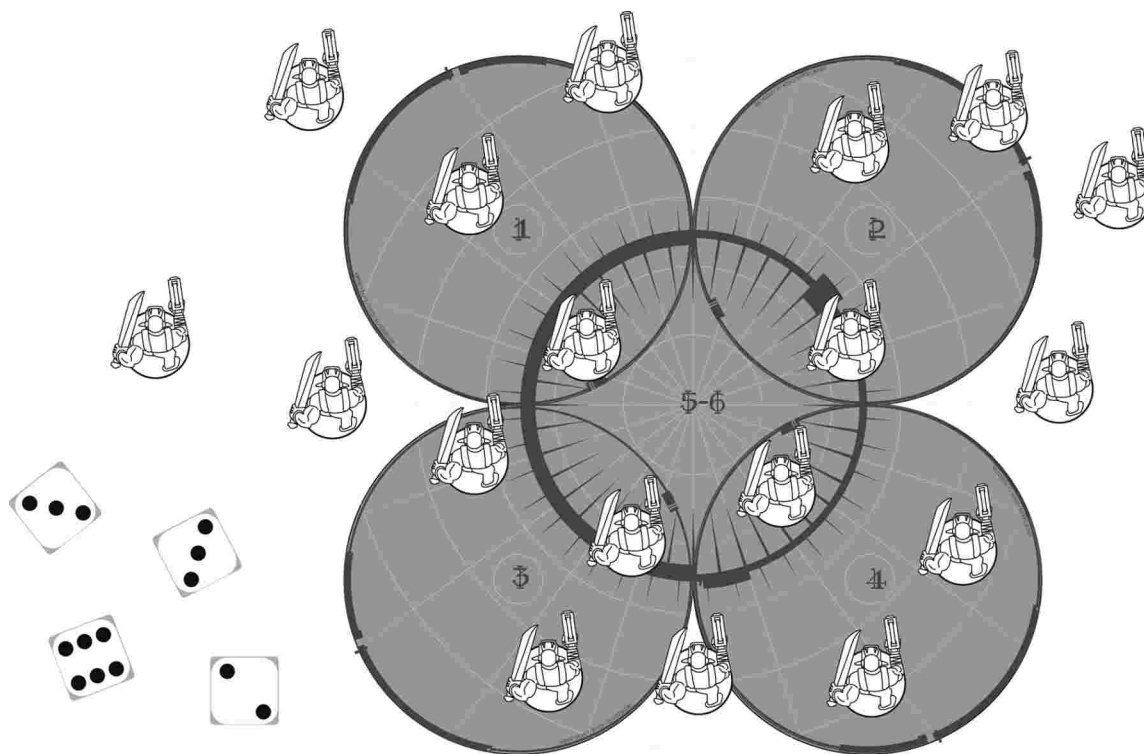
Plantilla de área de efecto masiva

Las armas de plantilla de área de efecto masiva tienen un radio de alcance circular de 18 cm y están sujetas a las mismas reglas que otras armas de plantilla para determinar las miniaturas que resultan impactadas.

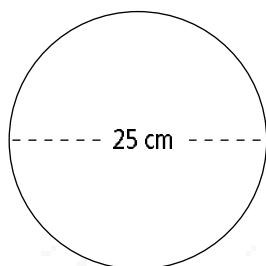
Plantilla de descarga Apocalipsis

Las armas sujetas a la plantilla de descarga Apocalipsis usan la plantilla de área múltiple. Para usar esta plantilla, sitúala con el centro sobre un modelo enemigo en cualquier punto de la línea de visión del arma que dispara y, a continuación, mide el alcance (si es aplicable). Si el centro está dentro de la distancia de alcance, el arma ha impactado y la barrera de artillería se mantiene en su lugar, de no ser así se retira. El jugador puede girar la plantilla hasta detenerla en la posición que desee. Cuando haya hecho esto, el jugador tira un número de dados equivalente al número entre paréntesis y compara los resultados con el número entre paréntesis. Cada resultado indica que una de las áreas redondeadas señaladas por la plantilla ha quedado cubierta por la explosión. Los modelos cubiertos total o parcialmente por la explosión sufren un impacto de fuerza máxima (igual que en las armas de plantillas, excepto que las tiradas de salvación por cobertura se aplican normalmente). Resuelve la explosión de cada área por turno, en el orden que haya elegido el atacante.

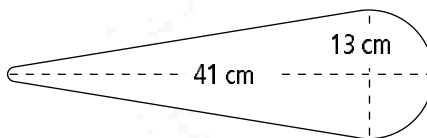
Se ha disparado un arma con plantilla de descarga Apocalipsis (4). El centro de la plantilla se sitúa sobre el objetivo que resulta estar dentro de su distancia de alcance, así que la plantilla se sitúa en su lugar y el jugador atacante la gira hasta quedar satisfecho con la posición final. A continuación, el jugador tira cuatro dados, obteniendo resultados de 2, 3, 3 y 6. Las áreas 2 y 5-6 (consulta el diagrama) sufren un impacto y el área 3 sufre dos impactos. El jugador resuelve los efectos de estas explosiones una por una y en el orden que prefiera.



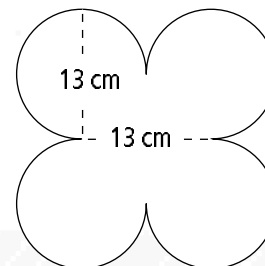
Plantilla de área de efecto masiva



Plantilla de descarga Apocalipsis



Plantilla Hellstorm



Plantilla de descarga Apocalipsis





HOJAS DE DATOS

En las batallas de Apocalipsis participan toda clase de máquinas de guerra devastadoras, monstruosidades gigantes y formaciones especiales. En las páginas siguientes podrás encontrar las “hojas de datos” que describen algunos de estos nuevos tipos de tropas, criaturas y vehículos que puedes desplegar junto a tu ejército.

Las hojas de datos que aparecen en esta sección ofrecen una gran variedad de unidades adicionales y formaciones nuevas que puedes incluir en tu ejército cuando juegues batallas apocalípticas. Estas unidades y formaciones legendarias se han diseñado especialmente para las partidas de esta envergadura. Algunas de las más poderosas, como los pizoteadores orkos y los titanes imperiales, son capaces de aniquilar montones de guerreros y varios vehículos en un solo turno, ¡lo que supone un nivel de destrucción masiva perfectamente adecuado para las batallas grandes! Porque, como comandante en una batalla apocalíptica, ¿qué más te da perder unos cuantos tanques o escuadras de infantería? Siempre quedarán más tropas con las que luchar!

LAS HOJAS DE DATOS

Cada hoja de datos contiene las reglas, la información de trasfondo y el valor en puntos de una unidad legendaria o de una formación de batalla. Están ordenadas por ejércitos, pero no te fijas solamente en las de tu raza de siempre, vale la pena echar un vistazo a las otras secciones por si algún día te apetece contar con aliados o por lo menos para saber qué pueden tenerte preparado tus adversarios. En la página siguiente encontrarás definidos todos los apartados de una hoja de datos.

UNIDADES LEGENDARIAS

El primer tipo de hoja de datos trata sobre las unidades legendarias. Se trata de esos tipos de tropa que no suelen encontrarse en un codex, pero que sí pueden usarse en las partidas de Apocalipsis. La mayoría de ellas son miniaturas individuales enormes, normalmente vehículos superpesados como el Baneblade, criaturas colosales como el hie-rodulo con púas o aeronaves como los caza-bombarderos. Algunas de ellas son legendarias en el sentido más literal de la palabra, es decir, son personajes y máquinas con nombre propio que han pasado a formar parte de la historia de su raza y cuya presencia convierte una batalla en todo un acontecimiento. Muchas de estas unidades legendarias están disponibles en resina a través de Forge World (para más información consulta la página 196), otras existen en plástico y otras requieren un poco de conversión para poder representarse.

FORMACIONES DE BATALLA

El segundo tipo de hoja de datos describe las formaciones de batalla. Cada formación de batalla se compone de un número determinado de unidades sacadas de un codex. Representan organizaciones más grandes que las que suelen representarse mediante una simple descripción en la lista de ejército, como por ejemplo las compañías de tanques de la Guardia Imperial o un culto a la velocidad orko. De hecho, algunas equivaldrían a un ejército completo por sí solas. Las formaciones de batalla están pensadas para repensar a aquellos jugadores que colec-

cionen varias unidades de un mismo tipo o similar de modo que encaje con el trasfondo de su raza. Por otro lado, también presentan algunas de las miniaturas y variantes que produce Forge World, como el Leman Russ Vanquisher y el trigón tiránico (que se describen en mayor detalle en los libros Imperial Armour, en inglés; consulta la página 196). Al desplegar miniaturas que representen estas formaciones, el jugador obtendrá reglas especiales y, a menudo, también dispondrá de ventajas estratégicas adicionales. Cabe destacar que, si no se especifica lo contrario, las unidades que se adquieran juntas para formar una formación de batalla deben desplegarse a la vez cuando se despliegue la formación, aunque luego cada una se mueva y luche por separado.

ESTO ES SOLO EL COMIENZO

Las hojas de datos de este libro solo son algunos ejemplos de unidades legendarias y formaciones de batallas disponibles. La sección Apocalipsis de nuestra página web contiene aún más hojas de datos. Las hojas de datos de la página web forman parte de Apocalipsis tanto como las que incluye este libro y deben tratarse como si fueran páginas extra de esta sección. A medida que vayamos creando más formaciones de batalla, miniaturas nuevas y unidades legendarias, iremos incluyéndolas en la página web, así que cuando organices una batalla de Apocalipsis asegúrate de comprobar qué novedades hay en la dirección siguiente:

www.games-workshop.es

-¡Adelante a toda máquina! -rugió Buzgob por encima del repique-teo de los martillos y de las llaves inglesas que estaban utilizando para reparar la caldera de a bordo defectuosa-. ¡Dile a Urzhag que dízapare la superametralladora!

Un gretchin salió corriendo de la sala de control, cruzó la cubierta a toda velocidad, trepó por un costado de los múltiples cañones de aquel arma descomunal situada en los aparejos más exteriores y despertó a Urzhag a codazos. El Orko dio un resoplido y se quedó mirando al gretchin, quien esbozó una sonrisa traviesa y le hizo una señal de ánimo con los pulgares para acto seguido apartarse de él de un salto y esconderse tras un montante.

Urzhag hizo chasquear los nudillos, agarró los controles de disparo de la superametralladora y, tras emitir un gruñido, comenzó a arrancar el mecanismo con la manivela. Tras él, la cinta alimentadora del gigantesco tambor de munición empezó a entrar en el arma haciendo “clank-clank-clank”. Después de darle varias vueltas más a la manivela, el percutor hizo detonar la carga. El estruendo del disparo de los proyectiles fue ensordecedor, pero a

Urzhag no le importaba en absoluto porque después de disparar la ametralladora en la última batalla ya estaba más sordo que una tapia. Urzhag, sin parar de reír salvajemente entre la cacofonía de los cañonazos, descargó un torrente brutal de proyectiles grandes como puños contra las líneas de humanejos y creó una lluvia de escombros y de partes corporales. El humo se arremolinaba en torno a Urzhag hasta cegarlo por completo, pero eso tampoco le importó lo más mínimo porque ya estaba medio ciego debido al destello estroboscópico de los disparos de la superametralladora. Urzhag daba patadas a los pedales de dirección y el cañón iba zarandeándose de izquierda a derecha y escupiendo muerte indiscriminadamente. Las explosiones los destrozaban todo: hombres, tanques, árboles y búnkeres. Al cabo de casi un minuto, Urzhag se dio cuenta de que hacía varios segundos que el cañón se había quedado sin munición y, de mala gana, dejó de dar vueltas a la manivela de disparo. Al cabo de varios segundos más, sus manos doloridas pudieron dejar los controles.

-¡Jua, jua, jua! Ezo ha zido superdivertido -murmuró Urzhag para sí mientras se recostaba en su asiento y volvía a cerrar los ojos.

UNIDADES LEGENDARIAS

Descripción:
Una breve descripción del trasfondo de la unidad y de su función en combate.

Imagen:
Aquí se señala el nombre de las armas y se muestra un soldado de infantería para comparar ambos tamaños.

Unidad:
En general, aunque no siempre, se trata de una sola miniatura.

Clase:
Por ejemplo "tanque" o "aeronave superpesada".

Armas y equipo:
El armamento estándar de la miniatura cuyo coste en puntos ya está incluido en el total.

CAÑONERA THUNDERHAWK

PUNTOS: 900

Más que ningún otro vehículo, la cañonera Thunderhawk es el caballo de batalla de los ejércitos de Marines Espaciales. Desde el control de las funciones de nave de desembarco orbital, cañonera y bombardero mediano, es la flota de Thunderhawk del espacio que permite a sus tropas efectuar un asalto en cualquier punto del planeta partiendo de los cruceros de combate en órbita. La Thunderhawk porta una variedad amplia de armas y armadura, incluido un turboláser y un cañón de batalla de grandes proporciones. Para contar con una gran potencia de disparo en los ataques por tierra se equipa con un par de cañones láser y para liquidar los interceptores enemigos o barrer las zonas de aterrizaje con fuego de cobertura, cuatro bólteres pesados acoplados en torretas móviles. Las bahías de transporte y la rampa de asalto permiten que la Thunderhawk pueda desplegar una fuerza de Marines Espaciales justo ante su objetivo. Al ser más precisa que una cañonera de desembarco, los aliados de la Thunderhawk pueden utilizarla para atacar allí donde haga más daño al enemigo y asegurar el control de los puntos de comunicación y acabando con los comandantes enemigos.

UNIDAD: 1 cañonera Thunderhawk.	BLINDAJE			
	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR	INFERIOR
	4	12	12	10

ARMA	ALCANCE	F	P	ESPECIAL
Cañón Thunderhawk	180 cm	8	3	Artillería pesada 1, arma principal
Turboláser Destructor	180 cm	2	2	Pesada 1, área grande, arma principal
Bomba	Bomba	6	4	descarga Apocalipsis (6)
Bólters pesados	90 cm	5	4	Pesada 3
Cañón láser	120 cm	9	2	Pesada 1
Misil Hellstrike	Ilimitado	8	3	Pesada 1, un solo uso

OPCIONES: el cañón Thunderhawk puede sustituirse por un turboláser Destructor (+20 puntos). Pueden sustituirse los 6 anclajes para bombas por 6 misiles Hellstrike sin coste adicional en puntos. Cada misil Hellstrike solo puede dispararse una vez por partida.

REGLAS ESPECIALES: Sistema de vuelco dual. Capa de cerámica: para poder resistir el calor de la entrada en la atmósfera, la Thunderhawk cuenta con una gruesa capa de cerámica. Las armas con la regla *Asalto* no pueden tirar un dado adicional para penetrar el blindaje de la Thunderhawk.

Coste en puntos:
Este es el coste de la unidad con el armamento y el equipo estándar.

Perfil:
Incluye los valores de blindaje, puntos de estructura, etc.

Referencia de las armas:
Se ofrece el perfil de cada una de las armas disponibles para que sea más fácil consultar durante una partida.

Opciones:
Además del armamento y del equipo estándar, puede que haya más opciones y modificaciones entre las que escoger por el coste en puntos indicado. También pueden escogerse las modificaciones de equipo o de vehículo de uno o más codex según se especifique en este apartado. Estas modificaciones tienen el coste en puntos que se especifique en el codex pertinente.

Reglas especiales:
Estas afectan al funcionamiento de la miniatura en las partidas.

FORMACIONES DE BATALLA

Descripción:
Una explicación de cómo y por qué el ejército incluye esta organización.

Imagen:
El diagrama representa un ejemplo específico de esta formación con nombre propio.

Formación:
Aquí se especifica el número de unidades necesarias que deben escogerse del codex pertinente (o de los libros de la serie Imperial Armour). En determinadas unidades puede haber un número mínimo o máximo. Las opciones disponibles pueden escogerse por el coste en puntos habitual (incluido el de los transportes).

Cabe destacar que una miniatura solo puede formar parte de una única formación de batalla.

Coste en puntos:
Además del coste total de las miniaturas de la formación, que es el que se determina en cada codex, suele haber un coste adicional para poder desplegar la formación.

Reglas especiales:
Pueden haber reglas especiales que se apliquen a todas las unidades de la formación de batalla. Estas se suman a las reglas especiales "normales" que se describen en el codex.

COMPAÑÍA DE ARTILLERÍA "IRA DEL EMPERADOR"

Cuando la Guardia Imperial se lanza al combate, la aeronave de asalto de la artillería pesada precede su avance. El campo de batalla se transforma entonces en una mina abastecida y repleta de cables entre la que el enemigo solo puede intentar retroceder del fuego y de la metralla de la artillería obsesiva. Estos bombarderos pueden llegar a durar horas, días y hasta semanas, y sus pocas defensas son capaces de hacer frente a la destrucción masiva que provocan. Cuando finalmente dejan de ser proyectiles, los unidades de la Guardia Imperial surgen de entre las columnas de humo que quedan tras el bombardeo y se lanzan al asalto final.

Faltem otros tipos de artillería, pero el elemento más común del arsenal de la Guardia Imperial es el Batallón. Estos cañones móviles forman batallas de tres, y cada tres batallas componen una compañía "Ira del Emperador" y como mínimo tres compañías más los vehículos de apoyo forman un regimiento de artillería. Gracias a la movilidad y potencia de fuego de la compañía "Ira del Emperador", el asalto de la Guardia Imperial es capaz de penetrar profundamente en territorio enemigo apoyado por una constante descarga de devastadores disparos de artillería.

PUNTOS:
Puede designarse una única batería de artillería por 20 puntos más el coste total de las miniaturas o una compañía de artillería completa por 50 puntos más el coste total de las miniaturas.

Todos los vehículos de la compañía de artillería lanzarán la unidad de mando necesitarán una reserva de proyectiles marcados además de la unidad estándar.

"Los Heraldos del Infierno",
XXIII Regimiento de cañones arcaicos de la Primera Compañía

BATERÍA DE ARTILLERÍA "IRA DEL EMPERADOR"
FORMACIÓN: 3 Batallas (del Codex Guardia Imperial)

REGLAS ESPECIALES DE LA BATERÍA:
Proyectiles marcados: mientras todos los Batallas de la batería se mantengan a una distancia máxima de 15 cm uno de otro, los Batallas podrán disparar proyectiles marcados. Estos disparos se resueltan igual que un disparo normal de cañón estándar pero, además, se coloca un marcador de disparo debajo del disparo de la batería que indica el disparo marcado (que no se mueve). Todos los demás Batallas de la batería que aún no hayan disparado ese turno podrán escoger o bien disparar contra ese punto en concreto o impactar automáticamente en él o bien disparar otro proyectil marcado.
Fuerza de choque: todos los Batallas de la batería tienen que desplazarse a 15 cm o menos uno de otro, o si vienen de las reservas, tienen que entrar en el tablero a 15 cm o menos del punto por el que haya entrado otro Batalla de la batería.

COMPAÑÍA DE ARTILLERÍA "IRA DEL EMPERADOR"
FORMACIÓN: 2 baterías de artillería "Ira del Emperador" y 1 vehículo de mando de la compañía, que debe elegirse de entre los que se mencionan a continuación:
- Chiverna (del Codex Guardia Imperial), vehículo de mando Salamander (del Imperial Armour Vehículo Grande de Fuego Herido)

REGLAS ESPECIALES DE LA COMPAÑÍA:
Todo Batalla que se halle a 60 cm o menos del vehículo de mando de la compañía tendrá que los proyectiles marcados de cualquier otro Batalla de la compañía mover al final de la partida, todos los demás Batallas de la compañía que se hallen a 60 cm o menos del vehículo de mando de la compañía contarán como unidades que funcionan aunque estén orientados.
Fuerza de choque: todos los Batallas de la compañía tienen que desplazarse a 60 cm o menos del vehículo de mando de la compañía o, si vienen de las reservas, tienen que entrar en el tablero a 60 cm o menos del punto por el que haya entrado el vehículo de mando de la compañía.

HOJAS DE DATOS 109

DESPLIEGAR FORMACIONES DE BATALLA

Cada formación de batalla se considera una sola unidad a efectos de despliegue y de reservas estratégicas. Eso significa que si todavía no has desplegado toda la formación cuando se termine el tiempo de despliegue, deberán retirarse todas las miniaturas y ponerse en reserva estratégica. Sin embargo, si al inicio del segundo turno posees en reserva estratégica a una formación de batalla y a otra unidad, puedes hacer entrar la formación entera, por muy grande que sea, porque solo contará como la mitad de las unidades en reserva. Es decir, todas las miniaturas de una formación de batalla (aparte de las bajas) deben estar sobre el tablero o fuera.

GUARDIA IMPERIAL

La Guardia Imperial es la organización militar más extensa y más diversa que haya existido nunca en la galaxia. Formada por billones de efectivos y equipada con un sinfín de tanques y máquinas de guerra superpesadas, la Guardia Imperial es tanto el martillo como el yunque del poder militar del Imperio.

La Guardia Imperial no es un ejército preciso y rápido como el de los Marines Espaciales, sino que se usa para desterrar a los enemigos al olvido mediante sangrientas campañas de meses, años o hasta décadas de duración. Pese a que un Guardia Imperial nunca podrá igualar a un Marine Espacial, cada regimiento está formado por miles de ellos y es en esta superioridad numérica donde reside la ventaja principal de la Guardia Imperial.

ORDEN DE BATALLA

Un regimiento de la Guardia Imperial suele tener una composición bastante uniforme. Los regimientos de infantería, por ejemplo, no cuentan con artillería pesada y los regimientos acorazados no cuentan con infantería. Por tanto, en caso que su misión requiera un estilo de combate "combinado", los regimientos se ven obligados a cooperar en formaciones denominadas grupos de batalla o destacamentos. Esta práctica se remonta a los tiempos posteriores a la Herejía de Horus, cuando se dictaminó que los regimientos de la Guardia Imperial debían estar separados pero ser interdependientes para que ninguno pudiera volver a rebelarse con tan nefastas consecuencias.

El Tactica Imperium establece una plantilla básica en torno a la que deben organizarse los regimientos. Cada uno se divide en varias compañías, algunos solo en tres y otros en hasta veinte. A su vez, las compañías se dividen entre tres y seis pelotones, y cada pelotón se compone de entre dos y seis escuadras de diez hombres cada una lideradas por una escuadra de mando. Los términos y las convenciones de nomenclatura también varían mucho, de modo que aunque el comandante del regimiento suele ser un coronel, la cultura militar del planeta en el que ha sido reclutado puede

utilizar un término totalmente distinto, desde "caballero comandante" hasta "caudillo principal".

Esta estructura se mantiene en otros tipos de regimiento. En un regimiento de tanques, por ejemplo, los Guardias se agrupan en dotaciones de tanques y cada tanque ocupa el lugar de una escuadra como unidad básica. Estos tanques se agrupan en escuadrones liderados por un tanque de mando y se organizan en compañías de tanques, que a su vez se agrupan en regimientos de tanques o regimientos acorazados. En un regimiento de tanques superpesados, cada tanque individual equivale a un pelotón, con lo que un regimiento de tanques superpesados solo contará con de nueve a doce tanques superpesados aparte de los numerosos vehículos de pertrechos y servicios.

GRUPOS DE BATALLA

En aquellos casos en los que es necesario contar con un contingente "completo", las unidades se seleccionan a partir de los regimientos disponibles y se sitúan a las órdenes de un oficial superior como un coronel o capitán. Estas formaciones pueden variar mucho de tamaño, desde unidades de una envergadura parecida a una compañía que comprenda unos cien hombres y cinco o seis vehículos hasta un contingente casi tan grande como un único regimiento. Algunas de ellas son una mezcla equilibrada de infantería y vehículos. La mayoría, no obstante, están muy especializadas y están pensadas para cumplir misiones tácticas muy concretas. Un grupo de batalla puede componerse de infantería montada en Chimeras y de artillería móvil con la misión de apoyar un avance rápido acorazado o puede tratarse de una compañía entera de Sentinels que apoyen a una fuerza de infantería ligera en un combate en la selva.

GRUPOS DE EJÉCITOS

Del mismo modo que los regimientos ofrecen unidades individuales para los grupos de batalla más pequeños de nivel táctico, a menudo se movilizan regimientos enteros para formar fuerzas descomunales de nivel operacional denominadas grupos de ejército. Al mando de estos grupos hay altos comandantes tales como generales y altos mariscales, y se componen de cualquier número de regimientos, a veces solo de dos y en ocasiones de hasta varios cientos.

El método que se sigue para acumular las tropas en una zona de guerra suele ser poco sistemático en el mejor de los casos, pues cuando se envía la señal de alarma pueden llegar miles de miles de tropas de multitud de regimientos. Tales son los azares del espacio disforme y los peligros del viaje interestelar, por no hablar de las dificultades comunicativas que supone la burocracia de una nación tan extensa como el Imperio, que al punto en crisis llegan las tropas suficientes gracias únicamente a que se envían muchísimas tropas. Es muy normal que miles de Guardias Imperiales se pierdan en tormentas disformes, en emboscadas piratas o al verse inmersas en un conflicto totalmente diferente. Por consiguiente, los altos comandantes casi nunca pueden confiar en que vayan a recibir las tropas necesarias para hacerse con la victoria y se ven obligados a improvisar un plan de batalla que se base en las tropas que tienen directamente a su disposición. Que consigan hacerlo con éxito se debe en parte a la versatilidad de la doctrina de combate imperial y sobre todo a la gran cantidad de mano de obra y de material bélico. Con la suficiente perseverancia, hasta la aplicación de la herramienta menos adecuada puede dar buenos resultados, especialmente si al comandante no le preocupa cuántas de esas herramientas acaben destruidas en el proceso.

Después de movilizar el ejército, este opera siguiendo el mismo principio que el grupo de batalla, pero a una escala mucho mayor. Formaciones enteras de tanques avanzan a cubierto de los disparos de cien cañones de Basilisk apoyados por una oleada tras otra de infantería. Mientras que un grupo de batalla es capaz de ocupar un único objetivo, un grupo de ejércitos puede conquistar y defender un planeta entero o hasta un sistema estelar, y muy pocos enemigos del Imperio son capaces de movilizar una fuerza tan grande como para llegar a hacerle frente.

"¿Qué más da que nuestro planeta pierda una generación entera en combate si de lo contrario ya no habría ninguna generación posterior?"

Comandante Imperial Abrhest Kohlt durante los reclutamientos masivos de Durant III.

ORGANIZACIÓN REGIMENTAL

Los regimientos, sean del tipo que sean, pueden variar mucho de tamaño y composición. Al igual que las escuadras, las compañías y hasta regimientos enteros que acaban por debajo de sus efectivos necesarios debido a las bajas en combate a menudo suelen unirse diversas formaciones muy diezmadas para crear grupos compuestos. Por consiguiente, las organizaciones que se muestran a continuación son más ideales que prácticas porque muy pocas de estas formaciones llegan a sobrevivir al crisol de la batalla.

A continuación se muestran dos regimientos de ejemplo de las fuerzas de defensa de Cadia que protegen su mundo natal frente a la Decimotercera Cruzada Negra.

XXIV REGIMIENTO ACORAZADO DE CADIA "El Trueno del Emperador"

COMPAÑÍA DE MANDO

1 Leman Russ, 1 Chimera



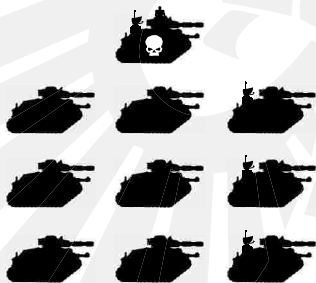
Durante las batallas Kasr Gehr, el XXIV regimiento acorazado de Cadia estaba a las órdenes del Coronel Polski. Dependiendo de sus necesidades, el Coronel Polski podía contar tanto con un Leman Russ como con un Chimera.

Durante la caída de Kasr Gehr, el XXIV regimiento acorazado de Cadia se componía de tres compañías de tanques Leman Russ y un solo Baneblade. Al inicio de la campaña, el regimiento se componía de nueve compañías de Leman Russ, lo que demuestra lo duros que fueron los combates y la carencia de refuerzos.

TERCERA COMPAÑÍA "Los Cazadores de Búnkeres" 10 Demolishers

SEGUNDA COMPAÑÍA "Los Vengadores de Acero" 10 Leman Russ

PRIMERA COMPAÑÍA "Los Primeros Combatientes" 10 Leman Russ



1ª COMPAÑÍA PESADA Baneblade "Fe de acero"



Leman Russ
Vanquisher

La mayoría de compañías de tanques se componen de Leman Russ, un vehículo que lleva diez mil años al servicio del Imperio. A veces, algunos comandantes de compañía o escuadras o compañías enteras luchan en variantes del Leman Russ como el Vanquisher, el Executioner, o el Conqueror.

El XXIV regimiento acorazado también cuenta con las siguientes unidades de apoyo directamente bajo las órdenes del Coronel Polski:

ESCUADRÓN DE RECONOCIMIENTO. "Los Buscadores"



3 Sentinels: los ojos y los oídos de las columnas acorazadas.

ESCUADRÓN ANTIÁEREO "Los Destrozanubes"



3 Hydras: la defensa aérea móvil de todo el regimiento.

ESCUADRÓN DE REPARACIÓN "Los Arregladores"



3 tanques de recuperación Atlas: recuperar los vehículos y repararlos es crucial para mantener los efectivos del regimiento.

ESCUADRÓN DE PERTRECHOS "La escuadra de la munición"



6 vehículos de apoyo Trojan: víveres, munición y material médico para el regimiento.

CXVIII REGIMIENTO DE INFANTERÍA DE CADIA

COMPAÑÍA DE MANDO

Coronel y escuadra de mando



El CLXXX regimiento de infantería se asignó a las órdenes del Coronel Lansted para apoyar el XXIV regimiento acorazado. La función de la infantería era asegurar que el territorio conquistado durante los ataques de las compañías acorazadas quedaba libre de enemigos y ocupado. Este diagrama muestra el CLXXX durante los días de la batalla de la caída de Kasr Gehr. Al máximo de sus efectivos, el CLXXX se componía de 12 compañías de infantería y cada cuarta era una compañía de armas pesadas.

TERCERA COMPAÑÍA "La Muerte Destripadora"

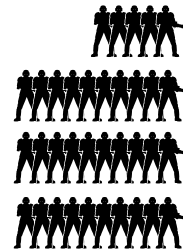
SEGUNDA COMPAÑÍA "Los Tigres Rampantes"

PRIMERA COMPAÑÍA "Los Tigres al Acecho"

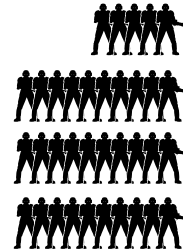
Escuadra de mando de la compañía liderada por un capitán o comandante.



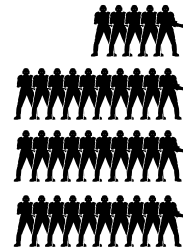
Primer pelotón liderado por un teniente y formado por los guerreros más veteranos de la compañía.



Segundo pelotón liderado por un teniente o subteniente. Combate junto al primer pelotón.



Tercer pelotón normalmente liderado por un subteniente recién asignado. Actúa como reserva táctica y apoyo de disparo para el primer y segundo pelotón.



El CLXXX regimiento de infantería de Cadia llamado "Los Hermanos del Tigre" cuenta con el apoyo de las siguientes unidades directamente a las órdenes del Coronel Lansted:

COMISARIADO



18 comisarios a las órdenes del Comisario Superior Chaonian.

SCHOLASTICA PSYKANA



13 psíquicos.

MINISTORUM



83 predicadores, 101 sirvientes.

FUERZA AUXILIAR DE OGRETES



3 escuadras de ogretes del Comisario Raven.

TANQUE SUPERPESADO BANEBLADE

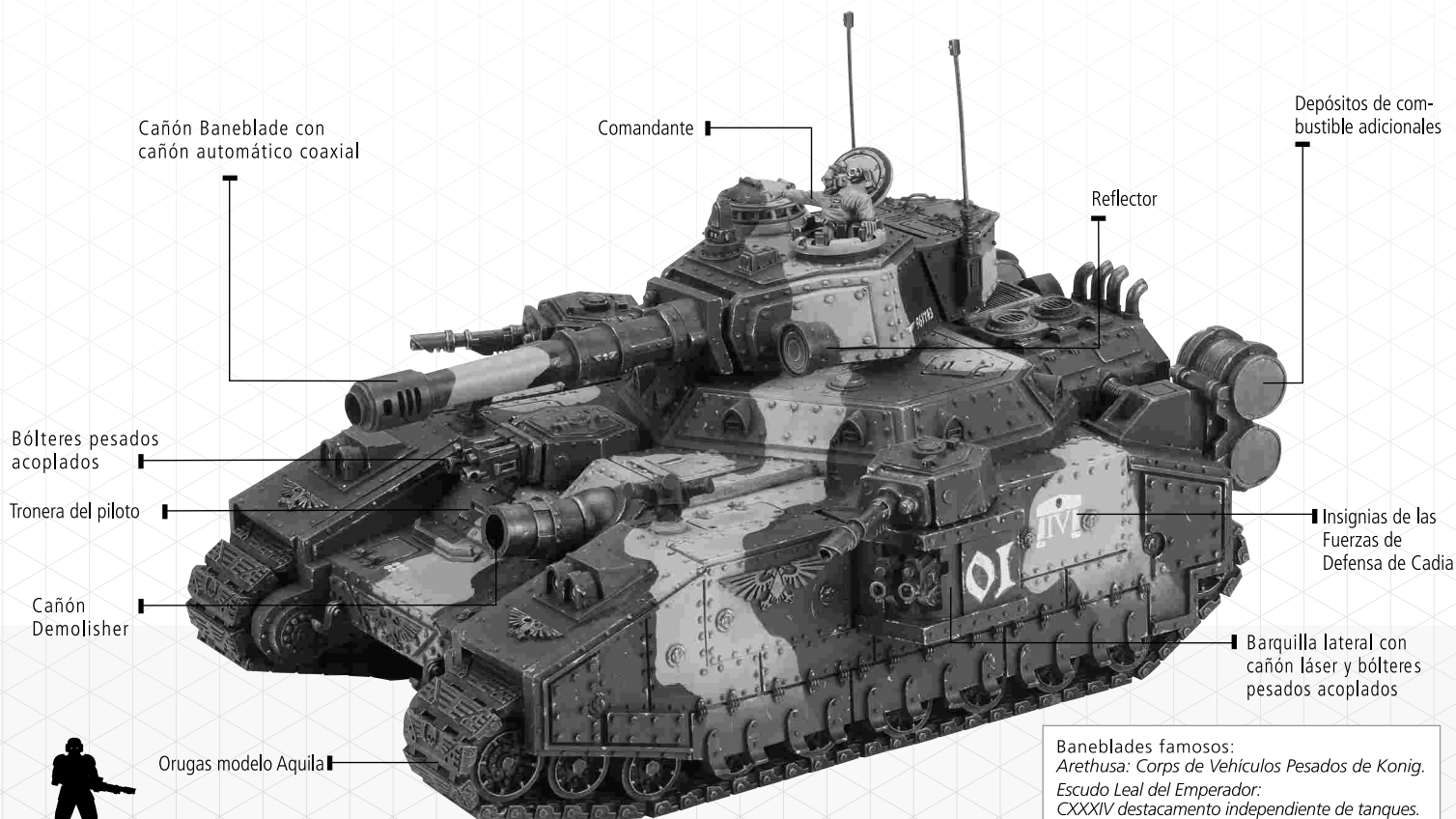
PUNTOS: 500

El Baneblade se cuenta entre uno de los diseños de tanques más antiguos del Imperio aún hoy en activo. Fue creado mediante la tecnología de plantilla de construcción estándar de la Edad Oscura y en su construcción se emplearon multitud de sistemas que ahora ya son únicos. Estos datos de PCE se limitan únicamente a un puñado de mundos forja y la mayoría de los Baneblades originales proceden del propio Marte.

Según se dice, en tiempos pretéritos hubo divisiones enteras de Baneblades al servicio del Emperador, pero en la actualidad, un ejército imperial puede considerarse afortunado si posee una compañía de tres y lo más normal es

que solo cuente con un único Baneblade. Ello se debe a que existe una demanda inmensa de Baneblades, tanto por su elevada capacidad destructiva como por el aumento de moral a las tropas de infantería de la Guardia Imperial que supone ver un mastodonte como este.

Todos los Baneblades que se construyen y se consagran en los mundos forja que poseen su PCE original se inscriben y registran en Marte y se les da una matrícula y nombre propios. Regularmente va informándose de su paradero, zonas en guerra en las que ha luchado, listas de tripulantes y toda su historia al mundo forja para tener siempre archivado el destino de todos y cada uno de los Baneblades siempre y cuando se sepa buscarlos...



Comparativa de tamaño

Baneblades famosos:
 Arethusa: Corps de Vehículos Pesados de Konig.
 Escudo Leal del Emperador:
 CXXXIV destacamento independiente de tanques.
 Señor del Acero: LXXXIX de Cadia.
 El Orgullo de Hera: Auxilia de Defensa de Ultramar.

UNIDAD: 1 Baneblade

CLASE: tanque superpesado

PUNTOS DE ESTRUCTURA: 3

ARMAMENTO Y EQUIPO:

- Cañón Baneblade en torreta con cañón automático coaxial.
- Cañón Demolisher y bólteres pesados acoplados en el habitáculo.
- Dos barquillas laterales, cada una con un cañón láser y un bólter pesado acoplado.
- Reflector y descargadores de humo.

OPCIONES: el Baneblade puede contar con las siguientes modificaciones a los vehículos del Codex Guardia Imperial: misil cazador asesino, bólter de asalto o ametralladora pesada en afuste exterior.

El Baneblade puede, o bien sustituir las dos barquillas laterales por placas de blindaje y aumentar el blindaje lateral a 14 sin coste adicional en puntos o añadir dos barquillas laterales extra (¡para hacer un total de dos barquillas por lado!), cada una con un cañón láser y un bólter de asalto acoplado (+100 puntos).

El Baneblade puede contar con una de las siguientes modificaciones (+25 puntos):

HP	BLINDAJE		
	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR
3	14	13	12

ARMA	ALCANCE	F	FP	ESPECIAL
Cañón Baneblade	180 cm	9	2	Artillería pesada 1, área Apocalipsis, arma principal
Cañón automático	120 cm	7	4	Pesada 2, coaxial
Cañón Demolisher	60 cm	10	2	Artillería pesada 1, área grande
Bólter pesado	90 cm	5	4	Pesada 3
Cañón láser	120 cm	9	2	Pesada 1

Dotación del Comisariado: el Baneblade incluye miembros del Comisariado en su dotación que usan el Baneblade como plataforma desde la que animar a los hombres a realizar hazañas heroicas. Toda unidad de la Guardia Imperial que se halle a 30 cm o menos de un Baneblade con dotación del Comisariado se considera que tiene Liderazgo 10.

Tanque de mando: un oficial de alto rango usa el Baneblade como cuartel general de campo móvil. Todas las unidades de la Guardia Imperial que se hallen a 60 cm o menos de un tanque de mando Baneblade pueden repetir los *chequeos de moral* fallidos.

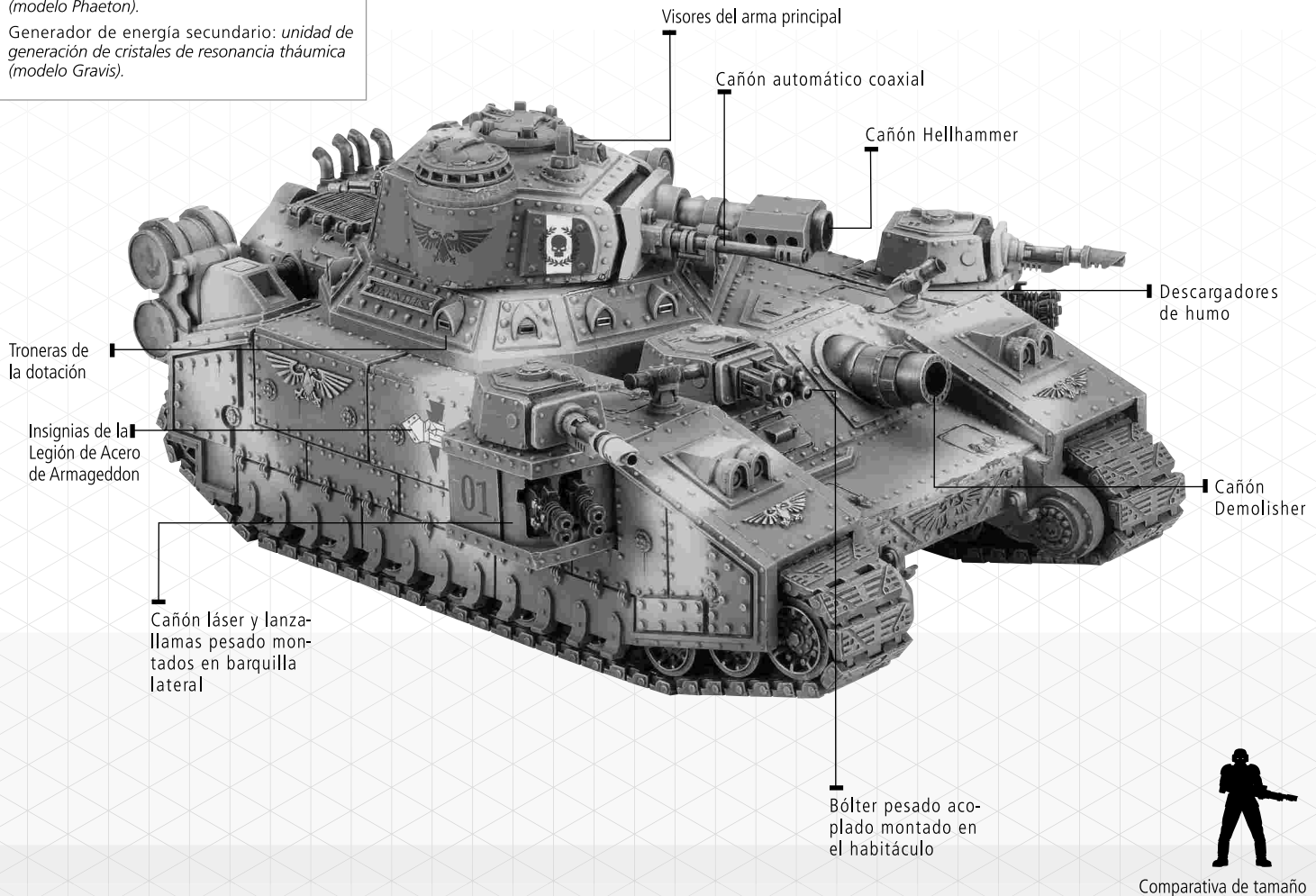
TANQUE SUPERPESADO HELLHAMMER

PUNTOS: 500

El Hellhammer se construye partiendo del mismo chasis PCE que el Baneblade. Su armamento se centra en los disparos de menor alcance, lo que permite al Hellhammer avanzar apoyando a la infantería en entornos urbanos y otros tipos de terreno denso. El rasgo distintivo del Hellhammer es su cañón principal significativamente más corto. Va equipado con supresores de calibre pesado con los que puede disparar proyectiles de un

calibre extremadamente alto sin que el retroceso lo rompa. Estos obuses poseen una carga subatómica inestable en el núcleo que les permite destruir los vehículos enemigos, las tropas muy acorazadas y las fortificaciones. Además, cuenta con lanzallamas pesados montados en barquillas laterales para aniquilar cualquier superviviente que haya podido quedar entre los escombros.

Generador de energía principal: *termocombustor adaptable de 110 kilocúbitos cuadrados (modelo Phaeton)*.
Generador de energía secundario: *unidad de generación de cristales de resonancia tháumica (modelo Gravis)*.



UNIDAD: 1 Hellhammer

CLASE: tanque superpesado

PUNTOS DE ESTRUCTURA: 3

ARMAMENTO Y EQUIPO:

- Cañón Hellhammer en torreta con cañón automático coaxial.
- Cañón Demolisher y bólderes pesados acoplados en el habitáculo.
- Dos barquillas laterales, cada una con un cañón láser y un lanzallamas pesado acoplado.
- Reflector y descargadores de humo.

OPCIONES: el Hellhammer puede contar con las siguientes modificaciones a los vehículos del Codex Guardia Imperial: misil cazador asesino, bólder de asalto o ametralladora pesada en afuste exterior.

HP	BLINDAJE		
	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR
3	14	13	12

ARMA	ALCANCE	F	FP	ESPECIAL
Cañón Hellhammer	90 cm	10	1	Artillería pesada 1, área masiva, arma principal, no permite efectuar <i>tirada de salvación por cobertura</i>
Cañón automático	120 cm	7	4	Pesada 2, coaxial
Cañón Demolisher	60 cm	10	2	Artillería pesada 1, área grande
Bólder pesado	90 cm	5	4	Pesada 3
Lanzallamas pesado	plantilla	5	4	Asalto 1
Cañón láser	120 cm	9	2	Pesada 1

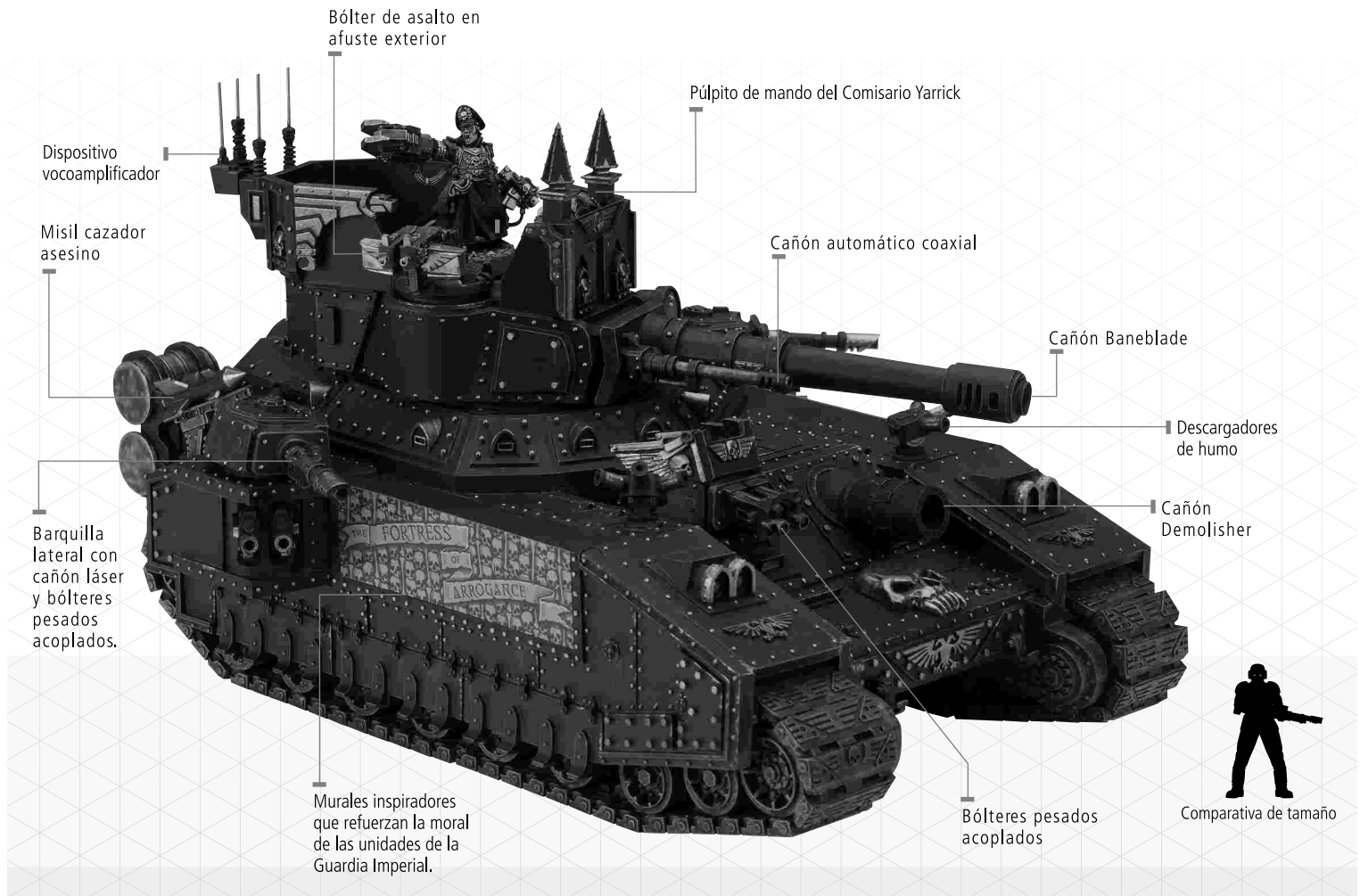
El Hellhammer puede, o bien sustituir las dos barquillas laterales por placas de blindaje y aumentar el blindaje lateral a 14 sin coste adicional en puntos o añadir dos barquillas laterales extra (para un total de dos barquillas por lado), cada una con un cañón láser y un lanzallamas pesado acoplado (+100 puntos).

FORTALEZA DE LA ARROGANCIA

PUNTOS: 846

Cuando el Comisario Yarrick se dedicó a perseguir a Ghazghkull Thraka tras la primera invasión orka de Armageddon, logró enfrentarse al kaudillo en el planeta alienígena de Golgotha. Fue allí donde el héroe de la Colmena Hades se puso por primera vez al mando del Baneblade Fortaleza de la Arrogancia para enfrentarse a los salvajes pieles verdes. Sin embargo, un pizoteador provocó daños críticos al tanque superpesado y tuvo que ser abandonado en el campo de batalla antes de que terminara la batalla.

Cuando Ghazghkull amenazó con invadir Armageddon por segunda vez, Yarrick exigió que se recuperara el Fortaleza de la Arrogancia de las llanuras de Golgotha. Una expedición Reclamator del Adeptus Mechanicus encontró los restos del venerable Baneblade y lo repararon durante el trayecto a Armageddon a bordo de una de las grandes arcas mechanicus. En la actualidad, Yarrick sigue liderando asaltos acorazados contra las hordas de pieles verdes desde lo alto del Fortaleza de la Arrogancia.



UNIDAD: 1 Fortaleza de la Arrogancia (el Comisario Yarrick, tal y como se describe en el Codex Guardia Imperial, está incluido en el coste en puntos).

HP	BLINDAJE		
	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR
4	14	13	12

CLASE: tanque superpesado

PUNTOS DE ESTRUCTURA: 3

TRANSPORTE: Comisario Yarrick (el Fortaleza de la Arrogancia se considera vehículo descubierto únicamente a efectos de transporte). La pantalla de energía del Comisario Yarrick no funciona a bordo del tanque. Yarrick debe empezar la partida dentro del Fortaleza de la Arrogancia.

ARMAMENTO Y EQUIPO:

- Cañón Baneblade en torreta con cañón automático coaxial.
- Cañón Demolisher y bólteres pesados acoplados en el habitáculo.
- Dos barquillas laterales, cada una con cañón láser y bólteres pesados acoplados.
- Misil cazador asesino.
- Bólder de asalto montado en afuste exterior.
- Reflector.
- Descargadores de humo.

ARMA	ALCANCE	F	FP	ESPECIAL
Cañón Baneblade	180 cm	9	2	Artillería pesada 1, área Apocalipsis, arma principal
Cañón automático	120 cm	7	4	Pesada 2, coaxial
Cañón Demolisher	60 cm	10	2	Artillería pesada 1, área grande
Bólder pesado	90 cm	5	4	Pesada 3
Cañón láser	120 cm	9	2	Pesada 1

REGLAS ESPECIALES:

Héroe de Hades: al ser una gran personalidad del Comisariado y un gran estratega, mientras Yarrick siga a bordo de este tanque, toda unidad de la Guardia Imperial que se halle a 60 cm o menos del Fortaleza de la Arrogancia contará como si tuviera Liderazgo 10 y podrá repetir los *chequeos de moral* fallidos.

Azote de los pieles verdes: toda unidad orka que pretenda asaltar el Fortaleza de la Arrogancia debe superar primero un *chequeo de moral* y, si no lo supera, no podrá asaltar ese turno.

TANQUE ANTIAÉREO HYDRA

PUNTOS: 200

El tanque antiaéreo Hydra es un vehículo especializado que se usa como defensa antiaérea móvil y se basa en el chasis del Chimera. El tanque antiaéreo suele verse defendiendo las columnas y los puestos de artillería de la Guardia Imperial de los ataques aéreos, pues sus cañones automáticos largos barren los cielos y desatan un enorme torrente de proyectiles explosivos.

La torreta del Hydra posee un equipo de selección de objetivo y disparo automatizado mediante el cual, cuando logra adquirir una aeronave como objetivo, los cañones siguen apuntándole por muchas maniobras de evasión que realice y, gracias a la alta tasa de fuego del Hydra, por lo general la aeronave suele acabar siendo derribada.

El Hydra cuenta con una dotación de cinco soldados. El piloto, el comandante y el oficial de comunicaciones van dentro del habitáculo principal del vehículo y se encargan de disparar con el bólter pesado, mientras que el artillero y el cargador van sentados en la torreta para encargarse de los cuatro cañones automáticos.

Cuando termina el ataque aéreo o la posición del Hydra corre el peligro de sufrir un asalto, el tanque suele usarse para disparar a blancos en tierra al frente de las líneas, lo que resulta especialmente útil contra asaltos de infantería y vehículos poco acorazados. El Hydra ha resultado ser tan efectivo en esta función que muchos comandantes hacen la vista gorda ante esta desviación de la normativa oficial.

Regimientos antiaéreos famosos:
 "Los Matacielos" del CCLXXXVIII de Cadia.
 "Los Arrasadores del Desierto de Ceniza de Konig" del DLI de la Legión de Acero.
 "Defensores de la Ciudadela Carmesi" del DCCCXLIV de Tallarn.



Dispositivo principal de selección de blancos

Cañones automáticos largos acoplados con capacidad de 600 proyectiles de munición

Afustes antiaéreos guiados por el espíritu máquina

PCE del chasis del Chimera

Bólter pesado con capacidad para 300 proyectiles

Comparativa de tamaño

UNIDAD: 1 tanque antiaéreo Hydra

CLASE: tanque

ARMAMENTO Y EQUIPO:

- Dos cañones automáticos largos acoplados en torreta.
- Un bólter pesado en el habitáculo.

OPCIONES: el Hydra puede contar con las siguientes modificaciones del Codex Guardia Imperial: blindaje adicional, misil cazador asesino, bólter de asalto o ametralladora pesada en afuste exterior, reflector, descargadores de humo.

HP	BLINDAJE		
	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR
3	12	10	10

ARMA	ALCANCE	F	FP	ESPECIAL
Cañón automático largo	30-180 cm	7	4	Pesada 2, antiaérea
Bólter pesado	90 cm	5	4	Pesada 3

"Se aproximan cazas enemigos por la 10-19. Por favor, tenga cuidado con los escombros..."

Vocograbaciones de la Venganza del Trono durante la batalla de la Llanura Rillians. El tanque antiaéreo causó siete bajas confirmadas.

COMPAÑÍA DE TANQUES “PUÑO DEL EMPERADOR”

En todas las campañas siempre llega un momento en el que es preciso asestar un golpe decisivo contra el enemigo para aplastarlo bajo las orugas de acero de la Guardia Imperial. Para estas batallas se movilizan todas las tropas disponibles al máximo de su potencial y una punta de lanza de tanques encabeza la carga contra el enemigo. La formación “Puño del Emperador”, compuesta de Lemman Russ y Lemman Russ Demolishers, es la fuerza ideal para esta clase de misiones.

Las compañías “Puño del Emperador” están a las órdenes de los tanquistas más expertos y son capaces de mantener los vehículos en movimiento incluso bajo fuego intenso enemigo. El escuadrón y los vehículos del comandante de la compañía están equipados con una serie de vocotransreceptores con los que pueden coordinar los movimientos de sus vehículos por muy ardua que sea la batalla.

PUNTOS:

Puede desplegarse un único escuadrón de tanques por 25 puntos más el coste total de las miniaturas o una compañía completa de tanques por 50 puntos más el coste total de las miniaturas.

XXIV Regimiento
acorazado de Cadia de
la Cuarta Compañía

LEMAN RUSS
DE MANDO



“Martillo de la Victoria”,
Capitán Stoika

ESCUADRÓN DE
LEMAN RUSS

Escuadrón Batialica



ESCUADRÓN DE
LEMAN RUSS

Escuadrón Devastatum



ESCUADRÓN DE
DEMOLISHERS

Escuadrón Annihilatum



ESCUADRÓN DE TANQUES “PUÑO DEL EMPERADOR”

FORMACIÓN:

3 tanques Lemman Russ o 3 tanques Demolisher (del Codex Guardia Imperial).

Uno de los tanques debe designarse como tanque de mando.

REGLAS ESPECIALES DE LOS ESCUADRONES DE TANQUES:

Tanque de mando del escuadrón: mientras el tanque de mando del escuadrón siga pudiéndose mover, a todo tanque del escuadrón que se halle a 15 cm o menos de él (incluido el propio tanque de mando) no le afectarán los resultados de *tripulación acobardada*.

Fuerza de choque: todos los tanques del escuadrón tienen que desplegarse a 15 cm o menos del tanque de mando del escuadrón o, si vienen de las *reservas*, tienen que entrar en el tablero a 15 cm o menos del punto por el que haya entrado en tanque de mando del escuadrón.

COMPAÑÍA DE TANQUES “PUÑO DEL EMPERADOR”

FORMACIÓN:

3 escuadrones de tanques “Puño del Emperador”. 1 tanque de mando de la compañía, que debe elegirse de entre los que se mencionan a continuación:

- Lemman Russ (del Codex Guardia Imperial); Vanquisher; Exterminator; Executioner (del Imperial Armour Volume One de Forge World).

REGLAS ESPECIALES DE LA COMPAÑÍA DE TANQUES:

El tanque de mando de la compañía cuenta con la regla *tanque de mando del escuadrón* que se describe a la izquierda y, además, si el tanque de mando de la compañía aún sigue pudiéndose mover al final de la partida, el resto de tanques de la compañía que se hallen a 60 cm o menos del tanque de mando de la compañía siguen contando como unidad que puntúa aunque estén *inmovilizados*.

Fuerza de choque: todos los tanques de la compañía tienen que desplegarse a 60 cm o menos del tanque de mando de la compañía o, si vienen de las *reservas*, tienen que entrar en el tablero a 15 cm o menos del punto por el que haya entrado en tanque de mando de la compañía.

COMPAÑÍA DE ARTILLERÍA “IRA DEL EMPERADOR”

Quando la Guardia Imperial se lanza al combate, la atronadora descarga de la artillería pesada precede su ataque. El campo de batalla se transforma entonces en una ruina abrasada y repleta de cráteres entre la que el enemigo solo puede intentar refugiarse del fuego y de la metralla de la artillería devastadora. Estos bombardeos pueden llegar a durar horas, días y hasta semanas, y muy pocas defensas son capaces de hacer frente a la destrucción masiva que provocan. Cuando finalmente dejan de caer proyectiles, las unidades de vanguardia de la Guardia Imperial surgen de entre las columnas de humo que quedan tras el bombardeo y se lanza el asalto final.

Existen otros tipos de artillería, pero el elemento más común del arsenal de la Guardia Imperial es el Basilisk. Estos cañones móviles forman baterías de tres, y cada tres baterías componen una compañía “Ira del Emperador” y como mínimo tres compañías más los vehículos de apoyo forman un regimiento de artillería. Gracias a la movilidad y potencia de fuego de la compañía “Ira del Emperador”, el avance de la Guardia Imperial es capaz de penetrar profundamente en territorio enemigo apoyado por una constante descarga de devastadores disparos de artillería.

PUNTOS:

Puede desplegarse una única batería de artillería por 25 puntos más el coste total de las miniaturas o una compañía de artillería completa por 50 puntos más el coste total de las miniaturas.

“Los Heraldos del Infierno”,
XXIII Regimiento de
cañones arcadianos de
la Primera Compañía

CHIMERA DE MANDO


Comandante Vornt



Todos los vehículos de la compañía de artillería (excepto la unidad de mando) transportan una reserva de proyectiles marcadores además de la munición estándar.


BATERÍA DE BASILISKS

Batería “Venganza”




BATERÍA DE BASILISKS

Batería “Retribución”



BATERÍA DE BASILISKS

Batería “Justicia”



BATERÍA DE ARTILLERÍA “IRA DEL EMPERADOR”

FORMACIÓN:

3 Basilisks (del Codex Guardia Imperial).

REGLAS ESPECIALES DE LA BATERÍA:

Proyectiles marcadores: mientras todos los Basilisks de la batería se mantengan a una distancia máxima de 15 cm unos de otros, los Basilisks podrán disparar proyectiles marcadores. Estos disparos se resuelven igual que un disparo normal de cañón estremecedor pero, además, se coloca un marcador de objetivo debajo del agujero de la plantilla (un trocito de algodón pintado queda muy bien). Todos los demás Basilisks de la batería que aún no hayan disparado ese turno podrán escoger o bien disparar contra ese punto en concreto e impactar automáticamente en él o bien disparar otro proyectil marcador.

Fuerza de choque: todos los Basilisks de la batería tienen que desplegarse a 15 cm o menos unos de otros o, si vienen de las reservas, tienen que entrar en el tablero a 15 cm o menos del punto por el que haya entrado otro Basilisk de la batería.

COMPAÑÍA DE ARTILLERÍA “IRA DEL EMPERADOR”

FORMACIÓN:

3 baterías de artillería “Ira del Emperador” y 1 vehículo de mando de la compañía, que debe elegirse de entre los que se mencionan a continuación:
- Chimera (del Codex Guardia Imperial); vehículo de mando Salamander (del Imperial Armour Volume One de Forge World).

REGLAS ESPECIALES DE LA COMPAÑÍA :

Todo Basilisk que se halle a 60 cm o menos del vehículo de mando de la compañía puede usar los proyectiles marcadores de cualquier otro Basilisk de la compañía. Además, si el vehículo de mando de la compañía sigue pudiéndose mover al final de la partida, todos los demás Basilisks de la compañía que se hallen a 60 cm o menos del vehículo de mando de la compañía contarán como unidades que puntúan aunque estén *inmovilizados*.

Fuerza de choque: todos los tanques de la compañía tienen que desplegarse a 60 cm o menos del vehículo de mando de la compañía o, si vienen de las reservas, tienen que entrar en el tablero a 60 cm o menos del punto por el que haya entrado el vehículo de mando de la compañía

TROPA DE RECONOCIMIENTO "GARRAS DEL EMPERADOR"

Los ejércitos de la Guardia Imperial suelen ser pesados y poco maniobrables, de modo que para impedir que los enemigos más veloces no los cojan desprevenidos, muchos cuentan con una amplia gama de unidades de reconocimiento rápidas. Estas se encargan de localizar al enemigo, informar al resto del ejército de sus efectivos y situación, y entrar en combate mientras la gran masa del ejército avanza para darle el golpe de gracia.

Una de estas unidades es la tropa de reconocimiento "Garras del Emperador". Se compone de un número determinado de Sentinels y su configuración exacta dependerá del carácter del enemigo al que se dedique a cazar. Si, por ejemplo, el enemigo es numeroso y posee vehículos blindados, la tropa de recono-

PUNTOS: 50 + MINIATURAS

cimiento "Garras del Emperador" incluirá un gran número de Sentinels armados con cañones láser y misiles cazador asesino. Si el enemigo incluye un gran número de unidades de infantería, el multiláser será el arma más adecuada.

Además, la tropa de reconocimiento "Garras del Emperador" puede configurarse dependiendo del terreno en el que opere. En una selva, por ejemplo, los Sentinels estarán equipados con lanzallamas pesados para abrasar al enemigo entre la vegetación densa y enormes cuchillas sierra para cortar la maleza. Si el ejército está explorando un entorno urbano, incluirá lanzallamas pesados, pero también varios Sentinels de apoyo dotados de lanzamisiles para bombardear la infantería enemiga que pueda estar emboscada entre los edificios en ruinas.

"Los Halcones Guerreros",
VIII tropa de reconocimiento
de Sentinels de Venatorum
de la Segunda Compañía

SENTINEL DE MANDO

Capitán Tatatago, "el Halcón"



Los escuadrones de Sentinels tienen una reputación un tanto dudosa pues sus pilotos tienen fama de inconformistas y de alborotadores. A pesar de ello (o tal vez debido a ello) los escalafones de mando de la Guardia Imperial les conceden una autonomía ilimitada gracias a la cual pueden operar fuera de la estructura de mando habitual.

ESCUADRA DE SENTINELS



"Los ojos del Halcón"

ESCUADRA DE SENTINELS



"Las alas del Halcón"

ESCUADRA DE SENTINELS



"Las garras del Halcón"

SENTINEL DE APOYO



"La ira del Halcón"

Al contrario que la mayoría de vehículos del Imperio, los Sentinels emplean el generador de energía modificado de exploración, que reduce el ruido y filtra el humo.

Sentinel de apoyo equipado con selector de objetivo multiespectro.

TROPA DE RECONOCIMIENTO "GARRAS DEL EMPERADOR"

FORMACIÓN:

Tres escuadrones de 3 Sentinels y uno de ellos como Sentinel de mando (del Codex Guardia Imperial). Además, puede incluirse un escuadrón de Sentinels de apoyo (consulta el Imperial Armour 3).

REGLAS ESPECIALES:

Reconocimiento avanzado: todas las miniaturas que controle un mismo jugador que posean una miniatura de la tropa de reconocimiento dentro de su línea de visión tienen la ventaja estratégica *reconocimiento*.

Sentinel de mando: una vez por partida, todas las miniaturas que controle un mismo jugador (incluidas las de la propia tropa de reconocimiento) podrán hacer un movimiento de *redespliegue estratégico*, tal y como describe en la sección "Ventajas estratégicas". Todo el recorrido de cada miniatura, desde principio a fin, debe estar dentro de la línea de visión del Sentinel de mando.

"¿Has visto alguna vez a un Leman Russ abrirse paso por la selva o cruzar un río de lava? Pues hasta que puedan hacerlo déjanos la exploración a nosotros"

Cal Weiss "el Retorcedor", en el reconocimiento de Luz Pardus

Fuerza de choque: todos los vehículos de la tropa de reconocimiento "Garras del Emperador" tienen que desplegarse a 30 cm o menos del Sentinel de mando o, si vienen de las *reservas*, tienen que entrar en el tablero a 60 cm o menos del punto por el que haya entrado el Sentinel de mando.

FUERZA AUXILIAR DE OGRETES

PUNTOS: 25 + MINIATURAS

Las escuadras de ogretes suelen asignarse a mandos superiores a nivel individual según dicte la necesidad (y el gusto personal). No obstante, para las batallas de mayor envergadura, estas tropas pueden formar un pelotón o compañía temporal que suele denominarse fuerza auxiliar. Aunque a los ogretes se les suele instruir en unas doctrinas muy básicas, a veces se usan meramente como carne de cañón. Durante la Tercera Guerra por Armageddon, se lanzó a los ogretes salvajes de Monglor contra las hordas orkas armados únicamente con garrotes, dientes y su salvajismo brutal para conseguir la victoria.

Cuando se forma una fuerza auxiliar, esta se pone a las órdenes de un oficial subalterno (normalmente como castigo por mala conducta) que responde directamente ante el alto mando. Pese a que los ogretes desconocen el concepto de la higiene y la mayoría de pensadores militares los consideran asquerosos, la concentración de sus excepcionales habilidades puede dar lugar a una fuerza de combate formidable, si bien un tanto carente de disciplina. Algunos oficiales pueden incluso llegar a "salvajizarse" y acabar implicándose tanto con sus soldados que decidan abandonar su asignación regular y crear una formación permanente de estas tropas tan extrañas.

XXII Fuerza auxiliar pseudohumana de Orión

TENIENTE Y ESCUADRA DE MANDO

Tte. Grieb



Comisario Von Leisken

COMISARIO



ESCUADRA DE OGRETES

Machacadores de Org 'Nath'Ok



Nota: los destripadores llevan instalados inhibidores de munición por defecto

ESCUADRA DE OGRETES

Los Muchachos Leales al Emperador



ESCUADRA DE OGRETES

La gran escuadra de Gorg 'Nak' Got



FORMACIÓN:

1 escuadra de mando liderada por un oficial subalterno
0-1 comisario
2+ escuadras de ogretes

REGLAS ESPECIALES:

Fuerza de choque: todas las miniaturas de la fuerza auxiliar tienen que desplegarse a 30 cm o menos del oficial o, si vienen de las reservas, tienen que entrar en el tablero a 30 cm o menos del punto por el que haya entrado el oficial.

A por todas: independientemente de si lo ha ordenado el comandante de la fuerza auxiliar o no, las escuadras de ogretes suelen intimidar a quien haga falta para lanzarse contra el enemigo cuanto antes. Por ello, toda la fuerza auxiliar posee la regla especial universal *exploradores*.

MARINES ESPACIALES

Los Marines Espaciales atacan con precisión quirúrgica mediante cápsulas de desembarco y cañoneras Thunderhawk contra el corazón del ejército enemigo. Al ser las tropas del terror definitivas, la mera amenaza de un asalto de Marines Espaciales sofoca las rebeliones y previene las invasiones.

EL ADEPTUS ASTARTES

Los Marines Espaciales del Adeptus Astartes son los guerreros supremos del Imperio. Al estar genéticamente alterados para ser los combatientes definitivos, son mucho más fuertes y resistentes que los seres humanos ordinarios. Los Marines Espaciales se dividen en unos mil capítulos, cada uno de los cuales cuenta con unos mil guerreros organizados en diez compañías de cien guerreros cada una. Cada capítulo de Marines Espaciales se siente ferozmente orgulloso de su historia y de sus logros y cada uno posee su propio uniforme y emblemas distintivos, que se decidieron en el momento de la fundación del capítulo y que muestran con orgullo en todos los vehículos y armaduras. Todo el equipo de los Marines Espaciales se somete a un mantenimiento excelente y muchos de los elementos de equipo están repletos de escrituras devotas intrincadamente inscritas, cada una de las cuales describe un honor de batalla obtenido en una campaña famosa.

Cada capítulo está liderado por un señor del capítulo, rango que equivale al de gobernador planetario. Los capítulos son pequeños ejércitos en sí mismos y, a pesar de que cada uno contiene únicamente un millar de hermanos de batalla, un capítulo posee el potencial de combate diez veces superior al de esa misma cantidad de soldados normales.

Los capítulos poseen sus propios transportes, personal de mantenimiento, armerías y hasta flotas, y son perfectamente capaces de responder a cualquier amenaza en cualquier punto de la galaxia. Gracias a su

gran movilidad, los Marines Espaciales suelen ser el primer ejército imperial en llegar a una zona en conflicto y se usan para organizar incursiones y ataques sorpresa devastadores. Su fama de feroces e inmisericordes les ha hecho ganarse el título de Ángeles de la Muerte.

LOS MARINES ESPACIALES EN COMBATE

La misión clásica para la que se crearon los Marines Espaciales es la de incursión planetaria u operación de asalto planetario. Al inicio de una ofensiva de esta magnitud, la flota de los Marines Espaciales se enfrenta y aniquila las naves defensivas y neutraliza las defensas orbitales, los silos de láseres en tierra y los búnkeres de misiles, mientras las fuerzas de exploradores sabotean las defensas en tierra o las ocupan destacamentos de las compañías de batalla. Generalmente, la masa principal de un ejército de Marine Espaciales se despliega directamente en una batalla en curso para que el enfrentamiento crucial se beneficie del considerable efecto sorpresa de su llegada.

Cuando los Marines aparecen de esta manera deben desplegar lo más rápido posible para conservar el efecto sorpresa, ya que este tiene un efecto fundamental en su efectividad. Por esta razón, las naves de guerra de los Marines Espaciales están equipadas con cientos de cápsulas de desembarco y enormes bahías de lanzamiento de las que parten cañoneras Thunderhawk veloces y mortíferas. Las estelas de estas aeronaves suelen ser la única señal que auspicia el asalto de los Marines Espaciales.

Cuando las cápsulas de desembarco y las Thunderhawks atraviesan el cielo, el enemigo es consciente de que su fin se acerca. Los Marines Espaciales despliegan justo en medio del ejército enemigo y desatan un temible torrente de disparos bólter. El impacto inicial de un asalto de estas características suele acabar con un ejército antes de que se produzca ningún combate de relevancia, con lo que puede detener rebeliones o eliminar fuerzas alienígenas. Estos asaltos sorpresa suelen encabezarlos escuadras de exterminadores que se teleportan hasta el centro de las fuerzas enemigas apoyadas por las unidades más pesadas que llegan a la superficie del planeta en transportes Thunderhawk.

EL VERDADERO PODER DE LOS MARINES ESPACIALES

Cada compañía de un capítulo de Marines Espaciales es capaz de desplegar una combinación de escuadras tácticas, de asalto y de devastadores dependiendo de la misión que deba cumplir. Una compañía entera casi nunca suele desplegarse como una fuerza táctica discreta, sino que las fuerzas se organizan específicamente para la misión que deben llevar a cabo, por lo que suelen formarse a partir de las versátiles compañías de batalla y se escogen cuidadosamente para cumplir los objetivos que les asigna el alto mando. Una de estas fuerzas puede estar compuesta por tan solo tres o cuatro escuadras apoyadas por escuadras de otras compañías, vehículos acorazados y dreadnoughts, y liderada en combate por un capitán, un sargento veterano superior, un capellán o un bibliotecario.

De vez en cuando, un capítulo de Marines Espaciales se enfrenta a una misión o a un enemigo de una envergadura tal que se ve obligado a desplegar una amplia porción de sus efectivos militares y allí donde deba detenerse al enemigo a toda costa se despliegan las fuerzas compuestas de doscientos o trescientos hermanos de batalla más sus vehículos de apoyo. Durante la Segunda y la Tercera Guerra por Armageddon, se determinó que el señor de la guerra orko Ghazghkull Thraka tenía que ser contenido en ese planeta para que sus hordas no lograran afianzarse en otros sistemas más densamente poblados y sembraran una destrucción de proporciones nunca antes vistas. Durante las guerras de Armageddon, capítulos tan legendarios como los Ángeles Sangrientos, los Salamandras y los Templarios Negros desplegaron varias compañías de batalla com-

En la sexagésimo octava noche de sueño interrumpido, los inesperados gritos de júbilo de su regimiento despertaron al Coronel Crassus del XIII de Mitorian. Desde la masacre en el valle, los hombres de Crassus habían cumplido con su deber como solo pueden hacerlo los resignados a un destino inevitable, pero lo habían hecho sombríamente y sin ningún tipo de entusiasmo. Sin embargo, y a pesar de que a los Guardias Imperiales les dolían los huesos del agotamiento provocado por un asedio largo y sangriento, estaban saltando de alegría al contemplar cómo las columnas de fuego hacían estremecer los cielos. Cuando Crassus escudriñó mejor el cielo a través de la penumbra que precedía al alba, vio que cada hilo de llamas corres-

pondía a una cápsula de desembarco cuyo casco de cerámica brillaba con un fulgor carmesí al entrar en la atmósfera y cuyo flanco ostentaba el emblema del capítulo de Marines Espaciales de los Salamandras. El aire aulló como un ángel de la venganza a medida que las cápsulas de desembarco fueron estrellándose contra el valle a sus pies. En cuestión de segundos, el rítmico repique de los proyectiles bólter empezó a retumbar por todo el valle mientras los Salamandras comenzaban a arrasar al enemigo entre los restos deshechos de la XIII compañía de tanques de elite de Mitorian. Crassus elevó el puño al aire y gritó de júbilo con sus hombres. Las tornas de la batalla estaban a punto de cambiar.

pletas en un gran esfuerzo por contener a los Orkos. Fue tan grande su heroísmo y pericia que la kultura orka pasó a adaptar la palabra "Armageddon" como sinónimo de guerra total y, aún hoy, los ejércitos de pieles verdes siguen reuniéndose allí para probar su valía contra unos adversarios tan dignos como ellos.

Dada la misión del Adeptus Astartes de proteger a la Humanidad, las fuerzas que componen un capítulo pueden extenderse por todo el Imperio y asignar destacamentos individuales a conflictos que estén teniendo lugar muchos miles de años luz de distancia de su planeta de origen. Es muy extraño que las diez compañías que componen un capítulo lleguen a concen-

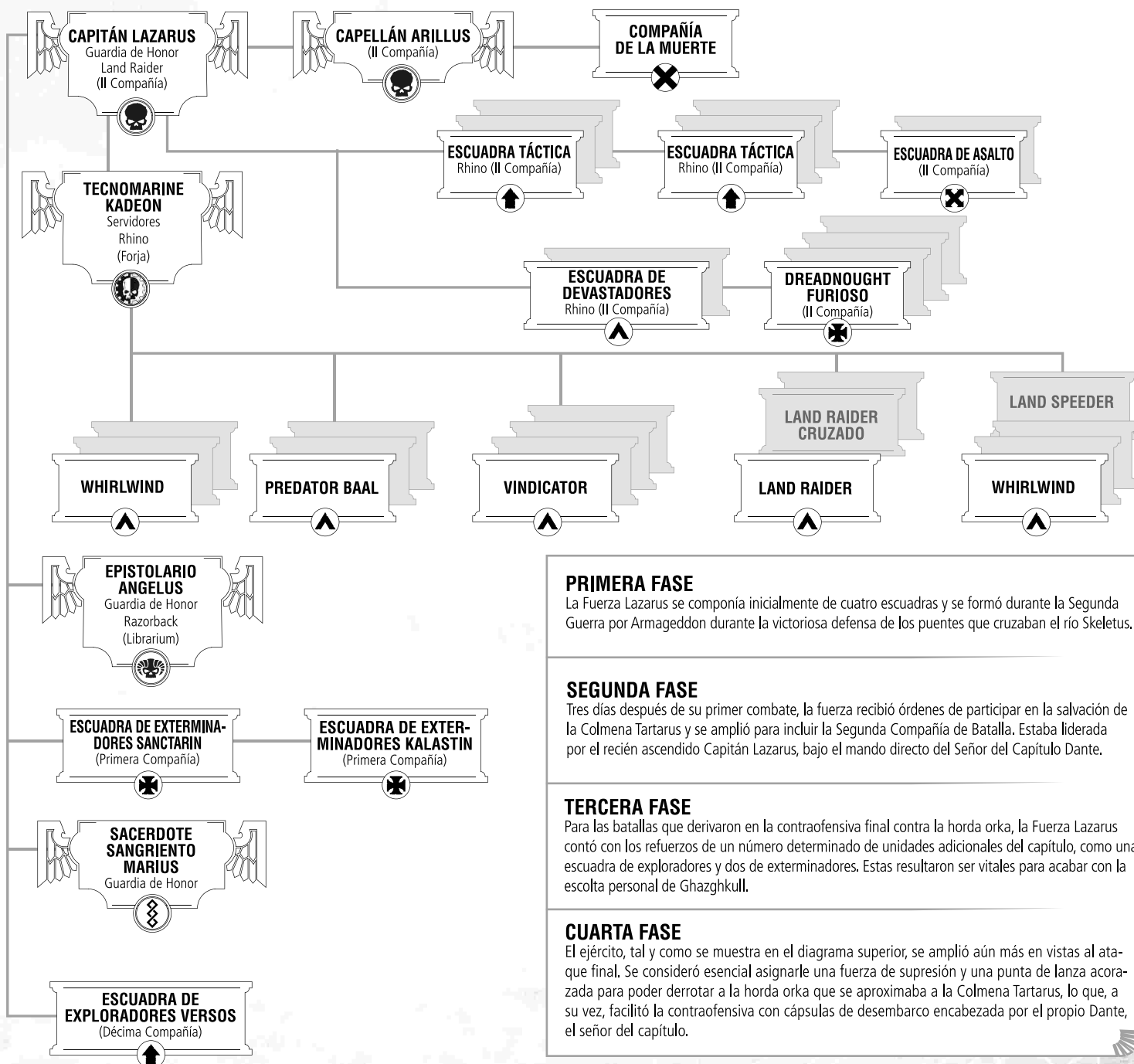
trarse en el mismo lugar al mismo tiempo y pueden pasar muchos siglos antes de que todas las tropas capitulares vuelvan a reunirse en una misma batalla.

Por consiguiente, el despliegue de un capítulo entero implica que la amenaza a la que se debe hacer frente supone un peligro para la misma base del Imperio, pues no hay muchos peligros lo bastante graves como para requerir la movilización de todos y cada uno de los hermanos de batalla estén donde estén. Tan solo los Altos Señores de Terra pueden ordenar el despliegue de un ejército así, el cual se pone a las órdenes del señor del capítulo en persona. Una concentración tan desmesurada de poder militar puede someter

a un mundo fortaleza, detener una invasión alienígena o contener una Cruzada Negra. En guerras legendarias como el catastrófico Cisma Helicano, las Herejías Macharianas y las Guerras Tiránidas se han visto aplicar medidas tan drásticas y para poder recordar a todos los caídos tuvieron que transformarse planetas enteros en santuarios. Todas estas guerras terribles sumieron en conflicto regiones descomunales extensas del Imperio y en ellas participaron infinitos millones de tropas, aunque al final fueron las acciones y el sacrificio de un número relativamente reducido de Marines Espaciales, todos ellos verdaderos héroes, las que acabaron decidiendo estos conflictos.

"FUERZA LAZARUS" DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS EN LA SEGUNDA GUERRA POR ARMAGEDDON

Cuando las fuerzas del señor de la guerra orko Ghazghkull Mag Uruk Thraka invadieron el mundo industrial de Armageddon, los defensores se encontraban muy mal preparados. Debido a la incompetencia de su gobernador planetario, Herman von Strab, el planeta estuvo a punto de caer en poder de los Orkos en tan solo unas semanas. Sin embargo, gracias al inspirador liderazgo del Comisario Yarrick y a la intervención de los Ángeles Sangrientos logró impedirse que Armageddon cayera presa de los Orkos. El siguiente diagrama muestra la disposición de la fuerza de batalla de los Ángeles Sangrientos a las órdenes del Capitán Lazarus.



PRIMERA FASE

La Fuerza Lazarus se componía inicialmente de cuatro escuadras y se formó durante la Segunda Guerra por Armageddon durante la victoriosa defensa de los puentes que cruzaban el río Skeletus.

SEGUNDA FASE

Tres días después de su primer combate, la fuerza recibió órdenes de participar en la salvación de la Colmena Tartarus y se amplió para incluir la Segunda Compañía de Batalla. Estaba liderada por el recién ascendido Capitán Lazarus, bajo el mando directo del Señor del Capítulo Dante.

TERCERA FASE

Para las batallas que derivaron en la contraofensiva final contra la horda orka, la Fuerza Lazarus contó con los refuerzos de un número determinado de unidades adicionales del capítulo, como una escuadra de exploradores y dos de exterminadores. Estas resultaron ser vitales para acabar con la escolta personal de Ghazghkull.

CUARTA FASE

El ejército, tal y como se muestra en el diagrama superior, se amplió aún más en vistas al ataque final. Se consideró esencial asignarle una fuerza de supresión y una punta de lanza acorazada para poder derrotar a la horda orka que se aproximaba a la Colmena Tartarus, lo que, a su vez, facilitó la contraofensiva con cápsulas de desembarco encabezada por el propio Dante, el señor del capítulo.

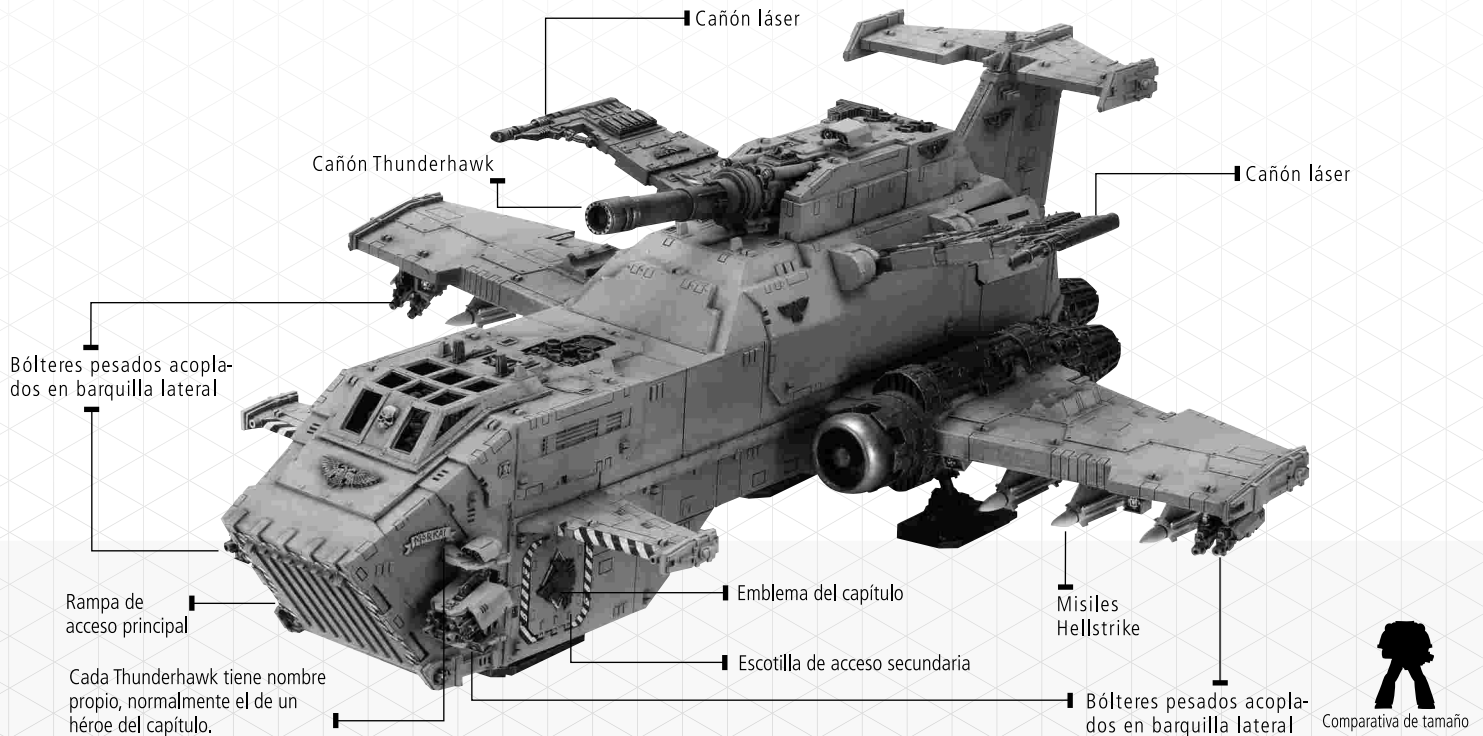
CAÑONERA THUNDERHAWK

PUNTOS: 900

Más que ningún otro vehículo, la cañonera Thunderhawk es el caballo de batalla de todo capítulo de Marines Espaciales, pues al combinar las funciones de nave de desembarco orbital, cañonera y bombardero mediano, es la flota de Thunderhawks del capítulo la que permite a sus tropas efectuar un asalto en cualquier punto del planeta partiendo de los cruceros de combate en órbita.

La Thunderhawk porta una variedad temible de armas y artillería, incluido un turboláser o un cañón de batalla de grandes proporciones. Para contar con una gran potencia de disparo en los ataques por tierra se equipa con un

par de cañones láser y para liquidar los interceptores enemigos o barrer las zonas de aterrizaje con fuego de supresión, cuatro bólteres pesados acoplados en torretas remotas. Las bahías de transporte y la rampa de asalto permiten que la Thunderhawk pueda desplegar una fuerza de Marines Espaciales justo ante su objetivo. Al ser más precisa que una cápsula de desembarco, los ataques de la Thunderhawk pueden utilizarse para atacar allí donde haga más daño al enemigo y arrancarle el corazón destruyendo los centros de comunicación y acabando con los comandantes enemigos.



UNIDAD: 1 cañonera Thunderhawk

CLASE: aeronave superpesada

PUNTOS DE ESTRUCTURA: 3

PUNTOS DE ACCESO: una escotilla de acceso en cada lado y una rampa de asalto delantera (las unidades que desembarquen de la Thunderhawk pueden asaltar en el mismo turno).

PUNTOS DE DISPARO: ninguno.

ARMAMENTO Y EQUIPO:

- Cañón Thunderhawk en el habitáculo.
- Cuatro bólteres pesados acoplados en barquillas laterales.
- Dos cañones láser en el habitáculo.
- Seis anclajes para bombas. La Thunderhawk puede dejar caer dos en cada acción de bombardeo, que se resuelven como si fueran un arma de descarga Apocalipsis (6). Puede hacerse tres veces por partida y luego la Thunderhawk se queda sin bombas.

TRANSPORTE: la Thunderhawk tiene una capacidad de transporte de 30.

OPCIONES: el cañón Thunderhawk puede sustituirse por un turboláser Destructor (+20 puntos). Pueden sustituirse los 6 anclajes para bombas por 6 misiles Hellstrike sin coste adicional en puntos. Cada misil Hellstrike solo puede dispararse una vez por partida.

BLINDAJE			
HP	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR
4	12	12	10

ARMA	ALCANCE	F	FP	ESPECIAL
Cañón Thunderhawk	180 cm	8	3	Artillería pesada 1, área masiva, arma principal
Turboláser Destructor	180 cm	D	2	Pesada 1, área grande, arma principal
Bomba	Bomba	6	4	descarga Apocalipsis (6)
Bólter pesado	90 cm	5	4	Pesada 3
Cañón láser	120 cm	9	2	Pesada 1
Misil Hellstrike	Ilimitado	8	3	Pesada 1, un solo uso

REGLAS ESPECIALES:

Sistema de vuelo dual.
 Capa de ceramita: para poder resistir el calor de la entrada en la atmósfera, la Thunderhawk cuenta con una gruesa capa de ceramita. Las armas con la regla *fusión* no pueden tirar un dado adicional para penetrar el blindaje de la Thunderhawk.

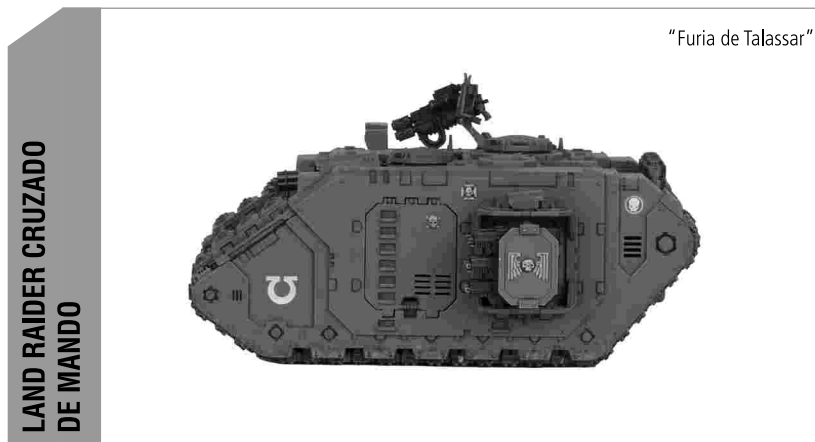
PUNTA DE LANZA ACORAZADA

PUNTOS: 50 + MINIATURAS

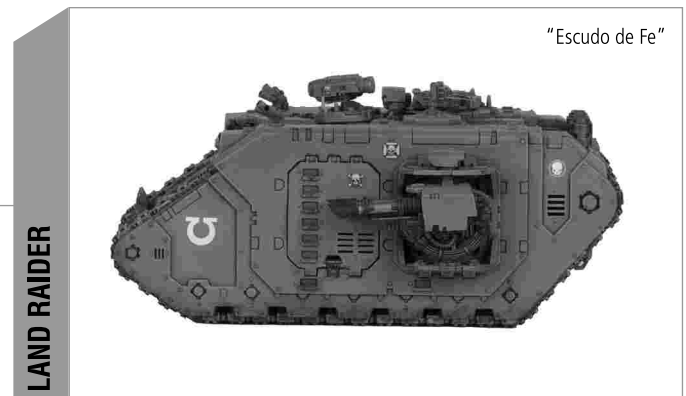
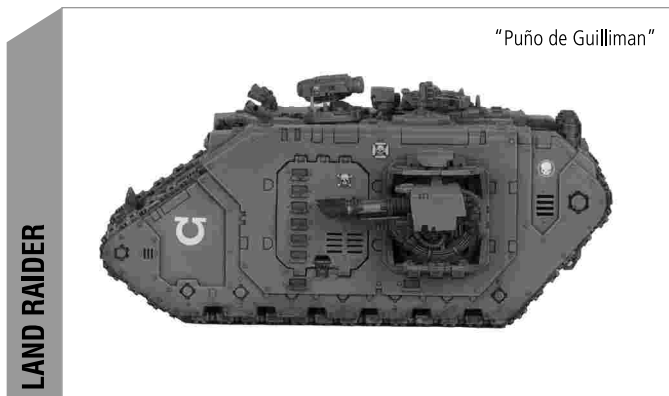
Las puntas de lanza acorazadas resultan tan fundamentales para los asaltos por tierra de los Marines Espaciales como las cápsulas de desembarco para una incursión planetaria, pues ambas suponen una combinación terrorífica de potencia de disparo y capacidad de maniobra dirigida contra el centro del ejército enemigo. Las claves de un asalto así son una potencia de disparo abrumadora y la capacidad para resistir los disparos del enemigo, por lo que esta misión recae sobre el Land Raider, el indómito mastodonte de la armería de los Marines Espaciales. Tres Land Raiders, guiados por la veterana tripulación del tanque de mando, adoptan una formación en punta de lanza para maximizar las zonas de disparo y ofrecer cobertura a los vehículos que avanzan por detrás suyo. Luego la formación se lanza vertiginosamente contra el enemigo para atacar las líneas en su punto más resistente. Esta oleada destructora, que actúa con un nivel de coordinación muy superior al que podría conseguir cualquier humano normal, abre una brecha por la que los Rhinos y Razorbacks más ligeros pueden pasar en masa y mediante la cual los transportes pueden penetrar profundamente en el ejército enemigo.

En los primeros días de su creación, esta doctrina de combate únicamente la practicaban los capítulos de los Manos de Hierro y de los Puños Imperiales, pero desde entonces ha sido adoptada por todos los Adeptus Astartes. Cada punta de lanza acorazada se forma según las exigencias del campo de batalla y las tendencias innatas del capítulo en cuestión. Los Templarios Negros, por ejemplo, confían mucho en la variante Cruzado del Land Raider, pues prefieren su especialización en el apoyo cercano. Por otro lado, los capítulos expertos en asedios como los Puños Imperiales y la Legión de la Muerte tienden a utilizar el modelo Helios, que aumenta su ya de por sí formidable potencia de disparo mediante misiles cazador asesino y armamento adicional en afustes exteriores. Con todo, el modelo Phobos estándar del Land Raider sigue siendo el elemento más común de una punta de lanza acorazada debido a la versatilidad de su gama de armamento y a un diseño duradero adecuado para las reparaciones de campo.

Destacamento acorazado de los Ultramarines Mercurion, en Epsilon-Primus



El tanque de mando de una punta de lanza acorazada suele ser el transporte personal del comandante de la fuerza, pues tanto la doctrina militar de los Marines Espaciales como el honor personal dictan que el líder siempre debe encabezar los asaltos. Estos vehículos cuentan con una impresionante variedad de dispositivos de comunicaciones y de análisis de datos que permite al comandante de la fuerza actualizaciones puntuales y completas del avance de la campaña.



FORMACIÓN:

3+ Land Raiders (de cualquier variante).
Un Land Raider tiene que designarse como tanque de mando.

**“Atacad, atacad siempre.
Esa es la mejor forma de defensa”**

Padre de Hierro Korralioin de los Manos de Hierro

REGLAS ESPECIALES:

Fuerza de choque: todos los tanques de la punta de lanza tienen que desplegarse a 15 cm o menos del tanque de mando o, si vienen de las reservas, tienen que entrar en el tablero a 15 cm o menos del punto por el que haya entrado el tanque de mando.

Tanque de mando: mientras el tanque de mando de la punta de lanza siga pudiéndose mover, a todo tanque de la punta de lanza que se halle a 15 cm o menos de este (incluido el propio tanque de mando) no le afectará el resultado *tripulación acobardada* de las tablas de daños en vehículos.

FUERZA DE SUPRESIÓN

PUNTOS: 25 + MINIATURAS

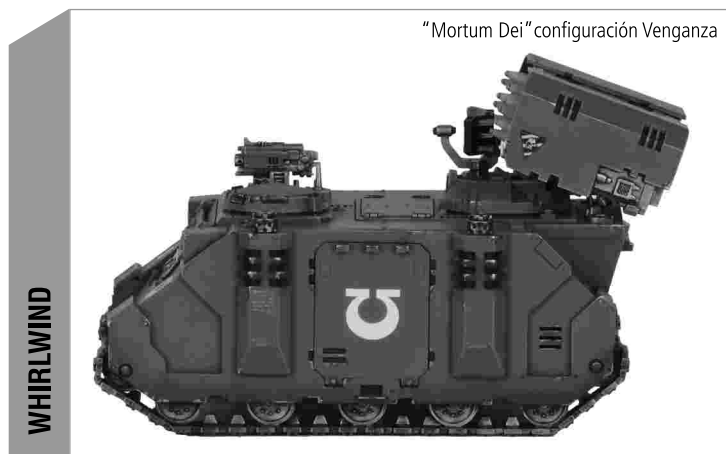
Uno de los aspectos fundamentales de la movilidad de un ejército de Marines Espaciales es la habilidad para inmovilizar al enemigo en sus posiciones para que los Marines Espaciales puedan operar sin trabas. Al tratarse de una fuerza de choque rápida, los Marines Espaciales no usan grandes cantidades de artillería como los Basilisks y los Bombards de la Guardia Imperial, sino que utilizan multilanzadores Whirlwind. Por lo general, el Whirlwind se usa como apoyo para las tropas más veloces, puesto que no suele poder efectuar disparos de supresión de un alcance tan grande como el de los tanques de la Guardia Imperial. Sin embargo, en caso necesario puede equiparse un Land Speeder con augures y equipo de comunicaciones adicionales con los que sus pilotos pueden coordinar los disparos de un número determinado de Whirlwinds.

La creación de la doctrina del fuego de supresión se atribuye a Jagrvejl Martillo Celestial, Señor del Arsenal del capítulo de los Cuervos de la Tormenta y vencedor de la Cruzada Rhopara. Por orden suya, se desinstaló todo el armamento innecesario de varios Land Speeders de los Cuervos de la Tormenta y se les equiparon sofisticados dispositivos sensores del terreno. Martillo Celestial, que contaba con doscientos años de experiencia de combate, reinstruyó a los pilotos del capítulo para reprimir sus ansias de caza y despertó en ellos el instinto de la evasión y la precaución para así poder espiar mejor las formaciones enemigas y dirigir adecuadamente los disparos de apoyo de los Whirlwinds. Tras grandes victorias en el asalto contra la capital del sector Rhopara, la táctica de Martillo Celestial no solo fue adoptada por el resto del capítulo de los Cuervos de la Tormenta, sino por todo el Adeptus Astartes en general.

“Tormenta Divina”, fuerza de supresión de los Ultramarines en la Aniquilación de Nathrax



Durante la Sublevación de Tragax, la fuerza de supresión “Tormenta Divina” fue el único elemento de los Ultramarines que no acabó rodeado por un número muy superior de enemigos con una mayor potencia de disparo. Para facilitar el avance de sus hermanos de la “Fuerza Divina”, la “Tormenta Divina” lanzó descargas de artillería de gran precisión para debilitar al enemigo que los tenía cercados y acto seguido todas las unidades lograron retirarse hasta nuevas posiciones antes de llegar a sufrir ataques de represalia o de que la artillería enemiga consiguiera triangular la posición de los Marines Espaciales. Sus acciones fueron clave para garantizar el avance de los Ultramarines y, en última instancia, la erradicación completa de los rebeldes.



FORMACIÓN:

2-5 Whirlwinds

1 Land Speeder (de cualquier tipo)

El Land Speeder tiene que señalarse como el vehículo marcador.

REGLAS ESPECIALES:

Marcador de objetivo de largo alcance: cuando se dispara contra un blanco situado a 90 cm o menos que esté dentro de la línea de visión del Land Speeder marcador, los Whirlwinds de la fuerza de supresión tiene un alcance ilimitado y puede repetir la tirada del dado de dispersión.

ESCUADRÓN ROMPELÍNEAS

PUNTOS: 100 + MINIATURAS

Los tanques Vindicator de un capítulo de Marines Espaciales suelen distribuirse por todas las compañías capitulares y en batalla se despliegan allí donde sean necesarios. Sin embargo, el Codex Astartes describe el modo en que los Vindicator del capítulo deberían agruparse en una formación denominada "escuadrón rompelineas", sobre todo en los enfrentamientos de gran envergadura.

Un escuadrón rompelineas está especializado en la destrucción de las fortificaciones enemigas, especialmente en las zonas edificadas en las que el alcance relativamente corto del Vindicator no le supone ninguna desventaja y su formidable cañón Demolisher puede causar los máximos destrozos. Un escuadrón rompelineas es capaz de destrozar líneas de trincheras, demoler búnkeres, arrasar bloques urbanos y reducir los defensores a restos líquidos sin ningún tipo de problema.

La misión de un escuadrón rompelineas consiste en enfrentarse al enemigo donde sea más potente y abrir paso a las escuadras tácticas y de asalto para que puedan internarse en las líneas enemigas.

Un tecnomarino veterano que ostenta el cargo temporal de "Señor de la Destrucción" lidera el vehículo de mando y dirige los disparos de su escuadrón contra las zonas más resistentes de la línea enemiga para pulverizar edificios y derrumbar atrincheramientos. A su vez, la tripulación de cada Vindicator está formada por los Marines Espaciales del capítulo que tienen más aptitudes para los combates de asedio y quienes se lanzan sin miedo contra el enemigo desatando un bombardeo atronador. Las inmensas palas excavadoras que cada tanque lleva equipadas en la parte frontal lo barren todo a su paso dejando tras de sí defensas hechas añicos, cadáveres despedazados y un mar de escombros ennegrecidos.

Escuadrón rompelineas Achilles, de Venta Secundus

Los primeros tanques Vindicator se crearon partiendo de la PCE del Rhino durante la subyugación de Rostern I, a principios de la Herejía de Horus. Durante la conquista de la ciudad fortaleza de Stahlenburgo, la Legión de los Ultramarines sufrió un gran número de bajas al abrirse paso por las callejuelas estrechas de la urbe. Roboute Guilliman ordenó equipar cierto número de Rhinos con cañones Atronador y usarlos para demoler los edificios fortificados uno a uno para así desproveer a los traidores de cualquier tipo de refugio. Desde entonces, los tanques Vindicator (a los que más tarde se equiparía con cañones Demolisher) han sido el pilar principal de muchos capítulos de Marines.

VINDICATOR
DE MANDO



Formaciones traidoras

Los Marines Espaciales renegados han utilizado los escuadrones rompelineas en contra de las fuerzas imperiales en multitud de ocasiones. Una de las más infames fue durante los intensos combates urbanos hacia el final de la Rebelión del Cuarto Cuadrante, durante la que el escuadrón rompelineas de los Garras Astrales, llamado "los Arrasadores", logró hacer retroceder la Tercera Compañía de los Fantasmas Estelares durante más de un día e infligió una cantidad de bajas descomunal hasta que la barcaza de combate Heracles de los Marines Espaciales desintegro la formación, junto con un bloque urbano entero, desde la órbita.

"Venganza de Hera"

VINDICATOR



"Ira Justiciera"

VINDICATOR



FORMACIÓN:

3+ tanques Vindicator.

Un Vindicator tiene que designarse como el tanque de mando.

REGLAS ESPECIALES:

Fuerza de choque: todas las unidades del escuadrón rompelineas tienen que desplegarse a 15 cm o menos del tanque de mando o, si vienen de las reservas, tienen que entrar en el tablero a 15 cm o menos del punto por el que haya entrado el tanque de mando.

Disparo combinado: si tres Vindicator o más de la formación disparan contra un mismo objetivo, los disparos deben resolverse como un único disparo de artillería pesada de Fuerza 10 y FP 2 que usa la plantilla de área de efecto Apocalipsis de 25 cm. Si el agujero del centro de la plantilla acaba situado sobre un elemento de escenografía (como por

ejemplo un edificio, un búnker, una fortificación o un bosque), quedará destruido con un resultado de 4+ (y sustituirse con los escombros adecuados). Por cada Vindicator adicional a partir del tercero que combine su disparo contra el mismo objetivo, suma +1 a la tirada para determinar si el elemento de escenografía es destruido.

Las miniaturas que se hallen dentro de un elemento de escenografía cuando sea destruido sufren 1 Herida con un resultado de 4+ (se permiten efectuar tiradas de salvación por armadura), cada unidad debe efectuar un chequeo de acobardamiento y los vehículos sufren un impacto superficial automáticamente.

SEÑORES DEL CAPÍTULO

PUNTOS: 200 + MINIATURAS

Durante una operación estándar, los oficiales de mayor rango de un capítulo de Marines Espaciales suelen estar cada uno al mando de un contingente diferente para liderar a sus hermanos de batalla. Sin embargo, en aquellas ocasiones en las que se movilizan todos los efectivos de un capítulo para una misma confrontación, los mandos del cuartel general pueden llegar a luchar juntos. Reunir guerreros tan importantes en un mismo

lugar tiene sus riesgos y, de hecho, en el transcurso de los milenios, varios capítulos han acabado quedándose sin líderes por un tiempo al sufrir estos un ataque orbital o el impacto de un proyectil altamente explosivo muy preciso. No obstante, el alto mando del capítulo supone una combinación prácticamente imparable de conocimientos tácticos, armamento avanzado y guerreros de elite.

El cargo de señor de los Marines Espaciales varía dependiendo de las obligaciones y de un capítulo a otro. Tan solo los capítulos que siguen el Codex más al pie de la letra utilizan los cargos oficiales, otros utilizan rangos y honores derivados de una historia repleta de honores de miles de años. El comandante de la flota de los Ángeles Sangrientos, por ejemplo, ostenta el título de "Señor de la Hueste Angelical", mientras que al comandante de los Lobos Espaciales encargado del proceso de reclutamiento se lo denomina "Padre de los No Ensangrentados". Pese a la variedad de nomenclatura, existen pocas divergencias en cuanto a sus responsabilidades, pues es una de las doctrinas del Codex Astartes que han adoptado todos los capítulos.

SEÑOR DEL CAPÍTULO

Marneus Calgar,
Señor del Capítulo de los Ultramarines



ESCUADRA DE MANDO

Guardia de Honor con antiguo
con el estandarte capitular de los Ultramarines



Capitán de la Segunda Compañía

SEÑOR DE LA GUARDIA



Como símbolo de su posición como custodio de la fortaleza capitular y protector del capítulo, el Señor de la Guardia porta un escudo de tormenta y un hacha de doble filo forjada a semejanza del águila imperial.

Capitán de la Tercera Compañía

SEÑOR DEL ARSENAL



El Señor del Arsenal posee acceso total al equipo más antiguo y sagrado del capítulo como la armadura de hierro Mk III que se muestra en la imagen.

Capitán de la Cuarta Compañía

SEÑOR DE LA FLOTA



El Señor de la Flota suele blandir un martillo de trueno en batalla que representa su habilidad para invocar el los disparos de la flota de batalla en órbita. Nótese el vococomunicador con transpondedor de localización integrado.

Capitán de la Décima Compañía

SEÑOR DEL RECLUTAMIENTO



El Señor del Reclutamiento se encarga de supervisar el adiestramiento de los neófitos del capítulo y suele tener el Puesto de Honor en combate para anotar sus hazañas.

FORMACIÓN:

- 1 Señor del Capítulo (por ejemplo: Marneus Calgar, Helbrecht, Azrael, etc.)
 - 1 Señor de la Guardia
 - 1 Señor del Arsenal
 - 1 Señor de la Flota
 - 1 Señor del Reclutamiento
- (todos estos Señores tienen las reglas de un comandante de los Marines Espaciales o equivalente)
- 1 escuadra de mando o de exterminadores
- Nota: todas las unidades deben seleccionarse del mismo codex de Marines Espaciales.*

REGLAS ESPECIALES:

Alto mando: el ejército del jugador puede contar con las ventajas estratégicas que se especifican más adelante. Cada señor proporciona una ventaja estratégica que puede usarse una vez por partida siempre que el señor esté sobre el tablero y forme parte de la misma unidad que el señor del capítulo. Si el señor o el señor del capítulo mueren (o se han dejado en *reserva estratégica*), la ventaja estratégica se pierde.

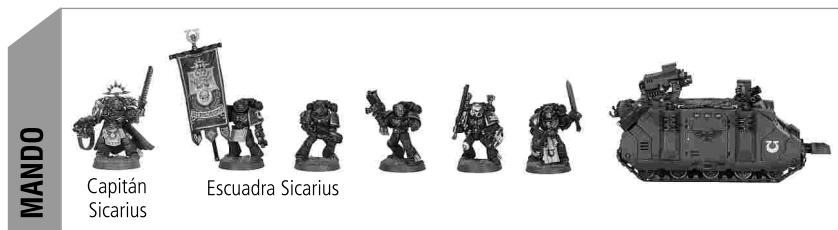
Señor	Ventaja estratégica
Señor de la Guardia	Emboscada
Señor del Arsenal	Ataque de precisión
Señor de la Flota	Bombardeo orbital
Señor del Reclutamiento	Incursiones quirúrgicas

COMPAÑÍA DE BATALLA

PUNTOS: 200 + MINIATURAS

Todos los capítulos de Marines Espaciales que siguen los preceptos del Codex Astartes, el gran libro organizativo de Roboute Guilliman, mantienen un número de compañías denominadas compañías de batalla. Se componen de seis escuadras tácticas, dos escuadras de asalto y dos escuadras de devastadores con un total de cien Marines Espaciales. Las compañías de batalla componen la línea principal de batalla y suelen soportar el peso del combate. Una sola compañía de batalla actúa como el centro de un ejército que puede ir acompañado de elementos de las compañías de veteranos, de exploradores y de las reservas, así como de unidades de vehículos de la armería del capítulo.

Las compañías de batalla se utilizan para hacer frente a peligros de gran envergadura a los que la Guardia Imperial no pueda enfrentarse. Se transportan a bordo de los cruceros de asalto, que permanecen en órbita para apoyar el ataque. La compañía la encabeza uno de los comandantes más destacados del capítulo, que se encargará de cumplir la misión cueste lo que cueste y defender el objetivo frente a cualquier tipo de contraataque. Una compañía de batalla es capaz de derrotar un ejército enemigo diez veces superior a ella, volver a situar un planeta rebelde bajo el yugo del Imperio o asediar toda una ciudad alienígena. Sus capacidades son tan amplias que hay muy pocas cosas que no puedan conseguir combatiendo.



Segunda Compañía de los Ultramarines, en la Aniquilación de Nathrax



FORMACIÓN:

- 1 capitán de los Marines Espaciales
- 0-1 capellán
- 1 escuadra de mando
- 6 escuadras tácticas de diez Marines
- 2 escuadras de asalto de diez Marines
- 2 escuadras de devastadores de diez Marines

Nota: todas las unidades deben seleccionarse del mismo codex.

REGLAS ESPECIALES:

¡Por el capítulo!: además de las ventajas estratégicas normales, el jugador obtiene las tres ventajas siguientes:

- Defensa a ultranza
- Planificación meticulosa
- Bombardeo orbital





EL IMPERIO

El Imperio se ve obligado a librar una batalla eterna contra sus enemigos y sofocar rebeliones, detener secesiones y extirpar herejías dentro de sus confines. Estas tareas recaen en los vastos ejércitos y flotas del Emperador pertenecientes a los distintos brazos armados del Imperio.

Las fuerzas del Imperio libran guerras constantes en cien mil zonas en conflicto diferentes contra la multitud de enemigos de la Humanidad. Los Marines Espaciales lanzan asaltos devastadores contra puntos claves del enemigo y las filas masificadas de la Guardia Imperial avanzan a través de los campos de batalla repletos de cráteres y charcos de sangre previamente arrasados por los bombardeos orbitales. Alzándose por encima de todos ellos, los poderosos titanes avanzan a grandes trancos bajo un cielo oscurecido por las alas de asalto de los bombarderos de la Flota Imperial.

El Imperio también cuenta con otros ejércitos que aportan sus habilidades y especializaciones al interminable esfuerzo de guerra. Algunos son muy reconocidos o temidos por todo el Imperio y otros sirven silenciosamente en las sombras sin que nadie reconozca sus acciones. Los agentes secretos de la Inquisición, las fanáticas Hermanas de Batalla, los mortíferos asesinos; todas estas fuerzas y muchas más se movilizan para luchar conjuntamente bajo el estandarte del águila bicéfala del Imperio del Hombre. Estos ejércitos son muchos y variados y se componen de guerreros y máquinas de guerra reclutadas de multitud de organizaciones diferentes. Nunca hay dos iguales y su constitución depende tanto del carácter de su comandante en jefe como de las unidades que los componen.

LAS LEGIONES DE TITANES

El Adeptus Mechanicus es quien se encarga del mantenimiento de las legiones de titanes, que se envían a la batalla con la bendición del propio Marte. Los titanes en sí son máquinas de combate descomunales, monstruosidades imponentes de hasta setenta metros de altura. La mera presencia de los titanes infunde el terror en sus enemigos y hay muy pocas tropas capaces de contar con un arsenal de armamento tan enorme. Al estar protegidos por generadores

de escudos de vacío, los titanes pueden absorber una cantidad de daños que destrozaría a las compañías de tanques y arrasaría regimientos enteros de infantería. Estos mastodontes gigantes marchan al centro de la batalla disparando con sus cañones y abren grandes boquetes en las filas enemigas mediante cohetes, obuses y plasma, sin preocuparse mucho por las tropas que avanzan a su paso.

LA FLOTA IMPERIAL

Del mismo modo que los regimientos de la Guardia Imperial dependen de la Flota Imperial para que los transporte a la zona en guerra, también dependen de los cazas y de los bombarderos de la Flota Imperial que les proporcionan el apoyo aéreo. La principal herramienta de la Flota Imperial es el caza Thunderbolt y el bombardero Marauder. Los Thunderbolts vuelan por delante de los Marauders para atacar y neutralizar los interceptores enemigos y cuando tienen el camino despejado, los Marauders caen en picado haciendo rugir sus reactores cuádruples y sueltan una carga de bombas, o disparan misiles y cañonazos para destrozar tanto la infantería como los tanques.

LA INQUISICIÓN

Los agentes de la Inquisición se encargan de descubrir y eliminar las múltiples y variadas amenazas contra el Imperio del Hombre. Son el azote del mutante, del hereje, del alienígena y del demonio. Un inquisidor puede y debe ordenar la destrucción de todo un planeta si con ello consigue salvar un sector, y puede pedir cualquier recurso del Imperio para cumplir con su santa misión. Por lo tanto, en ocasiones puede encontrarse a un inquisidor como comandante en jefe de las poderosas huestes combinadas del Imperio, pues su total dedicación a la causa del Emperador sume a incontables millones de soldados en guerras que pueden llegar a durar décadas y extenderse por regiones enteras del espacio.

Entre la multitud de armas disponibles para la Inquisición se cuentan los guerreros sagrados de los Caballeros Grises y los Guardianes de la Muerte. Ambas son organizaciones de Marines Espaciales entregadas a la lucha contra los demonios y los alienígenas respectivamente. Estas fuerzas suelen utilizarse para encabezar ataques contra el corazón del ejército enemigo, pero de vez en cuando combaten en formaciones más grandes. Ese fue el caso del momento crítico de la Primera Guerra por Armageddon, en el que una compañía entera de exterminadores de los Caballeros Grises apareció en masa sobre el campo de batalla. Ninguna otra fuerza existente podría haber llegado a luchar contra Angron, el primarca demoníaco de la legión traidora de los Devoradores de Mundos y su escolta de doce devoradores de almas de Khorne.

LOS ASESINOS

El Officio Assassinorum responde directamente ante los Altos Señores de Terra. Los asesinos son agentes sigilosos y eficazmente despiadados capaces de derrotar un ejército entero mediante un único disparo, puñalada o gota de veneno. En determinadas ocasiones, los asesinos marchan a la guerra junto a las fuerzas del Imperio, aunque lo más probable es que ni siquiera el comandante del ejército conozca la presencia del asesino. Al amparo del clamor de la batalla, el asesino ataca por donde el enemigo menos lo espera, elimina a su objetivo y se retira mientras los combates continúan a su alrededor.

LAS ADEPTA SORORITAS

También conocidas como las Hermanas de Batalla, las órdenes militantes del Adepta Sororitas son el brazo armado de la Eclesiarquía, la gran iglesia que une a la Humanidad en el culto al Emperador del Trono Dorado. Las Hermanas de Batalla suelen hallarse combatiendo junto a otras fuerzas del Imperio y su fe es tal que son pocos quienes pueden contemplarlas o siquiera luchar junto a ellas y dudar de que el Emperador las acompañe.

EL MANDO ESTRATÉGICO

Al estar formados por una diversidad tan grande de divisiones militares distintas, cada una con sus propias doctrinas, cadenas de mando y objetivos propios, los ejércitos del Imperio tienen que estar al mando de hombres muy versados en el arte de la política así como en las grandes estrategias de la guerra. Tales hombres deben ser capaces de inspirar el respeto

Habrá quienes pongan en duda vuestro derecho a destruir diez billones de personas, ¡pero solo quienes lo comprenden saben que no tenéis derecho a dejar que vivan!

Extracto del Exterminatus Extremis.

de un señor del capítulo de Marines Espaciales, de un gran maestro de una legión de titanes o de una canonesa superior del Adepta Sororitas. El Comisario Yarrick es uno de estos hombres, al igual que Dante, el Señor del Capítulo de los Angeles Sangrientos y el Gran Inquisidor Díaz de Torquemada.

Todos los ejércitos del Imperio son diferentes y son una combinación de multitud de fuerzas con un fin específico. Por consiguiente, no existe ninguna organización formal y única a la que deban adherirse. El Tactica Imperium recoge muchos cientos de organizaciones posibles de entre las que un comandante imaginativo puede reclutar las fuerzas más adecuadas. Un ejército puede llegar a ser tan enorme y poco maniobrable que es preciso dividirlo en multitud de organizaciones de menor

tamaño que pueden denominarse desde "cuerpos militares" a "huestes", pasando por "destacamentos especiales" y "grupos de asalto".

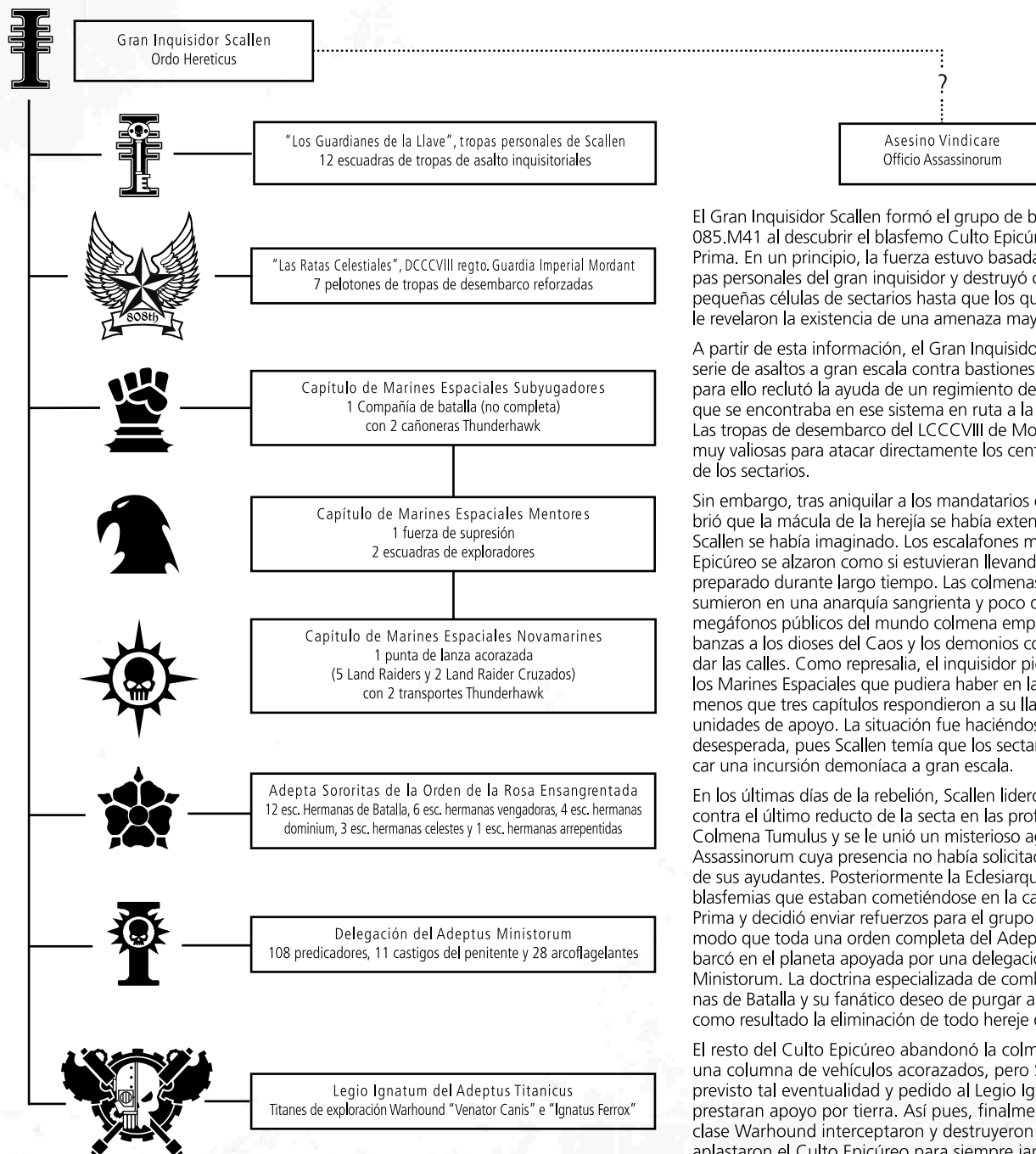
El Alto Mando de Ejército es experto en la formación de grupos de batalla mixtos con una misión muy específica y estos grupos temporales pueden combinar multitud de unidades pequeñas de cada división. Por ejemplo, el destacamento especial Segador, que se formó durante la Campaña Tranquilidad, estaba formado por unas doce escuadras del capítulo de los Subyugadores, siete compañías reclutadas de tres regimientos acorazados de la Guardia Imperial y tres titanes Warhound del Legio Ignatum. Todos los elementos del destacamento especial Segador cooperaron estrechamente entre sí durante varios meses y tan fuerte fue

su compenetración que los tanques de la Guardia Imperial llegaron a repintarse con el mismo camuflaje montañoso subártico que llevaban las escuadras de exploradores de los Subyugadores, y siguió conservando esos colores durante muchos años en honor a esa campaña.

Por todo ello, puede afirmarse sin temor a dudas que la principal ventaja del Imperio reside en la inmensa diversidad de sus fuerzas militares. Al trabajar en concierto, esta miríada de organizaciones puede prevalecer frente a amenazas que de otro modo sumirían la galaxia en la ruina. Sean cuales sean los orígenes dispares de los componentes de un ejército imperial, todos ellos están decididos a luchar por un objetivo común, que no es otro que la propia supervivencia del Imperio del Hombre.

GRUPO DE BATALLA PURGATOR, REPRESIÓN DE THERRIX – 085.M41

A continuación se muestra el grupo de batalla Purgator, un destacamento especial del Imperio en el que los distintos brazos armados del Imperio actúan en concierto.



El Gran Inquisidor Scallen formó el grupo de batalla Purgator en 085.M41 al descubrir el blasfemo Culto Epicúreo de Therrix Prima. En un principio, la fuerza estuvo basada en torno a las tropas personales del gran inquisidor y destruyó cierto número de pequeñas células de sectarios hasta que los que interrogó Scallen le revelaron la existencia de una amenaza mayor.

A partir de esta información, el Gran Inquisidor Scallen lanzó una serie de asaltos a gran escala contra bastiones clave del culto y para ello reclutó la ayuda de un regimiento de la Guardia Imperial que se encontraba en ese sistema en ruta a la Zona de Guerra 12. Las tropas de desembarco del LCCCVIII de Mordant resultaron ser muy valiosas para atacar directamente los centros de poder clave de los sectarios.

Sin embargo, tras aniquilar a los mandatarios del culto se descubrió que la mácula de la herejía se había extendido más de lo que Scallen se había imaginado. Los escalafones más bajos del Culto Epicúreo se alzaron como si estuvieran llevando a cabo un plan preparado durante largo tiempo. Las colmenas de Therrix se sumieron en una anarquía sangrienta y poco después, desde los megáfonos públicos del mundo colmena empezaron a oírse alabanzas a los dioses del Caos y los demonios comenzaron a inundar las calles. Como represalia, el inquisidor pidió ayuda a todos los Marines Espaciales que pudiera haber en la región y nada menos que tres capítulos respondieron a su llamada y enviaron unidades de apoyo. La situación fue haciéndose cada vez más desesperada, pues Scallen temía que los sectarios lograran provocar una incursión demoníaca a gran escala.

En los últimos días de la rebelión, Scallen lideró un gran asalto contra el último reducto de la secta en las profundidades de la Colmena Tumulus y se le unió un misterioso agente del Officio Assassinorum cuya presencia no había solicitado ni él ni ninguno de sus ayudantes. Posteriormente la Eclesiarquía se enteró de las blasfemias que estaban cometiéndose en la capital de Therrix Prima y decidió enviar refuerzos para el grupo de batalla, de modo que toda una orden completa del Adepta Sororitas desembarcó en el planeta apoyada por una delegación del Adeptus Ministerum. La doctrina especializada de combate de las Hermanas de Batalla y su fanático deseo de purgar a los impuros dieron como resultado la eliminación de todo hereje de la colmena.

El resto del Culto Epicúreo abandonó la colmena formando una columna de vehículos acorazados, pero Scallen ya había previsto tal eventualidad y pidió al Legio Ignatum que le prestaran apoyo por tierra. Así pues, finalmente dos titanes clase Warhound interceptaron y destruyeron los transportes y aplastaron el Culto Epicúreo para siempre jamás.

TITÁN DE BATALLA WARLORD

PUNTOS: 2.500

El titán de batalla Warlord es una de las máquinas de guerra de tierra más poderosas del Imperio y es mucho más que una mera plataforma de armas. Para los adeptos del Dios Máquina que trabajan décadas enteras para construir estos mastodontes, el Warlord es un ídolo imponente y vivo. Sus cañones han sido bendecidos un millar de veces y su blindaje, semejante al de una fortaleza, ha sido consagrado con los aceites y aleaciones más sagradas.

El Warlord opera mediante unidades de impulsos mentales como el resto de titanes y su espíritu máquina posee una conciencia salvaje e instintiva que mantiene la mayor parte de sus sistemas de fondo sin canal de entrada para la tripulación. A todos los efectos, el Warlord es una fortaleza andante protegida por bancos de escudos de vacío y armada con ingenios capaces de aniquilar ejércitos enteros.

BLINDAJE						
HA	HP	F	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR	I A
2	4	10	14	14	13	1 3

UNIDAD: 1 titán Warlord

CLASE: bípode superpesado

PUNTOS DE ESTRUCTURA: 9

ESCUDOS DE VACÍO: 6

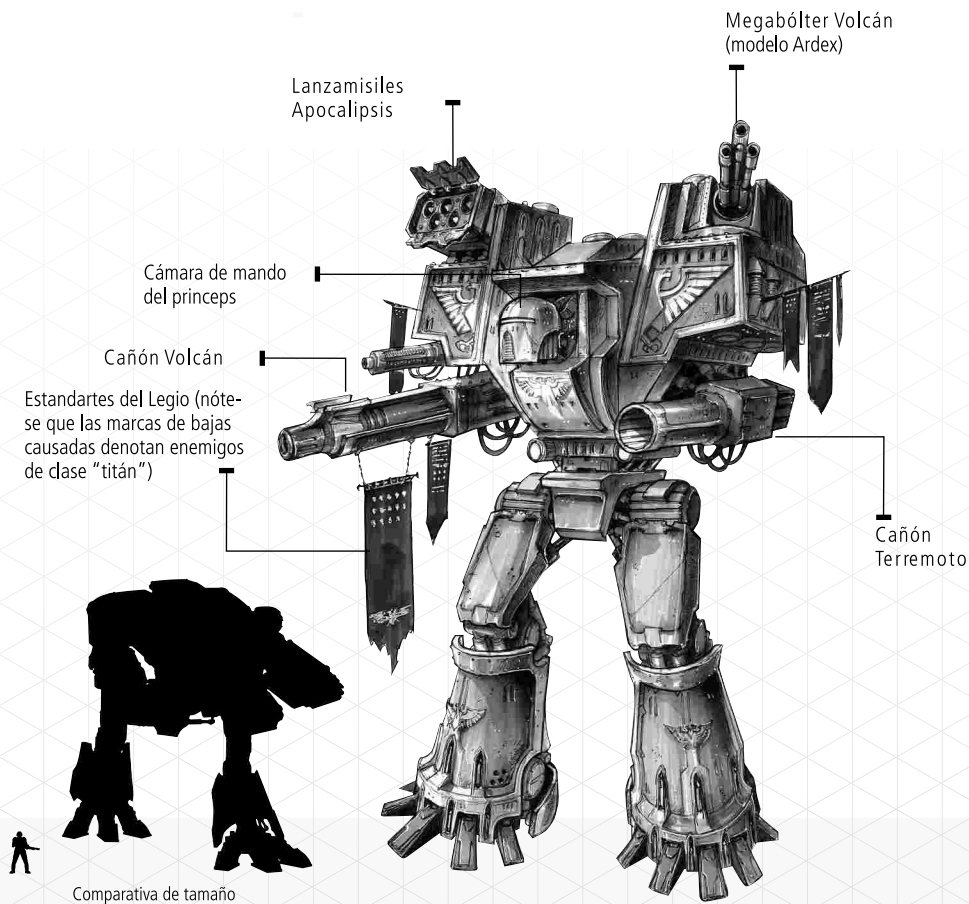
ARMAMENTO Y EQUIPO:

Dos armas en el caparazón de la lista siguiente:

- Turboláser de doble cañón
- Supercañón de plasma
- Cañón Inferno
- Megabólder Volcán
- Lanzamisiles Apocalipsis
- Misil de Vórtice

Dos armas en los brazos de la lista siguiente:

- Bláster láser
- Multibláster
- Megacañón de fusión
- Destructor de plasma
- Cañón Terremoto
- Cañón Volcán
- Arma de combate cuerpo a cuerpo titán.



ARMA	ALCANCE	F	FP	ESPECIAL
Turboláser destructor de doble cañón, megacañón de plasma, cañón Inferno, megabólder Volcán: ver titán de exploración Warhound.				
Destructor de plasma* (rápido)	180 cm	8	2	Artillería pesada 3, área masiva, arma principal
(completo)	240 cm	10	2	Artillería pesada 2, área Apocalipsis, arma principal
Cañón Volcán	610 cm	D	2	Artillería pesada 1, área Apocalipsis destructora, arma principal
Cañón Terremoto	G 60-914 cm	9	3	Artillería pesada 2, área Apocalipsis arma principal
Bláster láser	240 cm	D	2	Pesada 3, área grande, arma principal, destructora
Megacañón de fusión	180 cm	10	1	Artillería pesada 1, área Apocalipsis, fusión**, arma principal
Multibláster	180 cm	8	3	Pesada 6, área grande, arma principal
Lanzamisiles Apocalipsis***	G 60-914 cm	7	3	Descarga Apocalipsis (5), arma principal
Misil de Vórtice****	G 120-1.219 cm	n/a	n/a	Artillería pesada 1, área Apocalipsis, un solo disparo, arma principal

* El destructor de plasma tiene dos modos de tiro con los perfiles que se muestran. Escoge qué modo usar cada vez que dispare el arma.

** Tira 3D6+10 para determinar la penetración del blindaje contra los blancos que se hallen debajo del agujero del centro del marcador y 2D6+10 contra los demás.

*** El lanzamisiles Apocalipsis dispara como una descarga de artillería pesada pero no se dispersa y utiliza la plantilla de descarga Apocalipsis para determinar la caída de sus cinco disparos.

**** Este misil solo puede dispararse una vez. Tras determinar la posición final del marcador, todas las miniaturas y elementos de escenografía que puedan separarse del tablero y entren en contacto con la plantilla se retiran del juego (las aeronaves no se ven afectadas). No pienses siquiera en efectuar ningún tipo de tirada de salvación y el Vórtice ignora por completo todo manto adamantino, sinapsis y demás reglas especiales. ¡Limitate a sacarlos del tablero! Las criaturas colosales no se retiran, sino que pierden automáticamente 1D6 Heridas (¡sin posibilidad de efectuar ningún tipo de tirada de salvación!). Los vehículos superpesados no se retiran, sino que pierden automáticamente 1D3 puntos de estructura.

REGLAS ESPECIALES:

Fusión del reactor: si el Warlord sufre un resultado de *explosión apocalíptica* en la Tabla de Daños Catastróficos, el reactor sufre una explosión nuclear (!), que es igual que una *explosión apocalíptica*, pero con un alcance de 15D6 cm y las miniaturas a las que alcanza sufren un impacto de arma destructora.

Monstruosidad gigantesca: debido a su inmenso tamaño, el Warlord tiene dificultades para atacar a blancos que estén demasiado cerca. Por tanto, tiene las siguientes limitaciones:

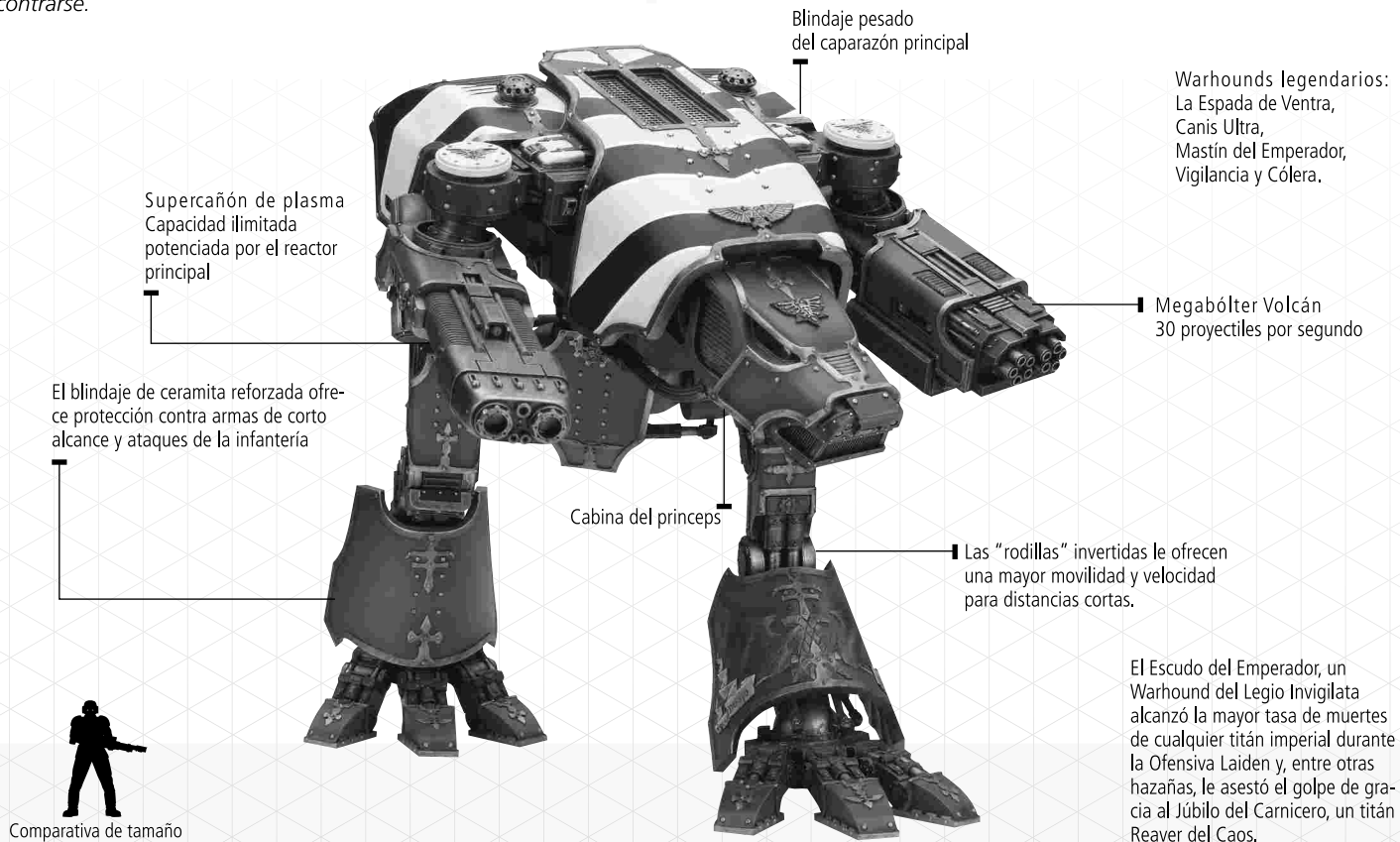
- Las armas montadas en el caparazón del Warlord tienen un alcance mínimo de 60 cm.
- El arma de combate cuerpo a cuerpo de un titán Warlord solo puede usarse contra criaturas colosales y vehículos superpesados.

TITÁN DE EXPLORACIÓN WARHOUND

PUNTOS: 750

Los Warhounds son la clase de titán más pequeño, por lo que a veces se los denomina titanes de exploración. Son los ojos y los oídos de las legiones de titanes y cuando participan en una campaña avanzan muy por delante de los grupos de batalla principales. Son más rápidos y más ágiles que un titán Reaver o Warlord, pero no tienen tanto blindaje ni potencia de fuego como esas potentes máquinas. Los Warhounds suelen operar en parejas para poder atacar mejor y flanquear a otros titanes enemigos con los que pueden encontrarse.

Como todos los titanes imperiales, cada Warhound tiene una tripulación formada por los devotos miembros del Adeptus Mechanicus. Los comandantes de titanes suelen recibir el nombre de princeps y mediante los controles por impulsos mentales del titán puede supervisar todas las operaciones de la máquina de guerra.



UNIDAD: 1 titán Warhound

CLASE: bípode superpesado

PUNTOS ESTRUCTURA: 3

ESCUDOS DE VACÍO: 2

ARMAMENTO Y EQUIPO:

Dos armas de brazo de la lista siguiente:

- Turboláser destructor de doble cañón;
- Supercañón de plasma;
- Cañón Inferno;
- Megabólder Volcán

REGLAS ESPECIALES:

Ágil: en la fase de disparo, el Warhound puede desviar parte de la energía que dedica a sus armas hacia sus patas y hacer lo siguiente:

- Disparar con todas las armas disponibles normalmente.
- O disparar una sola arma principal y avanzar 3D6 cm adicionales (como si tuviera la regla *pies ligeros*).
- O no disparar ninguna arma y avanzar 5D6 cm adicionales (como si tuviera la regla *pies ligeros*).

Fusión del reactor: si el Warhound sufre un resultado de *explosión apocalíptica* en la Tabla de Daños Catastróficos, el reactor sufre una explosión nuclear (!), que es igual que una *explosión apocalíptica*, pero con un alcance de 15D6 cm y las miniaturas a las que alcanza sufren un impacto de arma destructora.

		BLINDAJE					
HA	HP	F	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR	I	A
2	4	10	14	13	12	1	1

ARMA

Turboláser destructor de doble cañón

ALCANCE

240 cm

F

D

FP

2

ESPECIAL

Pesada 2, área grande, destructora, arma principal

Megacañón de plasma* (rápido)

180 cm

8

2

Artillería pesada 2, área masiva, arma principal

(completo)

240 cm

10

2

Artillería pesada 1, área Apocalipsis, arma principal

Cañón Inferno**

Hellstorm

7

3

Pesada 1, arma principal

Megabólder Volcán

60"

6

3

Pesada 15, arma principal

* El megacañón de plasma tiene dos modos de tiro con los perfiles que se muestran. Escoge qué modo usar cada vez que dispare el arma.

** Para disparar el cañón Inferno debe colocarse la plantilla Hellstorm de modo que el extremo más estrecho esté a 45 cm o menos del arma y el extremo más ancho no esté más cerca del arma que el extremo estrecho. A continuación el cañón Inferno se trata como cualquier otra arma de área de efecto.

CAZA THUNDERBOLT

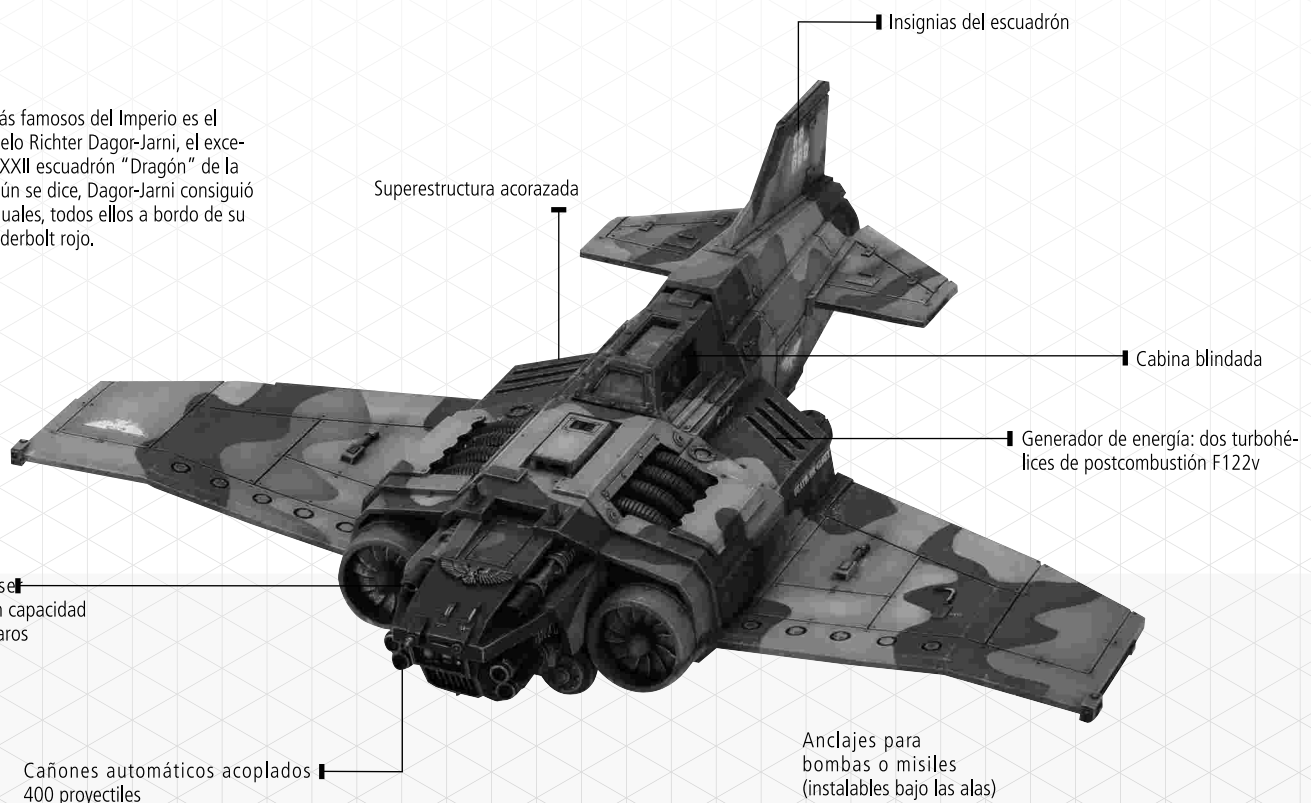
PUNTOS: 180

El Thunderbolt es un caza de combate pesado que combina un potencial ofensivo devastador con una elevada velocidad y capacidad de maniobra, y forma la masa principal de las aeronaves de combate atmosféricas de la Flota Imperial. El Thunderbolt es verdaderamente imparable y posee un diseño fuerte y fiable tan venerado por sus pilotos como temido por sus enemigos.

La polivalente variedad de armamento del Thunderbolt le permite cumplir toda clase de misiones. Dependiendo de los requisitos, estas pueden incluir derribar titanes y atacar blancos en tierra, pero la función principal del Thunderbolt es la de controlar el espacio aéreo para enfrentarse a los cazas enemigos en combates aéreos o derribar bombarderos. El Thunderbolt puede mejorarse aún más mediante bombas montadas en los puntos de anclaje o misiles Hellstrike con los que aumentar su potencial ofensivo.

Los escuadrones de ataque formados por Thunderbolts varían mucho de tamaño y pueden cumplir desde misiones de vuelo de tres aeronaves hasta combates entre escuadrones de hasta treinta aeronaves. En la mayoría de alas de ataque, una parte de las aeronaves están pilotadas por veteranos. Estos expertos pilotos son enemigos verdaderamente peligrosos y capaces de predecir las reacciones de sus presas con precisión sobrenatural. Muy pocos de ellos llegan a sobrevivir a una o dos campañas porque suelen embarcarse en las misiones más arriesgadas que tan solo los de mayor experiencia pueden esperar a cumplir con éxito. Por tanto, el resto de integrantes de la Flota Imperial considera héroes a los individuos que logran salir a flote una y otra vez de la forja de la guerra y sus leyendas personales perduran mucho más allá del día de su muerte.

Uno de los ases más famosos del Imperio es el comandante de vuelo Richter Dagor-Jarni, el excelente líder del DCLXXII escuadrón "Dragón" de la Flota Imperial. Según se dice, Dagor-Jarni consiguió 89 derribos individuales, todos ellos a bordo de su característico Thunderbolt rojo.



Comparativa de tamaño

UNIDAD: 1 Thunderbolt

CLASE: vehículo, aeronave

ARMAMENTO Y EQUIPO:

- Dos cañones automáticos acoplados con afustes antiaéreos y un cañón láser acoplado.

HP	BLINDAJE		
	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR
3	10	10	10

ARMA	ALCANCE	F	FP	ESPECIAL
Cañón automático	120 cm	7	4	Pesada 2
Cañón láser	120 cm	9	2	Pesada 1
Bomba	Bomba	6	4	Descarga Apocalipsis (1)*, un solo uso

**"Enemigo dentro de alcance, blanco a la vista.
¡Disparen hasta el último proyectil de munición!
¡Vuelen hasta gastar la última gota de combustible!
¡Combatan hasta derramar la última gota de sangre!"**

Última transmisión del Capitán Haggard, del "Trueno Ensordecedor",
DCCLXVII escuadrón de cazas de la Flota Imperial.

OPCIONES: el Thunderbolt puede llevar o bien cuatro misiles Hellstrike (que se consideran como misiles cazador asesino) o bien cuatro bombas (+40 puntos).

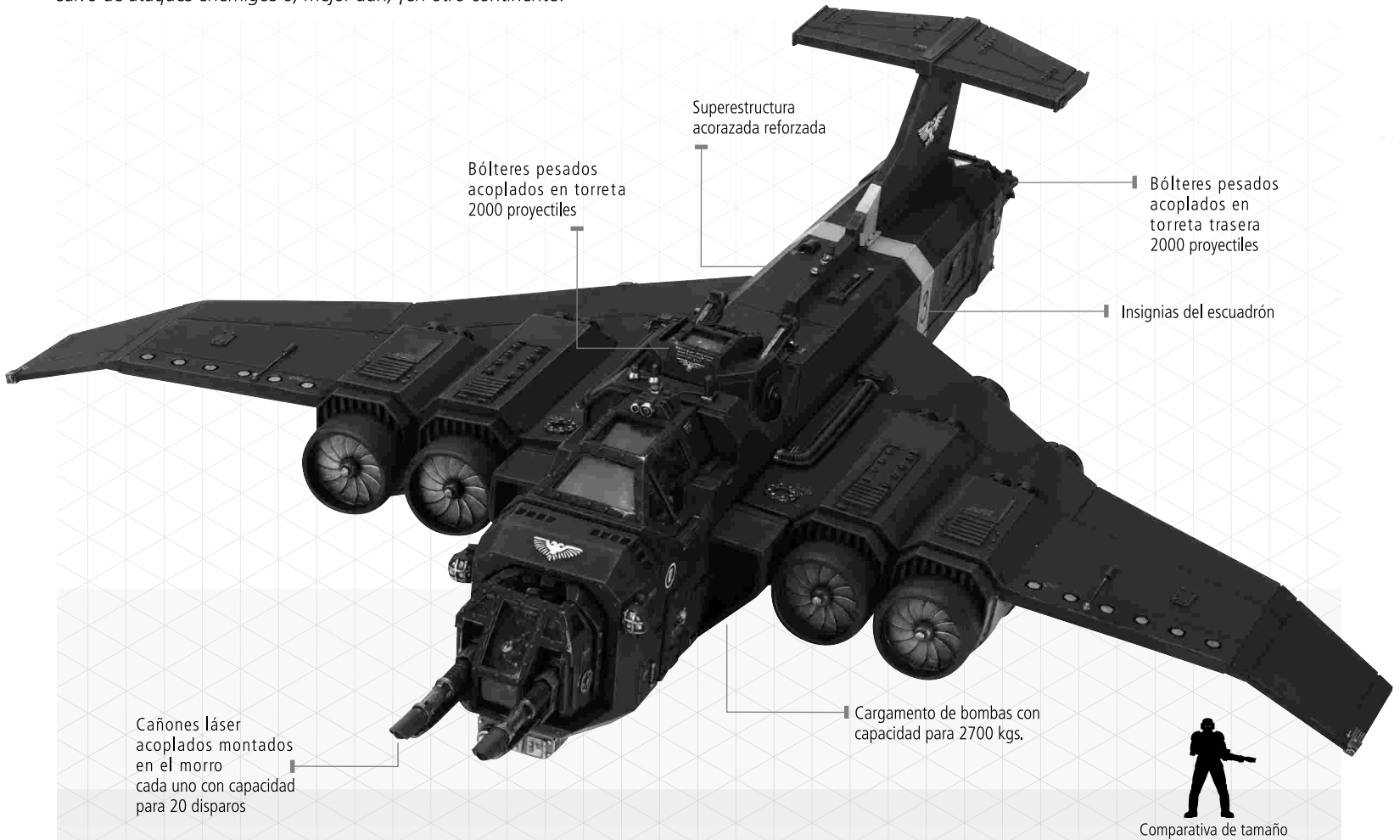
* Puede decidirse el número de bombas que el Thunderbolt deja caer cada vez que efectúa un *bombardeo en línea* y por cada bomba lanzada debe tirarse un dado con la plantilla de descarga Apocalipsis. No obstante, cabe recordar que cada bomba solo puede lanzarse una vez y que cuando se acaban ya no pueden lanzarse más.

BOMBARDERO MARAUDER

PUNTOS: 400

El Marauder tiene una estructura muy resistente y cuenta con una carga de bombas colosal en relación a sus dimensiones, por lo que es el bombardero pesado clásico de la Flota Imperial. Sus potentes motores y tanques de combustible de gran capacidad le confieren una autonomía de operaciones muy sustancial y, además, permite a los escuadrones de bombarderos operar eficazmente en épocas de reabastecimientos escasos. Al igual que todas las aeronaves imperiales, los Marauders están a las órdenes de la Flota Imperial, no de la Guardia Imperial y, como pueden operar en el vacío espacial, suelen desembarcar de las naves espaciales en órbita alrededor de un planeta. En campañas prolongadas se establecen bases aéreas de la flota en tierra y debido a la gran autonomía del Marauder, pueden estar lejos del frente y a salvo de ataques enemigos o, mejor aún, ¡en otro continente!

Aunque un Marauder se considera adecuado para toda clase de misiones de ataque, suele usarse como aeronave de interceptación. Los escuadrones de Marauders se internan en territorio enemigo y atacan todos los blancos que encuentran, tales como reservas de suministros, convoys de tropas, etc, y luego se retiran contando con el apoyo de los cazas Thunderbolt. La artillería pesada de la que dispone cada Marauder es tal que una sola aeronave es capaz de convertir toda una columna de infantería en una masa sanguinolenta en cuestión de segundos después de que el blanco haya detectado el característico zumbido de los motores del Marauder.



UNIDAD: 1 Marauder

CLASE: aeronave superpesada

PUNTOS DE ESTRUCTURA: 3

ARMAMENTO Y EQUIPO:

- Un cañón láser acoplado y dos bólters pesados acoplados.
- El Marauder también lleva doce bombas en el área de carga.

HP	BLINDAJE		
	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR
3	10	10	10

ARMA	ALCANCE	F	FP	ESPECIAL
Bóltter pesado	90 cm	5	4	Pesada 3
Cañón láser	120 cm	9	2	Pesada 1
Bomba	Bomba	6	4	Descarga Apocalipsis (1)*, un solo disparo
Hellstorm	Hellstorm	7	3	Inferno**, un solo uso

“Sí, somos lentos. Y sí, solo destruimos blancos grandes. Pero aun así, los 2.700 kgs. de bombas de alto explosivo hacen que el enemigo no pueda reírse mucho de nosotros”.

Vocoperador/Bombardero Morn Lachan, de la XCII ala de bombarderos de la Flota Imperial.

OPCIONES: el Marauder puede sustituir su carga de bombas por dos bombas Hellstorm sin coste en puntos adicional.

* Puede decidirse el número de bombas que el Marauder deja caer cada vez que efectúa un *bombardeo en línea* y por cada bomba lanzada debe tirarse un dado con la plantilla de descarga Apocalipsis. No obstante, cabe recordar que cada bomba solo puede lanzarse una vez y que cuando se acaban ya no pueden lanzarse más.

** Solo puede lanzarse una bomba Hellstorm por cada bombardeo.

ORKOS

Los pieles verdes son bárbaros y salvajes y se expanden por la galaxia como una plaga. Están en todos los campos de batalla del milenio 41, en los que se enfrentan mediante masivos derramamientos de sangre y violencia sin sentido a todo el que se les oponga.

¡REUNIENDO EL WAAAGH!

El primero y más fuerte de los instintos orkos es la violencia, la guerra. Los Orkos necesitan la guerra tanto como el ser humano necesita la comida y la bebida, y a lo largo de los milenios, se han convertido en excelentes combatientes. Gracias a su naturaleza agresiva, los Orkos combaten entre sí constantemente para demostrar quién es el más fuerte, lo que mejora sus habilidades bélicas día a día, acaba con las semillas más débiles e implica mayores riesgos para la galaxia. A pesar de tanto combate, la población de Orkos crece y crece y, con el tiempo, se ven obligados a realizar migraciones masivas. Esto es conocido como ¡Waaagh!, una cruzada de pura agresividad que ataca sistemas estelares enteros en mitad de una orgía de violencia.

El ¡Waaagh!, que suele empezar siendo un movimiento pequeño (a veces compuesto por un solo Orko), lo provocan las visiones de violencia que los dioses Gorko y Morko suscitan en sus seguidores. Estos Orkos hablarán a los demás de sus visiones mediante la violencia o la construcción de gigantescas máquinas de guerra a imagen y semejanza de sus dioses. Los rumores de que se avecina un ¡Waaagh! se extienden por toda la sociedad y los Orkos empiezan a unirse. Nuevas bandas de guerra se unen al visionario cada día, y cada día, los líderes se enfrentarán por hacerse con la jefatura del ¡Waaagh! Poco a poco, lo que empezó como un sueño se habrá convertido en un ejército de proporciones gargantuescas. Los mekánicos empezarán a tomar parte y colaborar en más y más proyectos y construirán máquinas cada vez más grandes para el ¡Waaagh! y armas de todo tipo y calibre. Las fortalezas móviles avanzarán

paso a paso dejando atrás un rastro de humo negro y las titánicas máquinas manufacturadas con miles y miles de piezas de chatarra causarán gran entusiasmo entre las tropas.

Mientras se construyen estas maravillas de destrucción, los Orkos no dejarán de aparecer y reunirse en torno a la horda. La mayoría de los chiquillos no buscan más que sacarle un buen pedazo a las revueltas que se lleven a cabo, pero hay otros Orkos cuyos sueños van mucho más allá, que son más avariciosos y que se obsesionan con los logros del ¡Waaagh!, por lo que se ofrecen como pilotos y cañoneros en las fortalezas rodantes y en los pizoteadores. Sigue habiendo gran rivalidad entre los diferentes clanes y tribus, ya que cada uno de ellos pretende sobresalir frente al otro en cuanto al tamaño y rentabilidad de sus máquinas de guerra. Los mekánicos que no tengan recursos para construir pizoteadores o gargantes desproporcionados crean legiones de latas azezinas y dreadnoughts, con los que harán verdaderos ejércitos de ingenios mecánicos mucho mayores que los propios Orkos.

Los pieles verdes que no toman parte en la construcción de ingenios mecánicos se dividen en grupos en función de su forma preferida de combatir (que son muchas y muy variadas). Los Orkos llaman "kultos" a estos grupos, y de entre todos ellos sobresale el Kulto a la Velocidad, que es el más extendido, aunque no el único al que puede unirse un Orko. El de los zoldados de azalto es otro de los kultos más importantes. Los Orkos que tienen cierta afinidad por las energías psíquicas suelen unirse en grupos en los que demuestran sus poderes haciendo saltar chispas y rayos.

Cientos de kaudillos suman sus ejércitos a la causa al tiempo que a cruzada va tomando forma y se va haciendo más y más grande. Llega un momento en que la construcción de máquinas e ingenios de guerra a imagen y semejanza de los dioses orkos alcanza su momento álgido, una especie de baile febril. Al poco de todo esto, el emergente ¡Waaagh! empieza a devorar planetas en vez de continentes. Poblaciones enteras pasan a ser esclavizadas por los pieles verdes para manufacturar la munición necesaria para que los Orkos puedan seguir disparando sus armas a lo loco. Los navios-fábrica y los pecios son acondicionados para transportar al ¡Waaagh! por las estrellas, de batalla en batalla. Cuando el momento de combatir se acerca, los Orkos se ven invadidos por un sentimiento que los hace babear de tantas ganas que tienen de combatir, por lo que acaban devastando todo aquello que se pone en su camino.

Cuando los Orkos se preparan para la batalla, el humo negro que sueltan los miles y miles de vehículos que pilotan, desde los titánicos a los más pequeños, invade el ambiente. El suelo tiembla bajo sus ruedas, orugas y bajo el paso de los enormes pizoteadores y gargantes. El ejército, el ¡Waaagh! suele copar todo el horizonte, con los estandartes en alto para proclamar sus devociones y alianzas. Los gritos se pueden oír a kilómetros de distancia. Los cazabombarderos armados con cañones pesados y bombas de kilotonos aparecen en el cielo, sobre la horda. Baterías de cañones y extrañas armas de energía y generadores de campos de fuerza aparecen en medio de la horda piel verde. Las flotillas de vehículos levantan nubes de polvo que se ven desde el espacio. Las máquinas avanzan pesadamente y los pizoteadores se mueven de un lado al otro puesto que sus pilotos quieren ser los primeros en llegar a la línea de frente. Los Lokoz de la Velocidad ponen los motores de sus vehículos pasados de revoluciones y los guerreros disparan sus akribilladores y piztolas al aire mientras una horda aún mayor de Gretchins (todos ellos aterrorizados) avanza por delante del ejército. El campo de batalla parece un manto verde y todo guerrero orko tiene la esperanza de convertirlo en un manto rojo. Este es el momento en el que el poder del ¡Waaagh! está en su momento álgido, el momento en el que se ha convertido en una ola gigantesca que amenaza con arrasarlo todo a su paso. Gorko y Morko miran desde el cielo y se preguntan qué tal se lo montarán sus guerreros.

Los Orkos se lanzan contra su enemigo gritando "¡Waaagh!", lo que significa que otro planeta está bajo la amenaza de una guerra sin final.

Salió de la oscuridad: era una máquina gigantesca con forma humana y aspecto letal. Ushbek se quedó mirando el monstruo de 25 metros de altura con la boca abierta. La tierra temblaba a su paso. Escupía plasma por los puños y convertía a todos los chikoz del Clan Sol Malvado que quedaban en vapor de agua.

Ushbek nunca había visto nada tan impresionante, tan aterrador, tan... ¡con tanta capacidad de disparo! Todo esto le inspiró y tuvo una visión: si los humanos habían representado a uno de sus dioses con metal, ¿por qué no iba a poder hacerlo él con Gorko y Morko? Ya se imaginaba el aparato letal, la máquina de destrucción masiva... Enorme, enfadada, violenta y con miles y miles de cañones.

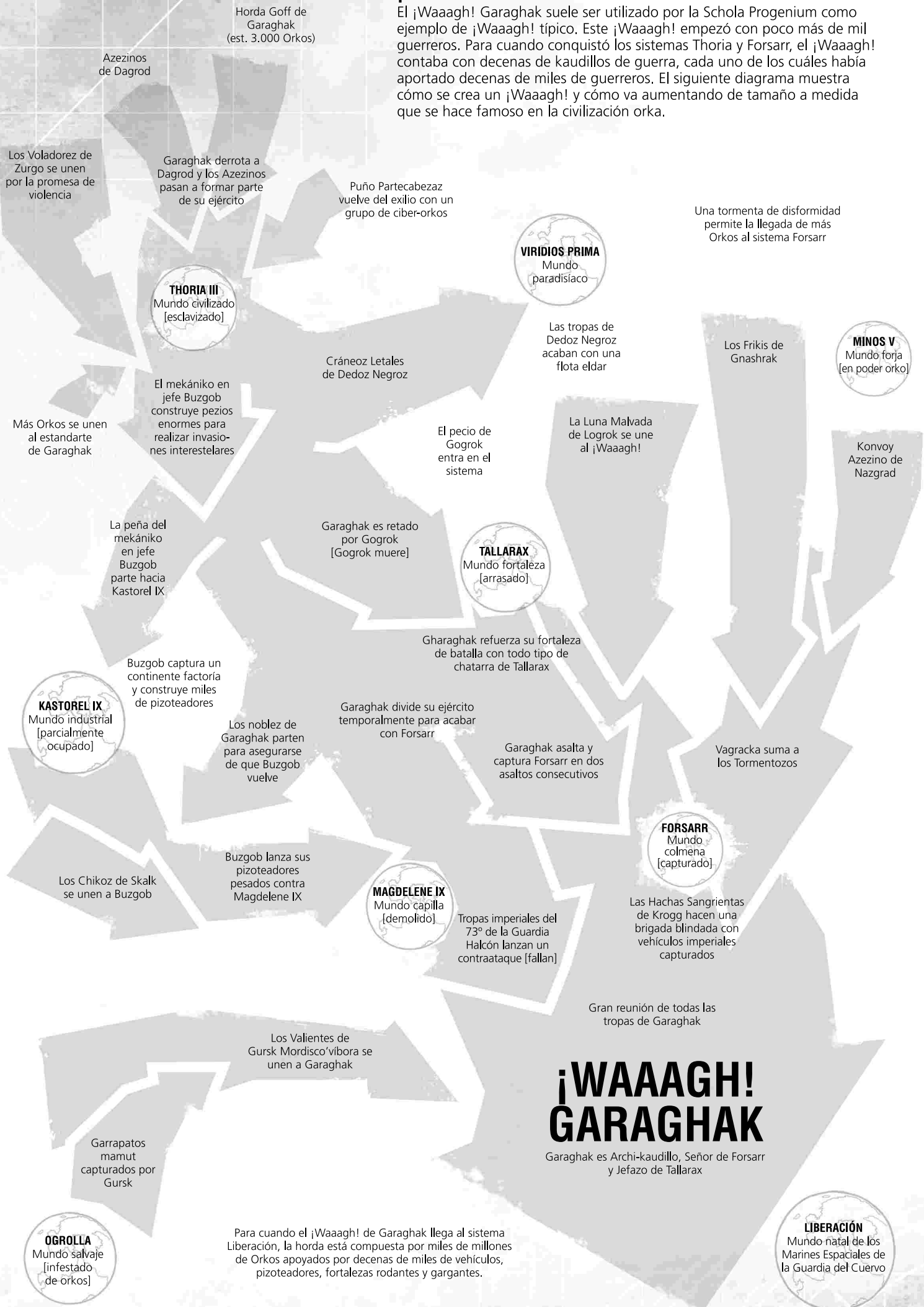
Sí, tenía que disparar más que mucho. Disparar por un tubo. Sería grande, muy grande. ¡Mucho más grande que la máquina de los humanos!

Aunque Ushbek no lo sabía, iba a cambiar el curso de la historia de la galaxia.

El ¡Waaagh! estaba en marcha.

¡WAAAGH! GARAGHAK

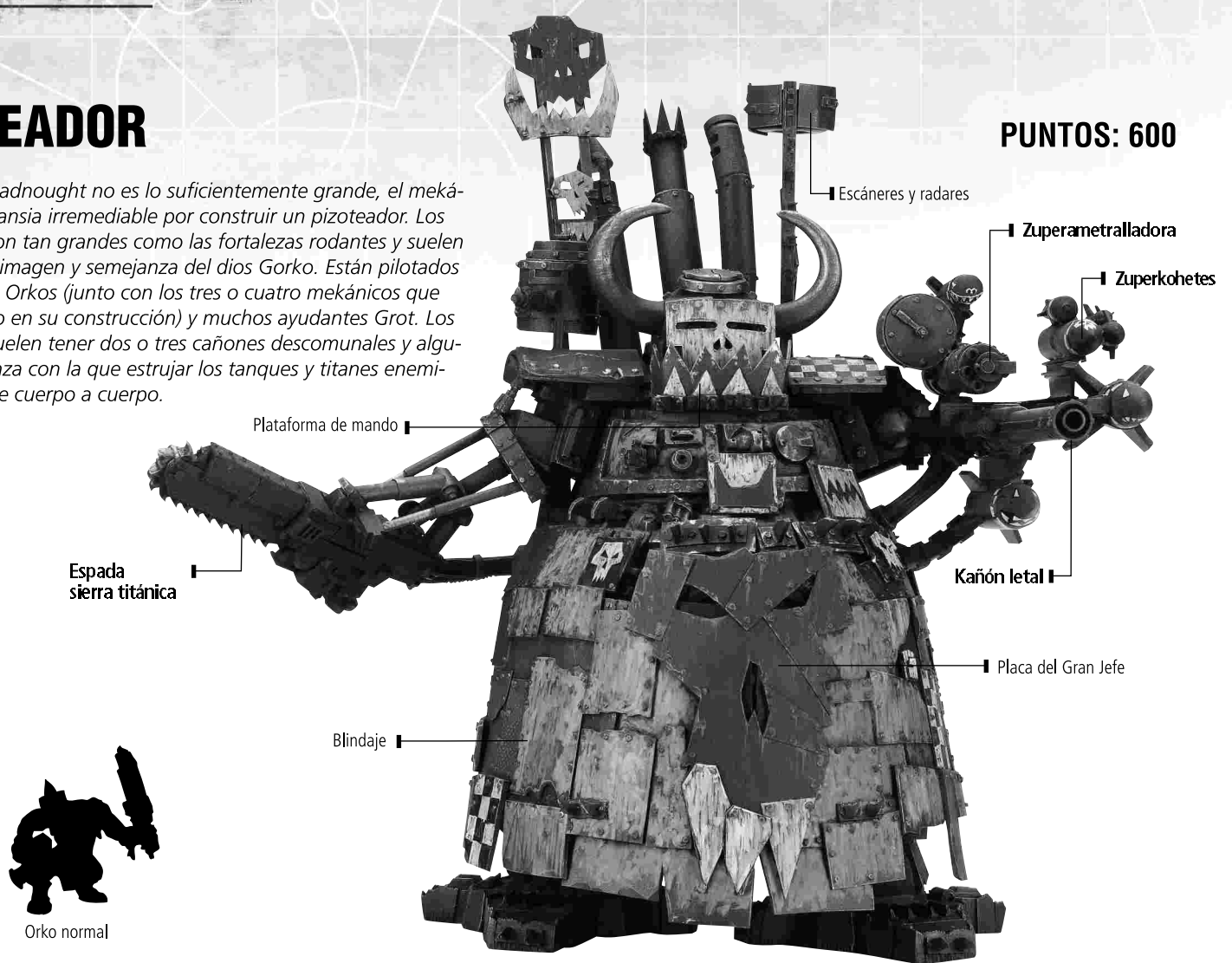
El ¡Waaagh! Garaghak suele ser utilizado por la Schola Progenium como ejemplo de ¡Waaagh! típico. Este ¡Waaagh! empezó con poco más de mil guerreros. Para cuando conquistó los sistemas Thoria y Forsarr, el ¡Waaagh! contaba con decenas de kaudillos de guerra, cada uno de los cuáles había aportado decenas de miles de guerreros. El siguiente diagrama muestra cómo se crea un ¡Waaagh! y cómo va aumentando de tamaño a medida que se hace famoso en la civilización orka.



PIZOTEADOR

Cuando un dreadnought no es lo suficientemente grande, el mekánico siente un ansia irremediable por construir un pizoteador. Los pizoteadores son tan grandes como las fortalezas rodantes y suelen estar hechos a imagen y semejanza del dios Gorko. Están pilotados por numerosos Orkos (junto con los tres o cuatro mekánicos que han colaborado en su construcción) y muchos ayudantes Grot. Los pizoteadores suelen tener dos o tres cañones descomunales y alguna que otra pinza con la que estrujar los tanques y titanes enemigos en combate cuerpo a cuerpo.

PUNTOS: 600



UNIDAD: 1 Pizoteador

TIPO: Bípode superpesado

PUNTOS DE ESTRUCTURA: 4

TRANSPORTE: el Pizoteador tiene una capacidad de transporte de 20.

PUNTOS DE ACCESO: una trampilla posterior.

PUNTOS DE DISPARO: el Pizoteador tiene 3 puntos de disparo.

ARMAS Y EQUIPO:

Un arma de combate cuerpo a cuerpo de titán (ataques adicionales incluidos en el perfil) y las siguientes armas, que pueden ser disparadas en el arco frontal:

- Cañón letal con superametralladora co-axial
- Superachicharrador
- Akribillador pesado acoplado
- Dos akribilladores pesados
- Tres superkohetes

También tiene un akribillador pesado montado en la zona posterior que puede disparar en un arco de 180°.

REGLAS ESPECIALES:

Efigie: el Pizoteador es la personificación ruidosa y contaminante del dios de la guerra Gorko (o quizá de Morko). Todas las peñas orkas en un radio de 30 cm tienen *coraje*.

"He construido mi visión: ¡la Mano de Gorko!"

Mekánico jefe Ushbek Cabezapetróleo.

HA	HP	F	BLINDAJE			
			FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR	I A
4	2	10	13	13	12	14

ARMA

Kañón letal

Superkohete*

Superachicharrador**

Superametralladora***

Akribillador pesado

ALCANCE F **FP** **ESPECIAL**

180 cm 10 1 Plantilla 1, área de 18 cm arma principal

Ilimitado 8 3 Pesada 1, un solo disparo

Plantilla 6 3 Asalto 1

120 cm 7 3 Pesada 2d6, psycho-dakka-blasta co-axial

90 cm 5 5 Asalto 3

* Un superkohete es un arma guiada que impacta con un resultado de 2+. Solo puede dispararse una vez por partida.

** Para disparar el superachicharrador, coloca la plantilla de lanzallamas de forma que la parte estrecha esté a 30 cm del arma y la parte ancha no esté más cerca del arma que la parte estrecha. El superachicharrador se considera un arma de plantilla a todos los efectos.

*** Con el psycho-dakka-blasta, una vez disparada la superametralladora, esta seguirá disparando hasta que se acabe la munición. Después de disparar la superametralladora tienes que designar otra unidad enemiga en un radio de 30 cm del objetivo original y disparar de nuevo. Luego deberás elegir otra unidad enemiga en un radio de 30 cm (que puede ser la unidad anterior). La superametralladora seguirá disparando hasta que se le acabe la munición (si el número de disparos del segundo disparo o de los subsiguientes es un doble, la superametralladora se habrá quedado sin munición y los disparos contra la última unidad enemiga elegida no se resuelven). En cuanto a la regla *co-axial*, el cañón letal tendrá que ser disparado contra la última unidad a la que haya disparado la superametralladora (si el objetivo había sufrido al menos un impacto de la superametralladora, el cañón letal podrá repetir la tirada de dispersión).

GRAN PIZOTEADOR

Algunos mekánikos jefes están tan obsesionados con estos vehículos que acaban por personalizarlos. En una sociedad orka normal, cuanto más talento tenga el mekániko, mejor considerado estará entre los nobles y los jefes. Estos mekánikos suelen acabar construyendo lo que para los Orkos son verdaderas maravillas.

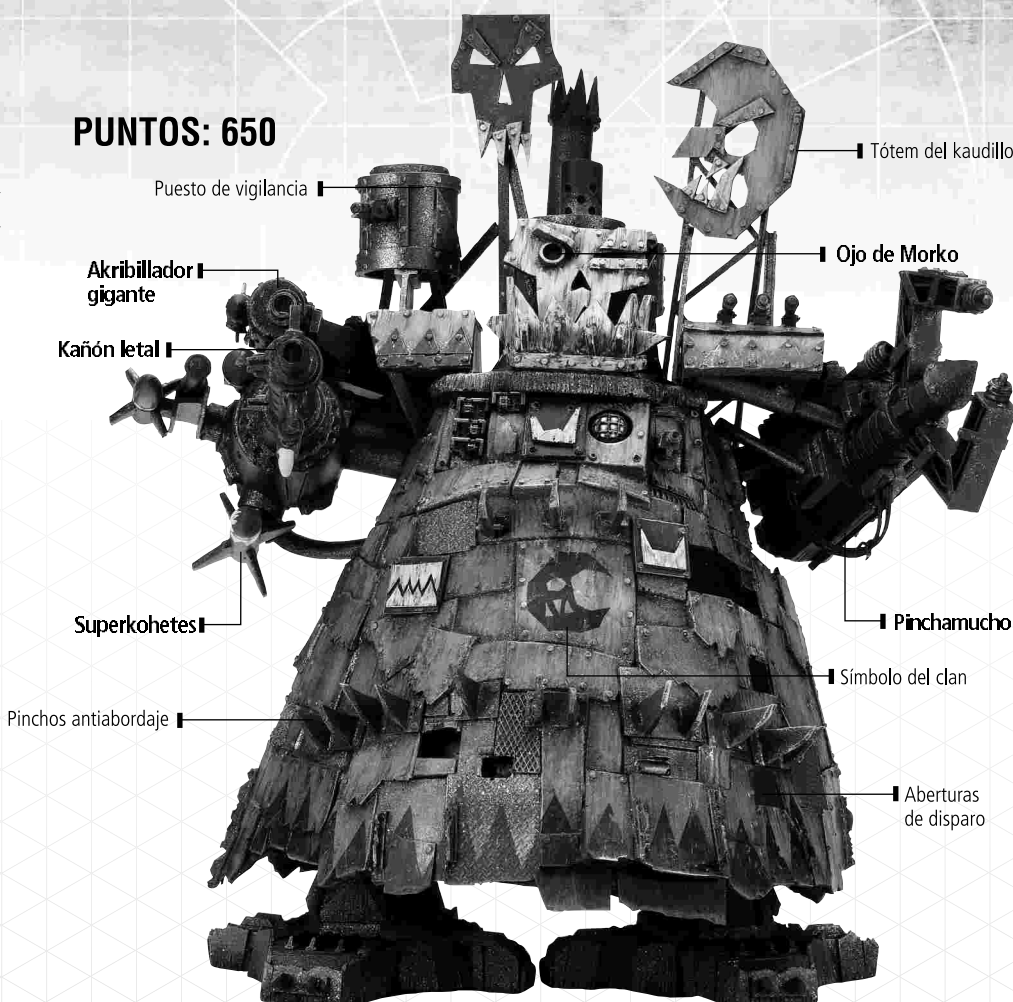
Un Gran Pizoteador es el orgullo de su constructor y está equipado con las armas más letales que se conocen. Los Orkos con facultades psíquicas piensan que el pizoteador epitomiza la brutalidad del dios orko Gorko y que el gran pizoteador es la efigie de Morko, el dios orko de la astucia. La verdad es que a los Orkos esto les da igual siempre que "mate mucho".



Orko normal

A los mekánikos orkos les encanta ensartar los tanques enemigos con el rayo del pinchamucho y subirlo por los aires para lanzarlos contra el enemigo.

PUNTOS: 650



UNIDAD: 1 Pizoteador

TIPO: Bípode superpesado

PUNTOS DE ESTRUCTURA: 4

CAMPOS DE ENERGÍA: 2

TRANSPORTE: el Pizoteador tiene una capacidad de transporte de 20.

PUNTOS DE ACCESO: una trampilla posterior.

PUNTOS DE DISPARO: el Pizoteador tiene 3 puntos de disparo.

ARMAS Y EQUIPO:

Las siguientes armas pueden ser disparadas en el arco frontal:

- Cañón letal con akribillador gigante co-axial
- Pinchamucho
- Ojo de Morko
- Dos akribilladores pesados
- Tres superkohetes

También tiene un akribillador pesado montado en la zona posterior que puede disparar en un arco de 180°.

REGLAS ESPECIALES:

Efigie: el Pizoteador es la personificación ruidosa y contaminante del dios de la guerra Gorko (o quizá de Morko). Todas las peñas orkas en un radio de 30 cm tienen coraje.

"¡Piza, piza, piza hasta que no kede nada en pic!"

Grito de guerra del escuadrón de pizadores que aplanó Tartus VII.

BLINDAJE						
HA	HP	F	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR	A
4	2	10	13	13	12	11

ARMA

Kañón letal

ALCANCE F FP ESPECIAL

180 cm 10 1 Plantilla 1, área de 18 cm arma principal

Akribillador gigante

120 cm 6 4 Pesada 6D6, co-axial

Superkohete*

Ilimitado 8 3 Pesada 1, un solo disparo

Ojo de Morko**

150 cm 2d6 2 Pesada 3

Pinchamucho***

120 cm - - Pinchamucho, arma principal

Akribillador pesado

90 cm 5 5 Asalto 3

* Un superkohete es un arma guiada que impacta con un resultado de 2+. Solo puede dispararse una vez por partida.

** Tira los dados para determinar la Fuerza del Ojo de Morko cada vez que lo disparas. Una tirada de 11 o 12 se considera un *impacto destructor*.

***Pinchamucho: para disparar el pinchamucho tienes que elegir un vehículo enemigo como objetivo (que no sea volador ni del tipo superpesado). Si está dentro del alcance, será levantado por el rayo del arma. Tira un dado de dispersión. Si obtienes un punto de mira, el vehículo se queda donde estaba y sufre 1d6 impactos superficiales. En caso de obtener una flecha, el vehículo podrá ser "soltado" a una distancia máxima de 60 cm en la dirección indicada por la flecha y sufrirá 1d6 impactos superficiales. No se puede "soltar" sobre vehículos voladores. Si el tanque es "soltado" sobre unidades que no sean vehículos, cada una de ellas sufrirá 2d6 heridas. Si es "soltado" sobre otro tanque, ambos sufrirán 1d6 impactos superficiales. Las miniaturas que queden debajo del tanque deben moverse como si hubieran sufrido un ataque de *brutalidad acorazada* (excepto los vehículos superpesados y las criaturas gargantuescas, que no se mueven, sino que se considera que han sido ellas las que han realizado el ataque de brutalidad acorazada contra el vehículo). El vehículo "soltado" siempre ha de quedar mirando en la dirección de la flecha. Si el tanque es "soltado" en terreno impasable, quedará destruido. Al resolver los disparos del pinchamucho, ignora los campos de energía y los escudos de vacío.

CAZABOMBARDERO

PUNTOS: 210

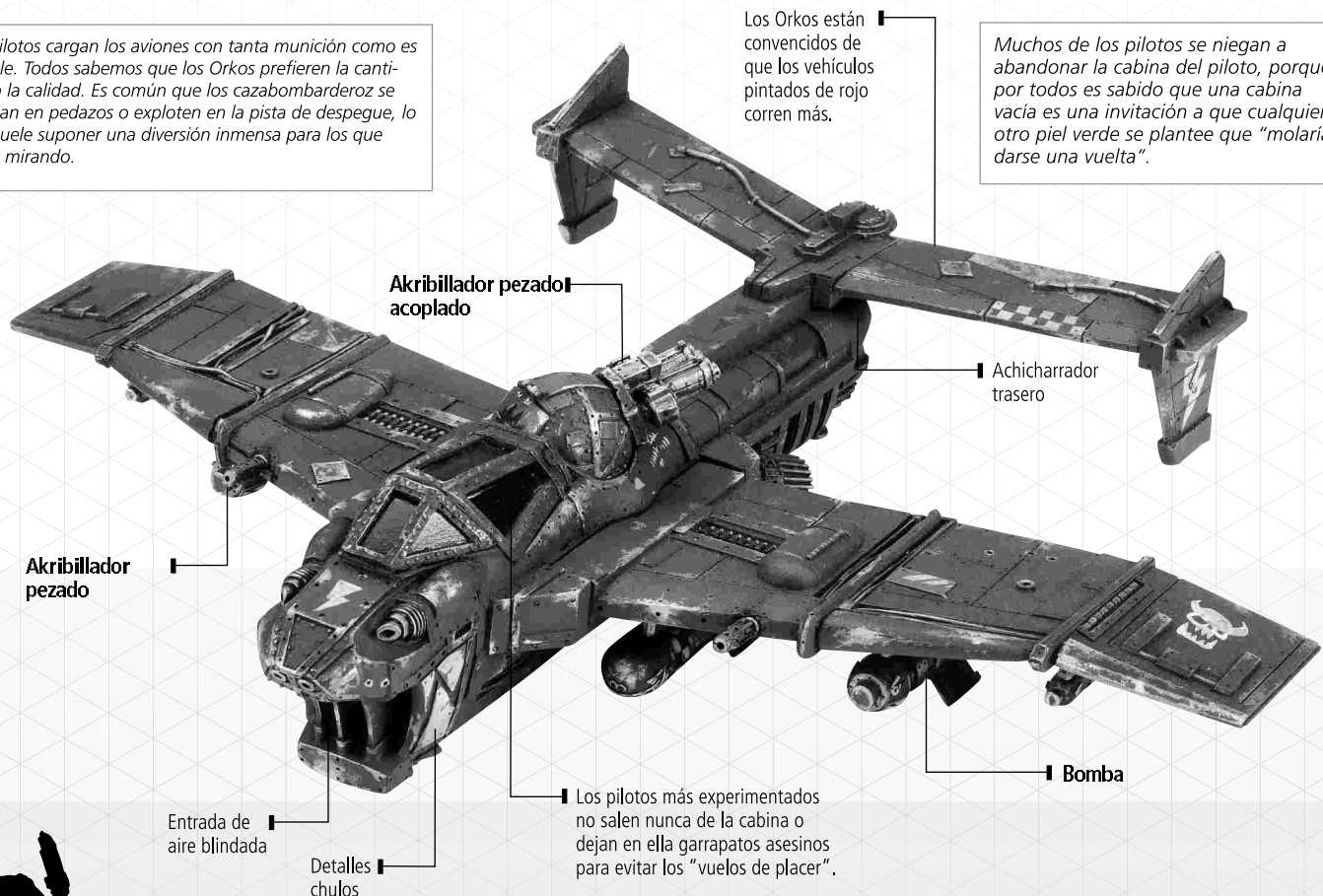
Hay que ser un Orko arrojado para pilotar una nave, y entre la peña de esta raza, los que son capaces tienen gran reputación. Los Voladores, como son conocidos, son los Lokos de la Velocidad por excelencia y surcan los cielos a cientos de kilómetros por hora. Muchos de ellos suelen morir por la explosión del tanque de carburante o de algún misil mal dispuesto. A pesar de la gran mortalidad, los Voladores siempre están deseosos de pilotar los últimos y más azarosos modelos contruidos por los mekánicos, pues les encanta sobrevolar a los demás pieles verdes mientras se rien de ellos haciendo resonar el atronador motor del cazabombardero.

Los mekánicos que construyen cazabombarderos no saben cuándo parar y siempre estarán añadiendo más alerones, cañones y cosas chulas, por lo que los aviones Orkos no suelen ser de un tipo en concreto sino que cada uno es de su padre y de su madre. Están equipados con cohetes, bombas y akribilladores pezados. En cuanto a la maniobrabilidad, no tienen mucha y son estupendos siempre que no haya que girar mucho. Sus bombardeos vienen anunciados por el rugir de los motores y los disparos indiscriminados de los pilotos, que llevan la nave al límite de sus posibilidades. A veces, los Voladores intentan piruetas tan complicadas que se parten el cuello haciéndolas...

Los pilotos cargan los aviones con tanta munición como es posible. Todos sabemos que los Orkos prefieren la cantidad a la calidad. Es común que los cazabombarderos se rompan en pedazos o exploten en la pista de despegue, lo que suele suponer una diversión inmensa para los que están mirando.

Los Orkos están convencidos de que los vehículos pintados de rojo corren más.

Muchos de los pilotos se niegan a abandonar la cabina del piloto, porque por todos es sabido que una cabina vacía es una invitación a que cualquier otro piel verde se plantee que "molaría darse una vuelta".



Orko normal

UNIDAD: 1 cazabombardero

TIPO: vehículo, volador

ARMAS Y EQUIPO:

- Cuatro akribilladores pezados montados en el casco con afuste anti-aéreo
- Akribillador pezado montado en una torreta
- Montones de bombas
- Y dos superkohetes o dos bombas achicharradoras

HP	BLINDAJE		
	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR
2	10	10	10

ARMA	ALCANCE	F	FP	ESPECIAL
Akribillador pezado	90 cm	5	5	Asalto 3
Superkohete*	Ilimitado	8	3	Pesada 1, un solo disparo
Bombas	Bomba	6	4	plantilla de descarga Apocalipsis (8), un solo disparo
Bomba achicharradora	Hellstorm	5	4	Infierno**, un solo disparo

"Zoy un Loko de la Velocidad, ¡jua, jua, jua!"

El Barón Verde camino de la línea de frente

* Un superkohete es un arma guiada que impacta con un resultado de 2+. Solo puede dispararse una vez por partida.

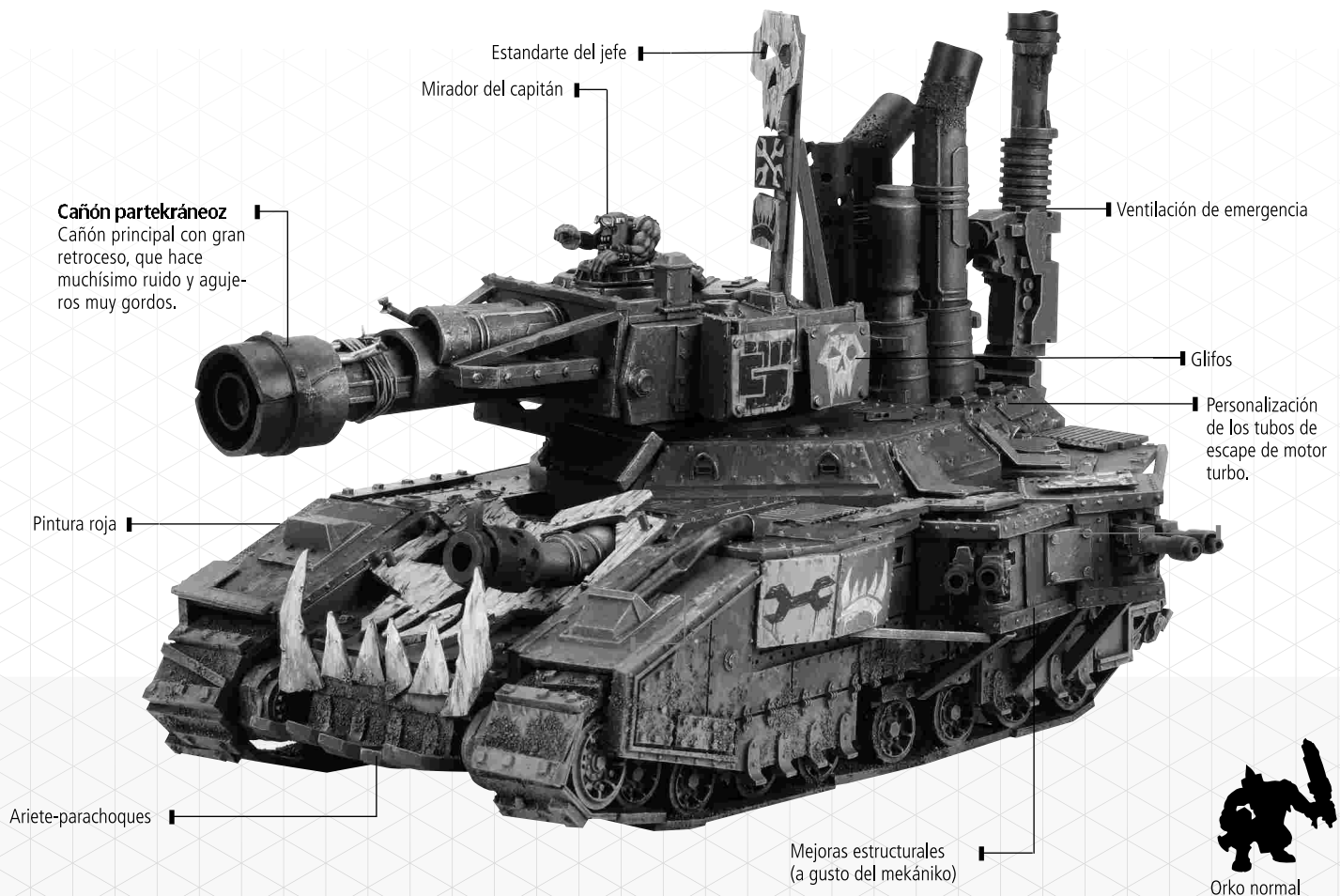
** Solo se puede lanzar una bomba achicharradora por ronda de bombardeo.

FORTALEZA RODANTE PARTEKRÁNEOZ

PUNTOS: 400

Los mekánicos más serios tienden a realizar proyectos como las fortalezas rodantes, que no son más que vehículos gigantescos que avanzan dejando terribles estelas de humo negro a su paso mientras se les va cayendo alguna que otra pieza. Estos vehículos están llenos de armas y Orkos, Grots y todo tipo de pieles verdes. Normalmente son al menos dos veces mayores que las vagonetas de batalla y son verdaderas fortalezas (de ahí su nombre). Al igual que los demás vehículos orkos, no existe un estándar, y las hay de todos los tipos y tamaños, aunque la Partekráneo es la más popular.

La Partekráneo es un tipo de fortaleza rodante especial construida por los mejores mekánicos de los Lokos de la Velocidad y tiene un motor turbo de triple presión (que ocupa buena parte del vehículo). Este motor sirve para que la fortaleza avance a toda velocidad, "quemando oruga". Para los Orkos, la velocidad es adictiva, por lo que los Orkos de la tripulación de una Partekráneo casi nunca desembarca: viven, comen y duermen a bordo (y solo salen para partir cráneos).



UNIDAD: 1 Partekráneo

TIPO: tanque superpesado, rápido

PUNTOS DE ESTRUCTURA: 3

ARMAS Y EQUIPO:

- Cañón partekráneo montado en la torreta
- Dos akribilladores pesados acoplados
- Un cañón o un rompetodo

TRANSPORTE: tiene una capacidad de transporte de 30.

PUNTOS DE ACCESO/PUNTOS DE DISPARO: a efectos de las miniaturas que van dentro (unicamente), el Partekráneo se considera un vehículo descubierto.

OPCIONES: el Partekráneo puede sustituir cada uno de los akribilladores pesados acoplados por un lanzakohetez acoplado (gratis).

El Partekráneo puede equiparse con hasta tres superkohetes (+15 puntos cada uno).

HP	BLINDAJE		
	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR
2	13	13	11

ARMA

Cañón partekráneo

Superkohete*

Akribillador pesado

Kañón (fragmentación)

Kannon (perforante)

Rompetodo

Lanzakohetez

ALCANCE

150 cm

Ilimitado

90 cm

90 cm

90 cm

E120 cm

60 cm

F

9

8

5

5

8

5

8

FP

3

3

5

5

3

5

3

ESPECIAL

Plantilla 1, área de 25 cm, arma principal

Pesada 1, un solo disparo

Asalto 3

Pesada 1, área

Pesada 1

Pesada 1, área

Asalto 1

* Un superkohete es un arma guiada que impacta con un resultado de 2+. Solo puede dispararse una vez por partida.

GARRAPATO MAMUT

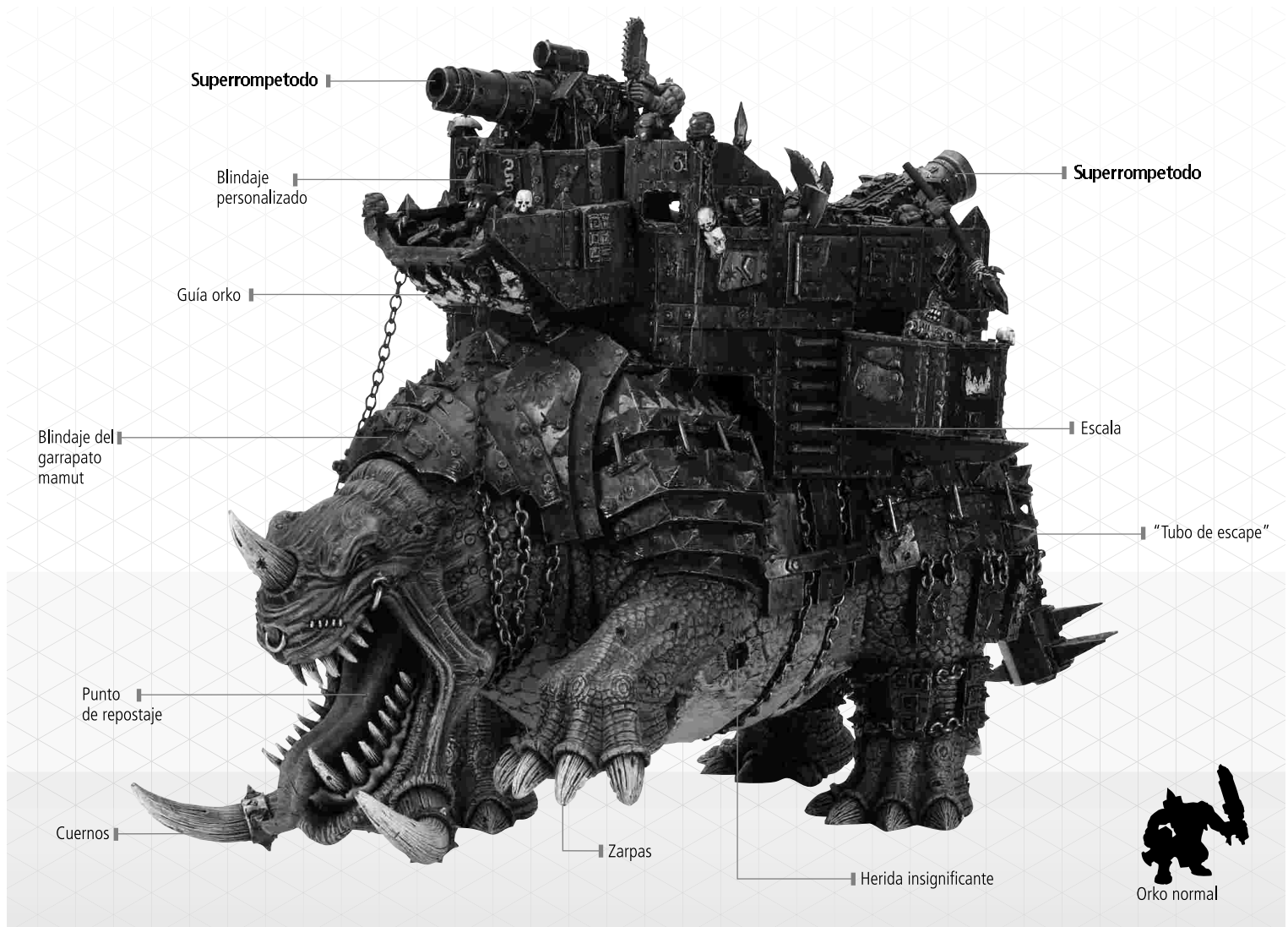
PUNTOS: 600

Estos seres son monstruosidades orkas, leviatanes de músculo y mala leche. Están emparentados con los garrapatos típicos que ocupan los ecosistemas orkos, y son tan salvajes y estúpidos como ellos. Los garrapatos mamut pueden hacerse tan grandes que los tanques y los edificios pueden parecer diminutos a su lado. Aunque son muy diferentes unos de otros, todos ellos tienen temibles cuernos, colmillos y garras.

Los garrapatos mamut son el transporte preferido de los Orkos Salvajes, especialmente del clan Mordisco de Vibora, que se ha acostumbrado a las terribles flatulencias de estos monstruos. Lo cierto es que todo kaudillo

estaría encantado de contar al menos con uno de estos seres entre sus tropas (¡excepto los lokos de la Velocidad, a quienes les parecen muy lentos!).

Guiados por Orkos subidos en un castillo, los garrapatos mamut se lanzan a la batalla haciendo que el suelo tiemble bajo sus patas. El castillo está lleno de armas pesadas que los Orkos disparan a placer en cuanto pueden. Todo este ruido vuelve al garrapato mamut realmente loco y lo pone de muy mal humor, lo que suele derivar en que el animalito se lance a la carga contra el primer objetivo que se mueva y no sea verde que se le cruce por delante.



UNIDAD: 1 Garrapato mamut

TIPO: criatura gargantuesca

TRANSPORTE: el garrapato mamut tiene una capacidad de transporte de 20, pero solo puede transportar miniaturas de infantería. En lo que respecta a las miniaturas transportadas, se considera un vehículo descubierto.

ARMAS Y EQUIPO:

- Cuernos gigantes
- Garras y dientes
- El castillo tiene 2 superrompetodos y dos akribilladores pezados acoplados.

OPCIONES:

El castillo puede tener hasta cuatro akribilladores pezados montados en el propio castillo (+10 puntos cada uno). Cada uno de ellos tendrá que ser disparado por alguno de los Orkos transportados.

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
2	2	10	8	8	1	5	7	4+

ARMA	ALCANCE	F	FP	ESPECIAL
Superrompetodo	G120 cm	7	4	Plantilla 1, área de 18 cm
Akribillador pezado	90 cm	5	5	Asalto 3

REGLAS ESPECIALES:

Cornamenta: gracias a los cuernos tan grandes que tiene, el garrapato mamut suma +2 Ataques cuando carga (en vez de uno solo).

KULTO DE LA VELOZIDAD

PUNTOS: 50 + MINIATURAS

A todos los Orkos les gustan las armas grandes y los vehículos rápidos (mejor si ambos son ruidosos), pero algunos Orkos van más allá en su pasión por la velocidad. Normalmente son conocidos como Lokos de la Velocidad y dejan su tribu para unirse a este kulto y vagar como nómadas de un lado para el otro. Normalmente, el Kulto de la Velocidad irá de asentamiento en asentamiento en busca de piezas y mekánikos que

les arreglen sus "preciosidades". Cuando el ¡Waaagh! se pone en marcha, el Kulto de la Velocidad actúa como explorador y se adelanta a la demás peña para encontrar al enemigo. En combate, los Lokos de la Velocidad se lanzan hacia el enemigo a toda velocidad (¡y más!) mientras disparan a todos los lados.

¡Waaagh! Razskul Colmena Hades 2ª Guerra de Armageddon

JEFE
EN MOTO



Jefe Razskul

Los jefes orkos suelen reservarse el Kulto de la Velocidad para lanzarlo contra los flancos del enemigo cuando la batalla esté avanzada. Todo aquel kaudillo que sepa elegir el momento de lanzar estas tropas contra el enemigo da muestras de sabiduría. Aunque lo más impresionante será conseguir que el kulto obedezca las órdenes.

ESCUADRÓN DE MOTO-
CICLETAS DE ATAQUE



Los Burrum-burrum

ESCUADRÓN DE MOTO-
CICLETAS DE ATAQUE



Loz chikoz de Gorzag
Maz Rápido

ORUGAS



Muerte Roja

ORUGAS



Los Velozez de Wazzduff

CAMIONES



Nenez de Garrakráneo

FORMACIÓN:

- 1 Jefe* y 4+ de las siguientes unidades:
- 2+ Orugas/Kamiones
- 2+ Escuadrones de motocicletas de guerra
- 0-1 Noblez*
- Mekániko*
- Peña del mekániko*
- Kamioneroz

* Deben ir montados en un kamión o en un motocicleta.

REGLAS ESPECIALES:

Fuerza de choque: todas las miniaturas del Kulto de la Velocidad tienen que desplegarse en un radio de 45 cm del kaudillo o jefe; si llegan de la reserva deben entrar en la mesa de juego en un radio de 45 cm del punto por el que haya entrado el kaudillo. Además, todas las miniaturas de infantería tienen que ir montadas en algún vehículo de transporte cuando sean desplegadas o entren en juego.

Lokos de la Velocidad: todas las motocicletas y demás vehículos del Kulto de la Velocidad obtienen un *redespliegue estratégico* como ventaja estratégica cada turno.

PEÑA DE DREDS

PUNTOS: 50 + MINIATURAS

Algunos médikos y mekánikos están tan obsesionados con las latas azezinas y con los dreadnoughts que no saben dónde parar y suelen incluso introducir (sin permiso) Orkos en sus creaciones (pero es que todo Orko debería saber que la cerveza de hongos te puede tumbar...). Los médikos y mekánikos juntan todas sus creaciones en

peñas de Dreds. Cuando creen que ha creado la peña de Dreds definitiva, se van al asentamiento orko más cercano y le hacen una demostración al kaudillo (como, por ejemplo, demoler su fortaleza). Las peñas de Dreds suelen ser contratadas en menos de lo que se tarda en patear a un Grot.

Peña de Dreds de Ugulskar Campaña de Limnos Muelle de Kadalus

La Peña de Dreds de Ugulskar era famosa no solo por acabar con el enemigo, sino con todo edificio que se interpusiese en su camino. A su paso por Limnos V dejaron una huella que parecía una cicatriz.

GRAN DRED

Gran Dred Matakanka, equipado con campo de energía



Peñas de Dreds famosas:
Loz Pizoteadores
Piez de Gorko
Lataz Latozaz
La Brigada del Humo
Denoztadorez de Ughzak
La Peña del Metal
Garrapizoteadorez
Metálicoz de Boggtrot

Rematatodo

DREADNOUGHT



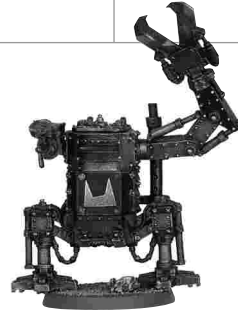
Matalotodo

DREADNOUGHT



Laz Latitaz

LATAS AZEZINAS



Laz Reventadoraz de Ugulskar

LATAS AZEZINAS



FORMACIÓN:

4+ de las siguientes unidades:
Pizoteador
Dreadnought orko
Tres unidades de Lataz Azezinas

REGLAS ESPECIALES:

¡Ke no dekaiga la deztrukzión!: se considera que todos los vehículos de la Peña de Dreds tienen *tripulación de grots*.

El Gran Dred: uno de los bípedes de la Peña de Dreds puede ser nombrado el Gran Dred y tendrá un campo de energía. Todo bípede en un radio de 30 cm del Gran Dred se considera un *objetivo desenfocado*.

El pizoteador de Groknek y la peña de dreds encabezaban el ataque. Todas las máquinas traqueteaban y producían un sonido metálico mientras echaban humo camino de la Guardia Imperial y el fuego de los cañones automáticos y cañones láser rebotaba contra su blindaje. De vez en cuando, alguna de las latas o de los dreadnoughts disparaba una ráfaga o algún que otro cohete. El cañón letal del pizoteador abría grandes boquetes entre las filas enemigas con cada disparo; el ídolo de Gorko avanzaba sin dar cuartel. La Guardia Imperial no podía hacer otra cosa que retirarse más y más.

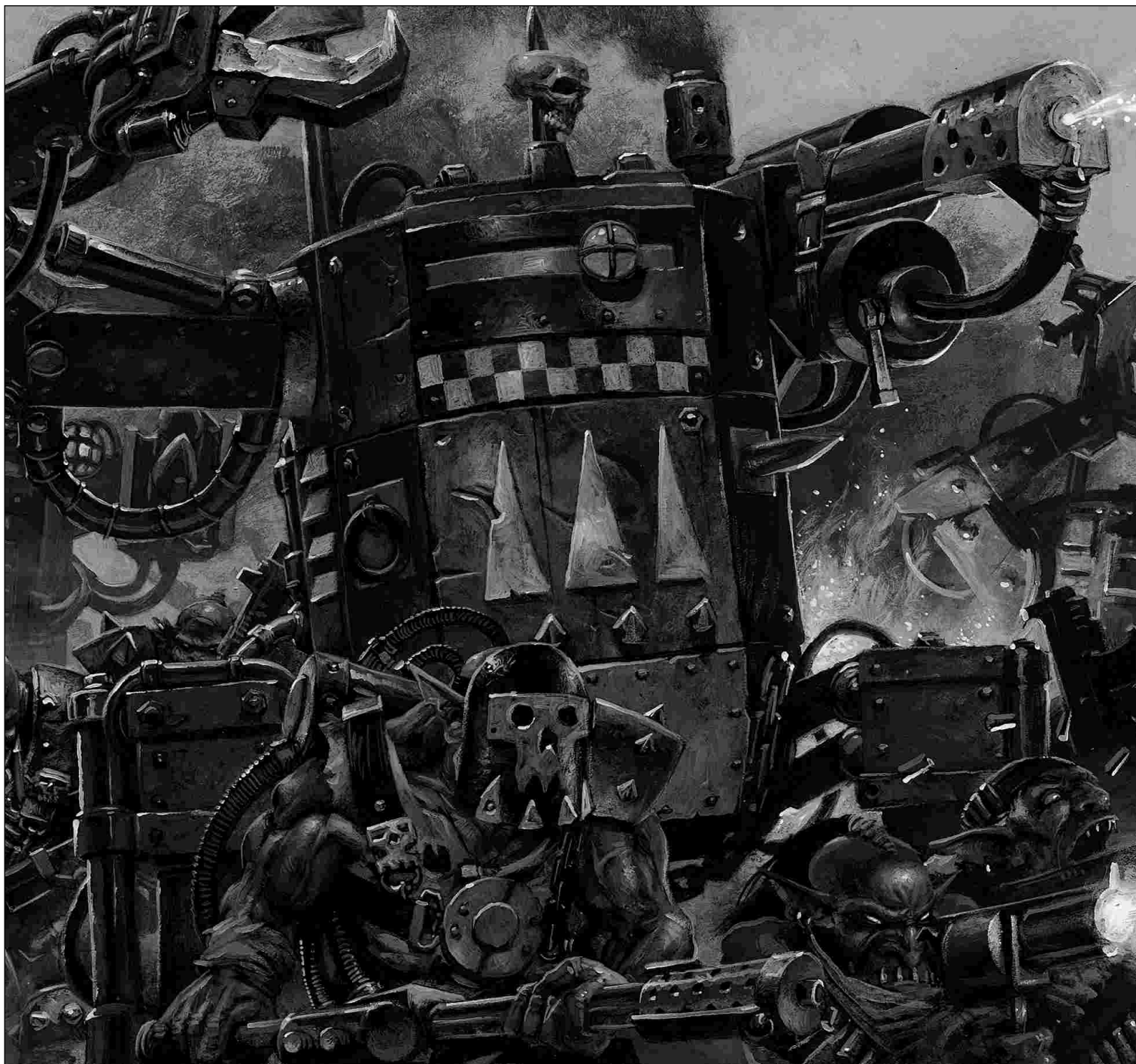
Cuando el boquete en las filas imperiales fue considerable, decenas de orugas y motocicletas salieron de entre las filas orkas y se lanzaron a toda velocidad adelantándose al pizoteador y a los dreds y cayendo sobre los atemorizados guardias. Con las armas disparando a todo trapo y los motores al máximo de revoluciones, los Lokos de la Velocidad causaron cientos de bajas en la Guardia Imperial.

Para cuando el pizoteador y los dreadnought llegaron hasta el enemigo, las vagonetas de batalla y las fortalezas rodantes ya los habían dejado atrás y segado gran parte de la resistencia. Desde los vehículos, los Orkos gritaban llenos de alborozo mientras disparaban a diestro y siniestro. Cuando el asalto estaba a punto de llegar

a su fin, los tripulantes de los vehículos descendieron y se lanzaron a la carga contra los pocos guardias imperiales que quedaban en pie (algunos de los Orkos más listos esperaron incluso a que el vehículo se detuviera). En pocos minutos, la loma estaba teñida de verde y los Orkos sajaban a sus enemigos con la rebanadora. Los achicharradores hacían hervir al enemigo, y en la batalla solo se oían los gemidos y gritos de dolor de la Guardia Imperial y las risas de los Orkos.

Los tanques imperiales abandonaron la reserva y se lanzaron contra los Orkos sin dejar de disparar sus cañones de batalla, lo que causó numerosas bajas entre estos. No obstante, no había nada que hacer, cada agujero dejado por un cañón de batalla volvía a llenarse casi instantáneamente de Orkos... La marea verde avanzaba y avanzaba: llegó a las trincheras, voló los búnkeres y acabó con todo lo que se encontró en su camino. Thagraz dirigía la carga. El inmenso jefe no dejaba de cortar seres humanos en do con su inmensa rebanadora.

Una hora después del inicio del ataque, el Risco de Ghumar estaba bajo el control de los Orkos. La ciudad de Sheeraba quedaba justo al otro lado, llena de esclavos y riquezas.



LOS ELDARS

Hubo un tiempo en el que gobernaron las estrellas pero, ahora, son una raza en extinción. Los Mundos Astronave entrenan a todos sus pobladores en el arte de la guerra para acabar rápidamente con el enemigo y sin sufrir apenas bajas.

Los Eldars solo van a la guerra por una razón: su supervivencia. La ironía de los actuales Eldars es que tienen que sacrificar su vida para asegurar la de las generaciones que aún no han nacido. Los Eldars evitan los conflictos largos y aquellos en los que haya involucradas muchas tropas, por lo que utilizan pequeños ejércitos muy maniobrables para jugar con ventaja en el campo de batalla.

A pesar de ser muy habilidosos, los Eldars no siempre pueden luchar como les gusta. En caso de tener que enfrentarse a enemigos atrincherados o a grandes masas de tropas, los Eldars se concentran en conseguir la dispersión del enemigo. Sin embargo, cuando se enfrentan a un enemigo que los supera ampliamente en número, los Eldars siguen utilizando la rapidez y la redirección de objetivos e intentan sacar el mayor partido atacando las tropas más lentas y menos maniobrables.

Durante el curso de la batalla, los elegantes ataques de los Eldars irán acabando con el enemigo paulatinamente hasta aislarlo en elementos menores. Luego, irán eliminando todos estos focos de resistencia de uno en uno, hasta que acaben con todo el ejército. Esta estrategia permite a los Eldars maximizar las ventajas de su velocidad y capacidad de disparo, al tiempo que impide que las masas enemigas acaben con ellos.

REUNIR LAS HUESTES

Cuando los conflictos a gran escala son inevitables, los Autarcas celebran un consejo de guerra y se dejan aconsejar por los Videntes. Si ante ellos hay una batalla de proporciones épicas, avisan a otros mundos astronave y a las flotas de corsarios y les piden ayuda; incluso los exploradores vagabundos y los Arlequines del Dios que Rie responden a la llamada.

Ver a los Eldars preparados para una gran batalla es todo un lujo para los sentidos. Docenas de huestes se preparan para la carnicería con sus magníficas armaduras y los brillantes uniformes de cada uno de sus mundos astronave mezclados con los colores de los guerreros especialistas. Los gigantes de hueso espectral caminan graciosamente entre la infantería, desde los Señores Espectrales a los titanes Exploradores Aparecidos y los majestuosos Guerreros Fantasma. Los Incursores Vampiro y los Bombarderos Fénix surcan los cielos con elegancia, rodeados de los cazas Alas de la Noche. Gigantescos tanques gravitatorios se colocan en posición

sin esfuerzo mientras sus poderosísimas armas se preparan para disparar. En el centro del ejército se encuentra el Avatar de Khaine, la encarnación viviente de la ira y letalidad de los Eldars. Los soldados entonan canciones y narran poemas mientras los Videntes lanzan las runas y los Autarcas disponen a todos en el lugar más indicado.

Cuando los pensamientos del Avatar arengan a los suyos y llegan al corazón de todos los Eldars, los guerreros se lanzan a la batalla listos para segar la mies en la que se ha convertido el enemigo.

CONSEJEROS Y COMANDANTES

Los Eldars han tenido una eternidad para perfeccionar el arte de la guerra y su fuerza estratégica proviene de dos individuos muy diferentes: los Videntes y los Autarcas, que representan, respectivamente, el espíritu y el cuerpo. El papel de estos dos líderes es muy diferente: los primeros guían, mientras que los segundos, dirigen.

La labor de los Videntes consiste en proporcionar los objetivos para luchar, que habrán desentrañado mediante las runas. Los Videntes utilizan los mitos y las leyendas para explicar a los Autarcas todo lo que han visto. Mediante sus historias, narran cómo tendrá que ser la batalla y la senda que deberán seguir los guerreros. A continuación, los Autarcas interpretan esta información y determinan el curso de acción y las acciones militares que hay que seguir para asegurarse la victoria. Gracias a la simbiosis que hay entre Autarcas y soldados, las tropas estarán excelentemente sincronizadas para devastar al enemigo.

LA SENDA DE LA GUERRA

Los ejércitos de los mundos astronave destacan por ser capaces de combinar a la perfección las habilidades de sus diferentes guerreros. Una táctica que los Autarcas utilizan habitualmente es la de reunir a las tropas más lentas en huestes terrestres. El enemigo suele pensar que estas son todas las tropas con las que cuentan los Eldars, y cuando atacan es cuando entran en juego las céleres unidades que el general eldar ha dejado en la reserva.

El enemigo, que suele superar en número casi siempre a los Eldars, ve un ejército aislado que viene hacia él y tiende a rodearlo o a interceptarlo. En cuanto se

adelanta, la infantería eldar se retira y deja al enemigo expuesto a sus armas de destrucción. De esta manera, las máquinas de Vault (los titanes y tanques superpesados) causarán estragos entre el enemigo y separarán la vanguardia del resto del ejército. Si el enemigo también es rápido y se mueve hacia las líneas de los Eldars, los autómatas de hueso espectral, dirigidos por el Avatar, y los guerreros especialistas, lanzarán un contraataque que, casi siempre, resulta devastador.

Cuando el ejército enemigo ha sufrido un buen varapalo y está confundido, serán las fuerzas de lo que se conoce como "la Serpiente Enrollada" las que atacarán. Se trata de escudrones de tanques gravitacionales cuya gracia y rapidez, junto con su cadencia de fuego, servirán para abrir un hueco aún mayor entre las líneas enemigas. Los letales guerreros especialistas saltarán de los tanques para acabar con los supervivientes en segundos y luego volverán a subirse en los tanques para atacar en algún otro punto del campo de batalla. Estos asaltos son tan rápidos que para cuando el enemigo decide retirarse, los Eldars ya lo han rodeado y lo están esperando en la retaguardia.

Y es entonces cuando la máquina de guerra en la que se han convertido los Eldars cierra la mandíbula. Las huestes de Jinetes del Viento, Arañas de Disformidad y Halcones Cazadores aparecen de la nada y acaban con lo que queda del enemigo. La fuerza de asalto terrestre avanza y va acabando con los pocos focos de resistencia que los guerreros especialistas han dejado atrás. Los restos del ejército enemigo, aterrorizados, aislados y rodeados de enemigos, no tardan en caer. Así es como los Eldars se aseguran la supervivencia, sacrificando a razas menores en el altar del futuro.

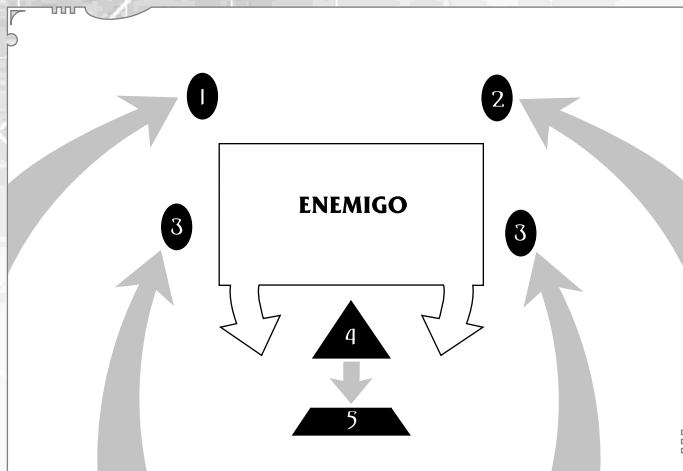
"Nos consideraréis los decadentes restos de una era pasada. Ya veremos, humanos, si pensáis lo mismo cuando os arrebateemos de las manos este planeta".

Aistra-khaille, Vidente de Lugganath.

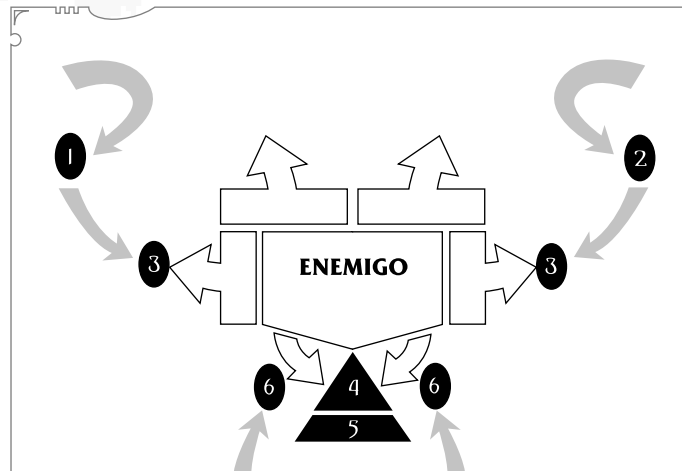
ASALTO ELDAR

Los siguientes diagramas muestran la típica táctica de ataque eldar cuando se enfrentan a enemigos que los superan ampliamente en número.

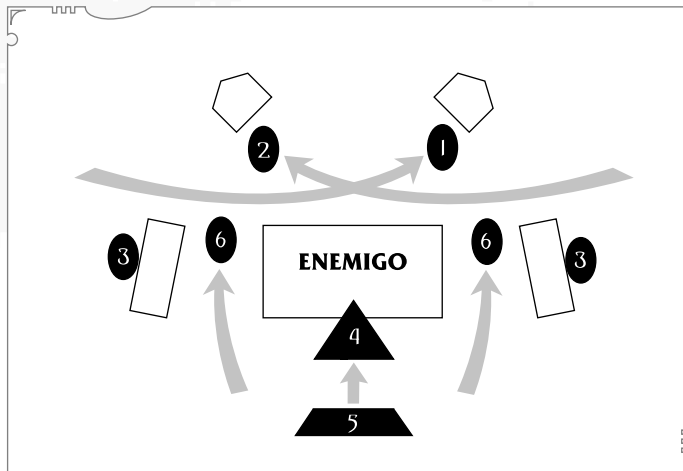
FASE 1: LOS ELDAR RODEAN AL EJÉRCITO ENEMIGO



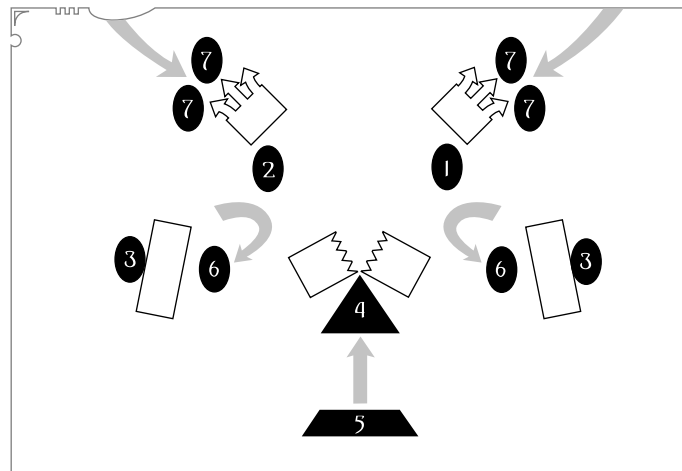
FASE 2: LOS ELDAR FRAGMENTAN AL ENEMIGO



FASE 3: LOS ELDAR AÍSLAN LAS FUERZAS ENEMIGAS



FASE 4: EL ENEMIGO ES RODEADO Y EXTERMINADO



Cada uno de los elementos de la fuerza eldar que se muestra en los diagramas es una hueste diferente, y cada una de ellas tiene un papel en la batalla.

1 EDRUTH ENFAOLCHU (EL VUELO DE LOS HALCONES)

En esta hueste hay varios tanques gravitatorios Falcón y Prisma. Su labor es la de flanquear al ejército enemigo y deshacerse de las tropas con mayor blindaje. Cuando las tropas anti-tanque del enemigo avanzan para acabar con ellos, la hueste huye en busca de otro punto débil del ejército.

2 BAHARAIN MIERLECH (EL VIENTO DEL CREPÚSCULO)

Se trata de una hueste compuesta por Jinetes Salvajes de Saim-Hann montados en motocicletas a reacción y Vypers, y que ataca al mismo tiempo que los tanques gravitatorios del Edruth Enfaolchu, pero por el flanco opuesto. Usan tácticas de guerrillas y siempre escapan antes de que el enemigo pueda contraatacar.

3 THIELLAN AQ SAIM (LA SERPIENTE ENROSCADA)

Posiblemente sea la hueste eldar típica, es decir: guerreros especialistas montados en tanques gravitatorios. Cuando el enemigo queda dividido intentando interceptar a las fuerzas de flanco, los especialistas bajan de los tanques a toda velocidad y siembran el terror entre las tropas que se los topan de cara.

4 FEDHIEIN ZARAKHAIN (LA TORMENTA DE LA IRA DE KHAINE)

Esta hueste está compuesta por dos divisiones y ataca en dos oleadas; en la primera están los Vengadores Implacables y los Guardianes, y en la segunda van los guerreros especialistas del Avatar de Khaine. Cuando la vanguardia eldar se traba con el enemigo, la primera oleada empezará a retirarse y atraerá al enemigo hacia el Fedhiein Zarakhain y el Avatar. Mientras el enemigo recibe andanada tras andanada de disparos, el Avatar dirige la carga de los guerreros especialistas con fuerza irresistible.

5 MUREHKETH BEIN HEKHITA (EL AGUIJÓN DEL DOLOR)

Los elementos más estáticos y resistentes del mundo astronave componen esta hueste: Segadores Sinistros, bipodes, baterías de armas de apoyo y los titanes Fantasma. El ejército enemigo no puede enfrentarse a estas tropas sin dejar expuesto el flanco a los guerreros especialistas y, además, las huestes de Jinetes del Viento ya deberían haber dejado tocado al enemigo para este momento.

6 KHARUTHIANN (LA PRIMERA LUZ DEL AMANECER)

Los tanques superpesados Escorpión y los titanes Aparecidos se mantienen en la reserva y solo tomarán parte en la batalla si el enemigo se acerca demasiado a la base. Aunque su intervención no sea necesaria, a veces avanzan para apoyar el asalto de los guerreros especialistas.

7 KHAELA NAI MAUGETATH (LA COSECHA DE SANGRE)

Los últimos elementos de la fuerza eldar son los guerreros especialistas más rápidos de la hueste: Halcones Cazadores, Lanzas Brillantes y Arañas de Disformidad. Pueden redespigar mediante la ayuda psíquica de un Vidente o, por el contrario, acatar las órdenes del Autarca. Los enemigos que quieran escapar del campo de batalla tendrán que vérselas con ellos (por lo que no muchos lo consiguen).

➔ MOVIMIENTO ELDAR ➔ MOVIMIENTO ENEMIGO

TITÁN APARECIDO

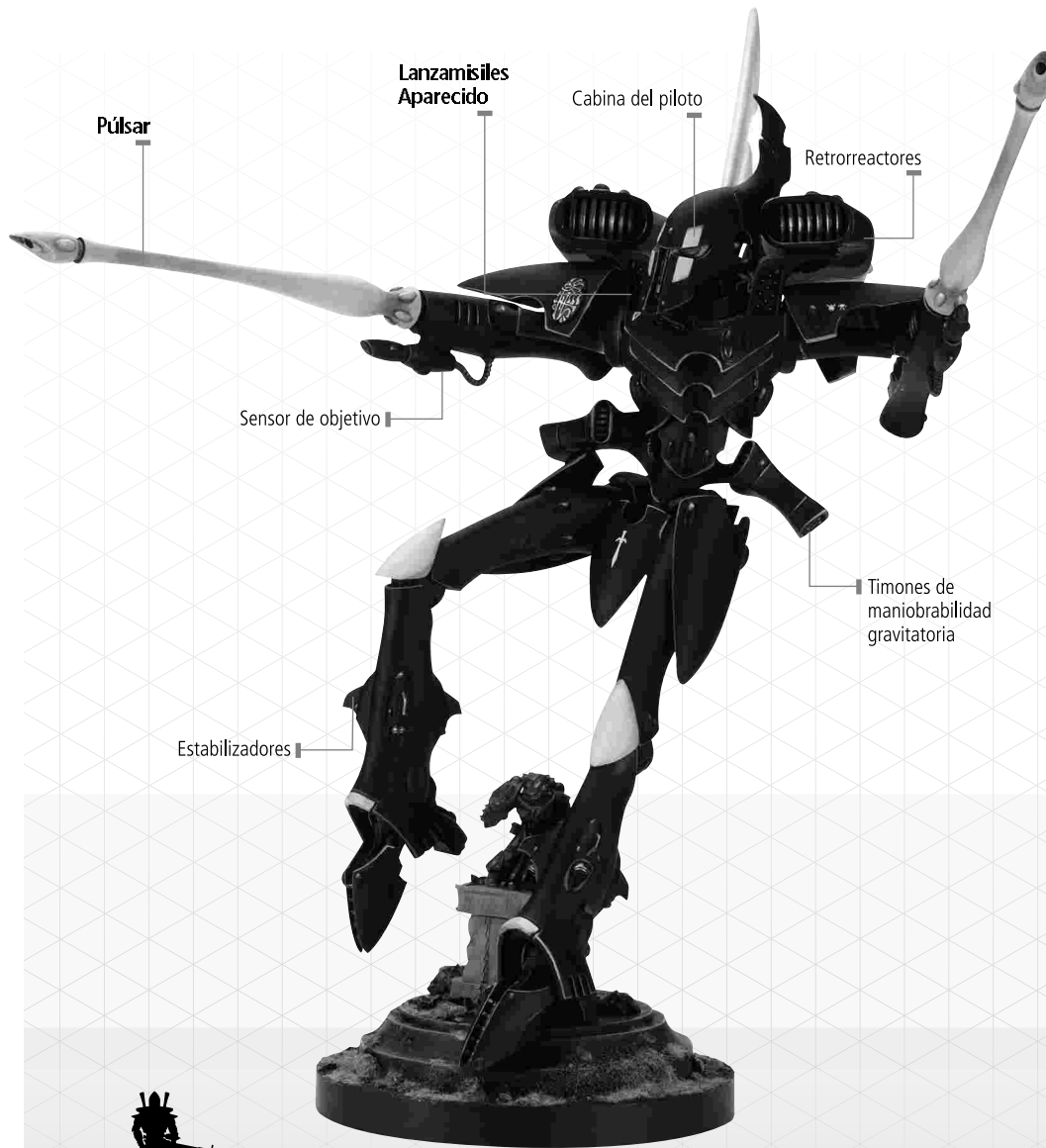
PUNTOS: 800

El Aparecido es el más pequeño de los titanes eldar, aunque sigue siendo mucho más grande que los titanes de exploración imperiales. Todos los titanes eldar son máquinas ágiles y gráciles, pero el tamaño compacto del Aparecido hace que pueda moverse aún más rápido y silenciosamente (ningún otro titán de la galaxia puede compararsele). El Aparecido usa los típicos campos de energía eldar que distorsionan la imagen para confundir al enemigo. Esta holopantalla es la defensa principal del titán, puesto que su construcción de hueso espectral lo hace rápido y ligero, pero débil.

El Aparecido dispone de unos retrorreactores muy potentes, que son los que fomentan que ande como dando saltos por el campo de batalla. A

pesar de ser casi etéreo en su forma de moverse, el Aparecido lleva muchas armas y es un adversario temible. Su armamento estándar está compuesto por dos púlsares (capaces de acabar con el enemigo a muy larga distancia) y un lanzamisiles para defenderse a corta distancia.

La rapidez, ligereza y forma de moverse del Aparecido hacen que sea un titán explorador capaz tanto de dar información del enemigo como de emboscarlo. Al igual que en los demás titanes eldar, el Aparecido lleva una joya espiritual y muy poca tripulación. A veces están pilotados por hermanos gemelos que cazan en pareja con asombrosa precisión gracias a su lazo psíquico.



BLINDAJE						
HA	HP	F	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR	I A
3	4	10	12	12	10	2 1

UNIDAD: 1 titán Aparecido

TIPO: bípode superpesado

PUNTOS DE ESTRUCTURA: 3

ARMAS Y EQUIPO: 2 púlsares o 2 lanzas sónicas. 1 lanzamisiles Aparecido.

REGLAS ESPECIALES:

Holopantallas de titán eldar.

Ágil: en la fase de disparo, el Aparecido puede desviar parte de la energía de las armas principales a sus patas, por lo que podrá elegir entre:

- Disparar todas sus armas de manera normal.
- Disparar una sola arma principal y mover 3D6 cm adicionales (como con la regla *pies ligeros*).
- No disparar ningún arma y mover 5D6 cm adicionales (como con la regla *pies ligeros*).

Retroreactores: en vez de moverse de la manera normal, el Aparecido puede usar sus retrorreactores. Esto le permitirá mover hasta 90 cm en la fase de movimiento (ignorando las miniaturas y elementos de escenografía que queden a su paso). No puede aterrizar sobre unidades amigas ni sobre terreno difícil/peligroso/impasable, pero puede aterrizar sobre unidades enemigas, como si fue un ataque de *brutalidad acorazada*. El turno en el que use los retrorreactores, no podrá usar sus armas principales ni la regla *ágil*, pero podrá asaltar normalmente.

ARMA	ALCANCE	F	FP	ESPECIAL
Púlsar	150 cm	D	2	Pesada 2, área de 12 cm, arma principal
Lanza sónica*	Hellstorm	X	2	Pesada 1, arma principal, acobardamiento
Lanzamisiles Aparecido	60 cm	5	3	Pesada 4

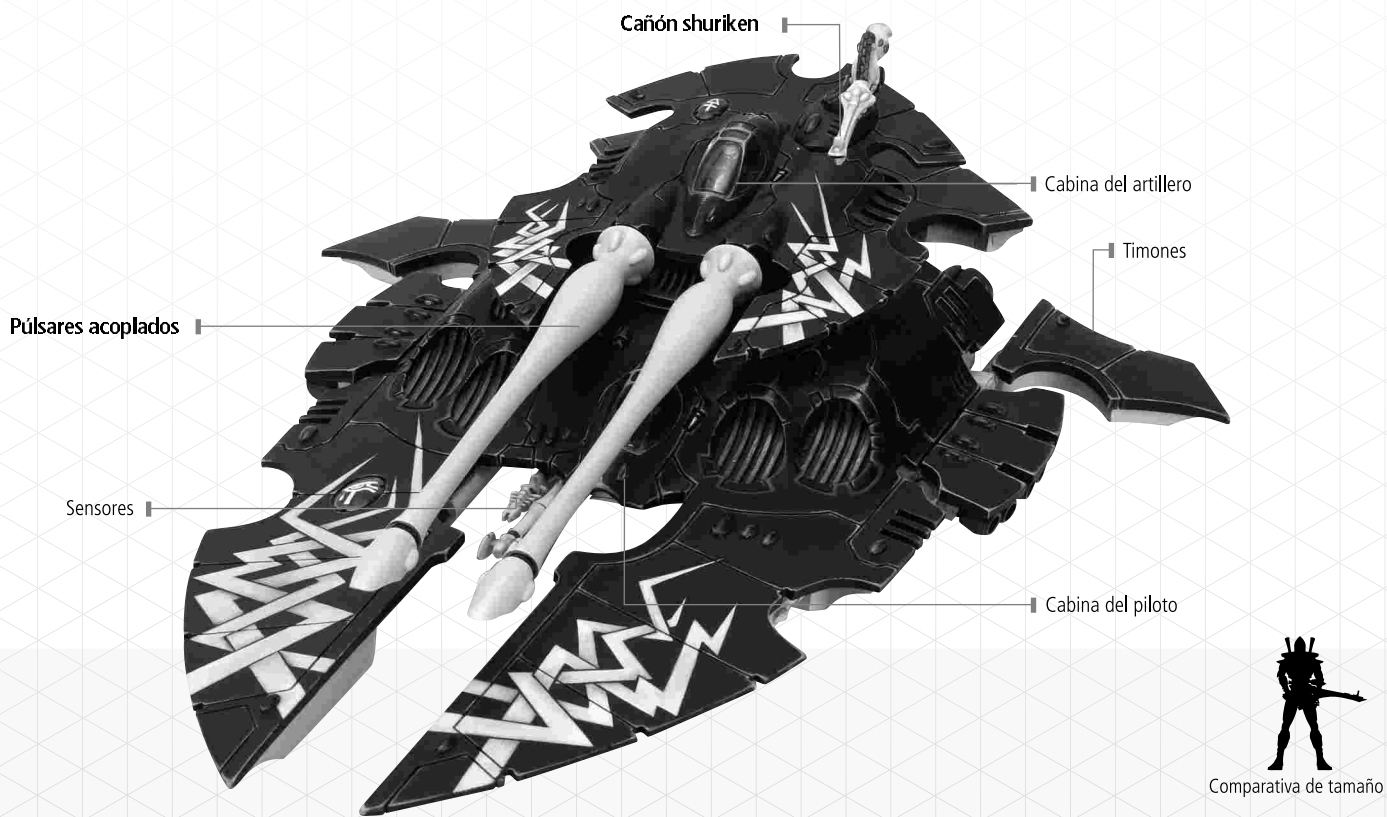
* Para disparar la lanza sónica, coloca la plantilla Hellstorm de forma que la parte estrecha esté a 45 cm del arma y la parte ancha no esté más cerca del arma que la parte estrecha. La lanza sónica se considera un arma de plantilla para determinar los impactos. Las miniaturas impactadas son heridas con un resultado de 3+ independientemente de su atributo de Resistencia. Contra vehículos, la lanza sónica tira 3d6 para determinar la penetración del blindaje.

TANQUE GRAVITATORIO ESCORPIÓN

PUNTOS: 500

Se trata de una de las máquinas de Vaul más características. "Máquinas de Vaul" es la forma que tienen los Eldars de referirse a sus tanques superpesados, que disponen de sofisticados motores gravitatorios que les proporcionan gran movilidad y destructivas armas pesadas. Este tanque superpesado es el más común de su clase, aunque las diferentes escuelas de ingeniería lo han personalizado. Recibe este nombre porque su ataque es tan rápido como el del animal del mismo nombre y acaba con el enemigo gracias a sus púlsares antes de que advierta siquiera de su presencia.

A pesar de su tamaño descomunal, el Escorpión es un vehículo tan maniobrable que incluso puede utilizarse dentro del mundo astronave. Durante la invasión tiránida del mundo astronave de Iyanden, los pasillos más anchos fueron defendidos por estas naves para evitar que los Eldars murieran innecesariamente en lugares en los que los Tiránidos los superarían ampliamente en número y acabarían fácilmente con ellos.



UNIDAD: 1 Escorpión

TIPO: tanque superpesado, gravitatorio, rápido

PUNTOS DE ESTRUCTURA: 3

ARMAS Y EQUIPO:

- 2 púlsares acoplados montados en la torreta.
- 2 cañones shuriken acoplados montados en la torreta.

HP	BLINDAJE		
	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR
4	12	12	11

ARMA

Púlsar

ALCANCE

150 cm

F

D

FP

2

ESPECIAL

Pesada 2, área de 12 cm, arma principal

Cañón shuriken

60 cm

6

5

Asalto 3

Láser multitubo

90 cm

6

6

Pesada 4

Lanzamisiles eldar (perforante) (plasma)

120 cm

8

3

Pesada 1

120 cm

4

4

Pesada 1, área, acobardamiento

Cañón estelar

90 cm

6

2

Pesada 2

Lanza brillante

90 cm

8

2

Pesada 1, lanza

"Las armas forjadas por Vaul no solo eran poderosas, eran preciosas".

Eldrad Ulthran, antes de la devastación de Assyri

OPCIONES: el cañón shuriken puede sustituirse por: un láser multitubo (+5 puntos); un lanzamisiles eldar (+10 puntos); un cañón estelar (+15 puntos); o una lanza brillante (+20 puntos).

REGLAS ESPECIALES

Escudo estelar: el Escorpión está protegido por un campo de energía, que funciona como la holopantalla de titán eldar (consulta la página 96).

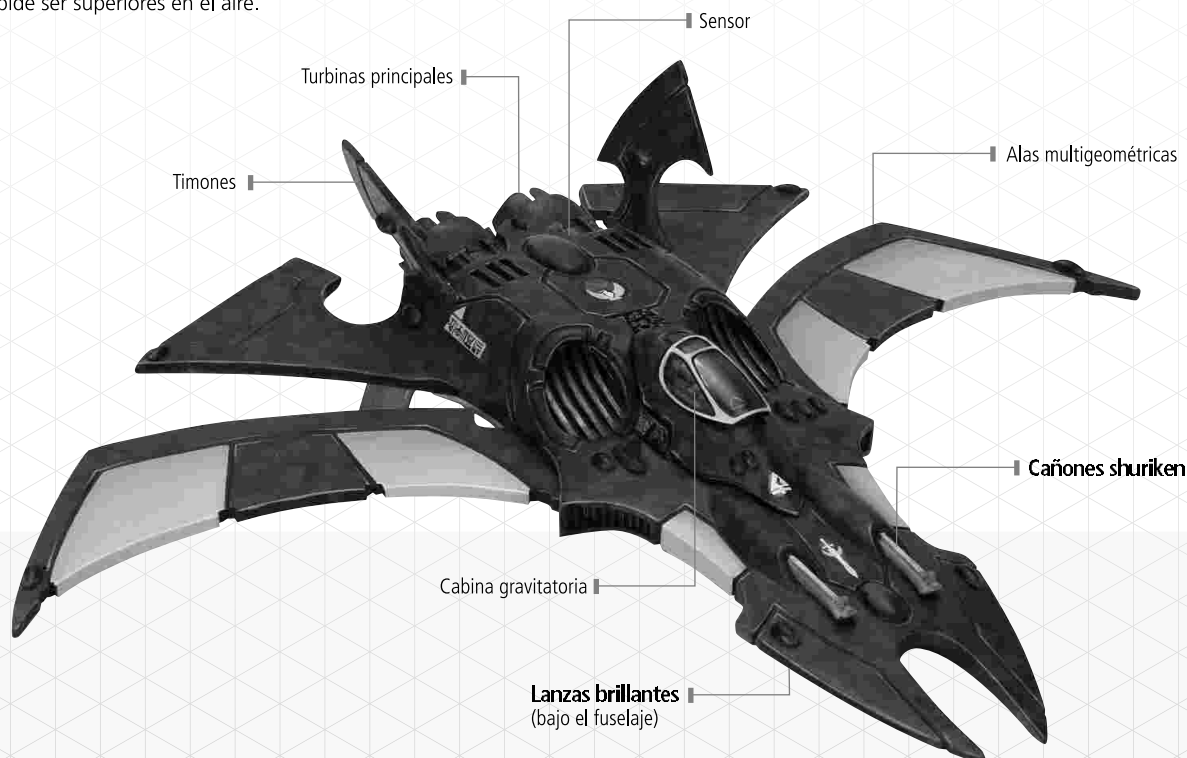
INTERCEPTOR “ALAS DE LA NOCHE”

PUNTOS: 285

Los Eldars son los reyes del cielo. Sus naves alcanzan una velocidad que deja atrás a cualquiera de las naves de otras razas. La facilidad de maniobra de las naves eldar para girar, virar y esquivar resulta impresionante frente a la de cualquier otra raza, por lo que sus pilotos pueden escapar de los ataques enemigos una y otra vez haciendo una y otra pirueta y escapando o atacando a gran velocidad nuevamente mientras

las demás naves siguen intentando ejecutar la maniobra. De todas estas naves, la más rápida es el caza interceptor Alas de la Noche. Gracias a su velocidad, esta nave puede situarse detrás del enemigo antes de ser detectado y dar el golpe de gracia con los cañones shuriken y las lanzas brillantes antes de escapar con la agilidad que le caracteriza, que hace que perseguirlo o interceptarlo sea imposible.

Los pilotos de los Alas de la Noche están acostumbrados a pelear en inferioridad numérica, aunque eso no les impide ser superiores en el aire.



Comparativa de tamaño

La hueste aérea eldar conocida como Espadas de Lileath localizaron y destruyeron al menos 66 cazas Garras Infernales durante la primera semana en la Incurción de Chagrís, pese a que solo había 4 Alas de la Noche.

UNIDAD: 1 Ala de la Noche

TIPO: vehículo, volador

ARMAS Y EQUIPO:

- 2 cañones shuriken
- 2 lanzas brillantes

BLINDAJE				
HP	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR	
4	10	10	10	

ARMA	ALCANCE	F	FP	ESPECIAL
Cañón shuriken	60 cm	6	5	Pesada 3
Lanza brillante	90 cm	8	2	Pesada 1, lanza

REGLAS ESPECIALES:

Maniobras imposibles: el Alas de la Noche puede mover una distancia mínima de 45 cm en vez de los 90 cm de los demás voladores.

Interceptor: a la hora de disparar a los objetivos, se considera que las armas del Alas de la Noche son armas antiaéreas (tira para impactar de acuerdo a su HP en vez de necesitar 6s para impactar).

Persiguiendo sombras: el Alas de la Noche está protegido por unos sistemas defensivos muy avanzados que están diseñados para acamuffarlo frente al enemigo. Eso, combinado con su tremenda agilidad, hace que sea imposible detectarlo. El Alas de la Noche está protegido por un campo de energía que funciona como la holopantalla de titán eldar (consulta la página 96).

OLA DE ASALTO DE ESPECIALISTAS

PUNTOS: 75 + MINIATURAS

Los guerreros especialistas son las tropas de elite de los ejércitos eldar. Cada una de las castas que los componen tienen su forma de luchar y unas armas y armadura características, gracias a lo que sobresalen cada una de ellas en un tipo de lucha diferente. Esta especialización extrema, sin embargo, podría volverse contra ellos si no recibieran apoyo del resto del ejército, pero los Eldars siempre se ayudan unos a otros. Cuando las escuadras de guerreros especialistas combinan sus habilidades, se complementan a la perfección hasta el punto de que fluyen por la batalla en una sinfonía de devastación. La "unidad de propósito" nunca se ha demostra-

do mejor que cuando los guerreros especialistas eldar trabajan juntos para alcanzar la victoria en lo que se conoce como Olas de Asalto. Llegan al campo de batalla montados en transportes Serpiente y son capaces de destruir toda una línea de batalla con una carga bien diseñada y ejecutada. Los Serpiente llegan hasta el campo de batalla a salvo gracias a las holo-pantallas y mientras el vehículo esté intacto, puede utilizar la pantalla de energía para atacar al enemigo justo antes de que los especialistas desplieguen. Esta energía atontará y paralizará al enemigo, que será una presa fácil para los gráciles y letales alienígenas.

Moirakhainath (La Mano Ensangrentada)

Mundo Astronave de Saim-hann,
Batalla del Amanecer del Dolor



FORMACIÓN:

3+ escuadras de 10 guerreros especialistas. Cada escuadra tiene que incluir un exarca e ir montada en un transporte Serpiente.
1 Autarca. El Autarca tiene que ir montado en uno de los transportes Serpiente. Dicho transporte será el Serpiente de mando.

REGLAS ESPECIALES

Fuerza de choque: todas las unidades de la Ola de Asalto tienen que desplegarse en un radio de 15 cm del Serpiente de mando o, si llegan desde la reserva, entrar en la mesa de juego por un punto a lo sumo a 15 cm del punto por el que ha entrado el Serpiente de mando.

Marea alta: al avanzar en formación cerrada, los Serpientes pueden combinar sus campos de energía para crear una gran oleada de fuerza. Disponen de la regla *campo de energía* (consulta el codex), pero con la siguiente adición: si un Serpiente está en un radio de 15 cm del Serpiente de Mando y ninguno está inmovilizado, todo ataque a dis-

tancia contra el Serpiente desde los arcos frontal o lateral y con Fuerza 7+ se considera un ataque de Fuerza 7.

Tsunami de energía: los Serpientes de una Ola de Asalto pueden proyectar sus campos de energía. Si el Serpiente de mando no está inmovilizado, los Serpientes pueden proyectar su campo de energía en vez de disparar. Tira 3d6 por cada Serpiente de la Ola de Asalto que se encuentre en un radio de 15 cm del Serpiente de mando; el total es el radio en centímetros del tsunami de energía provocado, a medir a partir del Serpiente de mando. Toda unidad que esté en este radio (amiga o enemiga) debe realizar un *chequeo de acobardamiento*.

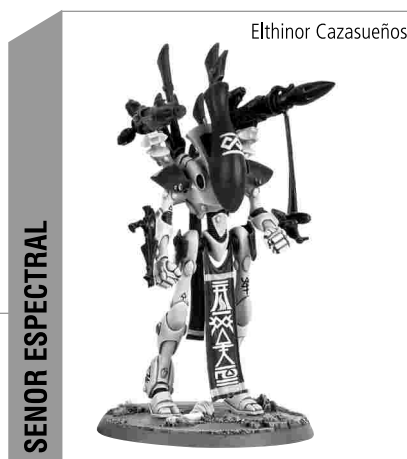
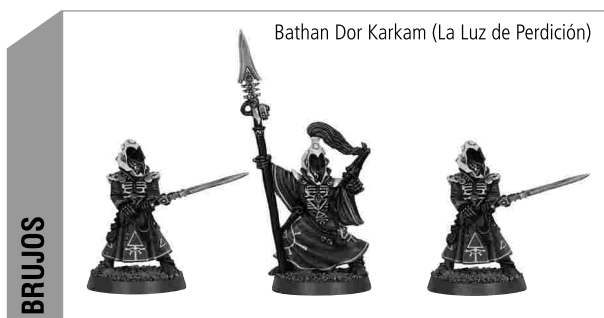
HUESTE ESPIRITUAL

PUNTOS: 25 + MINIATURAS

Los Eldars odian despertar a los espíritus de sus antepasados de su descanso eterno en el Circuito Infinito, pero cuando la amenaza es demasiado grande y ni siquiera los guerreros especialistas y los guardianes podrán hacerle frente solos, los guardianes de las almas reunirán una Hueste Espiritual. En batalla, estos grupos de combate conforman un grupo de guerreros extremadamente resistentes y capaces de aguantar

cualquiera de los ataques enemigos con la única ayuda de sus armas. Al ser capaces de resistir los disparos enemigos, la Hueste Espiritual proporciona a los Eldars una pantalla móvil que les permite tomar posiciones sin sufrir bajas. Iyanden, que tantas bajas sufrió combatiendo la invasión tiránida, tiene la Hueste Espiritual más grande de todas, y la dirige a la batalla su guardiana de las almas más eficaz, Iyanna Arienal.

Arbiel-Tann (La Gloria Perdura) Mundo Astronave de Iyanden Invasión tiránida



FORMACIÓN:

1 unidad de Brujos* y 3+ de las siguientes unidades:
Guardia espectral
Señor espectral
* Todos los brujos deben convertirse en Guardianes de las almas.

“Negar la muerte y dar su frío beso.
Esa es nuestra labor”.

Iyanna Arienal, el Ángel de Iyanden.

REGLAS ESPECIALES:

Fuerza de choque: todas las miniaturas que compongan la Hueste Espiritual deben ser desplegadas en un radio de 30 cm de la unidad de Brujos o, si llegan desde la reserva, entrar en la mesa de juego por un punto a lo sumo a 30 cm del punto por el que han entrado los Brujos.

Ancistros vivos: reunir una Hueste Espiritual es algo muy especial para los Eldars, y los guerreros que luchan junto a la encarnación de sus héroes combatirán aún mejor. Toda unidad eldar en un radio de 30 cm de una Hueste Espiritual tiene *coraje*.

HUESTE DE JINETES DEL VIENTO

PUNTOS: 100 + MINIATURAS

La senda de la guerra de los Eldars se centra en la velocidad y en dividir las fuerzas de su enemigo. Los grupos de combate que mejor hacen esto son las Huestes de Jinetes del Viento. Están compuestas por algunos de los vehículos más rápidos de la galaxia, por lo que pueden atacar sin ser detectados y huir antes de que puedan ser objeto de un contraataque. En las diferentes "pasadas" que realiza, la hueste de Jinetes del

Viento se ocupa en primer lugar de los transportes enemigos, con lo que el enemigo queda inmobilizado y desorganizado; la posición perfecta para los demás elementos del ejército eldar. Las huestes de Jinetes del Viento más famosas las componen los clanes de jinetes salvajes de Saim Hann: motocicletas y Vypers rojas pilotados por guerreros extremadamente habilidosos en busca de gloria.

ESCUADRÓN DE MOTOCICLETAS DIRIGIDO POR UN AUTARCA

Hethlarai (La Espada)
dirigido por el jefe Invierno Blanco

**Baharhaln Mieruan
(Viento de Medianoche)**
Mundo Astronave
de Saim-Hann
Batalla de la
Tormenta de Hierro

MOTOCICLETAS

Mitharath
(La Luna Brillante)

MOTOCICLETAS

Khapharon Ath Etir
(El Filo de la Destrucción)

VYPER

Amethir (La Garra)

VYPER

Falimeth (El Halcón)

FORMACIÓN:

- 1 Autarca en motocicleta a reacción y 5+ de las siguientes unidades:
- Vidente en motocicleta a reacción
- Unidad de Brujos en motocicleta a reacción,
- 1+ Escuadrón de Guardianes en motocicleta a reacción,
- 1+ Escuadrón de Vypers

"Somos como el céfiro, pero golpeamos como un tornado. Causamos pánico".

Thrithlianc Yngirsban de Saim-Hann

REGLAS ESPECIALES

Fuerza de choque: todas las unidades de una hueste de Jinetes del Viento tienen que desplegarse en un radio de 45 cm del Autarca o, si llegan desde la reserva, entrar en la mesa de juego por un punto a lo sumo a 45 cm del punto por el que ha entrado el Autarca.

Flanquear: la hueste de Jinetes del Viento puede rodear al enemigo con una rapidez increíble. Las miniaturas que compongan la hueste disponen de la ventaja estratégica *marcha por el flanco*.

Redespliegue estratégico: las huestes de Jinetes del Viento son muy rápidas e independientes. Las miniaturas que compongan la hueste disponen de un único *redespliegue estratégico* (ventaja estratégica).

TIRANIDOS

La raza tiránida es una raza alienígena superdepredadora compuesta por miles de millones de seres. Cuando los Tiránidos escogen un planeta del que alimentarse, grotescas naves enjambre avanzan en oleadas por el espacio conteniendo verdaderos horrores biológicos en su interior y los desatan en la superficie del planeta, donde consumen toda forma viva que encuentran a su paso.

LOS TIRANIDOS

En lo que se refiere a enfrentamientos, los Tiránidos podrían contar sus victorias no por batallas ganadas o ejércitos destruidos, sino por planetas consumidos. Para entender a los Tiránidos y la amenaza que suponen para la galaxia, primero hay que tener en cuenta lo peligroso que es cada uno de los individuos que los integran. Y cada uno de estos individuos no es más que una célula en un organismo gigantesco que devora planetas con la facilidad que un tiburón blanco tareliliano devora a un hombre. Toda traza de vida tiránida está intercomunicada con una única mente, una gran entidad que abarca miles de años luz. El individuo no es importante. Cuando uno de los tentáculos de la raza tiránida llega a un planeta, despliega tantos bio-individuos que, desde el aire, parecen tinta derramándose sobre un mapa, y cada continente no tarda en quedar cubierto de una masa negra.

LA MUERTE DE UN PLANETA

Cuando los Tiránidos empiezan a alimentarse de un planeta, la invasión tiene lugar en una serie de pasos. Los primeros signos de una invasión tiránida a gran escala son que los cielos empiezan a agitarse, y a los pocos minutos aparecen gigantescas y densas nubes de esporas microscópicas que han sido lanzadas por las naves enjambre. La flora y la fauna indígena queda pervertida por estas entidades y se ve obligada a crecer desmesuradamente debido a la inducción genética de estas esporas, lo que fomentará que los Tiránidos tengan más comida cuando lleguen a la superficie.

En las primeras etapas de una invasión tiránida se producen asaltos psíquicos y asaltos físicos por igual. La desesperanza se extiende entre los habitantes del planeta según avanzan los Tiránidos y su sombra se proyecta sobre ellos desde el vacío del espacio. Organismos ocultos que se habían infiltrado mucho antes de la invasión revelan su presencia y siembran el pánico entre la población, provocando la rebelión y el desconcierto entre los nativos. Grandes masas de gárgolas oscurecen el cielo y pastorean a las especies vivas hacia un mismo punto para que devorar la biomasa del planeta sea más sencillo y rápido. Cuando empieza la verdadera invasión, del

cielo llueven espores micéticas como si fueran granizo gigante y cada impacto anuncia la llegada de otra progenie asesina...

Las últimas etapas de la invasión están compuestas por diferentes oleadas de bestias asesinas, hordas de seres que superan en número al enemigo de manera desproporcionada. Verlos avanzar desde el espacio hace que parezcan los movimientos peristálticos de un sistema digestivo. Aquellos que son testigo de todo esto se dan cuenta de que no pueden huir y suelen preferir suicidarse antes que caer víctima de estos repulsivos organismos que no tardarán en rodearlos a ellos también.

EL ENJAMBRE IMPARABLE

Cuando el asalto tiránido está en su punto álgido, el campo de batalla parece el sueño de un loco. Del cielo caen rayos, como si los mismos cielos se estuvieran rebelando contra lo que sucede, e iluminan miles de kilómetros de enjambres tiránidos asaltando ciudades y fortificaciones en busca de su presa. Las criaturas, cubiertas por caparazones quitinosos, saltan de un lado para el otro mientras miles de gantes son sacrificados para acabar con la munición del enemigo. Las progenies, compuestas por decenas de criaturas sinápticas avanzan resolutas contra el fuego enemigo enseñando los colmillos y con una mueca que muestra su desprecio por la vida de los demás. Los cielos se ennegrecen y el cielo se llena de Tiránidos alados que sobrevuelan el campo de batalla en busca de las unidades aisladas. Las hordas de maliciosos genestealers se introducen por el alcantarillado y en los edificios abandonados y buscan a los cobardes allí donde estén escondidos. Las defensas del planeta no suelen suponer mayor problema para los innumerables Tiránidos que un granjero para una plaga de langostas.

Si el enemigo resulta estar muy bien armado o ser muy tenaz, el incesante bombardeo de esporas micéticas enviará más y más bio-individuos y cada vez de mayor tamaño. Los grupos de carnifexes (arietes vivientes hechos de músculo y quitina) abatirán los muros de rocamiento de las fortalezas como si fueran de papel. El suelo tiembla y el miedo embarga al enemigo en cuanto aterrizan los trigones y los mantifexes, que son como serpientes con garras descomu-

nales que desbaratan las filas de resistencia enemiga con facilidad. Pero los biotitanes son los bio-individuos más grandes que despliegan los Tiránidos cuando encuentran verdadera resistencia. Los heirodulos (fortalezas de carne armadas con los temidos bio-cañones) avanzan por encima de los demás Tiránidos a la vez que los disparos de las armas pesadas enemigas rebotan en sus caparazones como si fueran gotas de agua. Los hierodulos son aún mayores que los legendarios hierofantes (monstruos con forma de araña y del tamaño de catedrales), que son capaces de abrir un tanque superpesado como si fuera una lata.

LA IMPERATIVA MENTE ENJAMBRE

Para cuando la resistencia enemiga ha sido completamente desbaratada, la tierra ya ha empezado a transmutarse en una especie de cenagal de cadáveres y moco digestivo tiránido; a estas zonas se las denomina pozos digestivos. En este punto, las últimas oleadas de organismos tiránidos empezarán a consumir el planeta. Estas oleadas están compuestas por bio-organismos meramente devoradores que degluten toda bio-masa que encuentran a su paso, desde las briznas de hierba a los cadáveres del enemigo. Cuando en el planeta ya no queda ninguna forma viva, los Tiránidos restantes se lanzarán a los pozos digestivos para crear una especie de crudo biológico que será absorbido por los capilares de las bionaves enjambre y utilizado para crear más Tiránidos por las bionaves denominadas "reinas norn". De esta manera, todos los que luchan contra los Tiránidos son asimilados y utilizados para crear más guerreros alienígenas. Cuando los Tiránidos han acabado de alimentarse, el planeta está completamente desprovisto de vida... es un lugar baldío en el que nunca volverá a crecer nada...

“Combatir a los Tiránidos de la manera tradicional es tan estúpido como intentar vaciar el océano con un balde”.

Inquisidor Kryptmann

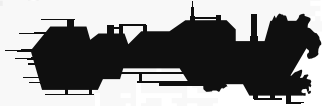
ETAPAS DE UNA INVASIÓN TIRÁNIDA

Los Tiránidos atacan en gigantescas oleadas, cada una de ellas más terrible que la anterior. Aunque cada oleada no parece un gran ejército de por sí, están compuestas por unos organismos letales que, con sus garras, cuchillas y colmillos, acabarán con todo lo que encuentren a su paso.

1. VANGUARDIA

Las entidades de la vanguardia tiránida recogen información genética y topográfica y la comunican a la mente enjambre mediante canales psíquicos de feromonas. Se desbaratan o destruyen los grupos de mando y se siembra el pánico o se revoluciona a la población.

TRANSPORTE: Infiltración (pecios, fragatas, etc.)



ENTIDADES TIRÁNIDAS:

Líctores

Tyranicus Chameleo

Los líctores identifican los centros de población y transmiten información sobre la presa.

Líderes de progenie

Corporaptor Primus

Harridanes

Tyranicus Biennis

Genestealers

Corporaptor Hominis

Gárgolas

Gauntii Avius

2. INCURSIÓN PRINCIPAL

Caen las esporas micéticas y despliegan miles de organismos bélicos menores cuya función es mermar las fuerzas enemigas, identificar los focos de resistencia y enfrentarse a la vanguardia enemiga para que los organismos más grandes puedan acercarse sin peligro.

TRANSPORTE: Esporas micéticas



ENTIDADES TIRÁNIDAS:

Genestealers

Corporaptor Hominis

Hormagantes

Gauntii Gladius

Termagantes

Gauntii Virago

Guerreros tiránidos (alados)

Tyranicus Gladius Avius

Espinagantes

Gauntii Plures

Tirános de enjambre (alados)

Tyranicus Praefacto Avius

Mortagantes

Gauntii Interimo

También se despliegan otras variedades de gante.



PLANETA PRESA

ENJAMBRES DEVORADORES

Cuando el enemigo ha sido rodeado y casi derrotado, las flotas enjambre lanzarán los organismos que lo devoran todo. Estos organismos se llaman Devoradores y conforman una especie de alfombra que no se detiene ante nada. Hay pocos datos sobre este proceso debido a que empieza cuando los Tiránidos han acabado con todo signo de vida.



3. ENJAMBRES SINÁPTICOS

Si el enemigo sigue mostrando resistencia, la flota enjambre alterará el contenido de las esporas micéticas e incluirá bio-organismos mayores y nodos sinápticos suficientes para controlar mejor el enjambre. La mayoría de los puntos de resistencia son vencidos en este punto. En este caso, será ahora cuando la flota enjambre empiece con el procedimiento de devorar el planeta. Si el enemigo consigue rechazar a los enjambres sinápticos, la flota enjambre desplegará a los bio-organismos gargantuescos.

TRANSPORTE: Esporas micéticas



ENTIDADES TIRÁNIDAS:

Guerreros tiránidos

Tyranicus Gladius

Tiranos de enjambre

Tyranicus Praefacto

Genestealers

Corporaptor Hominis

Guardia tiránida

Tyranicus Scutatus

Biovores

Tyranicus Patris Boletus

Zoántropos

Tyranicus Animus Aborrens

4. OLEADA DE ASALTO PESADA

En este paso se despliegan bio-organismos descomunales que tienen tamaños que varían desde el de un tanque a un titán. También se incluyen fuerzas de respuesta rápida para acabar con las armas pesadas de defensas y fortificaciones.

TRANSPORTE: Esporas micéticas



ENTIDADES TIRÁNIDAS:

Carnifexes

Carnifex Voracio

Trigones

Tyranicus Ophidicus Maxima

Heirodulos

Tyranicus Gigantis

Mantifexes

Tyranicus Ophidicus Subterra

Heirotantes

Tyranicus Patris Boletus

También suelen incluirse las especies *haruspex*, *malefactor*, *exocrina* y *dominatrix*.

HIEROFANTE

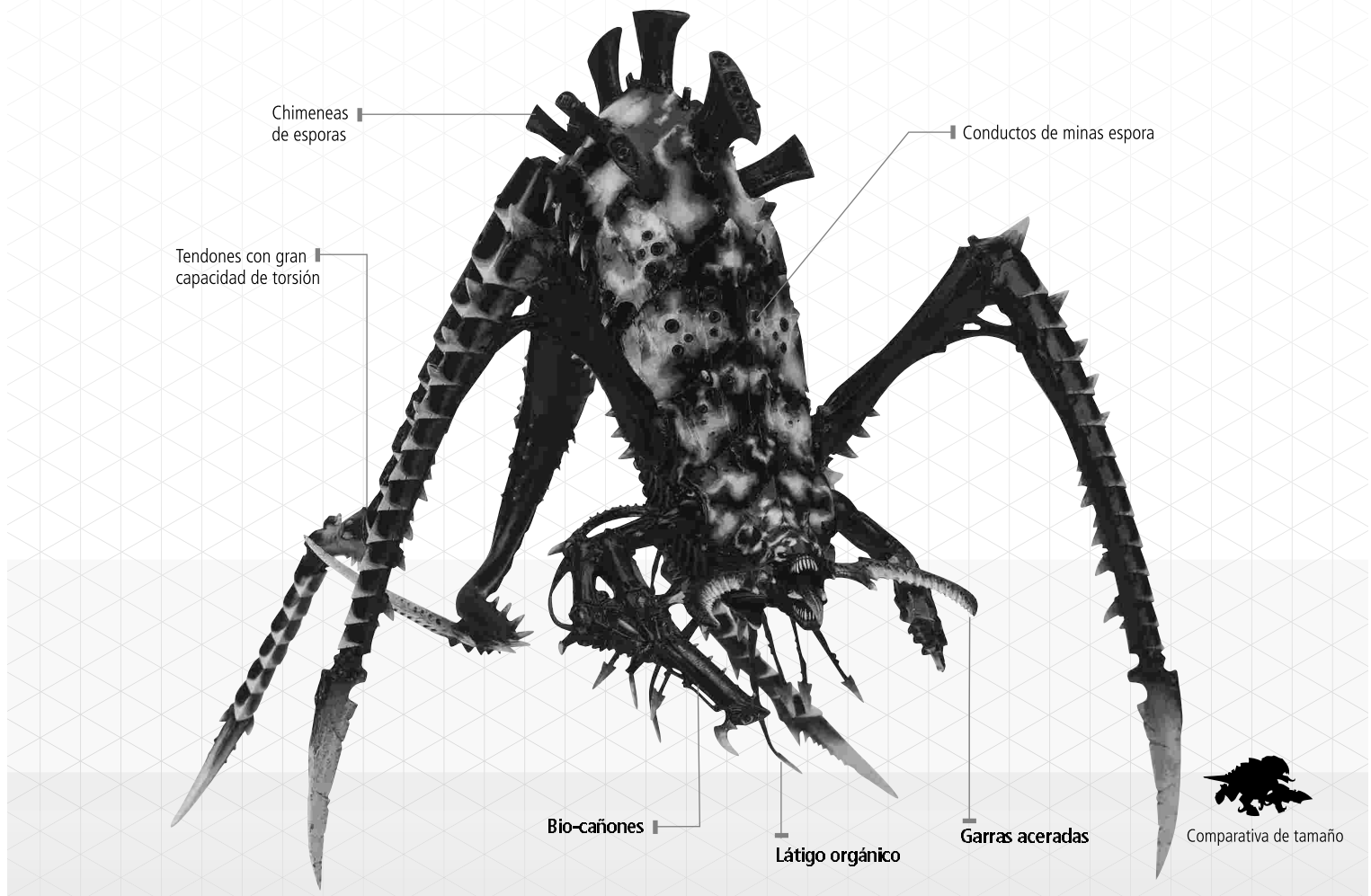
PUNTOS: 1250

El hierofante es una criatura descomunal y aterradora. En el campo de batalla parece un rascacielos lleno de púas, tentáculos y armas simbióticas. El hierofante es el organismo de asalto tiránido más grande conocido, y su tamaño es comparable al de los dioses máquina de las legiones de titanes.

Los hierofantes van a la cabeza en los asaltos pesados de los Tiránidos y avanzan sin preocuparse de lo que pisan, mientras reducen a su presa a una masa sanguinolenta y tóxica gracias a sus biocañones justo antes de lanzarse a la carga contra la línea de vanguardia enemiga. El hierofante tiene muchas adaptaciones defensivas para ser capaz de soportar los disparos enemigos de todo un ejército. Su caparazón es tan fuerte

como el hierro y, además, dispone de un escudo de disformidad que regenera las heridas, y de infinidad de tentáculos espinados que atacan a todo el que intenta acercarse demasiado, sobre todo al abdomen, que es el punto débil de este titán viviente.

El hierofante dispone de una defensa natural adicional. Este terrible bio-organismo exuda constantemente una nube de esporas venenosas por las juntas de sus placas de blindaje quitinoso. Estas esporas conforman una nube tóxica a su alrededor que acaban con todo organismo lo suficientemente inconsciente como para acercarse a él. Un hierofante a la carga es imparable y solamente las armas utilizadas por la Legio Titanicus pueden abatirlos antes de que despedacen todo lo que encuentren a su paso.



UNIDAD: 1 Hierofante

TIPO: criatura gargantuesca

ARMAS Y EQUIPO:

- 2 bio-cañones
- Nube de esporas
- Garras aceradas (bonificación incluida en el perfil de atributos)
- Látigo orgánico
- Regeneración
- Miasma tóxica

PODERES PSÍQUICOS: el hierofante es un psíquico y tiene el poder *campo disforme*.

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
6	3	10	9	10	3	8	10	2

ARMA Bio-cañón **ALCANCE** 120 cm **F** 10 **FP** 3 **ESPECIAL** Asalto 8

REGLAS ESPECIALES:

Ágil: en la fase de disparo el hierofante puede elegir entre:

- Disparar todas las armas que pueda, como es normal.
- Disparar 1 bio-cañón y mover 3d6 cm adicionales (como si dispusiera de la regla *pies ligeros*).
- No disparar ningún arma y mover 5d6 cm adicionales (como si dispusiera de la regla *pies ligeros*).

Nube de esporas: el hierofante está rodeado por una nube de esporas venenosas y corrosivas. Las esporas impactarán a toda miniatura que esté en contacto peana con peana con el hierofante durante la fase de asalto. Golpean con iniciativa 1 e impactan automáticamente y hieren con un resultado de 4+ (no afectan a los vehículos).

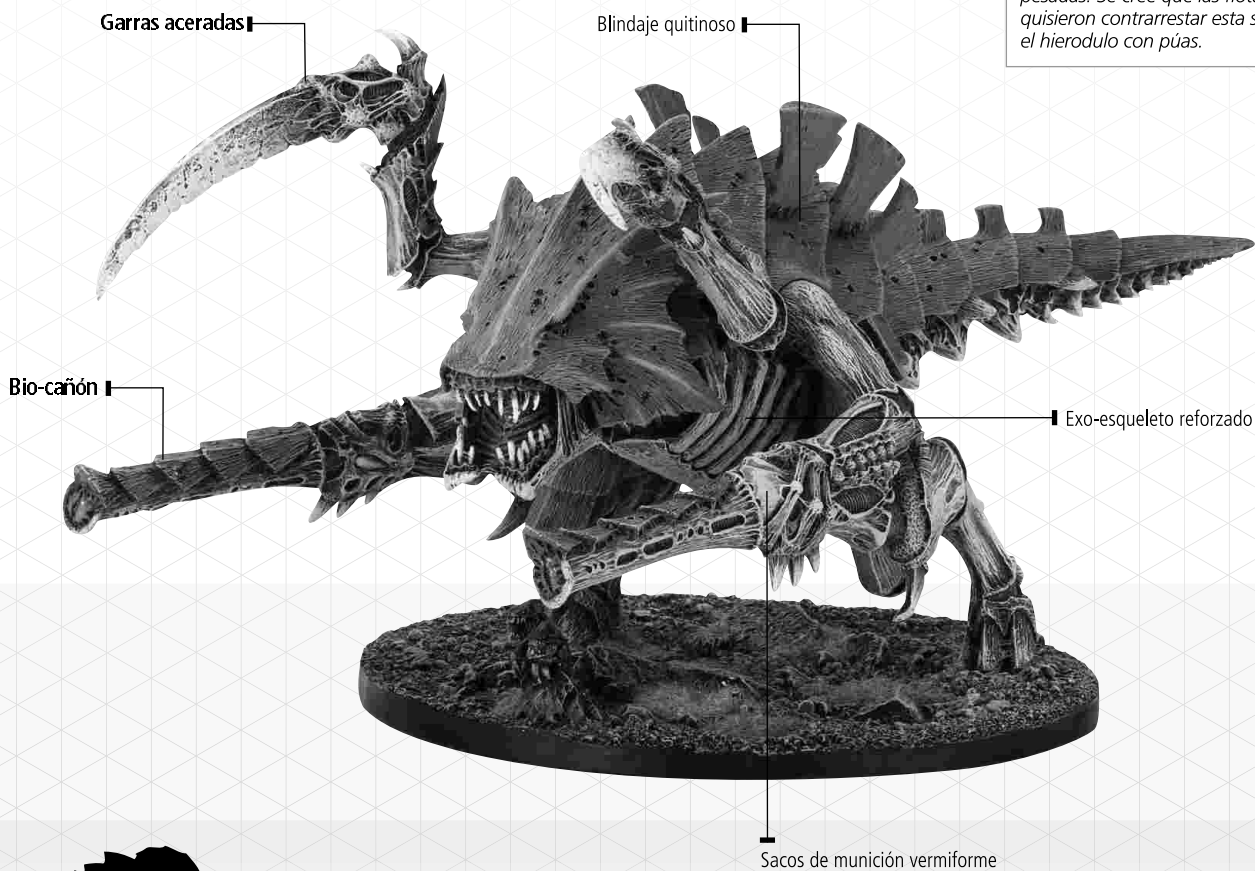
HIERODULO CON PÚAS

PUNTOS: 700

El hierodulo fue avistado por primera vez en Hamman, una pequeña colonia imperial muy cercana a uno de los tentáculos de la Flota Enjambre Kraken. Originalmente eran criaturas de combate cuerpo a cuerpo con cuatro enormes cuchillas, pero no tardaron en aparecer hierodulos con bio-cañones entre los organismos tiránidos. Las autoridades imperiales lo denominaron hierodulo con púas, y se trata de un bio-organismo capaz de destacar tanto en el combate a distancia como en

el combate cuerpo a cuerpo. El hierodulo está protegido por un caparazón quitinoso compuesto por placas que muy pocas armas pueden traspasar, y aún menos de las que consiguen traspasarlo le hacen verdadero daño. Al estar tan bien protegido, el hierodulo puede acercarse al enemigo sin preocuparse de nada e ir disparando sus bio-cañones hasta llegar al combate cuerpo a cuerpo.

Se cree que el hierodulo con púas es una mutación del hierodulo con cuchillas (Sica Heirodule Domitor). Este último fue encontrado en el planeta Hamman y neutralizado a distancia con armas superpesadas. Se cree que las flotas enjambre quisieron contrarrestar esta situación con el hierodulo con púas.



Comparativa de tamaño

UNIDAD: 1 Hierodulo con púas

TIPO: criatura gargantuesca

ARMAS Y EQUIPO:

- Garras aceradas (bonificación incluida en el perfil de atributos)
- 2 bio-cañones

REGLAS ESPECIALES:

Ágil: en la fase de disparo el hierodulo puede elegir entre:

- Disparar todas las armas que pueda, como es normal.
- Disparar 1 bio-cañón y mover 3D6 cm adicionales (como si dispusiera de la regla *pies ligeros*).
- No disparar ningún arma y mover 5D6 cm adicionales (como si dispusiera de la regla *pies ligeros*).

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
4	3	10	8	6	3	5	10	3

ARMA	ALCANCE	F	FP	ESPECIAL
Bio-cañón	120 cm	10	3	Asalto 6

ENJAMBRE SUBTERRÁNEO

PUNTOS: 100 + MINIATURAS

El trigón es una bestia inmensa capaz de destruir gran cantidad de enemigos y de aplastar tanques de batalla. Avanza por debajo de la superficie y espera el momento adecuado para salir (normalmente cuando ha llegado al corazón del ejército enemigo). Para empeorar las cosas, cuando gran cantidad de Tiránidos se concentran en un solo lugar, las vibraciones subterráneas causadas por los túneles del trigón atrae a los man-

tifexes hacia ellas. Gracias a sus sentidos alienígenas, los mantifexes localizan al trigón y se unen a él. La tierra, llena de túneles, queda debilitada y se quiebra cuando aparecen las criaturas tiránidas, haciendo que el enemigo se caiga en estos túneles y desbaratando búnkeres y posiciones artilleras. Sorprendido, el enemigo se encuentra conque, de repente, los Tiránidos están entre sus filas.

TRIGÓN

Tyranicus Subterra Extremis



Fue avistado por primera vez en Devlan Prima, y se convirtió en un gran problema para los estrategas imperiales. Los trigones y los mantifexes que les acompañan coordinan sus ataques con el asalto principal del enjambre, por lo que rodean a su presa y eliminan toda posibilidad de huida o de reagruparse. Y lo que es peor, el enjambre subterráneo puede acabar hasta con la fortificación más moderna.

PROGENIE DE MANTIFEXES



Tyranicus Ophidus Subterra

PROGENIE DE MANTIFEXES



Tyranicus Ophidus Subterra

FORMACIÓN:

1 Trigón,
2+ progenies de mantifexes (cada una compuesta al menos por tres mantifexes).

Las reglas del trigón se suministran en el cuarto volumen del *Imperial Armour*, de Forge World.

REGLAS ESPECIALES:

Despliegue rápido: todas las unidades del enjambre deben mantenerse en la reserva estratégica y desplegarse de acuerdo a las reglas de *despliegue rápido*, empezando por el trigón. Las demás unidades deben desplegarse a un máximo de 30 cm del trigón. Los mantifexes pueden asaltar en el mismo turno en el que entran en juego.

Temblores: la llegada del enjambre causa conmoción en el enemigo. Todas las unidades enemigas en un radio de 15 cm de cualquiera de las miniaturas del enjambre (una vez determinado finalmente el punto de entrada) deben efectuar un *chequeo de acobardamiento*.

PROGENIE DE LA MENTE ENJAMBRE

PUNTOS: 50 + MINIATURAS

El instinto natural de las criaturas tiránidas es el de reunirse en progenies de criaturas similares; hasta las criaturas más poderosas se agrupan. Una progenie de la mente enjambre consiste en un grupo de criaturas sinápticas muy fuertes que se aúnan para crear una representación física de la mente enjambre. El potencial psíquico de estas criaturas es tan grande

que es suficiente para interferir en todas las demás comunicaciones psíquicas de la zona. La llamada Sombra de la Disformidad los rodea y hace que los enemigos enloquezcan y que los psíquicos tengan que defenderse para no ser devorados por la disformidad.

Progenie de la Mente Enjambre

Encontrada durante la evisceración de Benephal

PROGENIE DE LA MENTE ENJAMBRE



Tyranicus Praefecto,
Tyranicus Seutatus,
Tyranicus Anmus Abhorens.

FORMACIÓN:

Una única unidad compuesta por: 1 Tirano de Enjambre, 3+ Guardia Tiránida y entre 3-5 Zoántropos.

“Mis hombres dejaron de disparar y se tiraron al suelo gritando en posición fetal. No era solo miedo. Y ahora han evolucionado... no sé qué vamos a hacer...”

Sargento Keller, del 122avo de “Perros Gloriosos” de Cadia

REGLAS ESPECIALES:

La sombra se acerca: el Tirano de Enjambre puede coger el poder psíquico *la Sombra de la Disformidad* como segundo poder y sin coste adicional en puntos.

El terror: en la fase de disparo, en vez de disparar o hacer otra cosa, la progenie de la mente enjambre puede elegir descargar una oleada de energía alienígena que causa el pánico al enemigo. Esta oleada tiene un alcance de 30 cm por cada zoántropo de la progenie y 30 cm adicionales si el Tirano de Enjambre sigue vivo (medidos a partir de cualquiera de los zoántropos o del tirano de enjambre). Todas las unidades enemigas dentro de este radio tiene que efectuar un *chequeo de acobardamiento*.

TORMENTA MICÉTICA

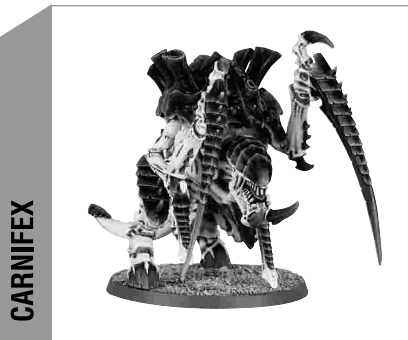
PUNTOS: 150 + MINIATURAS

Antes de devorar un planeta, una flota enjambre tiránida debe prepararlo para su consumo. La flota enjambre desperdiciaría tiempo y recursos si enviase los navíos enjambre directamente a la superficie, donde podrían ser abatidos por las defensas planetarias y poner en peligro la supervivencia de la flota. En vez de eso, se lanzan millones de esporas micéticas, cada una de las cuales encierra un bio-organismo tiránido. Las esporas caen en la superficie del planeta como si fueran granizo y es allí donde liberan a sus letales pasajeros.

Si la invasión tiránida se encuentra con mucha oposición, los seres contenidos en las esporas micéticas serán cada vez de mayor tamaño y más poderosos. Como las primeras oleadas ya han identificado los

puntos de resistencia, la flota enjambre se concentra en el bombardeo de lugares concretos. En esta ofensiva se incluyen los bio-organismos tiránidos más grandes. Cuando las esporas micéticas tocan el campo de batalla, se abren y dejan a la vista un ser cubierto de una especie de moco; pero, ahora, en su interior no hay ni un gante ni un genestealer, sino potentes carnifexes o heirodulos. Hasta los bastiones imperiales y las ciudadelas mejor fortificadas caen fácilmente ante estos bio-organismos, y la tierra empieza a temblar a medida que aumenta el tamaño de las esporas que caen sobre la superficie. La visión de la eclosión de estos seres es suficiente para dementar al enemigo, al que luego desmembrarán los propios Tiránidos.

Fuerza de asalto pesada,
Encontrada en
la Colmena Epsilon



FORMACIÓN:

5 + Carnifexes
0 + Hierodulos

“Creíamos que todo había acabado, en serio.
Pero entonces empezaron a llegar los grandes”

Soldado Yuris, Bedlam III.

REGLAS ESPECIALES:

Tormenta de esporas: todas las miniaturas de la Tormenta Micética tienen que desplegarse en la reserva estratégica. Cada miniatura va en una espora micética que le proporciona la regla especial *despliegue rápido*. Cuando puedan entrar en juego, elige un punto de entrada. Todas las unidades de la Tormenta Micética deben intentar entrar en juego a un máximo de 30 cm de este punto (aunque la dispersión puede sacarlos de este radio).

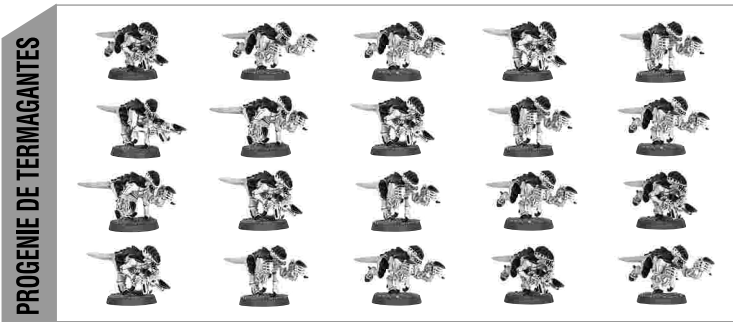
Restos: los restos repugnantes de las esporas micéticas proporcionan cobertura a sus ocupantes. Las miniaturas de la Tormenta Micética tendrán una *tirada de salvación por cobertura* de 5+ desde el momento en que entran en juego hasta el comienzo del siguiente turno. Después, la espora no será más que restos sin efecto alguno en el juego.

ENJAMBRE INFINITO

PUNTOS: 200 + MINIATURAS

Una invasión tiránida a gran escala es algo horrible. Normalmente, las flotas enjambre atacan en oleadas, cada una de ellas compuesta por millones de horroses biológicos. Los Tiránidos son tan numerosos que intentar contenerlos es como intentar contener el mar. La primera oleada de la invasión es horrible, pues está compuesta por bio-organismos diseñados para causar el pánico en la población nativa. Sin embargo, estas criaturas no son más que las primeras gotas de lluvia de la tormenta. Aunque el destino del planeta ya está sellado, la segunda oleada es la que más daño causa en el planeta y en su habitantes.

Miles de millones de gantes caen sobre el planeta y acaban con todo lo que encuentran a su paso, aunque no son más que el heraldo de la destrucción que va a tener lugar con la llegada de la siguiente oleada. Muchos de los xenólogos más famosos consideran que la oleada de gantes se utiliza únicamente para dejar sin munición al enemigo puesto que, de no acabar con ellos, entrarían en las líneas defensivas como un cuchillo en la carne. El miedo que produce en el enemigo ver un enjambre de estas proporciones y el hecho de quedarse sin munición desmoraliza hasta al más valiente.



FORMACIÓN:

- 3+ progenies de gantes
- 3+ progenies de hormagantes
- Cada progenie debe estar compuesta al menos por 20 miniaturas.

REGLAS ESPECIALES:

Oleada: todas las unidades de un Enjambre Infinito tienen la regla *oleada*, incluso los hormagantes.

¡No hay suficientes balas!: los Enjambres Infinitos están compuestos por tantos gantes que el enemigo se quedará sin munición antes de acabar con todos ellos. Se considera que toda unidad enemiga que obtenga cinco o más 6s en sus tiradas para impactar a una unidad del Enjambre Infinito se habrá quedado temporalmente sin munición: se anulan los disparos de toda la unidad, por lo que no realiza tiradas de dado para herir.

“¡Una nueva oleada! ¡A las defensas!”

La Última Batalla del Castellano Trokton, Laveria Prima





EL IMPERIO TAU

La expansión de la Tercera Esfera aumenta a pasos agigantados, y el Imperio Tau se está encontrando rápidamente con un número creciente de alienígenas, muchos de los cuales imprudentemente han decidido enfrentarse al poder militar de los Tau antes de unirse a su imperio.

En estos tiempos de guerra, los Tau deben demostrar cada vez más su poder, enfrentándose de manera rápida y contundente con todo el que se les opone. La Casta de Fuego Tau, fuente de los soldados del imperio, es una de las máquinas de guerra más eficaces de toda la galaxia. Inculcados con el orgullo del guerreo, libres de doctrinas supersticiosas y equipados con alguna de las armas más avanzadas de la Franja Este, los guerreros del fuego son capaces de enfrentarse a una fuerza enemiga y derrotarla. Sin embargo, la Casta del Fuego debe su gran éxito no a su armería y armadura, sino al meticuloso plan y a la ejecución de sus estrategias expertas.

CUERPOS Y CONTINGENTES

La unidad operacional más común de la Casta del Fuego es el cuerpo, que consiste en un grupo de batalla individual. Hay muchos tipos diferentes de cuerpo. Aunque más comúnmente un cuerpo es una fuerza combinada de guerreros y vehículos, también hay cuerpos más especializados; pueden estar formados por unidades de reconocimiento rápido, de armas pesadas o gran número de tropas auxiliares alienígenas. Cuando varios cuerpos luchan juntos, se agrupan en un contingente. Normalmente otros grupos formados por naves de la Casta del Fuego, asambleas diplomáticas de la Casta del Agua y grupos de trabajo de la Casta de la Tierra. Estas fuerzas compuestas por castas múltiples se denominan coaliciones. Con su estructura de apoyo logístico, una coalición tau puede montarse rápidamente y desplegar un contingente de la Casta del Fuego a todo tipo de zonas de batallas, equipados y dispuestos para el combate inmediato.

Los Tau organizan la composición de la mayoría de contingentes y coaliciones antes de que se produzca cualquier conflicto, y hay muchas formaciones estandarizadas que se pueden adoptar en función de las circunstancias y el enemigo al que han de enfrentarse. La coalición y grupos reciben una serie de nombres distintos, elegidos para delimitar la función de la formación sin necesidad de infundir miedo y ansiedad entre la población tau. Estos ejércitos incluyen, entre otros, expediciones de crisis emergentes, equipos de observación de encuentros, contingentes de disipación de amenazas y cuerpos de involucramiento rápido y muchas otras; muchos de los enemigos tau ya han descubierto, a pesar de sus nombres inofensivos, existen con el único propósito de localizar y destruir al enemigo.

FILOSOFÍA DE MANDO

Aunque la autoridad en el campo de batalla radica únicamente en los comandantes de la Casta del Fuego, estos no son libres para actuar cuando quisieran. Como son ferozmente orgullosos, los guerreros del Fuego tau darían sus vidas alegremente por la causa, pero el gran número de bajas, los reductos de resistencia o los combates prolongados no se encuentran entre los objetivos del imperio tau, aunque supongan una victoria a corto plazo. Para mantener el equilibrio entre las diferentes castas y especies que componen el imperio tau, las acciones de todas las fuezas (militares y demás), se estiman y dirigen según el beneficio que aportan al Bien Supremo. De esta forma, los árbitros en última instancia del éxito y los responsables de todas las decisiones estratégicas son los individuos que representan al mismísimo Bien Supremo: los Etéreos.

Los Etéreos representan el mando absoluto de cualquier elemento de una coalición. Son los miembros de la Casta Etérea los que consideran si un curso de acción propuesto es digno del Bien Supremo o si se corresponde con los objetivos del imperio tau. Los Etéreos, a menudo, señalan que solo poseen una visión global auténtica del Imperio Tau, y conocen los objetivos a largo alcance del Bien Supremo. Como la palabra de un etéreo es sacrosanta, ningún Shas'el o Por'O iría en su contra. La Casta del Fuego puede poseer los guerreros y las armas del Imperio tau, pero son los etéreos los que determinan dónde y cómo dirigir ese poder formidable.

ASIMILACIÓN NO EXTERMINIO

El objetivo primordial del Bien Supremo es expandir, ya sea mediante medios políticos, o cuando sea necesario, mediante coacción militar. Antes, durante y después de cualquier campaña de la Casta del Fuego, la Casta del Agua (bajo la dirección de los etéreos) se esfuerza al máximo en difundir la propaganda tau, en elevar la moral y en los esfuerzos diplomáticos. A diferencia de la mayoría de las razas de la galaxia, los Tau están dispuestos a negociar con sus enemigos, ofreciendo acuerdos a enemigos derrotados y acuerdos de tregua a los que, por el momento, resultan demasiado desafiantes para unirse al abrazo del Bien Supremo. Estas negociaciones se utilizan como armas, ya que causan inestabilidad política y social sembrando la duda en las mentes de los comandantes enemigo y convenciendo a la masa de poblaciones.

A menudo, la Casta del Fuego y la Casta de la Tierra se ven envueltas en operaciones militares, no solo ayudando y transportando a los guerreros del Fuego, sino también instalando la tecnología tau en comunidades conquistadas para demostrar los beneficios que suponen formar parte del Bien Supremo. En este sentido, los Etéreos convierten a enemigos potenciales en aliados, y a rebeldes latentes en ciudadanos. El imperio tau suaviza la amenaza de la Casta del Fuego mediante la oportunidad que proporcionan a los enemigos de rendirse sin miedo. Con una estrategia tan eficaz, no sorprende que el Bien Supremo incorpore más y más mundos de toda la Franja Este.

“Hay ciertos asuntos en la guerra de los que solo un comandante de la Casta del Fuego comprende su importancia. No es su derecho, sino su responsabilidad enviar a miles de guerreros a la muerte para que prevelezcan millones. Esta es, sin duda, la carga más pesada del mando y debe llevarse en solitario.”

- Comandante Kais'Por - La IC Meditación sobre la senda del comandante.

FUERZA EXPEDICIONARIA BE'ETAR

El mundo de clan D'yanoi ha organizado la Fuerza Expedicionaria Be'etar, una coalición de tamaño medio a la que se ha encomendado la tarea de colonizar el sistema estelar Be-etar, a doce años luz de D'yanoi. Este sistema tiene una presencia considerable de la Casta del Fuego ya que los primeros informes indican que existe la probabilidad de que Be'etar esté infestado de Orkos. todas las formaciones, incluidos los equipos de mando de la casta y rango apropiados.

FUERZA OPERANTE DE TRANSPORTE BE'ETAR K-1DL-03/06-BTG

La misión de la fuerza operante de transporte es triple. Es necesaria para llevar a toda una coalición a su destino, para transportar contingentes a un planeta designado, así como para proporcionar cobertura aérea que proteja las fuerzas de superficie mientras la expedición avanza.

FUERZA EXPLORADORA INTERESTELAR K-1DL-02/02-IEF

- 1 astronave clase Lar'shi
- 2 astronaves clase Kir'qath class starships
- 2 astronaves clase Kirshasvre
- 1 Dhow de los Nicassar

ALA DE TRANSPORTE ORBITAL (K-1DL-01/04-OTW)

- 2 destructores Mobula
- 3 naves de combate Kass'1




ALA DE PROTECCIÓN AÉREA (K-1DL-01/02-APW)

- 3 escuadrones de cazas Barracuda
- 1 escuadrón de cazabombarderos Tiburón Tigre




CONTINGENTES

La coalición puede incluir una gran variedad de contingentes, formados con los cuerpos disponibles. Tres de esos contingentes se detallan a continuación. Otros creados por la Fuerza Expedicionaria Be'etar incluye un Grupo de Dominio Estático y la Fuerza Operante de Valoración Rápida.






FUERZA DE CHOQUE PRINCIPAL S-1DL-02/04-PEF

-  3 cuerpos de cazadores estándar
-  1 cuerpo de intercepción armado
-  1 grupo de armaduras miméticas optimizadas

CONTINGENTE DE MISIONES AVANZADO S-1DL-02/04-PEF

-  4 fuerzas de Inserción Rápida
-  1 grupo de armaduras miméticas optimizadas
-  2 grupos de inserción de rastreadores


FUERZA DE CHOQUE DE RESERVA S-1DL-02/04-PEF

-  1 cuerpo de cazadores
-  2 cuerpos de cazadores movilizados
-  1 cuerpo de represalias disperso
-  1 cuerpo de reservas auxiliares
-  2 cuerpos de intercepción armados

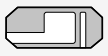
CUERPOS

La Casta del Fuego Tau utiliza una amplia gama de configuraciones, que le confieren un gran nivel de flexibilidad. A continuación, dispones de una lista de los utilizados en el sistema Be'etar:


CUERPO DE CAZADORES MOVILIZADO

-  3 equipos de guerreros de la Casta del Fuego
- 2 equipos de Aerodeslizadores Pirañas
- 1 Equipo de rastreadores
- 4 transportes de tropas Mantarraya

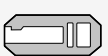
CUERPO DE REPRESALIAS DISPERSO

-  2 equipos de drones francotirador
- 2 equipos de aerodeslizadores Piraña


CUERPO DE RESERVAS AUXILIARES

-  Carnívoros Kroot
- Aguijones Alados de Véspid
- Infantería Igera de Hrenia
- Acérrimos de Morralla

CUERPO DE INTERCEPCIÓN ARMADO

-  2 tanques Cabezamartillo
- 2 tanques Cabezamartillo Mont'ka Shas


CUERPO DE CAZADORES ESTÁNDAR

-  2 equipos de guerreros del fuego
- 3 armaduras XV8 Crisis
- 1 equipo de armaduras XV88 Apocalipsis
- 1 tanque Cabezamartillo
- 1 Cabezamartillo Mont'ka Shas
- 2 escuadras carnívoras Kroot
- 1 equipo de aerodeslizadores Piraña


GRUPO DE ARMADURAS MIMÉTICAS OPTIMIZADAS

-  4 equipos de armaduras miméticas XV15 Sombra

GRUPO DE INSERCIÓN DE RASTREADORES

-  4 equipos de rastreadores
- 4 transportes de tropas Mantarraya

FUERZA DE INSERCIÓN RÁPIDA

-  1 Armadura mimética XV15 Sombra
- 4 equipos de armaduras XV8 Crisis

CENTRO DE INICIATIVA BE'ETAR F-1DL-03/06-CEI

Tras la victoria inevitable de la Casta de Fuego por el bien Supremo, la Casta de la Tierra y la Casta del Agua proporcionan su habilidad particular:

GRUPO DE APOYO DE DESEMBARQUE (F-1DL-02/02-LSW)

- Equipo de supervivencia
- Equipo de retirada de escombros
- Equipo de apoyo ingeniero
- 2 equipos de mantenimiento de combate
- Equipo de apoyo en colonia
- 2 equipos de mantenimiento de combate
- 1 equipo de recuperación de recursos

GRUPO DE ENLACE CON HABITANTES INDÍGENAS (F-1DL-03/04-IIL)

- 4 concilios para acuerdos diplomáticos
- 1 comité ejecutivo de traducción inicial
- 2 cónclaves de transferencia de población

CAZA BARRACUDA

PUNTOS: 220

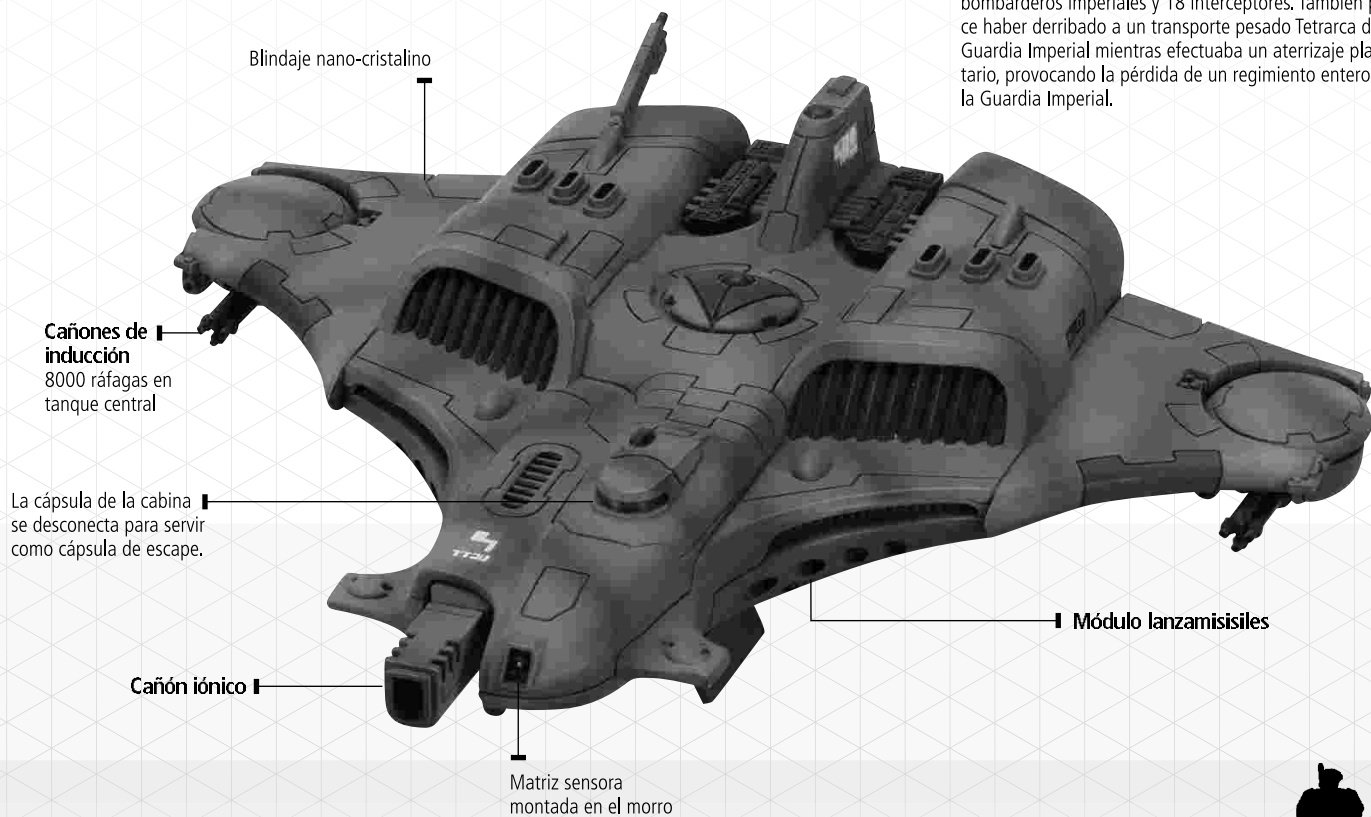
El caza Barracuda es la más común de las naves tau. Mucho más rápido que el bombardero Marauder de la flota imperial, aunque carente de la velocidad del rapidísimo y plano interceptor imperial Thunderbolt, lo compensa con un sistema electrónico sofisticado y el talento natural de sus pilotos. En un combate aéreo, los Thunderbolts y los Barracuda están muy equilibrados, ya que el Thunderbolt destaca por velocidad y el Barracuda en maniobrabilidad. El manejo y armamento del Barracuda suele resultar decisivo en esos enfrentamientos.

Un barracuda está armado con un cañón iónico en el morro, dirigido por el piloto. Se trata del arma principal de esta nave en combate que suele estar respaldada por dos cañones de inducción controlados mediante drones (situados uno en cada ala). En los ataques de superficie, suele

ir armado principalmente con módulos lanzamisiles acoplados en ambas alas, y puede usarse en un ataque en superficie gran escala cuando transporte armamento adicional de los cuatro misiles buscadores. Los misiles no los guía el piloto sino un operador en tierra con un marcador telemétrico.

Todos los pilotos de los Barracuda pertenecen a la Casta del Aire, y su conciencia de situación tridimensional es superior a la de los pilotos humanos, igual que su tolerancia a los niveles altos de aceleración. Aunque la experiencia en combate de los pilotos imperiales más veteranos les hace ser mucho más contundentes que los pilotos de la Casta del Aire, los pilotos tau están mucho más dotados para pilotar por naturaleza por lo que resultan una ventaja poderosa para el Bien Supremo.

Los pilotos Barracuda más mortíferos a los que se ha enfrentado el Imperio son los pertenecientes al escuadrón denominado "El don del silencio". Este singular escuadrón de cazas Barracuda ha derribado ya la friolera de 27 bombarderos imperiales y 18 interceptores. También parece haber derribado a un transporte pesado Tetrarca de la Guardia Imperial mientras efectuaba un aterrizaje planetario, provocando la pérdida de un regimiento entero de la Guardia Imperial.



Comparativa de tamaño

UNIDAD: 1 Barracuda

TIPO: Vehículo, aeronave

ARMAS Y EQUIPO:

- Cañón iónico montado en el casco con montura antiáerea.
- Dos cañones de inducción montados en las barquillas laterales.
- Un módulo lanzamisiles acoplado sobre el casco.

OPCIONES: el Barracuda puede mejorarse para que transporte hasta un máximo de cuatro misiles buscadores (consulta el Codex: Imperio Tau) por +10 pto cada uno.

HP	BLINDAJE		
	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR
3	10	10	10

ARMA	ALCANCE	F	FP	TIPO
Cañón iónico	150 cm	7	3	Pesada 3
Cañón de inducción	45 cm	5	5	Asalto 3
Módulo lanzamisiles	90 cm	7	4	Asalto 2

"No pertenecemos a la tierra. Nuestro hogar es el cielo. Los enemigos del imperio tau lo saben por experiencia."

Filosofía de la Casta del Aire Tau

GRAN KNARLOC

PUNTOS: 60

Los salvajes kroot son una raza dominada por el imperio alienígena de los tau, y sus carnívoros luchan allá donde el Imperio necesita las habilidades rastreadoras de los Kroot y su destreza en el campo de batalla. Los kroot son nativos del planeta jungla de Pech, plagado de vida alienígena que comparte la misma herencia genética. Por este motivo, cuando los kroot combaten, junto a ellos puede encontrarse a todo tipo de bestias emparentadas lejanamente con los guerreros, caso de los mastines kroot o del impresionante krootox.

El mayor y más beligerante de todos es el gran knarloc. Gracias a sus musculosas patas traseras, puede rebasar a la más rápida de las presas, y su pico fuerte como el acero está tan afilado que atraviesa sin problemas la piel más resistente. Los kroot utilizan a estas bestias para una gran variedad de tareas: como bestias de carga, como arietes vivientes capaces de destrozarse tanques enemigos e infantería por igual. El gran knarloc suele hallarse cuando los tau y sus aliados los kroot luchan en zonas de guerra densamente pobladas, o en áreas como pantanos, marismas o jungla. Los kroot poseen una habilidad innata para encontrar caminos en terrenos de este tipo y, de este

modo, facilitan el avance del resto de tropas tau. Además son expertos en tender emboscadas y en lanzar asaltos devastadores de cerca, cuando el enemigo cree que el terreno es demasiado denso para sufrir ataques. A la cabeza de estos ataques se hallan los grandes knarlocs. Cuando se trata de un ataque tan salvajemente directo, incluso las fuerzas enemigas mejor equipadas tienen pocas probabilidades de sobrevivir.

Comúnmente el gran knarloc suele agruparse en manadas y llegan a formar caravanas de bestias que acompañan a las fuerzas tau y kroot a la guerra; aunque, también se ha observado que otras razas reclutaban los servicios de estas magníficas bestias por su habilidad en el campo de batalla que suelen cederse al mejor postor. Los salvajes kroot son una raza dominada por el imperio alienígena de los tau, y sus carnívoros luchan allá donde el Imperio necesita las habilidades rastreadoras y de los Kroot.



UNIDAD: 1-10 Gran Knarlocs

TIPO: Infantería

ARMAS Y EQUIPO: pico afilado.

OPCIONES: todo gran Knarloc puede equiparse con un lanzavirotos Kroot por un coste de +25 puntos, o con un cañón kroot acoplada por un coste de + 30 puntos. Estas armas son manejadas por un par de jinetes kroot, que se consideran parte del gran Knarloc en todos los aspectos.

REGLAS ESPECIALES

Pies ligeros: el gran Knarloc ha desarrollado un órgano hiperactivo nymune. Además, está sujeto a la regla de *pies ligeros*.

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
4	3	6	5	5	3	3	7	6+

ARMA	ALCANCE	F	FP	TIPO
Lanzavirotos	90 cm	6	6	Asalto 1, Área
Cañón Kroot	120 cm	7	4	Fuego rápido

Aborígenes: el gran Knarloc está sujeto a la regla especial de *aborígenes*. Gracias a ella disponen de +1 a la tirada de salvación por cobertura en bosques o junglas, y noha de efectuar chequeos por terreno difícil al moverse a través de bosques o junglas.

Pico afilado: el pico del gran knarloc es capaz de atravesar tanto huesos como armaduras. Además, está sujeto a la regla especial de armas aceradas.

CUERPO DE INTERCEPCIÓN ARMADO

PUNTOS: 50 + MINIATURAS

Los conocimientos de los tau en tecnología antigravítica son los responsables de que sus vehículos blindados sean tan rápidos y, además, estén bien protegidos. El cuerpo de intercepción armado es una fuerza compuesta de unidades que han sido elegidas para enfrentarse a formaciones enemigas que no estén especializadas en armas antiblindaje. Gracias a su velocidad, el cuerpo de intercepción armado maniobra para concentrar su

potencia de fuego en el objetivo, apoyándose en su blindaje para protegerse de la respuesta del fuego enemigo. Los vehículos del cuerpo están interconectados entre sí mediante un sistema de control táctico interactivo, que permite al comandante supervisar el cuerpo desde el interior de su tanque, y dirigir el fuego rápida y eficientemente.

Cuerpo de intercepción armado, K'Sau

CABEZAMARTILLO

Shas'o Vionca Tau



Se cree que la tripulación de los vehículos de mando pertenece a la casta de los Shas'el y superiores.

CABEZAMARTILLO



Todos los tanques Cabezamartillo y Cabezamartillo y Mont'ka Shas cuentan con tripulación de la Casta del Fuego.

CABEZAMARTILLO MONT'KA SHAS



FORMACIÓN:

4 de las unidades siguientes:
 Tanque Cabezamartillo,
 Tanque Cabezamartillo Mont'ka Shas
 Uno de los vehículos debe marcarse como tanque de mando.

“Nunca antes había visto tal despliegue de predators; toda esa gracia y furia acompasada.”

- Shas'ui Kais, Casta del Fuego.

REGLAS ESPECIALES:

Fuerza de choque: todas las cañoneras del cuerpo deben desplegarse a una distancia de hasta 15 cm del tanque de mando o, en caso de incorporarse a la partida como reservas, deben entrar a una distancia máxima de 15 cm del punto por el que haya entrado el tanque de mando.

Apoyo táctico: el Shas'el o Shas'o que lidere la fuerza se beneficia de las comunicaciones mejoradas y del grupo de sensores de su tanque de mando. Mientras el tanque de mando siga móvil, el jugador tau obtiene 1D3+1 impactos de marcadores telemétricos por turno. Los marcadores se sitúan al inicio de la fase de disparo tau sobre cualquier unidad enemiga que esté dentro de la línea de visión del tanque de mando y cada marcador contará como un impacto de marcador telemétrico (consulta la sección de armería en la página 29 del Codex: Imperio Tau).

FUERZA DE INSERCIÓN RÁPIDA

PUNTOS: 50 + MINIATURAS

El estilo de combate tau no está basado en luchar batallas estáticas y prolongadas. El uso agresivo de su gran movilidad y potencia de fuego es la llave del éxito de los guerreros del fuego. Una gran parte de este éxito se debe a las actividades realizadas por los equipos de armaduras miméticas; su función consiste en encontrar al enemigo, crear distracciones y lanzar ataques por sorpresa, en cambio, como escuadras de retaguardia no se les podría sacar tanto partido.

La fuerza de inserción rápida es una formación especializada que ataca de improviso a unidades clave enemigas o establece un perímetro para no ceder terreno hasta que aparezca otra unidad de la Casta del Fuego. Un solo equipo de armaduras miméticas basta para abrir el camino a los equipos de armaduras Crisis equipados con armas pesadas. La potencia de esta fuerza combinada sirve para dirigir ataques rápidos y eficaces que dejan aturdido al enemigo, permitiendo a las fuerzas tau avanzar sin ser molestadas.

Fuerza de inserción rápida K'Sau

EQUIPO DE ARMADURAS MIMÉTICAS

Equipo de infiltración



Los elementos en cabeza (equipos de armaduras miméticas) se infiltran hasta alcanzar la posición óptima.

El kaudillo Grokk frunció su grueso ceño verdoso mientras el aire brillaba de manera extraña sobre el lago azul cristalino. Gritó para que su klan se detuviese y algunos de los chikoz le escucharon a pesar de sus cánticos de guerra. De repente, una docena de máquinas de guerra relucientes emergieron del lago al unísono, deslizándose el agua como cascada por las placas de sus armaduras impecables. Grokk los miró boquiabierto. Ni si quiera tuvo tiempo de cerrarsu enorme mandíbula antes de que las armaduras tau abrieran fuego, aniquilando a toda la horda orka en una descarga devastadora de proyectiles y misiles semi-inteligentes.

Los elementos en reserva (equipos de armaduras XV8 "Crisis") esperan el despliegue del destructor suborbital Mobula.

EQUIPO DE ARMADURA XV8 "CRISIS"

Equipo de apoyo de fuego 8/1



EQUIPO DE ARMADURA XV8 "CRISIS"

Equipo de apoyo 8/2



EQUIPO DE ARMADURA XV8 "CRISIS"

Equipo de apoyo 8/3



FORMACIÓN:

1 Equipo de armaduras miméticas,
3-5 equipos de armaduras XV8 "Crisis".

Nota: a efectos de despliegue y reserva estratégica, los equipos de armaduras miméticas y los equipos XV8 "Crisis" se consideran dos formaciones diferentes, permitiendo al primero desplegarse en el tablero, mientras que el segundo debe esperar el despliegue.

"La sensación de poder que un guerrero experimenta al dominar su armadura puede ser embriagadora. Recuerda tu deber."

- Comandante O'Shaserra

REGLAS ESPECIALES:

Exploradores: si el equipo de armaduras miméticas de una fuerza de inserción rápida elige no infiltrarse (o no puede porque su bando es el que despliega en primer lugar), puede usar su regla especial de *exploradores*.

Despliegue rápido: todos los equipos de armaduras XV8 "Crisis" deben mantenerse en reserva estratégica y usar su regla especial de *despliegue rápido* cuando estén disponibles en el tablero.

Ataque preciso: si el punto de aterrizaje designado por un equipo de armaduras XV8 "Crisis" se encuentra a una distancia de hasta 30 cm del equipo de armaduras miméticas de la fuerza de inserción rápida, el jugador no tiene que efectuar tirada de dispersión.

Elemento de sorpresa: en el turno en el que se incorporan al juego los equipos de armaduras XV8 "Crisis" de la fuerza de inserción rápida, todos sus disparos *causan acobardamiento*.

NECRONES

Los necrones han permanecido dormidos en el interior de sus mundos necrópolis durante sesenta millones de años. Algunos grupos de incursión han presagiado su despertar, pero ahora mientras sus sedientos dioses se levantan de nuevo, los Necrontyr reaparecen en gran número.

Cada mundo necrópolis necrón está construido de acuerdo a una plantilla sofisticada concebida por los Necrontyr en el punto álgido de su civilización. Gracias al uso de la física y la geometría (que nunca volvieron a descubrir tras su caída), los necrones crearon inmensas instalaciones de almacenamiento para que albergaran a todos los de su raza durante los millones de años que permanecerían en un sueño profundo. Los necrones utilizaron tecnologías interdimensionales totalmente desconocidas fuera del reino de los Necrontyr; construyeron cámaras inmensas que podían albergar a miles de necrones en lo que aparentemente era un espacio imposible. Bajo aquellas estructuras piramidales, también guardaron armas terriblemente poderosas y erigieron estabilizadores temporales enormes para que protegiesen a sus guerreros junto a armas fruto de los saqueos continuos en el tiempo.

Cada mundo necrópolis, una vez activado, procedía a despertar a sus guerreros siguiendo una secuencia estricta, tan predecible e inevitable como el devenir de la galaxia. Al principio, el mundo necrópolis libera enjambres de escarabajos y arañas necrón para que se ocupen de atender las funciones rudimentarias de las tumbas de estasis y, poco después los primeros guerreros necrones son resucitados para que inicien sus patrullas. Gracias a la inteligencia reunida por los guerreros, el mundo necrópolis evalúa las circunstancias en las que se encuentra en la actualidad. De acuerdo a criterios preprogramados ancestrales, las tumbas de estasis se encargan entonces de volver a poner en funcionamiento otras máquinas y armas. Los señores necrones se codifican con filamentos de información y datos procesados que forman personalidades artificiales, de modo que cuando despiertan, personifican al objetivo único del mundo necrópolis y pueden tomar decisiones independientes basadas en los datos recién descubiertos.

“Una oscuridad terrible se cierne sobre la galaxia, y no acabará en el transcurso de nuestras vidas.”

– Inquisidor Czevak
en el Cónclave of Har.

Cuando una gran población, centro de una raza joven ha evolucionado cerca de un mundo necrópolis, la programación codificada reacciona muy agresivamente para defender a los necrones allí sepultados. Estos mundos necrópolis son los que se han activado más rápidamente durante el despertar actual y ahora son colmenas de actividad. Si ahondamos más en sus archivos y unidades de almacenaje, los mundos necrópolis cuyas áreas de influencia hayan sido invadidas, se están preparando para emprender represalias a gran escala (un modelo de comportamiento programado al que algunos entendidos imperiales denominan "la cosecha").

NODOS DE MANDO

La interacción de las fuerzas variadas que componen un mundo necrópolis no está demasiado clara, y parece que no disponen de una organización o estructura permanente. Para una inteligencia de máquina como la de los necrones, la palabra orgánica resulta inapropiada para describir sus cambios en el modo de combatir; una analogía mucho más apropiada sería la de causa-efecto ya que en cada batalla, campaña y cosecha producen respuestas predeterminadas del programa de control del mundo necrópolis.


Esta estructura evolucionada es posible gracias a un sistema similar al usado en la mayoría de ensamblajes complejos del Adeptus Mechanicus, denominado nodo de mando. Una organización de nodo de mando permite una jerarquía estricta entre todos los elementos que la componen, proporcionando una gran capacidad operacional y de toma de decisiones a ciertos "nodos" quedando esclavizado el resto del sistema bajo ellos. En cuanto a los ejércitos necrones, los líderes necrones forman los nodos de la estructura de mando y, a cada líder se le ha designado un esquema de valores jerárquico en cualquier momento dado. Aunque la mayoría de estos comportamientos solo pueden conjeturarse, el Adeptus Mechanicus ha determinado al menos cuatro niveles de jerarquía en el nodo de mando necrón y que han designado Bronce, Plata, Oro y Platino en orden ascendente de prioridad. El sistema de nodo de mando es también una estructura de comunicaciones y forma la base que determina qué inteligencia se reúne y qué órdenes se diseminan. A menudo, el sistema es parecido a organigramas ancestrales usados en cálculo o durante La Edad Oscura de la Tecnología.


Esta estructura implica que las decisiones tomadas por un líder necrón de un nivel superior, por ejemplo de nivel Oro, producen una respuesta única y rápida. Todos los datos relevantes y las órdenes se transmiten automáticamente a otros líderes a su servicio; siguiendo con el ejemplo anterior, los líderes de nivel Plata y Bronce están al servicio del "maestro" de nivel Oro. En situaciones en las que no prima tanto la velocidad, sino el procesamiento de toda la información, la toma de decisiones queda en manos de líderes Bronce y Plata, e incluso pueden delegarse a guerreros necrones individuales en puntos específicos del campo de batalla. Esta forma de funcionamiento permite a los necrones un gran nivel de coordinación, pero también que grupos de combate distintos puedan emprender acciones independientes en caso de necesidad.


MOTORES ETERNOS DE DESTRUCCIÓN


Es obvio que si surge un conflicto, un mundo necrópolis retirará momentáneamente a sus fuerzas existentes antes de liberar a un nuevo ejército de máquinas mucho más potentes con un nodo de mando extendido. De hecho, cuanto mayor es el número de enemigos a los que se enfrentan los necrones, más devastadora es su respuesta. En la mayoría de situaciones, los guerreros necrones y unas cuantas unidades especialistas como los destructores o los espectros necrones bastan para combatir una amenaza incipiente. Sin embargo, a medida que la resistencia se hace más fuerte, lo hace también la potencia de las fuerzas enviadas por el mundo necrópolis a la estructura del nodo de mando.

La escalada de la guerra con un mundo necrópolis aumenta exponencialmente, hasta que las fuerzas a su disposición son realmente aterradoras. Filas innumerables de guerreros necrones son transportadas al campo de batalla por monolitos, mientras sueltan cientos de inmortales y destructores contra el enemigo. Las unidades de desolladores y espectros necrones aterrorizan a poblaciones inocentes y se sitúan tras las líneas enemigas. Se especula que los mundos necrópolis ocultan algunas armas y máquinas de guerra realmente inquietantes, que se multiplican en el caso de las falanges de guerreros y monolitos. Todo esta tecnología ultramoderna se despliega después sobre enemigos desprevenidos, y en algunos casos los combates alcanzan niveles nunca vistos. Solo podemos adivinar ante la visión de estas máquinas horribles, el momento en que se alcanzan estos límites, aunque todos los planetas arrasados que hay próximos a mundos necrópolis son quizás el mayor legado de su poder.

 **Despertadores primarios:** los primeros elementos activados por un mundo necrópolis son las arañas necrón. Estos guardianes enormes realizan las tareas y cuidados iniciales de las tumbas de estasis. Las arañas necrón están imbuidas con los poderes de reanimación y de activación de las fuerzas incursoras. Mientras tanto, el segundo elemento de los despertadores primarios, los escarabajos necrones, se apresuran a asegurar el interior de la necrópolis. Enjambres formados por miles de escarabajos se encargan de buscar intrusos y del desempeño de todo el mantenimiento de las defensas necronas..


 **Mando de reserva:** una vez recuperados los datos iniciales, el mando de todas las fuerza incursoras es asumido por el nodo de mando de un líder necrón, normalmente de prioridad nivel-plata. Cuando sea necesario, el mando de reserva entrará en batalla dirigido por su líder necrón, que también desempeña la función de unidad de mando redundante que asume el control de las fuerzas necronas en caso de que los líderes sean destruidos.


 **Fuerza incursora:** consta de un pequeño número de guerreros y escarabajos necrones que emergen en el medio externo e inicialmente disponen de autonomía total (aunque sujeta a su programación). El objetivo de una fuerza incursora necrona es el de explorar la superficie del mundo necrópolis y sistemas colindantes en busca de datos posicionales y situación de otras razas. La destrucción de una fuerza incursora necrona produce una doble consecuencia: el mundo necrópolis procederá a enviar a una segunda fuerza incursora en una misión de seguimiento y, además, el mundo necrópolis puede proceder a la segunda fase de activación.

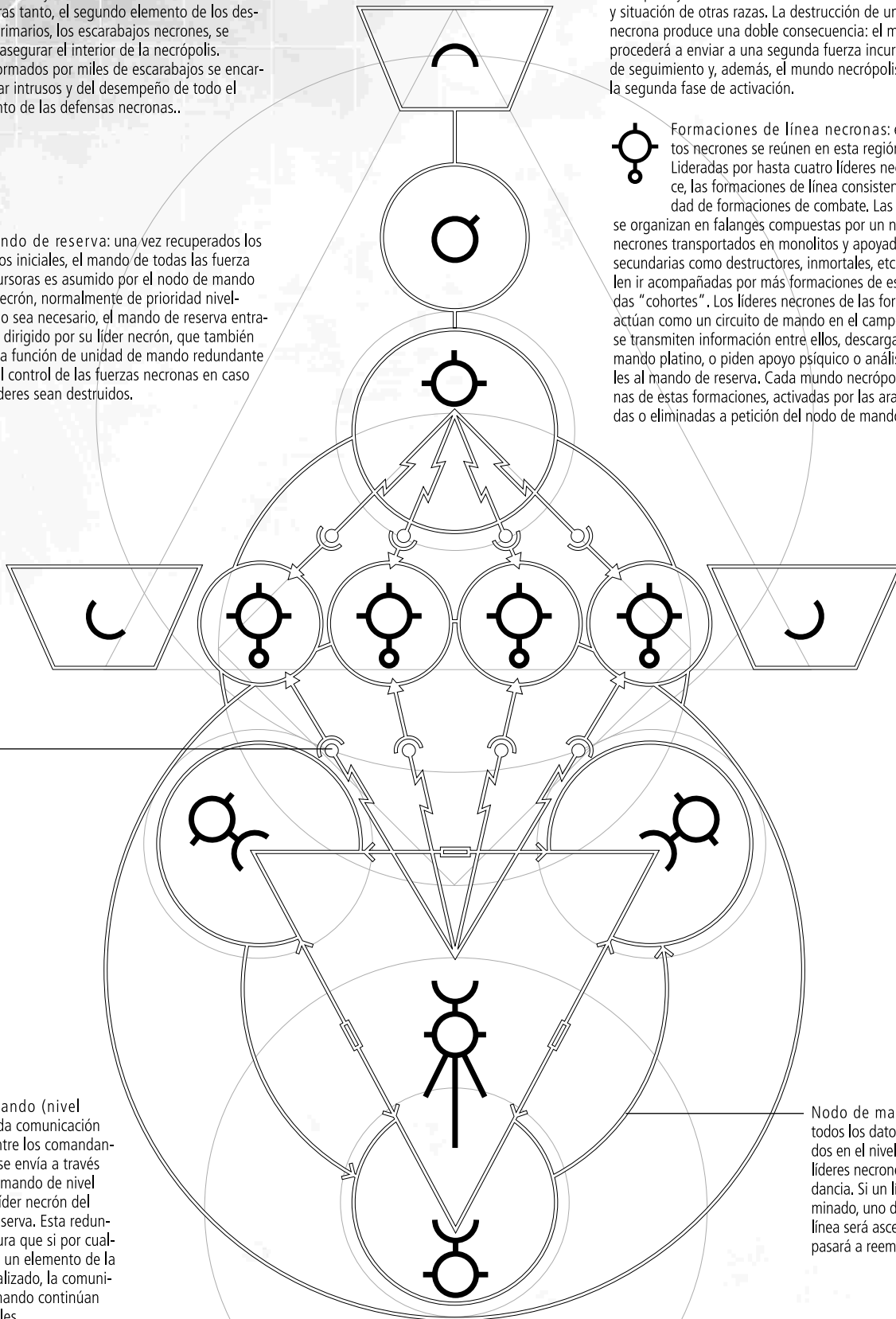
 **Formaciones de línea necronas:** el grueso de los ejércitos necrones se reúnen en esta región del nodo de mando. Lideradas por hasta cuatro líderes necrones de nivel bronce, las formaciones de línea consisten en una amplia variedad de formaciones de combate. Las fuerzas de superficie se organizan en falanges compuestas por un núcleo de guerreros necrones transportados en monolitos y apoyados por unidades secundarias como destructores, inmortales, etc. Estas falanges suelen ir acompañadas por más formaciones de especialistas denominadas "cohortes". Los líderes necrones de las formaciones de línea actúan como un circuito de mando en el campo de batalla, ya que se transmiten información entre ellos, descargan datos al nivel de mando platino, o piden apoyo psíquico o análisis de datos adicionales al mando de reserva. Cada mundo necrópolis dispone de docenas de estas formaciones, activadas por las arañas necrón e insertadas o eliminadas a petición del nodo de mando.

Nodo de mando (nivel bronce): toda comunicación efectuada entre los comandantes en línea se envía a través del nodo de mando de nivel platino y el líder necrón del mando de reserva. Esta redundancia asegura que si por cualquier motivo un elemento de la red es neutralizado, la comunicación y el mando continúan siendo posibles.

Nodo de mando (nivel oro): todos los datos y decisiones efectuados en el nivel oro los dirigen tres líderes necrones por triple redundancia. Si un líder de nivel oro es eliminado, uno de los comandantes en línea será ascendido a nivel oro y pasará a reemplazarlo.

 **Mando prioritario:** tres líderes necrones nivel-oro componen la estructura de mando superior que puede hallarse en el campo de batalla. Son los responsables de la toma de decisiones estratégicas y también anulan la comunicación y el control de los líderes nivel bronce presentes. Se encargan de preparar para la batalla a las fuerzas más potentes disponibles en el mundo necrópolis, incluidas tropas especialistas como los parias, así como máquinas de guerra, fuerzas aéreas y naves.

 **Comandante (nivel platino):** todavía no se ha encontrado ningún comandante de nivel platino y la hipótesis acerca de su existencia se debe a las acciones observadas en los líderes necrón de nivel oro. Se trata de un asunto sujeto a especulación, pues se desconoce si el nodo de mando platino es alguna creación oculta de un mundo necrópolis, o quizás incluso podría ser el propio mundo necrópolis. Los tecnosacerdotes tienen plena confianza en que el nivel de mando platino no es representativo de los C'Tan, ya que estos no interactúan directamente en la estructura del nodo de mando de ningún modo perceptible.



PILÓN GAUSS

PUNTOS: 420

Las misteriosas torres de defensa de los necrones fueron denominadas pilones por los primeros que se enfrentaron a ellas, registrándose este incidente en el mundo inexplorado de WDY-272. Al parecer, los pilones emergieron repentinamente de las arenas del desierto y abrieron fuego sin previo aviso y con unos efectos realmente devastadores. Los tanques y los vehículos blindados ardieron mientras las armas en forma de media luna, atravesaban la columna de la Guardia Imperial y resistían sin problemas el contraataque.

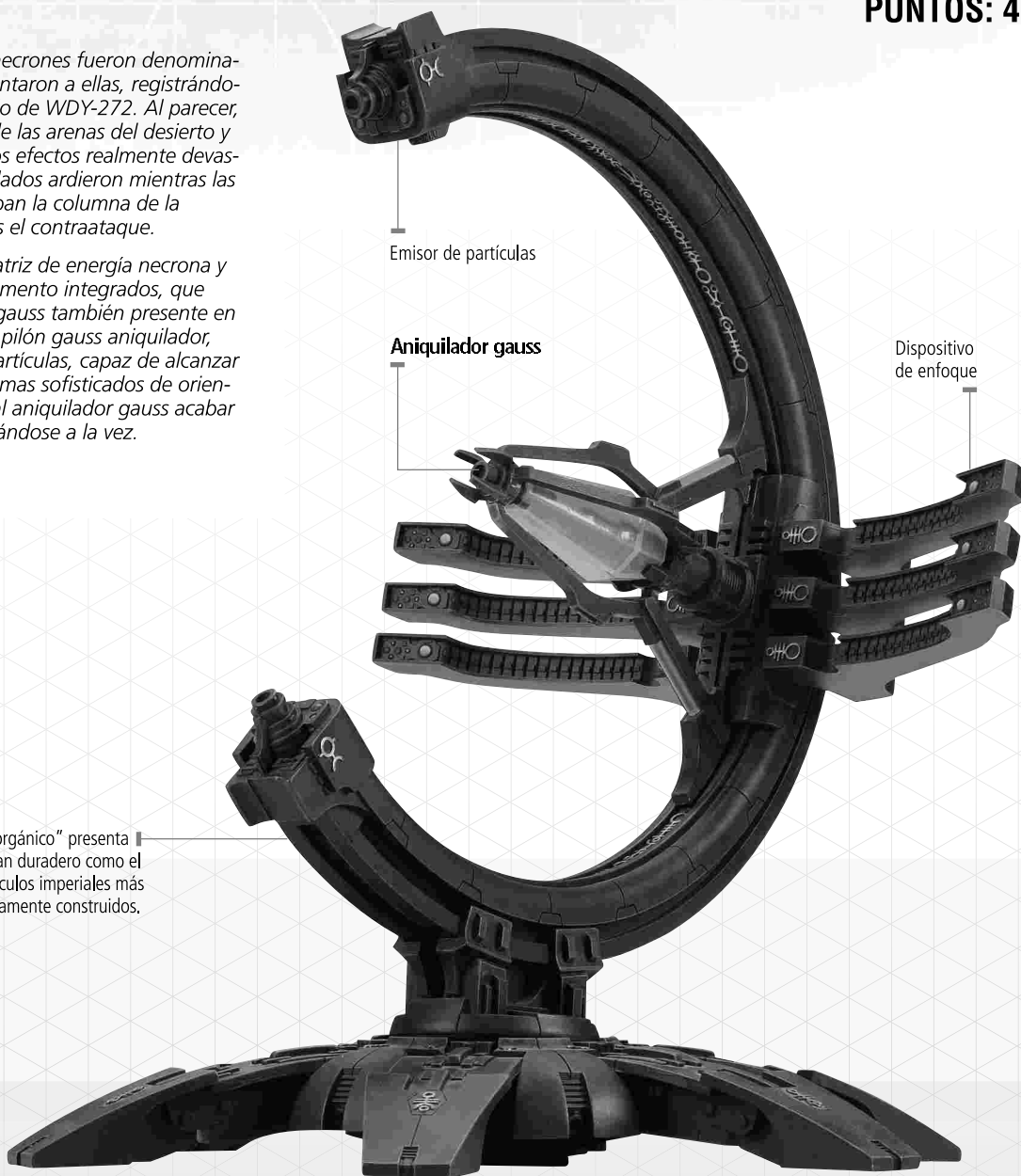
El pilón gauss obtiene la energía de la matriz de energía necrona y se descarga a través de sistemas de armamento integrados, que incluyen una versión del ángulo de flujo gauss también presente en los monolitos. Más terrible aún resulta el pilón gauss aniquilador, una versión en haz de luz del látigo de partículas, capaz de alcanzar a objetivos a grandes distancias. Los sistemas sofisticados de orientación y de objetivo adquirido permiten al aniquilador gauss acabar con tropas de superficie y naves aproximándose a la vez.

El aniquilador gauss es capaz de cubrir distancias a mucha velocidad para alcanzar objetivos aéreos con una gran facilidad [Ref: Incidente Artaxerxes].

El "metal orgánico" presenta un casco tan duradero como el de los vehículos imperiales más escrupulosamente contruidos.



Comparativa de tamaño



Emisor de partículas

Aniquilador gauss

Dispositivo de enfoque

UNIDAD: 1 pilón gauss

TIPO: vehículo superpesado

PUNTOS DE ESTRUCTURA: 2

ARMAS Y EQUIPO:

Un aniquilador gauss puede elegir entre disparar un rayo enfocado o descargar un arco de flujo.

HP	BLINDAJE		
	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR
4	14	14	14

ARMA

Aniquilador gauss

(Rayo enfocado)

(Arco de flujo)

ALCANCE

300 cm

45 cm

F

D

6

FP

2

3

ESPECIAL

Arma principal

Pesada 3, Antiaérea

Pesada 1D6*

*Si efectúas una descarga de arco de flujo, el aniquilador gauss dispara 1D6 disparos a cada unidad enemiga que esté dentro de su radio de alcance (45 cm).

REGLAS ESPECIALES:

Metal orgánico: el pilón gauss está construido del mismo metal orgánico que el monolito necrón (para más detalles, consulta el Codex: Necrones).

Inmóvil: los pilones gauss siempre están sujetos a un resultado de *inmóvil* al inicio de la partida. Sin embargo, esto no confiere puntos de victoria al oponente.

Efectos de los daños: recuerda que los resultados de conductor aturdido y daños en la tracción no producen efecto en el pilón, ya que no dispone ni de conductor ni de motor. Cada resultado de "arma destruida" aplicado al aniquilador gauss (y que no sea negada por la regla del arma principal), reduce su número de disparos en 1.

Despliegue especial: un ataque necrón puede apoyarse mediante un pilón gauss teleportado a la superficie. En otros momentos, en caso de defender un mundo necrópolis, los pilones gauss inactivos pueden emerger repentinamente desde la superficie para atacar a los intrusos. Los pilones gauss pueden desplegarse mediante *despliegue rápido*. Debido al tamaño del pilón gauss no resulta destruido si hay un enemigo a una distancia de hasta 3 cm cuando el pilón aparece. En este caso, mueve todas las miniaturas que estén en la trayectoria del pilón, para poder hacer espacio para este. Un pilón gauss que aterrice en terreno infranqueable no resulta destruido pero recibe un impacto superficial inmediato. Mueve el pilón gauss la distancia mínima posible para evitar el terreno infranqueable.

Generador de cambio de fase: todas las unidades necronas que tengan al menos una miniatura a una distancia de hasta 30 cm del pilón gauss obtiene una tirada de salvación invulnerable de 5+.

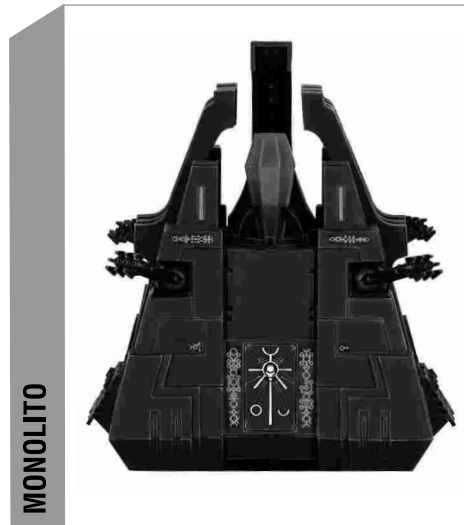
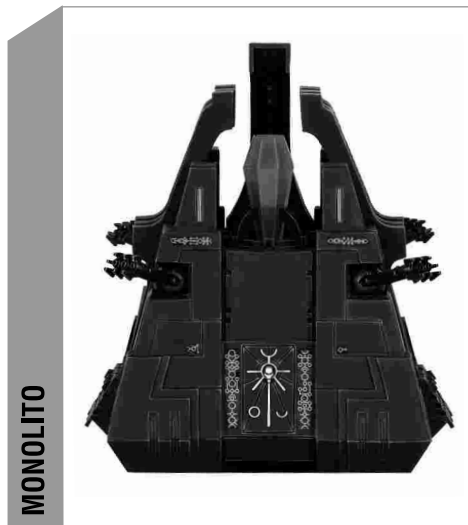
FALANGE DE MONOLITO

PUNTOS: 250 + MINIATURAS

Armados con tecnología perfeccionada mucho antes que la humanidad sur-giese en la tierra, los necrones utilizan armas y estrategias incomprensibles para el resto de razas. Aunque la disformidad es un anatema para las legiones metálicas de los Necrontyr y para sus maestros eternos, hay otras muchas dimensiones que sí que pueden usar, y que el resto de razas desconoce por completo. Gracias al uso de su maestría en la manipulación espacio-temporal, los necrones son capaces de crear mundos dentro de mundos, estabilizar cam-

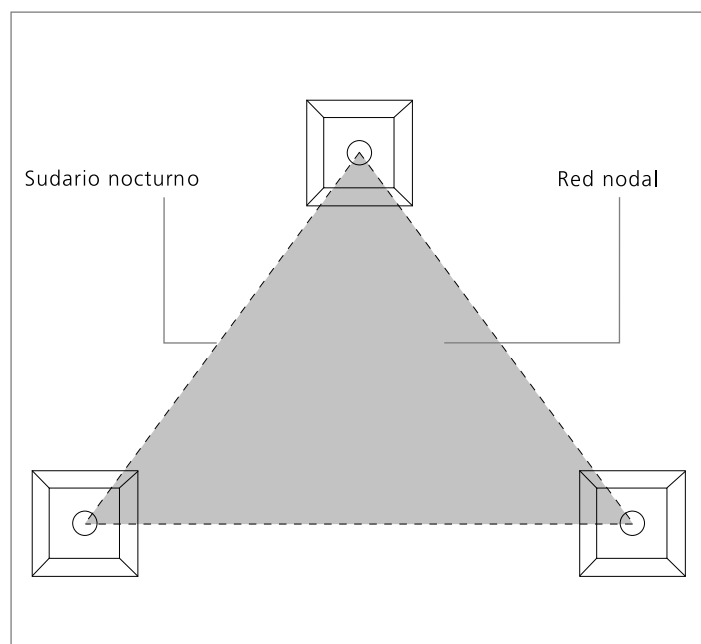
pos de anulación y todo tipo de condiciones exóticas en el campo de batalla. Esta habilidad se hace patente en el uso de una formación de monolitos a la que el Ordo Xenos ha denominado "falange". En esta configuración particular, en ciertos lugares fundamentales del universo cuatridimensional, la presencia de la falange emite unas ondas de frecuencia que distorsionan el espacio-tiempo y crean un potente campo de energía denominado red nodal en el que los necrones resultan imposibles de destruir.

Red nodal: si tres o más monolitos pueden entrar dentro del radio de alcance entre ellos, se crea una red nodal como la que pudo presenciarse en la Masacre de Rincairn. Además de los efectos de un "sudario nocturno", el poder de los guerreros de los Necrontyr se ve reforzado y se hacen más resistentes al daño que nunca.



FORMACIÓN:

De 2 a 5 monolitos.



REGLAS ESPECIALES:

Aparición súbita: la falange no se despliega normalmente, sino que inicia la partida en reserva estratégica. La falange aparece al inicio de la primera fase de movimiento de los necrones. Todos los monolitos se despliegan en el tablero sujetos a *despliegue rápido* y no pueden situarse a una distancia mayor de 45 cm uno de otro (aunque la tirada de dispersión al efectuar el despliegue rápido puede alejarlos a más de esta distancia).

Sudario nocturno: si dos monolitos de la falange están a una distancia de hasta 60 cm uno de otro, proyectan el sudario nocturno. La línea de efecto del sudario nocturno se traza desde el centro de uno de los monolitos proyectantes hasta el resto de monolitos proyectantes que estén dentro de la distancia de alcance de 60 cm. Todos los impactos que entren dentro de la línea de visión de uno o más sudarios nocturnos, ven reducida su fuerza en 1. El sudario nocturno no produce efecto en las armas gauss. Los poderes psíquicos no pueden designarse como objetivo a través de un sudario nocturno.

Red nodal: si hay tres o más monolitos proyectando sudarios nocturnos entre ellos, crean una red nodal. El área de la red nodal se localiza en el interior de la posición de los monolitos (tal y como se indica en el diagrama). Mientras una red nodal esté en funcionamiento, se aplican las reglas especiales siguientes:

- El jugador necrón obtiene +1 a para todas las tiradas de autorreparación de todas las miniaturas que estén dentro de la red nodal.
- Campo de anulación: ningún psíquico dentro de la red nodal puede usar sus poderes psíquicos.

ELDARS OSCUROS

Los grupos incursores de los Eldars Oscuros solo pueden unirse mediante promesas de poder, botines de guerra y miles de esclavos. Cuando las cábalas de Commorrhagh se reúnen en masa, los cielos se oscurecen con sus naves afiladas, lanzándose en picado a gran velocidad sobre poblaciones incautas y con un sadismo malicioso.

En el interior de cada eldar oscuro late un corazón orgulloso. Los únicos valores que mueven a los eldars oscuros son la búsqueda del poder personal y la satisfacción y comodidad. No se enorgullecen de los logros cosechados por otros y miden cada esfuerzo únicamente en términos de su propio bienestar. Solo la necesidad de supervivencia básica mantiene unidos a los eldars oscuros como raza, por lo que no están demasiado predispuestos a cooperar entre sí.

Pero, en ocasiones surge alguna oportunidad que hasta el gran arconte reconoce que no se puede hacer en solitario. Algunos ejemplos de ello son: una colmena imperial lista para ser masacrada, un mundo astronave eldar abandonado a la deriva y vulnerable, una raza nueva recién descubierta, inconsciente del terror que acecha en las sombras. Todos estos objetivos son algo más de lo que un solo culto o cábala podría esperar, pero la recompensa potencial es tan grande que los eldars oscuros están dispuestos a compartir los despojos con otros, ya que a veces es mejor compartir un precio que no ganar ninguno.

AVARICIA Y MIEDO

La sociedad eldar oscura está dividida de muchas formas diferentes. Los incursores de Commorrhagh deben lealtad primero a sí mismos y después, a la cábala o culto a la que pertenecen. Cada una de estas facciones en competencia tiene sus propios planes y objetivos que cumplir, por lo que traicionarán o sacrificarán a sus aliados tan pronto dejen de ser útiles. Solo sobreviven los más tortuosos y despiadados, y cualquier alianza o coalición tiene única-

mente dos causas: la avaricia y el miedo. El puro atractivo de destruir miles de almas o los saqueos incalculables son las dos causas que mantienen unidas a los eldars oscuros ante un enemigo bien preparado o particularmente grande. El poder es una moneda negociable y palpable en el seno de la sociedad eldar oscura y un ataque con éxito puede asegurar riqueza y autoridad para sus líderes. Por el mismo motivo, ningún arconte o archite que se precie se mantendría cruzado de brazos mientras sus enemigos se unen para beneficiarse de un acuerdo mutuo. Como consecuencia directa, los ataques a gran escala tienden a aumentar rápidamente ya que los envidiosos líderes eldars oscuros (tanto masculinos como femeninos) se comprometen a apoyarse, mientras en secreto elaboran sus planes para traicionar a sus aliados y recibir recompensas por ello.

La avaricia basta para formar estas flotas de guerra enormes, pero es el miedo lo que las mantiene juntas. Los Eldars Oscuros temen a muchas cosas: la muerte, el fracaso, la pérdida del poder, el castigo. La superioridad numérica les permite cazar presas más grandes y mejor defendidas. Solo cuando un grupo de eldars oscuros regresa victorioso, obtiene grandes riquezas y estima, mientras que una serie de incursiones infructuosas suele conducir a la desesperación, la pérdida del status social y, a menudo, la esclavización. Si involucran a un enemigo en un ataque, el riesgo es compartido por todos. Por último, debido a que los poderes y política de Commorrhagh son tan cambiantes, si una facción eldar oscura decide atacar a sus aliados a la vuelta, deben asegurarse de que este ataque sea

decisivo. De no ser así, la reacción puede suponer la destrucción masiva de cábalas y cultos, la muerte de miles de guerreros durante el combate intestino y la esclavización y tortura de todo el que haya participado en la traición, ya que los enemigos aprovechan la oportunidad cuando la cábala está debilitada. Este miedo mutuo a la represalia mantiene a la mayor parte de los dobles juegos y traiciones dentro de unos mínimos, al menos hasta que los participantes han regresado a sus cábalas en Commorrhagh.

LOS ATAQUES DESOLLADORES

Las fuerzas incursoras eldar no atacan al enemigo directamente, sino que utilizan la táctica de la sorpresa y la velocidad para atacar rápidamente y retirarse a continuación; de esta forma, consiguen debilitar al enemigo poco a poco. Los Eldars Oscuros nunca se reúnen en un solo lugar para que un enemigo contraataque y atacar entonces el punto débil del adversario. Los Eldars Oscuros suelen usar un "ataque en oleada" sobre todo en grandes batallas. El ataque consiste en que los Eldars Oscuros se organizan en sucesivas oleadas de diferente capacidad y destruyen al enemigo mediante una serie de ataques secuenciales pero separados. Cada ataque en oleada se centra sobre un tipo particular de enemigo o busca la destrucción de un objetivo específico y debilitar las defensas enemigas para la siguiente oleada. Otros varios asaltos de esta naturaleza se basan en ir arrancando una a una las defensas enemigas hasta que queden únicamente los elementos más vulnerables (de ahí que a esta forma de ataque se le conozca entre los eldars oscuros como el "ataque desollador").


"¿Qué es eso?" - la pregunta de Kerach pareció quedar flotando en el aire alrededor de la torre vigía. La escuadra Kroot que manejaba el puesto avanzado se reunió junto al muro para observar el inminente amanecer. Algo iba mal. El cielo parecía estar herido. Una especie de marcas negras emergieron para convertirse después en púrpuras y rojas, aumentando cada vez más de tamaño. Después de un minuto, desaparecieron, dejando tan solo manchas de oscuridad. El gran Kroot, Achek, sacó una lente de cristal de su cinturón y la sostuvo ante su ojo. Las sombras aparecieron enfocadas en un ángulo. Eran vehículos de algún tipo, transportes antigraviticos adornados con alerones en forma de cuchillas. A bordo llevaban a un puñado de guerreros que aullaban con la boca abierta y con sus cabellos recogidos en colas flotando al viento. En sus manos sostenían rifles largos y una especie de espadas de forma siniestra. Moviendo su cabeza

de izquierda a derecha, Achek contó los vehículos (siete en total) y vio que también había enjambres de pequeñas motocicletas zumbando a su alrededor. - "Muerte"- fue la respuesta final de Achek a Kerach, girándose hacia el botón de alarma. Mientras Kerach daba un paso, las sombras flotaban sobre el muro de la torre. Guerreros indistinguibles guarecidos al amparo de la oscuridad arremetieron contra la guarnición kroot. Las criaturas les atacaron con largas garras y sus ojos brillaban en la oscuridad que les rodeaba. Desprevenidos, los Kroot cayeron rápidamente y fueron hechos trizas. Las figuras encorvadas mojaron sus dedos en la sangre derramada y lamieron los cadáveres, mientras se enderezaban para convertirse en unos guerreros eldars que lucían extraños tatuajes. Mientras los mandrágoras se alimentaban, los eldars oscuros sobrevolaron la torre en dirección al desprevenido puesto avanzado.

MODELOS DE FUERZAS DE ATAQUE ELDARS OSCURAS

El diagrama inferior demuestra los principios que hay tras el "ataque desollador". Al atacar a las unidades enemigas más peligrosas mediante un ataque relámpago, los Eldars Oscuros crean la oportunidad para que otras unidades tomen posiciones y ataquen a los supervivientes. Las fuerzas más rápidas ganan tiempo para que las unidades de guerreros más lentas consigan flanquear al enemigo y asestar el golpe mortal.

OLEADA 1: FUERZA INCURSORA CRISTALINA






1x arconte y escolta en incursor.
2x escuadras de motocicletas a reacción Segadoras
3x escuadras de incursores

Atacando sin previo aviso, la fuerza incursora cristalina ataca al ejército enemigo precipitándose desde el cielo, destruyendo y acobardando a las tropas que suponen la mayor amenaza.

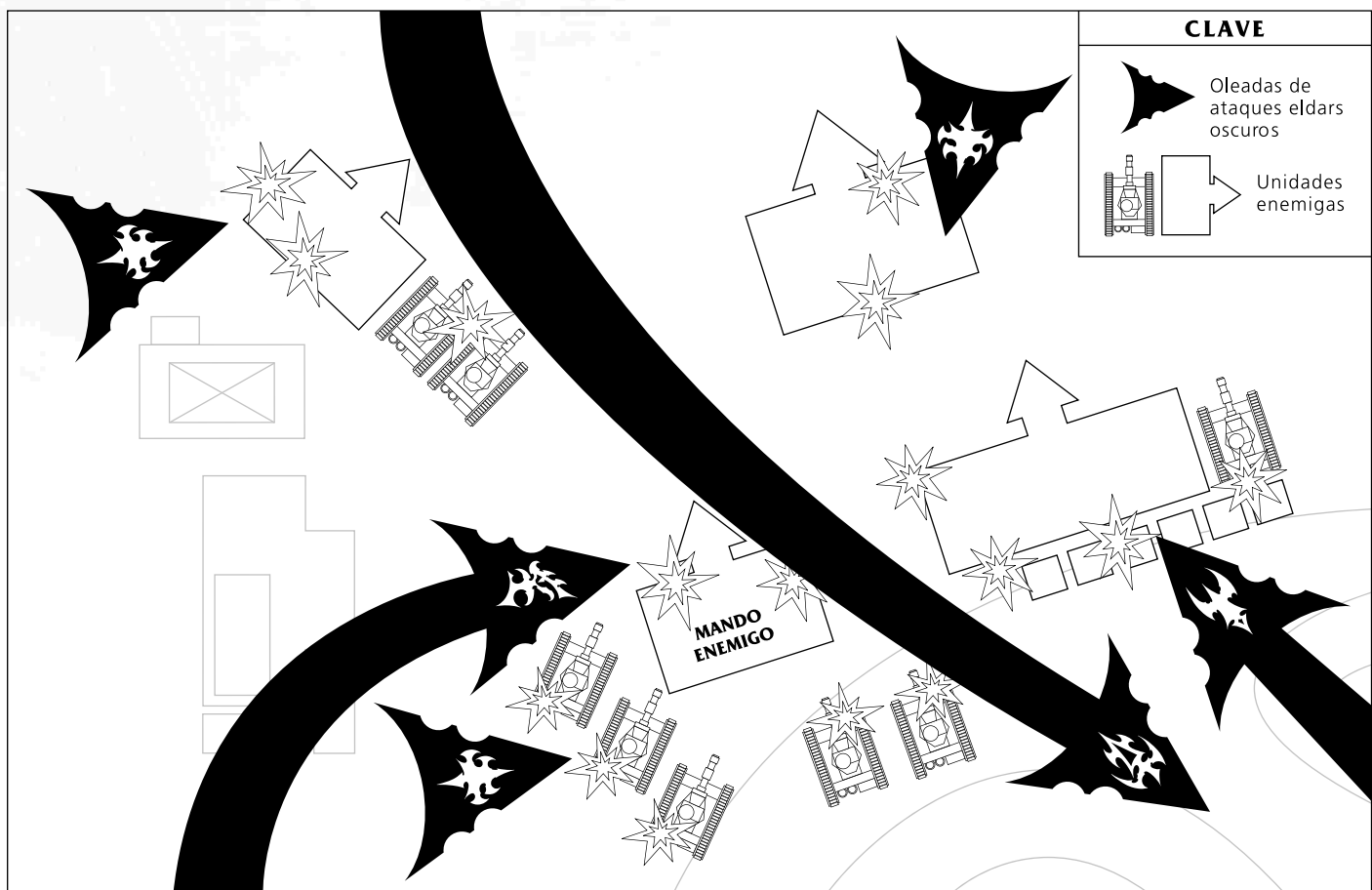
OLEADA 2: ATAQUE DESDE LAS SOMBRAS








2x escuadras de azotes
2x escuadras de mandrágoras




Los azotes se lanzan en picado desde el cielo drop y usan sus lanzas oscuras para disparar al blindaje de retaguardia más vulnerable de los vehículos enemigos, mientras los mandrágoras aparecen de entre las sombras para asaltar a la infantería enemiga protegida tras cobertura.



OLEADA 3: CÁBALAS Y CULTOS MONTADOS




1x arconte y escolta en incursor
2x escuadras de incursores


Culto de brujas eldars oscuras en incursor
Escuadra de infernales
Devastador

Una nueva oleada de tropas rápidas que se encargará de destruir a las tropas supervivientes a los ataques iniciales, en particular las unidades de mando enemigas.

OLEADA 4: CÁBALAS Y CULTOS A PIE

2x escuadras de guerreros eldars oscuros
2x escuadras de brujas eldars oscuras



Escuadra de bestias de disformidad (+ señor de las bestias)

Ha llegado el momento de que las tropas más lentas del ejército se unan para atacar y moverse, capturando al enemigo entre su avance y el de las unidades de Eldars Oscuros que ya están combatiendo.

FUERZA INCURSORA CRISTALINA

PUNTOS: 100 + MINIATURAS

Desde el interior de la Telaraña, los Eldars Oscuros abren portales sobre sus objetivos para lanzar sus ataques por sorpresa. El ataque llega de improviso. La única señal aparente son unas marcas oscuras en el cielo, desplomándose en remolinos de vórtices de energía. En este momento se adivinan las sombras de los incursores que se arrojan a través de la atmósfera, y de los guerreros eldars oscuros de a bordo que se mantienen agarrados mientras vociferan sus gritos de batalla. Tras ellos les siguen enjambres de motocicletas a reacción rapidísi-

mas, que se lanzan tras los incursores con sus jinetes gritando mientras se abalanzan sobre sus víctimas involuntarias. El aire se inunda del sonido de los mortíferos rifles cristalinos y púlsar de energía oscura, seguidos de explosiones entre las líneas enemigas y guerreros aniquilados aún antes de saber que estaban en peligro. Tambaleante tras el asalto, el enemigo busca cobertura, mientras reina la confusión y el terror. Los Eldars Oscuros vuelven a remontar el vuelo y se alejan, a salvo de toda represalia.

ARCONTE Y ESCOLTA



Arconte Amílcar de la Cábala del Ojo Sangrante



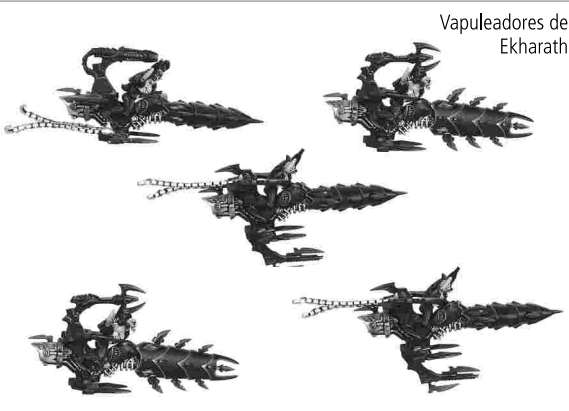
ESCUADRÓN DE INCURSOR



Guerreros de la Virtud Celeste de Mazahran

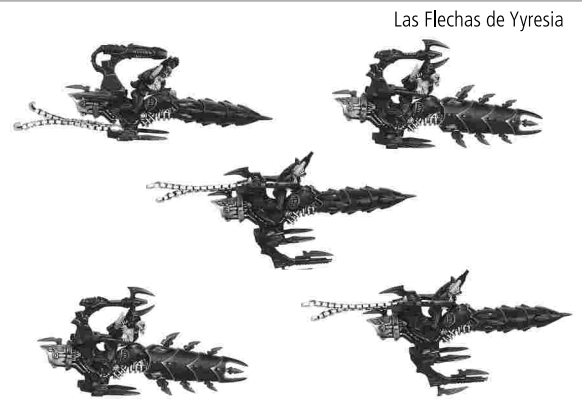


ESCUADRÓN DE MOTOCICLETAS A REACCIÓN SEGADORAS



Vapuleadores de Ekharath

ESCUADRÓN DE MOTOCICLETAS A REACCIÓN SEGADORAS



Las Flechas de Yyresia

Recuerda que la formación de la fuerza incursora cristalina es el resultado del ataque en picado resultado de su rápida salida de la Telaraña.

Las fuerzas incursoras cristalinas pueden variar de tamaño: desde un puñado de atacantes a una veintena de vehículos eldars oscuros descendiendo sobre el enemigo.

FORMACIÓN:

1 Arconte con escolta montados en incursor, 3+ unidades de la lista siguiente:

- Escuadra de incursores,
- Escuadra de motocicletas a reacción Segadoras.

REGLAS ESPECIALES:

La muerte desde el cielo: las unidades de la fuerza incursora cristalina no se despliegan ni se mantienen en reserva estratégica. En lugar de ello, en la fase de movimiento del primer turno del jugador, el incursor del arconte se sitúa en cualquier punto del tablero, seguido del resto de unidades de la fuerza incursora cristalina a una distancia de hasta 30 cm del incursor del arconte. Todas las unidades de la fuerza incursora cristalina se consideran aeronaves hasta el inicio del segundo turno cuando vuelvan a estar sujetas a sus reglas habituales.

CAZATITANES DEVASTADOR

PUNTOS: 50 + MINIATURAS

Los Eldars Oscuros no usan las máquinas superpesadas que utilizan otras razas, sino que basan su victoria en su gran velocidad y maniobrabilidad. Por este motivo, los piratas de Commorragh han creado tripulaciones de elite denominadas "devastadores" que se encargan de localizar y neutralizar a los titanes enemigos y a los tanques de batalla por delante del asalto principal. Estos grupos de cazatitanes emplean una técnica denominada "Danza en la sombra" que les permite protegerse del fuego inminente. Gracias a sus reflejos, los pilotos de los devastadores vuelan peligrosamente acercándose a la superficie, flotando sobre las copas de los árboles y, a veces, incluso pasando entre dos árboles y usando las siluetas de vehículos enemigos para enmascarar su proximidad. Cuando la nave está

a corta distancia del titán objetivo, el cazatitanes devastador dispara su rayo de sombras. La lanza etérea resultante sondea los escudos de defensa de la presa con energía de disformidad, abriendo una pequeña brecha en las defensas. Este punto débil es tan diminuto que la tripulación del titán no se percata siquiera de su existencia y es que solo los reflejos misteriosos de los eldars oscuros podrían aprovechar para explotar algo así. Al personalizar sus sistemas de elección de objetivo y las modulaciones de la lanza oscura, los cazatitanes devastadores aceleran hacia el titán disparándole púlsars de energía de lanza capaces de abrir en dos a la enorme máquina, dejando a sus aliados que se encarguen de esclavizarlos.



DEVASTADOR

El líder devastador suele identificarse gracias a sus marcas del casco o trofeos que denotan su estado dentro de la formación.

Los Colmillos de Kerebauah, Cábala del Corazón Negro

La "danza en la sombra" se lleva a cabo a poca distancia del vehículo líder. Según testigos, se trata de un método de pilotaje avanzado, y los sabios del Adeptus Mechanicus consideran que los reflejos necesarios para llevar a cabo tales hazañas son estadísticamente imposibles, incluso para un xenos.



DEVASTADOR



DEVASTADOR

Los devastadores posteriores se benefician de su poder destructivo mejorado gracias al uso de "la danza en la sombra".

FORMACIÓN:

De 3-5 devastadores.

Uno de los devastadores debe marcarse como líder devastador.

**"¡Qué típico de los humanos confiar en una tecnología tan primitiva para que les proteja!
¡Qué adecuado que piensen esto mientras los Eldars Oscuros les matamos ahí donde se sienten más seguros."**

- Kraegeth del Corazón Masacrado.

REGLAS ESPECIALES:

Danza en la sombra: mientras el líder devastador sigue inmóvil, cualquier devastador de la escuadra a una distancia de hasta 15 cm (incluyendo el propio líder devastador) puede ignorar el resultado de tripulación aturdida en la tabla de daños. También pueden ignorar el resultado de "inmovilizado" con un resultado de 4+.

Fuerza de ataque: todos los devastadores del escuadrón deben desplegarse a una distancia de hasta 15 cm del líder devastador o, si aparecen como reserva, deben incorporarse al tablero a una distancia de hasta 15 cm del punto por el que haya aparecido el líder devastador.

Rayo de sombra: el líder devastador dispone de un rayo de sombra además del resto de armas habituales. El rayo de sombra tiene el siguiente perfil:

Rayo de sombra Alcance: 90 cm F: 1 FP: - Pesada 1

Si el rayo impacta sobre un objetivo, cualquier impacto posterior del rayo sobre el mismo objetivo, causado por otro devastador del escuadrón a una distancia de hasta 15 cm del líder devastador (incluyendo las otras armas del devastador), ignorará todos los efectos de los escudos de vacío, escudos de energía y holopantallas de titán eldar durante el resto del turno.

LAS FUERZAS DEL CAOS

Las grupos de Marines del Caos y las intrusiones demoníacas repentinas son el azote constante del Imperio. Cuando las denostadas Legiones Traidoras y sus aliados demoníacos se concentran en gran número, cuentan con poder suficiente para derrocar mundos e invadir sistemas planetarios enteros.

Los hombres buscan el poder del Caos por una sencilla razón: ofrece una respuesta rápida a sus necesidades y ambiciones individuales. Es fácil volverse hacia los dioses del Caos en busca de poder, riquezas, dominación de otros o conquista. Un hombre que busca venganza, puede escapar de la autoridad o la devoción de un ser querido para cambiar su vida y su alma a manos de los Poderes Ruinosos. De esta forma, los dioses del Caos reclutan seguidores por toda la galaxia.

Aunque al principio un seguidor de los dioses del Caos puede parecer que solo busca alcanzar sus propios fines, la naturaleza del pacto hace que con el paso del tiempo, sus objetivos y sueños sean los mismos que los de sus maestros inmateriales, y el seguidor se convierte en esclavo de sus propias pasiones. Si un hombre solo buscaba vengarse de un antiguo sargento o vidente, su pacto infernal le conduce a odiar a toda la autoridad y hasta al propio Imperio. El Imperial magister que desea gobernar su asentamiento ansiará cada vez más poder, hasta que ni siquiera

el gobernador de todo un sector, saciará su sed de superioridad. Gracias a estos métodos, las fuerzas del Caos se han hecho muy variadas y poderosas. Desde el interior del Ojo del Terror y otros lugares ocultos, las Legiones Traidoras y los Marines Espaciales Renegados se lanzan a la guerra contra los hijos del Emperador. Escondidos en el interior de mundos colmena, en madrigueras de guerreros en planetas ferales, enmascarados como gremios y federaciones en mundos agrícolas e incluso en el interior del Adeptus Terra, los cultistas del Caos maquinan traman en secreto la rebelión y la subversión, incluso si están siendo alimentados en el seno del Imperio. En la disformidad, el Reino del Caos, las criaturas demoníacas cobran vida, formando una conciencia efímera que observa a la galaxia de mortales con ojos codiciosos. Cuando fuerzas tan malignas se combinan, la galaxia tiembla.

INCURSIONES DEL CAOS

Cuando las fuerzas del Caos atacan en gran número, los adeptos del Imperio lo denominan una incursión, una guerra mucho más brutal y aterradora que

cualquier número de asaltos. Las mayores incursiones del Caos son las que tienen lugar durante las Cruzadas Negras de las Legiones Traidoras. Hordas del Caos procedentes de toda la galaxia se ven atraídas hacia su legión para servir a los dioses bajo su estandarte, mientras los hechiceros invocan a los sirvientes demoníacos de sus maestros, sacrificando a cientos para ganar poder de los dioses oscuros.

Estos ataques atraen la atención desde muchas direcciones y las hordas de varias legiones pueden unirse a la incursión en busca de sus propios intereses. Liderados por sus propios paladines, se unirán a la Cruzada Negra a medida que gana fuerzas. Los marines de plaga de la Guardia de la Muerte reunirán a sus pestilentes huestes en busca de la oportunidad de sembrar decadencia y miseria. Los hechiceros de los Mil Hijos liderarán a sus contingentes de no vivos para que cumplan las maquinaciones envenenadas de Tzeentch. Los bersérkeres de Khorne se reúnen como mastines tras su presa, dispuestos a conquistar o simplemente a disfrutar del derramamiento de sangre. Las bandas de renegados del Adeptus Astartes, como los Corsarios Rojos y la Hermandad de Ghrast, buscan la oportunidad de contraatacar al Imperio, al que ellos han renunciado. A medida que la incursión aumenta de poder, los simpatizantes y cultistas ocultos se quitan sus disfraces. Estas sectas se declaran a sí mismas seguidoras de los verdaderos dioses y se levantan con la intención de derrocar a los gobiernos planetarios. Bandas desquiciadas de mutantes que buscan escapar del látigo de sus maestros, irrumpen en las calles cubiertas de sangre. No se puede confiar en tales aliados, ya que cada una de estas facciones tiene sus propios planes que cumplir, y les une la ambición no la camaradería. Pero aún así, unidos a los marines del Caos renegados y traidores resultan imparables.

El muro del búnker explotó en una lluvia de fragmentos de piedra, lanzando al cabo Vadis contra la pared más alejada. Aturdido, trató de sacudir la cabeza para espabilarse y comprobar que le habían herido en el lado derecho. Tenía el cuello roto, estaba seguro de ello. Alrededor de él, el resto de su escuadra yacía en el suelo muerta o agonizante. Una espesa nube de polvo se asentó sobre charcos de sangre. El humo y la sangre inundaban la brecha. Una sombra surgió en el exterior, imponente y monstruosa. Una garra mitad mecánica y mitad carne alcanzó el búnker y golpeó hacia delante, derribando le tejado. Mientras la enorme sombra le alcanzaba, Vadis sintió como se le helaba la sangre. A cada lado aparecieron más sombras haciendo temblar la tierra bajo su paso gigantesco. La monstruosa forma de

un titán Banelord se dibujó frente al brillante sol, mientras sus cañones sembraban la muerte en algún objetivo distante. Las explosiones sacudieron a toda la red de búnkeres y trincheras a lo largo de la colina, dejando esparcidos los restos de hombres ensangrentados, armas y tanques. Vadis sollozó mientras el escorpión de bronce caminaba hacia delante con paso enérgico transportando su enorme volumen por el búnker, exponiendo la parte inferior de su vientre rematada con bandas espesas de bronce. Vadis desafiante, levantó su rifle láser mientras gritaba por la agonía. Antes de que pudiera disparar, un pie derribó las ruinas del búnker, aplastándole. A lo largo de toda la línea de búnkeres imperiales, una docena de máquinas demoníacas los terminó de destruir con la ayuda del fuego y la garra.

SEÑOR DE LA GUERRA DAVROTH Y EL AZOTE DE MAKENNA VII

Los seguidores de los poderes ruinosos rara vez cooperan durante la Guerra Eterna, aunque el señor de la guerra Davroth de la Legión de los Portadores de la Palabra es un raro ejemplo de un líder capaz de unir a facciones dispares para un propósito común. Davroth tuvo una visión profética en la que se enfrentaba al poderoso Abaddon el Saqueador. Para provocar su visión, Davroth ha reunido a seguidores de los cuatro dioses del Caos. Sigue un plan que le fue revelado en las bolas de cristal de miles de videntes de la disformidad: la estrella de ocho puntas del Caos.

HERRERO DE GUERRA BALDARUN (LA GARRA DE ABRIAL)

Un renegado de los guerreros de hierro desde su derrota en la fortaleza de Ventemar y que, desde entonces, ha buscado los medios para recuperar su antigua posición. Cuando las fuerzas del Caos invadan Makenna VII, usará el botín de guerra para recuperar la fuerza de su gran batería. Con tantas máquinas de guerra a su mando, regresará a Medregard para aplastar a los que se burlaron de él.

Abrial Shard, un infame renegado del Caos en una docena de sectores, juró un voto de hermandad con el herrero de guerra Baldarun hace mucho tiempo, en un mundo demoníaco en el centro del Ojo del Terror. Baldarun ha llamado a su antiguo aliado para que reúna sus fuerzas en Makenna VII, y Abrial ha enviado un destacamento de sus propias tropas de elite personal, denominadas "la Garra de Abrial", con la condición de que Baldarun renuncie a los secretos de su amado tecnovirus ante los hombres de Shard. Será cuestión de tiempo si sobreviven para devolver el secreto a su maestro.

FESTARDIUS (GUARDIA DE LA MUERTE)

Festardius hizo una alianza con Davroth durante la Herejía de Horus. Aunque, a menudo, han luchado por separado, Festardius quiere que renazca su antigua camaradería. Aprendió de Davroth cuál era su objetivo final y le ofreció su apoyo, a cambio de poder gobernar Makenna VII una vez que Davroth pasase a su siguiente conquista. Su grupo de veteranos de la Guardia de la Muerte ha librado muchos combates por lo que espera que su aporte resulte valioso para los planes de Davroth.

Festardius: Paladín de Nurgle
La Espada Segadora
Escuadra de exterminadores de Guardia de la Muerte
Escuadras Cholerian y Stubos: escuadra de marines de plaga en Rhinos
Escuadras Scletch y Caul:
2 escuadra de aniquiladores
Los Proteanos: escuadra de arrasadores del Caos
Yurgh'kurkyl: profanador del Caos
1 esc. portadores de plaga invocados

ROEK GARRA DE GHUL (LAS ARMAS DE LA LIBERTAD)

Roek Garra de Ghul de la Legión Alfa, responde en última instancia ante el alto mando de su legión, aunque se ha infiltrado tan sutilmente en el concilio elegido por el señor de la guerra Davroth, que nadie sospecha su verdadera lealtad. El general Andol de las Armas de la Libertad es uno de los títeres e informantes de Roek del sector.

Durante muchos años ha existido una camarilla oculta de oficiales en el ejército de Makenna VII que ha refunfuñado a causa de las desigualdades acumuladas por su comandante imperial. Con la aparición de la flota de Davroth, lideraron a los leales a la causa de la rebelión. Aunque piensan que están derrocando a un dictador injusto, son meros peones, ya que su comandante, el General Andor, es uno de los muchos agentes que tiene la Legión Alfa en este mundo.

BAZARAK EL BABEANTE (LOS DEVORADORES DE MUNDOS)

Davroth engatusó a Bazarak y a sus bersérkeres de Khorne para que se unieran a su causa con una sencilla promesa: ellos liderarían el primer asalto a la ciudadela Heastus en la capital de Mekena VII. Atraídos por el señuelo de la matanza, Bazarak ya ha aniquilado a otros dos campeones de Khorne y se ha quedado con sus hombres; ahora se siente preparado para impresionar a Khorne con la carnicería que van a desatar.

Bazarak: paladín de Khorne
N'ghellack: Devorador de Almas
Las Bestias de la Sangre: Elegidos de Bazarak
El Cáliz: 3 escuadras de bersérkeres de Khorne
1 escuadra de desangradores de Khorne
Garra de Muerte: profanador del Caos
Herederro de sangre: profanador del Caos
Ghurakh el Violento: dreadnought del Caos

ONEIUS PRAYD (RENEGADOS)

El que antaño fuera capitán de los Escorpiones Rojos, Oneius Prayd, dejó a un lado sus votos de lealtad después de que sus compañeros se negaran a elegirlo maestro del capítulo. Oneius ha liderado a la mayor parte de la compañía en un ataque brutal sobre varios mundos alienígenas próximos al sector Veldin, por lo que ha atraído a todo tipo de parias y renegados; por fin, los dioses oscuros se le aparecieron en una visión y le ordenaron que luchara en Makenna VII como testimonio de su nueva lealtad.

Oneius Prayd de los Corsarios Rojos
2 escuadras de Corsarios Rojos
1 escuadra de aniquiladores Corsarios Rojos
1 escuadra de Discípulos de la Ruina montada en Rhino
1 escuadra de Hermanos Lobo
1 escuadra de horrores invocados

ALTO MAGISTER MORDEGHAI (LOS VÁSTAGOS DE MORDEGHAI)

El Alto Magister Mordeghai, un hechicero del Caos, fue Tribune Senioris de Magnus el Rojo durante el asedio al palacio del Emperador. Mordeghai ha predecido que si su archirival Festardius, obtiene el control de Mekenna VII, el señor de la plaga usará su nueva influencia para levantar las legiones de Mortarion contra la cábala de Mordeghai. El mejor modo de evitarlo es arrebatando el control a Festardius una vez que Davroth se haya ido. Mordeghai cree que dispone de suficientes marines de los Mil Hijos para poder llevar a cabo su tarea.

Mordeghai: paladín de Tzeentch
Las manos del destino:
6 escuadras de Mil Hijos montadas en Rhinos
La muerte de la luz:
2 escuadras de exterminadores
Los espectrales: 2 escuadras de aniquiladores
1 escuadra de horrores invocados

ZHAN'NAOSHDAERG'GAN (LEGIÓN DEMONIACA)

Conocido por los mortales con el nombre de Zhanas, el Látigo Corrupto, este príncipe demonio de Slaanesh fue atraído a Makenna VII por el terror de sus habitantes. Al estar situado próximo al Ojo del Terror, Makenna VII ya es un lugar vulnerable a los ataques demoníacos y a la posesión. Mientras los ejércitos de Davroth descendían desde órbita, los gritos de terror de todos los habitantes de este mundo atravesaron las barreras que separan el plano material y la disformidad, dejando que Zhanas y su legión demoníaca surgiera a través de una fisura.

Zhan'naoshdaerg'gan: Guardián de los Secretos
Askharan el Negro: príncipe demonio de Tzeentch
Khaus'ashghk: 2 heraldos de la sangre
Hshlurghshug: 1 heraldo de plaga
Scrasgh'slesk: 3 escuadras de desangradores de Khorne
Hkulkash: 2 escuadras de machacadores
Gryxagh: 2 escuadras de mastines del Caos
Pusg'lorph: 2 escuadras de portadores de la plaga
Slorabgh'kel: 3 bestias de Nurgle
Ixithrit'ugkhel: 2 escuadras de furias

ELEAXUS EL INTACHABLE (HUESTE DE ELEAXUS)

A Eleaxus no le preocupa nada excepto su gloria personal y la consecución de su deseo de sentarse a la diestra de Slaanesh, condenándose a sí mismo al ser partícipe de sus fiestas blasfemas tras sus victorias. El señor de la guerra Davroth sabe que basta con que prometa a Eleaxus todos los lujos de Makenna VII como recompensa, para contar con él como un aliado poderoso y despiadado, al menos hasta que el combate haya acabado.

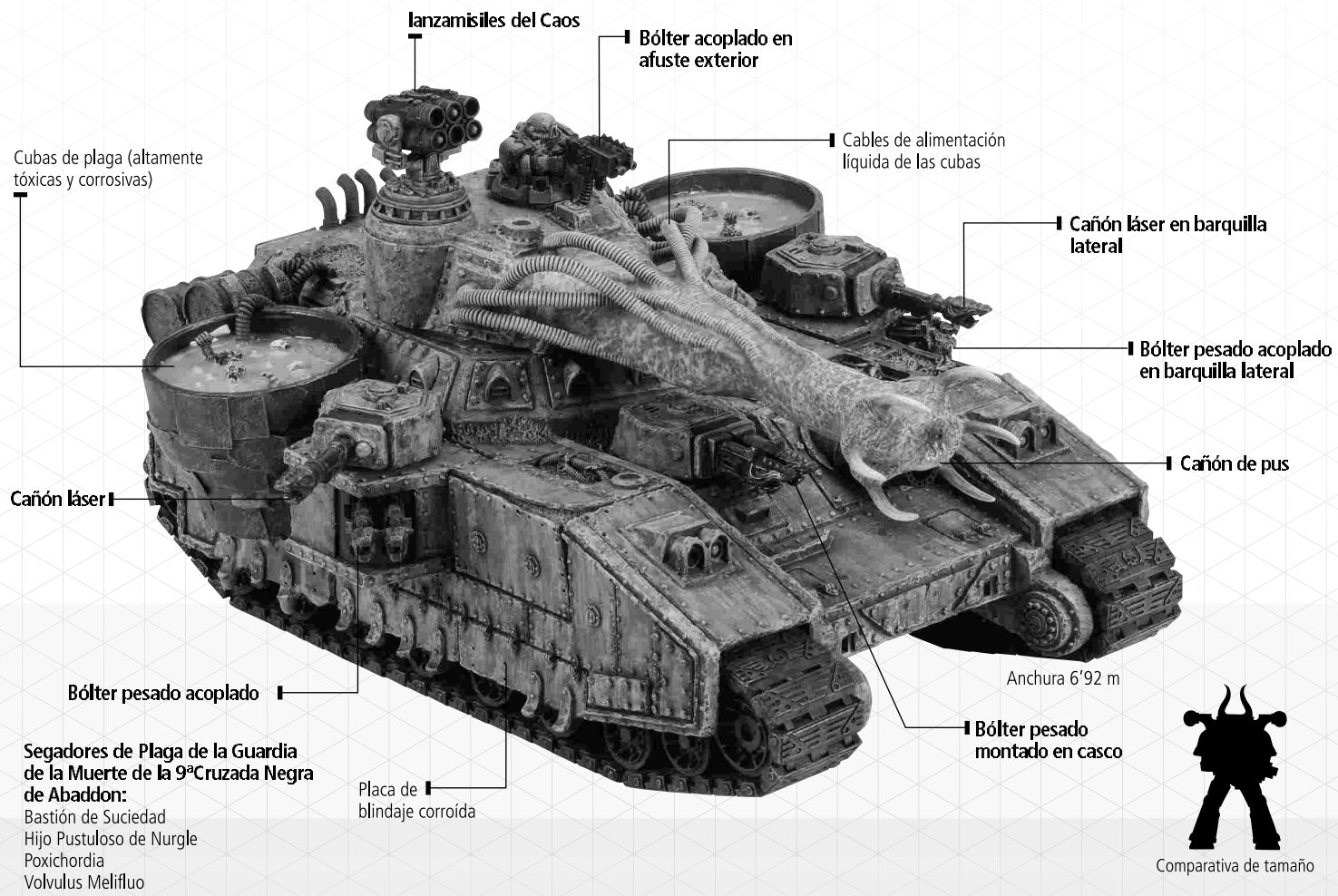
Eleaxus: paladín de Slaanesh
El grito del odio:
3 escuadras de exterminadores de los Hijos del Emperador
El coro de los condenados:
3 escuadras de Hijos del Emperador montados en Rhinos
Hermano Jhasius el Oscuro: dreadnought del Caos
El Rencoroso: Predador del Caos
La carne de la gloria:
titán de exploración del Caos Warhound
3 escuadras de diablillas invocadas

SEGADOR DE PLAGA

PUNTOS: 450

El tanque superpesado segador de plaga es un bastión medio corroido de las fuerzas de Nurgle, una fortaleza de pestilencia rodeada de una nube de miasma gorjeante. Unas cubas enormes destilan cieno virulento formado a partir de los cadáveres descompuestos que van montados en la parte trasera del vehículo, y que también alimentan a los tubos que sobresalen en la torreta principal. El cañón de pus del segador de plaga dispara este horrendo mejunje, provocando la muerte más horrible entre las tropas enemigas

ya que al contacto con la piel, el líquido erupciona formado forúnculos incontenibles y haciendo que la carne sea devorada desde el interior. Alguien lo suficientemente temerario para asaltar a este pestilente gigante es asaltado por las hordas de nurgletes que infestan el interior del vehículo y trepan por el casco. Verdaderamente se trata de una de las máquinas de guerra más desagradables a las que se tiene que enfrentar un enemigo.



Segadores de Plaga de la Guardia de la Muerte de la 9ª Cruzada Negra de Abaddon:
 Bastión de Suciedad
 Hijo Pustuloso de Nurgle
 Poxichordia
 Volvulus Melifluo

UNIDAD: 1 segador de plaga

TIPO: tanque superpesado

PUNTOS DE ESTRUCTURA: 3

ARMAS Y EQUIPO:

- Cañón de pus montado en torreta.
- Cañón Demolisher montado en el casco y bólteres pesados acoplados.
- Dos barquillas laterales, armadas cada una con cañón láser y bólteres pesados acoplados.
- Reflector y descargadores de humo.

OPCIONES: un segador de plaga puede incluir las siguientes opciones de vehículos del Codex: Marines Espaciales del Caos: bólder de asalto en afuste exterior, combi-lanzallamas, lanzamisiles del Caos.

REGLAS ESPECIALES:
Infestación de nurgletes: cualquier unidad que asalte al segador de plaga será atacado por las nurgletes. La unidad enemiga sufre 3D6 impactos de Fuerza 3 e Iniciativa 3 (incluso si el segador de plaga resulta destruido durante el asalto).

HP	BLINDAJE		
	FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR
4	14	13	12

ARMA	ALCANCE	F	FP	ESPECIAL
Cañón de pus**	Hellstorm	7	3	Pesada 1, arma principal
Cañón Demolisher	60 cm	10	2	Artillería pesada 1, plantilla de 12 cm
Bólder pesado	90 cm	5	4	Pesada 3
Cañón láser	120 cm	9	2	Pesada 1

** Para disparar el cañón de pus sitúa la plantilla Hellstorm de forma que su extremo estrecho esté a menos de 45 cm del arma, y que su extremo grande no esté más cerca del arma que el extremo estrecho. El cañón de pus se considera como cualquier otra arma de plantilla.

Explosión de inmundicia: cuando el segador de plaga es destruido, las cubas de cieno se rompen y vierten todo su contenido sobre cualquiera que esté demasiado próximo al vehículo. Si el segador de plaga sufre un resultado de vehículo destruido en la tabla de daños catastróficos, las miniaturas a 5D6 cm son impactadas, exactamente del mismo modo que un resultado de explosión. Todas las miniaturas de Nurgle alineadas (todas las que tengan la Marca de Nurgle, los demonios de Nurgle, etc) son inmunes a los efectos de la explosión de inmundicia (¡en verdad, los disfrutan!).

ESCORPIÓN DE BRONCE DE KHORNE

PUNTOS: 400

Los escorpiones de bronce son motores demoníacos de Khorne. Estas máquinas poseen una astucia despiadada y un instinto para la caza infalible; pueden avanzar prácticamente por todo tipo de terreno, desatando un despliegue formidable de armas con las que rastrean el campo en busca de posiciones defendidas. Un escorpión de bronce es una máquina imparable, con una resistencia demoníaca innata y capaz de transmutar un cuerpo de hierro y bronce en una sustancia impía capaz de destrozarse la artillería pesada. Los escorpiones de bronce no pueden ser detenidos fácilmente por los ataques psíquicos, ya que Khorne detesta la hechicería perversa y por este motivo ha grabado varias runas de protección en cada uno de sus motores demoníacos. Un escorpión de bronce de Khorne destaca en el fuego de corto alcance, ya que su cañón mortífero es como un agui-

jón (cañón escorpión), y su devastador cañón Demolisher situado en el frontal, es como una mandíbula demoníaca. El escorpión de bronce es temible a larga distancia, pero donde se hace verdaderamente peligroso es en los asaltos a corta distancia, en los que incinera a los enemigos con chorros de bronce fundido y si alguno intenta escapar, los atrapa gracias a sus pinzas de bronce. Y el peligro no se acaba si de un golpe afortunado, destruye al escorpión, ya que éste escupe su esencia demoníaca guiando al motor de guerra para que derrame toda la sangre que pueda antes de quedar totalmente destruido. Por este motivo, el escorpión de bronce siempre intentará desencadenar la fundición del reactor mientras rastrea el campo de batalla envuelto en llamas demoníacas mientras agoniza: una última ofrenda al Señor de los Huesos.

Los escorpiones de bronce suelen ser utilizados por los comandantes del Caos para dirigir un ataque frontal. Esta táctica se debe en parte a la resistencia innata y a la ferocidad en combate que convierten a estos vehículos en ideales para el asalto. Además, se trata de una característica inevitable, ya que su ansia de sangre conduce al escorpión de bronce invariablemente hacia el frente.

Runas de protección

Cañón escorpión
Cadencia de fuego de 7800 rondas por minuto

Objetivo de fusión demoníaco mejorado

Cañón Demolisher

Cañones Hellmaw
Carga de bronce fundido



Comparativa de tamaño

UNIDAD: 1 escorpión de bronce de Khorne

TIPO: bípode superpesado

PUNTOS DE ESTRUCTURA: 2

ARMAS Y EQUIPO:

- Un cañón Escorpion
- Dos cañones Hellmaw
- Un cañón Demolisher

REGLAS ESPECIALES:

Carga asesina: el escorpión de bronce de Khorne puede cubrir todo tipo de terreno a gran velocidad, asalta a una distancia de hasta 30 cm, como si fuera una bestia.

Posesión demoníaca: el escorpión de bronce de Khorne ignora todos los resultados de conductor aturdido y de arma impactada.

ARMA **ALCANCE** **F** **HP** **ESPECIAL**
Cañón escorpión 90 cm 6 3 Pesada 10, Arma principal

Cañón Hellmaw plantilla 6 3 Asalto 1

Cañón Demolisher 60 cm 10 2 Artillería pesada 1, área grande

HA	HP	F	BLINDAJE			I	A
			FRONTAL	LATERAL	POSTERIOR		
3	3	10	13	13	10	3	3

Runas del Dios de la Sangre: cualquier psíquico que quiera atacar al escorpión de bronce de Khorne sufre automáticamente un ataque de peligros de la disformidad, independientemente de si ha superado o no su chequeo psíquico.

Reactor del juicio final: el escorpión de bronce de Khorne obtiene un modificador de +2 al tirar en la tabla de daños catastróficos.

MAREA DE ENGENDROS

Cuanto mayor es la batalla, más fácil resulta atraer sobre ella la atención de los dioses del Caos, deleitándose en el espectáculo de la matanza y la guerra. Además, supone una oportunidad para que los campeones del Caos capten la atención de su patrón e incluso de que le recompensen por haber cometido un buen número de acciones viles. Sin embargo, tales recompensas no están exentas de riesgos. Pero tanto si su dios patrón está genuinamente complacido como si intenta castigarle, los resultados pueden ser devastadores. El campeón y, a

veces, todo su grupo, puede recibir en cuestión de minutos, un gran número de "dones" de la mutación: garras, cuernos, tentáculos, escamas, alas rudimentarias, miembros del cuerpo adicionales, ojos, bocas e incluso cabezas. En poco tiempo, todo el grupo queda convertido en un atajo de engendros, una masa de carne retorcida que no duda en lanzarse sobre el enemigo dominada por un amargo deseo de destruir.

150 PUNTOS

Recuerda que no has de pagar el coste habitual en puntos de las miniaturas que componen la marea de engendros del Codex: Marines del Caos.

El incidente de Faestus VI



Durante el asedio de la fortaleza de Hauptstemmler, el último bastión del mundo de Orr, un gran número de hechiceros se congregaron para abrir una brecha en sus muros resistentes. Los hechiceros combinaron sus poderes mágicos para crear un vórtice penetrante con el que atravesarían las puertas recubiertas de adamantio. Sin embargo, varios de los hechiceros pronunciaron mal algunas de las palabras clave del hechizo con lo que quedó fuera de control. El influjo de la energía de la disformidad explotó catastróficamente, tragándose a todo el ejército del Caos y convirtiendo a tres mil guerreros en unos engendros balbuceantes. La explosión mágica también derrumbó parte del muro norte de la fortaleza para gran consternación de los defensores de la Guardia Imperial y los Ratlings. La oleada de mutantes que asaltó la brecha pronto había superado a los defensores, con lo que la fortaleza cayó al final en poder de Abaddon. Incluso en la actualidad, cientos de años después de que Abaddon dejase este mundo, siguen organizándose cacerías veraniegas para atrapar y matar a estas bestias.



FORMACIÓN:

Hasta un máximo de 10 engendros (consulta abajo).

REGLAS ESPECIALES:

Bendición de los dioses: la marea de engendros no se despliega al inicio de la partida. En su lugar, una escuadra de Marines del Caos se transformará en la marea de engendros. Tan pronto como la marea esté disponible como reservas estratégicas, sustituirá a una unidad de Marines del Caos que incluya a un paladín del Caos (elegido por el jugador que los controla). Cada engendro de la marea sustituye a un marine del Caos, que se retira del tablero como si fuera una baja. Si en la escuadra hay menos marines del Caos que engendros, las miniaturas de engendros adicionales no se incorporarán a la batalla.

Si hay más marines del Caos que engendros, se retira toda la escuadra y los marines del Caos sobrantes se considera que se han combinado y han sido absorbidos por la masa balbuceante mezcla de

piel y huesos. Si todos los paladines del Caos del ejército han sido destruidos para cuando está disponible la marea de engendros, esta última no podrá incorporarse a la batalla y resultará destruida. Una vez desplegada, la marea no podrá hacer nada más durante la fase de movimiento de ese turno, pero a partir de la fase de disparo podrá actuar normalmente. Si los Marines del Caos están dentro de un transporte cuando sufren la transformación, la marea de engendros deberá desembarcar de inmediato.

Marea viviente: la marea de engendros forma una sola unidad. Tira una vez para comprobar si efectúa algún movimiento aleatorio y, a continuación, mueve a toda la marea de engendros a la misma distancia. Sin embargo, al determinar el número de ataques que realiza, tira un dado por cada miniatura.

FISURA DE LA DISFORMIDAD

PUNTOS: 100 + MINIATURAS

Una fisura en la disformidad es un desgarrar de la realidad que permite que el mundo de pesadilla del immaterium se desborde en el mundo físico. La fisura viene precedida por horribles portentos de calamidad que causan entre otros: pesadillas terribles, recién nacidos con mutaciones horribles y, además, todos los psíquicos que se encuentran en su área de alcance gritan

por la agonía, se arrancan los ojos, o pierden el control de sus poderes. Cuando se abre una fisura en la disformidad, literalmente el infierno se desborda en la tierra. Docenas o incluso cientos de demonios irrumpen en el mundo real, estimulados por el terror y la desesperación de los mortales que están a punto de sacrificar.

Enclave Protost



Algunas fisuras de la disformidad son tan grandes que se tragan ciudades enteras, continentes y mundos. Las cinco fisuras de la disformidad más grandes según una medida aproximada de la energía disforme necesaria para mantener abierta la fisura (excepto las tormentas de disformidad catalogadas) registradas por el Imperio son:

Sector Mosaik: abierta 897.M34, aún no se ha cerrado.

Sector Bethsamnel: abierta 342.M38, cerrada 879.M40

Subsector Ghostmare (Sector Syranius): abierta 564.M39, aún no se ha cerrado.

Colmena Goridion (Mundo Colmena): abierta 149.M32, cerrada 287.M36

Colmena Calatalcus (Orphia Segunda): abierta 293.M37, cerrada 843.M40



FORMACIÓN:

1+ Gran Demonio invocado

3+ escuadras de demonios menores invocados

**“Un diluvio, no una lluvia, pero de sangre.
Los desiertos se convirtieron en cenagales,
los bosques en pantanos, las calles en canales.
Y eso fue solo el principio.”**

– Único superviviente de la anomalía Ghaiais Rift.

REGLAS ESPECIALES:

Situación de la fisura de la disformidad: necesitarás un contador de algún tipo para indicar la localización de la fisura de la disformidad. El contador de la fisura debe colocarse inmediatamente después de haber situado el resto de objetivos en el tablero. La fisura puede colocarse en cualquier punto del tablero y debe permanecer allí durante el resto de la batalla.

Trauma psíquico: cualquier psíquico no demoníaco que trate de usar un poder y esté a una distancia de hasta 60 cm de la fisura de la disformidad, automáticamente sufrirá un ataque de los peligros de la disformidad, independientemente del resultado de su chequeo psíquico. Sin embargo, si la energía causa impactos con un atributo de fuerza determinado, este se ve aumentado en 1D6 (hasta un máximo de 10).

Incurción demoníaca: los demonios de la formación deben iniciar la partida en reserva estratégica. Al inicio del segundo turno del jugador del Caos (nunca antes), los demonios pueden empezar a emerger. Cuando los demonios estén disponibles como reservas estratégicas, aparecen sujetos a las reglas de invocación de demonios menores, contando el contador de la fisura de la disformidad como icono. Los grandes demonios de la formación no necesitan, y por tanto no pueden, poseer a nadie, sino que aparecen por la fisura del mismo modo que los demonios menores.

Recuerda que los demonios de la formación deben proceder de la fisura de la disformidad; no pueden invocarse normalmente. A la inversa, los demonios que no estén en la formación no pueden entrar desde la fisura.



Después de lamer la dulce sangre de sus labios, Talgath Mort dejó en el suelo el cuerpo del comisario de la Guardia Imperial. El señor del Caos se estremeció, dejando que el éxtasis del momento le hiciese temblar durante un instante. La emoción pasó tan rápido como unos latidos de corazón, dejando al maestro de los Segadores de Fuego una sensación de frío y vacío. Con el único ojo que le quedaba, miró como su ejército luchaba y sangraba combatiendo con los esclavos imperiales que se habían rebelado ante la decisión de Talgath de gobernar este mundo ancestral.

Los restos destrozados de un Baneblade ardían ferozmente, despidiendo una columna aceitosa de humo negro. Alrededor del vehículo se apilaban los cuerpos de docenas de renegados de Talgath, que habían muerto a causa de la intensidad de la explosión del motor de la máquina. Todo el suelo en dirección este había quedado convertido en un amasijo de barro y cadáveres provocados por el bombardeo del crucero de Talgath en órbita baja sobre el planeta en contienda. Los disparos de láser y las balas de bólder inundaban el aire, salpicado de las detonaciones de los proyectiles de las armas de la Guardia Imperial que se encontraba en una colina fortificada al sur. Entre las ruinas de la tosca entrada de una mina, los renegados del Caos luchaban de un edificio a otro, matando a guardias imperiales con sus espadas sierra y aplastando sus huesos con sus puños blindados. Un tanque de prometio explotó debido a una bala perdida, provocando una columna de humo abrasador que cubrió a los guerreros de ambos bandos. Mientras ardía, podían distinguirse unas figuras que destacaban frente a las oscuras sombras de los edificios de las minas.

El recordó las palabras del hechicero Ahriman: "Entrégame diez mil almas y yo te daré la victoria" - esta fue la promesa que le hiciera el renegado de los Mil Hijos. Observando las montañas de cadáveres que se extendían por el campo de batalla (tanto lacayos del Emperador como seguidores del Caos), Talgath se dio cuenta de que Ahriman tendría que cumplir su promesa.

La hechicería de los Mil Hijos inundaba el campo de batalla. Talgath oía los susurros y los gritos distantes, casi imperceptibles. Podía sentir las almas de sus guerreros y las de sus enemigos extendiéndose a su alrededor, casi tangibles para sus sentidos agudizados por la disformidad. Su roce etéreo era frío y pegajoso, eran las manos húmedas de fantasmas agarrándose a las de los vivos, buscando su calor.

Talgath podía sentir cómo los espíritus inquietos pasaban a su lado, así que miró por encima de su hombro, hacia Ahriman. El hechicero estaba de pie sobre una colina de roca y a su alrededor había una pila de cadáveres de guardias imperiales y marines del Caos. Sus dedos despidieron un rayo de energía mágica que incineró todo lo que había a su alcance, creando el remolino de una corriente de energía alrededor del hechicero. Y durante todo ese tiempo, las almas de los muertos se reunieron y empezaron a arremolinarse alrededor del hechicero. El cielo parecía estar repleto de energía acumulada.

Con un sonido que pareció el de un millón de gargantas cortadas, la realidad se desgarró.

Los rayos mágicos que rodeaban a Ahriman cesaron y en su lugar apareció una corona brillante de energía oscura. Rápidamente, se hinchó hasta formar un hemisferio de colores caleidoscópicos, que se fueron haciendo borrosos hasta quedar desenfocados. En esos momentos de agudeza, Talgath pudo distinguir un reino de pesadillas, de grandes cadenas colgadas de cadáveres, un cielo lleno de nubes de llamas, llanuras cubiertas por el polvo de innumerables huesos y colinas de cráneos. A continuación, emergieron del portal unos cuernos quemados, tambores exasperantes, aullidos ensordecedores y gritos de pánico; todo ello transportados por un viento quemado. Unas figuras monstruosas se reunieron al borde del immaterium. Unas enormes bestias aladas desgarraban la realidad, tratando de eliminar los últimos vestigios de la barrera que separaba ambas dimensiones. Como una oleada de demencia que hubiese cobrado forma, una legión demoníaca atravesó la realidad y los Segadores de Fuego avanzaron una vez más.



VENTAJAS ESTRATEGICAS

Como comandante de un ejército apocalíptico, tienes acceso a ventajas estratégicas; es decir, una serie de tácticas entre las que se incluyen los bombardeos, los ataques por el flanco y las incursiones. Estas ventajas se eligen antes de que comience la partida, y pueden marcar la diferencia entre la victoria y la derrota (así que elige con cuidado).

USAR VENTAJAS ESTRATÉGICAS

Las ventajas estratégicas añadirán una dimensión adicional a las partidas y sirven para conseguir ventajas sobre el enemigo o para añadir emoción a la batalla.

Las ventajas estratégicas representan esas cosas al alcance del alto mando y que pueden marcar la diferencia durante la batalla. Por ejemplo: quizá quieras pedir que las fuerzas orbitales bombardeen al enemigo, preparar una emboscada o sembrar de minas un campo. Si estás jugando una partida de acuerdo a las misiones de Apocalipsis, cada bando podrá elegir una o más ventajas estratégicas. También puedes incluir el factor "ventajas estratégicas" en las misiones que diseñes tú mismo.

Las ventajas estratégicas se eligen después de que los jugadores se hayan separado en equipos y de que los elementos de escenografía hayan sido dispuestos, pero antes de desplegar los ejércitos. Es importante elegir las ventajas antes de que ninguno de los bandos despliegue, puesto que algunas afectan a la manera en la que las unidades despliegan sobre el campo de batalla.

El número de ventajas que puede elegir cada jugador y la manera de elegir las viene determinado por la misión que se vaya a jugar. Si, por ejemplo, vas a jugar la misión Apocalipsis, cada bando puede elegir una ventaja estratégica por cada

jugador que haya en el bando más grande y puede recibir más ventajas si su bando tiene menos puntos que el del oponente (consulta la página 22).

Las ventajas existentes se listan en esta página y se describen en las siguientes. En cada ventaja se explica cuándo puede ser utilizada y el efecto que tiene en el juego. Cada ventaja solamente puede ser elegida una vez por bando (es decir, que el mismo bando no puede elegir, por ejemplo, más de un Bombardeo Orbital).

Algunas ventajas solo se aplican en las fuerzas bajo el mando de un jugador (o, simplemente, "sus fuerzas"). Esto significa que la ventaja solo afectará a las fuer-

zas dirigidas por el jugador que ha elegido la ventaja y no a todas las fuerzas de su bando.

Verás que en algunas Hojas de Datos tienes acceso a ventajas estratégicas (además de las elegidas). Estas pueden utilizarse aunque ya se haya elegido esa misma ventaja. Sin embargo, fíjate bien en cuándo se utilizan dichas ventajas, si se aplican a todo el ejército o solo a las miniaturas de la formación o a miniaturas concretas, etc. (viene especificado en la Hoja de Datos)

**No ataques hasta estar seguro de que vas a acabar completamente con el enemigo y, entonces, ataca sin piedad y destruye todo vestigio de resistencia.
No dejes a nadie con vida.**

Tactica Imperium.

VENTAJAS ESTRATÉGICAS

Las ventajas estratégicas se dividen en cuatro categorías (que determinan cómo han de ser jugadas):

VENTAJAS TÁCTICAS

- Emboscada
- Planificación meticulosa
- Camuflaje
- Marcha por el flanco
- Defensa a ultranza
- Reconocimiento
- Redespiegue estratégico
- Objetivo vital
- Granada vórtex

VENTAJAS EN BATALLA

- Búnkeres
- Campos de minas
- Obstáculos
- Túneles

VENTAJAS DEL FRENTE

- Rayo disruptor
- Campo de anulación
- Cuartel general implementado
- Generador de escudo

VENTAJAS DE APOYO

- Bombardeo contra vegetación
- Bombardeo cegador
- Interferidores
- Armas antiaéreas
- Bombardeo orbital
- Ataque de precisión
- Bombardeo planificado
- Incursiones quirúrgicas



VENTAJAS TÁCTICAS

Las ventajas tácticas representan los planes que han salido a la perfección y apuestas tácticas que, a pesar de poder resultar muy costosas en vidas, tienen unos resultados estupendos.

EMBOSCADA

Tus exploradores pillan a los refuerzos enemigos en medio de un fuego cruzado.

Cuándo se revela: al final de una fase de movimiento enemiga.

Efecto: elige una unidad enemiga que haya entrado en juego desde la reserva estratégica ese mismo turno. Cada miniatura de la unidad objetivo recibe un impacto de la siguiente arma de francotirador (los vehículos son impactados en el blindaje posterior):

F	FP	Tipo
-	3	francotirador, acobardamiento

Además de la unidad objetivo, todas las unidades que hayan utilizado la ventaja *marcha por el flanco* en el movimiento de ese turno también serán impactadas por la *emboscada*.

PLANIFICACIÓN METICULOSA

El alto mando del ejército es famoso por su meticulosidad a la hora de planear una batalla.

Cuándo se revela: cuando se utiliza.

Efecto: el jugador que ha elegido esta ventaja puede desplegar en el primer turno hasta la mitad de las unidades que ha dejado en la reserva estratégica. En el segundo turno tendrá que desplegar el resto de unidades que le queden en la reserva estratégica.

CAMUFLAJE

La astucia y un poco de barro pueden marcar la diferencia entre la vida y la muerte.

Cuándo se revela: al desplegar.

Efecto: todas las unidades al mando del jugador que haya elegido esta ventaja obtienen una *tirada de salvación por cobertura* de 5+ durante la fase de disparo del enemigo (los vehículos se consideran desfilados).

MARCHA POR EL FLANCO

Has circunvalado a las tropas enemigas, por lo que tus reservas atacan desde una posición sorpresiva.

Cuándo se revela: cuando se usa por primera vez.

Efecto: las reservas estratégicas bajo el mando del jugador que ha elegido esta ventaja pueden entrar por cualquiera de los bordes de la mesa de juego.

DEFENSA A ULTRANZA

Tus tropas cuentan sus victorias por enclaves capturados, además de sufrir pocas bajas.

Cuándo se revela: antes de que empiece el primer turno.

Efecto: las unidades que no estén compuestas por vehículos y que estén bajo el mando del jugador que haya elegido esta ventaja se consideran unidades que puntúan aunque estén por debajo del 50% de sus efectivos originales (en cuyo caso valdrán tantos puntos de victoria como la mitad de puntos que cueste la unidad).

RECONOCIMIENTO

Tus fuerzas se conocen todos los recovecos y obstáculos de este campo de batalla y maniobran fácilmente por el terreno.

Cuándo se revela: la primera vez que se utiliza.

Efecto: todas las miniaturas del bando que haya elegido esta ventaja pueden repetir, durante toda la partida, los *cheques de terreno difícil o peligroso*.

REDESPLIEGUE ESTRATÉGICO

Ya sea mediante teleportación, por aire o por cualquier otro método, tus fuerzas pueden redespigarse a gran velocidad.

Cuándo se revela: al principio de una de tus fases de movimiento.

Efecto: una vez durante la batalla, todas las unidades del jugador que ha elegido esta ventaja pueden realizar un *redespigamiento estratégico*. Esto permite que todas las unidades del jugador que puedan moverse, se muevan una distancia ilimitada en la fase de movimiento siempre que se queden al menos a 30 cm de toda miniatura enemiga.

Las unidades que realicen un *redespigamiento estratégico* no podrán ni disparar ni asaltar en ese mismo turno.

OBJETIVO VITAL

Si eres capaz de conquistar este objetivo, la victoria estará al alcance de tu mano.

Cuándo se revela: antes de que empiece el primer turno.

Efecto: cuando se revela esta ventaja, el jugador elegirá uno de sus objetivos como "vital" y escribirá en un papel cuál de ellos es de forma que el bando contrario no lo sepa.

La elección se desvela al final de la partida y si tu bando controla el objetivo vital, se considerará que controlas dos objetivos.

GRANADA VÓRTEX

Tu fuerza se ha atrevido a llevar consigo el arma más destructiva que se puede llevar a cuestas, la temida granada vórtex.

Cuándo se revela: antes de empezar a desplegar.

Efecto: cuándo se revela, anota en secreto cuál de tus personajes independientes lleva la granada vórtex. Esta miniatura podrá lanzar la granada en una de sus fases de disparo en vez de disparar un arma. La granada vórtex se lanza igual que se dispara un arma de artillería pesada y tiene un alcance de 15 cm y un radio de acción de 8 cm. Una vez determinado el punto final en el que cae, toda miniatura y elemento de escenografía debajo de la plantilla son retirados del juego (las miniaturas voladoras no se ven afectadas). Nada puede salvarte de una granada vórtex, ningún tipo de salvación, manto de adamantina... ¡nada!

Las criaturas gargantuescas no se retiran del juego, sino que sufren 1D6 heridas automáticamente (no pueden evitarlas de ninguna manera).

Los vehículos superpesados no se retiran del juego, sino que pierden automáticamente 1D3 puntos de estructura.

Al inicio de cada turno (de ambos bandos) después de lanzar la granada, el vórtice seguirá provocando daños. Desaparecerá y reaparecerá a 5D6 cm en la dirección indicada por el dado de dispersión (si se obtiene un impacto, utiliza la dirección que marca la flecha pequeña).

Si se obtienen al menos tres resultados iguales en la tirada de dispersión, se considera que el vórtice habrá desaparecido.

“A mi me parecen insectos, poco más que una alfombra de insectos. Y eso es lo que serán bajo mis pies. Los aplastaré sin conferirle importancia. Y eso será todo”.

Príncipe Lucretio,
de la legión de titanes Puño Celestial

VENTAJAS EN BATALLA

Algunos comandantes preparan defensas en el campo de batalla para obtener ventaja sobre su enemigo y perjudicarlo.

TÚNELES

Tus tropas se conocen el sistema de alcantarillado, los búnkeres subterráneos y la cavernas que hay bajo el campo de batalla.

Cuándo se revela: después del despliegue, pero antes de que empiece el primer turno.

Efecto: el jugador que haya elegido esta ventaja puede colocar 1D6+3 marcadores de túnel sobre la mesa. Las unidades de infantería que están en la reserva estratégica y que no tengan asignado ningún vehículo de transporte, y que pertenezcan al jugador que ha elegido esta ventaja, pueden decidir entrar en juego normalmente o por alguno de los marcadores de túnel. Las unidades que entren por los túneles, entran en juego como si dicho marcador fuera un borde de la mesa de juego, solo que no pueden asaltar en el mismo turno en el que entran en juego. Los marcadores de túnel en un radio de 3 cm del enemigo no pueden utilizarse y, de cada marcador de túnel, solo puede salir una unidad por turno.

Si ambos bandos eligen esta ventaja, cada bando colocará 1D3+3 marcadores de túnel y ambos bandos podrán utilizar todos los marcadores de túnel que hay sobre la mesa.

BÚNKERES

Tus fuerzas disponen de buenas fortificaciones, que les sirven para protegerse de los asaltos enemigos.

Cuándo se revela: cuando está desplegando el bando que ha elegido esta ventaja.

Efecto: el jugador que ha elegido esta ventaja puede desplegar hasta 6 búnkeres en su zona de despliegue. En cada búnker debe haber una unidad del jugador que haya elegido esta ventaja (consulta cómo se utilizan los búnkeres en el reglamento de Warhammer 40,000).

CAMPOS DE MINAS

El enemigo pagará muy caro cada metro de tierra que conquiste...

Cuándo se revela: después de que ambos bandos hayan desplegado, pero antes del primer turno.

Efecto: puedes colocar el campo de minas en tierra de nadie o en tu propia zona de despliegue. El campo de minas mide 15 cm x 90 cm. Muestra dónde se encuentra el campo de minas marcando sus cuatro esquinas. Si lo prefieres, puedes colocar dos campos de minas de 15 cm x 45 cm, o tres de 15 cm x 30 cm. El campo de minas se considera terreno peligroso y difícil y las unidades tendrán que efectuar un *chequeo de acobardamiento* cada vez que sufran una baja en el campo de minas.

OBSTÁCULOS

El campo de batalla está lleno de obstáculos diseñados para retrasar o acabar con el enemigo.

Cuándo se revela: antes de desplegar.

Efecto: el jugador que haya elegido esta ventaja puede colocar hasta doce de los siguientes obstáculos en tierra de nadie o en su propia zona de despliegue. Todos los obstáculos deberían tener una longitud de 15 cm. Si quieres, puedes poner obstáculos diferentes, la única condición es que no pongas más de doce.

Barricada: proporciona una *tirada de salvación por cobertura* de 4+. Se considera terreno difícil para la infantería y para los vehículos no gravitatorios. Si un vehículo no gravitatorio pasa por encima de ella, retírala del juego.

Alambre de espino: se considera terreno difícil y peligroso para todas las miniaturas que no sean vehículos. Los vehículos pueden pasar por encima del alambre de espino sin sufrir consecuencias.

Trampa para tanques: se considera terreno impenetrable para todos los vehículos, excepto para los gravitatorios y para los voladores. No afecta al movimiento de las unidades que no estén compuestas por vehículos, a las que, por otro lado, proporciona una *tirada de salvación por cobertura* de 5+.

IMPORTANTE: para poder elegir esta ventaja debes tener al menos un obstáculo de este tipo (y, preferiblemente, más).

VENTAJAS DEL FRENTE

Valoras mucho la vida de tus soldados, por lo que dispones de algún elemento protector para aumentar sus opciones de victoria.

Las ventajas del frente deben ser representadas por un marcador en la zona de despliegue del jugador que las haya elegido. El marcador puede tener hasta 10 cm de base y puede estar modelado en su propia peana. Estas ventajas pueden destruirse con disparos y en combate cuerpo a cuerpo. El marcador que represente la ventaja se considera un vehículo inmovilizado con blindaje 13 en todos los lados, y será destruido con que sufra un impacto superficial o uno interno.

RAYO DISRUPTOR

Los auspex y otros elementos de comunicación sufren interferencias debido al rayo disruptor.

Cuándo se revela: durante el despliegue.

Efecto: tira un dado cada vez que las reservas del enemigo lleguen a la mesa de juego en un radio de 120 cm del marcador. Con un resultado de 4+, el jugador que controla el rayo disruptor podrá elegir el punto por el que entran; este nuevo punto no puede estar en terreno impenetrable.

CAMPO DE ANULACIÓN

Este antiquísimo instrumental anula las fuerzas de la disformidad en un radio muy amplio.

Cuándo se revela: durante el despliegue.

Efecto: tira un dado cada vez que una miniatura en un radio de 90 cm del marcador realice un *chequeo psíquico*; con un resultado de 2+ el poder queda anulado (los *peligros de la disformidad* se aplican igualmente). Ningún demonio puede entrar en juego en un radio de 30 cm del marcador.

CUARTEL GENERAL IMPLEMENTADO

El alto mando dirige desde el frente, lo que proporciona gran inspiración a las tropas.

Cuándo se revela: durante el despliegue.

Efecto: todas las unidades del jugador que haya elegido esta ventaja y que se encuentren en un radio de 30 cm del marcador se benefician de las siguientes reglas especiales: *contraataque*, *coraje*, *visión nocturna/sentidos aguzados*, *sentidos aguzados* y *cazadores de tanques*.

GENERADOR DE ESCUDO

Se trata de una maravilla de la tecnología que protege el núcleo de tus fuerzas mediante un potente escudo de energía.

Cuándo se revela: durante el despliegue.

Efecto: las miniaturas que no sean vehículos y que se encuentren en un radio de 30 cm del marcador obtienen una *tirada de salvación invulnerable* de 4+ contra cualquier ataque originado a más de 30 cm del generador. Los vehículos dentro del escudo se consideran desfilados.

VENTAJAS DE APOYO

Estas ventajas representan las fuerzas que tienes bajo tu mando al otro lado de las líneas enemigas, en órbita, etc., a la espera de tus órdenes para atacar.

BOMBARDEO CONTRA VEGETACIÓN

La vegetación del campo de batalla queda reducida a pulpa, lo que permite avanzar rápidamente y negarle la cobertura al enemigo.

Cuándo se revela: en la fase de disparo de uno de tus turnos.

Efecto: tira un dado por cada elemento de escenografía que pueda retirarse y que represente un bosque, una jungla o cualquier tipo de vegetación. Con un resultado de 2+, retira del juego el elemento de escenografía. Si dispones de elementos de escenografía convenientes, reemplaza los retirados. Los nuevos se considerarán terreno difícil y no proporcionarán tirada de salvación por cobertura.

BOMBARDEO CEGADOR

El campo de batalla se llena de humo negro para proteger el avance de tus tropas.

Cuándo se revela: al principio de cualquier turno de juego, incluido el primero.

Efecto: elige un punto cualquiera del campo de batalla y coloca un marcador sobre él (con una moneda es suficiente). A continuación, determina la dispersión tal y como harías para un arma de artillería pesada sin línea de visión para con su objetivo y coloca el marcador en el punto indicado. Luego, coloca un segundo marcador a un máximo de 90 cm del primero y efectúa una tirada de dispersión para este también. Cuando ambos marcadores estén en su posición definitiva, traza una línea imaginaria entre ambos. Durante ese turno, la línea de visión de toda unidad queda bloqueada por esta barrera siempre que quiera trazarse a través de ella.

INTERFERIDORES

Los comunicadores del enemigo quedan bloqueados gracias a un campo de energía estática.

Cuándo se revela: después de determinar qué bando despliega primero, pero justo antes de que el bando enemigo pueda utilizar sus cinco minutos para hablar de cómo desplegar.

Efecto: el bando enemigo se queda sin los cinco minutos de que dispone para hablar de su despliegue y debe empezar a desplegar inmediatamente. Además, sus integrantes no se podrán comunicar durante el despliegue, ni hasta que se tire el dado para determinar quién juega en primer lugar.

ARMAS ANTIAÉREAS

Tus armas antiaéreas tienen alcance suficiente para cubrir todo el campo de batalla, por lo que podrán proteger a tus tropas terrestres de todo tipo de ataques aéreos. ¡Atención "voladores"!

Cuándo se revela: al inicio de una fase de movimiento enemiga.

Efecto: elige una unidad voladora enemiga. La miniatura deberá retirarse inmediatamente (o no podrá entrar al terreno de juego en este turno si se encuentra en la defensa estratégica).

La unidad voladora afectada puede elegir intentar abrirse paso a través del fuego antiaéreo e ignorar lo expuesto en el párrafo anterior pero, en ese caso, sufrirá tres impactos de F8 y FP3 en el blindaje lateral (si lo tiene).

BOMBARDEO ORBITAL

Los navíos de tu flota están desplegados en órbita y esperan la señal para disparar al enemigo con todas sus armas.

Cuándo se revela: en la fase de disparo de uno solo de tus turnos.

Efecto: tira 1D3. Si el resultado es igual o menor que el número de turno en el que te encuentras, puedes utilizar el bombardeo. Si el resultado es mayor, el bombardeo habrá sido pospuesto y deberás probar en el siguiente turno.

Cuando el bombardeo sea posible, coloca la plantilla de área de efecto Apocalipsis en cualquier punto del campo de batalla. Este bombardeo tiene el siguiente perfil: plantilla de área de efecto Apocalipsis (4), F8, FP3, *acobardamiento*. El bombardeo siempre impacta en el blindaje lateral de los vehículos y se considera artillería pesada.

ATAQUE DE PRECISIÓN

Una nave que está orbitando localiza la posición de una de las unidades enemigas y envía los datos a tus tropas de tierra.

Cuándo se revela: en la fase de disparo de uno de tus turnos.

Efecto: elige una unidad enemiga (que no sea *voladora*). Todas las unidades amigas que disparen a dicha unidad objetivo la impactarán con un resultado de 2+ durante la fase de disparo de ese turno (siempre que la unidad esté dentro de su alcance).

BOMBARDEO PLANIFICADO

Se acerca el momento que tus aliados y tú habías planeado, el bombardeo sobre el enemigo es inminente.

Cuándo se revela: antes del despliegue.

Efecto: antes de que ninguno de los bandos empiece a desplegar sus tropas, el jugador que haya elegido esta ventaja debe elegir en secreto tres puntos del campo de batalla; que serán los puntos en los que se producirá el bombardeo orbital (consulta la ventaja estratégica indicada). Este jugador también tendrá que determinar en secreto el turno en el que se producirá cada uno de los tres bombardeos orbitales (solo se permite uno por turno).

INCURSIONES QUIRÚRGICAS

Antes de la batalla, asesinos entrenados y comandos de elite se han enfrentado a tropas enemigas concretas.

Cuándo se revela: después del despliegue, pero antes de que empiece el primer turno.

Efecto: cada unidad enemiga que haya sobre el campo de batalla y que esté compuesta por una sola miniatura sufre un impacto de F5 y FP2 (los vehículos reciben el impacto en el blindaje lateral).

Buscas la victoria. Eso es obvio. Lo que no resulta tan obvio es la naturaleza de la victoria. Hay circunstancias en las que destruirás al enemigo por completo y en las que, aun así, habrás perdido la batalla. ¿Que por qué? Hay que decidir siempre cuál es la naturaleza de la victoria y hacer todo lo posible por conseguirla. Evita el instinto que te lleva a luchar primero y a pensar después.

Tactica Imperium



1

2

3

5

6



LA DEFENSA DE CYROS PRIMA

1. Un hierofante destroza un Warhound con su bio-cañón.
2. Las cápsulas de desembarco caen para desplegar Marines Espaciales en medio del enemigo.
3. Una oleada de asalto tiránida acaba con un escuadrón de tanques imperiales.
4. Los heroicos oficiales de la Guardia Imperial inspiran a las tropas para que luchen a muerte.
5. Las cañoneras Thunderhawk causan graves bajas al enemigo al tiempo que transportan Adeptus Astartes al frente.
6. La munición empieza a acabarse y los gantes casi han llegado al cuerpo a cuerpo.
7. Un par de Baneblades destruyen criaturas sinápticas a mansalva.
8. Los genestealers y los líctores se infiltran en el sistema de túneles para acercarse al enemigo.
9. Un titán Warhound abate cientos de invasores tiránidos con su arma de plasma.
10. Un Hellhound avanza para interceptar un enjambre subterráneo.
11. El alto mando imperial coordina sus fuerzas desde un cuartel de mando provisional.
12. Un escuadrón de tanques Leman Russ escolta a un grupo de armas antipsíquicas experimentales.





APÉNDICES

En las últimas páginas de este libro encontrarás consejos sobre cómo encontrar un local donde librar tus batallas de Apocalipsis, así como información sobre cómo conseguir determinadas miniaturas y dónde encontrar sus reglas. Por último, se incluye un sumario de la *Misión: Apocalipsis* para que te sirva de referencia durante el transcurso de la batalla.

DÓNDE JUGAR A APOCALIPSIS

Las partidas de Apocalipsis son grandes. Tan grandes que, de hecho puede resultarte un poco complicado encontrar espacio suficiente para librar una batalla. No te desesperes, porque hay un buen número de lugares en los que puedes librar una batalla apocalíptica.

EN TU CASA

Organizar una partida en tu casa requiere un poco de planificación porque puede que debas apropiarte de una habitación que los demás miembros de la casa necesiten utilizar. Puede que decidas jugar una partida a lo largo de un fin de semana y que invites a tus amigos a quedarse a dormir o que os quedéis jugando hasta muy tarde, así que prepárate para la alteración que puedes causar después. Si puedes, despeja una zona amplia con mucho espacio como un garaje y juega la partida allí. Además, en verano puede que sea posible jugar al aire libre, ¡pero ten un plan alternativo pensado por si llueve!

EN CLUBES DE JUEGO

Apocalipsis es ideal para los jugadores que forman parte de un grupo o club de juego más amplio. Puede tratarse de club formal con reuniones regulares y cuotas, pero también puede tratarse de el grupo de amigos con los que sueles jugar habitualmente. Los miembros de estos clubes de juego suelen hacer fondo común para alquilar un local, por ejemplo en centro cívico, para que el espacio deje de ser un problema. Lo mejor de organizar una partida así en un club es que las batallas pueden adaptarse para que encajen con los ejércitos disponibles y dar lugar a partidas temáticas y memorables de las que hablarás durante muchos años.

EN LAS TIENDAS DE HOBBY

Las tiendas de juegos llevan organizando megabatallas desde su existencia y Apocalipsis es perfecto para este tipo de entorno. Las partidas puede organizarlas el personal de la tienda y anunciarse mediante pósters que todo el mundo pueda ver. La mayoría de las tiendas de juegos organizan partidas abiertas en las que todo el mundo está invitado a traer su ejército y participar, mientras que en otras puede que inviten solo a un grupo selecto de clientes habituales. Estate atento a los pósters de tu tienda Games Workshop o comercio independiente más cercano porque puede que pronto organicen una batalla apocalíptica.



EN ESCUELAS Y FACULTADES

Algunos clubes están basados en escuelas, institutos o universidades y suelen tener la suerte de poder usar una sala sin coste alguno. Y aunque en tu escuela o facultad no haya ningún club, no está de más preguntar si podrías utilizar una sala. Y en caso de que en tu escuela, instituto o universidad todavía no se haya fundado ningún club de juego, ¿a qué estás esperando?

EN EVENTOS

Después de la tienda de juegos, el siguiente paso son las salas de juego y Battle Bunkers de Games Workshop, así como el salón de Warhammer World de la central de Nottingham. Se trata de

centros de juego muy grandes con todas las infraestructuras necesarias para acoger a decenas e incluso centenares de jugadores y, por tanto, son locales ideales para las partidas de Apocalipsis. Estate atento a la revista mensual de Games Workshop, la White Dwarf, para más información sobre los próximos eventos. También encontrarás información de estos eventos en nuestra página web, dentro de la sección "Comunidad", donde incluso puedes anunciar tus propios eventos.

Y por último tenemos el evento de juego de mayor importancia de Games Workshop, el Games Day. Este día, miles de jugadores se reúnen para participar en el

Hobby de juego en todo su esplendor. Algunas de las partidas más grandes que se hayan jugado nunca se han jugado en Games Days, que a menudo cuentan con montones de jugadores luchando en tableros tan grandes que solo cabrían en grandes locales. Participar en estas partidas suele ser tan simple como acudir a la cita. La mayoría de estas partidas de más de 50.000 puntos cuentan con miniaturas propias para que las uses y otras las organizan clubes de juego, normalmente como demostración de lo que son capaces de hacer. Quién sabe, puede que un día sea tu club el que organice una megabatala en el Games Day, ¡así que ponte en contacto con el equipo de eventos de Games Workshop para saber cómo!

MÁS INFORMACIÓN

LA REVISTA WHITE DWARF

Cada mes, la revista White Dwarf anuncia todas las últimas novedades de Games Workshop. Cada número incluye un montón de artículos de juego, de pintura, de coleccionismo y de muchas cosas más. También encontrarás informes de batalla en los que se muestra exactamente cómo rinde cada ejército en la partida de Apocalipsis junto con consejos sobre cómo crear ejércitos y sobre tácticas de los jugadores que participan en él.

LA PÁGINA WEB

Internet es un tesoro de información e inspiración de juego, ¿y qué mejor lugar para empezar que la página web de Games Workshop? Esta enorme fuente de información ofrece muy buena información para empezar, galerías de miniaturas espléndidamente pintadas, consejos tácticos exhaustivos y toda una retahíla de hojas de datos nuevas y emocionantes. También puedes encontrar artículos adicionales, guías de montaje, escenarios, avances de las próximas novedades y una biblioteca entera de fantásticos proyectos de Hobby que puedes crear tú mismo.

La página web de Games Workshop también tiene un localizador de tiendas para que los jugadores puedan encontrar la tienda Games Workshop o comercio independiente más cercano a su casa o allí donde vayan de viaje. Y en caso de que no haya ninguna tienda cerca, puede encontrarse toda la gama de productos en nuestra segura y fiable tienda online.

NUEVAS HOJAS DE DATOS

Poco a poco vamos a ir creando más hojas de datos a medida que vayamos creando unidades legendarias nuevas y distintas formaciones de batalla. Algunas de estas se publicarán en la White Dwarf y se archivarán en la página web, por lo que cuando decidas organizar una batalla vale la pena echar un vistazo a las últimas novedades.



IMPERIAL ARMOUR

Las unidades legendarias que se incluyen en este libro son tan solo el principio de lo que es posible hacer con Apocalipsis. Para los jugadores que quieran más, una buena fuente de nuevas miniaturas es Forge World y las reglas para desplegarlas puede encontrarse en la serie de libros “Imperial Armour” en inglés.

Las miniaturas de Forge World suelen ser vehículos muy especializados o poco comunes y están pensadas para los jugadores veteranos que quieran explorar con mayor profundidad el trasfondo del ejército. Con los libros de la serie Imperial Armour es posible utilizar estas miniaturas en las partidas, ya que ofrecen descripciones muy detalladas de las unidades y de las reglas especiales además de un montón de información de trasfondo y de inspiración para pintar las miniaturas. Forge World también produce una gama de variantes de los vehículos existentes como el Basilisk “modelo Armageddon”. Estas miniaturas no requieren reglas nuevas, sino que están pensadas para los coleccionistas que quieran desplegar algo diferente con una nueva versión de los vehículos que ya conocen.

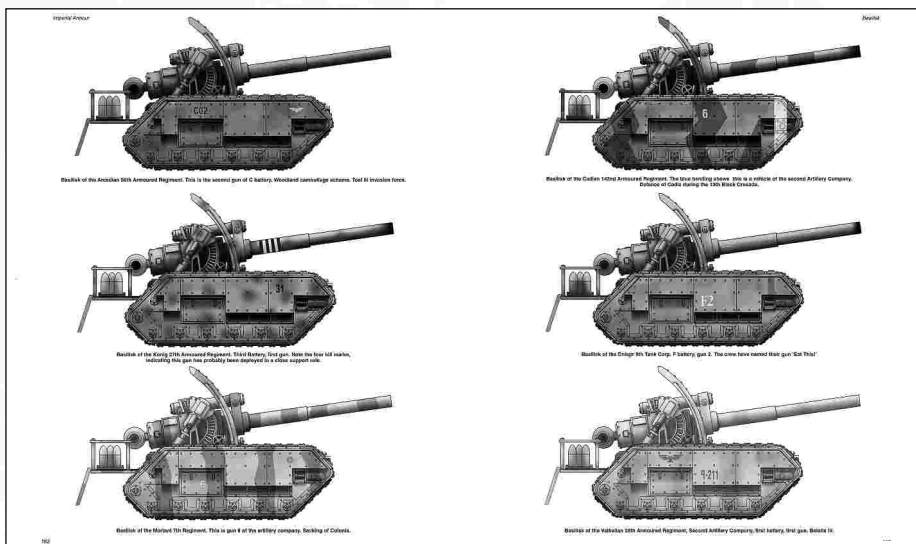
En esta página se ofrece una lista de las miniaturas disponibles en el momento de ir a imprenta agrupadas por el libro que incluye las reglas. Como es lógico, cada mes salen a la venta miniaturas nuevas, ¡por lo que va bien ir echando un vistazo a la página web de Forge World cada cierto tiempo!

¿CUÁL ES LA OFICIAL?

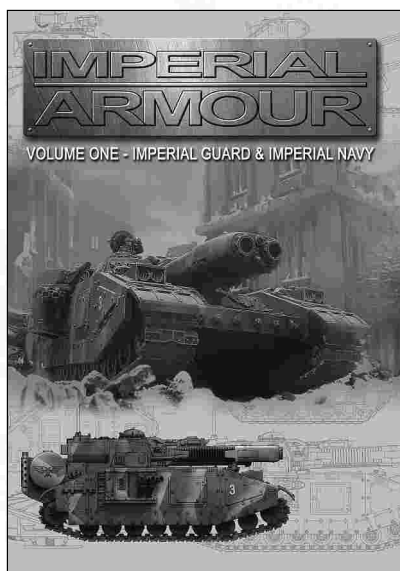
Algunas de las miniaturas que aparecen en la serie de libros de Imperial Armour también se describen en Apocalipsis, lo que puede hacer que los jugadores se pregunten cuál de los dos libros es el oficial. Las

reglas que se incluyen en la serie de libros Imperial Armour se crearon para que pudieran utilizarse estas miniaturas en partidas convencionales de Warhammer 40,000. El carácter especializado de algunos de los vehículos puede dar como resultado unas reglas más detalladas. Las hojas de datos que se ofrecen en Apocalipsis se han escrito pensando en las partidas realmente grandes y, por tanto, están especialmente creadas

para agilizar el juego y reducir la complejidad. Por eso, las hojas de datos que incluye Apocalipsis son mejores para las partidas grandes. No obstante, los perfiles que se incluyen en los libros Imperial Armour son perfectamente utilizables para las partidas de Apocalipsis. Se recomienda a los jugadores que hablen primero entre ellos sobre este tema antes de comenzar la partida para decidir qué reglas van a utilizar.



Además de las reglas, todos los libros de la serie Imperial Armour contienen trasfondo, ilustraciones técnicas y esquemas cromáticos.

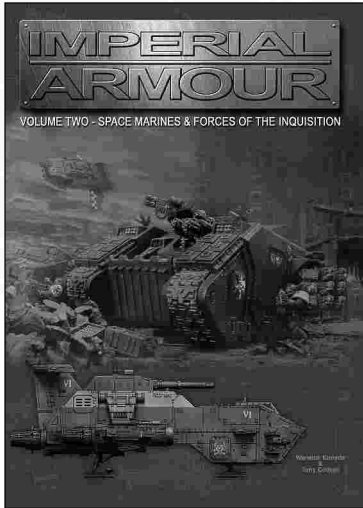


IMPERIAL ARMOUR ONE

Contiene reglas para las miniaturas siguientes (en inglés):

Guardia Imperial
 Tanque de batalla Leman Russ
 Leman Russ Vanquisher
 Leman Russ Exterminator
 Leman Russ Conqueror
 Leman Russ Executioner
 Cazatanques Destructor
 Tanque de asedio Thunderer
 Tanque superpesado Baneblade
 Tanque superpesado Shadowsword
 Tanque superpesado Stormblade
 Tanque superpesado Stormsword
 Transporte blindado Chimera
 Vehículo de exploración Salamander
 Vehículo de mando Salamander
 Vehículo de apoyo Trojan
 Tanque de recuperación Atlas

Vehículo de demolición por control remoto Cyclops
 Sentinel de carga
 Basilisk
 Cañón de asedio Medusa
 Tanque lanzamisiles Manticore
 Tanque antiaéreo Hydra
 Tarantulas
 Torretas
 Capitán Maximillian Weisemann
 Capitán Obadiah Schfeer
 Coronel Stranski, alias “la Serpiente”
 General Grizmund
 Flota Imperial
 Caza Lightning
 Caza Thunderbolt
 Bombardero Marauder
 Destructor Marauder
 Transporte de asalto aéreo Valkyrie
 Cañonera Vulture



IMPERIAL ARMOUR TWO

Contiene reglas para las siguientes miniaturas (en inglés):

Marines Espaciales
Rhino
Predator Destructor
Predator Annihilator
Predator Baal
Razorback
Whirlwind
Vindicator
Damocles
Land Raider
Land Raider Cruzado
Land Raider Helios
Land Raider Prometheus
Land Speeder
Land Speeder Tempest
Dreadnoughts

Cápsulas de desembarco
Cañonera Thunderhawk
Plataformas de armamento

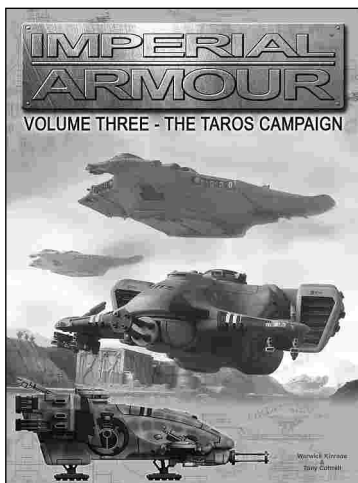
Fuerzas de la Inquisición
Land Raider Inquisitorial
Land Raider Prometheus Inquisitorial
Rhino Inquisitorial
Chimera Inquisitorial
Valkyrie Inquisitorial
Land Raider de los Caballeros Grises
Thunderhawk de los Caballeros Grises
Dreadnoughts de los Caballeros Grises

Hermanas de Batalla
Rhino de las Hermanas de Batalla
Immolator de las Hermanas de Batalla
Exorcist de las Hermanas de Batalla
Repressor de las Hermanas de Batalla

IMPERIAL ARMOUR THREE THE TAROS CAMPAIGN

Contiene reglas para las siguientes miniaturas (en inglés):

Tau
Cabezamartillo
Mantarraya
Cabezamartillo Mont'ka Shas
Armadura Crisis
Armadura Apocalipsis
Tetra
Piraña



Drone de combate pesado
Torreta drone
Torre de sensores remotos
Barracuda
Tiburón Tigre
Orca
Manta
Gran knarloc
Jinetes de Knarloc

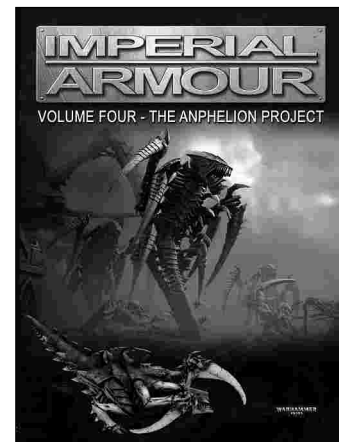
Guardia Imperial
Basilisk
Bombard
Griffon
Sentinel de desembarco
Sentinel de apoyo

Imperio
Lanzadera Aquila

Marines Espaciales
Transporte Thunderhawk

Titanes
Titán Warhound

También incluye el trasfondo de una campaña y las reglas de la lista de ejército de las Tropas de desembarco elysianas.



IMPERIAL ARMOUR FOUR THE ANPHELION PROJECT

Contiene reglas para las siguientes miniaturas (en inglés):

Tiránidos
Tirano de enjambre
Tirano de enjambre alado
Hierofante
Hierodulo con cuchillas
Hierodulo con púas
Harridan
Trigón
Malántropo
Enjambres devoradores
Esporas mieóticas
Conductos capilares y chimenea de esporas
Nido de progenie

Imperio
Transporte ligero Arvus

Guardia Imperial
Hellhound
Defensas de perímetro y plataformas Sabre

También incluye la lista de ejército de los Veteranos elysianos.



ACTUALIZACIONES Y DESCARGAS

Además de la serie de libros Imperial Armour, Forge World publica una versión actualizada de Imperial Armour. La página web de Forge World ofrece descargas de nuevas miniaturas y reglas que aún están en proceso de creación.

www.forgeworld.com

TABLA DE TRANSPORTES SUPERPESADOS

Los vehículos superpesados pueden transportar otras clases de unidades aparte de infantería, pero cada miniatura de estas unidades cuenta como un número múltiple de miniaturas tal y como puede observarse en la tabla siguiente:

Clase de miniatura:	Cuenta como:
Infantería (peana redonda de 25 mm de diámetro)	1
Infantería (peana más grande que la de 25 mm)	2
Infantería retropropulsada	2
Caballería/Bestias	3
Motocicleta/Motocicleta a reacción	3
Artillería (dotación)	1
Artillería (cañón)	5
Criatura monstruosa	10
Bípode	10
Otros vehículos	n/a

Cabe destacar que algunos transportes superpesados pueden hacer excepciones a estas reglas (algunos son tan grandes que pueden transportar compañías enteras de tanques en sus descomunales bodegas y otros solo pueden transportar infantería debido a alguna limitación técnica). Si un transporte puede transportar otros vehículos o no puede transportar algunas de las miniaturas que aparecen en esta tabla, estará especificado en la hoja de datos de dicho transporte.

También cabe destacar que en Apocalipsis, los vehículos de transporte no solo pueden transportar miniaturas de su propio ejército, sino también de ejércitos aliados (consulta la Tabla de Aliados más adelante).

Esto puede dar lugar a situaciones de lo más extravagantes (¡aunque muy chulas!), como un escuadrón de Rough Riders de la Guardia Imperial lanzándose a la carga desde una cañonera Thunderhawk de sus aliados Marines Espaciales o a una fortaleza de batalla Partekráneoz orka que transporte jaulas con tres carnifexes tiránidos y que los libere contra un enemigo (!).

TABLA DE ALIADOS

= Los ejércitos son buenos aliados y no hay ningún problema para que luchen en el mismo bando.

= Los ejércitos desconfían el uno del otro y solo colaborarán contra un enemigo común al que ambos odien o sencillamente los dos están atacando al enemigo en el mismo lugar y al mismo tiempo. Debes pensar un motivo que justifique la alianza.

= Los ejércitos son enemigos acérrimos, por lo que deberás pensar en una historia muy buena que justifique la alianza.

	Caos	Eldars Oscuros	Eldars	Guardia Imperial	Fuerzas inquisitoriales*	Marines Espaciales	Necrones	Orkos	Tau	Tiránidos
Caos										
Eldars Oscuros										
Eldars										
Guardia Imperial										
Fuerzas inquisitoriales*										
Marines Espaciales										
Necrones										
Orkos										
Tau										
Tiránidos										

*Las fuerzas inquisitoriales incluyen las unidades del Codex Cazadores de Demonios y del Codex Cazadores de Brujas o, de hecho, de cualquier ejército liderado por un inquisidor.

SUMARIO DE REGLAS

SUMARIO DE LA MISIÓN

1. ELECCIÓN DE EJÉRCITO

- Acuerda un límite de puntos para la partida.
- Elige un ejército basado en su codex de Warhammer 40,000.
- No se aplican restricciones a la tabla de organización de fuerzas.
- Puedes añadir al ejército unidades legendarias y formaciones de batalla.
- Los jugadores pueden incluir una fuerza mixta elegida de entre las dos o más listas de ejército que quieran.

2. ELECCIÓN DE EQUIPO

- Si hay más de dos jugadores, divide a los jugadores en dos equipos con el mismo valor en puntos (lo más aproximado posible) y el mismo número de jugadores.
- El equipo con menos puntos obtendrá *ventajas estratégicas* adicionales para compensar las cosas (consulta la sección de *Ventajas estratégicas*).

3. PREPARACIÓN DEL CAMPO DE BATALLA

- Los jugadores, de mutuo acuerdo, colocan la escenografía en el campo de batalla.
- Decide donde se localiza la "tierra de nadie" y que cada bando elija su respectiva área de despliegue.

4. FIJAR LÍMITE DE TIEMPO

- Fija un límite de tiempo para la partida. La partida continuará hasta el límite de tiempo fijado, o hasta que ambos bandos hayan completado el mismo número de turnos.

5. ELECCIÓN DE VENTAJAS ESTRATÉGICAS

- Cada bando dispone de una serie de *ventajas estratégicas* equivalente al número de jugadores del equipo más grande.
- Si un bando tiene menos puntos, recibe una *ventaja estratégica* adicional por cada 250 puntos de diferencia.
- Algunas unidades legendarias y formaciones de batalla permiten al jugador que las posee, obtener un bonus de ventaja.
- Ninguna ventaja puede tomarse más de una vez por bando, a menos que se trate de un bonus de ventaja.

6. DESPLIEGUE

- Ambos bandos anotan en secreto un número entre 1 y 30 que equivale al número de minutos asignados al despliegue. El número anotado es la cantidad de tiempo permitido para el despliegue del ejército de ese bando.
- El bando que haya elegido el número menor despliega en primer lugar (y tiene la iniciativa en el primer turno).
- Las unidades que no se hayan desplegado se mantienen en *reserva estratégica*. Los jugadores pueden asignar unidades en reserva estratégica al inicio de cada turno (consulta la página 23).

7. COLOCACIÓN DE OBJETIVOS

- Los jugadores por turnos despliegan sus objetivos. Cada bando coloca tres objetivos: uno en su propia zona de despliegue, uno en tierra de nadie y el tercero, en la zona de despliegue enemiga.

8. LIBRAR LA BATALLA

- El bando que despliegue primero tiene también la iniciativa en el primer turno.

9. VICTORIA

- Cuando la partida termine, el bando que haya capturado más objetivos, se adjudica la victoria.

RESERVAS ESTRATÉGICAS

Turno 1: no pueden asignarse unidades.

Turno 2: hasta la mitad (redondeando hacia arriba) de las unidades que el jugador tiene en reserva estratégica pueden incorporarse a la batalla.

Turno 3 en adelante: todas las unidades que el jugador tenga en reserva estratégica tienen que incorporarse a la batalla.

Las unidades designadas para incorporarse a la batalla deben hacerlo en cualquier punto de los bordes del tablero de la zona de despliegue de ese bando. Las unidades sujetas a *despliegue rápido* pueden entrar en juego en *despliegue rápido* en el turno en que incorporen a la batalla o elijan incorporarse al juego por el borde del tablero.

TABLA DE DAÑOS DE VEHÍCULOS SUPERPESADOS

1D6	Resultado
1 o menos	Arma impactada
2	Conductor aturdido
3	Arma destruida
4	Daños en la tracción
5	Daño estructural
6+	Reacción en cadena

Modificadores

Impacto superficial:	-2
Impacto interno:	0
Impacto de destructor:	+1

TABLA DE DAÑOS CATASTRÓFICOS

1D6	Resultado
1	Destruído
2	Destruído
3	Destruído
4	Explosión
5	Explosión
6	Explosión apocalíptica

ÍNDICE ALFABÉTICO

A		F		P	
Aeronaves	94	Falange de monolitos	165	Peña de dreds	136
Armas antiaéreas	96	Fisura en la disformidad	175	Pilón Gauss	164
Armas coaxiales	96	Fortaleza de la Arrogancia	106	Pizoteador	130
Armas de combate		Fortaleza rodante Partekráneoz	133	Plantilla de área de efecto Apocalipsis	97
cuerpo a cuerpo de titán	96	Fuerza auxiliar de Ogretes	111	Plantilla de área de efecto masiva	97
Armas principales	96	Fuerza de inserción rápida	161	Plantilla de descarga Apocalipsis	97
Armas destructoras	96	Fuerza de supresión	116	Plantilla Hellstorm	97
		Fuerza incursora cristalina	168	Preparación del campo de batalla	20
B				Progenie de la mente enjambre	151
Biotitán Hierofante	148	G		Punta de lanza acorazada	115
Bombardeo en línea	94	Garrapato mamut	134	Puntos de estructura	92
Bombardero Marauder	127	Generadores de campo	96		
		Gran Knarloc	159	R	
C		Gran pizoteador	131	Reservas estratégicas	23
Cañonera Thunderhawk	114				
Caza Alas de la Noche	142	H		S	
Caza Barracuda	158	Hierodulo con púas	149	Segador de plaga de Nurgle	172
Caza Thunderbolt	126	Holopantallas del titán eldar	96	Señores del capítulo	118
Cazabombardero	132	Hueste de los Jinetes del Viento	145	Sistema de vuelo dual	94
Cazatitanes Devastador	169	Hueste espiritual	144		
Colocación de objetivos	24			T	
Compañía de artillería		I		Tabla de Aliados	198
"Ira del Emperador"	109	Infierno	95	Tabla de Daños Catastróficos	93
Compañía de batalla	119			Tabla de Daños de	
Compañía de tanques		K		Vehículos Superpesados	93
"Puño del Emperador"	108	Kulto a la Velocidad	135	Tabla de Transportes Superpesados	198
Control de daños	93			Tanque antiaéreo Hydra	107
Criaturas colosales	91	L		Tanque gravitatorio Escorpión	141
"Cuenta como"	62	Librar la batalla	24	Tanque superpesado Baneblade	104
Cuerpo de intercepción armado	160			Tanque superpesado Hellhammer	105
		M		Titán de batalla Warlord	124
D		Marea de engendros	174	Titán de exploración Warhound	125
Despliegue	23	Misión: Apocalipsis	17	Titán Fantasma	140
		O		Tormenta micética	152
E		Ola de asalto de especialistas	143	Tropa de reconocimiento	
Elección de ejército	18			"Garras del Emperador"	110
Elección de equipo	20				
Elección de ventajas estratégicas	22			V	
Enjambre infinito	153			Vehículos superpesados	92
Enjambre subterráneo	150			Ventajas estratégicas	186
Escorpión de bronce de Khorne	173			Victoria	24
Escuadrón rompelineas	117				
Escudos de vacío	96				

Escrito por: Alessio Cavatore, Graham Davey, Andy Hoare, Jervis Johnson, Phil Kelly, Gav Thorpe, Adam Troke, Jeremy Vetock, Mat Ward. **Ilustración de cubierta:** Dave Gallagher.

Ilustraciones interiores: Alex Boyd, Roberto Cirillo, Paul Dainton, Dave Gallagher, Nuala Kinrade, Adrian Smith. **Diseño gráfico:** Pete Borlace, Alun Davies.

Producción: Simon Burton, Carl Dafforn, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff Haydn-Davies, Kris Jaggars, Kris Shield, Sean Turtle, Stuart White, Nathan Winter.

Diseñadores de miniaturas: Tim Adcock, Mike Anderson, Juan Díaz, Martin Footitt, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedstrom, Matt Holland, Gary Morley, Aly Morrison, Trish Morrison, Brian Nelson, Seb Perbert, Alan Perry, Michael Perry, Steve Saleh, Dave Thomas. **Eavy Metal:** Fil Dunn, Pete Foley, Neil Green, Neil Langdown, Darren Latham, Keith Robertson, Anja Wettergren, Kirsten Williams. **Equipo de Hobby:** Dave Andrews, Neil Hodgson, Mark Jones, Chad Mierzwa, Dominic Murray.

Contenido adicional de Hobby: Christian Byrne, Dave Cross, Mick Cudworth, Ray Dranfield, Dan Harden, James Karch, Richard Kemp, Owen Rees, Marco Schultze, Matt Toone, Rik Turner.

Forge World: Dibujos técnicos y perfiles: Chris Bristow, Tony Cottrell, Warwick Kinrade. **Reglas originales de Forge World:** Warwick Kinrade.

Miniaturas de Forge World: Mark Bedford, Daniel Cockersell, Tony Cottrell, Simon Egan, Will Hayes, Shane Hoyle, Darren Parwood.

Agradecimientos especiales: John Blanche, Mark Latham, Alan Merrett, Rick Priestley.

Créditos a la edición española: Traducción: Bitor García, Elvira Navarro, Xavier Llobet. Maquetación: Olga Giménez.

Copyright © Games Workshop Limited 2007. GW, Games Workshop, Marine Espacial, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Imperio, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 y las insignias relacionadas, el logotipo de Warhammer 40,000 Apocalipsis, Guardia Imperial, Baneblade, ametralladora pesada, bólter pesado, cañón láser, Hellhammer, Fortaleza de la Arrogancia, tanque antiaéreo Hydra, compañía de tanques "Puño del Emperador", escuadrón de tanques "Puño del Emperador", tanque Leman Russ, Leman Russ Vanquisher, Leman Russ Exterminator, Leman Russ Executioner, tanque Demolisher, compañía de artillería "Ira del Emperador", batería de artillería "Ira del Emperador", tanque Basilisk, tropa de reconocimiento "Garras del Emperador", Sentinel, ogrete, Fuerzas Auxiliares de Ogretes, Rhino, cápsula de desembarco, cañonera Thunderhawk, turboláser destructor, Land Raider, Whirlwind, Land Speeder, La Legión de los Malditos, Codex, exterminador, escuadra táctica, escuadra de devastadores, inquisidor, Caos, Señores del Capítulo, compañía de batalla de los Marines Espaciales, legión de titanes, Adepta Sororitas, titán de batalla Warlord, supercañón de plasma, cañón Volcán, multibláster, lanzamisiles Apocalipsis, titán de exploración Warhound, megabólter Volcán, escudos de vacío, caza Thunderbolt, bombardero Marauder, Orko, Waaagh, Gorko y Morko, lata azequina, dreadnought, Kulto a la Velocidad, cuerpo de soldados de asalto, tipejov vazilones, chifladoz, gargante, peña de la muerte, Gretchin, pizoteador, gran pizoteador, cazabombardero, fortaleza de batalla Partekráneoz, garrapato mamut, peña de dreds, Kulto a la Velocidad, noblez, chapuzaz, kamioneroz, Eldars, mundo astronave, tanque gravitatorio Escorpión, titán de batalla Aparecido, Incurzor vampiro, bombardero Fénix, señor espectral, guerreros de la senda, arañas de la disformidad, halcones cazadores, cañón shuriken, lanza brillante, holopantalla, hueso espectral, lanza sónica, titán Fantasma, ola de asalto de especialistas, Serpiente, autarca, caza Alas de la Noche, hueste espiritual, guardia espectral, hueste de Jinetes del Viento, Vyper, Tiránido, tiburón tarelliano, gante, termagante, hormagante, cárnifex, rococemente, trigón, mántifex, progenie de mantífexes, Reina Norm, biotitán Hierofante, biotitán Hierodulo, Flota Enjambre Kraken, progenie de la mente enjambre, guardia tiránida, zoántropo, tormenta micética, imperio tau, Casta del Fuego, Casta del Aire, Casta de la Tierra, Casta del Agua, Shas'EI, Por'O, etéreo, caza Barracuda, marcador telemétrico, gran knarloc, lanzavirotes, Kroot, krootox, mastin kroot, cuerpo de intercepción armado, tanque Cabezamartillo, tanque Cabezamartillo Mont'ka Shas, Shas'O, equipo de armaduras "Crisis", Necrones, Necrontyr, araña necrón, Edad Oscura de la Tecnología, desollador, inmortal, destructor, espectro, monolito, falange de monolitos, pilón Gauss, Eldars Oscuros, arconte, archite, Commorragh, fuerza incursora cristalina, motocicleta a reacción Segadora, cazatitanes, máser, Caos, Khorne, Tzeentch, Nurgle, Slaanesh, devorador de almas, desangrador, gran inmunidad, portadores de plaga, señor de la transformación, horrores de Tzeentch, guardián de los secretos, diablilla, engendro del Caos, legiones traidoras, Guardia de la Muerte, bersérker de Khorne, Mil Hijos, Corsarios Rojos, Hermandad de Ghrast, segador de plaga, nurgletes, Escorpión de Bronce de Khorne y todas las marcas, logotipos, lugares, nombres, criaturas, razas e insignias/emblemas/logotipos/símbolos de las razas, vehículos, localizaciones, armas, unidades e insignias de las unidades, personajes, productos e ilustraciones del universo de Warhammer 40,000 asociadas son ©, TM y/o © Games Workshop Ltd 2000-2007, registrados de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados.