

THE HORUS HERESY



LEGIONES ASTARTES
AGE OF DARKNESS ARMY LIST
POR PETREOPATROKLOS Y AGUSTIN PUIG

Este material se ha traducido como apoyo al hobby para jugadores españoles que no tienen conocimiento de la lengua inglesa pero quieren poder hacer uso de estas unidades. No se trata de sustituir a lo original, con lo que recomendamos que para un uso optimo deberías de tener también el material original de lo aquí publicado.

Las imágenes han sido tomadas de Internet, si algún usuario reclama los derechos sobre estas imágenes o no quieren que sean publicadas, que lo indique y serán sustituidas inmediatamente por otras.

Al tratarse de una traducción, es posible que se haya cometido algún error de traducción, de tipografía o que se haya omitido o errado en alguna puntuación.

De detectar algún fallo, rogamos que nos lo hagáis llegar al Blog de Petreopatröklos:

<http://petreopatröklos.blogspot.es/>

Si deseáis más información sobre estas unidades, así como un análisis de cada una de ellas y consejos tácticos, no dejéis de acudir al blog especializado de "El Archivo de Besnellarian". Podéis encontrarlo en esta dirección:

<http://elarchivodebesnellarian.blogspot.com.es/>

Si queréis más información sobre el trasfondo de estas unidades, la podéis encontrar en numerosos artículos de mi colaborador, en la sección Herejía de Horus en:

<http://www.reinodejuegos.es/>

Espero que todo esto os sirva de ayuda y acerque un poco más el mundo de Forgeworld a todos vosotros.

LEGIONES DE MARINES ESPACIALES

AMOS DE LA GUERRA

- Las opciones elegibles dentro de la categoría de señores de la batalla dentro de la tabla de organización del ejército pueden ser:
 - Un tanque superpesado imperial o un destacamento (1-3 tanques superpesados o bífodes superpesados de hasta 3 puntos de estructura cada uno).
 - Un único titán.
 - Un único volador superpesado (Como una Cañonera Thunderhawk).
 - De 1-3 máquinas de guerra del Ordo Reductor.
- El primarca de la legión elegido del destacamento principal específico de cada Legión.

REGLAS ESPECIALES DE LAS LEGIONES ASTARTES

Legiones Astartes: Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas. Un Destacamento Principal solo puede tener un tipo de regla relativo a una Legión, ya sea una indeterminada o una específica, como podría ser “Legiones Astartes (Hijos de Horus)”. Estas Legiones Astartes específicas también tendrán las reglas propias de su Legión.

Maestro de la Forja: Durante la fase de disparo, si el tecnomarine está en contacto con un vehículo o a bordo de él, tira 1d6 y si el resultado es 5+ se repara un resultado de arma destruida o de inmovilizado o restaura un punto de armazón. El arma reparada podrá disparar en el siguiente turno. No puede usar esta habilidad si está huyendo o cuerpo a tierra. Las miniaturas con esta regla también pueden restaurar una herida perdida a un autómata de batalla.

Controlador cortical: Cualquier Señor de la Forja en un ejército de la legión de los marines espaciales puede equiparse con un controlador cortical en adición a su equipo habitual por +15 puntos. Si al menos una miniatura con este equipo está presente en el ejército, una única unidad de autómatas de batalla de clase Castellax o de Cohorte Thallax sin mejoras tecnológicas puede elegirse como opción de apoyo pesado.

Primarca es una regla que engloba las siguientes reglas: Personaje Independiente, Guerrero Eterno, Nunca Muere, Miedo, Voluntad de Adamantio, Veloz, Coraje y Señor de la Legión, Disparos de precisión y Ataques de precisión.

Nota sobre las armas de energía: Cualquier miniatura que tenga equipada o como opción de equipo un arma de energía podrá estar equipada con una espada de energía, hacha de energía o maza de energía. Estas reglas pueden encontrarse en el reglamento de Warhammer 40,000.

Señor de la Legión: Un ejército de la legión de los marines espaciales solo puede incluir un personaje con esta regla como parte de su cuartel general por cada 1000 puntos de ejército. Una miniatura con esta regla puede elegir una escuadra de mando como escolta como parte de la misma selección de cuartel general en la tabla de organización del ejército.

Si el señor de la guerra del ejército de la legión de los marines espaciales tiene la regla Señor de la legión, podrá tirar dos veces en la tabla de rasgos de señor de la guerra que elija y se quedara el resultado que quiera. Un Señor de la legión puede elegir uno de los ritos de guerra, ritos de guerra adicionales pueden encontrarse en cada una de las reglas especiales específicas de cada legión. Además, solo puede incluirse un único rito de guerra en cada destacamento y los efectos de un rito de guerra no se aplican sobre los destacamentos aliados y viceversa.

Guerreros Elegidos: una miniatura con esta regla especial puede lanzar y aceptar desafíos como si tuviera el tipo personaje. Sin embargo, esto no permite esta miniatura a usar cualquier otra regla asociadas a las del tipo personaje.

Arma Principal: Las Armas principales tiran dos dados y escogen el mejor resultado a la hora de penetrar blindajes. Además, cuando un arma primaria se vea afectada por los efectos de tripulación acobardada, aturdida o arma destruida tira 1d6, a 4+, el efecto no debe aplicarse sobre el arma principal, con lo que el arma principal podría seguir disparando de manera normal mientras que el resto de armas sí que sufren los efectos de la tripulación.

Armadura reforzada: Las miniaturas con esta armadura repiten las tiradas de salvación contra las heridas provocadas por armas de plantilla y área. Sin embargo, estas miniaturas reducen las distancias de carga y consolidación en 1”.

Armadura Cataphractii: Las miniaturas con esta armadura tienen una tirada de salvación por armadura de 2+ y una tirada de salvación invulnerable de 4+, además de contar con las reglas Corpulento y Lento y Sistemático.

Armadura Indomitus: Las miniaturas con esta armadura tienen una tirada de salvación por armadura de 2+ y una tirada de salvación invulnerable de 5+. Además de contar con las reglas Corpulento e Implacable. Las miniaturas equipadas con esta armadura no pueden realizar persecuciones arrolladoras.

Armadura Tartarus: Las miniaturas con esta armadura tienen una tirada de salvación por armadura de 2+ y una tirada de salvación invulnerable de 6+. Además de contar con las reglas Corpulento e Implacable. Las miniaturas equipadas con esta armadura pueden realizar persecuciones arrolladoras.

Artillería automática: La Artillería automática no puede mover necesita dotación y no será retirada como baja por no tener dotación. Si es asaltada, los enemigos impactarán automáticamente, pero quedarán desrabados al final del combate. Si la Batería pierde el combate, no pasa nada, no habrán Persecuciones Arrolladoras ni consolidaciones. Pero si gana, el enemigo deberá chequear moral, pero tampoco hará Persecuciones Arrolladoras ni movimientos de consolidación.

Cápsulas de desembarco: La cápsulas entran mediante despliegue rápido, las unidades que la han adquirido como transporte asignado deben entrar con ellas. Al principio del primer turno del jugador, la mitad de las cápsulas (redondeando hacia arriba) deben entrar en juego. Las unidades deben salir de las cápsulas y no podrán asaltar este turno, las capsulas quedarán abiertas y desplegadas.

Cibernético: Si no va acompañado por un tecnomarine debe de superar un chequeo de acobardamiento al principio de cada turno. (A no ser que se encuentre trabados).

Destructor (Fuerza D): Un arma con esta regla que impacte sobre un vehículo le causara un impacto interno automáticamente, no es necesaria la tirada para penetrar el blindaje. Si impacta sobre miniaturas que no sean vehículos les herirá automáticamente y con la regla Muerte Instantánea. No se permiten tiradas de salvación por armadura o por cobertura, y anula la regla No hay Dolor. Tan solo las salvaciones invulnerables protegen de estos disparos.

Escuadra de apoyo: A no ser que se indique lo contrario, estas unidades no pueden usarse para ocupar el mínimo de tropas de línea que el destacamento principal debe adquirir.

Furia de la legión: Mientras queden al menos cinco miniaturas equipadas con un Bólter o pistolas Bólter pueden elegir hacer el ataque de furia de la legión, siempre y cuando no hayan movido, entrado por despliegue rápido o desembarcado de un vehículo en este mismo turno. Las miniaturas equipadas con Bólter, combi-Bólter (solo la parte del Bólter) o pistolas Bólter podrán disparar dos veces contra un mismo objetivo, el resto de armas disparan de manera habitual. En el siguiente turno la unidad no podrá disparar, ni tampoco hacer disparos defensivos, pero por lo demás actuará normalmente. No se puede usar la furia de la legión para hacer disparos apresurados.

Señor de la Forja: Durante la fase de disparo, si el Tecnomarine está en contacto con un vehículo o a bordo de él tira 1d6 y si el resultado es 5+ repara un resultado de arma destruida, de inmovilizado o restaura un punto de armazón. El arma reparada podrá disparar en el siguiente turno. No puede usar esta habilidad si está huyendo o cuerpo a tierra. Si, además, está equipado con un controlador cortical, podrá en vez de ello, restaurar una herida a un autómata de batalla con el que se encuentre en contacto.

Munición especial: Las miniaturas equipadas con munición especial tendrán proyectiles kraken, scorpius y tempest (descritos en la armería) Todas las miniaturas de la escuadra, equipadas con bólter (incluido el de las combiarmas), deben disparar el mismo tipo de munición.

Rad: Cualquier miniatura que sufra una o más heridas no salvada provocadas por un arma con esta regla reduce en un punto su atributo de resistencia para el resto de la batalla.

Reparación: Un Rhino de la legión que se encuentre inmovilizado por cualquier razón en su turno de disparo, puede tratar de repararse con un resultado de 6 en 1d6 en vez de disparar.

Sistema de guía inercial: Si al desplegar, se dispersa y cae sobre terreno impasable o una unidad, reduce la distancia de dispersión hasta evitar dicho obstáculo.

Derruir: Un arma con esta regla contra edificios puede repetir las tiradas para penetrar blindajes y añadir +1 a la tabla de daños.

RITOS DE GUERRA COMUNES

El uso de los ritos de guerra es siempre opcional y ello impone ciertas limitaciones en tu ejército, pero también proporciona otras habilidades y nuevas configuraciones a tu ejército. También permite que ciertas unidades puedan adquirir transportes asignados adicionales.

Solo se puede usar un único tipo de rito de guerra en cada destacamento principal, sin importar cuantos personajes con esta regla haya en tu ejército. Un destacamento aliado podrá utilizar un rito de guerra diferente, pero las reglas y limitaciones no pasan entre destacamentos. Cada uno usara su propia configuración del ejército. La mayoría de los ritos de guerra se detallan a continuación, pero es posible que determinadas legiones específicas de marines espaciales puedan tener sus propios ritos de guerra característicos.

1 RITO DE GUERRA: ASALTO ORBITAL

Efectos:

- Todas las unidades del ejército que puedan elegir un Rhino como transporte asignado podrán elegir en vez de ello una Capsula de desembarco como transporte asignado.
- Los Dreadnoughts pueden elegir Cápsulas de desembarco (en un ratio de 1:1) y los Dreadnoughts Contemptor podrán elegir ápsulas Dreadclaw como Transporte Asignado (en un radio de 1:1).
- Unidades y miniaturas en cualquier modelo de armadura de exterminador gana la regla despliegue rápido.
- Las armas Rapier de la legión pueden elegir cápsulas de desembarco como transportes asignados.
- Las Cápsulas Deathstorm pueden elegirse como opciones de ataque rápido.

Limitaciones:

- Unidades que no puedan ser desplegadas mediante despliegue rápido, bien porque no tengan la regla especial, o bien porque no tengan acceso a ser transportadas en un vehículo (como las cápsulas de desembarco) no podrán formar parte del ejército.
- No se pueden incluir destacamentos de fortificaciones aliadas.
- todas las unidades que adquieran transportes asignados deben desplegar embarcadas en ellos.

2 RITO DE GUERRA: ORGULLO DE LA LEGIÓN

Efectos:

- Las escuadras de Veteranos y Exterminadores del ejército cuentan como opciones de Línea. Y deben ser seleccionadas para completar las opciones obligatorias de Línea. Esto incluye a cualquier unidad específica de Exterminadores de una Legión que sean opciones de Élite.
- Las Escuadras de mando del ejército pueden incluir un Land Raider Phobos o Proteus como transporte asignado.

Limitaciones:

- Si todos los veteranos y exterminadores del ejército son aniquilados, el enemigo obtiene un objetivo secundario adicional.
- No se pueden incluir destacamentos aliados en el ejército.

3 RITO DE GUERRA: PUNTA DE LANZA ACORAZADA

Efectos:

- Todas las unidades del ejército que puedan elegir un Rhino como transporte asignado podrán elegir también un Land Raider Phobos o Proteus como transporte asignado si la unidad cuenta con diez miniaturas o menos.
- Las brutalidades acorazadas provocadas por los tanques producen un penalizador de -1 al Ld.

Limitaciones:

- Si te destruyen todos los tanques del ejército, el enemigo obtiene un objetivo secundario adicional.
- Todas las miniaturas de infantería del ejército deben desplegar a bordo de un transporte asignado o de cualquier otro transporte. No se pueden incluir más miniaturas de infantería que capacidad de transporte del ejército.
- No se pueden incluir destacamentos de fortificaciones aliadas.

4 RITO DE GUERRA: LA IRA DE LOS ÁNGELES

Efectos:

- Cualquier miniatura equipada con un propulsor de salto gana la regla especial Atacar y Huir (si ya no la tiene).
- Cualquier unidad que pueda elegir un Rhino como transporte asignado, puede elegir en vez de ello una Cañonera Storm Eagle.
- Las Cañoneras Stormeagle y las Fireraptor que sean parte de este destacamento ganan la regla especial Acribillar.

Limitaciones:

- Solo las unidades del tipo unidades de salto, gravíticos, motocicletas a reacción y aquellas unidades de infantería que puedan empezar la partida a bordo de vehículos gravíticos o voladores pueden formar parte del ejército. Esto significa que no se pueden incluir más miniaturas en el ejército de las que pueden transportarse en vehículos gravíticos o voladores.
- Ningún vehículo del tipo tanque (a no ser que sea gravítico o volador) puede incluirse en el ejército.
- No se pueden incluir destacamentos de fortificaciones aliadas.

5 RITO DE GUERRA: LOS ELEGIDOS DEL PRIMARCA

“Mientras muchos primarcas frecuentemente comandan sus legiones desde el frente de la batalla, liderando a decenas de miles de sus hijos en masivas batallas, muchos también toman parte en batallas más pequeñas, aunque de igual o mayor importancia estratégica. Los primarcas, por ejemplo, liderando acciones de abordaje a buques enemigos o lanzan ataques de decapitación contra el alto mando del enemigo, acompañados de un grupo selecto de sus guerreros de mayor confianza. Se considera el mayor de los honores ser elegido por el primarca de este modo y a menudo está reservado para la compañía, batallón o capítulo predilectos del primarca.”

Efectos:

- Señor y maestro:** Cuando es elegido en este destacamento, un primarca cuenta como opción de cuartel general en vez de opción de amos de la guerra y será tanto la opción obligatoria de cuartel general, como el señor de la guerra de tu ejército. Cuando se usa este rito de guerra, el primarca podrá ser adquirido sea cual sea el tamaño del ejército.
- Los primeros:** Las escuadras de Veteranos o de Exterminadores deben ser elegidas como las opciones obligatorias de línea.

Limitaciones:

- Además de la regla "El precio del fracaso" cuando si el primarca muere, todas las otras unidades del destacamento dejan de contar como unidades que puntúan, pero pueden seguir negando objetivos.
- El número de unidades con la regla especial legiones astartes de este destacamento debe ser superior al número de unidades sin la regla especial legiones astartes.
- Ningún Amo de la guerra puede ser elegido en este destacamento.

6 RITO DE GUERRA: FUERZA DE RUPTURA ACORAZADA

“Cuando las legiones astartes presentan batalla a escala planetaria a menudo despliegan una gran masa de vehículos acorazados de largo alcance, cuyas órdenes son avanzar por delante de las compañías de línea para sembrar la muerte y la confusión en grandes áreas. Los comandantes de estos tanques están entrenados para actuar por propia iniciativa y sus vehículos a menudo están equipados con reservas adicionales de combustible y su maquinaria mejorada para tener mayor alcance y velocidad que otros de su clase.”

Efectos:

- Frente blindado:** Los escuadrones de tanques Predator (Predators equipados con Cañones predator en la torreta y sin barquillas) deben ser elegidas como opciones de línea obligatorias en el ejército y pueden ser escogidas como opciones de línea adicionales. Los tanques Sicaran pueden ser elegidos como opciones de élite en este destacamento.
- Señor del blindaje:** Un único tanque de batalla Sicaran o Predator de cualquier tipo disponible en la lista de ejército debe ser elegido como tanque de mando, debiendo contar como la opción de cuartel general del ejército y a su vez como señor de la guerra. En vez de tirar en la tabla de rasgos de señor de la guerra, el vehículo de mando tiene un +1HP sin coste adicional.
- Mayor autonomía:** todos los vehículos del tipo tanque que tengan 3 puntos o menos de armazón ganan el tipo vehículo Rápido (si es que aún no lo tuviesen).

Limitaciones:

- Todas las unidades de Infantería que puedan elegir un vehículo como transporte asignado deberán hacerlo y aquellos que no tengan esta opción deberán ser desplegados en el interior de un vehículo que tenga capacidad de transporte. Todos los vehículos elegidos de esta manera tienen que tener el tipo tanque o tanque súper pesado.
- El destacamento no puede tener más voladores o gravíticos (en total) que número total de tanques.
- El destacamento no puede incluir ningún tipo de fortificación o unidad Inmóvil.

7 RITO DE GUERRA: HERMANDAD DE HIERRO

“Conforme las implacables guerras de la Herejía enraizaban pocas de las legiones pudieron evitar sufrir bajas a una escala apocalíptica. Muchos a menudo recurrieron a métodos nuevos para reponer sus filas, algunos convencionales, otros arcanos y proscritos. Uno de los métodos más comunes de reponer las filas castigadas de la legión era absorber los manípulos aliados de la Cybernética como unidades de línea, algunos combatían con tal ferocidad que se les otorgaba la heráldica de la legión y un puesto permanente entre sus fuerzas. No obstante, pocos de estos hermanos de hierro sobrevivían largo tiempo, porque a menudo eran usados como una oleada de asalto prescindible, atacando antes que los más valiosos y escasos astartes.”

Efectos:

-**Reclutas de línea:** Los Castellax pueden incluirse en el ejército como opciones de línea no obligatorias, los Vorax pueden incluirse como opciones de ataque rápido no obligatorias y los Domitar pueden incluirse como opciones no obligatorias de élite.

-**Instrumento de mando:** cualquier tecnomarine puede ser equipado con un controlador cortical por +15 puntos.

Limitaciones:

-El destacamento no puede incluir más unidades de autómatas de batalla (de cualquier tipo) que unidades con la regla especial adeptus astartes.

-Al menos una miniatura con un controlador cortical debe incluirse en el ejército por cada tres unidades equipadas con cibernetica-cortex en el ejército.

-Ningún autómata de batalla del ejército puede estar equipado con la regla parangón del metal.

-Un Señor de la forja (o padre de hierro y herrero de batalla) debe ser elegido como opción obligatoria de cuartel general para un destacamento que use este rito de guerra si es usado como tu destacamento principal. (Ten en cuenta que esto puede coincidir con la debida inclusión de otros personajes como opción obligatoria de cuartel general, en este caso, ambos personajes deberán ser incluidos en el destacamento).

-Las únicas opciones de Cónsul que pueden ser incluidas en el ejército son Señor de la Forja y Praevian.

8 RITO DE GUERRA: FURIA DE LOS ANCESTRALES

“Incluso en el momento álgido de la Herejía de Horus era considerado prudente mantener guardados en éxtasis a aquellos legionarios enterrados en el chasis de un Dreadnought tanto tiempo como fuera posible, para evitar el colapso de su cordura. A veces, no obstante, las circunstancias dictaban que cualquier Dreadnought disponible fuera despertado para combatir, incluso a pesar del alto riesgo de que sus mentes fueran devoradoras por el clamor de la guerra. Una de estas batallas fue la defensa del buque insignia de los Devoradores de mundos llamado Conquistador, cuando los únicos guerreros a mano para repeler la fuerza de abordaje de los Ultramarines eran los dreadnoughts mantenidos en éxtasis en el corazón del navío, ya que aquellos Devoradores de Mundos asignados a su defensa habían sido incapaces de resistir el ansia por unirse al asalto planetaria a Armatura, el mundo que orbitaban.”

Efectos:

-**Los despertados:** Los escuadrones de Dreadnoughts y Dreadnoughts Contemptor de la legión pueden ser elegidos como opciones de línea y deber ser las opciones de línea obligatorias para este destacamento, no podrán ser elegidas como opciones de élite.

Limitaciones:

-El destacamento debe contener un Señor de la Forja y un Primus Medicae.

-El ejército pierde automáticamente cualquier tirada de intentar arrebatar la iniciativa.

-El ejército no puede incluir a ningún destacamento aliado o fortificación de ningún tipo.

-Por cada Dreadnought destruido del destacamento, el oponente obtendrá un punto de victoria adicional.

9 RITO DE GUERRA: HIJOS RENEGADOS

“Solo mucho tiempo después de la Herejía de Horus, en el período conocido como la purga, el Imperium fue capaz de discernir alguna verdad sobre cuán lejos había alcanzado la traición del Señor de la Guerra y como había infectado a las legiones que una vez fueron tan rotundamente leales al Imperium. Incluso en las legiones que se creyeron completamente leales se encontraron máculas de haber sido corrompidos de algún modo, con pequeños contingentes de legionarios, a menudo aquellos que sirvieron lejos de sus hermanos o cuyas misiones les habían llevado a servir junto a los que se declararon traidores abiertamente, alienados con el Señor de la Guerra. Nadie podía decir con certeza cuantos Cicatrices Blancas o Manos de Hierro, por ejemplo, se unieron a las filas de los traidores, porque los informes fueron mucho tiempo atrás purgados de cualquier rastro de deshonra que pudieran contener.”

Efectos:

- Hermanos nunca más:** Los personajes de este destacamento deben lanzar y aceptar desafíos siempre que puedan contra enemigos con la regla especial legiones astartes. Cuando combatan en un desafío, estos personajes tendrán la regla especial Enemigo Predilecto (Personajes).
- Traidores:** Las miniaturas de este destacamento con la regla especial legiones astartes pueden repetir las tiradas de persecución arrolladora contra enemigos con la regla especial legiones astartes.
- Cortados por el mismo patrón:** 1d3 unidades del destacamento ganan la regla especial exploradores cuando el señor de la guerra enemigo tiene la misma versión de la regla legiones astartes que tu señor de la guerra. Esta tirada se realiza inmediatamente antes de que se realicen los movimientos de Infiltración.

Limitaciones:

- Este rito de guerra solo puede ser elegido por los destacamentos que tengan una de las siguientes versiones de la regla legiones astartes: (Salamandras, Guardia del Cuervo, Manos de Hierro, Puños Imperiales, Lobos Espaciales, Cicatrices Blancas, Ángeles Sangrientos, Ángeles Oscuros o Ultramarines).
- El destacamento nunca puede contar con más opciones de élite que opciones de línea.
- El destacamento no puede elegir unidades marcadas como solo disponibles para los ejércitos leales.
- Las miniaturas del destacamento con la regla especial legiones astartes tratan a todos los aliados como si fueran del nivel "Por orden del Señor de la Guerra".

10 RITO DE GUERRA: FALANGE DE CAZADORES AÉREOS

“Una falange de cazadores aéreos representa la reunión de un gran número de las unidades gravíticas más rápidas de la legión o de un capítulo especializado en estos recursos. Las falanges de cazadores aéreos son enviadas a explorar y encabezar los grandes despliegues de la legión y a atacar a los enemigos antes de que pudieran actuar, realizando amplias maniobras de flanqueo para aislar y decapitar a su enemigo.”

Efectos:

- Élite de cazadores aéreos:** Las escuadras de motos a reacción de la legión pueden elegirse como opciones de línea en un destacamento que use este rito de guerra.
- Envoltura rápida:** Las motos a reacción (incluidas las montadas por personajes independientes) pueden dejar el campo de batalla en su fase de movimiento y ser colocadas en reserva activa. Estas entrarán en juego usando la regla Flanquear.

Limitaciones:

- Los únicos vehículos permitidos en el ejército son aquellos que tengan el tipo gravítico o volador.
- Todas las unidades de infantería del ejército deben comenzar la partida en un transporte volador que tenga la capacidad de transporte necesaria para transportarlos.
- Sin contar las miniaturas transportadas en vehículos de transporte voladoras, las únicas unidades que pueden elegirse son las del tipo motos a reacción.
- No se pueden incluir destacamentos de fortificaciones aliadas ni destacamentos aliados.

11 RITO DE GUERRA: HUÉRFANOS DE LA TRAICIÓN

“Aunque la atrocidad de Istvaan III purgó las filas de muchos de los traidores que no siguieron a sus primarcas a la traición, habían elementos de esas legiones sirviendo muy lejos, al frente de expediciones distantes o en las fortalezas de rogué traders, por ejemplo. Al volver al Imperium, algunas de estas pequeñas y dispersas unidades rechazaron la traición de los suyos y dieron comienzo a una solitaria guerra contra sus otrora hermanos, a menudo olvidados por ambos bandos, sus hazañas fueron atribuidas erróneamente a otros o no registradas en las historias oficiales o perdidas en la anarquía de la Era de las tinieblas.”

Efectos:

- Hermanos nunca más:** Los personajes de este destacamento deben lanzar y aceptar desafíos siempre que puedan contra enemigos con la regla especial legiones astartes. Cuando combatan en un desafío, estos personajes tendrán la regla especial No hay Dolor (4+).
- Hermandad amarga:** Todas las miniaturas de este destacamento con la regla especial legiones tienen la regla especial Odio contra enemigos con la regla especial Legiones Astartes que tengan la misma versión de la regla que ellos.
- Más allá del miedo:** Todas las unidades de este Destacamento son inmunes a la regla especial Miedo causada por su propio Primarca (cuando se enfrentan a su propio Primarca).

Limitaciones:

- Este rito de guerra solo puede ser elegido por los destacamentos que tengan una de las siguientes versiones de la regla legiones astartes: (Hijos de Horus, Guardia de la Muerte, Devoradores de Mundos, Hijos del Emperador, Guerreros de Hierro, Portadores de la Palabra, Legión Alfa, Amos de la Noche o Mil Hijos).
- El destacamento nunca puede incluir como aliados a marines espaciales.
- El destacamento no puede elegir unidades marcadas como solo disponibles para los ejércitos traidores.
- El destacamento nunca puede contar con más opciones de apoyo pesado que opciones de línea.
- El destacamento no puede incluir ningún tipo de fortificación.

12 RITO DE GUERRA: VANGUARDIA DE DESEMBARCO

“Una doctrina dominada por las legiones astartes en los primeros días de expansión de la Gran Cruzada, una vanguardia de desembarco incluía masivas naves de desembarco volando bajo sobre el campo de batalla para desembarcar unidades retropropulsadas desde sus escotillas abiertas. Con los cielos sobre sus cabezas ennegrecidos por el descenso de los Ángeles de la muerte los enemigos eran rápidamente sobrepasados y pocos podían resistir contra una fuerza tan desbordante.”

Efectos:

- Muerte desde el cielo:** Al menos la mitad de las escuadras de asalto de la legión deben entrar en juego usando la regla especial despliegue rápido. Al principio del primer turno del jugador controlador, esta "vanguardia de asalto" puede desplegar todas sus escuadras de asalto de la legión a la vez.
- Oscureciendo los cielos:** En el turno enemigo posterior a la que la "vanguardia de asalto" despliegue, las miniaturas enemigas a 12" o menos de ella solo podrán realizar disparos apresurados contra ella.
- Tormenta de ángeles:** En la fase de asalto del segundo turno del jugador controlador, todas las escuadras de asalto de la legión de la "vanguardia de asalto" ganan la regla especial Atacar y Huir.

Limitaciones:

- Las opciones obligatorias de línea de este destacamento deben ser escuadras de asalto de la legión.
- Solo las unidades con la regla especial despliegue rápido o embarcadas en un transporte con el tipo volador pueden ser escogidas como parte de este destacamento.
- No se pueden incluir destacamentos de fortificaciones aliadas ni destacamentos aliados.
- El destacamento no puede incluir ningún tipo de unidad Inmóvil.

13 RITO DE GUERRA: COMPAÑÍA DE RECONOCIMIENTO

“Todas las legiones mantenían cuerpos de guerreros dedicados a la misión vital de reconocer el campo de batalla. Cuando la legión marchaba a la guerra en masa era a menudo precedida por uno de estos cuerpos, sirviendo como guías y exploradores de la fuerza principal.”

Efectos:

- Compañía de reconocimiento:** Las escuadras de Reconocimiento deben ser elegidas como las opciones de línea obligatorias en el destacamento principal.
- Exploradores avanzados:** Todas las miniaturas desplegadas en la mesa usando las reglas especiales Exploradores o Infiltración ganan la regla especial Oscurecidos durante el primer turno de juego.
- Ritos de observación:** Cuando tires para determinar que bando tiene el primer turno o para arrebatar la iniciativa, un destacamento con este rito de guerra podrá repetir el resultado de la tirada.

Limitaciones:

- Ninguna unidad de apoyo pesado puede ser desplegada al inicio durante el despliegue, todas ellas deberán ser colocadas en la reserva.
- El Destacamento Principal del ejército debe incluir una opción obligatoria de línea adicional, la cual debe ser ocupada por una escuadra de reconocimiento.
- Ninguna unidad o miniatura con armaduras de exterminador de cualquier tipo puede ser elegida como parte de un destacamento que use este rito de guerra.

14 RITO DE GUERRA: FUERZA DE ASALTO DE ZONE MORTALIS

“Aunque son los maestros de todos los estilos de guerra, las legiones astartes están excelentemente equipadas para y entrenadas para las acciones de abordaje y de asalto, su habilidad, ferocidad y resistencia sin igual les convierte en los mejores cuando son llamados a combatir en el entorno cerrado de las letales Zone Mortalis.”

Efectos:

-**Fuerza de asalto:** Las escuadras de exterminadores de la legión pueden elegirse como opciones no obligatorias de línea.

-**Asalto teleportado:** Cualquier Escuadra de Exterminadores de la Legión pueden tener la regla especial Despliegue Rápido.

Limitaciones:

-Ninguna unidad puede incluir más de 15 miniaturas.

-El destacamento no puede incluir ningún tipo de vehículo que no sea un andador.

-El destacamento no puede incluir vehículos superpesados o criaturas gargantuescas.

15 RITO DE GUERRA: OFRENDA DE SACRIFICIO

“Una táctica usada por vez primera por la III^a legión en la construcción de bestiones como la Fortaleza perfecta en el mundo de Narsis, la ofrenda al sacrificio usa a las tropas auxiliares como un cebo, mientras las unidades de la legión contratacan cuando los enemigos creen que su victoria es total.

Este rito de guerra representa a una legión traidora apoyada por un gran número de tropas de apoyo de la milicia imperial que son usadas como carne de cañón para atraer al enemigo a una trampa. Y por tanto, representan un contrincante ideal para una fuerza leal de las Legiones Quebradas.

Efectos:

-**Cerrando la trampa:** Todas las miniaturas del destacamento principal ganan la regla especial Flanquear y deben empezar la partida situadas en la reserva.

-**La fe equivocada:** El destacamento aliado del ejército ganan la regla especial Tozudo mientras permanezca en su área de despliegue.

-**Despreciables:** Las unidades del destacamento aliado no otorgan puntos de victoria por ser destruidas.

Limitaciones:

-El ejército debe incluir un destacamento aliado elegido de entre las Milicia Imperial y éste debe empezar la partida desplegado.

-El ejército no puede incluir unidades con la regla especial despliegue rápido.

-El destacamento principal no puede incluir unidades del tipo inmóvil o con la regla lento y sistemático.

-El ejército debe incluir un destacamento de fortificaciones.

-Todo el destacamento principal debe empezar la partida en la reserva.

16 RITO DE GUERRA: ELEGIDOS PARA EL DEBER:

El siguiente rito puede ser usado si un cónsul Delegatus es escogido como señor de la guerra. Representa al oficial seleccionando una reducida, pero potente fuerza de ataque de guerreros elegidos para alcanzar un objetivo específico. Puede ser usado en cualquier misión, pero es particularmente apropiado para partidas a pocos puntos, como las de Zone Mortalis y las misiones de Incursión del libro cuatro, Conquest.

Efectos:

-Las escuadras de veteranos de la legión son opciones de línea en este ejército y deberán incluirse como las opciones de línea obligatorias.

-Si el Delegatus que sea señor de la guerra sobrevive al final de la misión, su bando gana un punto de victoria adicional. Pero si es retirado como baja, será el oponente quien gane este punto de victoria (que puede ser adicional al del objetivo secundario de matar al señor de la guerra).

RASGOS DEL SEÑOR DE LA GUERRA

Un señor de la guerra de los marines espaciales puede elegir hacer su tirada de rasgos de señor de la guerra en esta tabla o en cualquiera de las tabla de rasgos del señor de la guerra del reglamento.

1) Mano ensangrentada:

“El señor de la guerra ha visto en fin de especies y culturas enteras y el baño de sangre que ha dejado a su paso ha dejado huella en su alma.”

El señor de la guerra y cualquier unidad de legiones astartes a la que se una causaran miedo.

2) Maestro táctico:

“El señor de la guerra ha desarrollado la destreza táctica a niveles casi sobrenaturales y sus habilidades de general le permiten sobreponerse en maniobras y recursos a su enemigo antes de dar un solo golpe.”

Después de desplegar ambos bandos, puedes redesplegar una unidad del ejército. incluso mandarla a reserva o sacarla de ésta.

3) Incinerador de mundos:

“El señor de la guerra ha dirigido la purga de mundos enemigos y ha combatido a los estúpidos xenos, quemándolos de raíz una y otra vez.”

Selecciona 1d3 unidades del destacamento principal antes de que la partida comience, sus armas de plantilla o área contarán con la regla despedazar.

4) Paladín de la gloria:

“El señor de la guerra encarna los más altos ideales de valentía y habilidad de armas e inspira a las fuerzas a mayores cotas de gloria por su sola presencia.”

El señor de la guerra tendrá Coraje y él y cualquier unidad con la regla legiones astartes a 6" o menos de él podrán añadir +1 a la resolución de sus combates.

5) Caminante del vacío:

“El señor de la guerra ha pasado mucho tiempo al frente de las flotas cruzadas desgarrando la oscuridad abisal junto a los Rogue traders y han avistado el abismo de la Noche antigua.”

El señor de la guerra gana la regla Voluntad de adamantio y una unidad de infantería ganará la regla especial Despliegue rápido.

6) Hijo de Terra:

“El señor de la guerra vio el comienzo de la Gran Cruzada y es un veterano de incontables batallas luchadas junto a semidioses legendarios.”

El señor de la guerra y cualquier unidad con la regla legiones astartes a la que se una podrán repetir los resultados de "1" para herir en combate.

REGLAS ESPECIALES DE LAS LEGIONES DE MARINES ESPACIALES

Arma principal: Las armas principales tiran dos dados y escogen el mejor resultado a la hora de penetrar blindajes. además, cuando un arma primaria se vea afectada por los efectos de tripulación acobardada, aturdida o arma destruida tira 1d6. A 4+, el efecto no debe aplicarse sobre el arma principal, con lo que el arma principal podría seguir disparando de manera normal mientras que el resto de armas si que sufren los efectos de la tripulación.

Armadura reforzada: Las miniaturas con esta armadura repiten las tiradas de salvación contra las heridas provocadas por armas de plantilla y área. Sin embargo estas miniaturas reducen las distancias de carga y consolidaciones en 1".

Armadura Cataphractii: Además de las reglas habituales para las armaduras de exterminador, las miniaturas con esta armadura tienen una tirada de salvación invulnerable de 4+, no podrán correr ni realizar disparos defensivos. Las miniaturas que se unan a una unidad con armaduras cataphractii no podrán correr ni realizar persecuciones arrolladoras, pero si realizar disparos defensivos (siempre que la propia miniatura no tenga también este tipo de armadura). Si una miniatura con esta armadura, se une a una unidad que no la tenga, mientras se encuentre en ella, impedirá a la unidad correr o realizar persecuciones arrolladoras.

Armadura Indomitus: Las miniaturas con esta armadura tienen una tirada de salvación por armadura de 2+ y una tirada de salvación invulnerable de 5+. Además de contar con las reglas *corpulento e implacable*. Las miniaturas equipadas con esta armadura no pueden realizar persecuciones arrolladoras.

Armadura Tartarus: Además de las reglas habituales para las armaduras de exterminador, las miniaturas con esta armadura pueden realizar persecuciones arrolladoras. Si a la unidad se le une una miniatura con otro tipo de armadura de exterminador o viceversa, esta habilidad se pierde.

Artillería automática: La artillería automática no puede mover necesitar dotación y no será retirada como baja por no tener dotación. Si es asaltada, los enemigos impactarán automáticamente, pero quedarán desrabados al final del combate. Si la batería pierde el combate, no pasa nada, no habrán persecuciones arrolladoras ni consolidaciones. Pero si gana, el enemigo deberá chequear moral, pero tampoco hará persecuciones arrolladoras ni movimientos de consolidación.

Asalto de capsulas de desembarco: La cápsulas entran mediante despliegue rápido, las unidades que la han adquirido como transporte asignado deben entrar con ellas. Al principio del primer turno del jugador, la mitad de las capsulas (redondeando hacia arriba) deben entrar en juego. Las unidades deben salir de las capsulas y no podrán asaltar este turno. Las capsulas quedarán abiertas y desplegadas.

Cibernéticos: Si no va acompañado por un Tecnomarine deben de superar un chequeo de acobardamiento al principio de cada turno. (A no ser que se encuentren trabados).

Escuadra de Apoyo: A no ser que se indique lo contrario, estas unidades no pueden usarse para llenar el mínimo de tropas de línea que el destacamento principal debe adquirir.

Furia de la Legión: Mientras queden al menos 5 modelos equipados con un bólter o pistolas bólter pueden elegir hacer el ataque de *furia de la legión*, siempre y cuando no hayan movido, entrado por despliegue rápido o desembarcado de un vehículo en este mismo turno. Las miniaturas equipadas con bólter, combi-bólter (solo la parte del bólter) o pistolas bólter podrán disparar 2 veces contra un mismo objetivo. El resto de armas disparan de manera normal. En el siguiente turno la unidad no podrá disparar, ni tampoco hacer disparos defensivos, pero por lo demás actuará normalmente. No se puede usar la furia de la legión para hacer disparos precipitados.

Guerreros Elegidos: Las miniaturas con esta regla son consideradas personajes. Con lo que realizan ataques y disparos de precisión y son capaces de lanzar y aceptar desafíos.

Maestro de la Forja: Durante la fase de disparo, si el Tecnomarine esta en contacto con un vehículo, o a bordo de él, Tira 1d6 y si el resultado es 5+ se repara un resultado de arma destruida o de inmovilizado, o restaura un punto de armazón. El arma reparada podrá disparar en el siguiente turno. No puede usar esta habilidad si esta huyendo o cuerpo a tierra. Si, además, está equipado con un Controlador cortical, podrá en vez de ello, restaurar una herida a un autómata de batalla con el que se encuentre en contacto.

Munición Especial: Las Miniaturas equipadas con munición especial tendrán proyectiles Kraken, Scorpious y Tempest (descritas en la armería) Todas las miniaturas de la escuadra, equipadas con bólter (incluido el de las combi-armas), deben disparar el mismo tipo de munición.

Rad: Cualquier miniatura que sufra una o más heridas no salvada provocadas por un arma con esta regla reduce en un punto su atributo de resistencia para el resto de la batalla.

Reparación: Un Rhino de la Legión que se encuentre inmovilizado por cualquier razón en su turno de disparo, puede tratar de repararse con un resultado de 6 en 1d6 en vez de disparar.

Sistema de guía inercial: Si al desplegar, se dispersa y cae sobre terreno impasable o una unidad, reduce la distancia de dispersión hasta evitar dicho obstáculo.

Derruir: Un arma con esta regla contra edificios puede repetir las tiradas para penetrar blindajes y añadir +1 a la tabla de daños.

EQUIPO DE BATALLA DE LAS LEGIONES DE MARINES ESPACIALES

ARMAS A DISTANCIA

	Alcance	F	FP	Tipo
-Pistola arcanotecnológica	12"	6	3	Pistola, Arma de Precisión.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Pistola de Agujas	12"	2	5	Pistola, Envenenada (4+), Acerada.

-Armas de Conversión: Estas armas tienen diferentes perfiles, dependen de la distancia entre el arma y su objetivo. Coloca la plantilla y dispérsala de forma habitual. Una vez determinada la posición final, mide desde el centro de la plantilla hasta la miniatura que realizó el disparo y consulta el perfil adecuado.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Rayo de Conversión	0-18"	6	-	Pesada 1, Área.
-Rayo de Conversión	18-42"	8	4	Pesada 1, Área.
-Rayo de Conversión	42-72"	10	1	Pesada 1, Área.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Rayo de Conversión Pesado	0-18"	6	-	Pesada 1, Área Grande, Fuego de Calibración.
-Rayo de Conversión Pesado	18-42"	8	4	Pesada 1, Área Grande, Fuego de Calibración.
-Rayo de Conversión Pesado	42-72"	10	1	Pesada 1, Área Grande, Fuego de Calibración.

Fuego de Calibración: Si el portador del arma mueve en su fase de movimiento, no podrá dispararla en su siguiente fase de disparo. Ya sea un vehículo, miniatura con la regla Implacable, o de cualquier otro modo.

-Armas de Plasma:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Plasma Bláster	18"	7	2	Asalto 2, Sobrecalentamiento.
-Fusil de Pulsos de Plasma	24"	6	3	Salvas 2/3
-Cañón de Plasma Ejecutor	36"	7	2	Pesada 3, Área.

-Armas Gravitatorias:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Rifle Gravitatorio	18"	*	4	Pesada 1, Área, Contusión, Pulso Gravitón, Disrupción.
-Cañón Gravitatorio	36"	*	4	Pesada 1, Área Grande, Contusión, Pulso Gravitón, Disrupción.

Pulso Gravitón: En vez de tirar para herir con estas armas, la miniatura afectada tiene que superar un chequeo de Resistencia o sufrirá una Herida (un 6 siempre es un fallo). Después de que el arma haya disparado, deja la plantilla sobre el suelo. Durante el siguiente turno, la zona cubierta por la plantilla de área contara como Terreno Difícil y Peligroso.

-Armas Voltaicas:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Serpenta Volkita	10"	5	5	Pistola, Deflagración.
-Pistola de Descargas Volkita	15"	5	5	Asalto 2, Deflagración.
-Arcabuz Volkita	30"	6	5	Pesada 2, Deflagración.
-Culebrina Volkita	45"	6	5	Pesada 4, Deflagración.

Deflagración: Cada herida no salvada supone un nuevo impacto adicional. Estos impactos adicionales si provocan más heridas no salvadas, no generarán nuevos impactos. Las nuevas miniaturas impactadas han de estar dentro del alcance del arma.

-Arnés Lanzagranadas: La Miniatura que porte el Arnés y cualquier unidad en la que esté, contarán como si estuvieran equipadas con Granadas de Asalto. Además podrá usarse con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Arnés Lanzagranadas	8"	3	-	Asalto 2, Área, Un solo uso.

-Bombas de fósforo y proyectiles de fósforo:

	Alcance	F	F	Tipo
			P	
-Bombas Phosphex	6"	5	2	Asalto 1, Área, Envenenada (3+), Fuego Reptante, Persistente.
-Proyectiles Phosphex	36"	5	2	Asalto 1, Área Gr, Envenenada (3+), Fuego Reptante, Persistente

Fuego Reptante: Una vez definido donde se coloca el marcador, puedes recolocarlo hasta 2 UM en cualquier dirección si con ello se consiguen afectar a más modelos.

Persistente: Una vez resuelto el efecto, deja el marcador del área para el resto de la partida. Cualquier unidad con atributo de resistencia o vehículo descubierto, tratará la superficie cubierta por el área como terreno peligroso.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañón Segador	36"	7	4	Pesada 2, Acoplada.
-Cañón Rotativo	30"	3	6	Salvas 3/4

-Cargas de Asedio: Una miniatura equipada con cargas de asedio podrá usarlas en la fase de asalto en vez de utilizar sus propios ataques o armas. La miniatura realizará un único ataque. coloca el marcador de área pequeña en cualquier punto en contacto con la miniatura que ataque y que cubra parcialmente al objetivo y ninguna miniatura amiga y tira para impactar. Los edificios y vehículos estacionarios son impactados automáticamente. Si el ataque impacta, resuelve el efecto. Si falla, tira el dado de dispersión y gira la plantilla sobre la dirección marcada por el dado de dispersión. Usa la flecha pequeña en caso de obtener un “impacto directo”. Resuelve con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Carga de Asedio	Especial	8	2	Combate, Área, deruir, Un solo uso,

Derruir: Contra Edificios puede repetir las tiradas para penetrar Blindajes y añadir +1 a la tabla de daños.

-Combi-Armas: Cuando aparezca una entrada de Combi-Arma en cualquier entrada de equipo, la miniatura podrá elegir entre Combi-Fusión, Combi-Plasma o Combi-Llamas. Las reglas de estas armas están en el Reglamento.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Combi-Bólter	24"	4	5	Fuego Rápido, Acoplada

-Granadas: Durante un turno en el que una unidad con Granadas Rad asalte, o sea asaltada, la unidad enemiga tendrá una penalización de -1 a su atributo de Resistencia. Los misiles se resuelven con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Misiles Rad	48"	4	3	Pesada 1, Área, Antipersona, Rad.

Rad: Los misiles Rad provocan que una miniatura que sufra una o más Heridas no salvada provocadas por este arma reduzcan en un punto su atributo de Resistencia para el resto de la batalla (regla Rad).

-Munición Especial: Ciertas miniaturas están equipadas con Munición Especial. Estos Proyectiles solo pueden ser disparados por Bólters, Combi-Bólters y Combi-Armas (solo la parte del arma que se dispare como Bólter). Antes de disparar deberán elegir qué tipo de munición van a usar para el disparo.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Munición Kraken	18"	3	6	Fuego Rápido, Área.
-Munición Scorpius	30"	4	4	Fuego Rápido
-Munición Tempest	24"	4	5	Pesada 1, Acerada, Despedazar.

-Granadas de Sigilo: Las miniaturas equipadas con estas granadas cuentan como equipadas con granadas defensivas, además cualquier otra miniatura o unidad enemiga, a excepción de vehículos, demonios, criaturas gigantescas o miniaturas con la regla especial visión nocturna, deberán superar un chequeo de liderazgo para asaltar a unidades equipadas con granadas de sigilo.

EQUIPO DE BATALLA DE LAS LEGIONES DE MARINES ESPACIALES

ARMAS DE COMBATE

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cortadora Láser	-	9	2	Combate, Aparatosa, Cortadora.

Cortadora: En vez de usar su atributo de ataques, la miniatura que porte este arma solo puede realizar un único ataque en la fase de asalto con Habilidad de Armas 1, sin importar cualquier perfil o bono que pudiera tener.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Espada paragón	-	+1	2	Combate, Arma Especialista, Golpe Asesino.

Golpe Asesino: Los Ataques realizados con esta arma causarán Muerte Instantánea con una tirada para herir en la que obtenga un 6. Las salvaciones para estas heridas se tirarán aparte a cualquier otra herida provocada por esta arma.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Espada de Duelo	-	Usuario	-	Combate, acerada, duelo.

Duelo: En Desafíos, el portador de esta arma gana un +1 a su atributo de Iniciativa.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Guadaña de Energía	-	+1	2	Combate, Aparatosa, A dos Manos, Barrido.

Barrido: En vez de usar su atributo de ataques, la miniatura que porte este arma puede decidir hacer un numero de ataques igual al número de miniaturas enemigas en contacto peana con peana con él.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Hacha Sierra	-	Usuario	4	Combate
-Hoja de Combate	-	Usuario	-	Combate
-Espada Sierra Pesada	-	+2	5	Combate, A dos Manos.

Láseres Digitales: Una miniatura equipada con láseres digitales gana +1 ataque en combate cuerpo a cuerpo.

Servobrazo: Una miniatura equipada con un servobrazo puede añadir un +1 a cualquier tirada de reparación. Además, una miniatura equipada con un servobrazo puede realizar un ataque extra en combate cuerpo a cuerpo utilizando el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Servobrazo	-	8	2	Combate, Aparatosa.

EQUIPO DE BATALLA DE LAS LEGIONES DE MARINES ESPACIALES

- Armadura Artesanal:** La miniatura obtiene una tirada de salvación por armadura de 2+.
- Aura de Hierro:** La miniatura obtiene una tirada de salvación invulnerable de 4+.
- Camaleonina:** La camaleonina proporciona al su portador la regla especial *sigilo*.
- Campo Refractante:** La miniatura obtiene una tirada de salvación invulnerable de 5+.
- Cognis-Signum:** El modelo cuenta como que está equipado con un Escáner de Augurios y tiene la regla Visión Nocturna. Además, en vez de disparar, puede hacer que una unidad amiga a 6" gane +1HP para esta fase de disparo.
- Controlador cortical:** La presencia de un controlador cortical a 12" o menos (o formando parte) de una unidad con la regla comportamiento programado al inicio de cualquier fase hace que esta unidad no quede sujeta a esa regla durante esa fase y pueda actuar normalmente. Si al menos hay una unidad en el ejército con este equipo, podrá añadirse una única unidad de autómatas de batalla clase castellax o de cohorte thallax sin mejoras como opción de apoyo pesado en el ejército.
- Escáner se Augurios:** Las miniaturas enemigas no pueden infiltrarse a menos de 18" del portador del Escáner de Augurios. Los Enemigos que lleguen por despliegue rápido a 18" o menos, podrán ser disparados por todas las miniaturas de la escuadra equipadas con armas pesadas o de Fuego Rápido como si tuvieran la regla especial Intercepción.
- Escudos de combate y escudos de abordaje (Asedio):** Una miniatura equipada con un escudo de combate o un escudo de abordaje tendrá una tirada de salvación invulnerable de 6+ que se incrementa a 5+ en combate. Los escudos de combate pueden ser utilizados junto a otras armas de asalto, pero los escudos de abordaje son más pesados y no confieren el ataque extra por estar equipados con dos armas de combate. Las miniaturas equipadas con escudos de abordaje cuentan como equipadas con granadas defensivas.
- Estandarte de la Legión:** Todas las unidades amigas con la regla Legiones Astartes a 6" o menos del portador del Estandarte de la Legión (incluido el propio portador) ganan la regla especial Coraje.
- Vexilla de la Legión:** Una unidad equipada con un vexilla de la legión puede repetir los chequeos de moral fallidos.
- Motocicleta marine espacial:** Cambia el tipo de tropa de la miniatura que la lleve a Motocicleta.
- Motocicleta a reacción marine espacial:** Cambia el tipo de tropa de la miniatura que la lleve a Motocicleta a Reacción.
- Narthecium:** Cualquier miniatura o personaje independiente en un la misma unidad que una miniatura equipada con un Narthecium ganará la regla especial No hay Dolor.
- Nuncio-Vox:** una miniatura con un nuncio-vox actúa como una baliza de teleportación y los disparos de barrera de artillería hechos por su propio ejército pueden utilizar su línea de visión para determinar si ven o no.
- Servoarmadura:** La miniatura obtiene una Tirada de Salvación por Armadura de 3+.
- Servoarmadura reforzada:** La miniatura obtiene una tirada de salvación por armadura de 3+ y permite repetir las tiradas de salvación por armadura contra heridas causadas por armas de área o plantilla.
- Suspensor:** Un arma pesada equipada con un suspensor puede disparar como un arma de asalto contra objetivos situados a la mitad del alcance de la distancia máxima del arma. No tiene efecto en disparos apresurados.
- Ciber-Familiar:** Un Ciber-Familiar añade +1 a la tirada de salvación Invulnerable de una miniatura (hasta un máximo de 3+). O una salvación invulnerable de 6+ si no tuviera ninguna. Además, permite a la miniatura repetir cualquier chequeo fallido de atributos excepto el de liderazgo o los de terreno. El Ciber-Familiar puede ser representado como una miniatura aparte, pero no tiene ninguna consideración a efectos del juego.

EQUIPO DE LOS VEHÍCULOS

-Conductor Auxiliar: Un Vehículo con un Conductor Auxiliar puede ignorar un resultado de Inmovilizado a 4+.

-Descargadores de Metralla: Un bípode con esta mejora se considerará equipada con granadas defensivas y de asalto. Además, una unidad que asalte en el mismo turno en el que haya desembarcado de un vehículo equipado con descargadores de metralla se considerará como que está equipada con granadas de asalto.

-Escudo de Bengalas: Un Vehículo con esta mejora reduce la fuerza de las armas de disparo a distancia que le impacten por el frontal en -1, y los de Área o Plantilla en -2. No tiene efecto alguno contra las armas de combate o contra las armas con la regla especial *destructor*.

-Garra Ambárica: Un vehículo con este equipo puede utilizar la garra en la fase de asalto o durante una embestida o si es embestido. Solo puede usarse una vez por turno. Todas las miniaturas, amigas o enemigas (excepto las transportadas) recibirán 1D6 impactos de F5 FP 5 y con la regla especial Acerados. En combate se resolverá en el paso de Iniciativa 10.

-Placas de Ceramita: Un vehículo con esta mejora es inmune al dado adicional de penetración otorgado a las armas por la regla especial *fusión*.

-Poder Espíritu Máquina: Un vehículo con esta mejora gana la regla especial espíritu máquina.

-Tanque de Mando: Cualquier vehículo del escuadrón puede ignorar los resultados de tripulación acobardada a 4+ mientras permanezca en coherencia, además un vehículo del escuadrón podrá disparar un arma (no de artillería) como si tuviera la regla Intercepción. Estos beneficios se pierden si el tanque de mando es destruido.

ARMERÍA DE LOS VEHÍCULOS

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañón Demolisher	24"	10	2	Artillería 1, Área Grande.

Armas de Artillería de Campo:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañón Estremecedor	36-240"	9	3	Artillería 1, Barrera, Área Grande.
-Cañón de Asedio Medusa	36"	10	2	Artillería 1, Barrera, Área Grande.
-Mortero Quad	12-60"	5	5	Pesada 4, Barrera, Área, Proyectiles Shock.
-Bolter Pesado Quad	36"	5	4	Pesada 4, Acoplada.
-Cañón Laser Quad	48"	9	2	Pesada 4, Acoplada.
-Misiles Venganza (Whirlwind)	12-48"	5	4	Artillería 1, Barrera, Área Grande.
-Misiles Castellano (Whirlwind)	12-48"	4	5	Artillería 1, Barrera, Área Grande, Ignora Cobertura.
-Lanzamisiles Hyperios	48"	8	3	Pesada 1, Antiaéreo, Interceptor, Acoplada.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Lanzaestragos	48"	5	5	Pesada 1, Área, Acoplada.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañón de Asalto "Kheres"	24"	6	4	Pesada 6, Acerada.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Láser Destructor	36"	9	1	Artillería 1, Acoplada.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañón Predator	48"	7	4	Pesada 4

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañón Magna-Melta	18"	8	1	Pesada 1, Área Grande, Fusión.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Taladro de Asedio	-	10	2	Combate, Aturdidor, Derruir, Arma Especialista.

Derruir: Contra Edificios puede repetir las tiradas para penetrar Blindajes y añadir +1 a la tabla de daños.

REGLAS DE MISIONES EN LA ERA DE LAS TINIEBLAS DE LA HEREJIA DE HORUS

Las batallas en la expansión de la Edad de la Oscuridad es una serie de diferentes escenarios para Warhammer 40,000 diseñados para el milenio siniestro de la Herejía de Horus, con sus propias reglas, misiones y estilo de juego.

Las Batallas en la Edad de la Oscuridad deben ser tratadas como una expansión al juego básico el cual usa todas las reglas presentadas en el reglamento de Warhammer 40,000 con algunas excepciones las cuales estarán aquí indicadas. Estos escenarios representan los diferentes tipos de batallas librados durante la Herejía, muchos de ellos incluidos como parte de las campañas descritas en los diferentes volúmenes de la Herejía de Horus.

SELECCIÓN DEL EJERCITO / TABLA DE ORGANIZACIÓN DEL EJÉRCITO

Las batallas en la edad de la oscuridad usan sus propias misiones y su propia tabla de organización del ejército. Esta reemplaza al sistema estándar de ejército de Armas Combinadas presente en el reglamento de Warhammer 40,000 con la intención de usarse tanto en las misiones de La Edad de la Oscuridad descritas en este libro como en las campañas de los libros de la Herejía de Horus.

Cada ejército para una batalla en la edad de la oscuridad está compuesto por un único destacamento principal y puede contener un número de opcionales (secundarios) destacamentos como se muestra en la tabla de organización del ejército.

A menos que se especifique lo contrario en una misión en particular, todas las unidades del mismo destacamento deben pertenecer a la misma lista de ejército y tener la misma facción (en caso de una Legión de Marines Espaciales, ellos deben de tener la misma versión de la regla especial Legiones Astartes allá donde sea relevante). Los destacamentos aliados deben ser elegidos de acuerdo con la tabla de aliados de La Edad de la Oscuridad.

Los destacamentos de fortificaciones pueden ser elegidos de entre los libros de Warhammer 40.000: Asalto a Fortalezas, así como de los libros Imperial Armour de Forgeworld o de los libros de la Herejía de Horus.

Unidades que puntuán

A menos que se especifique lo contrario en una misión en particular, en las batallas de la edad de la oscuridad, solo las unidades elegibles como opciones de línea y aquellas en las que en su entrada se detalle de manera específica (que no sean transportes asignados) cuentan como unidades que puntuán (a menos que estén retirándose). Estas unidades solo pueden obtener puntos de victoria por objetivos situados a menos de 3 um de ellos siempre y cuando no haya otra unidad enemiga que puntué o sea capaz de negar el objetivo dentro de ese mismo radio.

Unidades que niegan

Todas las demás unidades del juego que no son unidades que puntuán, (y que no sean unidades que estén en retirada, inmovilizadas, voladores/voladores superpesados acelerando o criaturas monstruosas voladoras/criaturas gigantes voladoras haciendo un picado) cuentan como unidades que niegan. Esto significa que si están presentes en el radio de zona de puntuación de un objetivo, la unidad oponente no podrá reclamar los puntos de victoria por el objetivo. Una unidad nunca puede controlar o negar más de un marcador de objetivo a la vez.

Tamaño de la Batalla

Ambos jugadores deben acordar el tamaño de la batalla. Entre 1750-3500pts por jugador es lo ideal para las Batallas de La Edad de la Oscuridad. Ten en cuenta que una partida de 2000-2500pts te llevará unas 2-3 horas. En batallas grandes puedes usar las reglas incluidas en el suplemento de Apocalipsis, o bien en batallas pequeñas usar las reglas de Zona Mortalis.

Facciones en la Edad de la Oscuridad

El sistema de Facciones que se encuentra en el Reglamento de Warhammer 40.000 no se usa en combinación con el utilizado en las batallas de La Edad de la Oscuridad. Durante la Herejía de Horus solo hay dos facciones. **Leales y Traidores**. Cada ejército debe elegir una única opción. En varias de las listas de ejército de la edad de la oscuridad, ciertos personajes especifican en su entrada si pertenecen a una facción leal o a una facción traidora, esto significa que solo pueden formar parte de un ejército con esta facción. Si no especifica nada, podrá usarse en ambas facciones.

Señor de la Guerra

En las batallas de la edad de la oscuridad, cada ejército debe tener un señor de la guerra elegido de su destacamento principal. A no ser que se especifique lo contrario por una regla especial o por la tabla de organización del ejército, este debe ser elegido de entre los personajes que disponga el jugador controlador con el mayor valor en el atributo de liderazgo.

Personajes Especiales

Varias de las listas de la Herejía de Horus contienen personajes pertenecientes a las facciones leal o traidora. Cada uno de estos personajes es único, con lo que no pueden incluirse varias veces en un mismo ejército, ni tampoco a lo largo de las múltiples listas de ejército que formen parte de un mismo equipo de juego. Cada personaje especial tira por sus propios rasgos de señor de la guerra de manera habitual a menos que en su entrada se indique lo contrario.

Poderes Psíquicos en la Edad de la Oscuridad

A no ser que se especifique lo contrario, los poderes psíquicos de Demonología Maléfica no están disponibles para ninguna miniatura con poderes psíquicos. En estos momentos los únicos personajes que tienen acceso a ella son los Bibliotecarios Marine Espacial con la regla especial Legiones Astartes (Portadores de la Palabra) y el Primarca Lorgar en su versión Transfigurada.

Amos de la Guerra

En las partidas de la edad de la oscuridad de 2000 o más puntos, la opción de amos de la guerra estará disponible para un ejército que use la tabla de organización de este libro. A diferencia del reglamento de Warhammer 40000 el uso de Amos de la Guerra está restringido. La opción de Amos de la Guerra está incluida en el coste total del ejército pero no podrá superar el 25% del valor total del mismo. La opción de amos de la guerra solo estará disponible para un destacamento principal.

BATALLAS EN LA EDAD DE LA OSCURIDAD: OBJETIVOS SECUNDARIOS

Aquí se detalla un sumario de los principales objetivos secundarios usados en las misiones de las Batallas de la Edad de la Oscuridad. Los objetivos secundarios estarán referidos en cada una de las misiones.

-Matar al Señor de la Guerra: Si un bando destruye el señor de la guerra enemigo gana un PV adicional.

-Último Hombre en Pie: El bando con mayor número de unidades supervivientes al final de la partida gana un PV adicional.

-Desgaste: El ejército que haya destruido el mayor número de unidades enemigas al final de la partida gana un PV adicional.

-El precio del fracaso: En misiones donde hayan opciones de Amos de la Guerra, destruirlos siempre se considerará un objetivo secundario. Matar un Amo de la Guerra Enemigo otorga 2 PV adicionales. O bien 1 PV adicional por cada vehículo/criatura que forme parte de un destacamento especial elegible como Amos de la Guerra.

TABLA DE ORGANIZACIÓN DEL EJÉRCITO

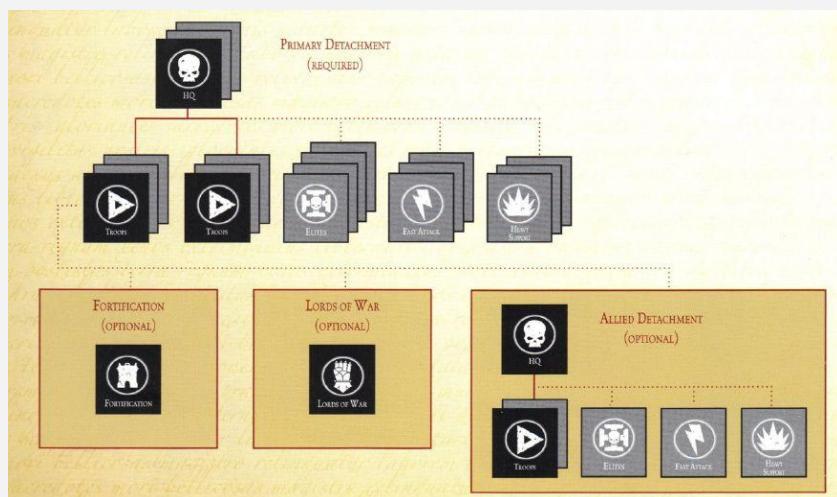


TABLA DE ALIADOS EN LA EDAD OSCURA

	Dark Angels	Emperor's Children	Iron Warriors	White Scars	Space Wolves	Imperial Fists	Night Lords	Blood Angels	Iron Hands	World Eaters	Ultramarines	Death Guard	Thousand Sons	Sons of Horus	Word Bearers	Salamanders	Raven Guard	Alpha Legion	Mechanicum	Imperial Army
Dark Angels	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Emperor's Children	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Iron Warriors	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
White Scars	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Space Wolves	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Imperial Fists	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Night Lords	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Blood Angels	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Iron Hands	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
World Eaters	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Ultramarines	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Death Guard	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Thousand Sons	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Sons of Horus	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Word Bearers	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Salamanders	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Raven Guard	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Alpha Legion	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Mechanicum	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Imperial Army	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

HERMANOS DE BATALLA	ALIADOS DE CONVENIENCIA	ALIADOS DESESPERADOS	POR ORDEN DEL EMPERADOR

-Hermanos de Batalla y Aliados de Conveniencia siguen las mismas pautas que el reglamento.

-Aliados Desesperados siguen las pautas del reglamento pero no tienen la regla "Con un Ojo Abierto".

-Por Orden del Emperador sigue las mismas pautas que aliados desesperados pero aplica "Con un Ojo Abierto".

Destacamentos alternativos:

Estos destacamentos de tropas alternativas son opcionales y deben usarse de mutuo acuerdo. Representan circunstancias especiales de organización de un ejército, como asedios, guarniciones o asaltos.



BATALLAS EN LA EDAD DE LA OSCURIDAD: MISIONES BÁSICAS

Las siguientes 6 misiones representan la cruel guerra civil presente durante la Herejía de Horus.

Condiciones de Victoria

En todos los casos, además de las condiciones de victoria listadas en cada misión de una batalla de la edad de la oscuridad, destruir por completo a un ejército enemigo es siempre una Victoria. En cualquier punto de la partida, si un bando no tiene miniaturas presentes sobre la mesa, el oponente se considera vencedor.

Seleccionando una misión

Una vez elegidos los ejércitos, determina que misión de la Edad de la Oscuridad queréis jugar. Esto se puede hacer por mutuo acuerdo o bien determinarlo de manera aleatoria usando esta tabla.

1D6	Misión
1	I - Feudo de Sangre
2	II - Estampida
3	III - Ataque Devastador
4	IV - Dominio
5	V - Marea de Sangre
6	VI - Guerra de Mentiras

Determinar el mapa de despliegue

Después de que la escenografía haya sido colocada, debes determinar las zonas de despliegue. Esto se puede hacer por mutuo acuerdo o bien determinarlo de manera aleatoria usando esta tabla. Una vez determinado el despliegue ambos jugadores tiran un dado. El ganador elegirá una de las zonas de despliegue y su rival tomará la zona de despliegue opuesta.

1D6	Despliegue
1	Choque de Líneas
2	Amanecer de Guerra
3	Martillo y Yunque
4	Dominio
5	Emboscada!
6	Ataque de Vanguardia

Colocar la Escenografía

Después de determinar la misión, y antes de determinar las zonas de despliegue, se debe colocar la escenografía en el campo de batalla. Puede hacerse de manera aleatoria, por turnos entre ambos jugadores o bien colocándola de tal manera que simule un campo de batalla o factoría. Si se hace de manera aleatoria, después de colocar cada elemento dispérsalo 2D6 UM en dirección aleatoria. Intenta siempre que haya una separación mínima entre elementos de al menos 2 UM para facilitar el paso de las miniaturas.

Dependiendo la misión que se juegue, puede haber instrucciones específicas de cómo ha de colocarse la escenografía, además si estás jugando una campaña, puede haber instrucciones adicionales dependiendo el tipo de escenario a jugar.

Campos de Batalla de la Herejía

Recuerda que para una partida divertida, para que no haya un claro beneficio a las unidades de ataque a distancia o especialistas en combate, es recomendable un campo de batalla mixto. Donde las tropas puedan gozar de cierta cobertura y las unidades de disparo disponer de óptimos emplazamientos. La escenografía debería de ocupar entre un cuarto y un tercio de la superficie de juego y los elementos de escenografía tener unas dimensiones de entre 6x6" o 12x12" aproximadamente.

Misiones de Istvaan

En un principio, antes de ser publicadas las misiones de Tempest, ambientadas en la batalla de Calth, fueron publicadas diez misiones a fin de reflejar los conflictos entre las fuerzas de Istvaan III y V. Estas misiones, aunque fueron sustituidas por las de Tempest como las misiones por defecto, guardan aún el interés de estar mejor adaptadas a los sangrientos conflictos de Istvaan.

Las hemos incluido a fin de tener mayor variedad, aunque algunas son muy parecidas y proceden de 5^a o 6^a edición del reglamento de Warhammer 40000. Están diseñadas para ser jugadas por ejércitos entre 1750 y 2500 puntos utilizando la tabla de organización de la Era de las Tinieblas.

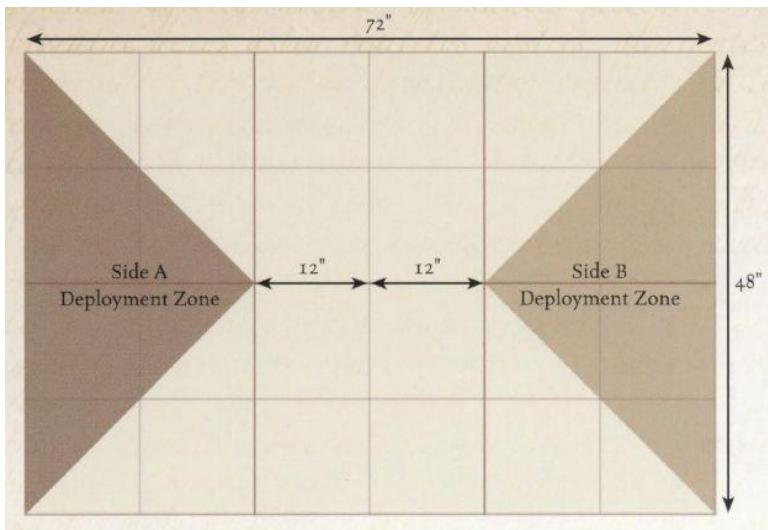
MAPAS DE DESPLIEGUE

1. Choque de líneas

Este mapa tiene dos zonas de despliegue opuestas en forma de punta de flecha. Ninguna unidad puede desplegarse a menos de 12" del centro de la mesa durante el despliegue estándar.

Se considera el borde propio del jugador el situado en la parte trasera de la punta de flecha.

El jugador ganador de la tirada de elegir zona de despliegue elegirá una de las zonas laterales y el oponente se situará en el lado contrario.

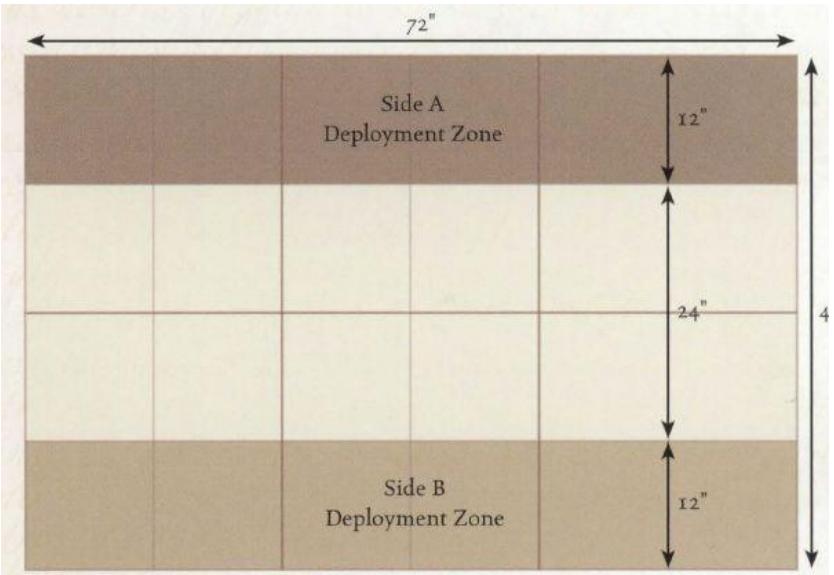


2. Amanecer de guerra

Si se usa este despliegue, el tablero se divide en dos partes iguales delimitadas a lo largo.

Se considera el borde propio del jugador el que está tocando su propia zona de despliegue.

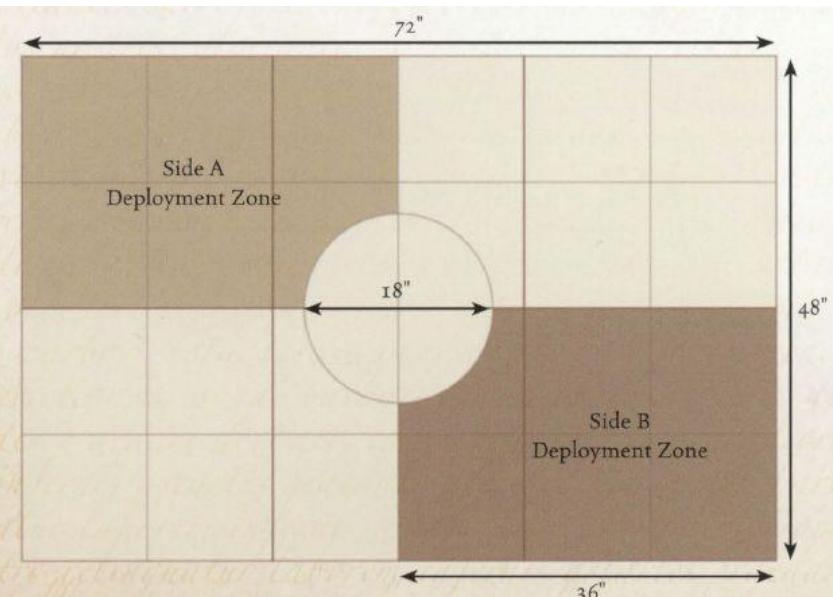
El jugador ganador de la tirada de elegir zona de despliegue elegirá una de las zonas de despliegue y el oponente se situará en el lado contrario.

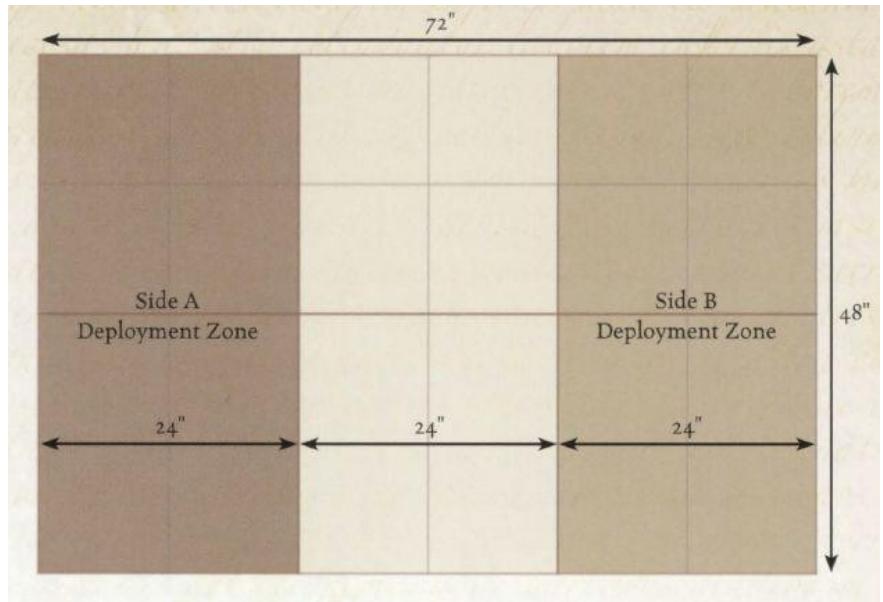


3. Búsqueda y destrucción

Este mapa divide la mesa en cuatro cuadrantes iguales. Cada cuadrante constituye una zona de despliegue. Las unidades no pueden desplegarse en el diámetro de 18" situado en el centro de la mesa.

Se considera el borde propio del jugador el que está tocando su propia zona de despliegue.



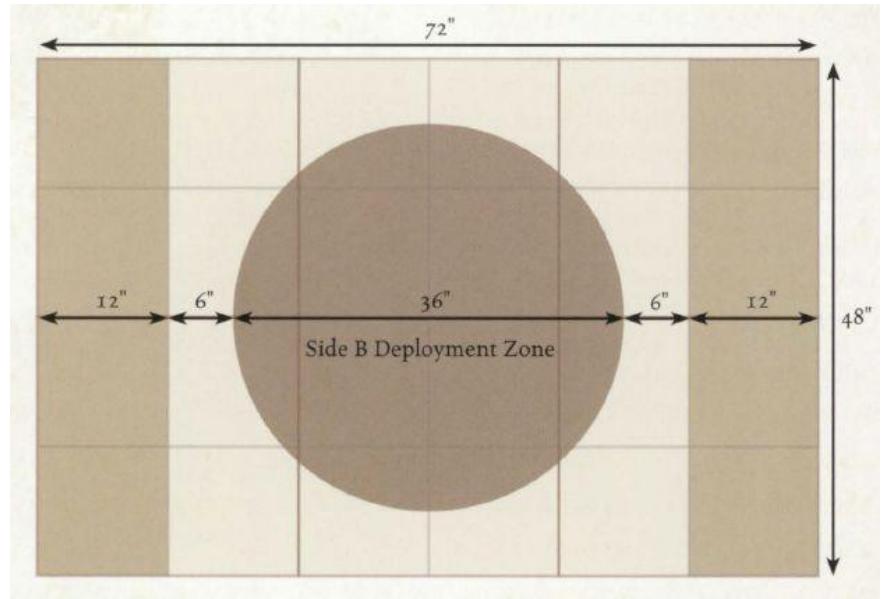


4. Yunque y martillo

Si se usa este despliegue, el tablero se divide en dos partes iguales delimitadas a lo ancho.

Se considera el borde propio del jugador el que está tocando su propia zona de despliegue.

El jugador ganador de la tirada de elegir zona de despliegue elegirá una de las zonas de despliegue y el oponente se situará en el lado contrario.

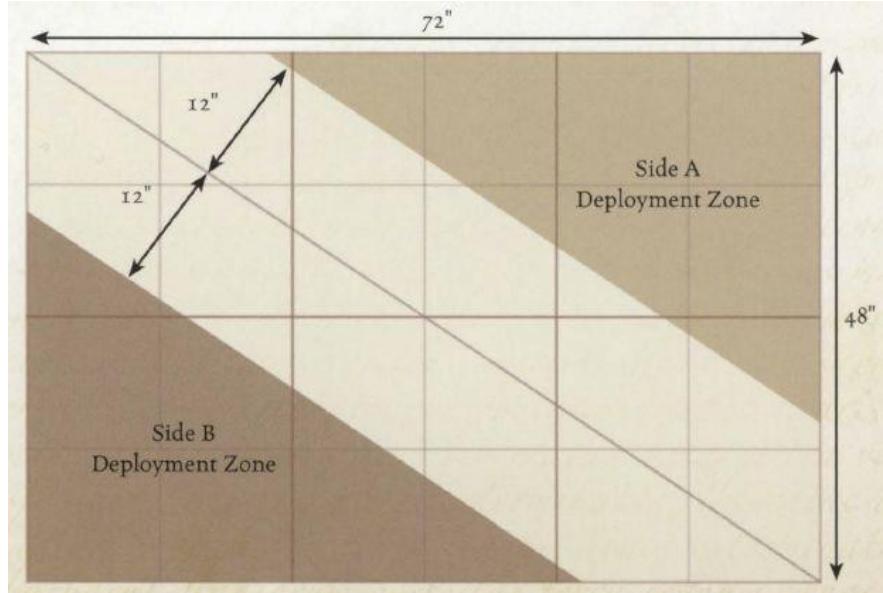


5. Emboscada!

Este mapa divide la mesa en tres áreas. La zona central (que representa la fuerza que ha sido emboscada) y dos zonas de despliegue una a cada lado del ancho de la mesa, que representan las fuerzas que tienden la emboscada.

El jugador que gane la tirada puede elegir entre ser atacante o defensor.

Se considera el borde propio del jugador atacante el que está tocando su propia zona de despliegue. Los lados largos de la mesa se considerarán los bordes propios del defensor y es por donde podrán entrar las reservas del jugador defensor.



6. Ataque de Vanguardia

Si se usa este despliegue, el tablero se divide en dos partes iguales delimitadas en diagonal. El sentido se determinará de mutuo acuerdo o bien de manera aleatoria.

Se considera el borde propio del jugador el que está tocando su propia zona de despliegue.

El jugador ganador de la tirada de elegir zona de despliegue elegirá una de las zonas de despliegue y el oponente se situará en el lado contrario.

MISIÓN I: FEUDO DE SANGRE

LOS EJÉRCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos.

DESPLIEGUE

- Realizar ambos jugadores una tirada. El ganador puede elegir desplegar en primer o segundo lugar.
- El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- El jugador que despliegue en segundo lugar despliega su ejército al completo sobre la zona de despliegue no elegida por el ganador de la tirada, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40,000
- Cada jugador debe determinar su Feudo de Sangre (consulta la sección de Condiciones de Victoria).

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Esta misión tiene una duración de 6 turnos.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya obtenido un número mayor de Puntos de Victoria gana la partida. Si ambos jugadores acaban con el mismo número de Puntos de Victoria, la partida finaliza con un empate.

Objetivos Principales

Recuento de bajas: Al final de la partida, cada bando gana un Punto de Victoria (**PV**) por cada unidad enemiga que haya destruido o haya logrado poner en Retirada al final de la partida.

Feudo de Sangre: Después de configurar y desplegar los ejércitos, pero antes de que empiece la partida, cada jugador debe anotar en secreto un particular Tipo de Unidad de la lista mostrada más abajo. Al final de la partida, los objetivos del Feudo de Sangre serán relevados. Cada jugador gana un Punto de Victoria adicional por cada unidad enemiga del tipo anotado que haya destruido o haya logrado poner en Retirada al final de la partida.

Objetivos del Feudo de Sangre:

- Infantería (todos los tipos excepto los Personajes Independientes): +1 PV.
- Personajes Independientes: +2 PV.
- Vehículos con el tipo Tanque: +1 PV.
- Vehículos Superpesados: +2 PV.
- Vehículos con el tipo Andador: +1 PV.
- Vehículos con el tipo Andador Superpesado: +2 PV
- Vehículos con el tipo Volador/Volador Superpesado: +1 PV.
- Criaturas Monstruosas o Criaturas Gargantuescas: +2 PV.
- Motos, Motos a Reacción y Gravíticos: +1 PV.

Objetivos Secundarios

-Matar al Señor de la Guerra: Si un bando destruye el Señor de la Guerra enemigo gana un PV adicional.

-Último Hombre en Pie: El bando con mayor número de unidades supervivientes al final de la partida gana un PV adicional.

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Reservas, Combate Nocturno. (Consulta el Reglamento de Warhammer 40,000).

MISIÓN II: EMBESTIDA

LOS EJERCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos.

DESPLIEGUE

- Realizar ambos jugadores una tirada. El ganador puede elegir desplegar en primer o segundo lugar.
- El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, usando las reglas especiales de Despliegue Escalonado descrita más adelante seguido por el segundo jugador.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Inffiltradores, Exploradores y vehículos de transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40000
- Después de que ambos bandos hayan desplegado, incluyendo el despliegue de Inffiltradores o Exploradores, cada jugador coloca un único Marcador de Objetivo dentro del área de despliegue enemiga y a más de 6" de cualquier borde del tablero, empezando a colocar primero el objetivo el jugador que ha desplegado primero.

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Esta misión tiene una duración de 6 turnos.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya obtenido un número mayor de Puntos de Victoria gana la partida. Si ambos jugadores acaban con el mismo número de Puntos de Victoria, la partida finaliza con un empate.

Objetivos Principales

Ataque de embestida: Cualquier unidad enemiga destruida durante el primer turno de juego otorga un punto de victoria.

Arrebatar los objetivos tácticos: Si un jugador tiene el control del objetivo táctico del área de despliegue enemiga al final de la partida obtendrá 5 Puntos de Victoria.

Objetivos Secundarios

-Matar al Señor de la Guerra: Si un bando destruye el señor de la guerra enemigo gana un PV adicional.

-Último hombre en pie: El bando con mayor número de unidades supervivientes al final de la partida gana un PV adicional.

REGLAS ESPECIALES DE LA MISION

Reservas, Combate Nocturno. (Consulta el Reglamento de Warhammer 40,000), **Despliegue Escalonado**.

Despliegue Escalonado: En vez de desplegar todo el ejército a la vez, el jugador que despliegue primero colocará una única unidad sobre el tablero, después su oponente colocará otra unidad, y así según el orden escalonado de despliegue mostrado a continuación.

Después de que esto haya sido hecho, los dos jugadores continúan alternando el despliegue de sus unidades hasta que ambos hayan desplegado todas sus unidades (excepto las dejadas en Reserva, Etc.). Es posible que un jugador haya desplegado todas sus unidades antes que el otro. En este caso, el jugador con un mayor número de unidades desplegará el resto de sus unidades tal y como quiera después del que su oponente lo haya hecho.

Orden de Despliegue Escalonado:

1º Fortificaciones, 2º Unidades de Amos de la Guerra, 3º Unidades de Apoyo Pesado, 4º Unidades de Línea, 5º Unidades de Élite, 6º Unidades de Cuartel General, 7º Unidades de Ataque Rápido.

MISIÓN III: ATAQUE DE RUPTURA

LOS EJÉRCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos.

DESPLIEGUE

- Realizar ambos jugadores una tirada. El ganador puede elegir desplegar en primer o segundo lugar.
- El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- El jugador que despliegue en segundo lugar despliega su ejército al completo sobre la zona de despliegue no elegida por el ganador de la tirada, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40,000

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Variable. Después del quinto turno tira 1d6. Con un resultado de 4+ un sexto y último turno será jugado.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya obtenido un número mayor de puntos de victoria gana la partida. Si ambos jugadores acaban con el mismo número de puntos de victoria, la partida finaliza con un empate.

Objetivos Principales

Ataque Devastador: Al final de la partida, cada jugador obtiene 2 Puntos de Victoria por cada **Unidad que Puntúe** en la zona de despliegue enemiga, y 1 Punto de Victoria por cada **Unidad que Niegue** en la zona de despliegue enemiga.

Objetivos Secundarios

-Matar al Señor de la Guerra: Si un bando destruye el señor de la guerra enemigo gana un PV adicional.

-Último Hombre en Pie: El bando con mayor número de unidades supervivientes al final de la partida gana un PV adicional.

REGLAS ESPECIALES DE LA MISION

Reservas, Combate Nocturno. (Consulta el Reglamento de Warhammer 40,000), El Precio del Fracaso (si se usan Amos de la Guerra).

MISIÓN IV: DOMINIO

LOS EJÉRCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los Rasgos del Señor de la Guerra y los Poderes Psíquicos.
- Coloca los objetivos de misión según la sección de las Reglas Especiales de la Misión.

DESPLIEGUE

- Realizar ambos jugadores una tirada. El ganador puede elegir desplegar en primer o segundo lugar.
- El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- El jugador que despliegue en segundo lugar despliega su ejército al completo sobre la zona de despliegue no elegida por el ganador de la tirada, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltadores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40,000

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Variable. Después del quinto turno tira 1D6. Con un resultado de 4+ un sexto y último turno será jugado.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya obtenido un número mayor de Puntos de Victoria gana la partida. Si ambos jugadores acaban con el mismo número de Puntos de Victoria, la partida finaliza con un empate.

Objetivos Principales

Dominio de Objetivos: Al inicio de cada turno del jugador, ganará 1 Punto de Victoria por cada Objetivo Táctico que controle. Esos Puntos de Victoria se conservan incluso si ese objetivo se pierde a lo largo de la partida, contribuyendo con ellos al resultado total de Puntos de Victoria conseguidos por el jugador al final de la partida.

Objetivos Secundarios *Nótese que las recompensas por estos objetivos secundarios son mayores de lo habitual.

-Matar al señor de la guerra*: Si un bando destruye el señor de la guerra enemigo gana un 1d3 PV adicional.

-Último hombre en pie*: El bando con mayor número de unidades supervivientes al final de la partida gana un 1d3 PV adicional.

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Reservas, Combate Nocturno. (Consulta el Reglamento de Warhammer 40,000). El Precio del Fracaso (si se usan Amos de la Guerra), **Dominio de Objetivos**.

Dominio de Objetivos: Esta misión usa 5 marcadores de objetivo. Durante la configuración de la partida, pero antes de que el despliegue haya sido determinado, los jugadores de manera alterna colocan cada marcador de objetivo en sobre el tablero en cualquier punto fuera de las zonas de despliegue de los jugadores hasta que todos los objetivos hayan sido colocados. Estos marcadores no pueden ser colocados a menos de 6" de otro marcador o de cualquier borde del tablero. Cada jugador tirará 1D6 para determinar qué jugador empieza a colocar objetivos en primer lugar.

De manera alternativa al sistema de marcadores, se pueden utilizar marcadores de elementos de escenografía. Para determinar que un marcador de escenografía es controlado, deberá haber una unidad válida a menos de 6" (en vez de los 3" habituales) del punto central y nivel inferior, del elemento de escenografía. Una unidad nunca puede controlar o negar más de un objetivo a la vez.

MISIÓN V: MAREA DE SANGRE

LOS EJÉRCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las Batallas en la Edad de la Oscuridad y su Tabla de Organización del Ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos.

DESPLIEGUE

- Realizar ambos jugadores una tirada. El ganador puede elegir desplegar en primer o segundo lugar.
- El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- El jugador que despliegue en segundo lugar despliega su ejército al completo sobre la zona de despliegue no elegida por el ganador de la tirada, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40,000

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Esta misión tiene una duración de 5 turnos.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya obtenido un número mayor de Puntos de Victoria gana la partida. Si ambos jugadores acaban con el mismo número de Puntos de Victoria, la partida finaliza con un empate.

Objetivos Principales

Marea Sangrienta: Cada sector del campo de batalla otorga una cierta cantidad de Puntos de Victoria para el bando que lo controle. Para controlar un sector, un bando tiene que tener una o más Unidades que Puntúen en ese sector y que el enemigo no tenga ninguna Unidad que Puntúe sobre ese mismo sector. Las Unidades que Niegan no se tienen en cuenta.

Los sectores del campo de batalla son definidos de la siguiente manera:

- Zona de despliegue del propio jugador: 3 Puntos de Victoria
- Zona de despliegue enemiga: 7 Puntos de Victoria
- En tierra de nadie (el área del campo de batalla que no pertenece a ningún área de despliegue): 5 Puntos de Victoria

Objetivos Secundarios

-Matar al Señor de la Guerra: Si un bando destruye el Señor de la Guerra enemigo gana un PV adicional.

-Último Hombre en Pie: El bando con mayor número de unidades supervivientes al final de la partida gana un PV adicional.

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Reservas, Combate Nocturno. (Consulta el Reglamento de Warhammer 40,000), **Armadura Pesada**.

Armadura Pesada: Además de las habituales unidades que puntúan, todos los vehículos con el tipo tanque, vehículos superpesados no voladores y andadores superpesados son considerados unidades que puntúan para esta misión.

MISIÓN VI: GUERRA DE MENTIRAS

LOS EJÉRCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las Batallas en la Edad de la Oscuridad y su Tabla de Organización del Ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los Rasgos del Señor de la Guerra y los Poderes Psíquicos.
- Un único marcador de objetivo será colocado en el centro de la mesa (tanto como sea posible). Después cada jugador colocará dos marcadores de objetivo, siempre a más de 12 UM de otro marcador y a más de 6 UM de cualquier borde de la mesa. Cada jugador tirará 1D6 para determinar qué jugador empieza a colocar objetivos en primer lugar.

DESPLIEGUE

- Realizar ambos jugadores una tirada. El ganador puede elegir desplegar en primer o segundo lugar.
- El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- El jugador que despliegue en segundo lugar despliega su ejército al completo sobre la zona de despliegue no elegida por el ganador de la tirada, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40,000

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Esta misión tiene una duración de 6 turnos.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya obtenido un número mayor de Puntos de Victoria gana la partida. Si ambos jugadores acaban con el mismo número de Puntos de Victoria, la partida finaliza con un empate.

Objetivos Principales

Recuento de bajas: Al final de la partida, cada bando gana un Punto de Victoria (**PV**) por cada unidad enemiga que haya destruido o haya logrado poner en Retirada al final de la partida.

Guerra de Mentiras: Al final de la partida, tira 1D6 en la siguiente tabla para determinar el valor (si es que tiene alguno) de cada objetivo controlado por el jugador al final de la partida. Tira una vez por cada objetivo.

1D6	Misión
1	Sin Puntos de Victoria
2-3	+1 Puntos de Victoria
4	+2 Puntos de Victoria
5	+3 Puntos de Victoria
6	Resta 1D3 Puntos de Victoria

Objetivos Secundarios

-Matar al Señor de la Guerra: Si un bando destruye el Señor de la Guerra enemigo gana un PV adicional.

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Reservas. (Consulta el Reglamento de Warhammer 40,000).



HEREJÍA DE HORUS

- Legiones de Marines Espaciales

Legiones

- I Ángeles Oscuros
- III Hijos del Emperador
- IV Guerreros de Hierro
- V Cicatrices Blancas
- VII Puños Imperiales
- VIII Amos de la Noche
- IX Ángeles Sangrientos
- X Manos de Hierro
- XII Devoradores de Mundos
- XIII Ultramarines
- XIV Guardia de la Muerte
- XVI Hijos de Horus
- XVII Portadores de la Palabra
- XVIII Salamandras
- XIX Guardia del Cuervo
- XX Legión Alfa
- Escudos Negros
- Legiones Quebradas
- Agentes Imperiales

LEGIONES DE MARINES





Praetor



Praetor de la Legión	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Tipo: Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: Praetor de la Legión.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Personaje independiente, Señor de la legión.

Equipo: Armadura artesanal, pistola bólter, espada sierra u hoja de combate, granadas de fragmentación y perforantes.

Opciones:

Un praetor puede sustituir su pistola bólter o espada sierra/hoja de combate por una de las siguientes armas:

-Puño de combate	+20 Pts	-Cuchilla Relámpago	+20 Pts	-Pistola de plasma	+15 Pts
-Sable de duelo	+10 Pts	-Arma de Energía	+15 Pts	-Espada sierra pesada	+10 Pts
-Serpenta Volkita	+5 Pts	-Martillo Trueno	+25 Pts	-Pist. arcanotecnológica	+20 Pts
-Espada paragón	+25 Pts				

-Un praetor puede sustituir su pistola bólter y espada sierra u hoja de combate por:

-Par de cuchillas relámpago	+25 Pts
-----------------------------	---------

-Un praetor puede equiparse con una de las siguientes armas:

-Bólter	+2 Pts	-Combi-Arma	+10 Pts	-Rifle Voltaico	+10 Pts
---------	--------	-------------	---------	-----------------	---------

-Un praetor puede estar equipado con bombas de fusión por +5 puntos.

-Un praetor puede estar equipado con láseres digitales por +15 puntos.

-Un praetor puede hacer que una de sus armas sea artesanal por +15 puntos.

-Un praetor puede equiparse con uno de los siguientes elementos de equipo:

-Escudo de Combate	+5 Pts	-Campo Refractante	+10 Pts
-Escudo de Abordaje	+10 Pts	-Aura de Hierro	+25 Pts

-Un Praetor puede equiparse con una de las siguientes opciones:

-Propulsor de salto	+20 Pts
-Motocicleta con bólter acoplado	+25 Pts
-Motocicleta a reacción con bólter pesado	+45 Pts

Alternativamente, un Praetor puede equiparse con armadura de exterminador, en cuyo caso usa las siguientes opciones.

Equipo: Armadura de exterminador (Modelo Cataphractii, Tartarus o Indomitus) con combi-bólter y arma de energía. +35 puntos.

Opciones:

-Un praetor exterminador puede cambiar su combi-bólter por una de las siguientes armas:

-Combi-Arma +7 Pts -Pistola de descargas Volkita +7 Pts

-Cualquier praetor exterminador puede sustituir su arma de energía por:

-Puño de combate	+10 Pts	-Cuchilla relámpago	+10 Pts
-Martillo trueno	+20 Pts	-Puño sierra	+15 Pts
-Espada paragón	+20 Pts		

-Cualquier praetor exterminador puede sustituir su arma de energía y su combi-bólter por:

-Par de Cuchillas Relámpago +20 Pts

-Un praetor exterminador puede estar equipado con un aura de hierro por +10 puntos.

-Un praetor exterminador puede estar equipado con láseres digitales por +15 puntos.

-Un praetor exterminador puede hacer que una de sus armas sea arma artesanal +15 puntos.

-Un praetor exterminador puede estar equipado con un arnés lanzagranadas por +10 puntos.

"Los Praetors son los guerreros más míticos y los líderes de las legiones de marines espaciales, por detrás sólo de los primarcas en habilidad marcial y liderazgo. Estos señores del Imperium tienen el poder de la vida y la muerte sobre mundos enteros, con el control directo de flotas y ejércitos en sus manos. Cada uno de ellos es un guerrero y un comandante muy experimentado, de carácter único, que ha forjado en sangre su propia leyenda y lleva al combate las mejores armas y equipo de la humanidad. Entre ellos se encuentran los Señores de capítulos y los Lord Comandantes, los Primeros Capitanes, los Khanes y los Tribunos según dictan las tradiciones de las legiones. Son los señores de la guerra, han dirigido las huestes de la Gran Cruzada sobre innumerables mundos."



Centurión



Centurión	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

“Las filas de los marines espaciales alcanzan las decenas de miles, a veces cientos de miles y requieren de un sustancial núcleo de comandantes y oficiales que los coordinen y, también, puestos más especializados que dan a la legión más profundidad en sus operaciones y más flexibilidad táctica. Los centuriones representan estos líderes, campeones y oficiales de línea, como el comandante de una compañía al mando de mil legionarios en una campaña o el teniente de abordaje al que se le ha encargado asaltar una nave en una despiadada batalla espacial, haberse destacado significa que han demostrado su valía en los sangrientos fuegos del conflicto.”

Tipo: Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: Centurión de la Legión.

Equipo: Servoarmadura, pistola bólter, espada sierra u hoja de combate, granadas de fragmentación y granadas perforantes.

Opciones:

Un Centurión puede sustituir su pistola bólter o espada sierra por una de las siguientes armas:

-Puño de Combate	+20 Pts	-Cuchilla Relámpago	+20 Pts	-Pistola de Plasma	+15 Pts
-Sable de Duelo	+10 Pts	-Arma de Energía	+15 Pts	-Espada Sierra Pesada	+10 Pts
-Serpenta Volkita	+5 Pts	-Martillo Trueno	+25 Pts		

-Un Centurión puede sustituir su pistola bólter y espada sierra u hoja de combate por:

-Par de Cuchillas Relámpago	+25 Pts
-----------------------------	---------

-Un Centurión puede equiparse con una de las siguientes armas:

-Bólter	+2 Pts	-Combi-Arma	+10 Pts	-Pistola de descargas Volkita	+10 Pts
---------	--------	-------------	---------	-------------------------------	---------

-Un Centurión puede estar equipado con bombas de fusión por +5 puntos.

-Un Centurión puede sustituir su servoarmadura por una armadura artesanal por +10 puntos.

-Un Centurión puede equiparse con uno de los siguientes elementos de equipo:

-Escudo de Combate	+5 Pts	-Campo Refractante	+10 Pts	-Escudo de Abordaje	+10 Pts
--------------------	--------	--------------------	---------	---------------------	---------

-Un Centurión puede equiparse con una de las siguientes opciones:

-Retroreactor	+20 Pts
---------------	---------

-Motocicleta de los Marines Espaciales con Bólter Acoplado	+25 Pts
--	---------

-Motocicleta a Reacción de la Legión con Bólter Pesado	+45 Pts
--	---------

-Un Centurión puede equiparse con armadura de exterminador, dispone de las siguientes opciones:

-Armadura de exterminador (Indomitus, Cataphractii o Tartaros) con combi-bólter y arma de energía +35 Pts

Opciones (con armadura de exterminador):

Un Centurión Exterminador de la Legión puede cambiar su Combi-Bólter por una de las siguientes armas:

-Combi-Arma +7 Pts - Pistola de Descargas Volkita +7 Pts

-Cualquier Centurión exterminador puede sustituir su arma de energía por:

-Puño de Combate	+5 Pts	-Cuchilla Relámpago	+5 Pts
-Martillo Trueno	+10 Pts	-Puño Sierra	+10 Pts

-Cualquier Centurión exterminador puede sustituir su arma de energía y su combi-bólter por:

-Par de Cuchillas Relámpago +15 Pts

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Personaje Independiente, Cónsul.

CÓNSUL

Un centurión también puede ser utilizado para representar a los oficiales especializados de la legión, a los que nos referimos bajo el nombre de cónsules, aunque esto cubre un amplio rango de cargos y puestos como el de capellán, capitán de la flota, vigilantes, legados e incluso los psíquicos del librarius. Los siguientes son los ejemplos más comunes que pueden encontrarse, aunque muchos otros existen en legiones en particular.

Cualquier Centurión puede ser mejorado a un único tipo de Cónsul por el coste indicado a continuación, obteniendo su equipo inicial y reglas, pero también una serie de limitaciones. Estas mejoras deben ser claramente representadas en la miniatura.

1 CAPELLÁN +35 puntos

“La orden de capellanes fue establecida hacia el final de la Gran Cruzada, se buscaba establecer un grupo de temibles veteranos que pudiera cohesionar las doctrinas y creencias de las dispersas e idiosincráticas legiones, lejos de Terra. Suyo fue el símbolo mortuorio del cráneo sobre un báculo, hacha o maza ornamentada, el Crozius arcanum, que servía tanto como un símbolo de su oficio como un arma letal.”

Equipo: Crozius Arcanum (Arma de energía).

Reglas Especiales: Fanático, miedo

2 SEÑOR DE LA SEÑAL +45 puntos:

“Un enlace vital entre aquellos que luchan desesperadamente y los elementos de apoyo de la legión, el señor de la señal es un estratega y un especialista de comunicaciones, capaz de interpretar y dirigir el flujo de la batalla a su alrededor y pidiendo ataques de apoyo de baterías distantes o de navíos en órbita.”

Equipo: Cognis-Signum y Nuncio-Vox. (Además, no puede equiparse con combi-armas, escudo de abordaje, bolter, puño de combate, martillo trueno, cuchillas relámpago, motocicletas, motocicletas a reacción, ni armaduras de exterminador de ningún tipo.)

Reglas Especiales:

-Oficial de Apoyo: No puede ser tu opción obligatoria de cuartel general.

-Bombardeo. Una vez por partida, en la fase de disparo, puedes realizar un único ataque de bombardeo siguiendo el siguiente perfil:

	Alcance	F	F	Tipo
		P		
-Bombardeo	Ilimitado	8	3	Artillería 1d3, barrera, área grande.

3 CAMPEÓN DE LA LEGIÓN +35 puntos:

“Escogido entre las mejores espadas de la legión, el campeón protege el honor de su compañía o capítulo en la batalla y está armado y equipado con la mejor panoplia de armas. Su honorable tarea es buscar al mejor guerrero del enemigo y matarlo para mostrar una lección de la superioridad del Imperium.”

Equipo: Una de las armas de combate portadas por el campeón obtiene la regla artesanal.

Reglas Especiales:

-Ataques de Precisión, Luchador Supremo (Incrementa a 6 su Habilidad de armas).

-Honor de la Legión: debe lanzar y aceptar desafíos siempre que pueda, además puede repetir los intentos fallidos en la tirada de intervención gloriosa.

4 VIGILANTE +35 puntos:

“Altamente hábiles como vigilantes y cazadores entre sus hermanos, operando a menudo por sí mismos o al mando de destacamentos de reconocimiento, los vigilantes son los ojos de la legión sobre el terreno, un sabiduría es el pináculo de la exploración y el recogida de información sobre la fuerza y disposición del enemigo, determinando el mejor lugar donde atacar. Suyas son también las artes del asesinato y el sabotaje y, aunque algunas legiones se inclinan más que otras por estas sutilezas, todas conocen su valor militar.”

Equipo: Camaleonina y un bólter con munición especial. Puede reemplazar su servoarmadura por una armadura de reconocimiento, que le otorga salvación 4+ y obtiene las reglas infiltración y mover a través de cobertura sin coste adicional. (No puede equiparse con combi-armas, escudo de abordaje, puño de combate, martillo trueno, cuchillas relámpago, motocicletas, motocicletas a reacción ni armaduras de exterminador de ningún tipo).

Reglas Especiales:

-Explorador, Francotirador y Disparos de precisión.

-Sabotaje: Después de que ambos jugadores desplieguen, elige una unidad (no Personaje Independiente) o fortificación enemiga. Ese objetivo sufre 1d6 Impactos F5 FP6. No causa chequeos de moral. Los vehículos sufren el impacto por donde menos blindaje tenga. Puede hacerse un único Sabotaje por cada Vigilante en el ejército, si ambos jugadores lo tienen, tirar a ver quien lo hace primero.

5 BIBLIOTECARIO +25 puntos:

“Durante muchos años las legiones mantuvieron cuadrillas de psíquicos de combate entre sus filas, los guerreros combinaban estos poderes esotéricos con el físico sobrehumano de los marines espaciales. Pero había mucho en la jerarquía del Imperium que veían problemas en este poderoso e inestable potencial y tras ciertos oscuros eventos de la Gran Cruzada estos adeptos psíquicos fueron sujetos a la prohibición de usar sus artes y conocimiento arcano. Con el estallido de la Herejía de Horus, no obstante, los traidores se desprendieron de estas limitaciones rápidamente y pronto los leales se vieron obligados a revocar la prohibición para combatirlos.”

Equipo: Reemplaza su espada sierra u hoja de combate (arma de energía en caso de armaduras de exterminador) por un arma psíquica (espada, hacha o báculo).

Reglas Especiales:

-Oficial de Apoyo: No puede ser tu opción obligatoria de Cuartel General.

-Psíquico. Debe adquirir hasta 2 niveles de maestría (+20 pts) cada uno. Puede elegir una única disciplina psíquica de entre las del reglamento.

Durante los últimos días de la Gran Cruzada y durante la Herejía de Horus, los secretos de la Demonología Maléfica eran conocidos únicamente por unos pocos. Por ello, a menos que lo especifique en sus reglas, sólo pueden seleccionar sus poderes de Demonología Maléfica los Portadores de la Palabra que pertenezcan a la facción traidora y el propio Lorgar, cuando ya se ha transfigurado.

6 SEÑOR DE LA FORJA +35 puntos:

“Los señores de la maquinaria y la fundición, los señores de la forja son los más experimentados y diestros de los tecnomarines. Estos herreros son hábiles líderes de combate y artesanos de guerra, a menudo de destacamentos que comprenden bastantes tanques, vehículos acorazados y autómatas. Y también son los guardianes de los dreadnoughts de la legión.”

Equipo: Armadura artesanal y servobrazo. Puede escoger elementos de equipo de la entrada del Tecnomarine. Puede equiparse con un Controlador cortical por +15 puntos.

Reglas Especiales:

-Herrero de combate: Durante la fase de disparo, si el tecnomarine está en contacto con un vehículo, o a bordo de él, tira 1d6 y si el resultado es 5+ repara un resultado de arma destruida, de inmovilizado o restaura un punto de armazón. El arma reparada podrá disparar en el siguiente turno. No puede usar esta habilidad si está huyendo o cuerpo a tierra.

7 MORITAT +45 puntos:

“Algunos dicen que son no menos que la muerte encarnada y otros que son asesinos sin honor para los que no hay lugar ninguno en el orden de batalla del Imperium, los moritat son asesinos solitarios que operan fuera de la estructura de mando de la legión como poco. Vistos a menudo como forajidos peligrosamente inestables, quizás creados por algún error del proceso de implantación de la semilla genética, son salvajes y eficientes guerreros, no obstante, unidos al acto de matar, perfeccionando sus reflejos sobrehumanos para acribillar al enemigo a corto alcance con una habilidad sobrenatural.”

Equipo: Pistola bólter adicional y granadas rad. No puede equiparse con combi-armas, escudo de abordaje, puño de combate, martillo trueno, cuchillas relámpago, motocicletas, motocicletas a reacción ni armaduras de exterminador de ningún tipo.

Reglas Especiales: Explorador y Contraataque.

-Asesino Solitario: No puede ser el único cuartel general obligatorio de tu ejército, solo el opcional y nunca puede ser tu señor de la guerra (esto hace que no pueda elegirse en un destacamento aliado). No puede unirse a otras unidades o embarcarse en vehículos excepto a la Escuadra de destructores. No se beneficiará de ningún poder psíquico de bendición, bonificador al liderazgo (incluyendo posibles repeticiones), ni tampoco de cualquier regla especial otorgada por los rasgos del señor de la guerra o ritos.

-Fuego encadenado: Cuando dispare con pistolas, puede declarar que está haciendo fuego encadenado. Por cada impacto logrado, puede realizar otro disparo, y así hasta que falle u obtenga hasta un máximo de doce impactos en total. (Gracias a la regla de *pistolero* del reglamento puede disparar dos pistolas a la vez). Tras esto no podrá asaltar este turno, ni disparar ningún arma en el siguiente. Si una o más armas con las que se ha realizado un Fuego Encadenado tienen la regla especial *Se calienta*, la tensión extra de disparar dos armas provocará que con resultados de 1 o 2, la miniatura sufra una herida. Si se sobrecalienta el *Fuego Encadenado* termina de inmediato y no habrán más disparos.

8 PRIMUS MEDICAE +45 puntos:

“Los altos oficiales del apothecarium de la legión, los primus medicae tienen el oneroso deber de asegurar que cualquiera de los hermanos de batalla esté físicamente dispuesto para el combate y de asegurarse de su bienestar, una autoridad que nadie, salvo un primarca, puede sobreponer, a fin de preservar a todo coste la semilla genética de la legión de cualquier pérdida o contaminación, incluso con su vida.”

Equipo: Narthecium y pistola de agujas. (No puede equiparse con puño de combate, puño sierra, escudo de abordaje o un par de cuchillas relámpago.)

Reglas Especiales:

- Oficial de Apoyo: No puede ser tu opción obligatoria de cuartel general
- Deber Sagrado: En las misiones en las que aniquilar a una unidad amiga otorga un punto de victoria al enemigo. Tira 1d6 si el Primus medicae se encuentra a 6" o menos de dicha unidad amiga destruida. A 5+ el jugador que controle la unidad, también ganará dicho punto de victoria.

9 CONSUL DE ASEDO +45 puntos:

"Los socavadores de ciudades, los que echan abajo los fortalecidos muros y quiebran las ciudadelas, los cónsules de asedio son oficiales de la legión cuya especialidad es aplicar una destrucción precisa sobre objetivos estratégicos. Colocados a menudo al mando de puntas de lanza acorazadas y formaciones de artillería en el frente, prefieren observar de cerca su trabajo, en lugar de sentarse tras la línea y por esta razón son tan letalmente eficientes al adaptarse al patrón de ataque enemigo de un instante a otro."

Equipo: Nuncio-Vox. Puede equiparse con hasta tres bombas phosphex, 10 pts cada una. Los tanques de asedio Medusa del ejército pueden cambiar su minición por proyectiles phosphex sin coste adicional.

Reglas Especiales:

El arte de la destrucción: El cónsul de asedio tiene las reglas especiales Caza-tanques y Derruir, estas reglas las confiere a cualquier disparo de arma pesada de cualquier unidad de infantería a la que se haya unido.

10 DELEGATUS +15 puntos:

"El delegatus es un oficial de rango medio de la legión, como un centurión, al cargo de una misión específica, bajo las órdenes del alto mando de la legión y al que formalmente se le han concedido los poderes para actuar con el poder de su comandante. Por tanto, puede movilizar los recursos de la legión al completo, desplegar sus fuerzas y, cuando realiza una misión de gran importancia, reunir una fuerza selecta de guerreros de élite."

Equipo: Una de las armas del cónsul delegatus puede mejorarse con la regla *artesanal* sin coste adicional.

Reglas Especiales:

Ritos de Mando: Este cónsul tiene la regla especial *Señor de la legión* y puede adquirir una escuadra de mando. Además, este cónsul deberá ser siempre el señor de la guerra a menos que esté presente un primarca. Un cónsul delegatus sí puede ser seleccionado en ejércitos por debajo de los 1000 puntos, al contrario que el resto de miniaturas con la regla especial *Señor de la legión*.

Limitaciones: No se puede incluir un praetor o un amo de la guerra en un destacamento principal en el que se incluya un delegatus como señor de la guerra.

11 HERALDO +40 puntos:

"Conforme la Herejía de Horus se extendía para consumir la galaxia, millones de millones lucharon y murieron bajo los estandarte de caudillos que nunca habían visto o conocido de primera mano e, incluso entre las legiones astartes, el fervor casi religioso se volvió común hacia los artefactos tocados por un primarca, señor de la guerra o regente y otorgados como un símbolo de favor y autoridad. Los escudos negros, habiendo oscurecido su heráldica o habiendo sido apartados de sus antiguos señores, no eran distintos y sus extraños símbolos o ennegrecidas banderas se convirtieron en amuletos de destrucción y devoción."

El tipo de Heraldo vendrá determinado por su alineamiento: Leal, Traidor o, en el caso de los Escudos Negros, Heraldo oscuro.

Equipo: El Heraldo lleva uno de los siguientes: Estandarte del aquila (Leales), Estandarte del ojo (Traidores), Estandarte oscuro (Escudos Negros). . No puede equiparse con propulsor de salto, motocicleta, motocicleta a reacción o armadura de exterminador de ningún tipo. No puede equiparse con ningún arma que requiera las dos manos ni tampoco reclamar el bono por luchar con un arma de combate adicional o pistola.

Reglas Especiales:

- Oficial de Apoyo: No puede ser el Cuartel General obligatorio de tu ejército.
- Honor caído: Si el heraldo es retirado como baja, el oponente obtendrá un punto de victoria adicional.
- Estandarte oscuro: el Heraldo oscuro y cualquier miniatura con la regla especial legiones astartes (Escudos negros) a 12" tienen la regla especial *miedo* y añaden +1 a su atributo de liderazgo (hasta un máximo de 10).
- Estandarte del aquila: El Heraldo leal y cualquier leal con la regla especial legiones astartes a 12" añade +1 a su habilidad de armas (Hasta un máximo de 5).
- Estandarte del ojo: El Heraldo traidor y cualquier traidor con la regla especial legiones astartes a 12" añade +1" a sus distancias de cargar y correr y pueden repetir las tiradas para impactar en las que obtengan un 1 en cualquier turno en el que hayan cargado con éxito.

12 PRAEVIAN +35 puntos:

"El cónsul praevian es el guardián de los autómatas vinculados a la legión, éstas máquinas sin alma al servicio de la legión son reclutadas a sus filas y honrados como legionarios tras décadas de servicio, una práctica que se incrementó conforme la Herejía de Horus aumentaba el recuento de muertes entre los legionarios. Iniciados en los ritos del mechanicum de una forma menor, estos oficiales supervisan el mantenimiento y la programación de los que están a su cargo y se aseguran de que la lealtad a la legión y a sus tradiciones quedé grabada en su núcleo lógico. En el campo de batalla los praevian marchan al frente de los reclutas, guiándoles en la correcta consecución de la guerra y sirviendo como ejemplo a los verdaderos hijos de la legión."

A menudo son escogidos entre los veteranos cuyas heridas han requerido una extensa reconstrucción augmética, impidiéndoles ser aptos para otras tareas más especializadas, estos guerreros a menudo son individuos solitarios, dados a quedarse en compañía de sus camaradas de hierro. Es raro para la mayoría de legiones que estos guerreros lleguen lejos en la cadena de mando y algunas legiones utilizan este puesto como un agujero al que arrojar a aquellos inútiles para otros propósitos, mientras que otras, notablemente los Manos de Hierro y los Salamandras consideran un honor servir con estos avatares de artesanía única del Culto a la máquina."

Equipo: Controlador cortical y Señalizador cortical. No puede equiparse con propulsor de salto, motocicleta, motocicleta a reacción o armadura de exterminador de ningún tipo.

-Señalizador cortical: Cuando una miniatura con el señalizador cortical realice con éxito un ataque a distancia contra una unidad enemiga y este ataque provoque una herida no salvada, cualquier autómata en la misma unidad gana la regla especial *enemigo predilecto* cuando ataque a esa misma unidad hasta el final del turno en juego del controlador.

Reglas Especiales:

- Oficial de Apoyo: No puede ser el cuartel general obligatorio de tu ejército.

-Maestro de la Cibernética: Una única unidad de castellax o autómatas de batalla de clase vorax pueden seleccionarse como parte de la unidad del praevian (esta unidad elegida no podrá elegir la mejora de paragón del metal). Esta unidad no ocupa ninguna opción en el ejército y formará unidad con el praevian (incluso si la unidad incluye criaturas monstruosas, pero si lo hace no podrá echarse cuerpo a tierra de ninguna manera). El praevian no podrá abandonar esta unidad.

-Reclutas de la Legión: Cuando la unidad de autómatas de batalla se une al legión praevian, gana la regla especial legiones astartes que posea el legión preaevian o bien una de las siguientes reglas: *asalto rabioso*, *antitanque* o *exploradores* (también se aplica al legión praevian). Estas reglas no tienen coste adicional.

Además, cuando uses estos autómatas de batalla con la regla legión astartes debes aplicar las siguientes excepciones o añadidos según la legión:

- Hijos de Horus: Para la regla Luchadores Despiadados, cada autómata cuenta como 3 miniaturas. Además, por +15 pts por miniatura, un castellax con la regla legiones astartes (hijos de horus) pueden elegir munición banestrike para sus bolters.
- Hijos del Emperador: Por +15 pts por miniatura, todos los autómatas de la unidad ganan disruptores sónicos.
- Guardia de la Muerte: Todos los autómatas con la regla legiones astartes (Guardia de la Muerte) pueden mejorar sus lanzallamas con munición química.
- Amos de la Noche: Para la regla de *Sangre nostramana*, cada autómata cuente como 3 miniaturas. Además, por +10 pts por miniatura, una unidad de autómatas con la regla legiones astartes (Amos de la Noche) puede escoger *trofeos del juicio*.
- Portadores de la Palabra: Si la unidad incluye un diabolista, una unidad con la regla especial autómatas de batalla con la regla especial adeptus astartes (Portadores de la Palabra) puede adquirir la mejora de *Canalización Oscura*.
- Legión Alfa: Por +15 Pts por miniatura, una unidad de autómatas de batalla clase castellax con la regla especial legiones astartes (legión alpha) puede escoger munición banestrike para cualquier bolter de que dispongan.
- Guardia del Cuervo: La regla *Por alas y garras* garantiza la regla *infiltración y veloz* a los autómatas.
- Ángeles Oscuros: Por +15 pts, los autómatas de batalla clase castellax con la regla especial legiones astartes (ángeles oscuros) pueden repetir las tiradas fallidas para herir contra criaturas monstruosas y criaturas monstruosas voladoras.



Escuadra de mando



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Marine Espacial Elegido de la Legión	5	4	4	4	1	4	2	8	2+
Portaestandarte de la Legión	5	4	4	4	2	4	2	9	2+

Tipo: Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Portaestandarte de la Legión y 2 Marines Espaciales Elegidos de la Legión.

Reglas Especiales: Legiones astartes, guerreros elegidos, escolta.

Elegidos: Cualquier miembro de la escuadra de mando son personajes y pueden lanzar y aceptar desafíos.

Escolta: Un praetor de la legión puede adquirir una escuadra de mando como escolta. Esta no ocupa ninguna opción de la tabla de organización del ejército. El Praetor no está obligado a desplegar junto a la unidad y durante la partida actúan como unidades independientes.

Equipo: Armadura artesanal, pistola bólter, espada sierra u hoja de combate, granadas de fragmentación y granadas perforantes, bólter (solo los elegidos), estandarte de la legión (solo el portaestandarte de la legión).

Opciones:

-Puedes añadir hasta 2 Marines Espaciales Elegidos de la Legión adicionales por +15 Puntos cada uno.

-La Escuadra al completo puede equiparse con bombas de fusión por +25 puntos.

-Cualquier miembro de la escuadra de mando puede equiparse con un escudo de combate por +5 pts cada uno.

-Cualquier miembro de la escuadra de mando puede sustituir su pistola bólter o espada sierra/hoja de combate por una de las siguientes armas:

-Puño de Combate	+15 Pts	-Cuchilla Relámpago	+15 Pts	-Pistola de Plasma	+15 Pts
-Sable de Duelo	+5 Pts	-Arma de Energía	+10 Pts	-Espada Sierra Pesada	+5 Pts

-Cualquier miembro de la Escuadra de Mando puede sustituir su Bólter por una de las siguientes armas:

-Combi-Bolter	+10 Pts	-Pistola de Descargas Volkita	+10 Pts
---------------	---------	-------------------------------	---------

-Si el praetor está equipado con un propulsor de salto, motocicleta o motocicleta a reacción, entonces la escuadra de mando al completo puede equiparse de la misma manera, en este caso no podrán elegir transporte asignado.

-Propulsores de Salto	+15 Pts por miniatura
-Motocicleta de los Marines Espaciales con Bólter Acoplado	+20 Pts por miniatura
-Motocicleta a Reacción de la Legión con Bólter Pesado	+35 Pts por miniatura

Transporte Asignado: Una Escuadra de Mando puede elegir un Rhino o un Land Raider Proteus como transporte asignado.

Escuadra de Mando de Exterminadores (+15 puntos cada uno): Si el praetor de la legión está equipado con una armadura de exterminador entonces podrá ir acompañado por una escolta de exterminadores equipada con su mismo modelo de armadura y podrán adquirir el equipo detallado a continuación.

Equipo: Armadura de exterminador, combi-bólter y arma de energía.

Opciones:

-Puedes añadir hasta dos exterminadores elegidos de la legión por +30 puntos cada uno.

-Un único miembro de la escuadra puede sustituir su combi-bólter por una de las siguientes armas:

-Lanzallamas Pesado	+10 Pts	-Plasma Blaster	+15 Pts	-Cañón Segador	+15 Pts
---------------------	---------	-----------------	---------	----------------	---------

-Cualquier exterminador puede sustituir su combi-bólter por una de las siguientes armas:

-Combi-Arma	+7 Pts	-Pistola de Descargas Volkita	+7 Pts
-------------	--------	-------------------------------	--------

-Cualquier exterminador puede sustituir su arma de energía por:

-Puño de Combate	+5 Pts	-Cuchilla Relámpago	+5 Pts
-Martillo Trueno	+10 Pts	-Puño Sierra	+10 Pts

-Cualquier exterminador puede sustituir su arma de energía y su combi-bólter por:

-Par de Cuchillas Relámpago	+15 Pts
-----------------------------	---------

-Un exterminador puede equiparse con un arnés lanzagranadas por +10 pts.

Transporte Asignado: La escuadra de Exterminadores puede elegir un Land Raider Phobos como Transporte.

“Es común para los comandantes de los marines espaciales ser acompañados al combate por una escuadra de guerreros muy disciplinados y de gran valía. Sirve como guardaespaldas de su comandante y a ellos se les confía uno de los grandes estandartes de la legión, convirtiéndoles en una referencia para el resto de tropas durante la batalla. Estos elegidos tienen acceso al mejor equipo disponible de la legión y encarnan el honor de la legión en la guerra.”



0-1 Rhino de Mando Damocles



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Rhino de Mando Damocles	4	11	11	11	3

Tipo: Vehículo (Tanque).

0-1 Rhinos de Mando Damocles pueden ser seleccionados como opción de Cuartel General no obligatoria por cada 1000 puntos de ejército. Además, los Ultramarines dieron origen al diseño y lo utilizaron ampliamente para las funciones de control y mando y, por tanto, pueden escoger un Rhino de mando Damocles adicional, como opción de transporte asignado para en cónsul Señor de la señal en un destacamento principal de Ultramarines.

Equipo: Un Rhino de Mando Damocles está equipado con un bolter acoplado, una baliza geolocalizadora, un comunicador de voz, descargadores de humo y un reflector.

-Un Rhino de Mando Damocles puede estar equipado con:

- | | | | |
|-----------------------------------|------------|------------------------|------------|
| -Bolter Pesado en Afuste Exterior | +10 Puntos | -Misil Cazador Asesino | +5 Puntos |
| -Pala Excavadora | +5 Puntos | -Blindaje Adicional | +10 Puntos |

Reglas especiales: Despliegue especial, bombardeo concentrado.

Capacidad de Transporte: 6 Miniaturas. No puede transportar miniaturas con la regla especial *corpulento, muy corpulento o extremadamente corpulento*.

Puntos de Acceso: Uno por cada lateral y otro por la rampa trasera.

Puntos de Disparo: Ninguno.

Comunicador de Voz: El Rhino de Mando Damocles permite al jugador controlador sumar o restar 1 a cada una de sus tiradas de reserva mientras el Rhino de mando Damocles esté sobre la mesa. Además, las unidades enemigas que sufran un error de despliegue rápido, sea cual sea la causa, deberán restar -1 a la tirada en la tabla de errores de despliegue rápido.

Baliza Geolocalizadora: Las unidades que entran en juego por despliegue rápido no se dispersarán si lo hacen a 24" o menos del Damocles.

Bombardeo Concentrado: Un Rhino Damocles tiene autoridad para llamar por un bombardeo de un crucero de ataque. Esta capacidad puede utilizarse una vez por juego en su fase de disparo, siempre que el Rhino Damocles no haya movido en la fase de movimiento anterior. Llamar un bombardeo orbital de todos modos se considera como el disparo de un arma a distancia y utiliza el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
- Bombardeo Concentrado	Ilimitado	8	3	Artillería 1, Barrera, Lanza, Área Grande, Acoplada.



Exterminadores



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Exterminador de la Legión	4	4	4	4	1	4	2	8	2+/5++
Sargento Exterminador de la Legión	4	4	4	4	1	4	2	9	2+/5++

Tipo: Infantería. Sargento Exterminador de la Legión es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Sargento exterminador de la legión y 4 exterminadores de la legión.

Equipo: Armadura de exterminador, combi-bólter y arma de energía.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Exterminadores de la Legión adicionales por +30 Puntos cada uno.

-Por cada cinco miniaturas en la unidad, una puede sustituir su Combi-Bólter por una de las siguientes armas:

- | | | | |
|---------------------|---------|-----------------|---------|
| -Lanzallamas Pesado | +10 Pts | -Plasma Blaster | +15 Pts |
| -Cañón Segador | +15 Pts | | |

-Cualquier exterminador o sargento exterminador puede sustituir su combi-bólter por una de las siguientes armas:

- | | | | |
|-------------|--------|-----------------|--------|
| -Combi-Arma | +7 Pts | -Rifle Voltaico | +7 Pts |
|-------------|--------|-----------------|--------|

-Cualquier exterminador o sargento exterminador puede sustituir su arma de energía por:

- | | | | |
|------------------|---------|---------------------|---------|
| -Puño de Combate | +5 Pts | -Cuchilla Relámpago | +5 Pts |
| -Martillo Trueno | +10 Pts | -Puño Sierra | +10 Pts |

-Cualquier exterminador o sargento exterminador puede sustituir su arma de energía y su combi-bólter por:

- | | |
|-----------------------------|---------|
| -Par de Cuchillas Relámpago | +15 Pts |
|-----------------------------|---------|

-El sargento exterminador puede equiparse con un arnés lanzagranadas por +10 pts.

-Cualquier unidad de exterminadores al completo puede cambiar sus armaduras de exterminador por armaduras cataphractii o armaduras tartaros sin coste adicional.

Transporte Asignado: Una Escuadra de Exterminadores de la Legión puede elegir un Land Raider Phobos o una Cápsula Dreadclaw como Transporte Asignado si la unidad cuenta con no más de cinco miniaturas. Si la escuadra es de diez o menos, podrá elegir un Tanque "Spartan" como Transporte Asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Avance Implacable.

Avance Implacable: Las unidades de exterminadores en un ejército de la legión de marines espaciales son unidades que puntúan siempre y cuando el escenario permita a las tropas de línea puntuar.

"Los frutos del proyecto de Armadura táctica Dreadnought, las armaduras de Exterminador son el avance definitivo en tecnología de protección personal que ha desarrollado el Imperium. Las Escuadras de Exterminadores de la Legión complementan estos formidables desarrollos tecnológicos con las mejores fuerzas de veteranos de las legiones para formar devastadores unidades de asalto de primera línea, capaces de soportar el fuego enemigo más pesado e inflingir el martillazo macharán a su enemigo bajo su implacable poder. Las unidades equipadas con armadura de exterminador son particularmente valiosas en batallas a corta distancia como los combates en los profundos confines de las ciudades colmena en los abordajes navales."



Veteranos



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Marine Veterano de la Legión	4	4	4	4	1	4	2	8	3+
Sargento Marine Veterano de la Legión	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería. Sargento Veterano de la Legión es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Sargento veterano de la legión y 4 marines veteranos de la legión.

Equipo: Servoarmadura, bólter, pistola bólter, granadas de fragmentación, granadas perforantes y espada sierra u hoja de combate.

Opciones:

- Puedes añadir hasta 5 marines veterano de la legión adicionales por +12 puntos cada uno.
- Cualquier marine veterano puede sustituir su bolter por un combiarma por +10 puntos
- Un marine veterano puede equiparse con un nuncio-vox por +10 puntos.
- Un marine veterano puede equiparse con un vexilla de la legión por +10 puntos.
- La escuadra al completo puede equiparse con bombas de fusión por +25 puntos.
- Cualquier veterano o sargento puede cambiar su pistola bólter por una serpenta volkita (+5 pts cada uno)
- Cualquier veterano o sargento puede cambiar su espada sierra por un arma de energía por +10 pts cada uno.
- Por cada cinco miniaturas en la unidad, una puede sustituir su Bólter por una de las siguientes armas:

-Bólter Pesado y sistema de suspensión	+20 Pts	-Rifle de Fusión	+15 Pts
-Lanzamisiles y sistema de suspensión	+25 Pts	-Rifle de Plasma	+15 Pts
-Lanzallamas Pesado	+15 Pts	-Pistola de Descargas Volkita	+10 Pts
-Lanzallamas	+10 Pts	-Espada Sierra Pesada	+5 Pts
-Cuchilla Relámpago	+15 Pts	-Par de Cuchillas Relámpago*	+20 Pts

*Esta opción sustituye el Bolter y la Espada Sierra u Hoja de Combate.

-Cualquier lanzamisiles de la unidad puede equiparse con misiles anti-aéreos por +10 puntos.

-El Sargento marine veterano puede cambiar su espada sierra u hoja de combate por una de las siguientes armas:

-Puño de Combate +15 Pts -Cuchilla Relámpago +15 Pts -Martillo Trueno +20 Pts

-El sargento marine veterano puede cambiar su bólter por una de las siguientes armas:

-Combi-Arma +10 Pts -Pistola de Plasma +15 Pts

-El sargento marine veterano puede equiparse con una armadura artesanal por +10 pts.

Transporte Asignado: Una Escuadra de Veteranos puede elegir un Rhino como transporte asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Tácticas de veterano, Avance Implacable

Tácticas de Veterano: Antes de que empiece la partida, debes elegir una de las siguientes reglas especiales y aplicarla a la unidad de veteranos.

RESOLUTOS: La unidad gana la regla *Tozudos*.

MAESTROS DE ARMAS: La unidad gana +1 Habilidad de Armas.

ASESINOS DE MÁQUINAS: La unidad gana +1 a las penetraciones de blindaje.

CAZADORES: La unidad gana las reglas Flanquear y Francotirador

AZOTE DE XENOS: La unidad puede repetir las tiradas para herir contra criaturas monstruosas y criaturas gargantuescas.



Destructores



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Marine Destructor de la Legión	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Sargento Marine Destructor de la Legión	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería. Sargento destructor de la legión es infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Sargento destructor de la legión y 4 marines destructores de la legión.

Equipo: Servoarmadura, dos pistola bólter cada uno, espada sierra u hoja de combate, granadas de fragmentación, granadas perforantes y granadas rad.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Marines Destructores de la Legión adicionales por +20 Puntos cada uno.

-La escuadra al completo puede equiparse con bombas de fusión por +25 pts.

-La escuadra al completo puede equiparse con propulsores de salto por +75 pts.

-Por cada cinco miniaturas en la unidad, una puede sustituir una de sus pistolas bólter por una de las siguientes:

-Lanzamisiles Rad con sistema suspensor	+25 Pts cada uno	-Pistola de Plasma	+15 Pts cada uno
-Serpenta Volkita	+5 Pts cada uno	-Pistola Lanzallamas	+15 Pts cada uno

-El Sargento Marine Destructor puede cambiar su Espada Sierra u Hoja Sierra por una de las siguientes armas:

-Puño de Combate	+15 Pts	-Arma de Energía	+10 Pts
-Martillo Trueno	+20 Pts	-Cuchilla Relámpago	+15 Pts

-El sargento marine destructor puede equiparse con una armadura artesanal por +10 puntos.

-El sargento marine destructor puede equiparse con hasta tres bombas phosphex por +10 puntos cada una.

Transporte Asignado: Si no está equipada con propulsores de salto, la escuadra puede escoger un Rhino, o Land Raider Proteus como transporte asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Contraataque.

"Los orígenes de las escuadras destructoras yacen en las guerras de unificación de Terra, pero, quizás sorprendentemente, no entre en las fuerzas del Emperador, sino entre sus enemigos. Consideradas deshonrosas por muchas legiones que hacen poco o ningún uso de ellas, los Destructores están equipados y son expertos en usar tecnología prohibida y proscrita. Junto a ciertas facciones del Mechanicum, las escuadras destructoras son las únicas que tienen permiso para usar estas tecnologías prohibidas. Armas radiactivas, municiones bio-alquímicas y el horror reptante del phosphex están entre su arsenal, armas que irrevocablemente contaminan la tierra sobre la que se usan. Durante la larga pesadilla que fue la Era de los Conflictos estas armas destrozaron muchas colonias que una vez contuvieron vida, dejándolas como inhabitables carcassas llenas de muerte. Marcados por su armadura ennegrecida por el fuego y corroída por los químicos, los Destructores son a menudo desdeñadas y rechazadas por sus hermanos de batalla en muchas legiones y vistos como un mal necesario en el mejor de los casos, aunque la efectividad de las armas reliquia no puede ser negada."



Tecnomarine



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Tecnomarine de la Legión	4	4	4	4	1	4	2	8	2+
Servidor Autómata	3	3	4	5	1	1	1	6	5+

Tipo: Infantería. El tecnomarine de la legión es infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1-3 Tecnomarines de la legión pueden ser adquiridas como una única opción de élite en un ejército de la legión de marines espaciales. Durante la partida, los tecnomarines actúan como unidades independientes y pueden ser acompañados por servidores autómatas para formar unidades.

Equipo: Armadura artesanal, pistola bólter, hacha de energía, servobrazo, granadas de fragmentación y granadas perforantes. Los Servidores Autómatas están equipados con un bólter y una espada sierra.

Opciones: Cualquier tecnomarine puede elegir uno de los siguientes elementos de equipo:

-Nuncio-Vox	+10 Pts	-Rifle Gravitatorio	+15 Pts	-Bólter de Precisión	+5 Pts
-Combi-Arma	+10 Pts	-Pistola de Plasma	+15 Pts	-Escáner de Augurios	+5 Pts
-Pistola de Descargas Volkita	+10 Pts				

-Un tecnomarine puede tener bombas de fusión (+5 pts), granadas rad (+10 pts) y un cyber-familiar (+15 pts).

-Cualquier tecnomarine puede reemplazar su hacha de energía por un martillo de trueno por +15 puntos.

-Cualquier tecnomarine puede reemplazar su hacha servobrazo por un rayo de conversión por +35 puntos.

-Hasta cuatro servidores autómatas pueden acompañar a un tecnomarine por +12 puntos cada uno.

-Cualquier servidor autómata puede cambiar su bólter por una de las siguientes armas:

-Lanzallamas	+5 Pts	-Puño de Combate	+15 Pts
-Cortadora Láser	+5 Pts	-Cañón Rotativo	+10 Pts
-Bolter Pesado	+10 Pts	-Cañón de Fusión	+15 Pts
-Lanzamisiles	+20 Pts		

Transporte asignado: Cualquier tecnomarine de la legión puede escoger un Rhino como transporte asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Señor de la Forja (Tecnomarine), Cibernéticos (Servidores Autómatas).

Cibernéticos: A menos de que se encuentren trabados en combate, si los servidores autómatas no están acompañados por un tecnomarine de la legión deberán superar un chequeo de acobardamiento al inicio de cada fase de movimiento.

"Los tecnomarines son miembros especialistas de la legión cuya inteligencia aptitud e inteligencia los marcaron desde el principio para la inducción en los ritos y secretos del mechanicum y, por tanto, mantienen lealtad tanto al Culto a la Máquina de Marte como a su legión. Su rol consiste en mantener y supervisar la manufactura y suministro de equipo y vehículos para su legión y operar y reparar el armamento más especializado y complejo en el campo de batalla. El armorum de la legión y los tecnomarines son vitales por su habilidad para hacer la guerra."



Apotecario



Apotecario de la Legión	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Tipo: Infantería (Personaje)

Composición de Unidad: 1-3 Apotecarios de la legión pueden ser escogidos como una única opción de élite en una legión de marines espaciales. Cada uno de ellos debe ser asignado a una de tus unidades durante el despliegue y no podrán abandonarla de manera voluntaria durante la partida. Solo las escuadras compuestas completamente por miniaturas de tipo infantería y con la regla legiones astartes pueden tener un apotecario asignado.

Las escuadras con armaduras de exterminador de cualquier tipo o con la regla especial demonio no podrán contener a un apotecario. Si el apotecario está equipado con un propulsor de salto, solo podrá unirse a unidades del tipo infantería de salto con la regla legiones astartes. Si el apotecario está equipado con una motocicleta, solo podrá unirse a unidades del tipo moto con la regla legiones astartes.

Equipo: Servoarmadura, pistola bólter, granadas de fragmentación, granadas perforantes, espada sierra y un narthecium.

Opciones:

Cualquier apotecario puede equiparse con una de las siguientes opciones:

-Pistola de Descargas Volkita +10 Pts -Combi-Arma +10 Pts -Escáner de Augurios +5 Pts

-Cualquier apotecario puede equiparse con una armadura artesanal por +10 puntos.

-Cualquier apotecario puede sustituir su espada sierra por una espada de energía por +10 puntos.

-Cualquier apotecario puede equiparse con una de las siguientes opciones:

-Propulsor de salto +15 Pts

-Motocicleta de los marines espaciales con bólter acoplado +25 Pts

-Armadura artesanal +10 Pts

Reglas Especiales: Legiones Astartes.

"Los apotecarios de la legión cargan con el más sagrado de los deberes, el cuidado de los caídos y la promesa de su futuro. Sirviendo como sanadores de combate es tarea de un apotecario ofrecer ayuda a los heridos, devolverlos a la refriega y administrar misericordia a aquellos que la necesiten. Para aquellos más allá de cualquier ayuda, tienen el oneroso deber de recuperar la semilla genética de la legión para implantar los cigotos en las futuras generaciones de marines. Estas tareas requieren habilidad, aprendizaje y, por encima de todo, coraje, porque una cosa es combatir a un enemigo y otra cosa muy distinta es volver a la batalla y atender a los caídos en medio de la guerra mientras todo a su alrededor es una tormenta de carnicería."



Dreadnought



	HA	HP	F	B. Frontal	B. Lateral	B. Trasero	I	A	PA
Dreadnought	5	4	6	12	12	10	4	3	3

Tipo: Vehículo (Bípode).

Composición de Unidad: 1-3 Dreadnoughts de la legión.

Armamento: El Dreadnought está armado un bólter pesado acoplado y un arma de combate cuerpo a cuerpo para dreadnoughts con un bólter acoplado. Tiene además descargadores de humo y un foco reflector.

Opciones: Cualquier Dreadnought del Escuadrón puede sustituir su Bólter Pesado acoplado por una de las siguientes armas:

-Cañón Láser acoplado	+25 Puntos	-Cañón Automático acoplado	+5 Puntos
-Cañón de Fusión	Gratis	-Lanzamisiles acoplado	+10 Puntos
-Cañón de Plasma	+10 Puntos	-Cañón Tormenta Infernal	+15 Puntos
-Arma de Combate adicional*	Gratis	-Culebrina Volkita	+10 Puntos

* Este arma de combate adicional es un arma de combate para dreadnought con un bólter acoplado incorporado que le proporciona al dreadnought un ataque adicional.

-Cualquier dreadnought del escuadrón puede sustituir su arma de combate para dreadnought y el bólter acoplado que lleva por una de las siguientes opciones:

-Taladro de asedio con bólter acoplado	+10 Puntos	-Cañón automático acoplado	+10 Puntos
-Puño sierra con bólter acoplado	+10 Puntos	-Lanzamisiles acoplado	+15 Puntos
-Bólter pesado acoplado	Gratis	-Culebrina Volkita	+10 Puntos

-Cualquier Dreadnought del Escuadrón puede sustituir cualquier Bólter acoplado del que disponga por:

-Lanzallamas Pesado	+10 Puntos cada uno	-Plasma Blaster	+20 Puntos cada uno
-Rifle Gravitatorio	+15 Puntos cada uno	-Rifle de Fusión	+15 Puntos cada uno

-Cualquier Dreadnought del Escuadrón puede estar equipado con:

-Blindaje Adicional	+5 Puntos	- Placas de Ceramita	+20 Puntos
-Descargadores de Metralla	+15 Puntos		

-Cualquier Dreadnought del Escuadrón puede estar equipado con una de las siguientes opciones:

- Hasta 2 misiles cazadores asesino	+5 Puntos cada uno	- Lanzaestragos	+20 Puntos
-------------------------------------	--------------------	-----------------	------------

Transporte Asignado: Un escuadrón de dreadnoughts en el que solo haya un dreadnought puede elegir una cápsula de desembarco de dreadnoughts de la legión como transporte asignado.

Reglas especiales: Escuadrón de Dreadnoughts.

Escuadrón de Dreadnoughts: Los Dreadnoughts deben desplegar como un escuadrón de vehículos (a 6" como máximo uno de otro), pero una vez empieza la partida, operan de manera independiente y no son tratados como un escuadrón de vehículos.

"Los dreadnoughts son andadores robóticos pesadamente armados y acorazados, pilotados por un marines espacial enterrado cuyas heridas son irreparables, pero que mantienen aún un último resollo de vida y voluntad, lo suficiente para soportar el encierro en el ataúd cibernético. Desde este sarcófago acorazado el guerrero puede continuar combatiendo por su legión durante siglos, tal vez milenios, haciendo temblar el campo de batalla como uno de los gigantes de leyenda, al mismo tiempo mejores y peores que como eran antes. Los dreadnoughts hunden sus raíces lejos, en la Edad oscura de la tecnología y tienen formas idiosincráticas, procedentes de Marte y de los tecno-bárbaros de Terra, así como de los reinos dispersos de la Era de los conflictos. Algunas de estas reliquias únicas están todavía en servicio, muchas de ellas remendadas a través de los milenios. Reunidos bajo el estandarte del Imperium, muchos modelos de Dreadnought coexisten y es en conjunción con la fisiología de los marines espaciales que han alcanzado su cémit."



Contemptor



Dreadnought Contemptor	HA	HP	F	B. Frontal	B. Lateral	B. Trasero	I	A	PA
	5	5	7	13	12	10	4	3	3

Tipo: Vehículo (Bípode)

Composición de Unidad: 1-3 Dreadnought Contemptor.

Armamento: El dreadnought contemptor está armado un bólter pesado acoplado y un arma de combate cuerpo a cuerpo para dreadnoughts con un bólter acoplado. Tiene además descargadores de humo y un foco reflector.

Opciones: Cualquier Dreadnought Contemptor del Escuadrón puede sustituir su Bólter Pesado acoplado por una de las siguientes armas:

-Cañón Láser acoplado	+25 Puntos	-Cañón Automático acoplado	+5 Puntos
-Cañón de Fusión	Gratis	-Rayo de Conversión Pesado	+35 Puntos
-Cañón de Plasma	+10 Puntos	-Cañón de Asalto "Kheres"	+15 Puntos
-Arma de Combate adicional*	Gratis	-Culebrina Volkita acoplada	+15 Puntos

* Este arma de combate adicional es un arma de combate para dreadnought con un bólter acoplado incorporado que le proporciona al dreadnought un ataque adicional.

-Cualquier dreadnought contemptor del escuadrón puede sustituir su arma de combate para dreadnought y el bólter acoplado que lleva por una de las siguientes opciones:

-Cañón Láser acoplado	+25 Puntos	-Cañón Automático acoplado	+10 Puntos
-Cañón de Fusión	Gratis	-Cañón de Plasma	+10 Puntos
-Puño Sierra con Bólter acoplado	+10 Puntos	-Cañón de Asalto "Kheres"	+15 Puntos
-Culebrina Volkita acoplada	+15 Puntos	-Bolter Pesado Acoplado	Gratis

-Cualquier dreadnought contemptor del escuadrón puede sustituir cualquier bólter acoplado del que disponga por:

-Lanzallamas Pesado	+10 Puntos cada uno	-Plasma Blaster	+20 Puntos cada uno
-Rifle Gravitatorio	+15 Puntos cada uno	-Rifle de Fusión	+15 Puntos cada uno

-Cualquier dreadnought contemptor del escuadrón puede estar equipado con blindaje adicional por +5 Pts.

-Cualquier dreadnought contemptor del escuadrón puede estar equipado con un lanza-estragos por +15 pts.

Transporte Asignado: Un escuadrón de dreadnoughts contemptor en el que solo haya un dreadnought contemptor puede elegir una cápsula de desembarco de dreadnoughts de la legión como transporte asignado.

Reglas especiales: Veloz, blindaje atomántico, escuadrón de dreadnoughts.

Blindaje Atomántico: Posee una *tirada de salvación invulnerable* de 5+ contra ataques a distancia y explosiones, y de 6+ en combate. Además, si sufre un resultado de *El vehículo explota* en la tabla de daños, suma 1" al resultado.

Escuadrón de Dreadnoughts: Los dreadnoughts deben desplegar como un escuadrón de vehículos (a 6" como máximo uno de otro), pero una vez empieza la partida, operan de manera independiente y no son tratados como un escuadrón de vehículos.

"Vistos por muchos como el modelo más avanzado y poderoso de los dreadnoughts en el arsenal de la Gran Cruzada, los Contemptor son un diseño relativamente reciente que incorpora no sólo las tecnologías tradicionales de un dreadnought, sino los arcanos sistemas extraídos del antiguo y arcano conocimiento de la Legio cibernetica del Mechanicum. Principalmente entre ellos está el reactor compacto atomántico, de lejos mucho más poderoso que nada de su tamaño entre la manufactura imperial. La abundante energía que genera puede ser usada para garantizarle al dreadnought una gran velocidad y fuerza, así como un poderoso escudo defensivo que incrementa su resistencia en el campo de batalla. Estas ventajas sobre los modelos más viejos Lucifer y Castaferrum tienen, no obstante, un precio. El Contemptor requiere de mucho más mantenimiento y si su reactor es dañado es proclive al fallo catastrófico, condenando el chasis del Contemptor a prácticamente la destrucción. Aun así, el poder del Contemptor ha hecho que encuentre su lugar entre las legiones y la demanda de nuevos vehículos es alta."



Contemptor Cortus



Contemptor Cortus	HA	HP	F	B. Frontal	B. Lateral	B. Trasero	I	A	PA
	4	4	6	13	11	10	4	3	3

Tipo: Vehículo (Bípode)

Composición de Unidad: 1-3 Dreadnought Contemptor Cortus.

Armamento: El dreadnought contemptor cortus está armado un bólter pesado acoplado y un arma de combate cuerpo a cuerpo para dreadnoughts con un bólter acoplado. Tiene, además, descargadores de humo y un foco reflector.

Opciones: Cualquier dreadnought contemptor cortus del escuadrón puede sustituir su bólter pesado acoplado o arma de combate para dreadnought y el bólter acoplado que lleva por una de las siguientes opciones:

- | | | | |
|-----------------------------|------------|-----------------------------|------------|
| -Cañón Láser acoplado | +25 Puntos | -Cañón Automático acoplado | +5 Puntos |
| -Cañón de Fusión | Gratis | -Rayo de Conversión Pesado | +35 Puntos |
| -Cañón de Plasma | +10 Puntos | -Cañón de Asalto "Kheres" | +15 Puntos |
| -Arma de Combate adicional* | Gratis | -Culebrina Volkite Acoplada | +15 Puntos |

* Este Arma de Combate adicional es un Arma de Combate para Dreadnought con un Bólter acoplado incorporado que le proporciona al Dreadnought un Ataque adicional.

-Cualquier Dreadnought Contemptor Cortus del Escuadrón puede sustituir su Bolter Pesado por un Puño Sierra con un Bolter acoplado incorporado por +10 puntos.

-Cualquier Dreadnought Contemptor Cortus del Escuadrón puede sustituir cualquier Bólter acoplado del que disponga por:

- | | | | |
|---------------------|---------------------|------------------|---------------------|
| -Lanzallamas Pesado | +10 Puntos cada uno | -Plasma Blaster | +20 Puntos cada uno |
| -Rifle Gravitatorio | +15 Puntos cada uno | -Rifle de Fusión | +15 Puntos cada uno |

-Cualquier Dreadnought Contemptor Cortus del Escuadrón puede estar equipado con Blindaje Adicional por +5 Pts.

-Cualquier Dreadnought Contemptor Cortus del Escuadrón puede estar equipado con un Lanzaestragos por +15 Pts.

Transporte Asignado: Un Escuadrón de Dreadnoughts Contemptor Cortus que solo disponga de una miniatura puede elegir Capsulas de Desembarco para Dreadnoughts.

Reglas especiales: Veloz, deflector atomántico, sobrecarga atomántica, estructura inestable, escuadrón de dreadnoughts, mover a través de cobertura.

Encierro Inestable: La miniatura debe siempre realizar persecuciones arrolladoras y nunca puede ser una unidad que puntúa.

Deflector Atomántico: Posee una *tirada de salvación invulnerable* de 5+ contra ataques a distancia y explosiones contra ataques sufridos por su frente. Además si sufre un resultado de *El vehículo explota* en la tabla de daños, suma 1" al resultado.

Sobrecarga Atomántica: Al inicio del turno del controlador puedes declarar una sobrecarga, el jugador aplica uno de los siguientes efectos hasta el final del turno del jugador: Rabia, +1" al movimiento y Cargas, +2" a Correr o +1 Iniciativa.

De elegir sobrecargar, tira 1d6 al final de la fase. Con un 1, perderá un punto de armazón, si el punto perdido es el último, sufrirá un daño como un resultado de explosión, pero añade +1d3" al radio de la explosión en lugar del +1" habitual.

Escuadrón de Dreadnoughts: Los dreadnoughts deben desplegar como un escuadrón de vehículos (a 6" como máximo uno de otro), pero una vez empieza la partida, operan de manera independiente y no son tratados como un escuadrón de vehículos.

"Creado por primera vez durante la campaña de Ullanor para reemplazar las pérdidas en piezas difíciles y lejos de suministrar, el Contemptor Cortus es una variante altamente exitosa del modelo de Contemptor Prime. Utilizando como base muchos de sus componentes, la mayoría de sus sistemas fueron reemplazados por otros más robustos, aunque menos potentes, sistemas que eran más capaces de reparar en el campo de batalla por las legiones. El resultado fue una máquina de guerra con sus propias virtudes y características, pero también con una no inmerecida reputación de inestabilidad."

El mechanicum desaprobó fuertemente este diseño improvisado y, una vez la campaña de Ullanor concluyó fue extensamente decomisado y dejado de lado una vez la producción de Contemptor Primes y Castaferrum prosiguió. Lo que estaba destinado a ser poco más que un pie de página en los anales de las legiones astartes fue, no obstante, resucitado en las feroces guerras de la Herejía de Horus, en respuesta a una necesidad de suministros incluso mayor que la que dio origen al modelo. Cada vez nuevos Cortus se unían a la refriega, ya fuera como unidades nuevas o canibalizando los restos de los Contemptor Prime y Mortis, destrozados por la guerra."



Dreadnought Mortis



Dreadnought Mortis	HA	HP	F	B. Frontal	B. Lateral	B. Trasero	I	A	PA
	4	5	6	12	12	10	4	3	3

Tipo: Vehículo (Bípode)

Unidad: 1 Dreadnought Mortis de la Legión.

Armamento: El dreadnought mortis está armado con un bólter pesado acoplado en cada brazo. está equipado además con descargadores de humo y un reflector.

Opciones:

El dreadnought mortis puede sustituir ambos bolters pesados acoplados por una de los siguientes opciones:

- | | | | |
|------------------------------|------------|---------------------------------------|------------|
| -Dos Cañones Láser acoplados | +30 Puntos | -Dos Cañones Automáticos acoplados | +10 Puntos |
| -Dos Cañones de Fusión | Gratis | -Dos Lanzamisiles (Frag y Perforante) | +20 Puntos |

-El Dreadnought mortis de la legión puede estar equipado con:

- | | | | |
|---------------------|-----------|---------------------|------------|
| -Blindaje Adicional | +5 Puntos | -Placas de Ceramita | +20 Puntos |
|---------------------|-----------|---------------------|------------|

-El Dreadnought Mortis puede estar equipado con una de las siguientes opciones:

- | | | | |
|-----------------|------------|---------------------------------------|------------------|
| -Lanza-estragos | +15 Puntos | -Hasta dos Misiles Cazadores Asesinos | +5 Pts cada uno. |
|-----------------|------------|---------------------------------------|------------------|

Transporte Asignado: Un Dreadnoughts Mortis puede elegir una cápsula de desembarco para dreadnoughts.

Reglas especiales: Matriz Espiral de Objetivos

Matriz Espiral de Objetivos: Si ha permanecido estacionario durante su turno, contará como si sus armas tienen la regla especial *Antiaéreo e Intercepción* tanto en este turno como en el siguiente de tu oponente.

“La configuración de armas dreadnought a la que se refieren como diseño Mortis carga con arma idénticas en ambos brazos, garantizándole la capacidad de llevar una temible potencia de fuego allá donde esté su objetivo. El Mortis está a menudo mejorado con un sistema de selección de objetivos helicoidal esclavo para mejorar los logis que permiten rastrear su objetivo con una precisión sin precedentes y que le hacen particularmente letal contra los voladores enemigos,

Inicialmente, la mayoría de Mortis eran del modelo Contemptor, pero cuando los modelos Castra ferrum (Mk IV y MkV) entraron en servicio en mayor número, esta configuración les empujó a adoptar también la función de antiaéreos en todas las zonas de guerra del Imperium.”



Contemptor Mortis



Contemptor Mortis	HA	HP	F	B. Frontal	B. Lateral	B. Trasero	I	A	PA
	4	5	7	13	12	10	4	3	3

Tipo: Vehículo (Bípode)

Unidad: 1 Dreadnought Contemptor Mortis de la Legión

Armamento: El Dreadnought contemptor mortis de la legión está armado con un bólter pesado acoplado en cada brazo. está equipado además con *descargadores de humo* y un reflector.

Opciones: Puede sustituir ambos bolters pesados acoplados por una de las siguientes opciones:

- | | | | |
|------------------------------|------------|------------------------------------|------------|
| -Dos Cañones Láser acoplados | +30 Puntos | -Dos Cañones Automáticos acoplados | +10 Puntos |
| -Dos Cañones de Fusión | Gratis | -Dos Cañones de Asalto "Kheres" | +25 Puntos |

-El Dreadnought Contemptor Mortis de la Legión puede estar equipado con:

- | | | | |
|---------------------|-----------|-----------------|------------|
| -Blindaje Adicional | +5 Puntos | -Lanza-estragos | +15 Puntos |
|---------------------|-----------|-----------------|------------|

Transporte Asignado: Un Dreadnoughts Contemtor Mortis de la Legión puede elegir una Cápsula de Desembarco para Dreadnoughts de la Legión por +65 Puntos.

Reglas especiales: Matriz espiral de objetivos, blindaje atomántico.

Blindaje atomántico: Posee una *tirada de salvación invulnerable* de 5+ contra ataques a distancia y explosiones, y de 6+ en combate. Además si sufre un resultado de *El vehículo explota* en la tabla de daños, suma 1" al resultado.

Matriz Espiral de Objetivos: Si ha permanecido estacionario durante su turno, contará como si sus armas tienen la regla especial *Antiaéreo* e *Intercepción* tanto en este turno como en el siguiente de tu oponente.

"Los dreadnoughts son utilizados en las legiones astartes extensamente, desplegados como puntas de lanza de asalto capaces de operar en zonas de guerra y entornos impasables para clases de vehículos más convencionales. Los más demandados de todos los tipos de dreadnoughts son los contemptors, enormes máquinas de guerra que utilizan una combinación de sistemas de maquinaria recuperados durante la Gran Cruzada, destacando entre ellos el apenas comprendido reactor atomántico. Cuando los escuadrones de dreadnoughts Contemptor marchan a la guerra a veces son acompañados por máquinas especializadas en protegerles de los ataques aéreos. Cuando es posible, el Contemptor mortis es desplegado para esta labor, está equipado con una gran variedad de poderosas armas especialmente diseñadas para abatir a los voladores enemigos, potentes augurios selectores de objetivo que les permiten fijar blanco sobre distintos objetivos, así como de pesados campos protectores capaces de absorber la inevitable tormenta de fuego enemigo de vuelta que su objetivo arrojará sobre él."



Batería de apoyo Rapier



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Marine Espacial de la Legión	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Plataforma Rápier	-	-	-	7	2	-	-	-	3+

Tipo: Artillería.

Composición de Unidad: 1-3 Plataformas rápier formando un única batería y dos marines como dotación por cada batería.

Equipo: Servoarmadura, pistola bólter, granadas de fragmentación, granadas perforantes. la plataforma rápier está equipada con un bólter pesado quad

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Marine Espacial), Extremadamente Corpulento (Plataforma Rápier).

Opciones:

Cualquier Plataforma de la Batería puede cambiar su Bólter Pesado Quad por:

- Mortero Quad con Munición de Fragmentación +20 Pts -Cañón Gravitatorio +35 Pts
- Matriz Láser Destructor +15 Pts

-Si toda la batería está equipada con morteros quad, podrán equiparse además con munición adicional al coste indicado por cada una de las piezas. Todos los morteros quad de la batería deben adquirir la misma mejora:

- Munición Incendiaria +5Pts -Munición Destrucción +10 Pts -Munición de Espinas +10Pts

-Si el destacamento del que forma parte la Batería incluye a un Cónsul Maestro de Asedios, la batería al completo podrá estar equipada con Proyectiles Phosphex por +20 Puntos cada uno.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Munición de Fragmentación	12-60"	5	5	Pesada 4, Barrera, Área, Munición Shock.
-Munición Destrucción	36"	8	4	Pesada 4, Fundir.
-Munición de Espinas	12-36"	2	4	Pesada 4, Barrera, Área, Acerada.
-Munición Incendiaria	12-60"	4	5	Pesada 4, Barrera, Área, Ignora Coberturas.
-Proyectil Phosphex	12-36"	4	3	Pesada 4, Barrera, Área, Envenenada (3+), Fuego Reptante, Persistente.

Fuego Reptante: Una vez definido donde se coloca el marcador, puedes recolocarlo hasta 2" en cualquier dirección si con ello se consiguen afectar a más modelos.

Persistente: Una vez resuelto el efecto, deja el marcador del área para el resto de la partida. Cualquier unidad con atributo de resistencia o vehículo descubierto, tratará la superficie cubierta por el área como terreno peligroso.

"Uno de tantos diseños similares utilizados por las fuerzas armadas del Imperium, las rapier cargan armas semi-automáticas que llevan integrados sistemas selectores de objetivos y generadores de energía. Diseñadas para cargar con armamento de apoyo demasiado grande y aparatoso incluso para la fuerza de un astartes, el relativamente pequeño tamaño de las rapier y su movilidad las hace perfectas como arma de apoyo, tanto en la defensa como en la ofensiva, allá donde la artillería de tamaño mayor y los vehículos acorazados no pueden llegar debido a su tamaño. El armamento más común montado sobre las rapiers son los Bolteres pesados Quad y las matrices laser, para utilizarlas contra infantería y contra vehículos, respectivamente. Mientras que los morteros del llamado cañón Thudd son muy útiles para la guerra de asedio y el fuego de supresión. Muy raramente los tecnomarines también usan las rapier para cargar y montar armamentos más exóticos para operaciones especiales, como los cañones de gravedad."



Escuadra de Asedio



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Marine de Asedio de la Legión	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sargento Marine de Asedio de la Legión	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería. Sargento de Asedio de la Legión es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Sargento de Asedio de la Legión y 9 Marines de Asedio de la Legión.

Equipo: Servoarmadura, bólter, pistola bólter, escudo de abordaje, granadas de fragmentación y perforantes.

Opciones:

Puedes añadir hasta 10 Marines de Asedio de la Legión adicionales por +10 Puntos cada uno.

- Un marine de asedio de la unidad puede equiparse con un nuncio-vox por +10 puntos.
- Un marine de asedio de la unidad puede equiparse con un vexilla de la legión por +15 puntos.
- La escuadra al completo puede equiparse con bombas de fusión por +5 pts por miniatura.

-Por cada cinco miniaturas en la unidad, una puede sustituir su bólter por una de las siguientes:

- | | | | |
|------------------|---------|-------------------------------|---------|
| -Lanzallamas | +5 Pts | -Rifle Gravitatorio | +15 Pts |
| -Rifle de Fusión | +15 Pts | -Pistola de Descargas Volkita | +5 Pts |
| -Cortadora Láser | +10 Pts | | |

-El Sargento Marine de Asedio puede equiparse con una armadura artesanal por +10 pts, una carga de asedio (+15 pts), y con bombas de fusión ,si la escuadra no lo ha hecho ya, por (+5 pts).

-El Sargento Marine de Asedio puede cambiar su bólter o pistola bólter por una de las siguientes armas:

- | | | | |
|------------------|---------|---------------------|---------|
| -Puño de Combate | +15 Pts | -Arma de Energía | +10 Pts |
| -Martillo Trueno | +20 Pts | -Cuchilla Relámpago | +15 Pts |

-El Sargento Marine de Asedio puede sustituir su Bólter por una de las siguientes:

- | | | | |
|-----------------|------------|-------------|------------|
| -Pistola Plasma | +15 Puntos | -Combi-Arma | +10 Puntos |
|-----------------|------------|-------------|------------|

Transporte Asignado: La Escuadra no supera las 10 miniaturas, puede escoger un Land Raider Phobos o Land Raider Proteus como Transporte Asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Armadura Reforzada.

"Las más peligrosas y desesperadas áreas de la guerra como las acciones de abordaje en el frío vacío del espacio y la vana esperanza de la primera oleada de atacantes sobre una fortaleza rota pueden ser letales más allá del límite, incluso para los guerreros de los Adeptus Astartes. Por esta razón, desde los primeros días de la Gran Cruzada, formas especializadas de equipo de combate y tácticas han estado bajo continuo desarrollo para ajustarse a estas Zonas Mortalis y ciertas legiones como los Puños Imperiales, los Devoradores de Mundos o los Guerreros de Hierro han hecho de este sangriento estilo de guerra suyo. Las Escuadras de Ruptura son unidades de Marines Espaciales equipadas con armamento y armaduras especialmente diseñadas para permitirles actuar como vanguardia de tales misiones, incluyendo pesados escudos ablativos para resistir el fuego enemigo y cargas de ruptura especiales y cortadores laser para abrirse paso entre el casco de una nave y romper sus pilares."



Escuadra Táctica



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Marine Táctico Espacial de la Legión	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sargento Táctico de la Legión	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería. Sargento Táctico de la Legión es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Sargento Táctico de Legión y 9 Marines Espaciales Tácticos de la Legión.

Equipo: Servoarmadura, Bólter, Pistola Bólter, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 10 Marines Espaciales Tácticos de la Legión adicionales por +10 Puntos cada uno.

-La escuadra al completo puede elegir una de las siguientes dos opciones:

- Cambiar su Bólter por una Espada Sierra u Hoja de Combate Gratis
- Equiparse con una Espada Sierra u Hoja de Combate adicional. +2 Pts por miniatura

-Un Marine Espacial Táctico de la unidad puede equiparse con un Nuncio-Vox por +10 Puntos.

-Un Marine Espacial Táctico de la unidad puede equiparse con un Vexilla de la Legión por +10 Puntos.

- El Sargento Táctico de la Legión puede reemplazar su Bólter y/o pistola Bolter por:

- Puño de Combate +15 Pts -Arma de Energía +10 Pts -Cuchilla Relámpago +15 Pts
- Combi-Arma +10 Pts -Pistola Plasma +15 Pts -Espada Sierra Pesada +5 Pts

-El Sargento Táctico puede equiparse con una Armadura Artesanal por (+10 Pts) y Bombas de Fusión (+5 Pts).

Transporte Asignado: La Escuadra puede escoger un Rhino como Transporte Asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Furia de la Legión.

Furia de la Legión: Mientras queden al menos 5 miniaturas equipadas con un bolter o pistolas bolter pueden elegir hacer el ataque de Furia de la Legión, siempre y cuando no hayan movido, entrado por despliegue rápido o desembarcado de un vehículo en este mismo turno. Las miniaturas equipadas con bolter, combi-bolter (solo la parte del bolter) o pistolas bolter podrán disparar dos veces contra un mismo objetivo. El resto de armas dispararán de manera normal. En el siguiente turno la unidad no podrá disparar, ni tampoco hacer disparos defensivos, pero por lo demás actuará normalmente. No se puede usar la Furia de la Legión para hacer disparos apresurados.

"Las Escuadras Tácticas son el grueso de las Legiones de Marines y la fuerza con la que se ha reconquistado una gran parte de la galaxia. Es el poder de miles de guerreros super-humanos como estos, armados y acorazados para combatir en los entornos más duros y letales campos de batalla que los enemigos de la Humanidad han sido aplastados uno y otra vez. Las escuadras tácticas de la Legión son unidades de infantería altamente flexibles, capaces de atacar o defender a voluntad, atacar posiciones fuertemente defendidas y tomar y mantener objetivos o simplemente masacrar al enemigo en casi cualquier terreno o situación."



Escuadra de Reconocimiento



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Marine de Reconocimiento	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sargento Veterano de Reconocimiento	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería. Sargento Veterano de Reconocimiento es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Sargento Veterano de Reconocimiento y 4 Marines de Reconocimiento de la Legión.

Equipo: Servoarmadura, Bólter, Pistola Bólter, Granadas de Sigilo, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Marines de Reconocimiento de la Legión adicionales por +15 Puntos cada uno.

-Un Rastreador de la unidad puede equiparse con un Nuncio-Vox por +10 Puntos.

-Cualquier Rastreador de la unidad puede sustituir su Bólter por una de las siguientes:

-Escopeta Gratis -Rifle de Francotirador +5 Pts -Espada Sierra o Hoja de Combate Gratis

-La Escuadra al completo puede equiparse con:

-Camaleonina +5 Pts por miniatura -Bombas de Fusión +5 Pts por miniatura

-La Escuadra al completo puede reemplazar su Servoarmadura por Armadura de Reconocimiento +5 Pts cada uno. (De hacerlo, su salvación por armadura pasa a 4+ y ganan las reglas especiales Infiltración y Mover a través de Cobertura).

-El Sargento Veterano de Reconocimiento puede equiparse con una Armadura Artesanal por +10 Puntos. Esto no supone que la unidad pierda sus reglas especiales por llevar un Armadura de Reconocimiento.

-El Sargento Veterano de Reconocimiento puede equiparse con una de las siguientes armas de combate:

-Puño de Combate +15 Pts -Arma de Energía +10 Pts
-Cuchilla Relámpago +15 -Espada Sierra o Hoja de Combate Gratis
PTs

-El Sargento Veterano de Reconocimiento puede sustituir su Bólter por una de las siguientes:

-Pistola Plasma +15 Pts -Combi-Arma +10 Puntos
-Pistola Lanzallamas +5 Pts -Serpenta Volkita +5 Pts

Transporte Asignado: La Escuadra puede escoger un Rhino o una Cañonera Storm Eagle como transporte asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Exploradores, Flanquear, Sentidos Agudos, Escuadra de Apoyo.

"Los ojos y oídos de su Legión en el campo de batalla, las Escuadras de Reconocimiento estaban formadas por experimentados Marines Espaciales expertos en operar independientemente y a menudo tras las líneas enemigas. Con este fin estaban equipadas y armadas con una variedad de útiles especializados: armas de largo alcance, auspex y equipo de sigilo."

Cumplían la función de exploradores y recolectores de información, identificando objetivos y analizando los movimientos y puntos fuertes del enemigo. También servían como saboteadores, incursores y francotiradores en caso de necesidad, y en campo abierto eran expertos en las maniobras de flanqueo repentinas y los ataques de infiltración para apoyar al grueso del ejército."



Escuadra Táctica de Apoyo



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Marine Táctico de Apoyo de la Legión	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sargento Táctico de Apoyo de la Legión	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería. Sargento Táctico de la Legión es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Sargento Táctico de Legión y 4 Marines Tácticos de la Legión.

Equipo: Servoarmadura, Lanzallamas (solo los Marines), Pistola Bólter, Granadas de Fragmentación y Perforantes. El Sargento Táctico está equipado además con Espada Sierra u Hoja de Combate.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Marines Tácticos de Apoyo de la Legión adicionales por +15 Puntos cada uno.

-La escuadra al completo puede sustituir su Lanzallamas por una de las siguientes, si lo hacen, todos los Lanzallamas de la escuadra deberán ser intercambiados por la misma arma para todos elegida de entre las siguientes:

-Rifle de Plasma	+15 Pts por miniatura	-Cañón Rotativo	Gratis
-Rifle de Fusión	+15 Pts por miniatura	-Pistola de Descargas Volkita	Gratis
-Arcabuz Volkita	+5 Pts por miniatura		

-El Sargento Táctico puede equiparse con Bombas de Fusión por +5 Pts

-El Sargento Táctico puede cambiar su Pistola Bólter por Pistola Plasma (+15 Pts).

- El Sargento Táctico puede sustituir su Lanzallamas por una de las siguientes opciones:

-Bólter y Escáner de Augurios Gratis -Combi-Arma Gratis

-El Sargento Táctico de Apoyo puede equiparse con una Armadura Artesanal por +10 Puntos.

- El Sargento Táctico de Apoyo puede reemplazar su Espada Sierra o Hoja de Combate por:

-Puño de Combate	+15 Pts	-Arma de Energía	+10 Pts	-Cuchilla Relámpago	+15 Pts
-Espada Sierra Pesada	+5 Pts				

Transporte Asignado: La Escuadra puede escoger un Rhino como Transporte Asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Escuadra de Apoyo.

Escuadra de Apoyo: Si las reglas específicas de la Legión no indican lo contrario, una Escuadra Táctica de Apoyo de la Legión no puede ser elegida como una opción de Tropa obligatoria en la tabla de organización.

"Las Escuadras de Apoyo Táctico eran unidades móviles de disparo de las antiguas Legiones Astartes que reemplazaban el utilitario Bólter de las Escuadras Tácticas normales con armas más especializadas, pudiendo así enfrentarse a amenazas o enemigos concretos en el campo de batalla. Operando hombro con hombro con las demás tropas de la Legión, la potencia de fuego de una Escuadra de Apoyo Táctico permite a una fuerza de ataque Astartes actuar con aún mayor versatilidad y enfrentarse adecuadamente a una variedad mayor de objetivos."

El armamento más habitual de las Escuadras de Apoyo Táctico eran los lanzallamas, ideales para la guerra urbana, el despeje de búnkeres y trincheras y la erradicación de formas de vida xenos de un área determinada. Los veloces cañones rotatorios eran usados contra grandes números de enemigos poco blindados, los rifles de fusión contra tanques, y cuando se disponía de ellas, las armas de plasma y volkitas se empleaban contra las criaturas más protegidas y monstruosas."



Escuadra de Asalto



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Marine de Asalto de la Legión	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sargento Marine de Asalto de la Legión	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería de Salto. Sargento de Asalto de la Legión es Infantería de Salto (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Sargento de Asalto de la Legión y 9 Marines de Asalto de la Legión.

Equipo: Servoarmadura, Pistola Bólter, Granadas de Fragmentación, Granadas Perforantes, Propulsor de Salto y Espada Sierra u Hoja de Combate.

Opciones: Puedes añadir hasta 10 Marines de Asalto de la Legión adicionales por +13 Puntos cada uno.

-La Escuadra al completo puede equiparse con escudos de combate por +3 puntos por miniatura.

-La Escuadra al completo puede equiparse con bombas de fusión por +5 puntos por miniatura.

-Por cada cinco miniaturas en la unidad, una puede sustituir sus armas de una de las siguientes maneras:

- Cambiar su Espada Sierra u Hoja de Combate por un Arma de Energía +10 Puntos por miniatura
- Cambiar su Pistola Bólter por una Pistola Lanzallamas +10 Puntos por miniatura
- Cambiar su Pistola Bólter por una Pistola de Plasma +15 Puntos por miniatura

-El Sargento Marine de Asalto de la Legión puede elegir una de las siguientes dos opciones:

- Cambiar su Pistola Bólter por una Pistola Lanzallamas +10 Puntos
- Cambiar su Pistola Bólter por una Pistola de Plasma +15 Puntos

-El Sargento Marine de Asalto puede cambiar su Espada Sierra u Hoja de Combate por una de las siguientes armas:

- Puño de Combate +15 Pts -Arma de Energía +10 Pts -Espada Sierra Pesada +5 Pts
- Martillo Trueno +20 Pts -Cuchilla Relámpago +15 Pts

-Alternativamente, el Sargento Marine de Asalto puede cambiar su Pistola Bólter y Espada Sierra u Hoja de Combate por un Par de Cuchillas Relámpago por +20 Puntos.

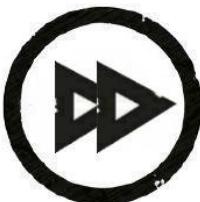
-El Sargento Marine de Asalto puede sustituir equiparse con una Armadura Artesanal por +10 Puntos.

-Si su escuadra no lo ha hecho, el Sargento Marine de Asalto puede equiparse con Bombas de Fusión por +5 Puntos.

-Si su escuadra no lo ha hecho, el Sargento Marine de Asalto puede equiparse con un Escudo de Combate por +3 Puntos.

Reglas Especiales: Legiones Astartes.

"Las escuadras de asalto equipadas con mochila retropropulsora son fuerzas de ataque rápido cuyo equipo está optimizado para el combate a corta distancia y las tácticas de atacar y huir. El uso de los retropropulsores permite a las Escuadras de Asalto moverse con gran velocidad a través del campo de batalla e impactar sobre la línea enemiga con una furia salvaje, sobrevolando el terreno y las defensas para trabarse con sus enemigos en un sangriento cuerpo a cuerpo. Las necesidades de estos limitados sistemas de vuelo, sin embargo, contraindicarán el uso de armamento pesado o de amplios cargadores de munición. Las escuadras de asalto retropropulsadas no son empleadas con la misma extensión por todas las legiones por sus diferencias en la doctrina de combate, temperamento y la dificultad de conseguirlas. La Guardia del Cuervo y los Amos de la Noche están entre los que mayor uso le dan, e incluso aquellas legiones que no las favorecen en particular, como la Guardia de la Muerte o los Manos de Hierro, pueden, no obstante, desplegar un contingente cuando la necesidad aprieta."



Rhino



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Rhino de la Legión	4	11	11	10	3

Tipo: Vehículo (Tanque, Transporte).

Composición de la unidad: Transporte Rhino de la Legión.

Equipo: Un Bólter acoplado en el casco. Está equipado además con Descargadores de Humo y un Foco Reflector.

Transporte: El vehículo de transporte Rhino de la Legión puede transportar hasta 10 miniaturas. No puede transportar miniaturas con la regla *corpulento*, *muy corpulento* o *extremadamente corpulento*.

Puntos de Acceso: Tiene 3 Punto de Acceso. (Una rampa trasera y una puerta en cada lateral).

Puntos de Disparo: Hasta dos miniaturas pueden disparar desde la escotilla superior.

Opciones::

-Un Rhino puede estar equipado con:

-Blindaje Adicional	+5 Pts	-Conductor Auxiliar	+10 Pts
-Pala Excavadora	+5 Pts	-Misil Cazador Asesino	+5 Pts

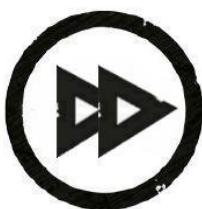
-Un Rhino puede estar equipado en el afuste exterior con una sola de las siguientes opciones:

-Bólter Pesado	+15 Pts	-Lanzallamas Pesado	+15 Pts	-Combi-Arma	+5 Pts
-Bólter Acoplado	+5 Pts	-Lanzaestragos	+15 Pts	-Cañón de Fusión	+15 Pts

Reglas Especiales: Reparación.

Reparación: Un Rhino que se encuentre inmovilizado por cualquier razón en su turno de disparo, puede tratar de repararse con un resultado de 6 en 1d6, en vez de disparar.

“El Rhino es el transporte de tropas más extendido en el Imperium. Basado en antiguas PCE, su diseño tecnológico es robusto, fiable y fácil de mantener y su motor puede alimentarse de una gran variedad de combustibles, haciéndolo perfecto para una gran número de ejércitos en la Gran Cruzada. Fabricados a miles y de distintos modelos, el deimos es el más extendido en las legiones, también ha servido como base para un gran número de otras máquinas de guerra.”



Cápsula de Desembarco



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Cápsula de Desembarco	4	12	12	12	3

Tipo: Vehículo (Descubierto, Transporte).

Composición de la unidad: Cápsula de desembarco.

Equipo: Bólter acoplado.

Transporte: Una cápsula de desembarco puede transportar hasta 10 miniaturas, un dreadnought o una plataforma rapier y su tripulación.

Opciones: Ninguna.

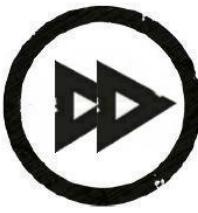
Reglas Especiales: Inmóvil, Sistema de Guía Inercial, Asalto de Capsulas de Desembarco.

Inmóvil: Una vez desplegada, una cápsula de desembarco no puede mover y cuenta como un vehículo que ha sufrido un resultado de inmovilizado (el cual no provoca la pérdida de puntos de armazón).

Sistema de Guía Inercial: Si al desplegar, se dispersa y cae sobre terreno impasible o una unidad, reduce la distancia de dispersión hasta evitar dicho obstáculo.

Asalto de cápsulas de desembarco: La cápsulas entran mediante despliegue rápido, las unidades que la han adquirido como transporte asignado deben entrar con ellas. Al principio del primer turno del jugador, la mitad de las capsulas (redondeando hacia arriba) deben entrar en juego. Las unidades deben salir de las capsulas y no podrán asaltar este turno. Las cápsulas quedarán abiertas y desplegadas.

“Las cápsulas de desembarco son cápsulas de descenso orbital herméticas y recuperables, cada una diseñada para llevar una escuadra de marines espaciales (con versiones modificadas para transportar dreadnoughts y armamento). Son usadas para ataques sorpresa y despliegues de combate en zonas de guerra, con los navíos arrojándolas sobre el enemigo como artillería desde el espacio. Las cápsulas están acorazadas y reforzadas para soportar los rigores de una re-entrada y el fuego terrestre, pero su verdadera defensa es su velocidad, los humanos no aumentados genéticamente tienen muy pocas posibilidades de sobrevivir al vuelo y al aterrizaje.”



Cápsula de Dreadnought



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Cápsula de Dreadnought	4	12	12	12	3

Tipo: Vehículo (Transporte, Descubierto).

Composición de unidad: Una cápsula de desembarco para dreadnoughts de la legión.

Equipo: Ninguno.

Transporte: 1 Dreadnought o 1 Dreadnought Contemptor.

Puntos de Acceso: Una vez aterriza se considera un vehículo descubierto y el Dreadnought puede desembarcar por cualquier punto.

Reglas especiales: Sistema de guía inercial, asalto orbital, inmóvil, vehículo de asalto, retrocohetes incendiarios.

Opciones: Ninguna.

Vehículo de asalto: A pesar de tratarse de un vehículo de asalto, un dreadnought no podrá asaltar en el turno en el que la cápsula haya llegado por despliegue rápido.

Retrocohetes Incendiarios: En el turno en el que la cápsula llegue mediante despliegue rápido, contará con la regla especial *Oscurecido*. Mientras el dreadnought permanezca sobre alguna de la parte cubierta por la cápsula, incluidas las puertas, se beneficiará de la regla *oscurecido*. Esta regla también se aplicara a todos los disparos que para trazar su línea de visión deba pasar a través de la cápsula de desembarco.

Asalto de cápsulas de desembarco: La cápsulas entran mediante despliegue rápido, las unidades que la han adquirido como transporte asignado deben entrar con ellas. Al principio del primer turno del jugador, la mitad de las cápsulas (redondeando hacia arriba) deben entrar en juego. Las unidades deben salir de las capsulas y no podrán asaltar este turno. Las cápsulas quedarán abiertas y desplegadas.

“Desarrollada junto a las cápsulas más comunes en servicio, especialmente diseñadas para dreadnoughts, como el modelo Lucius, son algo más grandes que las cápsulas de desembarco normales y tienen un motor más potente, permitiéndoles realizar un descenso meteórico al campo de batalla. Esto sirve para proteger su cargamento durante su aproximación y les permite golpear con una velocidad sin precedentes. No obstante, las tensiones producidas son tales que sólo la armadura pesadamente acorazada de un dreadnought podría esperar sobrevivir al descenso y al impacto sin quedar pulverizada.”

“Las cápsulas de desembarco de dreadnoughts son altamentepreciadas por muchas legiones, especialmente considerando el desgaste que sufren, aunque otras no aprecian el modelo, ya que carecen del armamento y la movilidad de diseños más móviles, adaptables y versátiles como el Deathclaw, recientemente disponible.”



Escuadra de Rastreadores



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Rastreador	4	5	4	4	1	4	1	8	3+
Líder Rastreador	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería. El Líder Rastreador de la legión es infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Líder Rastreador de la Legión y 4 Rastreadores de la Legión.

Equipo: Servoarmadura, bólter, pistola bólter, granadas de fragmentación y granadas perforantes.

Opciones:

- Puedes añadir hasta 5 Rastreadores de la legión adicionales por +20 puntos cada uno.
- Un Rastreador de la unidad puede equiparse con un nuncio-vox por +10 puntos.
- Cualquier Rastreador de la unidad puede sustituir su bólter por una combi-arma por +10 puntos cada uno.
- El Líder Rastreador puede sustituir su bólter y munición especial por una pistola plasma por +10 puntos.

- El Líder Rastreador puede equiparse con una de las siguientes armas de combate:

-Arma de Energía	+10 Puntos	-Puño de Combate	+15 Puntos	-Cuchilla Relámpago	+15 Puntos
------------------	------------	------------------	------------	---------------------	------------

- El Líder Rastreador puede equiparse además con:

-Bombas de Fusión	+5 Puntos	-Armadura Artesanal	+10 Puntos
-------------------	-----------	---------------------	------------

Transporte asignado: La Escuadra puede escoger un Rhino o un Land Raider Proteus como transporte asignado.

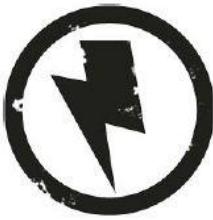
Reglas especiales: Legiones Astartes, Munición especial, Marcado para la muerte, Disparos de precisión, Avance Implacable

Marcado para la muerte: Despues del despliegue y de que se hayan colocado los infiltradores, elige una unidad o personaje independiente enemigo. Este personaje quedara "marcado", y la unidad de rastreadores de la legión ganará la regla *enemigo predilecto* contra dicha escuadra.

Avance implacable: Las unidades de rastreadores en un ejército de la legión de marines espaciales son unidades que puntúan siempre y cuando el escenario permita a las tropas de línea puntuar.

Munición especial: Las Miniaturas equipadas con Munición Especial tendrán Proyectiles Kraken, Scorpius y Tempest (descritas en la armería) Todas las miniaturas de la escuadra, equipadas con Bólter (incluido el de las combiarmas), deben disparar el mismo tipo de munición.

"Las escuadras de rastreadores están compuestas de un cuerpo especial de marines cuya principal tarea en el campo de batalla es identificar la estructura de mando enemiga (caudillos, oficiales, sacerdotes, demagogos) sea cuales sean abatirlos con un proyectil bien dirigido, todo ello mientras la batalla les envuelve. Se dice que la Legión Alfa fue la primera en la cual cristalizó esta táctica y está configuración de escuadra y desde entonces, con la aprobación del Emperador, se extendió a otras legiones, aunque no encaja con la doctrina de combate de algunas. Los rastreadores son elegidos por el único mérito de ser los mejores tiradores de su legión, una fuerza de rastreadores a menudo tendrá solo una breve ventana de oportunidad en la cual podrá disparar sobre su objetivo a corta distancia, en lugar de tener el privilegio de la distancia y la perspectiva de un francotirador. Para facilitarles la caza, las escuadras de rastreadores a menudo están equipadas con municiones especiales para lidiar mejor con sus víctimas."



Escuadra de Cazadores Celestes



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Cazador Celeste	4	4	4	5	1	4	1	8	3+
Sargento Cazador Celeste	4	4	4	5	1	4	2	9	3+

Tipo: Motocicletas a Reacción. El Sargento Cazador Celeste de la Legión es motocicleta a reacción (personaje).

Composición de Unidad: 3 Cazadores Celestes de la Legión.

Equipo: Servoarmadura, pistola bólter, espada sierra o hoja de combate, granadas de fragmentación y granadas perforantes. Están equipados con una moto a reacción de los marines espaciales con un bólter pesado.

Opciones:

-Puedes añadir hasta 7 cazadores celestes de la legión adicionales por +35 puntos cada uno.

-La escuadra al completo puede equiparse con bombas de fusión por +5 puntos por miniatura.

-Por cada tres miniaturas en el escuadrón, una de ellas puede reemplazar su bólter pesado por:

-Cañón de Fusión	+10 Puntos	-Cañón Plasma	+15 Puntos
-Culebrina Volkita	+10 Puntos		

-Un cazador celeste de la legión puede mejorarse a sargento cazador celeste de la legión por +15 Puntos.

-El Sargento cazador celeste puede cambiar su espada sierra o hoja de combate por:

-Arma de Energía	+10 Puntos	-Cuchilla Relámpago	+15 Puntos
-Puño de Combate	+15 Puntos		

-El Sargento cazador celeste puede cambiar su pistola bólter por:

-Pistola Lanzallamas	+10 Puntos	-Pistola Plasma	+15 Puntos
----------------------	------------	-----------------	------------

-Si la escuadra no lo ha hecho, un Sargento cazador celeste puede equiparse con bombas de fusión por +5 puntos.

Reglas Especiales:

Legiones Astartes, Despliegue Rápido.

"Los cazadores celestes son temidas unidades de ataque que usan potentes y sofisticadas motos a reacción como monturas. Estas naves de motor a reacción anti-gravitatorio son más parecidas a un caza compacto que a una moto y son capaces de mantener grandes velocidades durante largos períodos de vuelo rasante. Su armazón no sólo es capaz de cargar con un marines espacial pesadamente acorazado y su equipo de guerra, sino también con un gran variedad de armas y cargadores de munición, otorgándoles a los cazadores celestes una potencia de fuego extrema. Los motos a reacción en servicio en las legiones astartes son modificaciones de diseños considerablemente anteriores al Imperium y debido a los materiales requeridos para fabricarlas y mantenerlas la demanda de las legiones siempre ha superado al suministro."



Escuadra de Motoristas



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Motorista de la Legión	4	4	4	5	1	4	1	8	3+
Sargento Motorista de la Legión	4	4	4	5	1	4	2	9	3+

Tipo: Motoristas. El Sargento motorista de la legión es motorista (personaje).

Composición de Unidad: 3 Motoristas de la Legión.

Equipo: Servoarmadura, pistola bólter, espada sierra o hoja de combate, granadas de fragmentación y granadas perforantes. Están equipados con una motocicleta de los marines espaciales equipada con un bólter acoplado.

Opciones:

-Puedes añadir hasta 7 Motoristas de la legión adicionales por +30 puntos cada uno.

-La escuadra al completo puede equiparse con bombas de fusión por +5 puntos por miniatura.

-Por cada tres miniaturas en el escuadrón, una de ellas puede modificar sus armas por una de las siguientes opciones:

-Cambiar su espada sierra u hoja de combate por un arma de energía (+10 puntos).

-Cambiar su pistola bólter por una pistola plasma (+15 puntos) o una pistola lanzallamas (+10 puntos).

-La escuadra al completo de motoristas pueden cambiar su bólter acoplado de la moto por:

-Lanzallamas acoplado +15 Puntos cada uno -Rifle de fusión acoplado +25 Puntos cada uno

-Rifle de plasma acoplado +25 Puntos cada uno

-Un motorista de la legión puede mejorarse a sargento motorista de la legión por +15 puntos.

-El sargento motorista de la legión puede cambiar su espada sierra o hoja de combate por:

-Arma de Energía +10 Puntos -Cuchilla Relámpago +15 Puntos

-Puño de Combate +15 Puntos

-El sargento motorista de la legión puede cambiar su pistola bólter por:

-Pistola Plasma +15 Puntos -Pistola Lanzallamas +10 Puntos

-Si la unidad no lo ha hecho, el sargento motorista puede equiparse con bombas de fusión por +5 puntos.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Exploradores.

"Los motoristas son escuadras de reconocimiento mecanizadas que marchan a la batalla montadas sobre unas robustamente construidas motos todoterreno. Usadas para misiones de exploración, para flanqueos y operaciones de ataque y retirada tras las líneas enemigas. La mayor ventaja de los motoristas es su velocidad, sus motos les permiten cubrir el terreno mucho más rápido que la infantería e ir donde los vehículos pesados no pueden."



Escuadra de Motos de Ataque



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Moto de Ataque de la Legión	4	4	4	5	2	4	2	8	3+

Tipo: Motocicletas.

Composición de Unidad: 1 Moto de Ataque de la Legión.

Equipo: Servoarmadura, pistola bólter, espada sierra o hoja de combate, granadas de fragmentación y granadas perforantes. Están equipados con una motocicleta de los marines espaciales equipada con un bólter acoplado y un bólter pesado.

Opciones:

- Puedes añadir hasta 4 Motos de Ataque de la legión adicionales por +40 puntos cada uno.
- La escuadra al completo puede equiparse con bombas de fusión por +5 puntos por miniatura.
- Cualquier Moto de Ataque del escuadrón puede cambiar su bólter pesado de la moto por:
 - Lanzallamas Pesado Gratis -Cañón de Fusión +10 Puntos
 - Cañón Automático +5 Puntos

Reglas Especiales: Legiones Astartes.

"Las motos de ataque son motocicletas más largas y, a menudo, de dos plazas cuyo chasis extendido puede acomodar una sola arma pesada, convirtiéndola en una formidablemente armada aunque frágil plataforma de artillería móvil. Las motos de ataque a menudo acompañan a los escuadrones de motoristas para proporcionarles fuego de apoyo y también son desplegadas en escuadrones como una fuerza de ataque veloz para acosar a un enemigo más lento y destruir las unidades aisladas y los vehículos acorazados con fuego de apoyo concentrado."



Cañonera Stormeagle



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Cañonera Storm Eagle	4	12	12	12	4

Tipo: Vehículo (Volador, Deslizador).

Composición de unidad: 1 Cañonera Storm Eagle

Equipo: La Cañonera Storm Eagle está equipada con bólter pesado acoplado en el casco, un lanzador venganza en la parte superior del casco y 4 cohetes tempest en las alas. Además, está equipado con Poder del Espíritu Maquina.

Puntos de acceso: 4 (2 laterales y una rampa por delante y otra por detrás).

Transporte: La Cañonera Storm Eagle puede transportar hasta 20 miniaturas.

Opciones:

-Una Cañonera Storm Eagle puede sustituir su Bólter Pesado acoplado por una de las siguientes opciones:
 -Cañón de Fusión Acoplado +15 Puntos -Lanzamisiles +5 Puntos

-Una Cañonera Storm Eagle puede sustituir sus 4 Cohetes Tempest por una de las siguientes opciones
 -4 Misiles Hellstrike +20 Puntos -2 Cañones Laser Acoplados +40 Puntos

-Una Cañonera Storm Eagle puede estar equipada con:

-Blindaje Adicional	+5 Pts	-Foco Reflector	+1 Pts
-Placas de Ceramita	+20 Pts		

Reglas especiales: Vehículo de asalto, Despliegue Rápido.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Lanzador Venganza	48"	5	4	Pesada 2, Área grande.
-Misiles Hellstrike	72"	8	3	Artillería 1, Misil, Un solo uso.
-Cohetes Tempest	60"	6	4	Pesada 1, Fundir, Un solo uso.

"La cañonera Storm Eagle es uno de los diseños más poderosos que se pueden encontrar en la flota aérea de los marines espaciales. Una unidad dedicada al ataque táctico, sus funciones principales son el despliegue de asalto orbital de la infantería y los ataques de baja altitud. La Storm Eagle es una máquina robusta y resistente, fuertemente armada para su tamaño y considerablemente protegida por su blindaje, aunque carece de la auténtica velocidad y maniobrabilidad de los cazas y bombarderos. Durante las operaciones demuestra ser un vehículo extremadamente flexible, sirviendo tanto de transporte de largo alcance, despliegue orbital, explorador e interceptor cuando es necesario, además de sus funciones de batalla principales."

Primero fueron construidas en Terra, pero durante la Gran Cruzada fueron construidas en los mundos forja de Anvillus, Galatea y Tigrus cuya capacidad de producción era suficiente para proveer a todas las legiones y la guardia custodia de grandes escuadrones de estos admirados y adaptables navíos."



Caza de ataque Relámpago Primaris



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Primaris Lightning	4	11	11	10	2

Tipo: Vehículo (Volador).

Composición de unidad: 1 Caza de ataque relámpago primaris.

Equipo: El Caza de ataque relámpago primaris lleva un cañón láser acoplado. Está equipado también con una cabina reforzada y un lanzador de bengalas flamígeras.

Opciones: Un Caza de ataque relámpago primaris tiene tres puntos duales para equipo, los cuales pueden ser equipados cada uno de ellos por una de las siguientes opciones al coste aquí listado:

-Cañón Automático acoplado	+20 Puntos	-Multilaser acoplado	+20 Puntos
-Lanzamisiles Acoplado	+25 Puntos	-Cluster de Bombas Phosphex	+15 Puntos
-2 Misiles Pesados Furia solar	+25 Puntos	-2 Misiles Pesados Perforantes Kraken	+35 Puntos
-2 Cargas Electromagnéticas	+10 Puntos		

-Un Caza de ataque relámpago primaris, además, puede estar equipado con cualquiera de los siguientes elementos:

-Control de Servidor de Batalla	+15 Puntos	-Augurios de Seguimiento Terrestre	+10 Puntos
-Rampa con Panel de Difracción	+20 Puntos		

-Si el Caza de ataque relámpago primaris está equipado con uno o más lanzamisiles acoplados, estos pueden equiparse además con munición de misiles rad por +15 puntos por cada lanzamisiles acoplado.

Reglas especiales: Ágil, Supersónico, Despliegue Rápido.

Control de Servidor de Batalla: El Caza de ataque relámpago primaris obtiene la regla especial *cazador de tanques*.

Augurios de seguimiento terrestre: El Caza de ataque relámpago primaris obtiene la regla especial *Acribillar*.

Rampa con panel de difracción: Un Caza de ataque relámpago primaris con esta mejora reducirá en un punto la fuerza de los ataques de disparo que le impacten por el arco lateral o posterior, pero no se beneficiará del combate nocturno.

Carga mortal: Si un vehículo con esta regla pierde un punto de armazón pero no es destruido, tira 1d6. Con un resultado de 6, el volador sufre un resultado de explosión en la tabla de daños de vehículos.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Misil Pesado Sunfury	36"	6	3	Pesada 1, Misil, Área Grande, Sobrecalentamiento, Un solo uso.
-Misil Penetrante Kraken	36"	8	1	Pesada 1, Misil, Antiblindaje, un solo uso.
-Bomba Phosphex	Bomba	5	2	Pesada 2, Cluster de Bombas, Barrera, Área, Envenenada (3+), Fuego Reptante, Persistente, Carga Mortal, Un solo uso.
-Carga Electromagnética	Bomba	3	4	Pesada 1, Bomba, Área Grande, Disrupción, Aturdir, Un solo uso

“Una adición relativamente reciente a las armerías de la Gran Cruzada, el Caza de ataque relámpago primaris es un caza sub-orbital de altísima velocidad, diseñado para intercepciones de alta velocidad y ataques quirúrgicos. Creado por el Archimagos-arbiter Sykosk Thule, señor y soberano del mundo forja de Voss, el Caza de ataque relámpago primaris representa un nuevo paradigma en la guerra aérea, siendo construido entorno a un poderoso reactor de plasma y optimizado para los sistemas más sofisticados disponibles.”

“Aunque sobrepasan a todos los diseños similares en servicio de su tamaño su velocidad y capacidad de carga, es extremadamente costoso de producir, demostradamente difícil de mantener y manejar por cualquiera salvo por los pilotos más experimentados, defectos que Sykosk atribuía puramente a la debilidad de la carne. Estos factores, hicieron que el modelo fuera relegado a las legiones mejor equipadas y al propio Mechanicum. Y una versión alterada, aunque más fácil de pilotar y mantener, se rumoreó que fue tomada en consideración justo antes del estallido de la Herejía de Horus, pero este diseño modificado no tomó parte en el conflicto.”



Land Speeder



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Land Speeder	4	10	10	10	2

Tipo: Vehículo (Rápido, Gravitatorio).

Composición de unidad: 1 Land Speeder. Puedes añadir hasta 4 Land Speeders adicionales formando un único escuadrón. por +40 puntos cada uno.

Equipo: Bólter Pesado.

Opciones:

Cualquier Land Speeder puede sustituir su bólter pesado por una de las siguientes opciones:

-Cañón de Fusión	+10 Puntos	-Lanzallamas Pesado	Gratis
-Culebrina Volkite	+10 Puntos		

-Cualquier Land Speeder del Escuadrón puede estar equipado adicionalmente con una de las siguientes opciones:

-Lanzaestragos	+15 Pts	-Bólter Pesado	+15 Pts
-Cañón Plasma	+30 Pts	-Rifle Gravitón	+15 Pts

-Cualquier Land Speeder puede estar equipado con hasta dos misiles buscadores por +5 puntos cada uno.

Reglas especiales: Despliegue Rápido.

“Uno de los recursos principales de las armerías de las legiones, son deslizadores de alta velocidad que utilizan tecnología anti-gravitatoria para obtener una extraordinaria movilidad y velocidad. Ligeramente acorazado como una nave biplaza, requiere de una clase de habilidad y reflejos para dominarlo que sólo un marine espacial puede alcanzar, confiando más en su velocidad y maniobrabilidad que en su resistencia para sobrevivir. Los escuadrones de Land Speeders proveen a las fuerzas de marines espaciales de un núcleo flexible de potencia de fuego rápidamente desplegable y listo para operar como cazadores de tanques y apoyo aéreo. Como resultado de ello, las formaciones mixtas de Land speeders son a menudo solicitadas como fuerza de reacción rápida, mantenidos en reserva para interceptar rápidamente los contrataques enemigos. Golpeando duro y rápido, son particularmente buenos hostigando la fuerza enemiga y retrasándola mientras el resto de la fuerza se mueve hacia posiciones de ataque y se redespidega y son capaces de usar su velocidad para retirarse con éxito de las fauces del enemigo.”



Land Speeder Javelin



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Speeder Javelin	4	11	11	10	2

Tipo: Vehículo (Rápido, Gravitatorio).

Composición de unidad: 1 Land Speeder de Ataque Javelin. Puedes añadir hasta 2 Speeders Javelin adicionales formando un único escuadrón por +55 puntos cada uno.

Equipo: Un Speeder Javelin está equipado con un lanzamisiles ciclón acoplado y un bolter pesado.

Opciones:

-Cualquier Speeder Javelin puede sustituir su bólter pesado por una de las siguientes opciones:

-Cañón de Fusión +10 Puntos -Lanzallamas Pesado Gratis

-Cualquier Speeder Javelin puede sustituir su lanzamisiles ciclón acoplado por un cañón laser acoplado (+10 pts).

-Cualquier Speeder Javelin puede estar equipado adicionalmente con cualquiera de las siguientes opciones:

-Reflector +1 Pts -Hasta dos misiles cazador-asesino +5 Pts cada uno.

Reglas especiales: Despliegue Rápido, Flanquear, Acribillar, Repercusión Gravitatoria.

Repercusión gravitatoria: A menos que esté inmovilizado, las unidades enemigas que quieran atacar en combate a un Land Speeder Javelin tendrán un modificador -2 a impactar.

"Los deslizadores de ataque Javelin (jabalina) comparten muchos de los avanzados sistemas de las motos a reacción de los escuadrones de cazadores aéreos y son tan raros y valiosos como estos. Utilizando una variedad de impulsores antigravitáticos tan esotéricos que muchos entre el Mechanicum los miran con desconfianza, los deslizadores de ataque Javelin llevan mucho tiempo para construirse y son muy difíciles de reparar si sufren daños de batalla. Aun así son rápidos, muy maniobrables, son útiles para muchas operaciones y, quizás lo más importante, son capaces de cargar con un sistema de armas pesadas. Todas estas características aseguran que estos raros vehículos de ataque son muy demandados entre las legiones astartes y entre otras formaciones de élite, como los custodios y las hermanas del silencio."



Arma centinela Tarántula



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Arma Centinela	-	3	-	6	2	-	-	-	3+

Tipo: Artillería (Inmóvil).

Composición de unidad: 1 arma centinela tarántula. puedes añadir hasta 2 armas centinela tarántula adicionales formando una única batería por +30 puntos cada una.

Equipo: Bolter pesado acoplado.

Opciones:

-Cualquier arma centinela puede sustituir su bólter pesado por una de las siguientes opciones:

-Cañón de Fusión Y Reflector	+5 Puntos	-Lanzallamas Pesado acoplado	Gratis
-Cañón Laser acoplado	+10 Puntos	-Cañón Rotativo acoplado	Gratis

-La batería al completo puede cambiar sus bólters pesados por lanzamisiles hyperios por +20 puntos cada uno. Cualquier arma centinela equipada con un lanzamisiles hyperios puede sustituirlo por una plataforma de mando hyperios por +10 puntos.

-La batería al completo puede estar equipada con red de camuflaje +10 pts por miniatura

Reglas especiales: Artillería Automática, Modos de Disparo.

Modos de disparo: Una Tarántula puede disparar de dos modos. Debes decidir de qué modo el arma centinela disparará antes del inicio de la partida. No podrás cambiar el modo durante la partida.

-Modo de Defensa: La tarántula es instalada con un arco de fuego fijo, por lo general para proporcionar el fuego de protección sobre un área particular. En este modo, el arma disparará contra objetivos enemigos hasta 36" dentro de los 90° de su línea de visión.

-Modo de Centinela: En este modo, el arma dispara a cualquier enemigo que esté cerca, y siempre girará para disparar al objetivo enemigo más cercano dentro de su línea de visión de 360°. Las armas centinela equipadas con lanzamisiles hyperios o plataformas de mando no siguen esta regla.

Selector de Objetivo: El objetivo de un arma centinela viene determinado por su armamento:

-Una tarántula con bólter pesado disparará a la unidad no-vehículo más cercana dentro de su modo de tiro.

-Una tarántula con cañón láser o de fusión, disparará al vehículo enemigo más cercano o criatura monstruosa dentro de su modo de tiro.

Si no hay ningún objetivo preferido, entonces el más objetivo más cercano será elegido. Sólo los vehículos destruidos serán ignorados, vehículos inmovilizados todavía seguirán siendo apuntados.

Plataforma de mando: Mientras la plataforma de mando esté sobre la mesa, todas las plataformas hyperios de la unidad contarán con la regla especial *dividir fuego* (la unidad pasa automáticamente el chequeo de liderazgo para esta regla).

Alcance F FP Tipo

-Lanzamisiles Hyperios	48"	8	3	Pesada 1, Antiaéreo, Interceptor, Seguidor de Calor.
------------------------	-----	---	---	--

Seguidor de calor: Las tiradas fallidas para impactar y para penetrar blindajes de 1 deben ser repetidas.



Cápsula Dreadclaw Anvillus



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Cápsula Anvillus	-	12	12	12	3

Tipo: Vehículo (Volador, Deslizador, Transporte).

Composición de unidad: 1 Cápsula de Desembarco Dreadclaw Anvillus.

Equipo: Descargadores de Metralla.

Transporte: La cápsula de desembarco dreadclaw anvillus tiene una capacidad de transporte de 10 o un único dreadnought de cualquier tipo.

Puntos de Acceso: Un punto de acceso alrededor de todo el casco. En la práctica, los pasajeros pueden desembarcar a nivel de tierra a 2" del casco.

Reglas especiales: Asalto orbital, Despliegue Rápido, Vehículo de Asalto, Explosión de Calor.

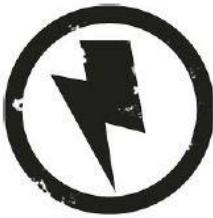
Asalto orbital: Las Capsulas entran en juego siguiendo las reglas de despliegue rápido. Al inicio de tu primer turno, debes elegir la mitad de tus capsulas de desembarco (redondeando hacia arriba) para que aparezcan en tu primer turno. El resto de capsulas se incorporan a la batalla de manera habitual. Las unidades que entran mediante capsulas de desembarco no podrán asaltar en el turno en el que entran en juego. A diferencia de una cápsula normal, la capsula dreadclaw no es un vehículo inmóvil, sin embargo, una vez aterrize se considerará un volador con el modo deslizador (este modo lo adopta después de que haya llegado mediante despliegue rápido).

Explosión de calor: Cuando una miniatura con esta regla llega mediante despliegue rápido, o bien más tarde actuando como un gravítico en modo deslizador, el jugador controlador puede decidir hacer un ataque de explosión de calor. Si lo hace, en este turno no podrá embarcar o desembarcar tropas. El Ataque se puede realizar de uno de los siguientes modos:

-Explosión de Calor (Despliegue Rápido): Inmediatamente después de que la miniatura despliegue usando las reglas de Despliegue Rápido, mide un radio de 1d3+3" horizontalmente desde el casco principal (sin contar las patas de aterrizaje). Todas las miniaturas alcanzadas por la plantilla sufren un impacto de Fuerza 6 FP5 que ignora cobertura. Los vehículos sufren el impacto por el punto donde menos valor de blindaje tienen. Este ataque se considera un ataque de plantilla de llamas.

-Explosión de Calor (Barrido Flamígero): Si el jugador lo desea, cualquier unidad sobre la que directamente sobrevuela la Cápsula (que quede debajo de su casco durante el movimiento), sufrirá 1D6 impactos de Fuerza 5 FP5 con la regla Ignora Cobertura. Los vehículos sufren el impacto por el punto donde menos valor de blindaje tienen. Este ataque se considera un ataque de plantilla de llamas. Los impactos de este ataque son distribuidos sobre la unidad enemiga tal y como el oponente elija. Tira 1d6 cada vez que realices este ataque. Con un resultado de 1, la cápsula de desembarco sufrirá un impacto interno a sí misma.

"El modelo Anvillus de cápsula de desembarco fue inicialmente diseñada para insertar legionarios en los navíos enemigos durante el transcurso de la batalla. Y por tanto tienen un tamaño reducido y están fuertemente acorazadas a fin de sobrevivir al fuego de los sistemas de defensa de las armas enemigas, mientras una serie de cortadores de fusión le permite abrirse paso en el casco y soltar su carga en el corazón del navío."



Interceptor Xiphon



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Interceptor Xiphon	4	11	11	11	2

Tipo: Vehículo (Volador)

Unidad: 1 Interceptor Xiphon

Equipo: Está equipado con dos cañones láser acoplados, un lanzamisiles rotatorio xiphon y placas de ceramita.

Reglas especiales: Despliegue Rápido, Ágil, Supersónico.

Opciones:

-Un Interceptor Xiphon puede estar equipado con:

- | | | | |
|------------------------------------|------------|----------------------------------|-----------|
| -Cabina reforzada | +5 Puntos | -Lanzador de bengalas flamígeras | +5 Puntos |
| -Augurios de seguimiento terrestre | +10 Puntos | | |

Arma	Alcance	F	FP	Tipo
-Lanzamisiles Rotatorio Xiphon	60"	8	2	Pesada 2, Cabeza de Racimo, Terminal de Seguimiento.
-Cañón Láser	48"	9	2	Pesada 1

Lanzador de Bengalas Flamígeras: Salvación invulnerable de 4+ contra cualquier tipo de misil.

Augurios de Seguimiento Terrestre: El Interceptor Xiphon obtiene la regla especial acribillar.

Ágil: Una miniatura con esta regla especial incrementa en +1 cualquier salvación por cobertura proporcionado por su regla especial *esquivo*.

Cabeza de racimo: Si este arma logra un impacto interno sobre un objetivo con valor de blindaje, tira 1d3 veces en la tabla de daños y elige el resultado más alto para que le sea aplicado.

Terminal de Seguimiento: Las tiradas exitosas de por esquivo o las salvaciones por cobertura realizadas contra un arma con esta regla especial deben ser repetidas.

“El interceptor Xiphon es una nave de combate espacial y atmosférica de antiguo linaje. Sus orígenes se perdieron mucho tiempo atrás, pero comparte muchos componentes con las PCE de naves tan distintas como el Amhut Voyager o el caza Thunderbolt.

Aunque variaciones del diseño únicas han sido encontradas en colonias humanas perdidas y en las manos de corsarios, las legiones astartes usan el diseño modificado de los enclaves Rhadamantys, anexionados al Imperium en el 806 M30. Aunque el enclave usaba pilotos mejorados cibernéticamente para las tensiones extremas del vuelo del Interceptor, los marines espaciales podían pilotarlo sin ayuda, pero estas limitaciones evitaron que su uso se extendiera a la flota imperial.

Aunque poderoso y fuertemente armado, el Xiphon era complicado, tenía una capacidad operacional más limitada con el Ira y, además, su uso no era favorecido por el Mechanicum. Hacia el final de la Gran Cruzada había sido retirado del servicio salvo entre los Ultramarines y los Ángeles Oscuros. No obstante, las convulsiones de la Herejía de Horus hicieron que muchas legiones lo sacaran de sus reservas y devolvieran el Xiphon a la batalla.”



Vorax



© aleatorblog.de

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Autómata de Batalla Clase Vorax	3	4	6	6	3	4	2(3)	7	4+

Tipo: Criatura Monstruosa.

Composición de Unidad: 1 Autómata de Batalla de Clase Vorax. Esta unidad solo puede ser incluida bajo ciertas restricciones. Consulta el equipo controlador cortical y el cónsul praevian.

Equipo: Rifle de rayos, dos cañones rotativos, dos espadas de energía de autómata de batalla y un infravisor.

Opciones:

- La escuadra puede incluir hasta 5 autómatas de batalla clase vorax adicionales por +65 pts cada uno.
- La unidad puede equipar a sus cañones rotativos con munición bio-corrosivo por +10 pts cada uno.
- Una unidad de autómatas de clase vorax puede equiparse con cualquiera de las siguientes opciones. De hacerlo, todas las miniaturas de la unidad deberán adquirir dicha mejora:
 - Matriz de puntería mejorada +15 Pts cada uno
 - Reflector +1 Pts cada uno
 - Granadas de fragmentación +5 Pts cada uno
- Cualquier autómata de Clase Vorax de la unidad puede sustituir su rifle de rayos por:
 - Limpia-Irradiador +10 Puntos

Opción Especial: Una unidad formada por un único autómata de batalla/autómata de asedio (de cualquier clase) de todo el destacamento puede obtener la regla el paragón del metal por +35 puntos.

Reglas Especiales: Cibernética Cortex, Veloces, Exploradores.

"Los Vorax son unidades de cazadores asesinos, autómatas de batalla creados a partir del diseño del Cruzado, que se dice que proviene de la Era Oscura de la tecnología y que puede ser hallado en muchos mundos forja mayores del Imperium.

Creado en la Marte pre-imperial para cumplir los roles de máquina de búsqueda y destrucción de máquinas renegados y alimañas mutantes, sus engramas de la corteza cibernética son particularmente predatórios y violentos. Tales son los instintos bestiales durmientes bajo sus cuerpos de acero y ceramita que numerosos cortafuegos y vías de escape son grabados en su programación para evitar que estas incansables máquinas de caza se conviertan en los renegados que cazan bajo las sombras de las forjas y fanos de Marte.

En ocasiones son despachados por sus señores para atajar las revueltas entre la población en épocas de hambrunas o plagas, su caza acaba y sus cañones se silencian abruptamente únicamente cuando algún desconocido recuento de muertos se ha alcanzado. No es ninguna sorpresa que los Vorax sean objeto de un temor supersticioso por los obreros del Mechanicum y por los neófitos adeptos del sacerdocio Mechanicum."



Escuadra de apoyo pesado



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Marine Espacial de la Legión	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sargento Veterano de la Legión	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería. El sargento veterano de la legión es infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Sargento veterano de la legión y 4 marines espaciales de la legión.

Equipo: Servoarmadura, pistola bólter, granadas de fragmentación, granadas perforantes y bólter pesado.

Opciones:

- Puedes añadir hasta 5 marines espaciales de la legión adicionales por +20 puntos cada uno.
- Todos los marines espaciales de la unidad (incluido el sargento veterano) puede intercambiar su bólter pesado por (de cambiarse, todas los bólters pesados de la unidad **deben** cambiarse por un único tipo de arma):

-Lanzallamas Pesado	Gratis	-Lanzamisiles	+5 Pts	-Cañón Plasma	+15 Pts
-Cañón Automático	+5 Pts	-Cañón de Fusión	+10 Pts	-Cañón Láser	+20 Pts
-Culebrina Volkita	+10 Pts				

-El sargento puede equiparse con (si escoge nuncio-vox y arma de combate pierde su arma pesada):

-Bombas de Fusión	+5 Pts	-Nuncio-Vox y Espada Sierra o Hoja de Combate	Gratis
-Armadura Artesanal	+10 Pts	-Escáner de Augurios	+5 Pts

-Si no lleva arma pesada el sargento puede sustituir su pistola bólter por una pistola plasma por +15 puntos.

-Si no lleva arma pesada el sargento puede equiparse con una de las siguientes:

-Bólter	+2 Puntos	-Combi-Arma	+10 Puntos
---------	-----------	-------------	------------

-Si no lleva arma pesada el sargento puede sustituir su espada sierra o hoja de combate por:

-Arma de Energía	+10 Puntos	-Puño de Combate	+15 Puntos
-Cuchilla Relámpago	+15 Puntos		

-Si la escuadra está equipada con lanzamisiles puede equiparse con misiles anti-fragmentación por +50 puntos.

-La escuadra al completo puede equiparse con armaduras reforzadas por +25 puntos.

Transporte: La Escuadra de apoyo pesado de la legión puede elegir un Rhino como su transporte asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes.

"Las escuadras de apoyo pesado proveen a las legiones de con una potencia de fuego móvil, capaz de ser transportada por un marine y suficiente como para acribillar hordas de enemigos o aplastar vehículos acorazados, dejándolos como restos humeantes de chatarra. Aunque los tanques y la artillería les superan en alcance en la mayoría de situaciones y, por supuesto, están mejor protegidos por pesadas capas de blindaje, las escuadras de infantería cuentan con la flexibilidad de ir a pie a su favor, pueden dispersarse por el terreno, escalar a las alturas para adoptar mejores posiciones de tiro e ir donde un dreadnought o un tanque no pueden."



Tanques de artillería



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA	
Basilisk	4	12	10	10	3	140 Pts
Medusa	4	12	10	10	3	155 Pts
Whirlwind	4	11	11	10	3	75 Pts

Tipo: Vehículo (Tanque).

Tabla: Solo puedes incluir una de estas unidades en tu destacamento.

Composición de unidad: 1-3 Tanques de Artillería de un único tipo formando un única batería.

Equipo: Todos los tanques de artillería están equipados con descargadores de humo y foco reflector.

-Un Basilisk está equipado con un cañón estremecedor y un bólter pesado.

-Un Medusa está equipado con un cañón de asedio medusa y un bólter pesado.

-Un Whirlwind está equipado con un lanzamisiles whirlwind equipado con misiles venganza y misiles castellano. También está equipado con un combi-bólter.

Opciones:

-Cualquier tanque de la batería puede estar equipado con:

-Blindaje Adicional	+5 Pts	-Pala Excavadora	+5 Pts
-Conductor Auxiliar	+10 Pts	-Misil Cazador Asesino	+5 Pts

-Cualquier tanque de artillería de la legión puede estar equipado con un único arma en afuste exterior equipada con:

-Bólter Pesado	+15 Pts	-Lanzallamas Pesado	+10 Pts	-Combi-Arma	+5 Pts
-Bolter Acoplado	+5 Pts	-Lanzaestragos	+15 Pts	-Cañón de Fusión	+15 Pts

-Cualquier tanque whirlwind puede sustituir sus misiles venganza y castellan por misiles hyperios (gratis).

-En una Batería de tres tanques de artillería, uno de ellos puede mejorarse a tanque de mando por +35 puntos.

“Como fuerzas de combate cohesivas capaces de combatir en cualquier escenario de guerra, las legiones de marines mantienen sus propias unidades de artillería móviles, aunque de ningún modo se acercan al número que despliegan los huestes del Ejército Imperial. Son una pequeña formación debido a que la guerra estática no encaja con el carácter y estilo de combate de las legiones de marines, aunque aun así hay algunas que hacen un uso extenso de maquinaria de asedio, como los Puños Imperiales y los Guerreros de Hierro, que confían el peso de la batalla a los grandes cañones. Los vehículos de artillería más comunes son los relativamente ligeros y móviles Whirlwinds, plataformas múltiples de lanzamisiles que tienen la ventaja de estar montadas sobre el chasis básico de un Rhino y, por tanto, son fáciles de mantener y reparar; los Basilisk, armados con un gran cañón para el largo alcance, excelentes realizando bombardeos y contra los blindados enemigos y los Medusa, que llevan un mortero de asedio de corto alcance, pero extremadamente poderoso.”



Cápsula Deathstorm



Cápsula Deathstorm	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
	4	12	12	12	3

Tipo: Vehículo (Inmóvil, Descubierto).

Composición de unidad: 1 Capsula de Desembarco Deathstorm.

Tabla: Una cápsula de desembarco deathstorm cuenta como una opción de apoyo pesado en un ejército de la legión de los marines espaciales, pero puede ser utilizado como una opción de ataque rápido en un ejército si el rito de batalla asalto orbital es utilizado.

Equipo: Una cápsula de desembarco deathstorm está equipada con 5 lanzadores deathstorm.

Reglas especiales: Sistema de guía inercial, despliegue rápido, inmóvil, poder de espíritu máquina independiente, despejador de áreas.

Despejador de Áreas: Los chequeos de moral o acobardamiento que provoque la capsula de desembarco deathstorm en el turno en el que entre deberán ser repetidos en caso de tener éxito.

Opciones:

- Una Capsula de Desembarco Deathstorm puede sustituir sus 5 Lanzadores Deathstorm por 5 Lanzadores Deathstorm Perforantes por +30 Puntos.
- Una Capsula de Desembarco Deathstorm puede adquirir la regla especial Asalto Orbital por +25 Puntos.

Poder de espíritu máquina independiente: Cada Lanzador Deathstorm o Cañón de Asalto puede disparar a un objetivo diferente.

Asalto Orbital: Las cápsulas entran en juego siguiendo las reglas de despliegue rápido. Al inicio de tu primer turno, debes elegir la mitad de tus capsulas de desembarco (redondeando hacia arriba) para que aparezcan en tu primer turno. El resto de cápsulas se incorporan a la batalla de manera habitual. Las unidades que entren mediante cápsulas de desembarco no podrán asaltar en el turno en el que entran en juego.

Sistema de Guía Inercial: Si una Capsula de Desembarco se dispersa y aterriza sobre terreno infranqueable o sobre alguna miniatura (amiga o enemiga) reduce la distancia de dispersión lo necesario para evitar el obstáculo.

Armas Automatizadas: Cuando la cápsula aterriza abre fuego indiscriminadamente en su primera fase de disparo. Todas las unidades (amigas o enemigas) a 12" o menos de la cápsula sufrirá 1d3 ataques con el arma con la que este equipado (resuelve cada ataque con el perfil completo del arma). Estos ataques se resolverán con hp2. En los siguientes turnos, la cápsula podrá realizar un único ataque resolviéndose con el perfil del arma, tanto en alcance como en línea de visión.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Lanzador Deathstorm	48"	5	4	Pesada 2, Área, Acobardamiento.
-Lanzador Deathstorm Perforante	48"	8	3	Pesada 3.

"Las cápsulas de desembarco Deathstorm fueron diseñadas por primera vez por la Guardia del Cuervo, que buscaban aumentar la potencia de fuego de sus milimétricos asaltos orbitales. La preferencia de la Guardia del Cuervo por estos ataques quirúrgicos les lleva a quedar en desventaja en los enfrentamientos de desgaste y en los asaltos a fortificaciones altamente fortificadas, en las cuales las unidades pesadas y la artillería no pueden ser usadas. Esto llevó a la legión a tales niveles de bajas en ciertos asaltos que Corax ya no podría permitir. La solución decía mucho del carácter y tácticas de la legión, un arma que golpeaba a toda velocidad y descargaba toda su fuerza sin necesidad de mayor mantenimiento."



Land Raider



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA	Pts
Land Raider Phobos	4	14	14	14	4	225 Pts
Land Raider Proteus	4	14	14	14	4	180 Pts
Land Raider Achilles	4	14	14	14	4	275 Pts

Tipo: Vehículo (Tanque, Transporte).

Composición: 1-3 Land Raiders de la Legión. Solo uno puede ser Achilles.

Equipo:

- Foco reflector, descargadores de humo y poder del espíritu máquina.
- Un Land Raider Phobos está equipado además con dos cañones laser acoplados en las barquillas y un bólter pesado acoplado en el casco.
- Un Land Raider Proteus está equipado además con dos cañones laser acoplados en las barquillas.
- Un Land Raider Achilles está equipado además con dos cañones de fusión en las barquillas y un mortero quad en el casco. Además, también está equipado con armadura adicional y placas de ceramita.

Transporte: El Land Raider Phobos o Proteus de la Legión puede transportar hasta 10 miniaturas. El Land Raider Achilles puede transportar hasta 6 miniaturas.

Puntos de acceso: 2 puertas laterales. El Land Raider Phobos tiene también una puerta frontal. **Puntos de disparo:** 0.

Opciones:

Cualquier Land Raider de la legión del escuadrón puede estar equipado con (si ya no lo tienen):

- | | | | | | |
|------------------------|--------|---------------------|---------|---------------------|--------|
| -Misil Cazador Asesino | +5 Pts | -Conductor Auxiliar | +10 Pts | -Armadura Adicional | +5 Pts |
| -Pala Excavadora | +5 Pts | -Placas de Ceramita | +20 Pts | | |

Cualquier Land Raider de la legión puede estar equipado con un único arma en afuste exterior equipada con:

- | | | | | | |
|------------------|---------|---------------------|---------|------------------|---------|
| -Bólter Pesado | +10 Pts | -Lanzallamas Pesado | +10 Pts | -Combi-Arma | +5 Pts |
| -Bólter Acoplado | +5 Pts | -Lanzaestragos | +15 Pts | -Cañón de Fusión | +15 Pts |

-En un Escuadrón de tres, un único Land Raider del escuadrón puede convertirse en *tanque de mando* por +35 puntos.

-Cualquier Land Raider Phobos puede estar equipado con descargadores de metralla por +10 puntos.

-Cualquier Land Raider Proteus del escuadrón puede estar equipado con un único arma de casco de entre:

- | | | | | | |
|-------------------------|---------|------------------------------|---------|-----------------------|---------|
| -Bólter Pesado Acoplado | +20 Pts | -Lanzallamas Pesado Acoplado | +20 Pts | -Cañón Láser Acoplado | +30 Pts |
|-------------------------|---------|------------------------------|---------|-----------------------|---------|

-Cualquier Land Raider Achilles puede mejorar su mortero quad con la siguiente munición:

- | | | | |
|-----------------------|--------|----------------------|---------|
| -Munición Incendiaria | +5 Pts | -Munición de Espinas | +10 Pts |
|-----------------------|--------|----------------------|---------|

-Si el destacamento incluye un Cónsul de Asedio, cualquier Land Raider Achilles puede equiparse con munición phospex por +20 puntos.

- Cualquier Land Raider Proteus puede estar equipado con una red exploradora de augurios (+50 Pts). De elegirse esta mejora, un Land Raider Proteus reduce su capacidad de transporte a 8 miniaturas.

Red Exploradora de Augurios: El Land Raider Proteus con esta mejora gana la regla especial Explorador. Mientras este sobre la mesa, elige al principio de cada uno de tus turnos (antes de las tiradas de Reservas), un modo de utilización de la Red Exploradora de Augurios, este modo durará hasta el inicio de tu siguiente turno.

Modo disruptión: Modifica en -1 las tiradas de reservas enemigas.

Modo transmisión: Puedes repetir las tiradas de reserva propias, ya sean exitosas o fallidas.

Invulnerabilidad ferromántica: Es inmune a los efectos de las reglas especiales *fusión* y *lanza*. Y reduce en 1 punto cualquier tirada en la tabla de daños que sufra, excepto en armas *destructoras*.

Reglas especiales: Vehículo de Asalto (Solo el Phobos), Invulnerabilidad Ferromántica (Solo el Achilles).



Land Raider Achilles Alpha



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Land Raider Achilles Alpha	4	14	14	14	4

Tipo: Vehículo (Tanque).

Composición de unidad: 1 Land Raider Achilles Alpha

Equipo: Un Land Raider Achilles está equipado con un mortero quad en el casco con munición de fragmentación y proyectiles destructores y dos barquillas equipadas con una culebrina volkita cada una. Además, también está equipado con armadura adicional, placas de ceramita, foco reflector, descargadores de humo y poder del espíritu máquina.

Transporte: El Land Raider Achilles puede transportar hasta 6 miniaturas.

Puntos de acceso: 2 puertas laterales.

Puntos de disparo: 0.

Reglas especiales: Ritos de invulnerabilidad ferromántica, tracción galvánica.

Opciones:

-Land Raider Achilles puede mejorar su Mortero Quad con la siguiente munición:

-Munición Incendiaria +5 Pts -Munición de Espinas +10 Pts

-Si el destacamento incluye un Cónsul de asedios, cualquier Land Raider Achilles puede equiparse con munición phospex por +20 puntos.

Ritos de invulnerabilidad ferromántica: Es inmune a los efectos de las reglas especiales *Fusión* y *Lanza*. Y reduce en 1 punto cualquier tirada en la tabla de daños que sufra, excepto en armas *destructoras*.

Tracción Galvánica: El Land Raider Achilles-Alpha repite las tiradas fallidas por *terreno peligroso*.

Mortero Quad: El Mortero Quad carga dos tipos de munición. Antes de disparar, debes elegir que munición vas a usar. Utiliza los siguientes perfiles:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Munición de Fragmentación	12-60"	5	5	Pesada 4, Barrera, Área, Proyectiles Shock.
-Proyectiles Destructores	36"	8	3	Pesada 4, Fundir.
-Munición de Espinas	12-36"	2	4	Pesada 4, Barrera, Área, Acerada.
-Munición Incendiaria	12-60"	4	5	Pesada 4, Barrera, Área, Ignora Coberturas.

Fundir: Un arma con esta regla puede repetir las tiradas fallidas para penetrar blindajes.

Proyectiles Shock: Los chequeos de acobardamientos que se realicen contra los impactos provocados por un arma con esta regla deberán realizarse con un modificador de -1 al liderazgo.

"El Land Raider modelo Achilles Alpha es el más resistente de los que están en servicio en las Legiones Astartes. Estos vehículos golpean con tal fuerza que incluso pueden reducir a un Fellblade a chatarra y han demostrado su efectividad incluso entre los entornos más hostiles. El armamento de estos vehículos no es menos impresionante, cada uno está equipado con un mortero quad de precisión absoluta que es capaz de lanzar munición fragmentación y de ruptura. Las legiones que conservan el diseño del Achilles Alpha lo utilizan como punta de lanza en los asaltos bajo fuego, confiando en su casi impenetrable armadura y sus armas para castigar y abrirse paso a través de cualquier fortificación enemiga."



Spartan



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Tanque Spartan	4	14	14	14	5

Tipo: Vehículo (Tanque, Transporte).

Composición de unidad: 1 tanque de asalto Spartan de la legión.

Equipo: El Spartan de la Legión está armado con un cañón láser quad en cada barquilla y un bólter pesado acoplado en el casco. Además está equipado con blindaje adicional, reflector, descargadores de humo y poder del espíritu máquina.

Transporte: El "Spartan de la Legión" puede transportar hasta 25 miniaturas.

Puntos de acceso: 3. El Spartan tiene una puerta Frontal y dos puertas laterales. **Puntos de disparo:** 0.

Opciones: Un Spartan puede sustituir su bólter pesado acoplado por un lanzallamas pesado acoplado (gratis).

-Un Spartan puede sustituir sus dos cañones laser quad por dos láseres destructores (gratis).

-Un Tanque de Asalto Spartan de la Legión puede estar equipado con:

-Descargadores de Metralleta	+10 Pts	-Conductor Auxiliar	+10 Pts
-Pala Excavadora	+5 Pts	-Placas de Ceramita	+20 Pts
-Misil Cazador Asesino	+5 Pts	-Escudo de Bengalas	+45 Pts

-Un "Spartan" puede estar equipado con un único arma en afuste exterior equipada con:

-Bólter Pesado	+10 Pts	-Lanzallamas Pesado	+15 Pts	-Combi-Arma	+5 Pts
-Combi-Bólter	+5 Pts	-Lanzaestragos	+15 Pts	-Cañón de Fusión	+15 Pts

Reglas especiales: Vehículo de asalto.

"Un transporte de asalto acorazado de realmente masivas proporciones, el spartan es un tanque pesado que sólo usan las Legiones Astartes y el Mechanicum y cuyo diseño desciende claramente del Land Raider. Es un enorme transporte blindado es llevar a la batalla y gran contingente de tropas al corazón del enemigo, soportando el fuego que sería capaz de destrozar cualquier otro vehículo. Aunque su chasis es tan robusto y resistente como el del legendario Land Raider, la genialidad de su diseño es tal que es capaz de transportar una gran cantidad de tropas, tantas que salvo los superpesados como el Gorgon del ejército imperial, pocos pueden igualar y sigue siendo más rápido gracias a sus motores a reacción. Su armamento, no obstante, no es inofensivo ya que sus cañones laser quad le hacen perfectamente capaz de destruir tanques enemigos y sus lanzallamas o bolteres pesados le permiten abrirse paso entre la infantería. El Spartan ocupa un lugar predilecto entre las armerías de muchas legiones, aunque su tamaño y la cantidad de recursos necesarios para fabricarlo, que superan incluso a los super-pesados, los hace muchos menos comunes que los Land Raiders."



Garra de asalto Kharybdis



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Kharybdis	4	12	12	12	5

Tipo: Vehículo (Volador, Deslizador, Transporte). **Composición de unidad:** 1 Garra de Asalto de la Legión Kharybdis.

Equipo: Descargadores de metralla, embestida de fusión, cinco lanzadores tormenta kharybdis.

Transporte: La Cápsula de desembarco dreadclaw anvillus tiene una capacidad de transporte de 20, un único dreadnought de cualquier tipo o bien un equipo de rapier.

Puntos de Acceso: Un punto de acceso alrededor de todo el casco. En la práctica, los pasajeros pueden desembarcar a nivel de tierra, midiendo las distancias desde el casco.

Reglas especiales: Vehículo de asalto, asalto orbital, sistema de guía inercial, espíritus de máquina independientes, explosión de calor.

Asalto Orbital: Las capsulas entran en juego siguiendo las reglas de despliegue rápido. Al inicio de tu primer turno, debes elegir la mitad de tus capsulas de desembarco (redondeando hacia arriba) para que aparezcan en tu primer turno. El resto de cápsulas se incorporan a la batalla de manera habitual. Las unidades que entren mediante capsulas de desembarco no podrán asaltar en el turno en el que entran en juego. A diferencia de una cápsula normal, la kharybdis no es un vehículo inmóvil, sin embargo, una vez aterriza se considerará un volador con el modo deslizador (este modo lo adopta después de que haya llegado mediante despliegue rápido).

Sistema de Guía Inercial: Si una capsula de desembarco se dispersa y aterriza sobre terreno infranqueable o sobre alguna miniatura (amiga o enemiga) reduce la distancia de dispersión lo necesario para evitar el obstáculo.

Espíritus máquina independientes: Kharybdis puede elegir a objetivos diferentes con cada una de sus armas.

Explosión de Calor: Cuando una miniatura con esta regla llega mediante Despliegue Rápido, o bien más tarde actuando como un Gravítico en modo Deslizador, el jugador controlador puede decidir hacer un Ataque de Explosión de Calor. Si lo hace, en este turno no habrá podido embarcar o desembarcar tropas. El Ataque se puede realizar de uno de los siguientes modos:

-Explosión de Calor (Despliegue Rápido): Inmediatamente después de que la miniatura despliegue usando las reglas de despliegue rápido, mide un radio de $1d3+3"$ horizontalmente desde el casco principal (sin contar las patas de aterrizaje). Todas las miniaturas alcanzadas por la plantilla sufren un impacto de fuerza 6 fp5 que *ignora cobertura*. Los vehículos sufren el impacto por el punto donde menos valor de blindaje tiene. Este ataque se considera un ataque de plantilla de llamas.

-Explosión de Calor (Barrido Flamígero): Si el jugador lo desea, cualquier unidad sobre la que directamente sobrevuela la Kharybdis (que quede debajo de su casco durante el movimiento), sufrirá $1d6$ impactos de fuerza 5 fp5 con la regla *ignora cobertura*. Los vehículos sufren el impacto por el punto donde menos valor de blindaje tiene. Este ataque se considera un ataque de plantilla de llamas. Los impactos de este ataque son distribuidos sobre la unidad enemiga tal y como el oponente elija. Tira $1d6$ cada vez que realices este ataque. Con un resultado de 1, la Kharybdis sufrirá un impacto interno a si misma.

Embestida de Fusión: A pesar de ser un volador, la kharybdis, mientras se encuentre en modo deslizador, puede embestir vehículos como si de un tanque se tratase. No podrá usar este ataque en el turno en el que entre por despliegue rápido, haya efectuado un ataque de explosión de calor o haya embarcado/desembarcado tropas.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Lanzador Tormenta Kharybdis	24"	6	5	Pesada 2, Acobardamiento, Acoplada.



Whirlwind Scorpius



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Whirlwind Scorpius	4	13	12	10	3

Tipo: Vehículo (Tanque).

Composición de Unidad: 1 Whirlwind Scorpius.

Equipo: Un Whirlwind Scorpius de la Legión está equipado con un Lanzador Múltiple Scorpius y un Bolter Acoplado. Está equipado además con descargadores de humo y un reflector.

Opciones: Un Whirlwind Scorpius puede estar equipado con cualquiera de las siguientes opciones:

-Blindaje Adicional +5 Pts -Misil Cazador Asesino +5 Pts
-Pala Excavadora +5 Pts

- Un Whirlwind Scorpius puede estar equipado con un único Arma en Afuste Exterior equipada con:

-Bólter Pesado +10 Pts -Lanzallamas Pesado +10 Pts -Combi-Arma +5 Pts
-Bolter Acoplado +5 Pts -Lanzaestragos +15 Pts -Cañón de Fusión +15 Pts

Alcance F FP Tipo
-Lanzador Múltiple Scorpius 48" 8 3 Pesada 1, Barrera, Área, Barrera de Cohetes.

Barrera de Cohetes: En un turno en el que el Whirlwind Scorpius no haya movido, el lanzador múltiple scorpius pasa a considerarse pesada 1d3+1.

“El término whirlwind es usado entre las legiones astartes para describir una serie de vehículos con lanzamisiles montados sobre ellos, muchos de los cuales fueron recuperados durante la Gran Cruzada y se incorporaron a las líneas de producción. El Scorpius es un diseño que ha entrado recientemente en servicio, creados a petición de los Lobos Espaciales para ayudar contra las ciudades-bastión fuertemente fortificadas de la campaña de los reinos Ghassulian. Combatiendo junto a los Predaror, con los que comparten muchos sistemas de locomoción y blindaje, los Scorpius han demostrado estar bien equipados para operaciones de alta intensidad y su uso ha sido aprobado para todas las legiones astartes.”



Vindicator



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Vindicator Destructor	4	13	11	10	3

Tipo: Vehículo (Tanque).

Composición de unidad: 1-3 Vindicator de la Legión.

Equipo:

- Un Vindicator está equipado con un Cañón Demolisher, un Combi.bolter, un Reflector y Descargadores de Humo.
- Cualquier Vindicator puede sustituir su Cañón Demolisher por una matriz láser destructora y un condensador de energía por +10 pts.

-Cualquier tanque Vindicator puede estar equipado con:

- | | | | |
|-----------------------------|---------|---------------------|---------|
| -Blindaje Adicional | +5 Pts | -Conductor Auxiliar | +10 Pts |
| -Poder del Espíritu Máquina | +25 Pts | -Placas de Ceramita | +20 Pts |
| -Misil Cazador Asesino | +5 Pts | | |

-Cualquier tanque Vindicator de la legión puede estar equipado con un único arma en afuste exterior equipada con:

- | | | | | | |
|------------------|---------|---------------------|---------|------------------|---------|
| -Bólter Pesado | +10 Pts | -Lanzallamas Pesado | +10 Pts | -Combi-Arma | +5 Pts |
| -Bólter Acoplado | +5 Pts | -Lanzaestragos | +15 Pts | -Cañón de Fusión | +15 Pts |

-Cualquier tanque Vindicator puede estar equipado con uno de los siguientes

- | | | | |
|-------------|---------|------------------|--------|
| -Barreminas | +10 Pts | -Pala Escavadora | +5 Pts |
|-------------|---------|------------------|--------|

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañón Demolisher	24"	10	2	Artillería 1, Área Grande.
-Matriz Láser Destuctora	48"	9	1	Artillería 1, Acoplada.
-Matriz Láser Destuctora (Fuego Condensado)	48"	9	1	Artillería 2, Acoplada.
-Matriz Láser Destuctora (Fuego Sobrecargado)	48"	9	1	Artillería 3, Acoplada, Fuego Sobrecargado.

Condensador de Energía: El Vindicator Destructor contará con las reglas Fuego Condensado y Fuego Sobrecargado.

Fuego Condensado: Si el tanque Vindicator destructor no ha movido durante este turno, la matriz láser destructora se considerará un arma del tipo artillería 2, acoplada.

Fuego Sobrecargado: El jugador controlador puede declarar que va a disparar en modo Sobrecargado. Si lo hace, la Matriz Destuctora se considerará un arma del tipo Artillería 3, Acoplada. Sin embargo tira 1D6 después de que el arma haya disparado de este modo. Con un resultado de 1, el Vindicator perderá un Punto de Armazón.

"Un poderoso tanque de asalto, el armamento principal del Vindicator es un cañón Demolisher de gran calibre capaz de resquebrajar las fortificaciones enemigas y de destrozar el blindaje de los tanques con la misma facilidad. Aunque el cañón tiene un corto alcance, solo es capaz de cargar con un suministro limitado de sus misiles guiados y carece de la flexibilidad de un cañón montado sobre una torreta, el Vindicator es inestimable cuando se trata de atacar posiciones fuertemente fortificadas o en operaciones de combate urbano. Puede abrirse camino entre las barricadas y trincheras reventándolas. A menudo es desplegado como apoyo inmediato a las unidades de infantería, su armadura reforzada y reducido tamaño aumentan su supervivencia. Su resistencia y potencia de fuego ofrece a los marines espaciales el equivalente a un fuerte permitiéndoles avanzar mejor sobre el fuego pesado. Algunas legiones, como los Hijos de Horus o los Manos de Hierro hacen más extenso del tanque, usándolo como tanque de batalla principal, empleándolo en formaciones como punta de lanza. Consiguen compensar las desventajas de los Vindicator avanzando implacablemente sobre el enemigo."



Predator



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Predator	4	13	11	10	3

Tipo: Vehículo (Tanque).

Composición de Unidad: 1-3 Tanques Predator de la Legión formando un único escuadrón.

Equipo: Un Cañón Predator montado en la torreta, Descargadores de Humo y un Reflector.

Opciones:

-Cualquier Predator puede incluir dos barquillas equipadas con una de las siguientes opciones:

-Bólter Pesados	+20 Puntos	-Cañones Láser	+40 Puntos
-Lanzallamas Pesados	+20 Puntos		

-Cualquier tanque Predator de la legión puede cambiar su Cañón Predator por:

-Cañón Tormenta Infernal	+15 Puntos	-Cañón Plasma Ejecutor	+55 Puntos
-Cañón Magma Fusión	+45 Puntos	-Rayo de Conversión Pesado	+35 Puntos

-Cualquier tanque Predator de la legión puede estar equipado con:

-Blindaje Adicional	+5 Pts	-Conductor Auxiliar	+10 Pts
-Pala Excavadora	+5 Pts	-Placas de Ceramita	+20 Pts
-Misil Cazador Asesino	+5 Pts	-Poder del Espíritu Máquina	+25 Pts

-Cualquier tanque Predator de la legión puede estar equipado con un único arma en afuste exterior equipada con:

-Bólter Pesado	+10 Pts	-Lanzallamas Pesado	+10 Pts	-Combi-Arma	+5 Pts
-Bolter Acoplado	+5 Pts	-Lanzaestragos	+15 Pts	-Cañón de Fusión	+15 Pts

-Un único Tanque Predator de la legión puede convertirse en *tanque de mando* por +25 puntos.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañón Tormenta Infernal	Plantilla	6	3	Pesada 1
-Cañón Predator	48"	7	4	Pesada 4
-Cañón Magma Fusión	18"	8	1	Pesada 1, Área Grande, Fusión.
-Cañón de Plasma Ejecutor	36"	7	2	Pesada 3, Área.
-Rayo de Conversión Pesado	0-18"	6	-	Pesada 1, Área Grande, Fuego de Calibración.
-Rayo de Conversión Pesado	18-42"	8	4	Pesada 1, Área Grande, Fuego de Calibración.
-Rayo de Conversión Pesado	42-72"	10	1	Pesada 1, Área Grande, Fuego de Calibración.

“El Predator es quizás el más conocido y más extendido de las variantes del chasis de Rhino, equipado con un blindaje superior y mayor potencia de fuego, pero sacrificando por completo la capacidad de transporte de tropas del Rhino. El Predator es un eficaz y versátil tanque medio, con un buen equilibrio entre velocidad, potencia de fuego y blindaje, cuyo robusto diseño permite equiparlo con una gran variedad de configuraciones de armamento, aunque el más común es un cañón automático de fuego rápido montado sobre una torreta. También puede ser desplegado con o sin armamento en sus barquillas: Bolteres pesados, lanzallamas pesados o cañones laser pesados. El tipo de armamento montado a menudo refleja las condiciones de la amenaza esperada en una zona de guerra, dónde es esperada fuerte resistencia de infantería los Bolteres pesados son los mejores, cuando los cañones laser son montados se espera que los vehículos acorazados predominen entre las fuerzas enemigas.”



Sicaran



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Sicarian	4	13	12	12	3

Tipo: Vehículo (Tanque, Rápido).

Composición de Unidad: 1 Sicaran

Equipo: Un Sicaran de la Legión está equipado con un Cañón Acelerador Automático acoplado y un Bolter Pesado. Está equipado, además, con blindaje adicional, descargadores de humo y un reflector.

Opciones:

-Un Sicaran puede estar equipado con cualquiera de las siguientes opciones:

- | | | | |
|---------------------|---------|------------------------|---------|
| -Placas de Ceramita | +20 Pts | -Misil Cazador Asesino | +5 Pts |
| -Pala Excavadora | +5 Pts | -Conductor Auxiliar | +10 Pts |

-Un Sicaran puede estar equipado con un set de dos barquillas equipadas con una de las siguientes opciones:

- | | | | |
|------------------|---------|----------------|---------|
| -Bolters Pesados | +20 Pts | -Cañones Laser | +40 Pts |
|------------------|---------|----------------|---------|

- Un Sicaran puede estar equipado con un único arma en afuste exterior equipada con:

- | | | | | | |
|------------------|---------|---------------------|---------|------------------|---------|
| -Bólter Pesado | +10 Pts | -Lanzallamas Pesado | +10 Pts | -Combi-Arma | +5 Pts |
| -Bolter Acoplado | +5 Pts | -Lanza-estragos | +15 Pts | -Cañón de Fusión | +15 Pts |

	Alcance	F	FP	Tipo
-Acelerador Automático	48"	7	4	Pesada 6, Acerada, Fijador Rápido de Blanco.

Fijador Rápido de Blanco: Los objetivos no pueden utilizar su salvación por esquivo contra el daño provocado por este arma.

"Una de las unidades blindadas más avanzadas en el arsenal de la Gran Cruzada, el Tanque de Batalla Sicaran era propiedad exclusiva de las Legiones de Marines Espaciales. Su introducción en ellas se encontraba en curso durante el estallido de la rebelión y el Señor de la Guerra se aseguró de que muchos de estos ejemplares de este nuevo tanque se encontraran entre las armerías de las legiones que combatirían a su lado durante el comienzo de la guerra civil."

Diseñado en cooperación entre Ferrus Manus y Roboute Guilliman con los Magii del Mechanicum de la secta Tempestora, el Sicaran utiliza componentes tecnológicos de diversos modelos PCE para convertirse en un tanque "destructor" de gran velocidad que complementa a los más habituales diseños de Predator y Land Raider.

El armamento principal del modelo genérico de Sicaran es el sofisticado Cañón Automático modelo Herakles, un arma superior de gran cadencia de tiro y alta precisión. Dispara proyectiles a una velocidad mucho mayor que la alcanzada por un Cañón Automático estándar, permitiéndole rastrear y eliminar a objetivos veloces y móviles y golpear diminutos puntos débiles en el blindaje enemigo con letal puntería."



Sicaran Venator



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Sicaran Venator	4	13	12	12	3

Tipo: Vehículo (Tanque, Rápido).

Composición de Unidad: 1 Sicaran Venator

Equipo: Un Sicaran Venator está equipado con un rayo láser de neutrones y un bolter pesado. Está equipado, además, con blindaje adicional, descargadores de humo y un reflector.

Opciones:

-Un Sicaran Venator puede estar equipado con cualquiera de las siguientes opciones:

-Placas de Ceramita	+20 Pts	-Misil Cazador Asesino	+5 Pts
-Pala Excavadora	+5 Pts	-Conductor Auxiliar	+10 Pts

-Un Sicaran puede estar equipado con un set de dos Barquillas equipadas con una de las siguientes opciones:

-Bolters Pesados	+20 Pts	-Cañones Laser	+40 Pts
------------------	---------	----------------	---------

- Un Sicaran puede estar equipado con un único Arma en Afuste Exterior equipada con:

-Bólter Pesado	+10 Pts	-Lanzallamas Pesado	+10 Pts	-Combi-Arma	+5 Pts
-Bolter Acoplado	+5 Pts	-Lanzaestragos	+15 Pts	-Cañón de Fusión	+15 Pts

Reglas especiales: Núcleo del Reactor Peligroso.

Núcleo del Reactor Peligroso: Debido a la inestabilidad del núcleo del reactor, si una unidad enemiga infinge un Impacto Interno sobre el sicaran venator, podrá repetir los resultados de 1 en la tabla de daños a vehículos. Además, si se obtiene un resultado de explosión, añade +1d3" al radio de explosión.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Rrayo Laser de Neutrones	36"	10	1	Artillería 2, Aturdidor, Pulso Shock.

Pulso Shock: Cualquier vehículo (Incluido los Super-pesados) que sufran un impacto interno por un arma con esta regla solo podrá realizar disparos apresurados en su próximo turno.

"El Sicaran Venator es una variante del Tanque de Batalla Sicaran que tuvo amplio uso en las primeras batallas de la Herejía de Horus. El Venator reemplaza la torreta montada con cañón automático acelerador por un poderoso laser de neutrones. Aunque iguales en la feroz velocidad que puede alcanzar el Sicaran, el láser de neutrones es el arma anti-tanque ideal, despedazando las bestias acorazadas con una facilidad despreocupada y reventando los compartimentos internos y la tripulación con su fuego atómico.

Concebido en los fuegos de la guerra, el Sicaran Venator es el resultado de todo el conocimiento amasado en las innumerables batallas de la Gran Cruzada, su avanzado laser de neutrones está diseñado para proveer a las legiones de una potencia de fuego superior, permitiéndole destruir cualquier amenaza xenó que fuera encontrada por los ejércitos en expansión del naciente Imperium. En el momento en el que la rebelión comenzó en los campos negros de Istvaan V el Venator acaba de entrar en producción y sólo un puñado limitado de ellos se encontraban entre las distintas legiones. A pesar de la relativa rareza de estos vehículos, su combinación de agilidad, velocidad y potencia de fuego aseguraron que fueran determinantes en un gran número de batallas, sobreviviendo donde los inferiores Vindicator o Predator no lo hicieron."



Ariete de asalto Caestus



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Caestus	4	13	13	11	4

Tipo: Vehículo (Tanque*, Volador, Deslizador) A pesar de ser un volador, puede realizar embestidas.

Composición de unidad: 1 Ariete de asalto Caestus

Equipo: Este vehículo está armado un cañón de magma-fusión acoplado en el casco y dos lanza-estragos montados en las alas. Está equipado, además, con placas de ceramita, blindaje adicional y poder del espíritu máquina.

Puntos de acceso: 2 rampas frontales. **Puntos de disparo:** 0.

Transporte: Un Ariete de asalto Caestus puede transportar hasta 10 miniaturas.

Opciones:

-Un Ariete de asalto Caestus puede escoger cualquiera de las siguientes:

-Conductor Auxiliar +10 Pts -Descargadores de Metralla +10 Pts

-Un Ariete de asalto Caestus puede sustituir sus dos Lanza-estragos por dos Lanzamisiles por +10 Puntos.

Reglas especiales: Vehículo de asalto, despliegue rápido, misericordia, embestida caestus.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañón de Magma-fusión	18"	8	1	Pesada 1, Área grande, Fusión.
-Lanza-estragos	48"	5	5	Pesada 1, Área, Acoplada.

Embestida caestus: Cuando la caestus realiza una embestida, se resuelve siempre con fuerza 10, puedes tirar 2d6 y escoger el más alto para penetrar blindajes, y añade +1 al resultado de la tabla. Cualquier ataque que sufra por el frente (incluidas embestidas o la suya propia) contará con una tirada de salvación invulnerable de 5+.

Misericordia: La Caestus dispone de un sistema de anclajes adaptable, de modo que su capacidad de transporte no se ve alterada aunque lleve miniaturas con armadura de exterminador, pudiendo transportar hasta 10 miniaturas.

"Los arietes de asalto son naves de ataque diseñadas para participar en operaciones de abordaje en el espacio y también para desempeñar un rol secundario como vehículos de desembarco desde la órbita. Más pequeños que la mayoría de cañoneras, el ariete Caestus está robustamente construido, un bloque de escudos reforzados diseñados para abrirse paso aplastando y destrozándose a través del buque enemigo. Las revelaciones halladas en los hallazgos de la tierra Arkhan permitieron la mejora del venerable diseño, permitiendo que sean usados en ataques orbitales de alta velocidad y como deslizadores pesados en operaciones de apoyo en tierra cuando se les necesita. Como ariete de asedio la Caestus está diseñada y equipada para resistir el impacto contra las superestructuras, con sistemas de gravedad compensatoria amortiguadores, haciendoles capaces de impactar contra su objetivo y abrir una brecha sobre la que los marines de su interior son capaces de desembarcar. El armamento principal está diseñada de forma similar, con un magno-fusión que ablanda el casco del navío enemigo o que sirve para acabar con los tanques y búnkeres enemigos en las operaciones en tierra."



Cañonera Fire Raptor



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Cañonera Fire Raptor	4	12	12	12	4

Tipo: Vehículo (Volador, Deslizador).

Composición de Unidad: 1 Cañonera Fire Raptor de la Legión.

Equipo: La Cañonera Fire Raptor está equipada con un cañón bolter vengador acoplado en el casco, dos bolters pesados quad montados en torretas independientes, 4 misiles tempest en las alas. Está equipada además con blindaje adicional y espíritu máquina.

Opciones:

Una Cañonera Fire Raptor puede equiparse con:

- Placas de Ceramita +20 Pts -Reflector +1 Pts
- Puede sustituir sus bolter pesados quad de las torretas por baterías de cañones segadores por +10 puntos.
- Puede sustituir sus 4 misiles tempest por 4 misiles hellstrike por +20 puntos

Reglas especiales: Acribillar, despliegue rápido, torreta de fuego independiente.

Placas de Ceramita: Las armas con la regla fusión nunca tiran un d6 adicional para penetrar el blindaje de un vehículo equipado con placas de ceramita.

Torreta de Fuego Independiente: Cada torreta puede elegir a un blanco diferente para realizar sus disparos. Esto no se tiene en cuenta a la hora de determinar cuántas armas puede disparar la Cañonera cada uno de sus turnos.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañón Bolter Vengador	36"	6	3	Pesada 7
-Misiles Tempest	60"	6	4	Pesada 1, Fundir, Un solo uso.
-Misiles Hellstrike	72"	8	3	Artillería 1, Misil, Un solo uso.
-Bolter Pesado Quad	36"	5	4	Pesada 6, Acoplada.
-Batería de Cañones Segadores	36"	7	4	Pesada 4, Acoplada.

“Una variante de la Stormeagle, la cañonera Fire Raptor fue creada con la intención de proveer de una potencia de fuego aérea desbordante para las fuerzas de asalto de las legiones astartes. Este implacable navío es capaz de reducir una fuerza de ataque a despojos gracias a una devastante lluvia de balas y misiles explosivos, siendo usadas por todas las legiones adtartes.

Además del cañón vengador montado sobre el morro y una gran variedad de cohetes y misiles, el Fire Raptor reemplaza la capacidad de transporte con de la Storm Eagle con municiones y sistemas cogitadores para dos torretas giratorias. Cada una de las cuales está equipada con un giroscopio permitiéndoles atacar a diferentes objetivos con una precisión absoluta mientras flanquea a toda velocidad.

El Fire Raptor ganó gran renombre por primera en las guerras contra los orkos que infestaban muchos sistemas ahora en posesión del Imperium. La feroz potencia de fuego demostró ser clave en muchos enfrentamientos contra la desbordante marea de orkos encontrada en muchos mundos, reduciendo oleada tras oleada de orkos a una ruina sangrienta.”



Dreadnought Deredeo



	HA	HP	F	B. Frontal	B. Lateral	B. Trasero	I	A	PA
Dreadnought Deredeo	4	5	6	13	12	11	4	1	3

Tipo: Vehículo (Andador)

Unidad: 1 Dreadnought Deredeo

Equipo: Un Dreadnought Deredeo está armado con una batería de cañones automáticos anvilus acoplada y un bolter pesado acoplado en el torso. Está equipado además con descargadores de humo y un reflector.

Reglas especiales: Blindaje atomántico, matriz espiral de objetivos.

Opciones: Un Dreadnought Deredeo puede sustituir su Batería de Cañones automáticos Anvilus acoplada por un Cañón Plasma Hellfire acoplado por +35 Puntos.

-Un dreadnought deredo puede sustituir su bolter pesado acoplado del torso por un lanzallamas pesado acoplado sin coste adicional.

-El Dreadnought Deredeo puede equiparse con un sistema de armas sobre su caparazón equipado con:

-Lanzamisiles Aiolo +35 Pts -Pavés Atomántico +50 Pts

-El Dreadnought Deredeo puede estar equipado con placas de ceramita por +20 puntos.

Blindaje atomántico: Posee una *tirada de salvación invulnerable* de 5+ contra ataques a distancia y explosiones, y de 6+ en combate. Además, si sufre un resultado de *El vehículo explota* en la tabla de daños, suma 1" al resultado.

Arma	Alcance	F	FP	Tipo
-Batería de Cañones Automáticos Anvilus	48"	8	4	Pesada 4, Fundir.
-Cañón Plasma Hellfire (Sostenido)	36"	7	2	Pesada 4
-Cañón Plasma Hellfire (Máximo)	36"	7	2	Pesada 1, Área Grande, Sobrecalentamiento.
-Lanzamisiles Aiolas	60"	6	3	Pesada 3, Acobardamiento, Sistema de Puntería.

Fundir: Los ataques realizados con un arma con esta regla pueden repetir las tiradas fallidas para penetrar Blindajes.

Matriz Espiral de Objetivos: Si ha permanecido estacionario durante su turno, hasta el inicio de su próximo turno, contará como si sus armas tienen la regla especial *Antiaéreo* e *Intercepción* (a excepción de los Bolters Pesados o Lanzallamas).

Sistema de Puntería Independiente: Este arma puede disparar a un objetivo distinto al de las otras armas del Dreadnought Deredeo, y además ignorará los obstáculos que puedan interferir en la línea de visión hacia su objetivo. Cuando dispare a vehículos, sus ataques impactarán contra el blindaje lateral de dicho vehículo.

Pavés Atomántico: Este escudo reforzado incrementa la salvación invulnerable del dreadnought a 4+ contra ataques a distancia, y proporciona a todas las miniaturas de infantería a 3" del dreadnought una salvación invulnerable de 6+ o bien si ya tuvieren una, la mejora en un punto (hasta un máximo de 3+). Ten en cuenta que el pavés atomántico no proporciona salvación alguna en combate ni su efecto es acumulativo al de otras reglas. Si el dreadnought con pavés atomántico sufre un resultado de explota, añadirá +1d3" al radio de la explosión en lugar del +1 habitual.

"El diseño Deredeo fue desarrollado como la prolongación de las investigaciones para fusionar la tecnología de Terra y Marte originando los primeros dreadnoughts, como los modelos Lucifer y Castraferum. Comparte muchos componentes básicos con los altamente exitosos Contemptor, pero en lugar de ser una unidad de asalto fue diseñado como una plataforma de armas pesadas con la flexibilidad y resistencia del chasis de un dreadnought."



Dreadnought Leviathan



	HA	HP	F	B. Frontal	B. Lateral	B. Trasero	I	A	PA
Dreadnought Leviathan	5	5	8	13	13	12	4	4	4

Tipo: Vehículo (Bípode).

Composición de Unidad: 1-3 Dreadnoughts Leviathan

Armamento: El Dreadnought Leviathan está armado con dos garras de asedio leviathan, cada una de ellas con un rifle de fusión incorporado, dos lanzallamas pesados, granadas de fragmentación y blindaje adicional. Tiene, además, descargadores de humo y un foco reflector.

Reglas especiales: Escuadrón de dreadnoughts, carga aplastadora, escudo atomántico reforzado, mover a través de cobertura.

Opciones:

-Cualquier Dreadnought Leviathan del Escuadrón puede sustituir cualquiera de sus Lanzallamas Pesado por una Culebrina Volkite Acoplada por +5 Puntos cada una.

- Cualquier Dreadnought Leviathan del escuadrón puede sustituir cualquiera de sus garras de asedio leviathan con rifle de fusión incorporado por un taladro de asedio leviathan con rifle acoplado por +5 cada una.

-Cualquier Dreadnought Leviathan del Escuadrón puede sustituir cualquiera de sus Garras de Asedio Leviathan con Rifle de Fusión Incorporado por:

- | | | | |
|----------------------------|---------------------|--------------------------|---------------------|
| -Cañón Tormenta Leviathan | +10 Puntos cada uno | -Bombardeo de Flujo Grav | +20 Puntos cada uno |
| -Lanza de Fusión Ciclónica | +20 Puntos cada uno | | |

-Cualquier Dreadnought Leviathan del Escuadrón puede estar equipado con:

- | | | | |
|--------------------------|------------|----------------------|------------|
| - Descargador de Phospex | +15 Puntos | - Placas de Ceramita | +20 Puntos |
|--------------------------|------------|----------------------|------------|

Arma	Alcance	F	Fp	Tipo
-Garra de Asedio Leviathan	-	X2	2	Combate, Destructor, Corte Severo.
-Taladro de Asedio Leviathan	-	X2	2	Combate, Destructor, Antiblindaje.
-Cañón Tormenta Leviathan	24"	7	3	Pesada 6, Fundir.
-Lanza de Fusión Ciclónica	18"	9	1	Pesada 3, Fusión.
-Bombardeo de Flujo Grav	18"	*	2	Pesada 1, Acobardamiento, Área Grande, Colapso Grav, Torsionador, Sin salvación por cobertura.
-Descargador Phospex	6-18"	5	2	Pesada 3, Barrera, Un solo uso, Área, Envenenada (3+), Fuego Reptante, Persistente.

Corte Severo: Cada vez que una miniatura que no sea un vehículo sufra una herida no salvada por este arma tira 1d6. A 4+ la miniatura sufrirá 1d3 heridas adicionales que deberá salvar de manera separada usando el perfil del arma. Estas nuevas heridas no generarán más heridas de este tipo.

Blindaje Atomántico: El Leviathan tiene una salvación invulnerable de 4+. Además, si el Leviathan sufre un resultado de Explosión en la tabla de daño añade +1d3 a la Fuerza y +1d3" al alcance del radio de la explosión.

Torsionador: Cuando un objetivo con valor de blindaje es golpeado por este arma, la cantidad de puntos de armazón perdidos a causa de este arma se dobla.

Colapso Grav: En vez de tirar para Herir con este arma, cualquier miniatura tiene que obtener un resultado igual o inferior a su Fuerza con 2D6 para no sufrir la herida. Contra objetivos con blindaje, tira 3d5 para penetrar blindajes. Después de resolver el daño, deja la plantilla, este área cuenta ahora como terreno difícil y peligroso durante el próximo turno.

Transporte Asignado: Un Escuadrón de dreadnoughts que cuente con un único dreadnought podrá adquirir una cápsula de desembarco kharybids como transporte asignado. Debido a su tamaño no podrá ir sobre ninguna otra cápsula.

Escuadrón de Dreadnoughts: Los Dreadnoughts deben desplegar como un escuadrón de vehículos (a 6" como máximo uno de otro), pero una vez empieza la partida, operan de manera independiente y no son tratados como un escuadrón de vehículos.



Malcador



Malcador de la Legión	HP 3	B. FRONTAL 13	B. LATERAL 13	B. POSTERIOR 12	PA 6
-----------------------	----------------	-------------------------	-------------------------	---------------------------	----------------

Tipo: Vehículo (Tanque Superpesado, Rápido).

Composición de Unidad: 1-3 Tanques de Asalto “Malcador” de la Legión formando un único escuadrón.

Equipo: Un “Malcador” está equipado con un cañón de batalla en la torreta, un bolter pesado en el casco y dos barquillas, cada una de ellas con un bolter pesado. Está equipado, además, con un foco reflector y descargadores de humo.

Opciones: Cualquier Tanque “Malcador” puede sustituir su Cañón de Batalla por un Cañón Laser acoplado (Gratis).

- Cualquier Malcador puede sustituir su Bólter Pesado del Casco por una de las siguientes opciones:

-Cañón Láser	+10 Puntos	-Cañón Automático	+5 Puntos
-Cañón Demolisher	+35 Puntos	-Lanzallamas Pesado	Gratis

- Cualquier Malcador puede sustituir los Bolters Pesados de sus Barquillas por una de las siguientes opciones:

-Cañones Laser	+15 Puntos	-Cañones Automáticos	+10 Puntos
-Lanzallamas Pesados	Gratis		

- Cualquier Tanque de Asalto “Malcador” puede equiparse con cualquiera de los siguientes elementos:

-Conductor Auxiliar	+10 Pts	-Placas de Ceramita	+20 Pts	-Escudo de Bengalas	+35 Pts
-Pala Excavadora	+5 Pts	-Barreminas	+10 Pts		

- Cualquier Tanque de Asalto “Malcador” puede estar equipado con un único Arma en Afuste Exterior equipada con:

-Bólter Pesado	+10 Pts	-Lanzallamas Pesado	+10 Pts	-Combi-Arma	+5 Pts
-Bolter Acoplado	+5 Pts	-Lanzaestragos	+15 Pts	-Cañón de Fusión	+15 Pts

- Cualquier Tanque de Asalto “Malcador” puede estar adquirir Tripulación de Marines Espaciales por +15 Puntos.

- En un Escuadrón de tres vehículos, un Tanque de Asalto “Malcador” puede mejorarse a Tanque de Mando por +35 Pts.

Reglas Especiales: Velocidad de Batalla, Reactor Sub-atomántico.

Velocidad de Batalla: Cuando el Malcador mueva a toda velocidad en la fase de disparo, puede elegir disparar su cañón de batalla o cañón laser acoplado con su HP habitual, antes o después de haber hecho este movimiento. Sin embargo, de hacerlo, no podrá disparar ninguna otra arma.

Reactor Sub-atomántico: Cuando tires en la tabla de daños catastróficos o pisoteas, tira 2d6 y elige el resultado más bajo.

“Un diseño realmente antiguo que procede de las guerras de la Era de los Conflictos en Terra, la producción imperial de este tanque recibió el nombre de Malcador el sigilista, la mano derecha del Emperador durante los primeros días de la Gran Cruzada cuando miles de estas máquinas de guerra surgían de las líneas de producción de Marte y Voss. Aunque no tan pesadamente armados como los Baneblade y tan bien protegidos como los Land Raider que los reemplazaría en las legiones como el gran tanque de batalla, el Marcador no carece de ventajas, la principal de las cuales es su velocidad de combate, que es realmente formidable para su tamaño, gracias a un sofisticado, aunque temperamental sistema impulsor. Pero por la época de la Herejía de Horus muchos tanques Malcador habían sido relegados a la reserva como unidades de segunda línea, reemplazados por nuevos y más poderosos diseños, aunque la enorme demanda que produjo la guerra civil rápidamente lo devolvió de vuelta a la refriega, mientras que su disponibilidad les hizo ser usados como campo de pruebas para una gran cantidad de nuevas variantes, para cubrir los déficit de suministros y recursos.”



Matadores aéreos



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Matador Aéreo de la Legión	4	4	4	5	1	4	1	8	2+
Sargento Matador Aéreo	4	4	4	5	1	4	2	9	2+

Tipo: Motocicletas a Reacción. El Sargento Matador Aéreo de la Legión es Motocicleta a Reacción (Personaje).

Composición de Unidad: 3 Matadores Aéreos de la Legión.

Equipo: Servoarmadura, pistola bólter, espada sierra o hoja de combate, granadas de fragmentación y granadas perforantes. Están equipados con una moto a reacción scimitar de los marines espaciales equipada con cañón de fusión.

Opciones:

-Puedes añadir hasta 2 matadores aéreos de la legión adicionales por +45 puntos cada uno.
-La escuadra al completo puede equiparse con bombas de fusión por +5 puntos por miniatura.

-El escuadrón al completo puede sustituir su cañón de fusión por:
-Culebrina Volkita +10 Pts por miniatura -Cañón Plasma +15 Pts por miniatura
-Un matador aéreo de la legión puede mejorarse a sargento matador aéreo de la legión por +15 puntos.

-El sargento matador aéreo puede cambiar su espada sierra o hoja de combate por:
-Arma de Energía +10 Puntos -Cuchilla Relámpago +15 Puntos
-Puño de Combate +15 Puntos

-El sargento matador aéreo puede cambiar su pistola bólter por:
-Pistola Plasma +15 Puntos -Pistola Lanzallamas +10 Puntos

-Si la escuadra no lo ha hecho, un sargento matador aéreo puede equiparse con bombas de fusión por +5 puntos.

Reglas Especiales:

Legiones Astartes, Despliegue Rápido.

“Diseñada como una unidad de apoyo altamente maniobrable para las formaciones de reconocimiento y de ataque rápido. Las escuadras de matadores aéreos comprenden unas variantes pesadamente armadas de las motocicletas cimitarra pilotadas por pilotos experimentados.”

“La concentración de potencia de fuego, a menudo en la forma de cañones de fusión para cazar tanques o de cañones de plasma para lidiar con la infantería pesada, contenida en un escuadrón de Matadores aéreos es formidable, particularmente cuando se usan en coordinación con ataques de flanqueo a alta velocidad. Estratégicamente, la desventaja de los Matadores aéreos es que carecen de la resistencia de la artillería emplazada o blindajes mecanizados y de la facilidad de la infantería de apoyo para usar el terreno como una ventaja defensiva y, por tanto, no pueden permitirse quedar atrapados en un tiroteo con un enemigo numéricamente superior.”



Cohorte de Thallax



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Thallax	3	4	5	5	3	2	2	8	4+

Tipo: Infantería de salto.

Composición de Unidad: 3 Thallax Esta unidad solo puede ser incluida bajo ciertas restricciones. Consulta el equipo Controlador cortical.

Equipo: Lorica Thallax, rifle de rayos, arma de combate cuerpo a cuerpo y granadas de fragmentación.

Opciones: La Escuadra puede incluir hasta 6 Thallax adicionales por +40 Puntos cada uno.

-La unidad entera puede estar equipada con bombas de fusión por +5 puntos por miniatura.

-Cualquier Thallax puede cambiar su arma de combate cuerpo a cuerpo por una espada sierra pesada por +5 Pts.

-Una miniatura por cada tres Thallax en la unidad puede sustituir su Rifle de Rayos por una de las siguientes armas:

-Multiláser	+5 Pts	-Rifle de Pulso de Plasma	+10 Pts	-Lanzafotones	+25 Pts
-Limpia-Irradiador	+10 Pts	-Cañón de Fusión	+15 Pts		

-Una Cohorte de Thallax puede mejorarse con una de las siguientes opciones:

-Empíritos	+10 Puntos por miniatura	-Destructores	+15 Puntos por miniatura
-Ícaros	+25 Puntos por miniatura	-Férreos	+25 Puntos por miniatura

Reglas Especiales: Tozudos, Corpulentos, Visión Djinn.

Visión Djinn: No se pueden desplegar infiltradores a menos de 24" de una Cohorte de Thallax. Las tiradas de salvación por cobertura contra los disparos de los Thallax empeoran en 2 puntos. (Las de 5+, desaparecen).

"Los enormes y extensamente modificados ciborgs de asalto procedentes de la facción del Mechanicum conocida como Ordo Reductor, los Thallax difieren de los regimientos de Skitarii marcianos tanto en su función como en su grado de modificación. El Lorica Thallax, que contiene la mayor parte de órganos, el sistema nervioso y el cerebrum también reemplaza el esqueleto y las extremidades por sistemas mecánicos alimentados por un reactor interno.

Lo agónico del proceso, junto a la sustitución del aparato sensorial humano, demuestra ser lo bastante traumática como para requerir la escisión quirúrgica de los centros del dolor y las emociones. Los thallax, no obstante, retienen un cierto grado de pensamiento humano independiente, esta individualidad y auto-determinación es mucho mayor que la de los servidores, cuya cirugía craneal es cruda, en el mejor de los casos, dañando todo lo que pretende controlar.

Muchas variantes del flexible y poderoso Thallaz fueron creadas por los artesanos de la mendicante Ordo Reductor, algunas de las cuales se propagaron a los mundos forja lejanos del Imperium, en los que se alzaron como potentes máquinas de guerra que, aunque carecían del verdadero poder de un auténtico autómata de batalla, eran más fáciles de producir en gran número."



Castellax



Autómata de Batalla Clase Castellax	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	3	4	6	7	4	3	2	7	3+/5++

Tipo: Criatura Monstruosa.

Composición de Unidad: 1 Autómata de Batalla de Clase Castellax (Esta unidad solo puede ser incluida bajo ciertas restricciones o ritos. Consulta el equipo controlador cortical y el Cónsul Praevian).

Equipo: Cañón Bolter torturador, dos bolters, cargas shock y blindaje atomántico.

Opciones:

-La escuadra puede incluir hasta 4 autómatas de batalla clase Castellax adicionales por +105 pts cada uno.
-Una unidad de autómatas de clase castellax puede equiparse con cualquiera de las siguientes opciones. De hacerlo, todas las miniaturas de la unidad deberán adquirir dicha mejora:

-Reflector	+1 Pts cada uno	-Matriz de Puntería Mejorada	+15 Pts cada uno
-Infravisor	+5 Pts cada uno	-Granadas de Fragmentación	+5 Pts cada uno

-Cualquier autómata de clase castellax de la unidad puede sustituir su cañón bolter torturador por:

-Cañón de Fusión	Gratis	-Cañón de Fuego Oscuro	+20 Pts
------------------	--------	------------------------	---------

-Cualquier Autómata de Clase Castellax de la unidad puede sustituir sus Cargas Shock por:

-Taladro de Asedio*	+20 Pts	-Dos espadas de energía de autómata de batalla	+10 Pts
---------------------	---------	--	---------

*Un autómata de batalla que se equipe con un taladro de asedio perderá también uno de sus bolters.

-Cualquier Autómata de Batalla de Clase Castellax puede sustituir uno o sus dos Bolters por Lanzallamas por +5 Puntos cada uno.

Opción Especial: Una unidad formada por un único autómata de batalla/autómata de asedio (de cualquier clase) de todo el destacamento puede obtener la regla el *paragón de metal* por +35 puntos.

Reglas Especiales: Cibernética cortex, explosión del reactor, rabia, unidad de apoyo.

“El autómata de batalla de tipo Castellan más común en servicio, el Castellax es una unidad de combate general desarrollada durante la Gran Cruzada desde sus primeros orígenes. Principalmente creado para asedios y asaltos, se trata de una terrorífica máquina humanoide de tres veces la altura de un humano, con espíritu máquina notablemente agresivo y con una envidiable reputación en el campo de batalla. Su endoesqueleto acorazado está a prueba de balas y es resistente al daño gracias a su durable diseño y la presencia del mismo escudo atomántico que llevan los Dreadnoughts Contemptor.”

“La Clase Castellax es la columna vertebral tanto de la Legio Cybernetica como de las formaciones defensivas de élite de muchos mundos forja, que confían en su formidable poder para su protección. Algunos entre la jerarquía imperial ven el crecimiento número de estas máquinas de guerra como una amenaza latente para la supremacía del Imperium, si alguna vez el Imperium desafiara su tratado de apoyo mutuo con el Emperador. La historia, no obstante, tomaría un rumbo distinto y en pocos años miles de estas máquinas de guerra sería destruidas con el paso de la guerra, los Castellax nunca volverían a ser vistos en tal cantidad.”



Domitar



Autómata de Batalla Clase Domitar	HA 4	HP 3	F 7	R 7	H 4	I 3	A 3	Ld 7	Salv 3+
-----------------------------------	---------	---------	--------	--------	--------	--------	--------	---------	------------

Tipo: Criatura Monstruosa.

Composición de Unidad: 1 Autómata de Batalla de Clase Domitar. (Esta unidad sólo puede ser incluida con el rito Hermandad de hierro.)

Equipo: Un lanzamisiles con misiles ignis-fragmentación y perforantes, dos martillos gravitón, blindaje atomántico y un infravisor.

Opciones: La escuadra puede incluir hasta 4 Autómatas de Batalla Clase Domitar adicionales por +175 Pts cada uno.

-Una unidad de Autómatas de Clase Domitar puede equiparse con cualquiera de las siguientes opciones. De hacerlo, todas las miniaturas de la unidad deberán adquirir dicha mejora:

- | | | | |
|----------------------------|-----------------|------------|-----------------|
| -Granadas de Fragmentación | +5 Pts cada uno | -Reflector | +1 Pts cada uno |
| -Misiles Antiaéreos | +5 Pts cada uno | | |

Opción Especial: Una unidad formada por un único Autómata de Batalla/Autómata de Asedio (de cualquier clase) de todo el destacamento puede obtener la regla *el paragón del metal* por +35 Puntos.

Reglas Especiales: Cibernética Cortex, Explosión del Reactor, Cruzados*, Carga Brutal.

*La unidad debe estar a distancia de un controlador cortical para que se pueda usar esta habilidad.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Misiles Ignis-Frag	48"	5	6	Pesada 1, Área, Ignora Cobertura.
-Martillo Gravitón	12-24"	8	2	Combate, Aturdidor, Destructor.

Martillo Gravitón: Además de los efectos del ataque, cualquier unidad que asalte a una miniatura o unidad con uno o más martillos gravitón siempre contará como que ha realizado una carga desordenada.

El Controlador Cortex: La presencia de un Controlador cortical a 12" o menos (o formando parte) de una unidad con la regla Comportamiento Programado al inicio de cualquier fase hace que esta unidad no quede sujeta a esa regla durante esa fase y pueda actuar libremente como cualquiera otra unidad.

Explosión del Reactor: Cuando un autómata de batalla pierda la última herida tira 1d6. Con un resultado de 6, el Autómata de Batalla explota causando un impacto de Fuerza 4 FP- a todas las miniaturas a 6".

Carga Brutal: Cuando carguen, las miniaturas con esta regla especia causan 1d3 impactos por la regla martillo de furia. En caso de una unidad, haz una única tirada y multiplica el resultado por el número de miniaturas en la unidad para calcular el total de impactos obtenidos.



Cañonera Thunderhawk



Cañonera Thunderhawk	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
	4	12	12	10	12

Tipo: Vehículo Superpesado (Volador, Transporte, Deslizador)

Composición de Unidad: 1 Cañonera Thunderhawk de la Legión.

Equipo: Un Cañón Thunderhawk montado en el casco, cuatro barquillas con bólter pesados acoplado, dos cañones láser acoplados en el casco y seis misiles hellstrike. Está equipado también con placas de ceramita y poder del espíritu máquina.

Capacidad de Transporte: 30 miniaturas de Infantería. Puede transportar dreadnoughts (que cuentan como 10 modelos), Los Dreadnoughts solo pueden desembarcar por la rampa frontal.

Puntos de Acceso: 3 (1 Rampa Frontal y una escotilla de acceso en cada lado).

Puntos de Disparo: 0

Opciones: Una Cañonera Thunderhawk puede sustituir su cañón thunderhawk por un turboláser destructor por +90 puntos.

-Una Cañonera Thunderhawk puede sustituir sus seis misiles hellstrike por seis bombas pesadas por +60 puntos.

-Una Cañonera Thunderhawk de la Legión puede incluir:

-Cabina reforzada	+15 Pts	-Lanzador de bengalas flamígeras	+10 Pts
-Escudo de bengalas	+50 Pts	-Bengalas marcadoras	+5 Pts
-Pintura distintiva	+10 Pts	-Rampa con panel de difracción	+50 Puntos
-Armazón de vacío	+35 Pts		

Reglas Especiales: Vehículo de Asalto.

Rampa con panel de difracción: Un Transporte Thunderhawk con esta mejora reducirá en un punto la fuerza de los ataques de disparo que le impacten por el arco lateral o posterior, pero no se beneficiara del combate nocturno.

Armazón de Vacío: Una Cañonera Thunderhawk con esta mejora cambia a 12 su valor de Blindaje Trasero.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañón Thunderhawk	72"	8	3	Arma Principal 1, Área Masiva.
-Turboláser Destructor	96"	D	2	Arma Principal 1, Área Grande.
-Bomba Pesada	Bomba	6	4	Barrera de Artillería Apocalíptica (6), un solo uso.
-Misiles Hellstrike	72"	8	3	Artillería 1, un solo uso.
-Cañón Láser	48"	9	2	Pesada 1
-Bolter Pesado	36"	5	4	Pesada 3

"La cañonera Thunderhawk fue un desarrollo del final de la Gran Cruzada, tratando de ser un punto medio en tamaño y capacidad de carga entre la Storm Eagle y la más grande y costosa Argo. Diseñada para operar tanto en la atmósfera como en el vacío, combina los roles de transporte de tropas, cañonera pesada y bombardero medio y provee de un añadido altamente exitoso a las flotas de la legión. Con el estallido de la Herejía de Horus ambos bandos aumentaron la producción de Thunderhawks para satisfacer las demandas de la guerra."



400
PUNTOS

Transporte Thunderhawk



Transporte Thunderhawk	HP 4	B. FRONTAL 12	B. LATERAL 12	B. POSTERIOR 10	PA 9
------------------------	----------------	-------------------------	-------------------------	---------------------------	----------------

Tipo: Vehículo Superpesado (Volador, Deslizador)

Composición de Unidad: 1 Transporte Thunderhawk de la Legión.

Equipo: Cuatro barquillas con bólter pesado acoplado. Está equipado también con placas de ceramita.

Capacidad de Transporte: Puede transportar dos Rhinos (o de tamaño similar) o un Land Raider. Estos vehículos pueden transportar miniaturas. Estos vehículos pueden ser dejados en reserva junto a al Transporte Thunderhawk y entrar en juego junto a ella.

Opciones:

-Un Transporte Thunderhawk puede incluir hasta seis Misiles Hellstrike por +10 Puntos cada uno.

-Un Transporte Thunderhawk de la Legión puede incluir:

-Cabina reforzada	+15 Pts	-Lanzador de bengalas flamígeras	+10 Pts
-Escudo de bengalas	+50 Pts	-Bengalas marcadoras	+5 Pts
-Pintura distintiva	+10 Pts	-Rampa con panel de difracción	+50 Puntos
-Armazón de vacío	+35 Pts		

Reglas Especiales:

Descargar vehículos: Los vehículos podrán desembarcar una vez la cañonera haya aterrizado, tras lo cual los vehículos podrán mover normalmente.

Cargar vehículos: Si el Transporte Thunderhawk aterriza sobre un vehículo podrá cargarlo (el vehículo no habrá debido de mover este turno). Al siguiente turno la Cañonera podrá volver a mover transportando a dicho vehículo.

Rampa con panel de difracción: Un Transporte Thunderhawk con esta mejora reducirá en un punto la Fuerza de los ataques de disparo que le impacten por el arco Lateral o Posterior, pero no se beneficiara del Combate Nocturno.

Armazón de vacío: Un Transporte Thunderhawk con esta mejora cambia a 12 su valor de blindaje trasero.

Alcance F FP Tipo

-Misiles Hellstrike 72" 8 3 Pesada 1, Misil, un solo uso.

"El transporte Thunderhawk es una variante de apoyo de la cañonera que ha entrado en servicio recientemente entre las legiones. Puede ser usada para desplegar rápidamente o redesplegar vehículos acorazados y entregar suministros en zonas de guerra en disputa donde vehículos menos armados serían demasiado vulnerables. Convertida rápidamente en un fiable caballo de batalla de las legiones, un transporte de tropas Thunderhawk puede llevar dos vehículos del tamaño de un rhino o uno del tamaño de un Land Raider. También puede ser usada para transportar y descargar sistemas de eyeción de las cápsulas para recuperarlas tras la batalla."



525
PUNTOS

Tanque Superpesado Fellblade



Tanque Súper Pesado "Fellblade"	HP 3	B. FRONTAL 14	B. LATERAL 13	B. POSTERIOR 12	PA 12
------------------------------------	----------------	-------------------------	-------------------------	---------------------------	-----------------

Tipo: Vehículo Superpesado (Tanque).

Composición de unidad: 1 Tanque Súper Pesado "Fellblade" de la Legión.

Equipo: El Tanque Súper Pesado "Fellblade" de la Legión está armado con una Cañón Acelerador Fellblade acoplado en la Torreta, dos Barquillas equipadas con un Cañón Laser Quad en cada una, un Cañón Demolisher en el casco y un Bólter Pesado acoplado. Además está equipado con un Foco Reflector y Descargadores de humo.

Opciones: Un Tanque Súper Pesado "Fellblade" puede cambiar los Cañones Láseres Quad de sus Barquillas por Cañones Láser Destructores sin coste adicional.

- Un Tanque Súper Pesado "Fellblade" puede cambiar su Bólter Pesado acoplado del casco por un Lanzallamas Pesado acoplado sin coste adicional.

- Un Tanque Súper Pesado "Fellblade" puede equiparse con cualquiera de los siguientes elementos:

-Misil Cazador Asesino	+5 Pts	-Placas de Ceramita	+25 Pts
------------------------	--------	---------------------	---------

- Un Tanque Súper Pesado "Fellblade" puede estar equipado con un único Arma en Afuste Exterior equipada con:

-Bólter Pesado	+15 Pts	-Lanzallamas Pesado	+10 Pts	-Combi-Arma	+5 Pts
-Bolter Acoplado	+5 Pts	-Lanzaestragos	+15 Pts	-Cañón de Fusión	+15 Pts

- Un Tanque Súper Pesado "Fellblade" puede estar adquirir tripulación de marines espaciales por +15 puntos.

- Un Tanque Súper Pesado "Fellblade" puede mejorarse a Tanque de Mando por +25 Puntos.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañón Fellblade (Explosivo)	100"	8	3	Arma Principal 1, Área Masiva.
-Cañón Fellblade (Penetrante)	100"	9	2	Arma Principal 1, Área, Antiblindaje.
-Destructor Láser	36"	9	2	Artillería 1, Acoplada.
-Cañón Láser Quad	48"	9	2	Pesada 2, Acoplada.

Tripulación de marines espaciales de la legión: El Tanque tendrá una tripulación de marines espaciales con HP4.

Tanque de mando de la legión: Todas las unidades aliadas a 24" de un tanque de mando de la legión pueden repetir los chequeos fallidos de moral.

"Basado sobre la misma PCE que el Baneblade y el Deathhammer, que constituyen el cuerpo principal de las vastas brigadas acorazadas del ejército cruzado imperial, el fellblade era una variante más avanzada cuyo servicio se extendió principalmente entre las legiones astartes, en las últimas décadas previas a la pesadilla que fue la Herejía. El fellblade era principalmente notable por usar un archi-reactor atomántico y una cubierta reforzada que le permite llevar un chasis superior al de un baneblade y llevar un avanzado cañón acelerador como armamento principal, los frutos de las tecnologías recuperadas por la humanidad en las últimas conquistas de la Gran Cruzada."



Tanque Superpesado Falchion



Tanque Súper Pesado "Falchion"	HP 3	B. FRONTAL 14	B. LATERAL 13	B. POSTERIOR 12	PA 12
-----------------------------------	----------------	-------------------------	-------------------------	---------------------------	-----------------

Tipo: Vehículo Superpesado (Tanque).

Composición de unidad: 1 Tanque Súper Pesado "Falchion" de la Legión.

Equipo: El Tanque Súper Pesado "Glaive" de la Legión está armado con una Cañón Volcano acoplado en el casco y dos Barquillas equipadas con un Cañón Laser Quad en cada una. Además, está equipado con un foco reflector y descargadores de humo.

Opciones: Un Tanque Súper Pesado "Falchion" puede equiparse con cualquiera de los siguientes elementos:

-Misil Cazador Asesino	+5 Pts	-Placas de Ceramita	+25 Pts
-Conductor Auxiliar	+10 Pts		

- Un Tanque Súper Pesado "Falchion" puede estar equipado con un único Arma en Afuste Exterior equipada con:

-Bólter Pesado	+15 Pts	-Lanzallamas Pesado	+10 Pts	-Combi-Arma	+5 Pts
-Bolter Acoplado	+5 Pts	-Lanzaestragos	+15 Pts	-Cañón de Fusión	+15 Pts

- Un Tanque Súper Pesado "Falchion" puede estar adquirir tripulación de marines espaciales por +15 puntos.

- Un Tanque Súper Pesado "Falchion" puede mejorar su cañón volcano con un capacitor de onda neutrón por +35 puntos.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañón Volcano	120"	D	2	Arma Principal 1, Área Grande.

Capacitador de Onda Neutrón: Añade a las reglas del Cañón Volcano las reglas Pulso Shock y Retroceso.

Retroceso: Si el láser neutrón falla la tirada para penetrar un blindaje o para herir con cualquiera de sus disparos (las salvaciones exitosas no se tienen en cuenta), tira 1d6. si el resultado es un "1", el tanque o miniatura objetivo sufrirá una herida o la pérdida de un punto de armazón.

Pulso Shock: Cualquier vehículo (Incluido los Super-pesados) que sufran un impacto interno por un arma con esta regla solo podrá realizar disparos apresurados en su próximo turno.

"El Falchion utiliza una poderosa arma que combina las tecnologías usadas en el fellblade y el shadowsword. Los cañones gemelos volcano del Falchion son una de las armas antitanque más poderosas en el arsenal del Imperium y es tal el gasto de recursos que supone construir uno solo que su uso está limitado a las legiones astartes. Y aun así, es tan escaso que la mayoría de legiones apenas tienen unos pocos, cuyo uso se reserva contra las máquinas enemigas más grandes."

"El falchion fue desarrollado mucho antes del estallido de la Herejía de Horus y no era usado contra los titanes, como fue usado posteriormente. Conforme la Gran Cruzada crecía las fuerzas expedicionarios encontraron una amplísima variedad de objetivos, algunos de los cuales eran de una escala verdaderamente gargantuesca. Las informes criaturas supremas del cúmulo Psiom era tan grandes que podían aplastar ejércitos enteros con su cuerpo, pero quedaron envueltas en llamas bajo el toque de los volcanos de los falchions Ultramarines. Cuando las fortalezas que se alzaban desafiantes a la gravedad en las profundidades de Thulos rechazaron su sumisión al Imperium una compañía de falchions de los Manos de Hierro las hizo arden, arrojando a sus ocupantes al cielo y no dejando piedra sobre piedra."



Tanque Superpesado Glaive



Tanque Súper Pesado "Glaive"	HP 4	B. FRONTAL 14	B. LATERAL 13	B. POSTERIOR 12	PA 12
---------------------------------	----------------	-------------------------	-------------------------	---------------------------	-----------------

Tipo: Vehículo Superpesado (Tanque).

Composición de unidad: 1 Tanque Súper Pesado "Glaive" de la Legión.

Equipo: El Tanque Súper Pesado "Glaive" de la legión está armado con una cañón voltaico pesado en la torreta, dos barquillas equipadas con un cañón laser quad en cada una y un bólter pesado acoplado en el casco. Además, está equipado con un foco reflector y descargadores de humo.

Opciones: Un Tanque Súper Pesado "Glaive" puede cambiar los cañones láseres quad de sus barquillas por cañones láser destructores sin coste adicional.

- Un Tanque Súper Pesado "Glaive" puede cambiar su bólter pesado acoplado del casco por un lanzallamas pesado acoplado sin coste adicional.

-Un Tanque Súper Pesado "Glaive" puede equiparse con cualquiera de los siguientes elementos:

-Misil Cazador Asesino +5 Pts -Placas de Ceramita +25 Pts

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañón Pesado Volkita	48"	8	2	Arma Principal 1, Ignora Cobertura, Deflagración, Disrupción, Rayo Pesado.

Rayo Pesado: Cuando dispara este arma, traza una línea desde la punta del arma hasta el final del alcance del arma y con un ancho de 1". El primer objetivo que cruce la línea debe ser una miniatura enemiga.

- Todas las miniaturas (amigas o enemigas) bajo la línea (excepto el propio tanque) sufren un impacto con el perfil del arma, excepto voladores acelerando o criaturas monstruosas o gargantuescas voladoras que se encuentren acelerando.
- Las unidades afectadas sufren un número de impactos igual al número de miniaturas que haya bajo la línea. Las bajas se retiran siguiendo las reglas habituales de designación de heridas y bajas.
- Si la línea atraviesa un vehículo superpesado, criatura gargantuesca o un edificio/fortificación intacta (del tamaño de un bastión o superior), el rayo se detiene, sin embargo, el objetivo sufre 1d3+1 impactos.
- Si un vehículo que transporta miniaturas sufre un impacto interno a causa del rayo pesado, los ocupantes sufrirán 1d6 impactos de f4 fp- con la regla *Deflagración* en adición a cualquier otro efecto. Las bajas las asigna el jugador propietario del vehículo afectado.

"El Glaive, o fellglaive como a veces es conocido, es un diseño relacionado con el fellblade, pero más allá de las obvias semejanzas superficiales los dos tanques son muy distintos. Las razones de estas divergencias yacen en el sistema de armas principal, el temible y pesado cañón volkita. Un dispositivo del Mechanicum cuyo diseño se dice que se originó en Marte durante la Era de los Conflictos y no fue sin acritud que los Señores de las Fuerzas acordaron con el Emperador crear un tanque que utilizara este arma. La necesidad, no obstante, era grande y el Glaive fue el primero en ser desplegado contra los exo-chthon alpha codificados como catachi diabolum que demostraron ser una espina durante la Gran Cruzada. Más tarde el glaive demostró su valía tanto contra las hordas de orkos como con las extrañas monstruosidades xenos encontradas por los ejércitos cruzados que entraron en las zonas que rodean el núcleo galáctico."



395
PUNTOS

Tanque Destructor Cerberus



Tanque Destructor "Cerberus"	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
	4	14	14	13	6

Tipo: Vehículo Superpesado (Tanque).

Composición de unidad: 1 Tanque Destructor "Cerberus" de la Legión.

Equipo: El Tanque Destructor "Cerberus" de la legión está armado con una batería de láser neutrón acoplado. Además, está equipado con un foco reflector, descargadores de humo y un escudo de bengalas.

Opciones:

-Un "Cerberus" puede equiparse con un par de barquillas equipadas con:
-Bólter Pesados +20 Pts -Cañones Laser +40 Pts

-Un Tanque Destructor "Cerberus" puede equiparse con cualquiera de los siguientes elementos:
-Misil Cazador Asesino +5 Pts -Placas de Ceramita +20 Pts

-Un Tanque Destructor "Cerberus" puede estar equipado con un único Arma en Afuste Exterior equipada con:
-Bólter Pesado +15 Pts -Lanzallamas Pesado +10 Pts -Combi-Arma +5 Pts
-Bolter Acoplado +5 Pts -Lanzaestragos +15 Pts -Cañón de Fusión +15 Pts

Reglas especiales: Explosión del Reactor.

Explosión del Reactor: Si el Tanque Cerberus pierde su último punto de armazón, tira en la tabla de daños catastróficos con un modificador de -1. después retira el vehículo.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Batería Laser Neutrón	72"	10	1	Arma Principal 1d3, Contusión, Retroceso, Pulso Shock

Retroceso: Si el láser neutrón falla la tirada para penetrar un blindaje o para herir con cualquiera de sus disparos (las salvaciones exitosas no se tienen en cuenta), tira 1d6. Si el resultado es un "1", el tanque o miniatura objetivo sufrirá una herida o la pérdida de un punto de armazón.

Pulso Shock: Cualquier vehículo (Incluido los súper-pesados) que sufran un impacto interno por un arma con esta regla solo podrá realizar disparos apresurados en su próximo turno.

"Una variante experimental basada en el chasis del Spartan, el Mechanicum usa la capacidad de transporte interna del spartan para montar una batería láser neutrónica y los reactores atománticos y escudos de radiación necesarios para operar este arma. La misma tecnología del arma ha sido investigada mediante retro-ingeniería de la Era Oscura de la tecnología recuperada a un gran coste de las prohibidas esferas de las profundidades de Hyades VI por los exploradores del Mechanicum de Galatea y era evidente la controversia sobre su procedencia y seguridad por extensión por el mechanicum. A pesar de su inestabilidad, el láser de neutrones ofrece un rival potencial a los más comunes sistemas de turboláseres que se encuentran en los titanes y en el shadowsword, pero es más compacto y posee una mayor habilidad para infligir daño colateral. Poco antes del estallido de la Herejía de Horus destamentos preliminares de Cerberus habían sido entregados a varias legiones para que los pusieran a prueba y rápidamente fueron llevados a desatar su poder sobre las propias máquinas de guerra del Imperium."



395
PUNTOS

Tanque de Asedio Thypon



Tanque de Asedio "Typhon"	HP 4	B. FRONTAL 14	B. LATERAL 14	B. POSTERIOR 14	PA 6
------------------------------	----------------	-------------------------	-------------------------	---------------------------	----------------

Tipo: Vehículo Superpesado (Tanque).

Composición de unidad: 1 Tanque de Asedio "Typhon" de la Legión.

Equipo: El Tanque de Asedio "Thypon" de la legión está armado con cañón de asedio "Dreadhammer". Además, está equipado con un foco reflector, descargadores de humo.

Opciones:

-Un Tanque de Asedio "Thypon" puede equiparse con un par de Barquillas equipadas con:
-Bólter Pesados +20 Pts -Cañones Laser +40 Pts

-Un Tanque de Asedio "Thypon" puede equiparse con cualquiera de los siguientes elementos:
-Misil Cazador Asesino +5 Pts -Placas de Ceramita +20 Pts

- Un Tanque de Asedio "Thypon" de la Legión puede estar equipado con una única arma en afuste exterior equipada con:
-Bólter Pesado +15 Pts -Lanzallamas Pesado +10 Pts -Combi-Arma +5 Pts
-Bolter Acoplado +5 Pts -Lanzaestragos +15 Pts -Cañón de Fusión +15 Pts

Reglas especiales: Aplastador.

Aplastador: El tanque de asedio "typhon" añade +1 a las tiradas de la tabla de trueno atronador cuando realiza ataques de embestida o brutalidad acorazada.

	Alcance	F	FP	Tipo
- Cañón de Asedio "Dreadhammer"	24/48"	10	1	Arma Principal 1, Área Masiva, Ignora Cobertura.

El cañón Dreadhammer tiene dos alcances, dependiendo de si ha permanecido estacionario o no. Si el vehículo sobre el que está montado se ha movido en la fase de movimiento el alcance del arma es de 24". Si no se ha movido es de 48".

"Llamado así por la Gran Bestia del mito terrano, este tanque de asedio fue desarrollado por el Mechanicum de Marte al mismo tiempo que el Spartan, con el cual comparte su casco básico, armadura y chasis. El typhon es un cañón móvil de prodigiosa fuerza y capacidad de carga diseñado para operar una sola pieza de artillería enorme, el cañón Dreadhammer. El diseño fue creado en respuesta a las peticiones de Perturabo, de los Guerreros de Hierro y también con su directa colaboración, quería una máquina de guerra capaz de desplegar una potencia de fuego que pudiera romper las fortalezas desde el frente de batalla y una movilidad mucho mayor que la de las máquinas de artillería, el typhon fue el resultado. Muchos observadores lo han etiquetado como poco más que un Vindicator grande, aunque quizás sea cierto, pocos pueden negar su brutal efectividad en acción."



Stormblade de la Legión



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Stormblade	3	14	13	12	9

Tipo: Vehículo (Tanque Superpesado)

Unidad: 1 Tanque Super-pesado Stormblade de la Legión.

Equipo: Un Stormblade está equipado con un cañón blaster plasma en la torreta y un bolter pesado acoplado en el casco. Está equipado, además, con un reflector y descargadores de humo.

Opciones: Un Stormblade puede añadir hasta dos pares de barquillas laterales, cada una con un cañón láser y un bólter pesado acoplado por +50 puntos/par

-Un Stormblade puede sustituir cualquiera de sus bolters pesados acoplados de las barquillas por lanzallamas pesados acoplados sin coste adicional.

-Un Stormblade puede equiparse con cualquiera de los siguientes elementos:

-Misil Cazador Asesino +5 Pts -Placas de Ceramita +25 Pts

-Un Stormblade puede estar equipado con un único Arma en Afuste Exterior equipada con:

-Bólter Pesado	+15 Pts	-Combi-Arma	+10 Pts	-Lanzallamas Pesado	+15 Pts
-Combi-Bólter	+5 Pts	-Lanzaestragos	+15 Pts	-Cañón de Fusión	+20 Pts

- Un Stormblade puede estar adquirir tripulación de marines espaciales por +15 puntos.

- Un Stormblade puede mejorarse a tanque de mando por +25 puntos.

Reglas Especiales:

Tanque de Mando: Si el vehículo adquiere la mejora de tanque de mando, todas las unidades amigas a 24" o menos de él pueden repetir los chequeos fallidos de moral.

Tripulación de Marines Espaciales: Si el vehículo adquiere la mejora de Tripulación de Marines Espaciales, incrementará su HP a 4.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Blaster Plasma (máxima)	96"	10	2	Arma Principal 1, Área Apocalíptica.
-Blaster Plasma (rápido)	72"	8	2	Arma Principal 2, Área Masiva.

"El Stormblade es una variante del ejército imperial construido en el mundo forja de Lucius y equipado con un gigantesco cañón de plasma. Este arma ocupa el nicho táctico entre el mucho más pesado turbolaser llevado por el Shadowsword y similares y las armas más ligeras que llevan los tanques más pequeños. El cañón de plasma es más fácil de mantener y alimentar que el turbolaser, otorgándole al tanque un mayor alcance y su tripulación de marines espaciales es más resistente a la enorme radiación generada por su reactor que las tripulaciones de Stormblade el ejército imperial.

La mayoría de legiones mantienen una reserva de Stormblades entre sus formaciones de tanques super-pesados, aunque sólo algunos son enviados a la primera línea. Los Guerreros de Hierro y los Manos de Hierro son utilizados por utilizar vanguardias acorazadas, a menudo flanqueadas por Predators y por los más recientes, Sicaran."



Transporte de Asalto Mastodon



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Mastodon	4	14	14	14	10

Tipo: Vehículo Superpesado (Tanque). **Composición de unidad:** 1 Transporte de Asalto Pesado Mastodon de la Legión.

Equipo: El Transporte de Asalto Pesado Mastodon de la Legión está equipado con una Matriz de Fusión, dos Lanzallamas Pesados en las Barquillas delanteras, dos Cañones Láser en las Barquillas Traseras, una Batería Segadora Aérea en la Torreta y Placas de Ceramita. Además está equipado con un Foco Reflector y Descargadores de humo.

Reglas Especiales: **Vehículo de Asalto, Escudos de Vacío (2), Fuego Defensivo Mejorado, Habitáculo Reforzado.**

Capacidad de Transporte: 40 miniaturas de Infantería. Puede Transportar hasta dos Dreadnoughts o Dreadnoughts Contemptor (que cuentan como 10 modelos).

Puntos de Acceso: 2 (1 Rampa Frontal y una trasera).

Puntos de Disparo: 0

Opciones: Un Transporte de Asalto Pesado Mastodon puede mejorarse a Tanque de Mando de la Legión por +20 Puntos.

- Un Transporte de Asalto Pesado Mastodon puede equiparse con hasta 4 Misiles Cazador Asesino por +5 Puntos cada uno.
- Un Transporte de Asalto Pesado Mastodon puede sustituir su Batería Segadora Aérea en la Torreta por un Intercomunicador de Mando por +25 Puntos.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Matriz de Fusión	12 UM	9	1	Pesada 4, Área, Fusión, Quemapiedras.
-Batería Segadora Aérea	48 UM	7	4	Pesada 5, Antiaéreo, Acoplada, Interceptador.

Quemapiedras: Cuando ataque a edificios o fortificaciones, cada Impacto Interno se transforma en 1D3 Internos.

Tanque de Mando de la Legión: Todas las unidades aliadas a 24 UM de un Tanque de Mando de la Legión pueden repetir los chequeos fallidos de moral.

Comunicador de Voz: El Transporte de Asalto Pesado Mastodon permiten al jugador controlador sumar o restar 1 a cada una de sus tiradas de Reserva mientras el Transporte de Asalto Pesado Mastodon este sobre la mesa. Además, las unidades enemigas que sufren un Error de Despliegue Rápido sea cual sea la causa deberán restar -1 a la tirada en la tabla de Errores de Despliegue Rápido.

Escudos de Vacío : Un Mastodon tiene 2 Escudos de Vacío. Mientras los Escudos de Vacío de la miniatura sigan activos, todo disparo contra la miniatura impactará contra uno de los Escudos de Vacío en vez de contra la propia miniatura. Los Escudos de Vacío tienen un Valor de Blindaje 12. Un impacto superficial, interno o cualquier impacto provocado por un arma con la regla Destrucción causará que uno de los Escudos se colapse y deje de funcionar. Después de ello, el resto de impactos los recibirá el objetivo original. Al final de cada uno de los turnos del jugador controlador tira 1D6. A 5+ restaurará uno de los Escudos de Vacío que se hayan perdido. Los Escudos de Vacío no protegen de los ataques cuerpo a cuerpo.

Fuego Defensivo Mejorado: Siempre y cuando una unidad este a bordo del Mastodon, el Mastodon podrá realizar disparos defensivos con las armas de sus barquillas cuando sea asaltado. En este caso, cada barquilla puede disparar una vez por fase de asalto contra objetivos situados dentro de su arco de fuego. Los disparos de Cañones Láser se resolverán con HP2 y los disparos de los Lanzallamas Pesados causarán 1D3+1 impactos automáticos sobre la unidad que está asaltando.

Habitáculo Reforzado: Si el Mastodon es Destruido, reduce la tirada hecha en la tabla de Daños Catastróficos en -2. Si el resultado obtenido fuera de 0 ó -1, el Mastodon no Explotará (aunque se considerará destruido a efectos de Puntos de Victoria). Cualquier unidad embarcada sufrirá un Impacto de Fuerza 4 (los vehículos sufrirán este impacto por la parte trasera). Desde entonces, el Mastodon se considerará un edificio en ruinas en vez de un vehículo con dos puntos de acceso.



Transporte Stormbird



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Transporte Stormbird	4	14	13	12	12

Tipo: Vehículo Superpesado (Volador, Deslizador)

Composición de Unidad: 1 Transporte Stormbird de la Legión.

Equipo: Un Stormbird esta equipado con Cinco torretas con Cañones Láser acoplados y 6 Misiles Dreadstrike en sus alas. Está equipado también con Placas de Ceramita, Poder del Espíritu Máquina y un Generador de Escudos de Vacío Dual.

Capacidad de Transporte: 50 miniaturas. Puede transportar Dreadnoughts de cualquier tipo (cada uno contará como 10 miniaturas y solo podrán embarcar/desembarcar por la rampa principal), Infantería de salto, Baterías Rápier, Motos o Motos a Reacción (ambas contarán como Extremadamente Corpulentas). Puede también transportar un Rhino (el cual le restará 12 de capacidad de Transporte). En el interior del Rhino pueden ir embarcadas miniaturas de manera habitual.

Puntos de Acceso: Una escotilla de acceso en cada lateral y una rampa de asalto trasera.

Opciones: Un Stormbird puede sustituir sus 6 Misiles Dreadstrike por un única Macro-bomba por +50 Puntos.

-Un Stormbird puede mejorarse con la habilidad de realizar Ataques Orbitales por +150 Puntos.

Reglas Especiales: **Vehiculo de Asalto, Proyección de Escudos, Estructura Reforzada.**

Generador de Escudos Dual: Mientras los Escudos de Vacío de la miniatura sigan activos, todo disparo contra la miniatura impactará contra los Escudos de Vacío en vez de contra la propia miniatura. El Stormbird tiene dos Escudos de Vacío. Un impacto superficial, interno o cualquier impacto provocado por un arma con la regla Destructor causará que uno de los Escudos se colapse y deje de funcionar. Después de ello, el resto de impactos los recibirá el objetivo original. Al final de cada uno de los turnos del jugador controlador tira 1D6. A 5+ restaurará uno de los Escudos de Vacío que se hayan perdido.

Proyección de Escudos: Siempre y cuando el Stormbird este en modo Deslizador y no haya movido este turno, el jugador controlador puede declarar que esta proyectando sus escudos de vacío al inicio del turno. Esto significa que su área de efecto cubrirá a todas las miniaturas a 12 UM de su casco o de sus alas.

Estructura Reforzada: El Stormbird tiene una salvación invulnerable de 5+ contra cualquier ataque que haya penetrado sus Escudos de Vacío.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Misiles Deadstrike	120 UM	10	2	Artillería 1, Área, un solo uso.
-Macro-Bomba de Racimo	-	8	3	Bomba 1, Fundir, Barrera Apocalíptica 1D3, un solo uso.
-Ataque Orbital	Ilimitado	D	1	Arma Principal 1, Área Masiva, Barrera (solo fuego indirecto).



Fortaleza Imperial Castellum



Unidad: 1 Fortaleza Imperial Castellum

Tipo de Terreno: Edificio multi-componente con almenas. Esta compuesta por un sector de Fortaleza Imperial Castellum de los Marines espaciales. Esta compuesta por un Área Abierta, un Bunker Táctico principal (Edificio Grande, Valor de Blindaje 14) y tres Bunkers anexos (Edificios Medianos, Valor de Blindaje 14)

Equipo: Ninguno. **Puntos de Acceso y Disparo:** Según la miniatura.

Reglas Especiales: Estructura Defensiva, Barreras de Escudo.

Opciones: El Bunker Táctico y cada uno de los Bunkers Anexos pueden ser equipados con cualquiera de las siguientes armas emplazadas. Las Armas Emplazadas pueden ser usadas por las unidades que se encuentren en esos Bunkers usando su propio atributo de HP, de no haber ninguna unidad, las armas pueden ser usando siguiendo las reglas de Fuego Automatizado por el jugador controlador de la Fortaleza. Estas Armas emplazadas no pueden ser elegidas como objetivos separados al Bunker y solo serán destruidas cuando el propio Bunker sea destruido.

-El Bunker Táctico tiene dos puntos para emplazar armas, los Bunkers anexos uno solo (elige de entre estas armas):

-Bólter Pesado Acoplado	+10 Pts	-Cañón Laser Acoplado	+20 Pts
-Lanzallamas Pesado Acoplado	+10 Pts	-Cañón de Fusión y Reflector	+10 Pts
-Lanzamisiles Hyperios	+30 Pts	-Lanzamisiles Whirlwind	+35 Pts
-Cañón Láser Icaro	+35 Pts	-Cañón Quad	+50 Pts

-Además de lo anterior, el Bunker Táctico puede además equiparse con los siguientes elementos:

-Plataforma de Mando Hyperios	+20 Pts	-Torreta con Cañón de Batalla	+50 Pts
-Cañón Laser Icaro Quad	+75 Pts	-Relé de Comunicaciones	+20 Pts
-Disruptor de Señales Hostiles	+20 Pts		

Barreras de Escudo: Al inicio de cada turno, el controlador debe declarar si los escudos de las puertas están activos o no. De estar activos, han de tratarse las Barreras como un elemento impasable que no bloquea la línea de visión. Las heridas infligidas por disparos a través de la Barrera activa se benefician de una tirada de salvación invulnerable de 3+. Si el Bunker Táctico de la Fortaleza Castellum es destruido, las Barreras se colapsan y no podrán volver a activarse.

Estructura Defensiva: Deben aplicarse las siguientes reglas especiales:

- Las Almenas de la Fortaleza Castellum proporcionan una tirada de salvación por cobertura de 4+ a las unidades en ellas.
- Las unidades que usen Cuerpo a Tierra en cualquier punto de la Fortaleza ganan un +2 a sus salvaciones por cobertura.
- Los Bunkers de la Fortaleza y cualquier unidad en ella tienen una salvación invulnerable de 5+ frente a los disparos.

Relé de Comunicaciones: Mientras el Bunker Táctico esté intacto y ocupado por una unidad amiga, el jugador controlador podrá repetir las tiradas de Reservas.

Disruptor de Señales Hostiles: Mientras el Bunker Táctico esté intacto y ocupado por una unidad amiga, tira 1D6 por cada unidad enemiga que intente llegar mediante Despliegue Rápido en el interior de la Fortaleza o a 12 UM de cualquiera de sus bordes. A 4+ la unidad enemiga habrá sufrido automáticamente un error en el Despliegue Rápido.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañón Láser Icaro	96"	9	2	Pesada 1, Interceptor, Antiaéreo.
-Cañón Láser Icaro Quad	96"	9	2	Pesada 2, Interceptor, Antiaéreo, Acoplado.
-Cañón Quad	48"	7	4	Pesada 4, Interceptor, Antiaéreo, Acoplado
-Lanzamisiles Hyperios	48"	8	3	Pesada 1, Interceptor, Antiaéreo, Seguidor de Calor.

Seguidor de Calor: Puede repetir las tiradas fallidas para impactar contra Voladores o Gravíticos.

Plataforma de Mando Hyperios: Mientras el Bunker Táctico no este destruido, todas las armas automatizadas de Cañones Laser Ícaro, Cañones Laser Ícaro Quad, Cañones Quad Y Lanzamisiles Hyperios se resuelven con HP3. Además todas las armas en la Fortaleza con la regla Antiaéreo podrán tomar como objetivos preferentes a Voladores o Gravíticos.



Reducto Imperial Primus



Unidad: 1 Reducto Imperial Primus

Tipo de Terreno: Edificio multicomponente. Está compuesta por un Edificio Grande, Valor de Blindaje 15, 10 Puntos de Armazón) y dos Emplazamientos para Armas.

Equipo: 1 Torreta Turbolaser de Doble Cañón y una Cúpula de Fuerza. **Puntos de Acceso:** 0 **Disparo:** Según la miniatura.

Reglas Especiales: Brecha en el Reactor, Emplazamiento Superpesado, Baluarte Poderoso.

Opciones: El Reducto Imperial tiene dos emplazamientos para armas, cada uno de ellos puede tener:

-Bólter Pesado	+10 Pts	-Cañón Laser	+15 Pts
-Lanzallamas Pesado	+10 Pts	-Cañón de Fusión	+15 Pts

-El Reducto Imperial tiene un emplazamiento superior para armas que puede estar equipado con:

-Bólter Pesado acoplado	+15 Pts	-Cañón Laser acoplado	+20 Pts
-Lanzallamas Pesado	+10 Pts	-Cañón de Fusión	+15 Pts
-Lanzamisiles Hyperios	+30 Pts	-Lanzamisiles Whirlwind	+35 Pts

-El Reducto Imperial puede adquirir mejoras de Edificios y Obstáculos del Codex: Asalto a Fortalezas.

Brecha en el Reactor: Si el Reducto Imperial sufre un resultado de Detonación! En la tabla de Daños a Edificios, además de los efectos descritos en la tabla, y una vez resueltos, tira en la tabla de Daños Catastróficos, centrando la plantilla de Área Apocalíptica sobre el centro de la Torreta Turboláser.

Emplazamiento Superpesado: Deben aplicarse las siguientes reglas especiales:

-El Reductor Imperial Primus solo puede ser reclamado por un jugador oponente si embarca las miniaturas en el interior del mismo, no será suficiente con mover las miniaturas sobre el emplazamiento. Si no hay tropas enemigas embarcadas, el Reducto Imperial se considerará en propiedad del jugador propietario del mismo.

-La Torreta Turboláser nunca puede ser impedida de disparar como resultado de la Tabla de Daños a Edificios. La Torreta nunca se retirará como resultado de un Colapso Estructural o Brecha Catastrófica, solo la destrucción total del reducto destruirá la Torreta Turboláser.

-Aunque se considerar un único edificio, varias unidades pueden embarcar en el Reducto Imperial Primus. Varias unidades pueden entrar o salir del Reducto siempre y cuando cada una de ellas use un punto de Acceso diferente.

Cúpula de Fuerza: El Reducto Imperial Primus tiene una salvación Invulnerable de 4+ contra ataques de disparo que se incrementa a 3+ contra ataques de Barrera que se disparen sin la reducción de la Habilidad de Proyectiles de la miniatura que realiza el disparo o de un Observador.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Turboláser Destructor	96"	D	2	Arma Principal 2, Área Grande, Dotación de Batalla.

Dotación de Batalla: Este arma está controlada por una Dotación independiente totalmente protegida. Solo el bando que ha adquirido el Reducto Imperial puede disparar el Turboláser y el arma no puede ser disparada por miniaturas embarcadas. La Dotación tiene HP3 que se incrementa a HP4 cuando dispara a Vehículos Superpesados o Criaturas Gargantescas. El arma dispara de manera independiente y no tiene porque hacerlo al mismo objetivo que el resto de armas del Reducto Imperial.

Si miniaturas enemigas embarcan en el interior del Reducto, la Dotación se considerará retirada y el Turboláser no podrá dispararse durante el resto de la batalla.



I. Ángeles Oscuros



Los Marines Espaciales de las Legiones del Emperador son ingenios de la genética. Guerreros psico-adoctrinados con habilidades superhumanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. En adición, cada Legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el Producto de su semilla genética de su propia cultura.

“Los Ángeles Oscuros fueron la primera de las legiones del Emperador y su primera encarnación fue la de ejército personal del Señor de la Humanidad en los primeros años de la Gran Cruzada y las sombrías campañas que la precedieron. Como prototipo de lo que después serían las Legiones Astartes, sirvieron tanto como plantilla para las legiones más especializadas que vinieron después y como un estándar sobre el que sus sucesores serían comparados. La que una vez fue la más numerosa y poderosa de las legiones ha visto sus números consumidos y su primacía acabó tras décadas de guerra salvaje, particularmente tras las guerras de los Xenocidios Rangdan, una de las campañas más apocalípticas de la Gran Cruzada.”

Las cicatrices de estas batallas los cambiaron al igual que la reunificación con su primaria Lion El Jonhson y la introducción de sangre fresca de su nuevo mundo, Calibán. Siendo un mundo muerto gobernado por una violenta y feudal sociedad de tecno-bárbaros, las órdenes de guerreros de Calibán proveen de un terreno fértil para la regeneración de la Legión y sus códigos y prácticas marciales fueron rápidamente asimiladas por la legión en reconstrucción.

Tozudos, tecnológicamente poderosos, despiadados y taciturnos, los Ángeles Oscuros en la época de la Herejía de Horus vuelven a ser una legión poderosa y altamente independiente, utilizada para operar por sí misma en campañas a gran escala y operaciones de sumisión. Por ello, el temor a la primera legión llevó al Señor de la Guerra a maquinar para asegurarse que, cuando su plan diera sus frutos, los Ángeles Oscuros hubieran sido enviados a los lejanos bordes del Imperium dónde no pudieran interferir, al menos durante un tiempo. No obstante, conforme la Herejía de Horus progresaba el poder de esta Legión se haría de notar, derrotando a los Amos de la Noche en Thramas y desatando una destrucción a una escala sin precedentes en los últimos años de la Era de la Tinieblas, en los cuales destruyeron un mundo traidor tras otro en el Sur de la Galaxia.”

Legiones Astartes (Ángeles Oscuros): Todas las unidades con la regla legiones astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
- **Maestría con la Espada:** Cuando luchen en combate con una espada sierra, hoja de combate, espada sierra pesada, mandoble terrano, filo de guerra de Calibán y espadas del parangón contra miniaturas con su misma HA, una miniatura con esta regla especial impactará a 3+.
- **Cónclave de Muerte:** Si al final de la partida, las fuerzas enemigas tienen un número igual o mayor de unidades en juego que el destacamento principal de Ángeles Oscuros (incluyendo aliados en ambos bandos), el oponente ganará 1d3 puntos de victoria adicionales. Las unidades huyendo no cuentan para ninguno de los bandos.

Equipo Específico de los Ángeles Oscuros:

-Espada de Guerra de Calibán: Cualquier miniatura con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Oscuros) que tenga acceso a una Espada de Energía como parte de sus opciones de equipo puede en vez de ella, adquirir un Filo de Guerra de Calibán por +10 pts o bien sustituir su Espada de Energía que tenga como parte de su equipo por un Filo de Guerra de Calibán sin coste alguno.

-Plasma de Repetición: Cualquier miniatura con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Oscuros) que tenga acceso a rifle de plasma como parte de sus opciones de equipo puede en vez de ella, adquirir un plasma de repetición por +20 pts. En caso de unidades con múltiples rifles de plasma, todas las armas de este tipo deberán ser sustituidas si esta opción es elegida.

-Mandoble Terrano: Cualquier Praetor, Centurión o Cónsul con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Oscuros) que tenga acceso a un puño de combate como parte de sus opciones de equipo puede en vez de ella, adquirir un mandoble terrano por +15 pts.

-Munición Especial Éxtasis: Los proyectiles de éxtasis pueden ser adquiridos por las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Oscuros) equipados con lanzagranadas, lanzagranadas acoplados o lanzamisiles como tipo de munición adicional por +5 pts por miniatura.

-Munición Especial Ácido Molecular: Los Proyectiles de Ácido Molecular pueden ser adquiridos por las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Oscuros) y Dreadnoughts (de cualquier tipo) equipados con Bolters Pesados o Bolters Pesados Acoplados como munición adicional por +5 Pts por miniatura.

	Alcance	F	FP	Tipo
Mandoble Terrano	-	+2	3	Combate, A. dos Manos, Muerte Instantánea.
Filo de Guerra de Calibán	-	+1	3	Combate
Plasma de repetición	12"	6	2	Salvas 2/3, Acoplada, Sobrecalentamiento.
Granada de Éxtasis	12"	3	-	Asalto, Área, Anomalía de Éxtasis.
Misil de Éxtasis	24"	4	-	Pesada 1, Área, Anomalía de Éxtasis.
Munición Acido Molecular*	36"	2	1d6	Pesada 3, Envenenada (2+)

*Tira por el valor de FP cada vez que el arma sea disparada.

Anomalía de Éxtasis: Todas las miniaturas en una unidad impactada por una o más armas con esta regla especial sufren un penalizador de -1 a su Habilidad de Armas e Iniciativa (hasta un mínimo de 1) hasta el final de turno.

RITO ESPECIAL DE LOS ÁNGELES OSCUROS: PROTOCOLO ALA DE CUERVO

"El protocolo Ala del Cuervo, que consiste en la utilización de modelos del tipo gravítico y motocicletas todoterreno, tiene sus orígenes en las primeras tácticas de las Legiones Astartes para moverse con rapidez y buscar y destruir fortificaciones, algunas de las cuales pertenecían a los clanes guerreros de las tribus pre-unificación de Terra. Tras el descubrimiento de Caliban estas formaciones fueron recuperadas y desarrolladas, ya que ofrecían un estilo rápido de combate que los Caballeros de Caliban comprendían y habían perfeccionado durante muchas generaciones, aunque ahora sus corceles serían de inquebrantable metal, en vez de carne."

Efectos:

- **Caballeros de Hierro:** Las Escuadras de Cazadores Aéreos de la Legión y las Escuadras de Motoristas de la Legión son las únicas opciones de línea disponibles en un destacamento principal que use este rito de guerra. Los personajes independientes elegidos con este rito de guerra deben elegir una motocicleta o moto a reacción como parte de su equipo. Ello significa que cierto tipo de personajes que no tengan acceso a este equipo no podrán formar parte del destacamento.
- **Caballero Comandante:** Los personajes independientes en un destacamento que esté usando este rito de guerra pueden repetir las tiradas para herir contra objetivos que tengan Resistencia 5 o más en combate. Además, ellos y cualquier unidad con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Oscuros) que se les una ignorarán cualquier penalizador negativo al liderazgo durante la fase de asalto.
- **Buscar y Destruir:** Las motos a reacción y los gravíticos (incluidos aquellos adquiridos por los personajes independientes) pueden abandonar el campo de batalla durante su fase de movimiento y ser colocados en la reserva activa. Estas unidades reentrarán al juego usando la regla especial *flanquear*.
- **Abatidlo:** Las tiradas de persecuciones arrolladoras realizadas por las todas las unidades en un destacamento que use este rito de guerra pueden ser repetidas si el jugador controlador lo desea.
- **Purgar la Tierra:** Las miniaturas de personaje de este destacamento pueden ser equipadas con granadas rad por +5 pts cada uno.

Limitaciones:

- Los únicos vehículos permitidos en este ejército son los del tipo volador o gravítico.
- Todas las unidades de infantería del ejército deben empezar la partida desplegados en un volador que disponga de suficiente capacidad de transporte para portarlos y entrar al juego a través de la reserva.
- El ejército no puede incluir destacamentos de fortificaciones ni destacamentos aliados, y solo puede elegir con amos de la guerra a los que sean del tipo volador.
- **Solitario e Impenetrable:** Las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Oscuros) que usen este rito de guerra nunca se pueden beneficiar del liderazgo o del bonus que se pueda proporcionar al liderazgo de ninguna otra miniatura que no tenga también las reglas especiales Legiones Astartes (Ángeles Oscuros) o Señor de los Ángeles Oscuros. A ninguna unidad que use este rito de guerra se le podrá unir un personaje que no forme parte de este destacamento.

RITO ESPECIAL DE LOS ÁNGELES OSCUROS: PROTOCOLO ALA DE HIERRO

"El Protocolo Ala de Hierro fue desarrollado antes de que la Gran Cruzada hubiera nacido completamente, cuando los primeros Marines Espaciales eran usados por el Emperador para exterminar amenazas a la humanidad demasiado duras como para permitir que pusieran en peligro el glorioso futuro que Él había diseñado. Posteriores variantes de este protocolo pretendieron desarrollar el sobrehumano poder de las Legiones Astartes y amplificarlo con las recientemente diseñadas unidades acorazadas, como los Land Raider, en apoyo mutuo y entraron a formar parte del Principia Belicosa para el uso y desarrollo de las Legiones que les seguirían, principalmente de la X^a y de la IV^a, pero los Ángeles Oscuros continuaron utilizando este patrón tácticos para servir a sus propios fines."

Efectos:

- **Fuego entrelazado:** Todos los vehículos del tipo tanque en un destacamento que esté usando este rito de guerra que estén configurados en escuadrones incrementan su HP a 5 mientras el escuadrón tenga dos o más vehículos.
- **Exterminadores:** Cuando se seleccione como objetivo a unidades enemigas a 12" o menos con un ataque de disparo, cualquier miniatura que use este rito de guerra añade +1 a sus tiradas para herir cuando usen armas del tipo pistola, fuego rápido o salvias que tengan fuerza 5 o menos.
- **El polvo de mundos incontables:** Todos los vehículos del tipo tanque en un destacamento que use este rito de guerra ignoran automáticamente el primer chequeo de terreno peligroso fallido y añaden +1" a la distancia recorrida cuando mueven a toda velocidad.
- **Goliats de la guerra:** Todos los dreadnoughts (de cualquier tipo) incluidos en un destacamento que use este rito de guerra tienen las reglas especiales *miedo* y *cazatanques*.

Limitaciones:

- Al menos la mitad de las unidades del ejército deben ser del tipo tanque.
- Todas las unidades de Infantería del ejército deben empezar la partida desplegados en un vehículo del tipo tanque que disponga de suficiente capacidad de transporte para portarlos.
- El ejército no puede incluir destacamentos de fortificaciones ni destacamentos aliados.
- Si todos los tanques del ejército son destruidos en la batalla, el enemigo contará como que ha conseguido un objetivo secundario adicional.



III. Hijos del Emperador



Los marines espaciales de las legiones del Emperador son ingenios de la genética. Guerreros psico-adoctrinados con habilidades súper-humanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. En adición, cada Legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el Producto de su semilla genética de su propia cultura.

Los Hijos del Emperador siempre tienen la obligación de ser un ejemplo en el Arte de la Guerra por encima de cualquier otra Legión. Paragón de la virtud marcial y de la excelencia. Despreciando a aquellos que no entienden sus propios, quizás inalcanzables, estándares.

Esto les lleva a buscar la perfección en cada batalla, a conseguir victorias fulgurantes basándose en una combinación de una estrategia precisa y una ejecución implacable. Sus actitudes y la manera de liderar les ha llevado a caracterizarse como arrogantes y vanagloriosos antes de la Herejía, pero las Legiones de estos guerreros están siempre dispuestas a contestar con un derramamiento de sangre cualquier osadía por leve que sea.

Legiones Astartes (Hijos del Emperador): Todas las unidades con la Regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
- **Ejemplares de Guerra:** Las unidades con esta regla tienen la regla especial *cruzado*, tiran un dado adicional al correr y eligen el más alto, y añaden +1d3 al resultado en cualquier tirada de persecución arrolladora tras cada combate. Los personajes con esta regla especial ganan +1 a la Iniciativa cuando luchan en desafío.
- **Ejecución Implacable:** A menos que estén realizado una carga desordenada, las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Hijos del Emperador) ganan +1 Iniciativa en cualquier turno en el que carguen a un combate.
- **Orgullo Marcial:** Deben lanzar y aceptar siempre desafíos en combate. Y si pierden el desafío, y el personaje enemigo que participó en el desafío muere, sufrirán una penalización de -1 adicional al Ld si tuvieran que hacer un chequeo de moral.

Equipo Específico de los Hijos del Emperador:

Hacia el fin de la Gran Cruzada los apotecarios y armeros habían comenzado a experimentar con mejoras quirúrgicas y armamento psico-sónico basado en parte en diseños Xenos. Aunque el verdadero alcance de estas incursiones en estos campos no se reveló hasta que se vieron alentados por el impío ímpetu de la caída de la Legión, ya se habían alcanzado algunos hallazgos creando efectivos implantes de combate que hallaron mayor uso conforme la Herejía se despertaba.

-Aullador Sónico: Cualquier personaje independiente con la regla Legiones Astartes (Hijos del Emperador) puede equiparse con un Aullador Sónico por +5 Puntos. Cualquier miniatura con un Aullador Sónico impone sobre las miniaturas enemigas en contacto de peana un penalizador de -1 a su HA. Las miniaturas inmunes al *miedo* son inmunes a esta regla.

Diseñadas en imitación de las letales y antiguas alabardas de los Adeptus Custodes, estos elegantes filos, aunque una pálida imitación de las alabardas, son aun así unas enormes armas letales por propio derecho.

Lanzas de Energía Fénix: Cualquier personaje con la regla especial Legiones Astartes (Hijos del Emperador) que pueda equiparse con un puño de combate podrá (por su mismo coste) equiparse con una lanza de energía fénix.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Lanzas de energía fénix	-	+1/Usuario	2/3	Combate, A dos Manos.

RITO ESPECIAL DE LOS HIJOS DEL EMPERADOR: EL MARU SKARA

“Para los Hijos del Emperador antes de su caída la guerra era un asunto de perfección encarnada en violencia, intención y acción. La legión tomaba con gran orgullo su excelencia en cualquier campo de batalla y su habilidad para sistematizar y llevar a cabo cualquier táctica o despliegue estratégico requerido, ejecutándolo sin mácula al momento. Una de estas innumerables tácticas y operaciones que los Hijos del Emperador realizaban, una que los Praetores de la legión favorecían intentando alcanzar una victoria sin fallos y, por tanto, gloria ante los ojos de sus iguales y el primarca era el Maru Skara o “el tajo asesino”. Llamado así por uno de los ataques más difíciles en el saber de los cultos de duelistas pan-europeos, conocida por ser una maniobra de tiempo extremadamente preciso, una velocísima finta diseñada para tratar la guardia del oponente e, inmediatamente, dirigir contra él un golpe inevitablemente fatal contra el que no se pudiera defender.”

Efectos:

- **La Hoja Desvelada:** Si son elegidos como el destacamento principal del ejército, todas las unidades del jugador que usen este rito de guerra y sean de inicio desplegadas en mesa pueden añadir +1" a sus movimientos normales, a sus tiradas para correr y a sus distancias de asalto durante el primer turno del jugador.
- **La Hoja Oculta:** El jugador debe elegir de entre una y tres unidades de élite o ataque rápido, las cuales pueden contener adjuntado algún personaje independiente, para que sean puestas en reserva. Estas reservas han de estar separadas del resto de reservas del ejército (y no cuentan para el número máximo de unidades en reserva ni para las reglas de asalto orbital de las cápsulas, etc...). El controlador debe anotar en secreto en qué turno aparecerán estas unidades, que puede ser el segundo, tercer o cuarto turno. Una vez llegado el turno, las unidades de la hoja oculta aparecerán y, además, ganarán la regla especial *flanquear*.

Limitaciones:

- Los destacamentos que usen este rito de guerra no pueden contener unidades con las reglas especiales *inmóvil*, *pesado* o *lento* y *sistemático*.
- Los destacamentos que usen este rito de guerra deben incluir un campeón de la legión como una segunda opción obligatoria de cuartel general.
- Si hay un objetivo secundario de matar al señor de la guerra en la misión y un destacamento con este rito de guerra no logra este objetivo, el jugador enemigo obtendrá un punto de victoria adicional.
- Los destacamentos que usen este rito de guerra no pueden llevar destacamentos de marines aliados ni fortificaciones.

RITO ESPECIAL DE LOS HIJOS DEL EMPERADOR: 3^a COMPAÑÍA DE ÉLITE

“Tras la masacre del desembarco de Istvaan V los Hijos del Emperador experimentaron una especie de crisis existencial. Fulgrim se apartó de su legión durante bastantes meses, por razones que no serían comprendidas durante un tiempo. En su ausencia, las pasiones largamente mantenidas a raya por el deber y la devoción fueron desatadas y los experimentos que comenzaron en las primeras etapas de la caída de la legión encontraron sujetos voluntarios en los que afirmarse.

Este rito representa una concentración de legionarios que se han sometido a sí mismos a la implantación de disruptores sónicos o que llevan el temible armamento sónico de los Kakophoni al combate. En particular, puede usarse para representar la 3^a compañía de los Hijos del Emperador bajo el mando de Marius Vairosean en las primeras etapas de su condenación.”

Efectos:

- **Los elegidos de Vairosean:** Las escuadras de Kakophoni pueden ser elegidas como opciones de línea en un destacamento que use este rito de guerra, y además todas estas escuadras ganan la regla especial *implacable*.
- **Asalto Sónico:** Cualquier infantería equipada con servoarmaduras o armadura artesanal puede adquirir aulladores sónicos por +2 pts por miniatura. Todas las miniaturas de la unidad deben adquirirla si esta mejora es elegida

Limitaciones:

- Este rito de guerra solo puede usarse si la legión de los Hijos del Emperador representa a la facción traidora.
- No pueden adquirir destacamentos de marines espaciales aliados.
- Cualquier aliado elegido contará como un nivel peor de alianza a lo establecido en la tabla de alianzas.



380
PUNTOS

Fulgrim

El Iluminador



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Fulgrim	8	6	6	6	6	8	5	10	2+/5++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Fulgrim, El Iluminador (único). Esta unidad solo puede formar parte de la facción traidora.

Equipo: La Panoplia Dorada, La Espada de Laer, Antorcha, Granadas de Perforantes y Granadas de Plasma.

Reglas especiales: Primarca, Padre de los Hijos del Emperador, Planificador Estratégico, Espadachín Sublime, Corpulento.

Espadachín sublime: Durante los asaltos, la tirada de salvación invulnerable de Fulgrim mejora a 3+. Además, en desafíos Fulgrim gana un número igual a la diferencia entre su Iniciativa y la de su oponente.

Padre de los Hijos del Emperador: Mientras Fulgrim este sobre el campo de batalla, él y cualquier unidad amiga con la regla Legiones Astartes (Hijos del Emperador) suma +2 a sus resoluciones en los combates. Además, cualquier tirada de reservas puede ser repetida, haya sido o no exitosa.

Planificador estratégico: Fulgrim puede elegir sin hacer la tirada su rasgo de la guerra entre los de este ejército o los del reglamento.

La panoplia dorada: Proporciona a Fulgrim una Tirada de Salvación por armadura 2+ y 5+ Invulnerable. (3+ Invulnerable en el asalto). Si en combate Fulgrim salva una herida con un 6, la unidad que infligió la herida debe superar un chequeo de Iniciativa o quedara bajo los efectos de la regla Cegador.

Antorcha: Antorcha es un rifle voltaico artesanal con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Antorcha	15"	5	5	Asalto 2, Deflagración, Despedazar.

La Espada de Laer: La Hoja de Laer es un arma de combate con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-La Espada de Laer	-	Usuario	2	Combate, A. Especialista, Acerada, A dos manos.



Capitán Saul Tarvitz



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Saul Tarvitz	6	4	4	4	3	5	3	10	2+/5++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Saul Tarvitz (único). Solo puede formar parte de la facción leal.

Equipo: Armadura artesanal, pistola bólter, rifle de francotirador, campo refractante, mandoble carnavalesco, granadas de fragmentación y perforantes.

Rasgo de Señor de la Guerra: Maestro de Defensas. (El Señor de la Guerra y cualquier unidad a la que se una ganan la regla especial *contraataque* mientras se encuentre en su propia zona de despliegue).

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Hijos del Emperador), Señor de la Legión, Enemigo Predilecto (Hijos del Emperador).

Mandoble carnavalesco: Mandoble carnavalesco es un arma de combate con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
Mandoble carnavalesco	-	+1	5	Combate, Acerada, A dos manos, Duelista.

Duelista: Durante los Desafíos, el portador obtiene un +1 a su Habilidad de Armas.

“Saul Tarvitz era un capitán de compañía de los Hijos del Emperador, respetado entre aquellos que le seguían por el considerable número de victorias que le debían. Tarvitz, no obstante, estaba satisfecho de ser un oficial de línea y servir a su legión y al emperador en primera línea. Y carecía de la implacable ambición para ascender a los altos escalafones de su legión presente en muchos de sus camaradas. Este factor parece que atrajo el desagrado del Lord Comandante Ediolon, que lo tomaba con una mediocridad, pero la historia demostraría lo contrario. Una vez se descubrió el alcance de la traición que tuvo lugar en Istvaan III Tarvitz se forzó a actuar, tomando una Thunderhawk y descendiendo al mundo condenado para advertir a los leales que allí habían de la inminente tragedia. Fue clave en la supervivencia de los leales al bombardeo vírico y en organizar una defensa contra el ataque de los traidores y, quizás, también contribuyera directamente a que el enfrentamiento se extendiera.”



Lord Comandante Eidolon



Eidolon	HA 6	HP 5	F 4	R 4	H 3	I 5	A 3	Ld 10	Salv 2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Eidolon (único). Solo puede formar parte de la facción traidora.

Equipo: Armadura Artesanal, martillo trueno artesanal, pistola arcanotecnológica, aullido sónico, aura de hierro, granadas de fragmentación y granadas perforantes.

Opciones: Eidolon puede equiparse con un Propulsor de Salto por +20 Puntos.

Rasgo de Señor de la Guerra (Orgullo de Señor de la Guerra): Si Eidolon forma parte de tu ejército debe ser siempre tu señor de la guerra (sin importar su valor de liderazgo o otros personajes), él no tira en la tabla de rasgos, tiene el siguiente rasgo de señor de la guerra:

- Rasgo de Señor de la Guerra: **Asalto Coordinado.** (El Señor de la Guerra y cualquier unidad amiga a 12" o menos de él suman +1" a sus resultados cuando tiran para determinar el alcance de un Asalto).

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Hijos del Emperador), Señor de la Legión, Asalto Atronador, Grito Mortal, Orgullo de Señor de la Guerra, Ataques de Precisión.

Asalto Atronador: En el turno en el que Eidolon asalte, puede ignorar la regla Aparatosa de su Martillo de Trueno.

Grito Mortal: Grito Mortal es un arma con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
Grito Mortal	Plantilla	2	-	Asalto 1, Acerada, Acobardamiento, Un solo uso.

“Durante un tiempo, Eidolon fue aclamado como el paradigma de todo a lo que los Hijos del Emperador aspiraban. Fue ascendido a Capitán de Compañía por el propio Fulgrim, alcanzando tal perfección que acabó convirtiéndose en un Lord Comandante preeminente. Si Eidolon tenía alguna imperfección era su exceso de confianza, una característica que maduro como una fruta podrida para acabar retorciéndose en una desmesurada arrogancia. En la búsqueda de la perfección que encarnaba su primarca, el Lord Comandante Eidolon se sometió a los cuidados del Jefe de Apotecarios Fabius, recibiendo implantes biológicos que le permitían proyectar un aullido psico-sónico como una formidable arma. La habilidad innata del Lord Comandante y sus poderes mejorados le dieron total dominio de las sangrientas arenas de Istvaan V, donde desató una tormenta cacofónica incluso mientras su perfecta esgrima los reducía a jirones carmesíes.”



Rylanor, el Inflexible



Rylanor	HA	HP	F	B. Frontal	B. Lateral	B. Trasero	I	A	PA
	6	5	7	13	12	10	4	2	3

Tipo: Vehículo (Bípode)

Composición de Unidad: Venerable Rylanor el Inflexible (único). Solo puede formar parte de la facción leal.

Armamento: El Dreadnought Contemptor está armado un Cañón de Asalto “Kheres” y un Arma de Combate cuerpo a cuerpo para Dreadnoughts con un Lanzallamas Pesado Incorporado. Tiene, además, descargadores de humo y un foco reflector.

Reglas especiales: Veloz. Blindaje Atomántico, Cruzado, Venerable, Manto de Gloria.

Blindaje Atomántico: El Dreadnought tiene una tirada de salvación invulnerable de 5+ contra disparos y explosiones. También tiene una tirada de salvación especial de 6+ contra los ataques en combate. Además, si sufre un resultado de explosión, añade 1" al radio de la misma.

Manto de Gloria: Unidades amigas con la regla Legiones Astartes (Hijos del Emperador) del mismo bando que Rylanor a 24" o menos de él pueden repetir los chequeos de moral fallados y añaden +1 a la resolución de sus combates.

Venerable: Si un Dreadnought Venerable sufre un impacto interno, puedes obligar a tu oponente a repetir la tirada en la tabla de daños en vehículos. Debes aceptar el segundo resultado, incluso si es peor que el primero.

Cruzado: Las Unidades con esta Regla tiran un dado adicional al correr y eligen el más alto, y añaden +1d3 al resultado en cualquier tirada de Persecución Arrolladora tras cada combate.

“Miembro de la primera generación de Hijos del Emperador, Rylanor tuvo el honor singular de combatir junto al Emperador, con los honores de batalla de Roma y de Thule grabados en su armadura. Su historia es la historia de la legión y él fue el primer en llevar el estandarte palatino junto a su recién encontrado primárca. Cuando cayó gravemente herido en combate contra los eldar su salvación fue el internamiento en un dreadnought de la legión. Rylanor se convirtió en el Anciano de los ritos, presidiendo sobre los Hijos del Emperador las ceremonias de inducción y llevando su leyenda a primera línea de batalla por muchas décadas, hasta que la traición del Señor de la guerra desgarró su legión.”

“Cuando se produjo la atrocidad de Istvaan III la inquebrantable lealtad de Rylanor para con el Emperador le marcó para la muerte ante los ojos de su primárca y fue asignado a la primera oleada de asalto, pero sobrevivió al primer golpe del traidor. Una vez que el combate realmente empezó Rylanor rápidamente se convirtió en un objetivo prioritario para los traidores, con su poder llevando la condenación a las filas de sus antiguos hermanos allá donde combatía, mientras su mera presencia se convertía en un grito de batalla para aquellos leales Hijos del Emperador que combatían hasta el amargo final. Se informó de su destrucción varias veces, gravemente herido, de algún modo consiguió resistir la mayor parte de la batalla de Istvaan III, pero su destino final permanece siendo desconocido.”



Espadas Palatinas



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Espada Palatina	5	4	4	4	1	4	2	8	3+
Prefecto Palatino	5	4	4	4	1	4	2	9	2+

Tipo: Infantería (Personaje). El Prefecto Palatino de la Legión es infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Prefecto Palatino y 4 Espadas Palatinas de los Hijos del Emperador.

Equipo: Servoarmadura, pistola bólter, espada de duelos, granadas de fragmentación y granadas perforantes. El Prefecto Palatino está equipado con una armadura artesanal.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Espadas Palatinas adicionales por +20 puntos cada uno.

-Cualquier espada palatina de la unidad puede sustituir su espada de duelos por una de las siguientes armas de combate:

-Espada de Energía +5 Pts -Lanza de Energía +5 Pts -Lanza de Energía Fénix +10 Pts

-El Prefecto Palatino puede sustituir su pistola bólter por una pistola plasma por +15 puntos.

-El Prefecto Palatino puede equiparse con bombas de fusión por +5 puntos.

-La escuadra al completo puede equiparse con retrorreactores por +10 puntos por miniatura.

-La escuadra al completo puede equiparse con aulladores sónicos por +2 puntos por miniatura.

Transporte Asignado: Si la unidad no está equipada con Retrorreactores, puede adquirir un Rhino como transporte asignado. (Ten en cuenta que ciertos Ritos de Batalla permiten a esta unidad adquirir otros tipos de Transportes).

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Hijos del Emperador), Contraataque, Guerreros Elegidos.

Guerreros Elegidos: Todas las miniaturas de la unidad se consideran personajes y pueden lanzar y aceptar desafíos.

"Una fraternidad de guerreros surgida de los mejores espadachines de la Legión, las Espadas Palatinas existen fuera de la rígida estructura de la Legión. Eran una sociedad de duelistas a cuyas filas muchos aspiraban a entrar y que Fulgrim favorecía especialmente. A discreción de los señores de la Legión, los miembros de las Espadas Palatinas que no estaban bajo su mando combatían junto a ellos en batalla, sirviendo como un brillante ejemplo de excelencia y perfección para sus hermanos de batalla en las artes de la guerra, a menudo buscando a los mejores enemigos en la batalla contra los que probar su superioridad."



La Guardia del Fénix



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Exterminador Fénix	5	4	4	4	1	4	2	8	2+/6++
Campeón Fénix	5	4	4	4	1	4	3	9	2+/6++

Tipo: Infantería. El Campeón Fénix es infantería personaje.

Composición de Unidad: 4 Exterminadores Fénix y un Campeón Fénix de los Hijos del Emperador.

Equipo: Armadura de Exterminador Tartaros y Lanza de Energía Fénix.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Exterminadores Fénix adicionales por +40 Puntos cada uno.

-El Campeón Exterminador Fénix puede equiparse con un Arnés Lanzagranadas por +10 Puntos.

-La escuadra al completo puede equiparse con Aulladores Sónicos por +15 Puntos.

Transporte Asignado: Si la escuadra está formada por 5 miniaturas, una Escuadra de Exterminadores Fénix puede elegir un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus. Si está formada por 10 o menos miniaturas, la escuadra podrá adquirir un Tanque de Asalto Spartan como transporte asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Hijos del Emperador), Avance Implacable, Tozudos, Golpe Repentino, Icono Viviente.

Avance Imparable: Las unidades de Exterminadores Fénix en un ejército de la Legión de Hijos del Emperador son unidades que puntúan siempre y cuando el escenario permita a las tropas de línea puntuar.

Golpe Repentino: Las miniaturas con esta regla ganan +1 a su Iniciativa en el turno en el que carguen. Este bono es acumulativo a cualquier otro bono a la Iniciativa que ganen por cualquier elemento de equipo o regla.

Icono Viviente: Esta unidad y todas las unidades amigas con al menos una miniatura a 6" o menos de la unidad de Exterminadores Fénix se considerará vencedora de un asalto en el cual el resultado haya sido un empate.

Lanza de Energía Fénix: La Lanza de Energía Fénix tiene dos perfiles, el primero para cuando realicen un asalto y el segundo para en cualquier otro supuesto.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Lanza de Energía Fénix	-	+1/Usuario	2/3	Combate, Arma a dos Manos.

“El nacimiento de un antiguo mito terrano conocido como el Fénix es un potente símbolo entre los Hijos del Emperador, un modelo de la búsqueda de perfección que consume y transforma todo a su paso. Tomando la inspiración y el nombre de esta legendaria ave, la Guardia del Fénix formaba un grupo de élite dentro de la Legión, sirviendo principalmente como la escolta personal de Fulgrim. En el día a día sirven como guardia de honor y protectores del Aquila sagrada, su armadura pulida está adornada con ondeantes pergaminos de juramento y llevan armas embellecidas de intrincada manufactura.”

“En el campo de batalla la Guardia del Fénix no es menos impresionante y se convierten en un impenetrable anillo de acero y coraje, deteniendo el acercamiento de cualquier enemigo que amenace a su primarca. Combaten en muchas esferas de batalla, como veloces tropas de ataque relámpago o como unidades tácticas de veteranos, pero es de exterminadores como son más temidos, su habilidad marcial no tiene igual entre el resto de legiones.”



Kakophoni



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Corista	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Orquestador	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería (Personaje). El Orquestador es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Orquestador y 4 Coristas. Solo pueden formar parte de la Facción Traidora.

Equipo: Servoarmadura, Pistola Bólter, La Cacofonía, Aullador Sónico, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes. El Orquestador está equipado además con una Espada Sierra u Hoja de Combate.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Coristas adicionales por +20 Puntos cada uno.

- El Orquestador puede sustituir su pistola bólter por una pistola plasma por +10 puntos.
- El Orquestador puede equiparse con bombas de fusión por +5 puntos.
- El Orquestador puede equiparse con una armadura artesanal por +10 puntos.
- El Orquestador puede sustituir su espada sierra u hoja de combate por un arma de energía por +10 puntos.
- El Orquestador puede sustituir su espada sierra u hoja de combate por un puño de combate por +15 puntos

Transporte Asignado: La unidad puede adquirir un Rhino como Transporte Asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Hijos del Emperador), Tozudos.

La Cacofonía: La Cacofonía es un Arma de Disparo con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-La Cacofonía	36"	6	5	Pesada 2, Acobardamiento, Se calienta, Trauma psicobiológico.

Trauma psicobiológico:

Mantén aparte el número de heridas sufridas por una unidad por armas con esta regla especial. Al final de la fase de Disparo, todas las unidades que tengan atributo de Liderazgo y no tengan la regla especial Coraje que hayan sufrido una o más heridas no salvadas por armas con la regla Trauma psicobiológico deberán superar un chequeo de Liderazgo con un modificador negativo igual al número de heridas no salvadas sufridas. Por ejemplo, una unidad que sufra 3 heridas no salvadas deberá superar un chequeo de Liderazgo con un -3.

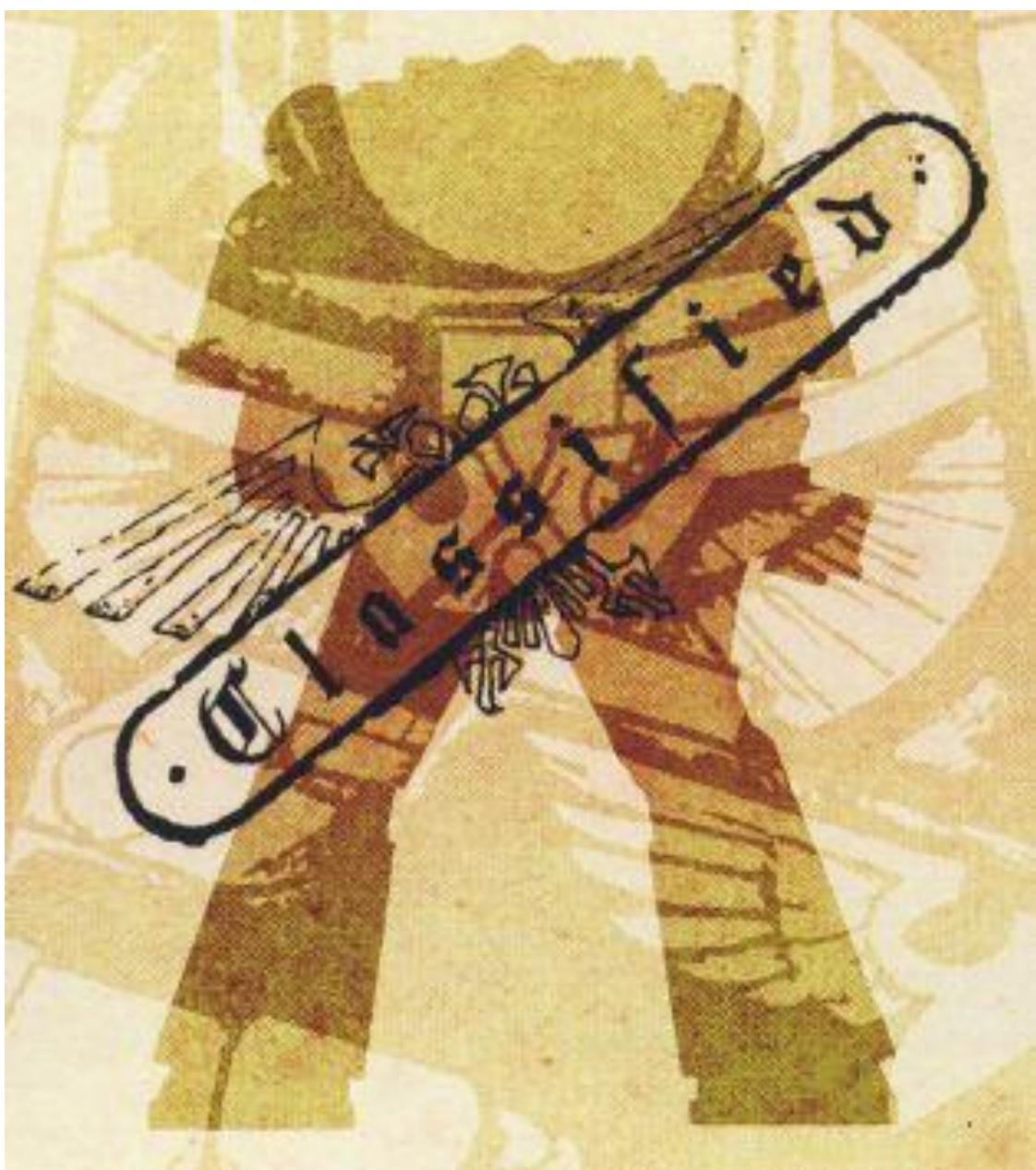
En caso de no superarlo, la unidad sufre inmediatamente 1d6 heridas de FP2 con la regla *muerte instantánea* sin posibilidad de tirada de salvación por cobertura. El jugador que controla la unidad será quien asigne esas heridas sin necesidad de que sean las miniaturas más cercanas a la procedencia de los disparos.

"Poco después de la traición de Istvaan III una terrible fuerza se formó entre los Hijos del Emperador, bajo su señor Fulgrim y, para muchos, su caída fue rápida y terrible. Las prácticas y experimento que durante mucho tiempo se habían llevado con extremo cuidado se desataron y alimentaron con las malignas fuerzas del más allá. Una de estas primeras herramientas malignas que se manifestaron fueron las extrañas y experimentales armas psico-sónicas que acabarían siendo conocidas como Kakophoni. Salvajemente poderosas, pero también peligrosamente impredecibles en sus primeras encarnaciones."

"En Istvaan V las primeras de estas armas fueron desatadas por miembros de la legión que ya habían comenzado a degenerar y automutilarse en respuesta al cáncer y la corrupción disforme a la que se habían expuesto, una progresión de locura rampante y corrupción física que se extendería de un modo alarmante gracias a los efectos desgarradores sobre la realidad de la exposición a su armamento corruptor."



II. Purgada



PURGADOS DE LOS ARCHIVOS IMPERIALES...



IV. Guerreros de Hierro



Los Marines Espaciales de las Legiones del Emperador son ingenios de la genética. Guerreros psico-adoctrinados con habilidades superhumanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. En adición, cada Legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el Producto de su semilla genética de su propia cultura.

Los Guerreros de Hierro son los siniestros y fríos de señores de la ciencia de la guerra. Paradigma de la fuerza y disciplina con el único propósito sistemático de destruir a su enemigo. La Legión es comandada por su Señor Primarca como una extensión de su propia mente y cuerpo, la voluntad de cada Legionario absolutamente sublimada a la victoria. Más si cabe que en cualquier otra Legión, la vida de cada guerrero es secundaria a su deber, un recurso que no dudará en ser gastado por la implacable aritmética de la batalla, como un simple proyectil de Bolter o carga de Cañón Láser. Guiados por sus doctrinas, los Guerreros de Hierro son los guerreros de asedio más implacables y obstinados en las filas de las Legiones Astartes y son incontables las fortalezas que han sido reducidas a cenizas bajo sus armas durante la Gran Cruzada.

Legiones Astartes (Guerreros de Hierro): Todas las unidades con la Regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
- **Destruir y Derruir:** Los Guerreros de Hierro están sujetos a las siguientes reglas:
 - Las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Guerreros de Hierro) no deben realizar Chequeos de Moral por ataques de disparo y pueden repetir los chequeos fallidos de Acobardamiento.
 - Todos los ataques con Granadas o Bombas de Fusión hechos por miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Guerreros de Hierro) tienen la regla especial **Derruir** en adición a cualquier otra regla.
- **El Amargo Final:** En las misiones en las que normalmente tienen una duración variable de la partida, el oponente de los Guerreros de Hierro puede decidir jugar los seis turnos completos en lugar de tirar para ver la duración de la partida.

(**Derruir:** Contra fortificaciones puede repetir las tiradas para penetrar Blindajes y añade +1 a la tabla de daños.)

Herrero de Guerra

Un único Praetor con la regla especial Legiones Astartes (Guerreros de Hierro) puede ser convertido en Herrero de Guerra. Los Herreros de Guerra tienen la regla especial Tozudos y deben ser el Señor de la Guerra del ejército (a no ser que su Primarca esté presente), pero ambos otorgarán un punto de Victoria adicional en caso de ser destruidos por el enemigo en las misiones donde los puntos de Victoria se tengan en cuenta. Cuando actúe como Señor de la Guerra recibirá el rasgo “Dañar las Defensas”, un Herrero de Guerra no podrá ser equipado con una Moto, Moto a Reacción o Propulsor de Salto, pero puede ser equipado con un Servo-brazo en adición a su equipo habitual, así como la regla especial Herrero de Batalla por +35 Puntos.

Dañar las Defensas: Tras el despliegue, pero antes que desplieguen Infiltradores o Exploradores, elige un elemento de escenografía en el área de despliegue enemiga. Esta elemento vera reducida su tirada de salvación por cobertura en -1. Un elemento solo puede ser reducido una vez.

Equipo Específico de los Guerreros de Hierro:

-Proyectiles de Metralla: Este tipo de munición está disponible para todas las unidades capaces de equiparse con Bolteres Pesados, Bolteres Pesados Acoplados o Bolteres Pesados Quad. Esta opción no tiene coste alguno, pero debe ser anotado en la lista de ejército, y de hacerlo, todas las armas de este tipo de la unidad aplicarán esta munición. Estas armas ganan la regla especial Acobardamiento, pero reducen su FP a 5.

-Controlador Cortical: Cualquier Herrero de Guerra, Señor de la Forja o Tecnomarine de los Guerreros de Hierro puede equiparse con un Controlador Cortical por +15 Pts.

RITO ESPECIAL DE LOS GUERREROS DE HIERRO: EL MARTILLO DE OLYMPIA

“Señores de la guerra de asedio y tácticas de desgaste, los Guerreros de Hierro favorecen el uso de una aplastante potencia de fuego como principal recurso de la guerra y son conocidos por el uso de armamento pesado y fortificaciones, situándose por encima de vanidosos ideales de combate personal y valor, con el fin de alcanzar la victoria sea cual sea el método necesario. Esto culminó en formaciones tácticas como la que acabo siendo como El martillo de Olimpia, diseñada para descargar un irresistible ataque a corto alcance que quebrara la línea de defensa enemiga más fuerte bajo el peso de los guerreros acorazados y un huracán de fuego.”

Efectos:

- **Velo de Fuego:** Las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Guerreros de Hierro) que formen parte de un ejército que use este Rito de Guerra pueden declarar un asalto después de que efectúen Fuego Rápido con sus armas (siempre y cuando no usen la regla Furia de la Legión). Asaltar de esta manera contará como una Carga Desordenada. Ten en cuenta que debes asaltar a la unidad a la que has disparado.
- **Forjados con Acero:** Todos los Vehículos e tipo Andador o Tanques que formen parte de este destacamento estarán equipados con Blindaje Adicional sin coste alguno.
- **Ingenieros de Asedio:** Un Destacamento Principal que use este Grito de Guerra puede elegir una opción adicional de Apoyo Pesado en su Tabla de Organización del Ejército.

Limitaciones:

- Los Destacamentos que usen este Rito de Guerra deben incluir un Herrero de Guerra o un Cónsul de Asedio como su opción obligatoria de Cuartel General.
- Los Destacamentos que usen este Rito de Guerra deben incluir más opciones de Apoyo Pesado que de Ataque Rápido. Por ejemplo, si incluyes dos opciones de Apoyo Pesado solo podrás incluir una opción de Ataque Rápido.
- Los Destacamentos que usen este Rito de Guerra deben incluir una opción obligatoria de Tropas adicional en su Tabla de Organización del ejército.
- Los Destacamentos que usen este Rito de Guerra no pueden incluir como aliados a otros Destacamentos de Marines Espaciales.

RITO ESPECIAL DE LOS GUERREROS DE HIERRO: HIERRO FLAMÍGERO

“Una doctrina de asedio concebida por el Herrero de Guerra Idriss Krendl en el epílogo de la caída del bastión Schadenhold, el protocolo de hierro flamígero facilita la captura rápida de fortalezas leales sin necesidad de enviar un Gran batallón al completo. Sirviendo así las órdenes del Señor de la Guerra de eliminar cualquier fortaleza leal de camino a Terra. Tecnología de impulso mental corrompida tomada del mundo forja de Diamat permitía a los artilleros de los Guerreros de Hierro dirigir sus armas con tal precisión que podían realizar bombardeos pesados con una puntería sobrenatural, permitiéndoles desatar un bombardeo rodante sobre el enemigo mientras se acercaban sus unidades de asalto.”

Efectos:

- **Bombardeo Rodante:** Las armas de barrera que apunten a cualquier punto a 12" de una unidad de Guerreros de Hierro solo se desvía 1d6" en lugar de 2d6". Después de resolver el ataque, deja un marcador de Hierro Flamígero en el punto donde quedó centrado el ataque. Los ataques subsiguientes de barrera que tomen como objetivo a un punto situado a 18" o menos de ese marcador y a 6" o menos de una unidad de Guerreros de Hierro, no se desviará en absoluto. Si finaliza una fase de disparo sin que se coloque ningún otro nuevo marcador, retira todos los marcadores del terreno de juego.
- **Cabalgan el Hierro Flamígero:** Las unidades de Guerreros de Hierro a 6" o menos de un Marcador de Hierro Flamígero tienen la regla Coraje.

Limitaciones:

- En misiones donde haya un bando que ataque y otro que defienda, un destacamento que use este rito de guerra debe ser siempre el atacante.
- Los destacamentos que usen este rito de guerra no pueden incluir como aliados a otros destacamentos de marines espaciales o fortificaciones.



Perturabo

Señor de los Guerreros de Hierro



Perturabo	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	8	6	7	6	6	5	4	10	2+/3++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Perturabo de los Guerreros de Hierro. (Único). Solo puede formar parte de la facción traidora.

Equipo: El Logos y Granadas de Fragmentación.

Reglas especiales: Primarca, Padre de los Guerreros de Hierro, Muy Corpulento, Estratega Implacable, Bombardeo de Precisión.

Rompeforjas: Después de la muerte de Ferrus Manus, Horus recompensó a Perturabo con el martillo de este. Perturabo podrá equiparse con Rompeforjas por +35 Puntos.

Estratega Implacable: Todas las miniaturas en su mismo ejército ganan la regla especial *asalto rabioso* en la zona de despliegue enemiga. Un ejército que incluya a Perturabo puede empezar a realizar tiradas de reserva desde el Turno 1.

Padre de los Guerreros de Hierro: Todos los ataques de Perturabo cuentan con la regla especial **Derruir** y Cazatanques. Además, todas las miniaturas con la regla Legiones Astartes (Guerreros de Hierro) en un ejército que incluya a Perturabo contarán con la regla especial *tozudos* mientras este sobre la mesa.

El Logos: Proporciona a Perturabo una tirada de salvación por armadura 2+. Y una invulnerable de 3+. Además, lo hace inmune a las armas con las reglas especiales *cegador* y *aturdidor*. Incluye una baliza de teleportación, un controlador cortical, un nuncio vox y un cognis signum. Equipado con él, Perturabo hace que todos sus ataques se realicen con FP 2, e incluye un cañón en la muñeca con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-El Logos (Cañón)	24"	6	3	Asalto 3, Acoplada, Acerada.

Perturabo y todas las miniaturas equipadas con Armadura de Exterminador de cualquier tipo con la regla especial Legiones Astartes (Guerreros de Hierro) ganan la regla especial despliegue rápido.

Bombardeo de Precisión: Una vez por partida, puede ordenar un Bombardeo con el siguiente perfil (puede realizarse sobre la línea de Visión de Perturabo o de cualquier miniatura equipada con un Nuncio-Vox o un Controlador Cortical):

	Alcance	F	FP	Tipo
-Bombardeo de Precisión	Ilimitad	9	2	Artillería 1d3, Barrera, Área Grande, Acoplada.

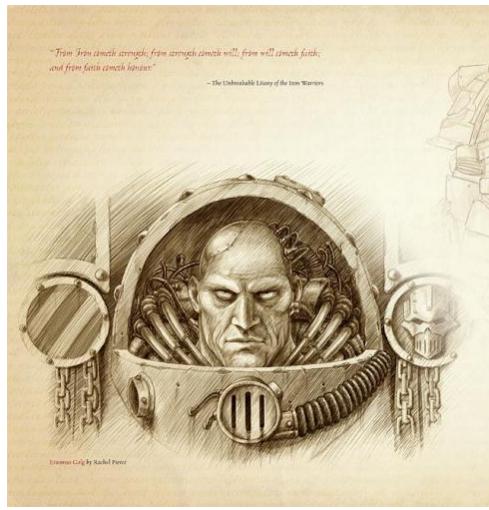
Rompeforjas: Rompeforjas es un arma de Combate que utiliza el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Rompeforjas	-	x2	1	Combate, Aturdidora, Tumbar, Cegadora, Aparatosa.

Transporte Asignado (El Tormentor): En partidas de +3000 Pts, Perturabo puede incluir un Tanque Pesado Shadowsword como transporte asignado. Este tanque no ocupará ninguna opción de amos de la guerra y viene equipado además con un único escudo de vacío de titán y la mejora de tanque de mando. Cuenta con una capacidad de transporte de 15 y un punto de acceso por la parte trasera del mismo.



Erasmus Golg



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Erasmus Golg	6	5	4	4	3	5	3	9	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Erasmus Golg (único). Sólo puede formar parte de la facción traidora.

Equipo: Armadura de Exterminador cataphractii, puño sierra, combi-fusión, nuncio-vox.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Señor de la Legión, Legiones Astartes (Guerreros de Hierro), Carga Brutal, Ataque Exterminador, Duro Capataz, Señor de la Guerra.

Rasgo de señor de la guerra: Si Erasmus Golg es tu señor de la guerra, no tirará en la tabla de rasgos, en vez de ello tendrá el siguiente rasgo de señor de la guerra. **Mandato Sangriento:** El señor de la guerra y cualquier unidad a la que se una con la regla legiones astartes causaran *miedo*.

Carga Brutal: Golg y todas las miniaturas equipadas con Armadura de Exterminador de cualquier unidad a la que se una ganan la regla especial Martillo de Furia.

Duro Capataz: Mientras Golg este sobre la mesa, todas las unidades con la regla especial Legiones Astartes (Guerreros de Hierro) en este ejército pueden usar su Liderazgo en vez del suyo propio para los chequeos de Moral.

Ataque Exterminador: Las Escuadras de Exterminadores de la Legión pueden ser escogidas como opción de Tropas en un ejército en el cual Golg sea el Señor de la Guerra.

“Desde que permaneció sobre los cadáveres de sus hermanos Guerreros de Hierro, que él y sus camaradas habían asesinado con las manos desnudas en castigo por la debilidad que Perturabo había visto en la legión tras el Edicto del diezmamiento, Erasmus Golg se convirtió en el epítome de la implacable eficiencia que Perturabo buscaba en sus guerreros. Abrazando este frío impulso por la victoria a cualquier coste de un modo que incluso sus camaradas lo encontraron extremo, Golg era un comandante brutal, cuyo único castigo ante el fracaso era la muerte.”

“A pesar de su dedicación Golg nunca ascendió al círculo interno de liderazgo de la Legión. Se le asemejaba defectuoso, pero útil a su primarca. Golg era convocado cuando el señor del hierro deseaba hacer ejemplo mediante un asalto directo y carente de sutilezas. La sangrienta determinación de Golg compensaba su ausencia de genio estratégico en estas operaciones.”

“Asignado al mando del navío Contrador y de la 11ª Gran Compañía, Golg siempre estaba al frente de cualquier batalla en la que su Gran Compañía estuviera involucrada, liderando sus masivas fuerzas de exterminadores al corazón del combate.”



Kyr Vhale



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Kyr Vhale	6	5	4	4	4	5	4	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Kyr Vhale (único). Solo puede formar parte de la facción leal.

Equipo: Armadura artesanal, espada reliquia, aura de hierro, servo-brazo, pistola de descargas volkita, bombas de fusión, granadas de fragmentación y granadas perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Guerreros de Hierro), No hay Dolor (6+), Herrero de Guerra, Señor de la Legión, Quebrar asalto, Señor de las Fortificaciones, Comandante Ambicioso.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Kyr Vhale es tu Señor de la guerra, no tirará en la tabla de rasgos, en vez de ello tendrá el siguiente rasgo de señor de la guerra. **Maestro Logístico:** Tu señor de la guerra puede designar a una de tus unidades de cualquier tipo desplegada sobre el campo de batalla. Mientras permanezca en tu zona de despliegue podrá repetir las tiradas de '1' para impactar con ataques de disparo. Esta habilidad no podrá utilizarse con armas con la regla especial *se calienta*.

Quebrar asalto: Una vez por batalla, Vhale puede declarar el uso de esta habilidad cuando él o la unidad a la que está unido sea cargado la primera vez en este turno. Para el resto de la fase de asalto, todas las unidades que le hayan cargado a él o a su unidad serán forzados a llevar a cabo una carga desordenada y no podrán beneficiarse de la regla especial *martillo de furia*.

Señor de las Fortificaciones: Al inicio de la partida, el jugador que controle a Vhale puede designar una única fortificación que haya incluido en el ejército. Cuando tires salvaciones por cobertura proporcionadas por esta fortificación podrás repetir las tiradas de '1' o bien incrementar en +1 el valor de blindaje de la fortificación (hasta un máximo de 15). El jugador controlador debe decidir cual de estos dos efectos aplica.

Comandante Ambicioso: Si Vhale forma parte de tu destacamento principal y Perturabo no está en el ejército, Vhale deberá ser tu señor de la guerra. El cual ya tiene su propio rasgo (no hay que tirarlo aleatoriamente).

"Como muchos otros atrapados en el cataclismo que ganarían fama o infamia durante estos oscuros pasajes de la historia, Kyr Vhale era un nombre bastante desconocido antes de la guerra civil como para confiarle el manto de la grandeza. No era nativo de Terra, ni de Olimpia, fue reclutado siendo un adolescente del anteriormente mundo xenos de Maru, al borde del abismo de Yetzirah. Iniciado en el 77º Gran Batallón se abrió paso entre sus filas a través de su excelencia y su sangrienta voluntad de sobrevivir, ganándose el epíteto de "Espada rota" después de combatir nueve horas en batalla con los restos de un sable Xenarch enterrado en su pecho.

Cuando el 77º fue desplegado como parte de la fuerza de supresión Therikon, Vhale se había convertido en su segundo capitán y tras once años de guerra cruel ascendió al mando. El 77º, como muchos batallones dispersados por todo el Imperio fueron casi olvidados, volviéndose autosuficientes hacia el fin de la Gran Cruzada. Y cuando la Herejía de Horus llegó él y sus fuerzas eran completamente ignorantes de la traición de su Legión. En Paramar, él y sus legionarios pagarían un alto precio por su tozuda lealtad a la Gran Cruzada cuando el hermano se volvió contra el hermano."



Nârik Dreygur



Nârik Dreygur	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	5	5	4	4	3	5	3	9	2+/5++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Nârik Dreygur (único).

Equipo: Armadura Artesanal, Campo Refractor, Pistola Bolter de Precisión, Puño de Combate, Controlador Cortical, Designdor Cortex y Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Guerreros de Hierro), Cónsul (Legión Praevian), Maestro de Cibernética, Inducidos de la Legión (Nârik Dreygur), El peón del Renacido.

Oficial de Apoyo: No puede ser el cuartel general obligatorio de tu ejército.

Puntero Cortical: Cuando una miniatura con el Puntero Cortical realice con éxito un ataque a distancia contra una unidad enemiga (y este ataque provoque una herida no salvada), cualquier autómata en la misma unidad gana la regla especial Enemigo Predilecto cuando ataque a esa misma unidad hasta el final del turno en juego del controlador.

Señor de la Cibernética: Una única unida de castellax o autómatas de batalla de clase vorax pueden seleccionarse como parte de la unidad del legión praevian (esta unidad elegida no podrá elegir la mejora de paragón del Metal). Esta unidad no ocupa ninguna opción en el ejército y formará unidad con el Legión Praevian (incluso si la unidad incluye criaturas monstruosas, pero si lo hace no podrá echarse cuerpo a tierra de ninguna manera). El Legión Praevian no podrá abandonar esta unidad.

Inducidos de la Legión: Cuando la unidad de autómatas de batalla se une al legión praevian, gana la regla especial legiones astartes que posea el legión preaevian o bien una de las siguientes reglas: *Asalto rabioso, cazatanques o exploradores* (también se aplica al Legión Praevian). Estas reglas no tienen coste adicional.

El peón del Renacido: Nârik Dreygur puede ser incluido en un ejército que tenga como Señor de la Guerra a Cassian Dracos o Xiaphas Jurr. Cuando se incluye junto a ellos, Nârik Dreygur retiene su regla de Legiones Astartes (Guerreros de Hierro), y mientras esté a 12" o menos de Cassian Dracos ganará la regla especial Fanático y Rabia. Además, cuando sea incluido en un ejército junto a Cassian Dracos o Xiaphas Jurr, puedes incluir a una unidad adicional de Veteranos de la Legión con la regla especial Adeptus Astartes (Guerreros de Hierro) sin que ocupen ninguna opción de la tabla de organización del ejército o que cuenten para el mínimo de unidades a elegir. Tanto Nârik Dreygur como esta unidad de Veteranos, cuentan como Aliados Desesperados para cualquier otra unidad del ejército a excepción de Cassian Dracos o Xiaphas Jurr.

"Nârik Dreygur dirigió a su Gran Compañía a las llamas de la batalla durante noventa años, temiendo mucho más fallar a su Primarca que morir a manos de sus enemigos. Cayó en la Masacre del Desembarco en Istvaan V, gravemente herido por el incandescente disparo de un Moritat de ojos vacíos de la Guardia del Cuervo. Su derrota en combate le costó el efímero favor de Perturabo, quien abandonó al quebrado comandante como si de una espada rota se tratara. Sin embargo, este no fue el fin de su utilidad para su Legión, pues en la caída del Herrero de Guerra los Apolakron, una sociedad guerrera a menudo ignorada de la Legión, vieron una oportunidad: reconstruyeron el cuerpo destrozado de Dreygur, implantándole un Controlador Cortical directamente en su sistema nervioso e introduciéndole en las filas de su Orden como Strategos Menor."

Dreygur, conocido ahora entre sus hermanos como el Muerto Andante, volvió a la lucha como un Praevian. Rechazado por su primarca y sus hermanos, rápidamente empezó a favorecer el uso de los autómatas, que le mostraban más lealtad que aquellos que llamaba "hermanos". En la batalla de Epsilon-Stranivar IX, fue la lealtad de estos autómatas la que le mantuvo vivo para vengarse de la Legión Alfa que lo había abandonado en el campo de batalla. Aun así, a pesar de estos terribles acontecimientos, permaneció leal a su Legión, hasta Mezoa. Allí, en las llanuras de basalto frente a las imponentes torres de la forja, el Dragón Renacido acabó con su incuestionable lealtad e indoblegable determinación mediante algún artificio desconocido, reemplazándolas con un salvaje nuevo propósito."



"El Círculo de Hierro" Autómatas de Batalla Clase Domitar-Ferrum



Autómata de Batalla Clase Domitar-Ferrum	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	4	4	7	7	4	3	2	8	3+

Tipo: Criatura Monstruosa.

Composición de Unidad: 1 Autómata de Batalla de Clase Domitar-Ferrum

Equipo: Cañón bolter clase Olympia, maza gravitón, escudo de batalla Karceri, granadas de fragmentación y reflector.

Opciones: La escuadra puede incluir hasta 5 Autómatas de Batalla Clase Domitar-Ferrum adicionales por +205 Pts cada uno.

Reglas Especiales: Corteza Cibernética, Baluarte Andante, Carga Brutal.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Misiles Ignis-Frag	48"	5	6	Pesada 1, Área, Ignora Cobertura.
-Martillo Gravitón	12-24"	8	2	Combate, Aturridor, Destructor.

Martillo gravitón: Además de los efectos del ataque, cualquier unidad que asalte a una miniatura o unidad con uno o más Martillos Gravitón siempre contará como que ha realizado una Carga Desordenada.

El controlador cortical: La presencia de un controlador cortical a 12" o menos (o formando parte) de una unidad con la regla comportamiento programado al inicio de cualquier fase hace que esta unidad no quede sujeta a esa regla durante esa fase y pueda actuar libremente como cualquiera otra unidad.

Escudo de Batalla Karceri: Este equipo proporciona una salvación invulnerable de 5+. Además, las unidades que carguen contra una unidad de Autómatas de Batalla Clase Domitar-Ferrum que no se encuentre ya trabada en combate al inicio de la fase de Asalto deberán realizar una Carga Desordenada si la quieren llevar a cabo.

Baluarte Andante: Si dos o más Autómatas de Batalla Clase Domitar-Ferrum de la misma unidad están en contacto de peana unos con otros, su salvación invulnerable mejora a 4+ y pueden repetir las tiradas de salvación por armadura e invulnerables fallidas contra armas del tipo área o plantilla. Además, a este tipo de unidad se les puede unir un único personaje independiente con la regla especial Legiones Astartes (Guerreros de Hierro) o el Primarca Perturabo contrariamente a las limitaciones habituales de este tipo de unidades. La miniatura que se une se beneficia de la regla *baluarte andante* y del *Escudo de Batalla Karceri* (pero mantiene su salvación invulnerable si es mejor que la otorgada por esta regla).

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañón Bolter Olympia	36 UM	5	4	Pesada 5, Acobardamiento
-Maza Gravitón	-	10	2	Combate, Aturridora, Taladro, Golpe Aplastante.

Golpe aplastante: Un Resultado de 6 para impactar con esta arma genera un impacto automático adicional sobre el mismo objetivo.

Carga brutal: Cuando carguen, las miniaturas con esta regla especia causan 1d3 impactos por la regla *martillo de furia*. En caso de una unidad, haz una única tirada y multiplica el resultado por el número de miniaturas en la unidad para calcular el total de impactos obtenidos.

El escudo del tirano de hierro: Además de las unidades de "Círculo de Hierro" elegidas en tu ejército como opciones de Élite, Perturabo puede seleccionar una unidad de "Círculo de Hierro" de como mínimo cuatro miniaturas en vez de una Escuadra de Mando. Esta unidad deberá empezar la partida junto al Primarca y ningún otro personaje podrá unirse a ella. Esta unidad puede seleccionar una de las siguientes mejoras sin coste adicional: +1HA, +1 Ld, +1 Iniciativa o *No hay dolor* (6+).



Tiranos de asedio



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Exterminador Tirano	4	4	4	4	1	4	2	8	2+/4++
Maestro Tirano de Asedio	4	4	4	4	1	4	2	9	2+/4++

Tipo: Infantería (Personaje). El Maestro Tirano de Asedio es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Maestro Tirano de Asedio y 4 Exterminadores Tiranos de Asedio de la Legión de los Guerreros de Hierro.

Equipo: Armadura de Exterminador Cataphractii, Lanzamisiles Ciclón, Puño de Combate, Combi-bolter y Omniscopio (Solo el Maestro Tirano de Asedio)

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Exterminadores Tiranos de Asedio adicionales por +50 Puntos cada uno.

-Cualquier miniatura de la unidad puede sustituir su Puño de Combate por un Puño Sierra por +5 puntos.

-El Maestro Tirano de Asedio puede sustituir su Combi-bolter por una Combi-arma por +5 Puntos.

Transporte Asignado: Una Escuadra de Exterminadores Tiranos de Asedio puede elegir un Land Raider Proteus o Phobos como Transporte Asignado si la unidad cuenta con no más de cinco miniaturas, o bien un Tanque de Asalto Spartan si la unidad cuenta con 10 o menos miniaturas.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Guerreros de Hierro), Taladro (Aplicado a todas los ataques sin importar el arma que se use). Maestros de Asedio.

Maestros de Asedio: Los Exterminadores Tiranos pueden disparar su combi-bolter en el mismo turno que su Lanzamisiles Ciclón.

Omniscopio: Una miniatura con un Omniscopio obtiene las reglas Visión Nocturna y Dividir Fuego.

Derruir: Contra Edificios puede repetir las tiradas para penetrar Blindajes y añadir +1 a la tabla de daños.

"Los Exterminadores de Asedio Tiranos son la vanguardia de cualquier formación de asedio de los Guerreros de Hierro. Portando la pesada armadura catafracto y vomitando una andanada incesante de misiles altamente explosivos desde su lanzamisiles ciclón montado sobre el caparazón, estos implacables guerreros son rompe-fortalezas de habilidad inigualable. El desolador espectáculo de estos guerreros abriéndose paso entre tormentas de disparos laser y casquillos, aplastando estoicamente cualquier obstáculo ante ellos con sus puños sierra y disparos perforadores, se ha convertido en sinónimo de la ira de Perturabo desatada."

Reclutados entre los Guerreros de Hierro más endurecidos por la batalla, de los exterminadores tiranos se esperan que encaren con valentía el más feroz enemigo sin preocuparse por su propia supervivencia, incluso más que otros en su hermandad sombrío ellos entienden mejor que nadie las matemáticas de la guerra, siempre preparados para sacrificar su sangre para asegurar la victoria. Muy a menudo se encuentran entre las filas de los Stor-Bezashk, la élite de maestros de asedio de la IV legión, y son desplegados en otros Grandes Batallones según las necesidades, para apoyar asedios y asaltos. Los exterminadores de asedio tiranos estuvieron a menudo al frente de las batallas más cataclísmicas de la Gran Cruzada."

185
PUNTOS

Aniquiladores de Hierro



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Aniquilador de Hierro	4	5	4	4	1	4	1	8	3+
Sargento Aniquilador	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería. El Sargento Aniquilador es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Sargento Aniquilador y 4 Aniquiladores de Hierro de la Legión de los Guerreros de Hierro.

Equipo: Servoarmadura, pistola bólter, granadas de fragmentación, granadas perforantes y bólter pesado con munición de metralla.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Aniquiladores de Hierro adicionales por +25 Puntos cada uno.

-Cualquier Aniquilador de Hierro de la unidad puede cambiar su bolter pesado con munición de metralla por:

-Cañón Láser	+15 Pts	-Lanzamisiles (con misiles Frag, Perforantes y Flakk)	+5 Pts
-Cañón Automático	Gratis		

-El Sargento Aniquilador puede escoger cualquiera de las siguientes opciones:

-Cambiar su Bolter Pesado con Munición de Metralla por un Nuncio-vox y un Arma de Energía	+5 Pts
-Cambiar su Bolter Pesado con Munición de Metralla por un Nuncio-vox y un Puño de Combate	+10 Pts

-El Sargento Aniquilador puede equiparse además con una armadura artesanal por +10 puntos.

-El Sargento Aniquilador puede equiparse además con bombas de fusión por +5 puntos.

-El Sargento Aniquilador puede equiparse además con un escáner de augurios por +5 puntos.

Transporte: Pueden elegir un Rhino como transporte asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Guerreros de Hierro), Armadura Reforzada, Cazatanques, Puntería Mortal.

Puntería Mortal: Las tiradas de salvación por cobertura contra ataques realizados por miniaturas con esta regla especial serán empeoradas en un punto. (Por ejemplo, una salvación por cobertura de 4+ pasará a ser de 5+).

"En la mayoría de Legiones Astartes de la Gran Cruzada y la Herejía de Horus correspondía a las Escuadras de Apoyo Pesado saturar un área o a un blindado enemigo con munición pesada hasta destrozar al oponente por pura potencia de fuego. Los Aniquiladores de Hierro de la Legión de los Guerreros de Hierro, sin embargo, eran una formación de élite que había llevado estas tácticas casi a la categoría de arte. Estos guerreros estaban entre los mejores tiradores de la IV Legión, y disparaban sus balas y proyectiles explosivos con rigurosa precisión mientras avanzaban junto a los cuerpos de asalto de la Legión."

Los Arrasadores de Hierro solían sumarse a los elementos de vanguardia de cualquier asalto, donde su precisión quirúrgica les permitía despejar las fortificaciones y bastiones de infantería enemiga con eficiencia asesina, abriendo así un camino para que la infantería de los Guerreros de Hierro barriese a cualquier superviviente."



V. Cicatrices Blancas



Los marines espaciales de las legiones del Emperador son ingenios de la genética. Guerreros psico-adoctrinados con habilidades superhumanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. Además, cada legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el producto de su semilla genética y de su propia cultura.

Los Cicatrices Blancas siempre llegan en el momento álgido de la batalla, siempre por donde menos se les espera y atacando desde allá donde el enemigo es más débil, dejando atrás un rastro de cuerpos por donde han ido pasado. Muchas de las grandes victorias de la Gran Cruzada no podrían haberse llevado a cabo sin la intervención depredadora de estos guerreros.

Legiones Astartes (Cicatrices Blancas): Todas las unidades con la Regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
- **Acción veloz:** En el turno en el que una unidad con esta regla especial acabe su fase de movimiento como mínimo a 6" (o a 12" en caso de tratarse de unidades del tipo moto o moto a reacción) del punto del que empezaron en dicha fase, en la fase de movimiento y/o asalto ganan los siguientes beneficios hasta el inicio del próximo turno del controlador: Repetir las tiradas de '1' para Herir con todos sus ataques y ganar una salvación por cobertura de 6+ o bien mejorar la que ya tengan en un +1, hasta un máximo de 3+-
- **En el ojo de la tormenta:** En un ejército en el que el señor de la guerra tenga la regla especial Legiones Astartes (Cicatrices Blancas) puede añadir un +1 a la tirada que determina que bando tiene el primer turno o para arrebatar la iniciativa, así como a la primera tirada de reservas de cada turno.
- **Reírse a la cara de la Muerte:** Un ejército cuyo destacamento principal tenga la regla especial Legiones Astartes (Cicatrices Blancas) debe adquirir una opción de Ataque Rápido antes que elegir una opción de Apoyo Pesado. Esta regla no se aplica en misiones de Zona Mortalis.
- **Nacidos en la grupa:** Todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Cicatrices Blancas) tienen la regla especial *Jinete Experto*.

Equipo Específico de los Cicatrices Blancas:

-**Ciber-halcón:** Se representa con un pequeño marcador o miniatura, el cual es colocado por el propietario al inicio de cualquiera de sus turnos. El marcador puede ser colocado en cualquier punto del campo de batalla donde pueda ser colocado físicamente y podrá ser movido a cualquier parte al inicio de cualquier turno posterior del controlador. Cualquier unidad del tipo Infantería con la regla especial Legiones Astartes (Cicatrices Blancas) que este disparando a un enemigo que tenga al menos una de las miniaturas de su unidad a 6" o menos del marcador podrá repetir las tiradas fallidas para Impactar de '1'. Y cualquier unidad que asalte a esta unidad podrá repetir la tirada de la distancia de carga.

El contador que representa el Ciberhalcón no tiene ningún otro papel en el juego. No puede ser disparado, asaltado ni tampoco bloquea el movimiento o líneas de visión.

Cualquier Praetor con la regla especial Legiones Astartes (Cicatrices Blancas) puede adquirir un ciberhalcón por +10 puntos.

-**Glaive de Energía:** Cualquier personaje con la regla especial Legiones Astartes (Cicatrices Blancas) que tenga acceso a un arma de energía como parte de sus opciones de equipo puede en vez de ella, adquirir un glaive de energía por +15 pts.

Alcance	F	FP	Tipo
Glaive de Energía	-	Usuario/+1	3/2 Combate, Combate, Versátil.

Versátil: Un arma de este tipo usa el primer perfil si se usa a una mano en combinación con cualquier otra arma o elemento de equipo y otro si se utiliza con la regla especial *a dos manos*.

RITO ESPECIAL DE LOS CICATRICES BLANCAS: HERMANDAD CHGORIANA

"Favorecido por los reclutas chogorianos de la V Legión como la organización ideal de un cuerpo de tropas de combate, la Hermandad también fue empleada por muchos de los reclutas terranos de la legión. Compuesto por un cuerpo de legionarios montado enteramente sobre motocicletas de guerra y motocicletas a reacción Cimitarra, o sobre otros vehículos de transporte, estas formaciones eran ideales para campañas de hostigamiento o ataques relámpago. Cuando se enfrentan a un enemigo atrincherado, algunos elementos de la Hermandad desmontarán para combatir a pie, moviéndose para rodear al enemigo y apoyar a sus hermanos."

Efectos:

- **Cabalga Como el Viento:** Los Cazadores Aéreos y las Escuadras de Motos cuentan como opciones de línea y además como unidades que puntúan.
- **Ataque Relámpago:** Cierto tipo de unidades ganan las siguientes reglas especiales:

-Todas las miniaturas del tipo moto o moto a reacción ganan la regla especial *atacar y huir*.

-Cualquier unidad de infantería que no empiece la partida a bordo de un vehículo con el tipo transporte, o cualquier vehículo que tenga tres o más puntos de armazón sin el tipo rápido debe empezar la partida en la reserva si la misión lo permite.

-Cualquier unidad de infantería que no tenga miniaturas equipadas con armas del tipo pesada, salvas o artillería gana las reglas especiales *flanquear y atacar y huir*.

-Cualquier unidad del tipo infantería que contenga a una o más miniaturas con un arma del tipo pesada, salvas o artillería gana la regla especial *flanquear*.

Limitaciones:

- El Señor de la Guerra debe estar montado sobre una Motocicleta o Moto a Reacción.
- Todas las opciones de Tropas obligatorias deben elegirse entre unidades de Cazadores Aéreos o de Motoristas.
- El ejército no puede tener más opciones de Apoyo Pesado que de Ataque Rápido.

RITO ESPECIAL DE LOS CICATRICES BLANCAS: EL SAGYAR MAZAN

"La gente de Chogoris poseen una gran sabiduría y son capaces de una gran compasión, pero estas características están templadas por un fiero sentido de la justicia que les puede llevar a actuar con aparente crueldad cuando la disciplina o el honor están en cuestión. Entre los Cicatrices Blancas, la desobediencia clara o el fallo catastrófico son penados con la muerte, ejecutada por la mano de un superior del guerrero. No obstante, ocasionalmente, el castigo puede ser commutado por el exilio por un líder misericordioso en circunstancias atenuantes. Aquellos exiliados de su Hermandad son conocidos como penitentes, o los sagyar mazan, y su destino es buscar una muerte honorable y al hacerlo, lavar la mancha del deshonor."

Este rito sólo puede ser escogido por un señor de la guerra de los Cicatrices Blancas que comande un ejército siguiendo las reglas de las legiones quebradas.

Efectos:

- **Buscadores de Muerte:** Al final de cualquier partida en la que los puntos de victoria determine el vencedor, tira 1d6 por cada unidad con la regla especial Legiones Astartes de este destacamento que haya sido destruida y por ello esté otorgando puntos al enemigo. Con un resultado de 4 o 5 no otorgarán ningún punto de victoria. Con un resultado de 6 no otorgarán ningún punto de victoria, pero además será el jugador propietario quien obtenga un punto de victoria adicional.
- **Ojos de Serpiente:** Todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes tienen *coraje* en el primer turno de cada asalto.

Limitaciones:

- Este rito de guerra solo puede ser usado por un ejército que represente a una facción leal.
- El ejército nunca podrá contener más miniaturas del tipo vehículo que unidades del tipo infantería.



VI. *Lobos Espaciales*



Los marines espaciales de las legiones del Emperador son ingenios de la genética. Guerreros psico-adoctrinados con habilidades superhumanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. Además, cada legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el producto de su semilla genética y de su propia cultura.

“Reconocidos tanto por su salvajismo como por su obediencia a la voluntad del Emperador, la Legión de los Lobos Espaciales se ha mantenido mucho tiempo al margen del resto de legiones. Distantes y solitarios, fueron aislados no sólo por su comportamiento belicoso, sino también por su impenetrable red de mitos y alegorías que esconden los secretos de la legión, no sólo de lo que son, sino también de lo que han hecho en el nombre del Emperador. La semilla genética única, alterada con la inclusión de la llamada Canis Helix, tiene tanto ventajas como desventajas, haciéndoles más bestiales que el resto de astartes (lo cual los convierte en buenos cazadores y asesinos), pero también más dispuestos a dejarse llevar por sus impulsos e instintos, lo cual, para algunos, los hace más bestias que hombres.”

Legiones Astartes (Lobos Espaciales): Todas las unidades con la Regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
- **Salvajismo Bestial:** Las miniaturas con esta regla especial obtienen un bonificador de +1 HA en el turno en el que han declarado con éxito una carga. Además, obtienen la regla especial *Contraataque*, y deberán realizar una persecución arrolladora si una unidad con esta regla especial ha ganado un combate en cualquier turno en el que hayan cargado o contraatacado.
- **El Paso del Cazador:** Siempre y cuando no estén equipadas con propulsores de salto o armaduras de exterminador (de cualquier tipo), las miniaturas con esta regla especial añaden +1" a sus distancias de correr o consolidar la posición.
- **Sentidos sobrenaturales:** Las miniaturas con esta regla especial pueden ignorar los efectos del combate nocturno, pueden, además, repetir la tirada para determinar por el lado que entran cuando lo hacen con la regla especial *flanquear*, y las miniaturas enemigas con la regla especial *infiltración* no podrán ser desplegadas a menos de 18" de ellos independientemente si tienen o no línea de visión hacia ellos.

LOS LOBOS DE FENRIS

Hacia el final de la Gran Cruzada los Lobos Espaciales ya se habían desviado mucho de la forma de hacer la guerra dictaminada por el Principia Belicosa. La legión estaba fracturada en un sinfín de bandas cambiantes estructuradas entorno a un fuerte comandante de compañía y por debajo de él caciques llamados Señor Lobo (Jarl) o Líder de garra (Thegn), al margen de cualquier cargo o rango imperial. Estas bandas de guerreros, bajo los estandartes de las Grandes Compañías, eran principalmente autónomas, basadas en la infantería y carentes de los cuerpos especializados que poseían otras legiones. Particularmente carentes de armamento de asedio o artillería, que no encajaba con el alma de la legión y con su estilo de guerra. Las reservas de este tipo de tropas estaban bajo el mando de los Sacerdotes de Hierro, pero no pertenecían al orden de batalla habitual.

Cuando elijas un ejército el cual use la regla especial Legiones Astartes (Lobos Espaciales) se deben aplicar las siguientes alteraciones:

- Los destacamentos con la regla especial Legiones Astartes (Lobos Espaciales) deben completar su opción obligatoria de cuartel general o con un Praetor o con un Centurión (representando un señor lobo o un jefe de garra). Las otras opciones de cuartel general o tipos de cónsul no podrán ser elegidas como opción obligatoria de cuartel general.
- Cualquier destacamento con la regla especial Legiones Astartes (Lobos Espaciales) deben incluir al menos 1 Cuartel General por cada 1000 puntos de ejército o fracción sin importar la tabla de organización que estén utilizando. (Ejércitos de 0-1000 1 CG mínimo, 1001-2000 2 CG mínimo, 2001-3000 3 CG mínimo, y así sucesivamente).
- Los Tipos de Cónsul: Capellán, Primus Medicae y Bibliotecario no están disponibles para el ejército. Son sustituidos por el Sacerdote de Fenris (ver más adelante).
- Tan solo las unidades de Matadores Grises pueden ser elegidas como opciones obligatorias de línea en un destacamento de Lobos Espaciales. Cualquier otro tipo de opción de línea que se encuentre en la lista de ejército de las Legiones Astartes de la Era de la Oscuridad obtienen la regla *escuadra de apoyo* si forman parte de un ejército de Lobos Espaciales (si es que aún no tienen esa regla) o si forman parte de un destacamento aliado que tenga la regla especial Legiones Astartes (Lobos Espaciales).

SACERDOTES DE HIERRO

Los Sacerdotes de Hierro en un ejército de Lobos Espaciales están representados por los cónsules del tipo Praevian, Señor de la Forja y Señor de la Señal.

Además de las opciones disponibles para sus respectivas entradas, cualquiera de ellos puede mejorar su armadura a una armadura artesanal (+20 puntos) o a una armadura de éter-rúnico (+30 puntos). En caso del señor de la forja, puede adquirir hasta dos lobos cibernéticos fenrisianos por +15 puntos cada uno. En caso del Praevian, sus autómatas de batalla pueden recibir la regla especial *contraataque* por +15 puntos dentro de la regla especial *reclutas de la legión*.



Equipo Específico de los Lobos Espaciales:

Lobos Fenrisianos

Aunque no es común, hay algunos Jarls que combaten junto con los lobos de Fenris, sangrientos, pero leales compañeros.

Los Lobos Fenrisianos pueden ser adquiridos como equipo en lugar de como una unidad y hasta dos Lobos Fenrisianos pueden ser adquiridos por cualquier Praetor o Centurión de los Lobos Espaciales que no esté equipado con un propulsor de salto por +10 pts cada uno.

Los Lobos Fenrisianos forman una única unidad con su señor y nunca lo pueden abandonar o ser abandonados, pero esto no impide que el personaje se una a cualquier otra unidad (los Lobos Fenrisianos se unirán también a la unidad). Los Lobos Fenrisianos no se tienen en cuenta para determinar si se chequea o no pánico debido a las bajas por ataques de disparo.

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Lobo Fenrisiano	4	0	4	4	1	4	2	5	6+

Tipo: Infantería

Composición de Unidad: 1-2 Lobos de Fenris.

Reglas especiales: Corpulento, Contraataque, Sentidos Sobrenaturales (ver reglas de la Legión).

Lobos Cibernéticos: Por +5 puntos, el lobo fenrisiano puede mejorarse a lobo cibernético ganando la regla especial *No hay dolor* (5+).



Armas Gélidas

“Creadas por los herreros del Colmillo, las espadas de escarcha fueron creadas tras un estudio intensivo de las tecnologías arcanas de la espada regalada al primarca por el mismísimo Emperador, construida con materiales únicos de Fenris y así nombrada por la sobrenatural dureza de los Krakens fenrisianos que acechan las mortales profundidades del océano. Muchas adoptan la forma de hachas dobles de origen terrano o de espadas sierra de doble filo, mientras que otras parecen cuchillas de energía e, incluso, lanzas de combate, pero todas son iguales en su letalidad y artesanía. Pocas de estas armas son capaces de igualar las famosas espadas paragón de Terra en letalidad y potencial destructivo, pero son armas formidables por sí mismas.”

Cualquier personaje independiente lobo espacial con un arma de energía puede cambiarla por una espada gélida o garra gélida por +5 puntos o bien por una gran espada gélida por +10 puntos.

	Alcance	F	FP	Tipo
Espada Gélida	-	+1	3	Combate, Arma de Especialista.
Hacha Gélida	-	+2	2	Combate, Aparatosa, Arma de Especialista.
Garra Gélida	-	+1	3	Combate, Despedazar, Arma de Especialista.
Gran espada Gélida	-	+1	2	Combate, Artesanal, A dos Manos, Golpe Segador.

Golpe Segador: Las miniaturas que usen un arma con esta regla especial combaten con un -1 a la Iniciativa durante un asalto. Además, si el portador está en contacto de peana con más de una miniatura enemiga durante la fase de asalto en la que esté luchando ganará +1 Ataque.



Armaduras de éter-rúnico

Los lobos espaciales son conocidos por tener la mayor panoplia de armas y un altísimo número de valiosas armaduras artesanales grabados con circuitos psico-étreos que funcionan como salvaguarda, absorbiendo y negando las energías psíquicas dirigidas contra el portador. Estos artefactos son producidos en cantidades muy limitadas por la propia legión, aunque su diseño y materias primas permanecen desconocidos. Para las creencias idiosincráticas de la legión, la excepcional protección se debe al circuito rúnico que contienen, que protege el alma del guerrero al igual que la armadura protege su carne. Aunque los eruditos imperiales desprecian las supersticiones y creen que se debe a la tecnología apenas comprendida de estas armaduras sin igual.

Cualquier Praetor (representando a un Señor Lobo) o Sacerdote de Fenris con la regla especial Legiones Astartes (Lobos Espaciales) pueden sustituir su armadura artesanal por una armadura de éter-rúnico por +20 puntos.

Estas armaduras cuentan como armaduras artesanales proporcionando a su portador una salvación por armadura de 2+. Además incrementan en 1 las Heridas del portador y permiten que cualquier chequeo de rechazar a la bruja del portador o de la unidad a la que se haya unido pueda ser repetido.

RITO ESPECIAL DE LOS LOBOS ESPACIALES: LOS CAZADORES PALIDOS

“La reputación de los lobos espaciales como cazadores solo es igualada entre los astartes por los cicatrices blancas, aunque las tácticas de persecución y golpe de gracia difieren entre ellos tanto en su planteamiento, como en su ejecución. Los lobos espaciales valoran la velocidad y la seguridad del ataque, como los cicatrices, pero favorecen una aproximación más sangrienta e implacable, como el lobo de la tradición terrana. No hay cuartel, ni honor para la presa y le espera un destino de crueldad sin remordimientos tras la que la muerte parece una bendición.”

Efectos:

- **Los lobos envuelven a su presa:** El jugador controlador obtiene un +1 a sus tiradas de reserva por todas las unidades de este destacamento (ten en cuenta que una tirada natural de ‘1’ se sigue considerando un fallo).
- **Desangrar y acosar:** Todas las unidades de infantería (excepto aquellas equipadas con armadura de exterminador) en un destacamento con la regla especial Legiones Astartes (Lobos Espaciales) obtienen la regla especial *Atacar y Huir*, con la excepción de que tirarán 2d6 en lugar de 3d6 para determinar la distancia movida.
- **La furia de la manada:** Si una unidad de Lobos Espaciales en un destacamento que use este rito de guerra carga con éxito a una unidad enemiga que ya estuviera trabada en combate, cada miniatura obtendrá +1 Ataque extra por carga.

Limitaciones:

- Los destacamentos que usen este rito de guerra no pueden sacar unidades del tipo artillería o fortificaciones, ni tampoco cápsulas de desembarco de ningún tipo.
- Los destacamentos que usen este rito de guerra tan solo pueden escoger una única opción de apoyo pesado como parte de su tabla de organización del ejército.

RITO ESPECIAL DE LOS LOBOS ESPACIALES: LAS GARRAS ENSANGRENTADAS

“Los Lobos Espaciales nunca se han amedrentado ante las sangrientas necesidades de un ataque frontal, pero en esta, como en otras facetas de la guerra, su personalidad única y salvajismo controlado define en gran parte lo que hacen ante una situación tan directa. Para ellos, estas batallas dependen de un solo y terrible momento: la ruptura de la línea, donde un bando quiebra la fuerza del otro en un solo acto de violencia imparable. Y lo que viene después no es más que la muerte de un cuerpo que todavía respira, pese a que corazón le haya sido arrancado con una garra ensangrentada.”

Efectos:

- **Juramento de la garra ensangrentada:** Todas las escuadras de matadores grises y escuadras de asalto en este destacamento obtienen la regla especial *asalto rabioso*, pero deberán cargar, siempre que les sea posible, a unidades enemigas en la fase de asalto. Si hay varios objetivos de carga, el jugador controlador podrá elegir libremente a cual cargar.
- **Asalto desbordante:** Todas las unidades del ejército añaden un bono de +1 a su resolución de los combates cuando se encuentran en la zona de despliegue enemiga.
- **Aullido del lobo de la muerte:** El destacamento gana la regla especial *Aullido del lobo de la muerte* (ver en la tabla de rasgos de los Lobos Espaciales). Si, además, el señor de la guerra del destacamento tiene también ese rasgo, podrá ser utilizado dos veces durante la batalla.

Limitaciones:

- Los destacamentos que usen este rito de guerra no pueden sacar unidades del tipo artillería o fortificaciones, ni tampoco unidades con la regla especial *Lento y sistemático*.
- El ejército que use este rito de guerra no puede incluir destacamentos aliados de legiones de marines espaciales.

TABLA DE RASGOS DE SEÑOR DE LA GUERRA DE LOS LOBOS ESPACIALES

Las historias de batalla y las sagas de los líderes de los Lobos Espaciales contienen salvajes lecciones y oscura sabiduría para aquellos que combaten en sus filas y, mucho antes de que llegara la Herejía de Horus, el modo en el que la VI^a legión combatía y moría por el Emperador y el Rey Lobo se había erigido como una norma.

Cuando determines quien es tu señor de la guerra, en vez de elegir entre las tablas de rasgos de señor de la guerra del reglamento, debes elegir esta. (Los praetors, representando a los señores lobo, pueden tirar dos veces en esta tabla y elegir el resultado que prefieran). Tira 1d6 y determina que rasgo tiene en la siguiente tabla:

1) El toque del Wyrm:

Décadas atrás, los Lobos Espaciales habían sido llamados a exterminar muchas extrañas y terribles amenazas para la Gran Cruzada y la humanidad y a veces se les otorgaron extrañas armas para ello. Algunas reliquias de estas campañas se conservan, para desgracia de los enemigos que lo descubrirían más tarde.

Antes de que comience la partida, elige y anota en secreto 1d3 unidades de infantería de 5 o más miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Lobos Espaciales). Esas unidades contarán como que están equipadas con granadas defensivas y obtendrán la regla especial *miedo*.

2) El Aullido del Lobo de Muerte:

Hay algunos a los Lobos Espaciales menos humanos que al resto de astartes y el que lleven la marca de la bestia es algo que se susurra habitualmente, incluso entre sus aliados. Los que hayan presenciado el terrorífico grito de batalla de los lobos de Fenris y hayan visto lo que le sigue lo corroborarán.

Una vez por partida, el señor de la guerra puede declarar el uso de esta regla especial al inicio de cualquiera de sus turnos de jugador. Si lo hace, durante el resto de su turno de jugador, podrá repetir la tirada para determinar la distancia de correr o cargar realizadas por miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Lobos Espaciales).

3) El Hambre del Vacío:

Entre los Jarls de los Lobos Espaciales hay algunos cuya sed de sangre se ha convertido en una oscura leyenda, incluso entre su propia legión, y se dice de ellos que, como los monstruos de Fenris, la sangre nunca llegará a saciarles.

El señor de la guerra obtiene la regla especial *rabia*.

4) Desolador de la tierra:

Los Lobos Espaciales han pasado como una oscura y desoladora sombra sobre muchos mundos, como bestias devoradoras que no dejan nada vivo cuando son desatadas y de las que no hay lugar donde esconderse.

El señor de la guerra y cualquier unidad con la regla especial Legiones Astartes (Lobos Espaciales) a la que se une obtienen la regla especial *mover a través de cobertura* y, además, cuando realizan ataques de disparo a unidades que se encuentran a 12" o menos de ellos obtienen la regla especial *ignora cobertura*.

5) Rompe Coronas:

Para muchos Lobos Espaciales la mayor demostración de valor y coraje es matar a los campeones del enemigo, ser el héroe o el diablo, el deseo de destruir a estos enemigos y arrojar sus cuerpos rotos sobre el enemigo es tan adictivo como una droga y soportarán cualquier herida con tal de conseguirlo.

El señor de la guerra, cuando lucha en un desafío, obtiene las reglas especiales *Enemigo predilecto* (Personaje Independiente) y *No hay dolor* (5+).

6) El escudo del Rey Lobo:

Entre los caudillos del Rey Lobo, algunos han aprendido a templar su sed de batallas con fría resolución y someter a la bestia de su interior con las cadenas de su voluntad. Estos guerreros son tenidos en alta estima por su señor, en la batalla son la piedra sobre la que parte la espada del enemigo.

El señor de la guerra y cualquier unidad a la que se une con la regla especial Legiones Astartes (Lobos Espaciales) obtienen la regla especial *Tozudos*.



Leman Russ

Rey Lobo de Fenris



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Leman Russ	9	6	6	6	6	7	6	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Leman Russ (único).

Equipo: La Armadura de Elavagar, El Hacha de Helwinter, La Espada de Balenight, Escupedesprecio, Granadas de Fragmentación.

Reglas especiales: Primarca, Padre de los Lobos Espaciales, Corpulento, Rompe Escudos, El Círculo de Varagyr.

Rompe escudos: Leman Russ porta dos armas de combate, en cualquier fase de asalto puede dividir cualquier número de ataques de los que disponga (incluidos los recibidos por carga o contraataque) para usar cualquiera de los perfiles de sus armas. Ten en cuenta que el bono por usar dos armas de combate ya está incluido en el perfil de Leman Russ.

Padre de los Lobos Espaciales: Leman Russ tiene las reglas especiales *Visión Nocturna*, *Paso del Cazador* y *Sentidos Sobrenaturales* (ver reglas de la legión). Un ejército de Lobos Espaciales que contenga a Leman Russ como señor de la guerra obtiene +1 liderazgo (hasta un máximo de 10) para todas las unidades con la regla especial Legiones Astartes (Lobos Espaciales). Además, Leman Russ por sí mismo tiene la regla especial Aullido del Lobo Caído (ver reglas de la Legión), la cual podrá usar una vez por batalla.

La armadura de Elavagar: Esta armadura proporciona a Leman Russ una tirada de salvación por armadura de 2+ y una tirada de salvación invulnerable de 4+ (que se incrementa a 3+ contra cualquier ataque de armas de Fusión, Plasma o Llamas). Además, las miniaturas enemigas en contacto de peana con Leman Russ sufren un penalizador de -1 a impactar en combate durante la subfase de combate durante su paso de Iniciativa. Este penalizador se incrementa a -2 si permanecen durante más de un turno en contacto de peana con Leman Russ.

	Alcance	F	FP	Tipo
-La Espada de Balenight	-	Usuario	2	Combate, Despedazar, Servidor de vida.
-El Hacha de Helwinter	-	+2	2	Combate, Artesanal, Fundir.
-Escupedesprecio	12"	4	3	Asalto 3, Acerada.

Servidor de Vida: Si una miniatura sufre una o más heridas a causa de esta arma pero no muere, tira 2D6 y compara el resultado con el valor de Resistencia actual de la miniatura. Si el resultado obtenido es superior, la miniatura sufre 1D3 Heridas extras con FP2. Las heridas extras causadas de esta manera no pueden traspasarse a otras miniaturas.

El Círculo de los Varagyr: Si Leman Russ es tu señor de la guerra y forma parte del destacamento principal, se podrá elegir a las unidades de Exterminadores de la Guardia del Lobo de Varagyr y Escuadras Tácticas de Veteranos* como opciones obligatorias de línea en su tabla de organización del ejército.

*Representan la Guardia de Russ y pueden elegir la regla especial Brío del Guerrero (ver Matadores Grises) en vez de una de las reglas de veterano.



Los Hermanos-Lobo de Russ



Freki & Geri	HA 5	HP 0	F 5	R 5	H 4	I 5	A 3	Ld 8	Salv 5+
--------------	---------	---------	--------	--------	--------	--------	--------	---------	------------

Tipo: Bestias (personaje)

Composición de Unidad: 2 Hermanos Lobo (únicos)

Equipo: Garras y Colmillos

Reglas especiales: Hermanos Lobo de Russ, Coraje, Miedo, Sentidos Sobrenaturales, Furia de Batalla, No hay Dolor (5+), Ataques de Precisión (solo Geri), Cruzado (solo Freki), Muy Corpulento.

Hermanos Lobo de Russ: Los Lobos de Russ solo pueden incluirse si Leman Russ está presente en el ejército. Se consideran cuartel general a todos los efectos de misiones o reglas, pero no ocupan ninguna opción en la tabla de organización del ejército.

Deben desplegarse como máximo a 6" de Leman Russ, o si este permanece en la reserva o está a bordo de algún transporte deberán permanecer con él. Sin embargo, una vez desplegados cada lobo podrá actuar de manera completamente independiente y no podrán unirse a ninguna unidad, excepto si se encuentran a 6" de Leman Russ, en cuyo caso podrán usarse para las tiradas de Cuidado Señor del Primarca (2+).

Los hermanos lobo nunca se consideran unidades que puntúan, pero pueden usarse para negar objetivos para este tipo de misiones.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Garras y dientes	-	Usuario	4	Combate, Aceradas.

"Se dice que han acompañado a Russ desde sus primeros días como cachorro sobre el yermo desolado de Fenris, estas dos criaturas son bestias de un tamaño prodigioso, de una formidable inteligencia y de un poder físico que cuestiona la creencia de que puedan existir criaturas naturales como estas. Son los guardianes del corazón del Rey Lobo, de vez en cuando, los llama para que le sigan a la batalla y entre los Lobos Espaciales se han convertido en un símbolo tanto de su naturaleza bestial como de su conexión espiritual al frío Fenris. Ambos han servido a su belicoso señor a través de incontables campos de batalla, como guardaespalda leales y vigilantes de sentidos agudos y han demostrado ser más que capaces de reventar a cualquier enemigo, de una extremidad a otra, por poderoso o antinatural que fuera."



Geigor Garra Implacable



Geigor Fellhand	HA 5	HP 5	F 4	R 4	H 3	I 5	A 3	Ld 9	Salv 3+/5++
-----------------	---------	---------	--------	--------	--------	--------	--------	---------	----------------

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Geigor Fellhand (único).

Equipo: Servoarmadura, campo refractante, bolter, pistola bolter, Garra implacable, granadas de fragmentación y granadas perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Lobos Espaciales), Señor de las Legión, El Brío del Guerrero.

Rasgo de Señor de la Guerra: **Rompe Coronas** (Si Geigor Garra Implacable es tu señor de la guerra tendrá automáticamente este rasgo de señor de la guerra). Cuando lucha en un desafío, obtiene las reglas especiales Enemigo Predilecto (Personaje Independiente) y No hay dolor (5+).

La Garra Implacable: La Garra implacable es un arma de Combate que utiliza el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
- Garra implacable	-	+1	2	Combate, Despedazar, Artesanal, Arma de Especialista.

El Brío del Guerrero: Las miniaturas con esta regla especial no pueden voluntariamente echarse cuerpo a tierra, pero pueden repetir los chequeos de acobardamiento y pueden realizar cargas incluso si han corrido o disparado sus bolters, pero de hacerlo sufrirán un -1" a la distancia obtenida en la tirada de carga.

"Un orgulloso e impetuoso Thegn conocido por su furia y su deseo por acabar con sus enemigos cara a cara, el historial de Geigor de imoecable y valiente guerrero se ha visto mancillado por sus derrotas en el campo de batalla como comandante. La peor de las cuales fue la perdida al completo de su manada de guerra mientras combatía junto a los Mil Hijos en la Gran Cruzada, una batalla por la cual se sintió traicionado por sus entonces aliados."

Fue una herida profunda en el alma del guerrero y, cuando las órdenes de la Censura de Prospero llegaron, su voz fue una de las que sonaron más altas a favor de masacrar a los Mil Hijos. Se le otorgó el mando de una Grandes Compañías de asalto de las formaciones de Garras Ensangrentadas, asumió el asalto de Prospero como una misión sagrada, en la que moriría y perdería hasta el último hombre antes que fallar, persiguiendo a sus enemigos a través del fuego, la hechicería y la muerte."



Hvarl Espada roja



Hvarl Espada roja	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	6	5	4	4	4	5	4	9	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Hvarl Red-Blade (único).

Equipo: Armadura tartaros, bolter pesado, aura de hierro, arnés lanzagranadas, Escupefuegos.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Lobos Espaciales), Señor de la Legión, Miedo, Astucia en la batalla.

Rasgo de Señor de la Guerra: **Coleccionista de Cabezas** (Si Hvarl Espada Roja es tu señor de la guerra tendrá automáticamente este rasgo de señor de la guerra). De serlo, él y cualquier unidad de infantería de tu destacamento con la regla especial Legiones Astartes (Lobos Espaciales) obtiene la regla especial Enemigo Predilecto (Infantería).

Astucia en la batalla: Hasta tres unidades de infantería las cuales pertenezcan al mismo destacamento que Hvarl Espada Roja pueden recibir la regla especial Exploradores.

Escupefuegos: Escupefuegos es un arma de combate que utiliza el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Escupefuegos	-	+2	2	Combate, Antiblindaje.

“Comandante de la Cuarta Gran Compañía de los Lobos Espaciales, Hvarl Espada Roja tiene reputación de guerrero malhumorado y a menudo colérico, cuya mayor felicidad es encontrarse en medio de la batalla, donde su astucia es legendaria. Había sido señor de su compañía por más de cinco décadas antes de la Quema de Prospero, un caudillo veterano famoso por sus tácticas de caza y por alentar a sus guerreros a que tomaran las cabezas de sus enemigos abatidos como trofeo, compitiendo entre ellos. Cada sangriento trofeo se acompañaba de un relato entorno al fuego sobre cómo fue obtenido tras la batalla y, sin un gran relato, la cabeza no importaba demasiado y, por tanto, sus Lobos Espaciales eran presionados a demostrar el más alto valor.”

“Aunque era considerado voluble y algo loco por el resto de Jarls y Thegns, la impactante comprensión que mostraba de los planes y estrategias del enemigo era tomada en gran consideración y muy respetado entre el Einherjar, el concilio de guerra de su legión. Mientras que en la batalla, su afilado salvajismo e conducía a no dejar nada vivo tras el paso de sus guerreros.”



Sacerdote de Fenris



Sacerdote de Fenris	HA 5	HP 5	F 4	R 4	H 2	I 4	A 3	Ld 9	Salv 3+/5++
---------------------	---------	---------	--------	--------	--------	--------	--------	---------	----------------

Tipo: Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Sacerdote de Fenris. Elige si Portavoz de la Muerte (Capellán) o Invocador de Runas (Bibliotecario).

Equipo (ambos): Servoarmadura, pistola bolter, campo refractante, granadas de fragmentación y perforantes.

Equipo (Portavoz de Muerte): Maza de energía, bálsamos curativos y vial de sangre.

Equipo (Invocador de Runas): Arma Psíquica (espada, hacha o báculo) y matriz rúnica.

Opciones: Un Sacerdote de Fenris puede equiparse con una de las siguientes opciones:

-Combiarma +10 Puntos -Carg. Volkita +10 Puntos -Bolter +2 Puntos

- Un Sacerdote de Fenris puede sustituir su pistola bolter por una de las siguientes:

-Puño de combate +20 Puntos	-Pistola Lanzallamas +5 Puntos	-Pistola Plasma +15 Puntos
-Arma de energía +15 Puntos	-Volkite Serpenta +5 Puntos	-Escudo de Combate +5 Puntos
-Garra Relámpago +20 Puntos		

- Un Sacerdote de Fenris puede equiparse con bombas de fusión por +5 puntos.

- Un Sacerdote de Fenris (Invocador de Runas) puede obtener un segundo nivel de maestría psíquica por +20 puntos.

- Un Sacerdote de Fenris puede sustituir su servoarmadura por una de las siguientes

-Armadura Artesanal +10 Puntos	-Armadura Eter-rúnica +30 Puntos
-*Armadura de Exterminador y Combibolter +20 Puntos	

*(Si se elige esta opción, las opciones mostradas en la entrada del Centurión con armadura de exterminador en la lista de ejército de las Legiones de Marines Espaciales estarán disponibles en lugar de las aquí mostradas).

Reglas especiales (ambos): Legiones Astartes (Lobos Espaciales), Sacerdote de Fenris, Personaje Independiente.

Reglas especiales (Portavoz de Muerte): Coraje, Juramento de Muerte.

Reglas especiales (Invocador de Runas): Psíquico (Nivel de Maestría 1). Puede generar sus poderes de las disciplinas psíquicas de Biomancia, Adivinación o Telekinésis.

Juramento de muerte: El Sacerdote de Fenris y cualquier unidad con la regla especial Legiones Astartes (Lobos Espaciales) a la que se une obtienen la regla especial Enemigo Predilecto (Infantería).

Bálsamos curativos: A menos que ya tengan esta regla especial por otro cauce, tanto el portador como la unidad a la que se une obtienen la regla especial No hay Dolor (5+).

Matriz rúnica: La matriz rúnica permite al portador repetir un único chequeo de rechazar a la bruja por turno, pero el portador no puede utilizar más de cuatro dados de carga de disformidad para manifestar cualquier poder psíquico.

Vial de Sangre: Vial de sangre es un arma a distancia de un solo uso que utiliza el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Vial de Sangre	8"	1	-	Asalto 1d3+1, Un solo uso, Envenenada (4+), Acerada.



Manada de Buscamuertes



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Buscamuertes	4	4	4	4	1	4	2	8	2+

Tipo: Infantería

Composición de Unidad: 5 Buscamuertes

Equipo: Armadura Artesanal, hacha de energía, pistola bólter, bombas de éxtasis clase Yimira, granadas de fragmentación y perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Buscamuertes adicionales por +25 puntos cada uno.

-Por cada cinco miniaturas en la escuadra, un Buscamuerte puede sustituir su hacha de energía por una de las siguientes:

- | | | | |
|------------------|------------|------------------|------------|
| -Puño de combate | +5 Puntos | -Martillo Trueno | +10 Puntos |
| -Espada gélida | +10 Puntos | | |

-La escuadra al completo puede equiparse con una de las siguientes opciones:

- | | | | |
|-------------------|------------|---------------|------------|
| -Bombas de Fusión | +20 Puntos | -Granadas Rad | +30 Puntos |
|-------------------|------------|---------------|------------|

Transporte Asignado: Una escuadra de Buscamuertes puede elegir un Rhino, Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus como Transporte Asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Lobos Espaciales), Culto de Morkai, Los Sueños del Lobo Caído.

Culto de Morkai: A las unidades de Buscamuertes no se les puede unir ningún personaje independiente que no sea un Sacerdote de Fenris. Además, un Sacerdote de Fenris del tipo Portavoz de los Muertos puede adquirir una unidad de Buscamuertes como escolta en vez de la habitual escuadra de mando.

Los sueños del lobo caído: Los Buscamuertes tienen la regla especial Coraje mientras están trabados en combate. Además, si un buscamuertes muere durante la fase de asalto antes de que haya luchado, podrá realizar sus ataques en el paso de iniciativa 1 como si todavía estuviera vivo, esto se podrá hacer siempre y cuando al menos todavía sobreviva alguna miniatura en la unidad.

Bombas de éxtasis clase Yimira: Una unidad equipada con estas bombas cuenta como que está equipada con Granadas Defensivas. Además, las unidades enemigas que huyen del combate de una unidad equipada con estas granadas tirarán 1d6 adicional a la hora de huir y elegir el resultado más bajo de su distancia de huida.

En la fase de disparo, una miniatura de la unidad puede lanzar una bomba de éxtasis clase Yimira con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
- Bombas de éxtasis clase Yimira	6"	X*	2	Área, Acobardamiento, Sobrecalentamiento, *Antipersona (2+).

"Los Buscamuertes son el oscuro corazón de la VIª legión, suya es la maldición que sólo descansa con la transfiguración de la carne, pero mucho antes de los primeros Wulfen, ya existía la maldición de la bestia entre aquellos que portaban la semilla genética de los Lobos Espaciales. En algunas legiones, aquellos que se habían convertido en bestias se unían a los Destuctores o los Moritat. Pero entre los Lobos Espaciales seguían el Culto de Morkai y a sus ministros. Estos guerreros estaban marcados por sus yelmos en forma de lobo y eran la encarnación del hambre de muerte en el corazón de la legión."



Guardia del Lobo Varagyr



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Guardia del Lobo Varagyr	5	4	4	4	1	4	2	8	2+/4++
Noble Guardia del Lobo Varagyr	5	4	4	4	2	4	3	9	2+/4++

Tipo: Infantería. El Noble Guardia del Lobo Varagyr es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Noble Guardia del Lobo Varagyr y 4 Exterminadores Guardia del Lobo Varagyr.

Equipo: Armadura de Exterminador Cataphractii, Combi-Bólter, Arma Gélida (Filo, Hacha o Garra).

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Exterminadores Guardia del Lobo Varagyr adicionales por +42 Puntos cada uno.

-Cualquier miniatura de la unidad puede sustituir su Arma Gélida por una de las siguientes:

- | | | | |
|------------------|-----------|------------------|-----------|
| -Puño de combate | Gratis | -Martillo Trueno | +5 Puntos |
| -Puño Sierra | +5 Puntos | | |

- Cualquier miniatura de la unidad puede sustituir su Combi-bólter por una de las siguientes:

- | | | | |
|---------------------|------------|--|------------|
| -Combiarma | +5 Puntos | -Cañón Segador | +15 Puntos |
| -Lanzallamas Pesado | +10 Puntos | -Armá Gelida (Filo, Hacha o Garra) adicional | +5 Puntos |

-El Noble Varagyr puede sustituir equiparse con un Arnés Lanzagranadas por +10 puntos.

Transporte Asignado: Una Escuadra de Exterminadores Guardia del Lobo Varagyr puede elegir un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus como transporte asignado si la unidad cuenta con no más de cinco miniaturas. Si la escuadra es de diez o menos, podrá elegir un Tanque Spartan como transporte asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Lobos Espaciales), Avance Implacable, Miedo, Tozudos, Perdición de los Señores, Asalto Aplastador.

Avance Implacable: Las unidades de Exterminadores Guardia del Lobo Varagyr en un ejército de la legión de los Lobos Espaciales son unidades que puntúan siempre y cuando el escenario permita a las tropas de línea puntuar.

Asalto Aplastador: Cuando una miniatura con esta regla especial realice un movimiento de carga de al menos 6" en la fase de asalto, realizará un ataque de martillo de furia de Fuerza 5.

Perdición de los Señores: Las miniaturas con esta regla especial pueden lanzar y aceptar desafíos como si fueran personajes. Además, cuando combaten en un desafío, si logran eliminar a su enemigo, añadirán un +1 adicional al resultado del combate.

Los Varagyr eran los guerreros elegidos por Leman Russ, escogidos de su propia gran Compañía para formar su guardia personal y como compañeros en la guerra y en el concilio. Para merecerse este rango y posición cada uno se ha distinguido numerosas veces en batalla y se ha forjado una saga que merece ser contada.

Más que cualquiera de sus hijos, ellos son los lobos de su manada, marcados por la piel de una gran bestia que adorna su armadura y tener este honor significa más que caminar bajo la sombra del lobo y ofrecerle sus vidas en servicio si es necesario. Significa que, al menos durante un tiempo, han rechazado la oportunidad de liderar su propia compañía, que deben contemplar y vigilar mientras otros combaten y que no deben buscar la gloria en combate salvo que su señor se lo ordene. No obstante, cuando esta furia fría es desatada, cae como un trueno sobre su enemigo."



Manada de Matadores Grises



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Matador Gris	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Huscarle	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería (Personaje). El Huscarle es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Huscarle y 9 Matadores Grises.

Equipo: Servoarmadura, Espada Sierra o Hoja de Combate, Pistola Bólter, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 10 Matadores Grises adicionales por +10 Puntos cada uno.

-Cualquier miniatura de la unidad puede elegir una de las siguientes opciones:

- Bólter +2 Puntos
- Escudo de Combate +3 Puntos
- Espada sierra pesada +3 Puntos
- Sustituir su arma de combate por un arma de energía +5 Puntos

-Por cada cinco miniaturas en la escuadra, un Matador Gris puede elegir una de las siguientes opciones en vez de las listadas anteriormente:

- Combiarma +5 Puntos
- Sustituir su arma de combate por un puño de combate +10 Puntos
- Sustituir su arma de combate por una garra relámpago +10 Puntos
- Sustituir su pistola bolter por una pistola lanzallamas +10 Puntos
- Sustituir su pistola bolter por una pistola de plasma +10 Puntos

-El Huscarle puede adquirir una de las siguientes opciones:

- Sustituir su arma de combate por un arma gélida +15 Puntos
- Sustituir su arma de combate por un martillo trueno +20 Puntos
- Sustituir su arma de combate por un puño de combate +10 Puntos
- Sustituir su arma de combate por una cuchilla relámpago +10 Puntos
- Sustituir su pistola bolter por una pistola lanzallamas +10 Puntos
- Sustituir su pistola bolter por una pistola de plasma +10 Puntos
- Sustituir su arma de combate y pist. bolter por un par de cuchillas relámpago +15 Puntos

-El Huscarle puede equiparse con una armadura artesanal por +10 puntos.

-El Huscarle puede equiparse con bombas de fusión por +5 puntos.

-Un Matador Gris puede equiparse con un nuncio vox por +10 puntos.

-Un Matador Gris puede equiparse con un vexilla de la legión por +10 puntos.

Transporte Asignado: Una Escuadra de Matadores Grises puede elegir un Rhino como transporte asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Lobos Espaciales), El brío del guerrero.

El brío del guerrero: Las miniaturas con esta regla especial no pueden voluntariamente echarse cuerpo a tierra, pero pueden repetir los chequeos de acobardamiento y pueden realizar cargas incluso si han corrido o disparado sus bolters, pero de hacerlo sufrirán un -1" a la distancia obtenida en la tirada de carga.

"Los matadores grises eran el sustituto de las escuadras tácticas entre los Lobos Espaciales, bandas compactas de marines espaciales, autónomos en el campo de batalla, bastante independientes del mando superior. Libraban la guerra en sus propios términos: acechar, cazar y destruir.



VII. Puños Imperiales



Los marines espaciales de las legiones del Emperador son ingenios de la genética. Guerreros psico-adoctrinados con habilidades superhumanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. Además, cada legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el producto de su semilla genética y de su propia cultura.

Los Legionarios de la VII son conocidos como los estoicos pretorianos de Terra, todo lo que la Gran Cruzada puede representar. Son Leales, disciplinados y metódicos, maestros del ataque y la defensa. Allá donde se expande el Imperio pueden encontrarse Cruzados de los Puños Imperiales liderando la voluntad del Emperador. Allí, en el despertar de una victoria, los Puños Imperiales comienzan a construir poderosas fortalezas y asentamientos siendo un faro de unificación y paradigma de nobleza para las más altas aspiraciones e ideales de la humanidad.

Legiones Astartes (Puños Imperiales): Todas las unidades con la Regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
- **Fuego disciplinado:** Las miniaturas con la regla Legiones Astartes (Puños Imperiales) añaden +1HP cuando disparen con bolters, pistolas bolter, bolters pesados o bolters pesados quad. Las Escuadras de apoyo pesado ganan la regla especial *cazatanques*.
- **Sangre y honor:** Las miniaturas con esta regla especial no pueden elegir fallar un chequeo de moral, además, todos los personajes con la regla especial Legiones Astartes (Puños Imperiales) deben desafiar en combate siempre que les sea posible. Cuando luchen en este desafío, las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Puños Imperiales) repiten las tiradas fallidas para impactar.
- **Defensa inquebrantable:** Las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Puños Imperiales) son inmunes a la regla especial *acobardamiento* siempre que se encuentren en cobertura o combatan desde fortificaciones o barricadas.
- **Amargo final:** En las misiones en las que normalmente tienen una duración variable de la partida, el oponente de los Puños Imperiales puede decidir jugar los seis turnos completos en lugar de tirar para ver la duración de la partida.

Equipo Específico de los Puños Imperiales:

-Guantelete Solarita:

“Estos Puños de Combate mejorados son los favoritos de los oficiales de la Legión. Creados artesanalmente a imitación de las antiguas reliquias de Terra, sus casi indestructibles armazones son tallados en forjas de armas alimentadas por las llamas del núcleo de plasma de la Phalanx y por tanto, están conectados tanto al espíritu de la Legión como al del primarca, convirtiendo el símbolo heráldico de la legión en un arma poderosa.”

Cualquier personaje independiente con la regla especial Legiones Astartes (Puños Imperiales) que pueda equiparse con un martillo de trueno puede seleccionar en vez de ello, y por los mismos puntos, un guantelete solarita. Un guantelete solarita es un arma de combate con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Guantelete Solarita	-	x2	1	Combate, Arma de Precisión, Aparatosa.

-Prototipo: Escudo de Tormenta Vigil:

“Junto a los Salamandras, que poseen sus propios prototipos diseñados en base a mejores materiales, los Puños Imperiales fueron los primeros en utilizar escudos tormenta mejorados. El prototipo Vigil contenía un potente campo generador que superaba a cualquier otro. Los primeros escudos entraron al servicio de la Legión en la campaña de Ullanor, pero las dificultades de producción supusieron que sólo unos pocos centenares entraran en servicio antes del estallido de la Herejía de Horus. Una vez el conflicto entre las legiones se hubo desatado, Rogal Dorn ordenó que los recursos fueran gastados en creación de estos dispositivos tan protectores, como las armaduras de Exterminador, sabiendo que eran valiosísimos ante el enemigo más letal al que los Puños Imperiales jamás se habían enfrentado, otro marine espacial.”

Los Escudos Tormenta Vigil ofrecen a su portador una tirada de salvación invulnerable de 3+, pero su portador nunca puede reclamar el tener un ataque extra por poseer dos armas de combate. Cualquier Exterminador de la legión o personaje independiente con la regla Legiones Astartes (Puños Imperiales) equipado con cualquier modelo de armadura de Exterminador, puede reemplazar su combi-bolter por un Escudo Tormenta Vigil por +15 Pts si está equipado con una armadura estándar de Exterminador o +10 pts si está equipado con una armadura de Exterminador cataphractii.

-Transpondedor de Teleportación: Cualquier escuadra de Exterminadores de la legión de los puños imperiales o escuadra de mando de la legión de los Puños Imperiales equipada con armadura de Exterminador puede tener la regla especial *despliegue rápido* por +15 pts para toda la escuadra. Cualquier personaje independiente de los puños imperiales equipado con armadura de Exterminador puede obtener la regla especial *despliegue rápido* por +10 puntos por miniatura.

-Prototipo: Cañón de Asalto Iliastus:

“Un sistema de armas prototípico diseñado como una variante más compacta y portable del Cañón de asalto Kheres, ha sido, como puede decucirse de su nombre, diseñada en el satélite Iliastus del Sistema Solar por los cultos tecno-esotéricos Dyzanitas. Una organización secreta cuya lealtad al Emperador está por encima de su lealtad a Marte. El cañón de asalto, en fase de prueba de campo para la VIIª y la IXª legión antes del estallido de la guerra civil, mostró una potencia de fuego formidable, pero era todavía tendente a fallar catastróficamente bajo las condiciones de uso intensivo.”

Las escuadras de Exterminadores con la regla especial Legiones Astartes (Puños Imperiales) o Legiones Astartes (Ángeles Sangrientos) pueden sustituir cualquier lanzallamas pesado de la escuadra por un Cañón de Asalto Iliastus por +5 puntos. Este prototipo se trata de un arma de disparo con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
- Cañón de Asalto Iliastus	24	6	4	Pesada 4, Acerada, Avería.

Avería: Si se obtienen 3 o más unos al tirar para impactar durante un disparo, el arma se colapsará y no podrá volver a usarse durante la partida.

RITO ESPECIAL DE LOS PUÑOS IMPERIALES: EL PUÑO PÉTREO

“Los Puños Imperiales eran una Legión diestra en cualquier teatro de guerra, su entrenamiento y temperamento les lleva a favorecer un estilo de guerra que combinaba fenomenalmente una defensa resistente y coordinada con calculadas explosiones de agresión implacable. La clave para distinguirse sobre otras legiones es que combinaban en conjunto las virtudes de cada legionario. Una de estas tácticas fue una formación de infantería conocida como El puño pétreo, que volvía a la masa de escuadras de Ruptura y de Guardianes en una implacable oleada de fuerza.”

Efectos:

- Las Escuadras de Guardianes del Phalanx pueden escogerse como opciones de línea en un destacamento que use este rito de guerra.
- **Determinación de Piedra:** Cualquier miniatura del destacamento con la regla especia Legiones Astartes (Puños Imperiales) equipadas con un escudo de abordaje o escudo tormenta que esté en coherencia de unidad con al menos dos miniaturas que cumplan estas características reciben un +1 a su Resistencia. Este bono no puede ser reclamado si la unidad de la miniatura hizo un movimiento de correr, carga o persecución arrolladora en el presente turno.
- **Carga de Escudos:** Cualquier miniatura del destacamento con la regla especia Legiones Astartes (Puños Imperiales) equipadas con un Escudo de Abordaje o Escudo Tormenta que este en coherencia de unidad con al menos dos miniaturas que cumplan estas características gana la regla especial Martillo de Furia.

Limitaciones:

- Las opciones obligatorias de línea para un destacamento con este rito de guerra deben escogerse obligatoriamente con las Escuadras de Asedio de la Legión.
- Los destacamentos que usen este rito de guerra no pueden desplegar mediante despliegue rápido (Y aquellas que estén obligadas a hacerlo no podrán formar parte de este destacamento).
- A excepción del Campeón de la Legión, los destacamentos que usen este rito de guerra solo pueden emplear un cónsul como parte de sus elecciones de cuartel general.
- Los destacamentos que usen este rito de guerra ni pueden tener en total más opciones de ataque rápido y élite (la suma de ambas) que opciones de línea.

RITO ESPECIAL DE LOS PUÑOS IMPERIALES: FUERZA DE CHOQUE MARTILLAZO

“Originalmente diseñada como un modelo para las fuerzas de abordaje desplegadas desde la poderosa Phalanx, el buque insignia de los Puños Imperiales, la fuerza de asalto Martillazo es una concentración de unidades de élite y combate naval, desplegadas con el propósito de llevar a cabo súbitos y avasalladores abordajes o desembarcos contra un enemigo que debía ser destruido sin misericordia o cuartel. Esta fuerza utilizaba las escasas matrices de teleportación para teletransportar guerreros al corazón de la batalla, estos dispositivos arcanos aseguran que al materializarse se produjeron unos destellos dorados tan intensos que el enemigo quedara temporalmente cegado.”

Efectos:

- **Fuerza de abordaje:** Las Escuadras de Guardianes del Phalanx pueden ser elegidas como opciones de línea en un destacamento con este rito de guerra.
- **Matriz de Teleportación:** Los transpondedores de teleportación pueden ser elegidos por cualquier unidad de infantería con la regla especial Legiones Astartes (Puños Imperiales) por +15 puntos por escuadra o por +10 puntos para cualquier personaje independiente.
- **Luminiscencia Cegadora:** Las unidades que desplieguen usando la regla especial *despliegue rápido* via teleportación ganan la regla especial *oscurecidos* desde el mismo momento que son colocados en mesa hasta el inicio de su siguiente turno de jugador. Además, cualquier unidad enemiga a 12” o menos y con línea de visión a una unidad que haya entrado por *despliegue rápido* deberá superar un chequeo de *cegador* al final de la fase.

Limitaciones:

- Cualquier vehículo que incluya el destacamento debe ser colocado en la reserva.
- El ejército no puede incluir destacamentos de fortificaciones o aliados.



Rogal Dorn

El Señor de los Puños Imperiales



Rogal Dorn	HA 8	HP 5	F 6	R 6	H 6	I 5	A 4	Ld 10	Salv 2+/4++
------------	---------	---------	--------	--------	--------	--------	--------	----------	----------------

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Rogal Dorn de los Puños Imperiales. (Único). Solo puede formar parte de la facción leal.

Equipo: La armadura áurea, Los dientes de la tormenta, La voz de Terra, baliza de teleportación y granadas de fragmentación.

Reglas especiales: Primarca, Padre de los Puños Imperiales, Golpe Fundidor, Corpulento, Defensa Inquebrantable.

Golpe Fundidor: Dorn puede reducir a la mitad el número de sus ataques (redondeando hacia abajo) para incrementar en +2 su Fuerza ya ganar la regla especial *muerte instantánea*.

Padre de los Puños Imperiales: Rogal Dorn y cualquier unidad a la que se una tienen las reglas especiales *cruzado y asalto rabioso*. Todas las miniaturas con la regla Legiones Astartes (Puños Imperiales) pueden usar el liderazgo de Dorn en vez del suyo para cualquier chequeo de *moral o acobardamiento*. Además, Dorn y cualquier miniatura con la regla Legiones Astartes (Puños Imperiales) añadirá +1d3 al resultado para determinar quién es el vencedor en cada fase de asalto mientras Dorn permanezca en juego.

Los Guardias de la Falange y las Escuadras de Exterminadores de la Legión pueden elegirse como opciones de línea en un destacamento principal en el que Rogal Dorn sea el señor de la guerra.

Armadura Áurea: Proporciona a Dorn una tirada de salvación por armadura 2+ y de 4+ invulnerable. Además, ninguna tirada para herirle lo podrá hacer con un resultado inferior a 3+ sin importar la fuerza del ataque o las reglas especiales que pudiera tener. Esto no afecta a las armas de Fuerza D.

Defensa Inquebrantable: Selecciona hasta tres fortificaciones o piezas de terreno que den cobertura después del despliegue. Cualquier resultado de tirada de salvación de 1 y los chequeos de acobardamiento hechos por miniaturas en esas fortificaciones podrán ser repetidos.

La Voz de Terra: La Voz de Terra es un arma de Disparo con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-La Voz de Terra	24"	5	4	Salvas 3/5, Acerada.

Los dientes de la Tormenta: Dientes de Tormenta es un arma de combate con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
- Los dientes de la tormenta	-	Usuario	2	Combate, Despedazar, Furia de Batalla, Barrido.

Barrido: Las miniaturas que usen un arma con esta regla especial combaten con -1 a Iniciativa, pero si el portador está en contacto de peana con más de una miniatura enemiga en el paso de iniciativa que va a combatir gana +1A.

Transporte Asignado (El Dios Aetos, +600 Pts): En partidas de +3000 Pts, Rogal Dorn puede incluir una Cañonera Thunderhawk como transporte asignado. Este transporte no ocupará ninguna opción de amos de la guerra y viene equipado además con un único escudo de vacío de titán, un turbo láser, la regla especial *nunca muere* y una salvación invulnerable de 4+ frente a cualquier ataque de misil.



Capitán Sigismund



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Sigismund	7	4	4	4	4	5	4	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Sigismund (único). Solo puede formar parte de la facción leal.

Equipo: Armadura artesanal, aura de hierro, La espada negra, pistola bolter de precisión, granadas de fragmentación y granadas perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Puños Imperiales), Maestro de la Legión, Guerrero Eterno, Coraje, Voluntad de Adamantio, Luchador Doloroso, Campeón de la Muerte, Señor de la Guerra, Ataques de Precisión.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Sigismund es tu Señor de la Guerra, no tirará en la tabla de Rasgos, en vez de ello tendrá el siguiente Rasgo de Señor de la Guerra. **Matarreyes:** (Si Sigismundo mata al señor de la guerra enemigo en un desafío, obtendrá un punto de victoria adicional y añadirá un +1 a todas sus resoluciones de combate para el resto de la partida).

Campeón de la Muerte: Sigismund, y cualquier unidad con la regla Legiones Astartes (Puños Imperiales) gana +1 a su Iniciativa cuando cargan y pueden repetir las tiradas fallidas para intentar un asalto y de una persecución arrolladora. Además, de incluirlo en un destacamento, puedes incluir unidades de Hermanos Templarios como opción de línea.

Luchador Doloroso: Sigismund debe lanzar y/o aceptar todos los desafíos siempre que le sea posible. Ten en cuenta que esto tiene preferencia frente a las reglas específicas de la legión. Mientras combata en un desafío, los ataques de Sigismund tienen la regla especial *muerte instantánea* y las salvaciones invulnerables superadas contra ataques realizados por él deben ser repetidas.

La Espada Negra: La espada negra es un arma de combate con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-La Espada Negra	-	+2	2	Combate, A dos Manos.

"Sigismund era un nombre de gran renombre en la Gran Cruzada incluso antes de que la herejía de Horus lo convirtiera en una leyenda. Nacido en Terra e iniciado en las Legiones Astartes en el punto álgido de la Gran Cruzada, Segismund alcanzó los rangos más altos de la legión debido a un simple hecho: Eran un guerrero de habilidad y letalidad sin igual. Más allá de los primarcas, no hubo quizás guerrero más letal en combate."

A través de los campos de batalla de cientos de mundos y de los terrenos de duelo de cada Legión nunca fue derrotado. El fuego del cruzado siempre ardío brillantemente en él y si un guerrero pudo encarnar el espíritu de conquista de la Gran Cruzada fue él. Aquellos que se enfrentaron a él en el Círculo de Espadas o que combatieron tras él en la batalla hablan de hablaban de una enorme furia contenida con una voluntad de hierro y una inteligencia innata para infiligr la muerte que rayaba lo sobrenatural. Fue esta habilidad y fulgor los que le llevaron al mando de los Templarios de la primera compañía., la posición más elevada entre los Puños Imperiales después del propio Rogal Dorn."



Capitán Alexis Polux



Alexis Polux	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	6	4	5	4	3	5	3	10	3+/3++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Alexis Polux (único). Solo puede formar parte de la facción leal.

Equipo: Servoarmadura reforzada, aura de hierro, puño de combate artesanal, escudo tormenta Vigil, combi-fusión, granadas de fragmentación y granadas perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Puños Imperiales), Señor de la Legión, Comandante Táctico, Golpe de Martillo, Señor de la Guerra.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Alexis Polux es tu Señor de la Guerra, no tirará en la tabla de Rasgos, en vez de ello tendrá el siguiente rasgo de señor de la guerra. **Maestro Táctico:** (Después de que ambos bandos desplieguen, pero antes de ver quien empieza, el bando de tu Señor de la Guerra podrá redesplegar una única unidad. Puede dejarla en reserva si ya estaba en mesa o desplegarla en mesa si la había dejado en reserva).

Comandante Táctico: Polux, y cualquier unidad a la que se una, puede optar por superar o no cualquier chequeo de moral o acobardamiento que deban realizar. Además, una única unidad de infantería con la regla especial Legiones Astartes (Puños Imperiales) en un ejército que incluya a Polux puede ganar la regla especial *despliegue rápido*.

Golpe de Martillo: Al inicio de cualquier fase de asalto, Polux puede rebajar a 1 su número de ataques, pero de hacerlo, ignorará la regla especial *aparatoso* de su puño de combate para esa fase.

"Capitán de la 405ª Compañía de los Puños Imperiales, Polux era un guerrero único, elevado a la grandeza a la vez que condenado a llevar un gran tormento debido a los acontecimientos de la Herejía de Horus. Un genio táctico con un talento para la guerra del vacío, él era el protegido del señor de la mayor flota de la legión, aunque antes de la traición aún no había alcanzado todo su potencial. Nativo de Inwit, era un gigante incluso entre los miembros de su legión y con un carácter esculpido en piedra, ataráxico y tozudo, cuya reputación antes de la batalla de Phall descansaba tanto en su fuerza en el sangriento cuerpo a cuerpo de los combates como en el mando."

Cuando Rogald Dorn envió su flota de venganza a Istvaan a Polux le hubiera gustado tener muchos años más de entrenamiento antes de ostentar tan alto mando, pero la cruel oportunidad de la muerte de su mentor hizo que la confianza del mando fuera depositada en él, y con ella el destino de muchos miembros de su Legión."



Hermanos Templarios



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Hermano Templario	5	4	4	4	1	4	2	8	2+
Campeón del Capítulo	5	4	4	4	2	4	2	9	2+

Tipo: Infantería (Personaje). El Campeón del Capítulo es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Campeón del Capítulo y 4 Hermanos Templarios de la legión de los Puños Imperiales.

Equipo: Armadura Artesanal, Pistola Bólter, Espada de Energía, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Hermanos Templarios adicionales por +25 Puntos cada uno.

-Cualquier Hermano Templario puede equiparse con un escudo de combate por +5 puntos.

-Hasta dos Hermanos Templarios pueden sustituir su pistola bolter por una pistola plasma por +15 pts cada una.

-Un Templario puede equiparse con un nuncio-vox por +10 puntos.

-Un Templario puede equiparse con un Vexilla de la Legión por +10 puntos.

-La unidad al completo puede equiparse con Bombas de Fusión por +25 puntos.

-El Campeón del Capítulo puede sustituir su pistola bolter por una de las siguientes armas:

-Pistola de Plasma +15 Puntos -Pistola Arcanotecnológica +20 Puntos

-El Campeón del Capítulo puede sustituir su espada de energía por una de las siguientes armas:

-Maza o Hacha de Energía	Gratis	-Puño de Combate	+5 Puntos
-Guantelete de Energía	+10 puntos	-Martillo de Trueno	+10 Puntos

-El Campeón del Capítulo puede mejorar una de sus armas a *artesanal* por +10 Puntos.

Transporte Asignado: Una unidad de Hermanos Templarios puede adquirir un Land Raider Phobos, Landa Raider Proteus o Rhino de la Legión como Transporte Asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Puños Imperiales), Asalto Rabioso.

“Son los guardianes del templo de los juramentos a bordo de la fortaleza monasterio Phalanx, los templarios son la élite de la VIIª legión, guerreros de un celo sin igual. La implacable determinación y la habilidad sin parangón son las marcas distintivas de esta letal compañía, cuyo durísimo régimen de entrenamiento y estricto protocolo de reclutamiento aseguran que sólo los mejores Puños Imperiales lleven esta heráldica.”

“A pesar de sus deberes en el templo de los juramentos, estos incansables guerreros pueden ser encontrados allá donde los Puños Imperiales lleven la cruzada del Emperador para unificar la humanidad. Llevan el mejor equipo del que las armerías de la Legión pueden proveer: antigua arcanotecnología, las innovaciones del Mechanicum y son comunes los signos de un arma forjada con una precisión exacta. Liderando al filo de la batalla, estos guerreros inspiran a sus hermanos con su tozudo coraje y con su sangre, abriendo una senda roja a través de los enemigos de la humanidad.”



Guardias del Phalanx



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Guardia del Phalanx	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sargento Veterano	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería (Personaje). El Sargento Veterano es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Sargento Veterano y 9 Guardias del Phalanx de la Legión de los Puños Imperiales.

Equipo: Servoarmadura Reforzada, Pistola Bólter, Bolter, Escudo de Abordaje, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 10 Guardias del Phalanx adicionales por +15 Puntos cada uno.

-Cualquier Guardia del Phalanx puede sustituir su Bolter por un Hacha de Energía por +10 puntos cada uno.

-Por cada cinco miniaturas en la unidad, un Guardia de la Falange puede sustituir su Bolter por una de las siguientes:

- Combi-arma +5 Pts -Rifle de Plasma +15 Pts -Una Carga de Demolición +10 Puntos
- Lanzallamas +5 Pts -Rifle de Fusión +15 Pts -Martillo de Trueno +20 Puntos

-Un Guardia del Phalanx puede equiparse con un Nuncio-vox por +10 puntos.

-Un Guardia del Phalanx puede equiparse con una Vexilla de la Legión por +15 puntos.

-El Sargento Veterano puede sustituir su Pistola Bolter o su Bolter por una de las siguientes armas:

- Arma de Energía +10 Puntos -Puño de Combate +15 Puntos
- Pistola Plasma +15 puntos -Martillo de Trueno +20 Puntos

-El Sargento Veterano puede equiparse con Bombas de Fusión por +5 Puntos.

-El Sargento Veterano puede equiparse con una Armadura Artesanal por +10 Puntos.

Transporte Asignado: Una Escuadra de Guardias del Phalanx puede adquirir un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus como Transporte Asignado si la unidad solo está compuesta por 10 miniaturas. Si tiene más de 10 miniaturas podrá adquirir un Tanque de Asalto "Spartan" como transporte asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Puños Imperiales), Muro de Escudos.

Muro de Escudos: Si una unidad desatrapada con esta regla especial tiene al menos cinco miniaturas, ganará un bonificador de +1 a la Habilidad de Armas en cualquier turno en el que reciban una carga enemiga. Los personajes amigos unidos a la unidad se beneficiarán de esta regla siempre y cuando haya cinco miniaturas en la unidad con esta regla especial.

"Seleccionados entre las filas de las Escuadras de Ruptura, las escuadras de Guardias del Phalanx son una compañía reforzada asignada a la defensa del buque insignia de los Puños Imperiales, el Phalanx. Armados con una variedad de mortales armas de corto alcance, y protegidos por el formidable escudo de las legiones astartes, los Guardias de la Phalanx representan un muro de cerámica para cualquier agresor que intente asaltarla y contrataraciarán con oscura determinación una vez el ataque se haya estancado."

Incluso entre los Puños Imperiales los Guardias son renombrados por la regia disciplina bajo la que se entrena y sirven, ignorando cualquier otro deber que no sea su entrenamiento, la protección de la Phalanx o la guerra contra los enemigos de la humanidad. Los Guardias muestran pocos honores de batalla y no practican vanidosos rituales para demostrar sus logros, portando el honor de continuar en servicio como la única medalla que necesitan. Los destacamentos de Guardias están a menudo acompañados por otras compañías, ofreciendo sus habilidades y destrezas a sus hermanos a través de la galaxia. Muy a menudo sirviendo en los navíos de guerra de la VIIª, sirviendo tanto de la última línea de defensa inquebrantable como del martillazo de algún asalto imperial."



VIII. Amos de la Noche



Los marines espaciales de las legiones del Emperador son obras maestras de la genética. Guerreros psico-adoctrinados con habilidades superhumanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. Además, cada legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad, producto de su semilla genética y de su propia cultura.

Incluso antes de la Masacre en Isstvan V, la Legión de los Amos de la Noche ya eran unos renegados, dedicados a las artes del terror y el asesinato. El Primarca de la Legión, Konrad Curze, era el maestro del ataque sin previo aviso y desde el lugar más inesperado, un ataque realizado con tal brutalidad y crueldad innecesaria que poblaciones planetarias al completo eran forzadas a arrodillarse en una incondicional rendición. Inmisericordes, pocos de los que opusieron a los Amos de la Noche vivieron para contarla, a menos que les permitiera escapar para sembrar las semillas del temor. Dado el comportamiento oscuro de la Legión, se necesita un líder igualmente despiadado que gobierne tendencia a la atrocidad, al menos hasta que sea necesario.

Legiones Astartes (Amos de la Noche): Todas las unidades con la Regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
- **Talento para el asesinato:** Todas las unidades con la regla especial Legiones Astartes (Amos de la Noche) que durante un asalto superen en número a unidades de infantería enemiga ganarán un +1 a sus tiradas para impactar y para herir. Las miniaturas con la regla Corpulento y Muy corpulento cuentan como dos y tres miniaturas, respectivamente, a la hora de realizar el cálculo.
- **Desde las sombras:** Todas las unidades con esta regla especial tienen una tirada de salvación por cobertura de 5+ en el primer turno de juego (incluso si se encuentran en terreno abierto). Esta regla puede combinarse como Sigilo, Oscurecido, etc... Pero puede que otras formas de cobertura proporcionen una tirada de salvación superior.
- **Sangre nostramana:** Todas las unidades con esta regla especial se retiran +1" adicional. Además, si fallan un chequeo de Acobardamiento pueden, si el jugador controlador lo desea, retirarse (en vez de ser acobardados) de la misma manera que lo hicieran si hubieran fallado un chequeo de moral a causa de las bajas durante la fase de disparo.
- **Visión nocturna:** Todas las unidades del destacamento principal (Amos de la Noche), no solo los que cuenten con la regla especial Legiones Astartes (Amos de la Noche), tienen la regla especial Visión Nocturna. (Es decir, vehículos, dreadnoughts y demás también).
- **Semillas de la disensión:** Si el Señor de la Guerra del ejército es retirado como baja, todas las unidades del ejército con esta regla deber realizar un chequeo de moral como si hubieran sufrido un 25% de bajas en la fase de disparo

Equipo específico de los Amos de la Noche:

-Glaive Sierra Nostramano Cualquier personaje o personaje independiente con la regla Legiones Astartes (Amos de la Noche) que pueda elegir un arma de energía como parte de su armamento podrá también elegir una Glaive sierra nostramano por el mismo coste que cualquiera de sus armas de energía.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Glaive sierra nostramano	-	+1	3	Combate, A dos Manos, Acerada.

-Transpondedor de teleportación: Cualquier escuadra de Exterminadores de los Amos de la Noche o Escuadra de mando equipada con armaduras de exterminador puede mejorarse con la regla especial despliegue rápido por +15 puntos por unidad. Cualquier personaje independiente de los Amos de la Noche equipado con armadura de exterminador podrá mejorarse con la regla especial despliegue rápido por +10 puntos por miniatura.

-Trofeos del juicio: Cualquier personaje independiente puede equiparse con trofeos de juicio por +5 puntos por miniatura ganando así la regla especial *miedo*.

RITO ESPECIAL DE LOS AMOS DE LA NOCHE: ASALTO DEL TERROR

"La infame especialidad de los Amos de la Noche era el asalto del terror, a menudo llevado a cabo en condiciones de completa oscuridad, ya fuera natural o artificial. Estos ataques no sólo eran diseñados para desbordar a la fuerza enemiga sino para provocar un terror paralizante tanto en sus víctimas como en cualquier superviviente dejado para que contase lo sucedido, cubriendo mundos enteros en un manto de miedo."

Efectos:

- **Cobertura de oscuridad:** Si al inicio de la batalla, no se aplican las reglas de Combate nocturno, el ejército puede imponerlas a 2+. De imponerlas de esta manera, seguirán aplicándose las reglas de combate nocturno durante el segundo turno con un resultado de 4+ en 1d6 y también durante el tercer turno con un resultado de 6+ en 1d6. Mientras dure esta oscuridad, todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Amos de la Noche) ganan +1 a su Iniciativa y +1" a sus distancias de correr.
- **Tácticas Terroríficas:** Las Escuadras de Terror deben escogerse como opciones de línea obligatorias en un ejército que use este rito de guerra y también pueden escogerse como opciones de línea adicionales si se desea.
- **Asalto de las garras:** Las Escuadras Tácticas, de Veteranos y de Terror pueden escoger cápsulas Dreadclaw o cápsulas de desembarco siempre que la unidad no exceda la capacidad de transporte de estos vehículos. Las unidades que elijan esta opción permanecerán en reserva.

Limitaciones:

- Los destacamentos que usen este rito de guerra deben incluir una tercera opción de línea obligatoriamente.
- Los destacamentos que usen este rito de guerra solo pueden incluir una única opción de Apoyo Pesado.
- Los destacamentos que usen este rito de guerra solo pueden incluir un único Cónsul entre sus opciones de cuartel general.
- El jugador controlador no puede llevar fortificaciones o destacamentos aliados de marines.

RITO ESPECIAL DE LOS AMOS DE LA NOCHE: CULTO DE HORROR

“Para muchos en los Amos de la Noche el estallido de la Herejía de Horus precipitó una imparable y a duras penas incontenible marea de horrores. Espoleados y alimentados de la sangre de aquellos a quienes habían traicionado en las arenas negras de la depresión Urgall, la legión se lanzó a una cruzada de sangre y terror, aparentemente en nombre del Señor de la Guerra y en prosecución de su causa. En realidad, para muchos fue una carta blanca para dar rienda suelta a los peores demonios de su naturaleza interna, con poca o ninguna preocupación por los planes estratégicos de Horus o su propio primarca. Los peores eran las escuadras de Rapaces Nocturnas, que se cohesionaron en cuerpos de combate que eran más un culto que una formación de batalla y sus comandantes los sumos sacerdotes del terror desatado, por el propio horror que provocaban en sus enemigos.”

Efectos:

- **Culto depredador:** Las Escuadras de Rapaces Nocturnas pueden ser elegidas como opciones de línea.
- **Más allá del juicio:** Cualquier unidad puede equiparse con trofeos del juicio por +25 pts por unidad.
- **Las garras del miedo:** Cualquier escuadra de infantería de diez o más miniaturas de este destacamento puede adquirir una cápsula de desembarco Kharybdis como transporte asignado por 260 puntos.

Limitaciones:

- Las miniaturas de un destacamento que use este rito de guerra con la regla especial Legiones Astartes (Amos de la Noche) deben siempre declarar una carga si tienen algún enemigo a 12" o menos en la subfase de declaración de cargas.
- Un destacamento que use este rito de guerra no puede elegir fortificaciones o destacamentos aliados de marines espaciales.
- Este rito de guerra no puede elegirse por un destacamento que pertenezca a la facción leal.



Konrad Curze



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Konrad Curze	8	6	6	6	6	7	5	10	2+/4++

Tipo: Infantería de Salto (personaje).

Composición de Unidad: Konrad Curze de los Amos de la noche. (Único). Solo puede formar parte de la facción traidora.

Equipo: Manto de Pesadillas, Perdón y Misericordia y Las hacedoras de viudas.

Reglas especiales: Primarca, Señor de los Amos de la Noche, Oscurecido, Sigilo, Corpulento, Rey de los terrores.

Rey de los terrores: Los chequeos de Miedo que se realicen contra Konrad se harán con un -3 al Liderazgo. Además, si una unidad enemiga es destruida en un combate donde Konrad forma parte, todas las unidades enemigas susceptibles a la regla Miedo que se encuentren a 12" deberán de manera inmediata superar un chequeo de Moral o retirarse.

Señor de los Amos de la Noche: Konrad Curze tiene las reglas especiales Visión nocturna y Sentidos agudos. Un ejército que contenga a Konrad Curze como Señor de la Guerra puede elegir que en el primer turno se apliquen las reglas de Combate Nocturno, independientemente de si la misión lo permite o no. Además, todas las unidades con la regla especial Legiones Astartes (Amos de la Noche) ganan la regla especial Miedo, y aquellas que ya lo tienen impondrán un -1 al liderazgo para los chequeos de Miedo que las unidades enemigas hagan.

Manto de Pesadillas: Proporciona a Konrad una Tirada de Salvación por armadura 2+ y de 4+ Invulnerable. Proporciona, además, las reglas Atacar y Huir y cuando carga Martillo de Furia, que hace 1d3 impactos en lugar de 1.

Las hacedoras de viudas: La Hacedora de Ventanas es un arma de Disparo con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Hacedoras de viudas	12"	4	5	Asalto 3, Precisión Letal

Precisión letal: Portadas por Curze, estas armas realizan impactos de precisión a 4+ y todas las tiradas para herir en las que se obtenga un 6 negarán las tiradas de salvación por armadura y las tiradas de salvación invulnerables.

Perdón y Misericordia: Perdón y Misericordia actúan como armas emparejadas (+1 Ataque) con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Perdón y Misericordia	-	Usuario	2	Combate, Despedazar, Arma Especialista, Golpe asesino.

Golpe asesino: Cualquier resultado de 6 en una tirada para herir durante un combate cuerpo a cuerpo se resolverá con la regla Muerte instantánea. Tira por separado las salvaciones contra estas heridas.



135
PUNTOS

Mawdrym Llansahai, El Maestro desollador



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Llansahai	5	4	4	4	2	5	2	9	3+/5++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Mawdrym Llansahai (único). Solo puede formar parte de la facción traidora.

Equipo: Servoarmadura, Campo refractante, Pistola arcanotecnológica, Jaqa Roja, Narthecium, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Amos de la Noche), Coraje, Miedo, Inapto para el mando, La suerte del Diablo.

La suerte del Diablo: Llansahai puede repetir todas sus tiradas fallidas de Cuidado señor y No hay dolor.

Inapto para el mando: Llansahai no puede ser elegido como una de las opciones obligatorias de Cuartel General y nunca podrá ser el Señor de la Guerra de tu ejército.

Rojo Jaqa: Rojo Jaqa es un arma de combate con el siguiente perfil:

Alcance	F	FP	Tipo
-Rojo Jaqa	-	-1	3 Combate, Golpe asesino, Arma de especialista.

Golpe asesino: Cualquier resultado de 6 en una tirada para herir durante un combate cuerpo a cuerpo se resolverá con la regla Muerte Instantánea. Tira por separado las salvaciones contra estas heridas.

“Incluso entre los Amos de la noche había algunos que sobrepasaban los límites de lo que consideraban cuerdo. Uno de ellos fue el apotecario Mawdrym Llansahai, conocido como Huesos sangrientos, un apodo otorgado sin ironía. Nativo de Nostramo, hijo de la bendecida clase gobernante, Mawdrym Llansahai demostró ser altamente inteligente y psicológicamente estable y mostró una gran capacidad para el apotecarión al que fue enviado. Los apotecarios de los Amos de la Noche se hacían cargo de otras artes aparte de la curación, los necesitaban para supervisar los interrogatorios, desarrollando malignos castigos y manteniendo los sujetos vivos y lúcidos mucho más de lo que estos desearían. Habiéndose alzado como Primus Medicus, Llansahai era el maestro de estas retorcidas artes quirúrgicas y de aquellos que las realizaban y, lentamente, comenzaron a corroer su cordura.”

Pronto se descubrió que estaba realizando numerosas vivisecciones no autorizadas y experimentos quirúrgicos. Encadenados por su primarca a la espera de juicio, Llansahai fue puesto en libertad aunque condenado a muerte, su sentencia suspendida temporalmente. Convertido en un paria en su legión, sobrevivió, un monstruo entre los monstruos. Y en Istvaan V realizó inenarrables horrores sobre los moribundos y heridos, fueran amigos o enemigos.”



Sevatar



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Sevatar	7	5	4	4	3	6	4	9	3+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Sevatar (único). Solo puede formar parte de la facción traidora.

Equipo: Servoarmadura, Aura de hierro, Glaive sierra nostramano, Pistola bolter, Señor de los Atramentar, Trofeos del juicio, Granadas de fragmentación y Granadas perforantes.

Reglas especiales: Personaje independiente, Legiones astartes (Amos de la Noche), Señor de la Legión, Juego sucio, Psíquico reprimido, Ataques de precisión.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Sevatar es tu señor de la guerra, obtendrá el rasgo **Maestro de Emboscadas** de manera automática en vez de tirar en la tabla de rasgos. Señor de las Emboscadas permite que todas las unidades amigas con la regla Flanquear cuenten con la regla especial Sentidos agudos mientras Sevatar siga con vida.

Señor de los Atramentar: Las escuadras de Exterminadores y Escuadras de Mando con armadura de exterminador que formen parte del mismo destacamento que Sevatar no se dispersarán si llegan por despliegue rápido y lo hacen a 6" o menos de Sevatar.

Psíquico reprimido: Sevatar es un Psíquico con nivel de maestría 1 que conoce el poder Psíquico Precognición de la disciplina de adivinación. Sin embargo, debido a su represión, no puede usar más de 2 puntos de carga de disformidad y usará un atributo de liderazgo 7 cuando tenga que realizar chequeos de peligros de la disformidad.

Juego sucio: Cuando luche en un desafío, Sevatar gana la regla especial Muerte instantánea en todos sus ataques.

"Jago Sevatarion tiene el oscuro honor de ser el primer traidor en gritar ¡Muerte al falso emperador!, aunque en realidad este fue uno de tantos crímenes y blasfemias cometidas por el primer capitán de los Amos de la Noche a lo largo de los años. Sevatar es conocido por ser uno de los guerreros más letales de todas las legiones astartes, su nombre y su destreza son tan famosos como los de Abaddon de los Hijos de Horus, Corswain de los Ángeles Oscuros, Raldoron de los Ángeles Sangrientos o Eidolon de los Hijos del Emperador."

Tan arrogante como diestro, Sevatar es inmisericordioso e, incluso, poco honorable como combatiente. Su apariencia muestra su carácter y está pensada para causar miedo en el que la contempla. Su servoarmadura azul medianoche está cubierta de piel desollada y su yelmo muestra la forma de una calavera aullante. Bajo su mortal aspecto yace no sólo el alma de un asesino, sino la de un hombre bendecido con talentos reprimidos, poderes psíquicos que aun no siendo bien recibidos sirven para incrementar las temibles habilidades de Sevatar a niveles sobrenaturales."



Kheron Ophion



Kheron Ophion	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	6	5	4	4	3	5	4	10	3+/5++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Kheron Ophion (único). Solo puede formar parte de un ejército que represente la facción traidora.

Equipo: Servoarmadura, Aegis sangriento, hacha de energía, volkita serpiente, bombas de fusión, campo refractante, granadas de fragmentación y granadas perforantes.

Reglas especiales: Personaje independiente, Legiones Astartes (Amos de la Noche), Señor de la Legión, El cobarde, Señor de la Guerra.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Kheron Ophion es tu Señor de la Guerra, obtendrá el rasgo de **Valentía Aberrante** (Siempre y cuando el jugador controlador de Kheron Ophion tenga menos puntos de victoria que su oponente Ophion y cualquier unidad de Amos de la Noche que esté a 12" o menos de él ganan la regla especial Tozudos. Además, el jugador controlador puede elegir repetir o forzar a su rival a repetir la tirada de dado que determina si la partida finaliza o continúa un turno más).

El Cobarde: Una vez Kheron Ophion haya perdido al menos una herida, gana la regla especial No hay dolor (4+). Cuando solo le quede una herida, esta regla pasará a ser No hay dolor (3+).

Aegis Sangriento:

"Su escudo, el Aegis Sangriento, fue tallado a partir de los destrozados fragmentos del casco de la primera nave sobre la que Ophion tuvo el mando, el Susurro asesino, que fue destruida sobre Pragus cuando intentaba mantener a raya un conclave de Fra'als a la caza de la 67^a flota, en retirada. El Aegis Sangriento permanece como un recuerdo personal del praetor de la 67^a del coste de esta valentía. Es tanto una marca de vergüenza como una cruel broma y un trofeo de gloria, el Aegis Sangriento lleva unas pocas marcas de una artesanía experta, pero está forjado en el mismo metal que el casco de las naves espaciales y cubierto de violentas mellas y surcos en la cerámica, representando un obstáculo directo ante el enemigo."

El Aegis Sangriento incrementa la salvación invulnerable de Kheron Ophion a 3+ en combate cuerpo a cuerpo. Además, cualquier miniatura enemiga que ataque a Kheron Ophion con uno o más ataques y obtenga al menos un resultado de 1 en uno de los dados reducirá a la mitad su habilidad de armas cuando sea atacado por cualquier ataque en combate de Kheron Ophion hasta el inicio del siguiente turno de juego.

"Un miembro desde largo tiempo ha al servicio de la Legión, alzado de las alcantarillas de Nostramo como capitán y arrojado a las estrellas. Por siete décadas Ophion combatió en las guerras de la Gran Cruzada, forjando un legado de sólido servicio. Su tozuda valentía era una aberración en una legión dedicada a formas más sutiles y prácticas, si no espantosas, formas de hacer de la guerra y muchos de sus iguales le vieron como débil y defectuoso.

Durante el sangriento final de la Cruzada de Thramas, mientras los Ángeles Oscuros desahogaban su ira sobre la sorprendida flota de los Amos de la Noche, fue solamente la intervención de dos navíos la que permitió a muchos de los suyos escapar. Uno era el Anochecer, el buque insignia de la VIII legión, el otro fue el Mortaja del Crepúsculo, un crucero de línea que bajo el mando de Ophion convirtió la aniquilación de los suyos en un mero diezmamiento.

Esta inesperada valentía le hizo ascender a los rangos del reformado Kyroptera, el sombrío concilio que regía a los Amos de la Noche durante la ausencia del primarca. Ophion lideró su contingente, sobre 9000 guerreros, al sector Nostramo. Allí intentó reunir a aquellos dispersos por la derrota y llevarlos de vuelta a una guerra mayor, para unirse al asalto final a Terra. Aunque esos planes aún debían resistir la llegada de un inesperado enemigo y con Ophion desaparecido y presumiblemente muerto, el sector Nostramo cayó en la anarquía y el caos."



Escuadra del Terror



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Ejecutor	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Verdugo	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería (Personaje). El Verdugo es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Verdugo y 4 Ejecutores de los Amos de la Noche.

Equipo: Servoarmadura, pistola bólter, espada sierra u hoja de combate, granadas de fragmentación y granadas perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Ejecutores adicionales por +15 puntos cada uno.

-Cualquier miniatura de la unidad puede equiparse adicionalmente con una de las siguientes opciones:

- | | | | |
|-------------------------------|-----------|-----------------------|-----------|
| -Bólter | +2 Puntos | -Espada Sierra Pesada | +5 Puntos |
| -Pistola de Descargas Volkita | +5 Puntos | | |

-Otra miniatura de la unidad puede equiparse adicionalmente con una de las siguientes opciones:

- | | | | |
|--------------|------------|-----------------|------------|
| -Lanzallamas | +10 Puntos | -Cañón Rotativo | +10 Puntos |
|--------------|------------|-----------------|------------|

-El Verdugo puede sustituir su Pistola Bólter por una de las siguientes opciones:

- | | | | |
|----------------------|------------|--------------------|------------|
| -Pistola Lanzallamas | +10 Puntos | -Pistola de Plasma | +15 Puntos |
|----------------------|------------|--------------------|------------|

-El Verdugo puede sustituir su Espada Sierra u Hoja de Combate por:

- | | | | |
|---------------------|------------|---------------------------|------------|
| -Arma de energía | +10 Puntos | -Puño de combate | +15 Puntos |
| -Cuchilla relámpago | +15 Puntos | -Glaive sierra nostramano | +10 Puntos |

-El Verdugo puede equiparse, además, con una armadura artesanal por +10 Puntos.

-El Verdugo puede equiparse, además, con bombas de fusión por +5 Puntos.

Transporte Asignado: Una Escuadra de Terror puede elegir una Cápsula de Desembarco Dreadclaw como transporte Asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Amos de la Noche), Miedo, Infiltración, Enemigo predilecto (Infantería), Ataques de precisión.

"Ninguna legión elevó el uso del miedo a un arma de tal poder como lo hicieron los Amos de la Noche. Mediante sus terribles y sangrientos actos enteros se arrodillaron en sumisión, a menudo causando mucha menos pérdida de sangre que lo que la guerra convencional habría causado. La legión envuelta en medianoche y relámpagos ejercían tanto de jueces como de ejecutores, llevándola venganza del Emperador ya fuera a un gobernador planetario, a un culto enemigo o a unos secesionistas rebeldes cuando los crímenes contra el Emperador eran tan severos como para despertar la ira del Imperium."

Cuando se deseaban los castigos más viscerales y personales eran enviadas las Escuadras del Terror. Cazacabezas y torturadores, desolladores y mutiladores, en sus filas se encontraban los más fríos, desapasionados y sombríamente imaginativos de los miembros de la legión. En estas escuadras las terroríficas artes del asesinato y la carnicería una vez fueron medios fríamente calculados para obtener un fin, conforme las décadas pasaron las Escuadras del Terror se convirtieron en el pozo al que arrojar los miembros más inestables y conflictivos de la legión, muchos de ellos esperando el cumplimiento de sus propias sentencias de muerte, conmutadas mientras probaran ser útiles para su macabro señor."



Rapaces Nocturnas



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Rapaz nocturna	5	4	4	4	1	4	1	8	3+
Maestro cazador	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería de salto. El Maestro Cazador es infantería de salto (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Maestro Cazador y 4 Rapaces nocturnas de los Amos de la Noche.

Equipo: Servoarmadura, retrorreactores, pistola bólter, espada sierra u hoja de combate, granadas de fragmentación y granadas perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 10 Rapaces Nocturnos adicionales por +20 puntos cada uno.

-Cualquier miniatura de la unidad puede cambiar su espada sierra u hoja de combate por una de las siguientes:

- Arma de energía +10 Puntos -Glaive sierra nostramano +10 Puntos
- Cuchilla relámpago +15 Puntos

-Por cada 5 miniaturas en la unidad, una de ellas puede cambiar su pistola bolter por una de las siguientes:

- Lanzallamas +10 Puntos -Rifle de Fusión +15 Puntos
- Rifle de Plasma +15 Puntos -Pistola de Plasma +15 Puntos
- Pistola Lanzallamas +10 Puntos

-Alternativamente, cualquier miniatura de la escuadra puede cambiar su espada sierra u hoja de combate y su pistola bolter por un par de cuchillas relámpago por +20 puntos.

-El Maestro Cazador puede sustituir su pistola bólter por una de las siguientes opciones:

- Pistola lanzallamas +10 Puntos -Pistola de plasma +15 Puntos
- Serpenta Volkita +5 Puntos

-El Maestro Cazador puede equiparse, además, con una armadura artesanal por +10 puntos.

-El Maestro Cazador puede equiparse además con bombas de fusión por +5 puntos.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Amos de la Noche), Embestida.

Embestida: En el turno en el que una miniatura con esta regla especial asalte al combate, gana +1d3 ataques extra en vez del +1 habitual. En caso de que una unidad contenga varias miniaturas con esta regla, haz una única tirada y aplica el resultado a todas las miniaturas con esa regla de la unidad.

"Las rapaces nocturnas son una casta aparte entre los Amos de la Noche, no tanto una élite marcial como una sangrienta banda de asesinos unidos por tendencias similares y elegidos por su estilo de guerra. Las rapaces nocturnas están equipadas con retrorreactores y una gran variedad de armas de combate, las cuales usan para desatar el salvajismo desde las alturas en un solo ataque desbordante."

Mientras que los Amos de la Noche usan el terror como un arma las Rapaces Nocturnas renuncian a cualquier sutileza en favor de sangrientos asaltos tan directos como el hacha del carníero troceando la carne. Las Rapaces Nocturnas encuentran un gran gozo en sobrevolar el campo de batalla como depredadores aullantes cazando a sus víctimas y saboreando el regio momento de claridad que se produce cuando la víctima ve su propia muerte reflejada en los ojos de su asesino. Como mucho miembros de la élite, adornaban sus armaduras con trofeos y utilizaban sistemas avanzados para imágenes de la muerte sobre su superficie, imágenes que mostraban el horror de sus víctimas en un bucle infinito, tanto para divertir a su portador como para aturdir a su objetivo llevándolo a un insensato horror."



IX. Ángeles Sangrientos



Los marines espaciales de las legiones del Emperador son ingenios de la genética. Guerreros psico-adoctrinados con habilidades superhumanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. Además, cada legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el producto de su semilla genética y de su propia cultura.

Los Ángeles Sangrientos, de todos los guerreros del Emperador, muestran quizás el mayor grado de transformación de su carne desde sus orígenes mortales a los Marines Espaciales en los que se convertirán. Los efectos de esta transformación son incluso más pronunciados de los que sufren los Lobos Espaciales o los Salamandras, los cuales poseen sus propios estigmas. La agresiva reescritura de la hélice genética que produce la sangre de su Primarca es capaz de transfigurar los retorcidos y marcados por la radioactividad habitantes de Baal, creando los guerreros perfectos, iconos vivientes del ideal físico de las Legiones Astartes, cada uno un eco de su primarca, llamado el Ángel, Sanguinus en su temible gloria.

No obstante, hay un precio para este poder y el proceso de transformación es más arcano, elaborado y doloroso que cualquiera realizado por otra legión. Incluso con la transfusión directa de la sangre del propio primarca para estabilizar el proceso, el ratio de bajas entre los aspirantes es terroríficamente alto. Los hay que argumentan también que las cicatrices mentales sufridas por los que sobreviven les cambian profundamente, otorgándoles un sentido de causa y propósito que se manifiesta en un extremado e irracional fanatismo que raya la locura, una seguridad en la causa que puede transmutarse en un instante en rabia maníaca cuando es desafiada.

En combate los Ángeles Sangrientos son la encarnación de la ira del Emperador sobre aquellos que rechazan el don de la Unidad y su llegada a menudo es nada menos que el juicio apocalíptico sobre los culpables. Su ataque sobre un mundo humano no aliado comienza por los implacables asaltos sobre los puntos más fuertes de resistencia enemiga. Descendiendo de los cielos con alas de fuego, la Legión combate tanto a través de su furia sobrenatural como del miedo y el asombro que producen. Al comienzo de sus ataques, los objetivos elegidos son borrados de la existencia y, testigos de la batalla, mundos enteros caen sobre sus rodillas cobardemente antes de que la ira y esplendor de estos "ángeles carmesíes" les hagan perder bajo sus espadas flamígeras. Contra los xenos no se da cuartel y la ira de los Ángeles Sangrientos es una marea de imparable carnicería que sólo desaparece cuando el total exterminio ha sido conseguido."

Legiones Astartes (Ángeles Sangrientos): Todas las unidades con la Regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
- **Furia carmesí:** Cuando esté combatiendo en un asalto usando un arma de tipo cuerpo a cuerpo cualquier miniatura con la regla especial Legiones astartes (Ángeles Sangrientos) obtiene +1 a herir, hasta un máximo de 2+. Esto se aplica sin importar el tipo de arma que estén usando. (Por ejemplo, si necesitan un 4+ para herir, herirán con un resultado de 3+).
- **Sin piedad, sin descanso:** Las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Sangrientos) deben siempre realizar persecuciones arrolladoras siempre que les sea posible y no pueden echarse cuerpo a tierra de manera voluntaria.
- **Hueste de Ángeles:** Con la excepción de los transportes asignados, un destacamento de ángeles sangrientos no puede tener más unidades del tipo vehículo que unidades con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Sangrientos). Ten en cuenta que por este motivo, algunos ritos de guerra puede que no estén disponibles para los ejércitos de Ángeles Sangrientos.

Equipo Específico de los Ángeles Sangrientos:

-Los Fuegos del Cielo:

Las doctrinas tácticas de la Legión están muy concentradas en el uso de poderosos asaltos brutales que rompan la resistencia del enemigo en un único y devastador golpe. Por ello, el armamento de fusión y flamígero es fuertemente favorecido a un nivel táctico, tanto por su efectividad como por su terrorífica espectacularidad en acción.

- Cualquier miniatura con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Sangrientos) con acceso a una serpenta volkita como parte de su equipo puede, en vez de ello, adquirir una pistola lanzallamas por +15 puntos.
- Cualquier miniatura con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Sangrientos) con acceso a una pistola de plasma como parte de su equipo puede, en vez de ello, adquirir una pistola inferno por +15 puntos.
- Cualquier Praetor, Centurión o Cónsul con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Sangrientos) con acceso a un puño de combate como parte de su equipo puede en vez de ello, adquirir una hoja de perdición por +20 puntos.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Pistola Lanzallamas	Plantilla	3	6	Pistola
-Pistola Inferno	6"	8	1	Pistola, Fusión
-Hoja de Perdición	-	Usuario	2	Combate, Arma de Precisión, A dos Manos, Fuego Mortal

Fuego Mortal: Cada herida causada por esta arma se transforma en dos heridas. Realiza las salvaciones de manera separada por todas las heridas.

-Prototipo. Cañón de Asalto Iliastus

"Un sistema de armas prototípico diseñado como una variante más compacta y portable del Cañón de asalto Kheres, ha sido, como puede deducirse de su nombre, diseñada en el satélite Iliastus del Sistema Solar por los cultos tecno-esotéricos Dyzanitas. Una organización secreta cuya lealtad al Emperador está por encima de su lealtad a Marte. El cañón de asalto, en fase de prueba de campo para la VII^a y la IX^a legión antes del estallido de la guerra civil, mostró una potencia de fuego formidable, pero era todavía tendente a fallar catastróficamente bajo las condiciones de uso intensivo."

Cualquier miniatura, incluyendo vehículos, equipada con un Lanzallamas Pesado puede sustituirlo por un Cañón de Asalto Iliastus por +5 puntos. Los Predator pueden sustituir su Cañón Predator por un Cañón de Asalto Iliastus acoplado gratuitamente.

	Alcance	F	FP	Tipo
- Cañón de Asalto Iliastus	24"	6	4	Pesada 4, Acerada, Avería.

Avería: Si se obtienen tres o más unos al tirar para impactar durante un disparo, el arma se colapsará y no podrá volver a usarse durante la partida.

RITO ESPECIAL DE LOS ANGELES SANGRIENTOS: EL DIA DE LA REVELACIÓN

"Durante la Gran Cruzada la IX^a Legión fue conocida por sus guerras de ultimátum. Estas campañas de abierta dominación sobre mundos humanos no aliados comenzaban con Sanguinius o uno de sus Praetors ofreciéndole a un mundo la oportunidad de abrazar la Unificación o enfrentarse a El día de la revelación, en el cual sufrirían la furia desatada de los Angeles Sangrientos. Muchos enemigos, frente a las huestes reunidas de la IX^a Legión, se rindieron al miedo y al asombro y capitularon sin dudar. Aquellos que no hicieron vieron la luminosa contención del Ángel convertida en una furia salvaje y una destrucción ciega que llegaba desde las alturas."

Efectos:

- **Llega la Hueste:** Las unidades de infantería de salto que formen parte de este destacamento deben llegar mediante despliegue rápido en el primer turno de juego sin necesidad de hacer tiradas por reservas.
- **Con Fuego y Trueno:** Todas las unidades con despliegue rápido en este destacamento ganan una salvación por cobertura de 5+ en el turno en el que entran en juego. Coloca un marcador en cada unidad para recordarlo.
- **La Apertura del Sello:** Todas las armas a distancia portadas por las unidades de infantería e infantería de salto que formen parte de este destacamento ganan la regla especial acobardamiento en la misma fase que dichas unidades entran en juego mediante la regla especial despliegue rápido.
- **El Juicio de los Ángeles:** Todas las unidades que formen parte de este destacamento y que tengan la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Sangrientos) ganan +1 a su Iniciativa en el turno en el que lanzan un asalto.
- **Atados por el Honor:** Los Personajes con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Sangrientos) siempre deben aceptar un Desafío si alguno es ofrecido en combate. Si hay más de un personaje con esta habilidad en el combate, el jugador controlador podrá decidir quien acepta el desafío.

Limitaciones:

- Las opciones obligatorias de Cuartel General y Tropas de este destacamento deben ser ocupadas por unidades equipadas con retropropulsores.
- Los Destacamentos que usen este Rito de Guerra deben incluir una opción de Ataque Rápido obligatorio la cual debe ser ocupada por una unidad del tipo Volador o que tenga la regla Despliegue Rápido.
- El Destacamento Principal que use este Grito de Guerra no puede adquirir Fortificaciones, Armas Centinela o Amos de la Guerra que no sean otros que Voladores o el Primarca Sanguinius.

RITO ESPECIAL DE LOS ANGELES SANGRIENTOS: EL DIA DE LAS LAMENTACIONES

"La IX^a es tan renombrada por sus tácticas de asalto capaces de hacer trizas al enemigo como por su habilidad, cuando son presionados, de prevalecer contra quien los desborda, sin importar ni el enemigo, ni las dificultades, e incluso en sus últimos instantes, arrastrar con ellos al enemigo a la destrucción. Incluso para sus hermanos los Adeptus Astartes, esta resiliencia a veces para rozar lo sobrenatural y podría deberse no a un plan táctico, doctrina o rasgo biológico. Tiene su origen en la inquebrantable voluntad de sobrevivir, como si fueran espoleados por la rabia y el sentimiento de agravio que cargan en sus corazones por la muerte de sus hermanos de batalla. Para los propios Angeles Sangrientos, estas batallas son conocidas como los "Días de las lamentaciones", cuando pocos prevalecen sobre muchos y venden caras sus vidas, para que sus nombres y hazañas renazcan eternamente en los más sacrosantos de los ritos de batalla de la Legión y en la memoria."

Cuando el grueso de la legión estuvo tantos años perdido en Signus Prime, aquellos pocos navíos solitarios que quedaban en un Imperium consumido por la guerra se encontraron una y otra vez superados en número por sus enemigos. Muchos fueron sus días de lamentación, pero mayor fue el número de traidores que murieron con ellos conforme atravesaban ardientes la oscuridad."

Efectos:

- **Defensa con determinación:** Cualquier unidad con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Sangrientos) que sea parte de un destacamento que use este rito de guerra no puede ser acobardada, además tendrán la regla especial tozudos siempre y cuando se encuentren a 3" o menos de un objetivo de su área de despliegue.
- **Aura de Ira:** Cualquier unidad enemiga que deba realizar un chequeo de moral a causa de haber perdido un combate y cuente en la unidad con la mayoría de las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Sangrientos) sufrirá un penalizador adicional de -1 a su Liderazgo. Las unidades inmunes a miedo son inmunes también a este efecto.

- **Juramento de Sangre:** Cuando una unidad con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Sangrientos), que forme parte de este destacamento usando este rito de guerra, sea reducida por debajo del 50% o menos de su número inicial de heridas tendrán desde el inicio del próximo turno de jugador hasta el final de la partida la regla especial No hay Dolor (5+).

Limitaciones:

- **Manos ensangrentadas:** Cualquier unidad con la regla especial Adeptus Astartes (Ángeles Sangrientos) que sea parte de un Destacamento que use este Rito de Guerra debe realizar una Persecución Arrolladora siempre que pueda y los Personajes que formen parte de esas unidades deben lanzar y aceptar Desafíos siempre que les sea posible. Si hay más de un personaje con esta habilidad en el combate, el jugador controlador podrá decidir quien acepta el desafío.
- **Hasta los restos amargos:** Cualquier unidad con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Sangrientos), que forme parte de este destacamento usando este rito de guerra, sea reducida por debajo del 50% o menos de su número inicial contará como destruida al final de la partida a la hora de contar puntos de victoria, además desde ese mismo momento dejará de contar como una unidad que puntúa (si lo fuera). Los personajes en el interior de estas unidades no se ven afectados.



X. Manos de Hierro



Los marines espaciales de las legiones del Emperador son ingenios de la genética. Guerreros psico-adoctrinados con habilidades superhumanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. Además, cada legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el producto de su semilla genética y de su propia cultura.

Los Manos de Hierro son los maestros de las máquinas de guerra, portando armas y tanques acorazados con la misma habilidad con la que un maestro de esgrima maneja su espada. Orgullosos e implacables, la Legión que durante muchos años ha luchado en el frente de la Gran Cruzada, ha obtenido incontables victorias. Ello le ha valido para ser etiquetados como monstruos tan inhumanos como las mismas máquinas que ellos emplean con una habilidad devastadora.

Legiones Astartes (Manos de Hierro): Todas las unidades con la Regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
- **Armadura impenetrable:** Todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Manos de Hierro) reducen la fuerza de todos los ataques de disparo que reciban en -1.
- **Mantener posición:** Todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Manos de Hierro) deben superar un chequeo de Liderazgo para realizar Persecuciones Arrolladoras después de vencer un Asalto o para Correr en la fase de Disparo. Además, las miniaturas con esta regla especial no pueden tirarse cuerpo a tierra de manera voluntaria.
- **Tácticas rígidas:** Un destacamento de Manos de Hierro no puede tener mas unidades con la regla Legiones Astartes (Manos de Hierro) del tipo infantería de salto, moto o moto a reacción (incluyendo a personajes independientes) que unidades de infantería. Ten en cuenta que debido a esto, ciertos tipos de ritos de guerra no estarán disponibles para los Manos de Hierro.

Equipo Específico de los Manos de Hierro:

-**Padre de Hierro:** Cualquier Praetor con la regla especial Legiones Astartes (Manos de Hierro) puede ser mejorado a Padre de Hierro por +40 Puntos. Además de su equipo habitual, un Padre de Hierro está equipado con un Servo-brazo y tiene las reglas especiales Maestro de la Forja y No hay Dolor (6+). De hacerlo, no podrá equiparse con un propulsor de salto, una motocicleta o una motocicleta a reacción.

-**Autosimulacro Bendecido:** Todos los vehículos elegidos como parte de un destacamento de los Manos de Hierro que tengan un valor de Armadura pueden recibir la regla especial de Bendecido Autosimulacro por +10 Puntos. De hacerlo, si un vehículo ha sufrido una pérdida de puntos de armazón, tira 1d6 al final del turno del controlador del vehículo. Con un resultado de 6, un punto de armazón del vehículo será restaurado.

-**Ciber-familiar:** Cualquier personaje de los Manos de Hierro que no tengan acceso a equiparse con un Ciber-familiar podrá hacerlo como opción por +15 puntos.

RITO ESPECIAL DE LOS MANOS DE HIERRO: LA CABEZA DE LA GORGONA

"La preferencia de los Manos de Hierro por el corto alcance, encontrazos brutales, dónde su despiadada potencia de fuego pueda ser llevada a su máximo exponente era ejemplificada por la táctica que llegó a ser conocida como "La cabeza de la gorgona". Consistía en que allá donde el enemigo trabara batalla fuera contenido permitiendo que se estrellara y pulverizara contra el grueso de las fuerzas de la Legión, mientras las fuerzas mecanizadas en reserva lo rodeaban aplastándolo en un letal fuego cruzado".

Efectos:

- **Elegir el terreno:** Las unidades de infantería del ejercito ganan la regla Tozudos mientras permanezcan en su área de despliegue.
- **Reliquias de Guerra:** Todas las miniaturas de infantería del ejército equipadas con un Lanzallamas pueden elegir mejorar el arma a un Rifle Gravitón por +10 Puntos, y todos los vehículos del destacamento ganan la mejora Autosimulacro Bendecido sin coste adicional.
- **Vástago de Hierro:** Los Autómatas de Batalla Cibernéticos de la Legión pueden ser elegidos como una opción de Élite dentro del ejército y, cualquier unidad que tenga acceso a un Rhino como Transporte Asignado puede en vez de ello tomar un Land Raider Proteus o un Land Raider Phobos como Transporte Asignado.
- **Flanqueo acorazado:** Los vehículos del tipo Tanque (incluidos aquellos Transportes Asignados transportando tropas) que permanezcan en Reserva ganan la regla especial Flanquear.

Limitaciones:

- Los destacamentos que usen este rito de guerra solo pueden sacar una única opción de ataque rápido como parte de su tabla de organización del ejercito.
- A excepción del Señor de la Forja, los destacamentos que usen este rito de guerra sólo pueden sacar a un único Cónsul como parte de sus opciones de Cuartel General.
- Los destacamentos que usen este rito de guerra no pueden sacar destacamentos de marines de la legión aliados.

RITO ESPECIAL DE LOS MANOS DE HIERRO: COMPAÑÍA DE HIERRO AMARGO

"Como el resto de legiones traicionadas en Istvaan V los Manos de Hierro no se consolidaron en una sola fuerza hasta muchos años después. Muchos supervivientes de los Manos de Hierro se unieron a las células-guerrilleras de las legiones quebradas a las órdenes de Shadrak Meduson, mientras que otros se cobijaron bajo el estandarte de La Garra Roja. Algunas otras unidades combatieron para abrirse paso de vuelta a Medusa y, considerando que habían fallado tanto a su legión como al primarca, se despojaron de sus emblemas de Clan, renunciaron a sus compañías e ingresaron entre los Inmortales. Movidos por el auto-desprecio y la amargura estas fuerzas decidieron vender sus vidas a un alto precio combatiendo a los traidores que habían arrastrado a los Manos de Hierro a las profundidades."

Efectos:

- **Compañía de Inmortales:** Un destacamento que use este Rito de Guerra puede usar los Inmortales de Medusa como opciones de Tropa.
- **Odio Inmortal:** Todas las unidades del destacamento principal con la regla especial Legiones Astartes (Manos de Hierro) ganan la regla especial Odio (Legiones Traidoras).
- **Deber Amargo:** Los Inmortales de Medusa son Tozudos mientras la mayoría de las miniaturas de la unidad se encuentren en la zona de despliegue enemiga.

Limitaciones:

- Este rito de guerra solo puede usarse en ejércitos que representen a una facción leal, y no puede ser usado en conjunto con las legiones destrozadas.
- El ejército que use este rito de guerra no puede incluir destacamentos aliados.
- El ejército no puede incluir a Ferrus Manus.



Ferrus Manus,

Señor de los Manos de Hierro



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Ferrus Manus	7	6	7	7	6	5	4	10	2+/3++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Ferrus Manus (único). Solo puede formar parte de la facción leal.

Equipo: El Caparazón de Medusa, Rompeforjas.

Reglas especiales: Primarca, Padre de los Manos de Hierro, Muy Corpulento, Señor de los mecanismos.

Señor de los mecanismos: Ferrus Manus es un maestro artesanal y posee la regla especial Señor de la Forja. Supera los chequeos de Reparación a 3+. Adicionalmente, un destacamento principal que contenga a Ferrus Manus, todos los vehículos en los cuales al menos en uno de sus valores de blindaje sea 13 o más ganara la regla especial Nunca Muere.

Padre de los Manos de Hierro: Ferrus Manus tiene las reglas especiales *implacable* y *aplastar* (la cual puede ser usada en combinación con cualquiera de sus armas o ataques) y todos los ataques de disparo que se resuelvan contra él lo harán con un penalizador de -1 a la Fuerza del arma. Todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Manos de Hierro) en un ejercito que contenga a Ferrus Manus ganan la regla especial No hay Dolor (6+) a menos de que ya dispongan de un valor superior en esta regla.

El Caparazón de Medusa: Esta armadura proporciona a Ferrus Manus una tirada de salvación por armadura de 2+ y una tirada de salvación invulnerable de 3+. Incorpora además un Nuncio-vox y un Servobrazo el cual le permite a Ferrus Manus disparar dos armas (al mismo objetivo) en cada fase de disparo. Estas armas pueden elegirse de entre un Plasma Blaster, un Lanzallamas Pesado, un Rifle Gravitón o un Arnés Lanzagranadas (de uso ilimitado).

Rompeforjas: Rompeforjas es un arma de Combate que utiliza el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Rompeforjas	-	x2	1	Combate, Aturdidora, Tumbar.

La Muerte de Ferrus Manus: Si juegas la campaña de Istvaan, Ferrus Manus no estará en posesión de su arma Rompeforjas en cuyo caso su valor en puntos de Ferrus Manus será de 415 puntos.



Centurión Castrmen Orth



Castrmen Orth	HA 5	HP 5	F 4	R 4	H 2	I 4	A 3	Ld 9	Salv 3+/5++
---------------	---------	---------	--------	--------	--------	--------	--------	---------	----------------

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Castrmen Orth (único). Solo puede formar parte de la facción leal.

Equipo: Servoarmadura, Pistola Bólter, Campo Refractor, Maza de Energía, Ciber-familiar, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Rasgo de Señor de la Guerra: Destroza-tanques (Si Castrmen Orth es tu Señor de la Guerra tendrá automáticamente este rasgo de Señor de la Guerra). De serlo, todos los vehículos del tipo Tanque de tu destacamento principal ganan +1 a los resultados en la tabla de Daños a los Vehículos cuando realicen ataques de Embestida.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Manos de Hierro), Cazatanques, Comandante de Punta de Lanza.

Comandante de Punta de Lanza*: Al principio de la partida, Castrmen Orth debe ser asignado a un vehículo o vehículo super-pesado del tipo tanque y con al menos un valor de blindaje frontal de 13 o más. Él no resta capacidad de transporte a ningún vehículo y no puede abandonar el vehículo a no ser que sea inmovilizado o destruido. De ser destruido el tanque, él se verá afectado de la misma manera que los tripulantes. Una vez resuelto el efecto, podrá actuar normalmente, pero solo podrá embarcar ahora en vehículos con capacidad de transporte.

Mientras Castrmen Orth este en el interior de un vehículo, este podrá utilizar su Habilidad de Proyectiles 5 y se beneficiará de la regla especial Cazatanques para todos sus ataques de disparo.

*Ten en cuenta que para poder incluir a Castrmen Orth debes tener un tanque en tu ejército que reúna las condiciones para que pueda comandarlo.

"Uno de los más respetados comandantes de tanque de la Legión de los Manos de Hierro y el más joven en ostentar su rango, su Batallón Blindado "Subyugador" fue escogido de entre todas las fuerzas de Ferrus Manus para acompañarle a él y a los veteranos del Clan Avernii a bordo de la Ferrum en su enfurecida persecución de Fulgrim y sus Hijos del Emperador.

En Istvaan V, Orth primero tomó el mando de la punta de lanza de Tanques Superpesados en la batalla y sobrevivió a la destrucción de su Fellblade Rashemion en el frente. Después tomó a su cargo el Tanque de Batalla Sicaran Sol Negro y se redespató para dirigir otra punta de lanza de blindados rápidos de la Legión en un exitoso contraataque contra un intento de flanqueo enemigo.

Qué ocurrió con Orth después de que se cerrase la trampa y la segunda oleada se volviera en contra de las Legiones Leales es aún objeto de conjetas, pero durante mucho tiempo se rumoreó que Orth sobrevivió, aunque gravemente desfigurado, y que había abandonado su nombre y su rango por la vergüenza, pero no su ardiente deseo de venganza contra los Traidores."



Shadrak Meduson



Shadrak Meduson	HA 6	HP 5	F 4	R 4	H 3	I 5	A 3	Ld 10	Salv 2+/4++
-----------------	---------	---------	--------	--------	--------	--------	--------	----------	----------------

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Shadrak Meduson (único). Solo puede incluirse en un ejército que represente la facción leal.

Equipo: Armadura artesanal, aura de hierro, bolter de precisión, pistola arcanotecnológica, gladius de energía albino, granadas de fragmentación y granadas perforantes.

Rasgo de Señor de la Guerra: Alzar la Tormenta (Si Shadrak Meduson es tu Señor de la Guerra tendrá automáticamente este rasgo de Señor de la Guerra). De serlo, una vez por partida, al inicio del turno del jugador controlador, se puede declarar el uso de esta regla especial. Hasta el inicio del siguiente turno de jugador, todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Manos de Hierro), (Guardia del Cuervo) o (Salamandras) ganan las reglas especiales Odio, Asalto Rabioso y Cruzados.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Manos de Hierro), Maestro de las Legiones Destrozadas.

Maestro de las Legiones Destrozadas: Shadrak Meduson tiene la regla especial señor de la legión, y además de los ritos de guerra de los Manos de Hierro tiene acceso a los ritos de guerra únicos de las Legiones de los Salamandras y Guardia del Cuervo, para ello contará como que tiene los requisitos de las versiones de la regla especial Legiones Astartes para sus efectos o limitaciones.

Gladius de Energía Albio: Gladius de Energía Albio es un arma de Combate que utiliza el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
- Gladius de Energía Albio	-	+1	3	Combate, Acerada, Arma de Precisión.

Llegando a Istvaan V justo a tiempo para presenciar la traición del Señor de la Guerra, lo único que pudo hacer Meduson es despejar el camino para salvar a tantos Manos de Hierro, Salamandras y Guardias del Cuervo como pudiera. Ocho semanas más tarde el concilio de clanes de los Manos de Hierro se reunió en Oqueth Minos para tomar el mando de la legión. Pero su navío fue emboscado y el concilio fue destruido por Tybalt Marr y sus aliados de los Hijos del Emperador.

Recayó en Meduson reunir a los supervivientes y liderarlos en un nuevo tipo de guerra que incorporara las doctrinas de combate de las tres legiones. Su objetivo era doble, infligir una sangrienta venganza y realentizar el avance del Señor de la Guerra sobre Terra. Integrando elementos de las tres legiones quebradas en su ejército, Meduson creó una red oculta de células de ataque de gran amplitud, lanzando incursiones de atacar y huir contra los traidores mientras ocultaban una estrategia más audaz, el ataque contra el mismísimo Señor de la Guerra en Dwell.



Padre de Hierro Autek Mor



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Autek Mor	6	5	5	5	3	4	3	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Autek Mor (único). Solo puede formar parte de la facción leal.

Equipo: Armadura cataphractii, servobrazo, controlador cortical, espada paragón, pistola de descargas volkita.

Rasgo de Señor de la Guerra: Arsenal Asesino (Si Autek Mor es tu Señor de la Guerra tendrá automáticamente este rasgo de Señor de la Guerra). De serlo, él y una única unidad de infantería elegida de tu destacamento gana la regla especial Enemigo Predilecto (Infantería).

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Manos de Hierro), Señor de la Legión, Coraje, Corpulento, Maestro de la Forja, Comandante Ambicioso.

Comandante Ambicioso: A no ser que el primarca Ferrus Manus esté presente, si Autek Mor está en tu destacamento principal deberá ser tu señor de la guerra.

"Autek Mor tenía una siniestra reputación dentro de su Legión, y oscuros rumores le acompañaron desde mucho antes del estallido de la Herejía de Horus, incluyendo acusaciones susurradas sobre que su semilla genética o su línea de sangre no eran como debían ser. Terrano de nacimiento, formó parte de la primera tanda de neófitos de la X Legión y luchó en la reconquista del Sistema Solar. Para cuando su Primarca Ferrus Manus fue encontrado, él ya tenía un puesto en la comandancia y una reputación como herrero y como alma malévolas, ya que eran varios los Astartes de su propia Legión a los que había matado en duelos por "ofensas a su honor", y dirigía a su Compañía con un puño cruel e inmisericorde."

En Medusa tomó el control del leviatán mecánico del clan proscrito Ra'Guln en una sangrienta noche de violencia, y se convirtió en su señor, incorporando al nombre del clan el suyo propio y sometiéndolo a su voluntad. En los años siguientes, su Clan Morragul se convirtió en el antro al que iban a parar los elementos más inestables o despreciados de los Manos de Hierro, y allí luchaban y morían bajo el despiadado poder de Autek Mor. No había ningún amor entre él y Ferrus Manus, pero a pesar de ello, cuando su Gran Crucero Garra Roja llegó a Istvaan V en el céntimo de la batalla espacial desatada entre las flotas Leales y Traidoras, atacó en un intento de alcanzar la superficie y aunque el infame poder de su nave le permitió atravesar la batalla, solo lo consiguió tras sufrir daños terribles, con lo que tuvo que huir del Sistema con los Traidores pisándole los talones, algo que muy pocas otras naves de los Manos de Hierro lograron hacer. Durante esta desesperada batalla espacial, el Garra Roja tuvo que repeler abordajes desde todos los flancos, tarea para la que se empleó (y sacrificó) a numerosas Escuadras de Apoyo Pesado."



Inmortales de Medusa



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Immortal de Medusa	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sargento Veterano	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería (Personaje). El Sargento Veterano es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Sargento Veterano y 9 Inmortales de Medusa.

Equipo: Servoarmadura, Bolter, Pistola Bólter, Escudo de Asedio, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 10 Inmortales de Medusa adicionales por +12 Puntos cada uno.

-Cualquier Inmortal o Sargento de la unidad puede sustituir su Bolter por una Pistola de Descargas Volkita por 5+ Puntos cada uno.

-Cualquier Inmortal o Sargento de la unidad puede sustituir su Bolter por una Espada Sierra u Hoja de Combate sin coste adicional.

-Por cada cinco miniaturas en la escuadra, un Inmortal de Medusa puede sustituir su Bolter por una de las siguientes:

-Lanzallamas	+10 Puntos	-Rifle Gravitón	+15 Puntos
-Rifle de Fusión	+15 Puntos	-Cortadora Láser	+10 Puntos

-El Sargento Veterano puede sustituir su Bolter y/o Pistola Bolter una de las siguientes armas de combate (ninguna opción puede elegirse más de una vez):

-Arma de Energía	+10 Puntos	-Puño de Combate	+15 Puntos
-Cuchilla Relámpago	+15 Puntos	-Pistola de Plasma	+15 Puntos
-Martillo Trueno	+20 Puntos		

-El Sargento Veterano puede equiparse con una Armadura Artesanal por +10 Puntos.

-El Sargento Veterano puede equiparse con Bombas de Fusión por +5 Puntos.

-El Sargento Veterano puede equiparse además con una única Carga de Asedio por +10 Puntos.

Transporte Asignado: Una Escuadra de Inmortales de Medusa puede elegir un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus como Transporte Asignado si la unidad cuenta con no más de Diez miniaturas. Si la escuadra es de veinte o menos, podrá elegir un Tanque "Spartan" como Transporte Asignado

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Manos de Hierro), Acribilladlos!, No hay Dolor (6+), Armadura reforzada.

Acribilladlos: En vez de realizar una Persecución Arrolladora tras un Asalto, la escuadra de Inmortales de Medusa tiene la opción de realizar un ataque de disparo con la regla Disparos Apresurados sobre una de las unidades que estén huyendo de su combate. Para ello deberá superar un chequeo de Liderazgo. Esto se hace antes de que la unidad enemiga se retire y las bajas se retiran igual que si estuviesen en combate. Si la unidad falla el chequeo no habrá Disparos Apresurados ni tampoco se podrá llevar a cabo una Persecución Arrolladora.

"Para los Legionarios de los Manos de Hierro que fracasaban al tratar de alcanzar los rígidos estándares y el sombrío código de su Primarca Ferrus Manus en la batalla, bien probando la derrota por los volubles caprichos del destino, bien derribados por heridas demasiado graves, aún quedaba un rumbo de acción si su fama o su historial no les permitían seguir viviendo sin el desprecio de sus Hermanos de Batalla, los Inmortales."

Los Inmortales eran la "esperanza desesperada" de la Legión, una última oportunidad de lograr la gloria y la redención allí donde la batalla era más feroz y donde la probabilidad de supervivencia, hasta para un Astartes, era escasísima. Armados y equipados sobre todo como Escuadras de ruptura, y mostrando un alto nivel de potenciación cibernética entre ellos, los Inmortales no portaban ningún símbolo de su Clan o Legión, salvo su numeración y la calavera negra sobre fondo blanco que indicaba su mortal intención. Era su destino y su orgullo luchar y morir con una furia resuelta y fría, sin romper jamás las filas, marchando implacables hacia las fauces del infierno."



Exterminadores Gorgonas



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Exterminador Gorgona	4	4	4	4	1	3	2	8	2+/5++
Portador del Martillo Gorgona	4	4	4	4	1	3	2	9	2+/5++

Tipo: Infantería. El Portador del Martillo Gorgona es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Portador del Martillo Gorgona y 4 Exterminadores Gorgonas.

Equipo: Armadura de Exterminador Gorgona, Combi-Bólter y Hacha de Energía. El Portador del Martillo Gorgona esta equipado con un Martillo de Trueno (en vez del Hacha de Energía).

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Exterminadores Gorgona adicionales por +35 Puntos cada uno.

-Cualquier Exterminador Gorgona puede cambiar su hacha de energía por un puño de combate o una cuchilla relámpago por +5 puntos cada uno. O bien por un puño sierra por +10 puntos cada uno.

-Cualquier Exterminador Gorgona puede cambiar su combi-bólter y hacha de energía por un par de cuchillas relámpago por +15 puntos cada uno.

-Por cada cinco miniaturas en la escuadra, un Exterminador Gorgona puede sustituir su combi-bólter por una de las siguientes armas:

-Lanzallamas Pesado +10 Pts -Cañón Segador +15 Pts -Rifle Gravitón +15 Pts

-El Portador del Martillo Gorgona puede sustituir su combi-bólter por una combi-arma por +7 puntos.

-El Portador del Martillo Gorgona puede equiparse con un arnés lanzagranadas por +10 puntos.

-El Portador del Martillo Gorgona puede sustituir equiparse con un ciber-familiar por +10 puntos.

Transporte Asignado: Una Escuadra de Exterminadores Gorgona puede elegir un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus como transporte asignado si la unidad cuenta con no más de cinco miniaturas. Si la escuadra es de diez o menos, podrá elegir un Tanque Spartan como transporte asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Manos de Hierro), Avance Implacable, No hay Dolor (5+).

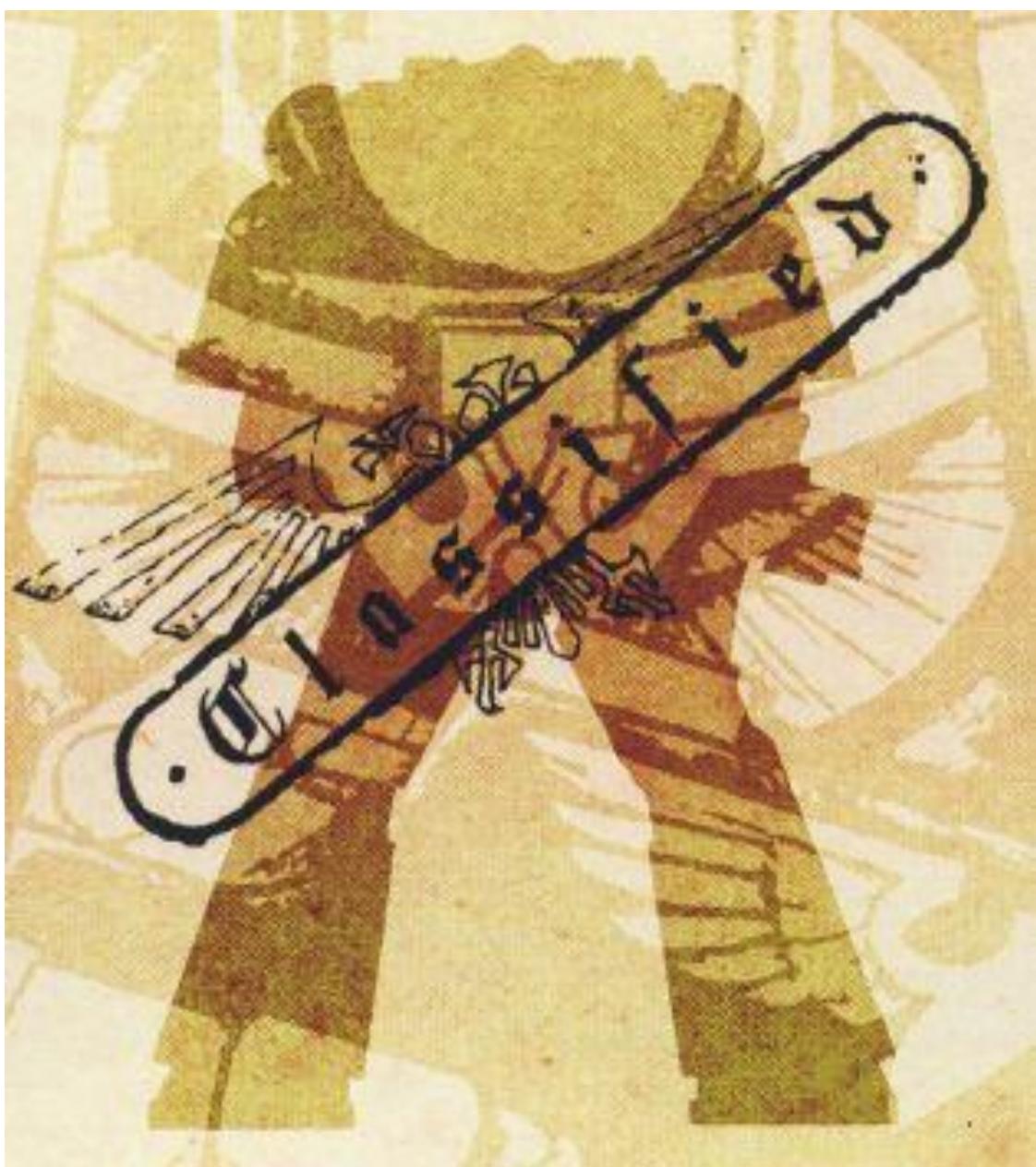
Avance Implacable: Las unidades de Exterminadores Gorgona en un ejército de la legión de los Manos de Hierro son unidades que puntúan siempre y cuando el escenario permita a las tropas de línea puntuar.

Armadura de Exterminador Gorgona: La Armadura de Exterminador Gorgona funciona igual que una Armadura de Exterminador convencional pero posee la siguiente regla. Al final de cualquier fase en la que al menos una miniatura en la unidad haya superado una tirada de salvación por armadura o especial, tira 1D6. A 4+ todas las miniaturas a 6" de la unidad tienen que superar un chequeo como si hubieran sido impactados por un arma con la regla especial Cegador. Las unidades amigas pueden repetir este chequeo.

"Uno de los subtipos de armadura de Exterminador empleados en la Legión de los Manos de Hierro, el modelo "Gorgona" fue uno de los prototipos diseñados por Ferrus Manus y su cuerpo de Padres de Hierro para refinar y potenciar los modelos existentes de Armadura Táctica Dreadnought. Es remarcable que aunque varios miles de armaduras de los modelos Tartaros, Cataphractii e Indomitus eran utilizadas por la X Legión (la mayoría concentradas en manos del Clan Avernii y perdidas por tanto en Istvaan V), el Primarca nunca estuvo satisfecho del todo con el rendimiento de ninguna de estas variantes, y por eso nunca aprobó una emisión completa para su Legión. Uno de los ejemplos tecnológicos más extremos de la innovación de los Manos de Hierro en este campo fue el peligroso pero potente prototipo Gorgona, que requería un acoplamiento permanente con el usuario, y que Ferrus nunca llegaría a ver llevado a su máximo potencial."



XI. Borrada





XII. Devoradores de Mundos



Los marines espaciales de las legiones del Emperador son ingenios de la genética. Guerreros psico-adoctrinados con habilidades súper-humanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. Además, cada legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el producto de su semilla genética y de su propia cultura.

De todas las Legiones de los Marines Espaciales al servicio del Emperador, los Devoradores de Mundos están entre las más temidas. Tan solo el susurro de su llegada es suficiente para que sus enemigos, presos de las dudas provoquen un caos entre sus filas o huyan despavoridos. Los relatos sobre sus asedios y sus masacres son innumerables, y su reputación fue la de los Mastines de Guerra del Emperador, que es como una vez fueron conocidos. Bestias, carníceros y maníacos a los cuales la furia se alimenta de sangre, son el tipo de enemigos que ningún guerrero en su sano juicio le gustaría encontrarse. Su reputación ha sido fielmente conservada, y son una eficiente fuerza de combate con el conocimiento necesario en tácticas de y armamento. Al menos así lo eran antes de su caída.

Legiones Astartes (Devoradores de Mundos): Todas las unidades con la Regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
- **La Encarnación de la Violencia:** Las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Devoradores de Mundos) pueden repetir las tiradas para Herir de '1' en cualquier turno que hayan cargado al combate, a menos que lo hayan hecho mediante una carga desordenada. Los personajes con esta regla ganan también +1HA durante los desafíos.
- **La Maldición de los Devoradores de Mundos:** Debes elegir entre una de estas dos reglas. Todas las unidades de tu ejército con la regla Legiones Astartes (Devoradores de Mundos) la tendrán. No puedes tener una mezcla de ambas.
 - Sed de Sangre:** Siempre que ganen un combate y puedan consolidar lo harán hacia el enemigo más cercano. Además si pierden un combate y fallan el chequeo de moral, antes de huir tira 1d6. Con un 4+ no huirán, se considerará que han superado el chequeo y además ganarán la regla especial *Rabia* para el resto de la partida.
 - Locura Sangrienta (solo Legiones Traidoras):** Todas las unidades con esta regla tienen la regla *Rabia* y deben realizar persecuciones arrolladoras siempre que puedan. Tampoco pueden echarse cuerpo a tierra o fallar voluntariamente un chequeo de moral. Además, siempre que consoliden tras un combate lo realizarán hacia el enemigo más cercano al que sean capaces de herir.

Equipo Específico de los Devoradores de Mundos:

-Hachas Sierra: Cualquier miniatura del ejército con la regla legiones astartes puede cambiar su espada sierra por un hacha sierra.

-Armas Caedere: Cualquier personaje independiente con la regla legiones astartes (Devoradores de Mundos) puede sustituir su espada sierra u hoja de combate por un arma caedere por +15 puntos. Cualquier personaje equipado con un arma caedere puede elegir una de las siguientes armas para reemplazar a la que posee:

	Alcance	F	F	Tipo
			P	
Martillo Meteórico	-	+2	5	Combate, A. Especialista, A dos Manos, Aturdidora, +1I.
Hacha Sierra Ejecutora	-	+1	3	Combate, A. Especialista, A dos manos, Despedazador, Aparatosa.
Hojas Gemelas Falax	-	Usuario	5	Combate, A. Especialista, +1 Ataque, Acerada.
Flagelo	-	Usuario	5	Combate, A. Especialista, Antipersona.

RITO ESPECIAL DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS: ASALTO BERSERKER

"En el epílogo de la masacre de Istvaan III, bajo el liderazgo del salvaje primarca Angron , la legión se volvió cada vez más solitaria e incontrolable en el campo de batalla, convirtiéndose en una espada de doble filo incluso para sus aliados. La neurocirugía se volvió más extrema y más extendida en su uso, y los neófitos inducidos a un ritmo cada vez mayor para reponer los rangos de los Devoradores de Mundos y reemplazar a los caídos eran cerebralmente mutilados, por supuesto. Los asaltos totales de infantería apoyados por unidades móviles acorazadas con el objetivo de trabar al enemigo en un sangriento cuerpo a cuerpo se convirtieron en la marca distintiva de la legión, y cada vez más en un fin en sí mismo, la carnicería por la carnicería más allá de cualquier objetivo estratégico."

Efectos:

- **Asalto Berserker:** Todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Devoradores de Mundos) sujetas a este Rito de Guerra tienen la regla especial Odio mientras estén fuera de su Área de Despliegue, deberán también realizar Persecuciones Arrolladoras siempre que puedan.
- **Oleada Imparable:** Todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Devoradores de Mundos) sujetas a este Rito de Guerra deben repetir cualquier chequeo fallido de Acobardamiento y deben repetir todos los resultados de '1' en sus tiradas para determinar la distancia a la hora de Correr.

Limitaciones:

- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra solo pueden sacar un único Cónsul entre sus opciones de Cuartel General y no pueden incluir Bibliotecarios.
- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra no pueden sacar más vehículos con la regla Tanque o Volador que unidades del tipo Infantería hayan en el Destacamento.
- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra están obligadas a sacar como mínimo una opción de Tropa más.
- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra no pueden sacar destacamentos de Marines aliados ni Fortificaciones.

RITO ESPECIAL DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS: LA SENDA CARMESÍ

"Desde los primeros días de la Gran Cruzada la XII^a fue conocida por su disposición a pagarle el precio más alto al carníero a cambio de la victoria. A veces parecían capaces de soportar heridas que debería matarles, de algún modo evitando la muerte unos instantes para alcanzar al enemigo y recibir juntos el abrazo de la muerte. Este horrorífico espectáculo se hizo cada vez más común conforme la legión descendía aceleradamente hacia su condenación, hasta que, durante la Cruzada de las Sombras, se convirtió en la doctrina de combate mayoritaria de ciertas compañías de asalto."

Efectos:

- **Abandonad toda esperanza:** Todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Devoradores de Mundos) sujetas a este rito de guerra tienen la regla especial No hay Dolor mientras estén dentro del área de despliegue enemiga. Las miniaturas que ya tengan esta regla especial la mejorarán en un punto (hasta un máximo de No hay Dolor 3+).
- **En la Muerte:** Todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Devoradores de Mundos) sujetas a este rito de guerra tienen la regla especial *nunca muere* mientras estén dentro del área de despliegue enemiga. Los personajes independientes que ya tengan esta regla especial la mejorarán la tirada en un punto (hasta un máximo de 4+).

Limitaciones:

- En misiones con objetivo secundario de rompelíneas o desgaste, el jugador oponente obtendrá un punto de victoria adicional por cada objetivo que los Devoradores de Mundos no puedan cumplir.
- Los destacamentos que usen este rito de guerra no pueden incluir unidades del tipo inmóvil o con la regla *lento* y *sistemático*.
- Los destacamentos que usen este rito de guerra no pueden sacar ni destacamentos aliados de marines espaciales, ni fortificaciones.



Angron

Señor de los Devoradores de Mundos



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Angron	9	5	7	6	5	7	6	10	3+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Angron, Señor de los Devoradores de Mundos. (Único). Solo puede formar parte de la facción traidora.

Equipo: Armadura de Marte, Garras de Verdugo, Forja Maléfica, “Gorefather & Gorechild” y Granadas de Fragmentación.

Reglas especiales: Primarca, Arenas Rojas, Odio (Todo), Padre de los Devoradores de Mundos, Corpulento.

Arenas Rojas: Angron puede lanzar tantos desafíos como ataques tenga a varios personajes que estén participando en su mismo combate. Resuélvelos en el orden que quieras y como mínimo ha de ir un ataque a cada desafío.

Padre de los Devoradores de Mundos: Angron tiene las reglas Asalto Rabioso y No hay Dolor! (6+). Ha de consolidar siempre tras un combate hacia el enemigo más cercano. Todas las unidades amigas con la regla Legiones Astartes (Devoradores de Mundos) tienen Coraje a 12” o menos de Angron.

Armadura de Marte: Proporciona a Angron una Tirada de Salvación por armadura 3+ y 4+ Invulnerable.

Garras del Verdugo: Por cada Personaje o unidad del tipo infantería destruida o que haya conseguido desmoralizar en combate, Angron ganara +1 Ataque por el resto de la Batalla (Hasta un Máximo de 10 Ataques). Debe ser él quien haga la última herida.

Forja Maléfica: Forja Maléfica es una Pistola de Plasma de Precisión con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Forja Maléfica	12"	7	2	Pistola, Precisión, Sobrecaleamiento.

“Desmembradora y Destripadora”: Estas dos hachas gemelas proporcionan a Angron +1 Ataque (ya incluido en su perfil) y usan el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-“Desmembradora y Destripadora”	-	+1	2	Combate, Antiblindaje, Golpe Decapitador.

Golpe Decapitador: Cualquier resultado de “6” en una tirada para herir durante un combate cuerpo a cuerpo se resolverá con la regla Muerte Instantánea. Tira por separado las salvaciones contra estas heridas del resto provocadas por esta misma arma.



Centurión Shabran Darr



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Shabran Darr	6	5	4	4	2	5	3	9	3+

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Shabran Darr (único). Solo puede formar parte de la Facción Leal.

Equipo: Servoarmadura, Pistola Bólter, Hacha Sierra Artesanal, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Opciones: Shabran Darr puede equiparse con Retrorreactores por +20 Puntos. De hacerlo, cambia el tipo de unidad por Infantería de Salto (Personaje).

Rasgo de Señor de la Guerra: Mandato Sangriento. (El Señor de la Guerra y cualquier unidad con la Regla Legiones Astartes a la que se una ganan la regla Miedo).

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Devoradores de Mundos), No hay Dolor! (6+), Rabia, Odio (Marines Traidores), Coleccionista de Cabezas.

Coleccionista de Cabezas: En Desafíos sus ataques ganan la regla especial Ataques Acerados.

Odio (Marines Traidores): Esta regla se aplica si Shabran Darr forma parte de la Legión Leal (Durante una campaña de la Herejía), entonces odiará a cualquier Legión Traidora o Marines Espaciales del Caos.

"Shabran Darr era un oficial relativamente joven que había ascendido rápidamente entre los rangos de su legión distinguiéndose muchas veces en combate, ganándose un lugar en la 11ª compañía de asalto y aceptando voluntariamente la neurocirugía de los apotecarios de la legión que incrementó su agresividad. Porqué este leal guerrero de los Devoradores de Mundos fue escogido para morir en Istvaan III será siempre desconocido, pero quizás fue porque era uno de los pocos de la legión de sangre Cuth Vasi. Nacido en este mundo muerto, atrapado en una noche eterna, le marcaba como diferente por piel gris y sus bancos de los nativos casi abhumanos. Cuando la traición de sus hermanos se hizo evidente Darr se volvió casi loco por el odio, pero en él se volvió helado, una rabia asesina que le permitía mantener su astucia. Determinado a vivir para matar a sus enemigos en lugar de morir en una orgía de violencia como muchos otros de su legión hicieron. Tomando los cráneos de los traidores en su recuento personal de muertes, se convirtió en el líder de una fuerza leal de Devoradores de Mundos que hizo del ennegrecido terreno baldío al norte del palacio del Precentor su campo de asesinatos en el que combatir hasta el amargo final, acabando con muchas veces su número en una serie de ataques relámpago."



Endryd Haar



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Endryd Haar	6	4	4	5	3	4	4	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Endryd Haar (único).

Tabla: Endryd Haar sólo puede ser incluido en la Legión Leal. Puede formar parte también de los Escudos Negros.

Equipo: Armadura Artesanal, Pistola Arcanotecnológica, Aura de Hierro, Puño de Combate de Precisión, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Rasgo de Señor de la Guerra (Los Colmillos del Emperador): Mientras Endryd Haar esté en juego, selecciona hasta tres unidades de Infantería con la regla especial Legiones Astartes y que no tengan Transportes Asignados. Estas unidades ganan la regla especial Exploradores y no pueden ser Acobardadlors (ni echarse Cuerpo a Tierra) durante el juego.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Devoradores de Mundos), Maestro de la Legión, Señalado por el Destino Oscuro, Sangre Amarga, Señor de la Guerra, Agente del Emperador, Renegado de la Legión (Devoradores de Mundos).

Señalado por el Destino Oscuro: En partidas de campaña donde que haya que tirar por los resultados de un personaje herido o muerto durante la batalla, Endryd Haar podrá repetir esta tirada.

Sangre Amarga: Endryd Haar y cualquier unidad a la que se una puede repetir las tiradas fallidas para Herir en la primera ronda de cada combate contra unidades de las Legiones Traidoras.

Agente del Emperador: Endryd Haar puede ser incluido como opción de Cuartel General en cualquier ejército de Marines Espaciales aunque no comparta el mismo tipo de regla de Legiones Astartes. Cuando se una a unidades con diferentes reglas de Legión, Endryd Haar no se beneficiará de ellas, pero la unidad si que podrá usar el Liderazgo de Haar.

Renegado de la Legión (Devoradores de Mundos): Endryd Haar posee su propia variante de las reglas de la legión:

- **Legiones Astartes:** Las unidades con esta regla especial pueden intentar Reagruparse sin importar el número de bajas que hayan sufrido.
- **La Encarnación de la Violencia:** Endryd ganará la Regla Asalto Rabioso una vez hayan destruido él o su unidad a una unidad enemiga o haberla forzado a huir durante un combate. Endryd ganará +1 HA cuando luche en un Desafío, y si mata a un personaje enemigo en un Desafío añadirá un punto adicional a la resolución del combate para el bando de Endryd para esa fase de Asalto.
- **Disciplina Salvaje:** Cualquier unidad con la regla especial Legiones Astartes ignora la regla Locura Sangrienta si a ella se le ha unido Endryd Haar.
- Para cualquier otra finalidad, Endryd Haar cuenta como que tiene la regla especial Legiones Astartes (Devoradores de Mundos).

"Endryd Haar y sus tres hermanos de batalla eran parte de la primera compañía de iniciados de la duodécima legión creada en los laboratorios genéticos del Imperium en Terra, mucho antes de que sus camaradas adoptaran el nombre de Sabuesos de Guerra y muchas décadas antes de que se convirtieran en los Devoradores de mundos de Angron. Sólo él sobrevivió de esta compañía, un vestigio de una época olvidada, un arma viviente tal y como los hermanos de su Legión que llegaron después pero sutilmente diferente en su salvajismo bajo control. Endryd Haar sufrió graves heridas y volvió una y otra vez de sombríos destinos que supusieron la condenación para todos aquellos que le rodeaban, como si fuera protegido por una mano invisible. Una vez miembro de la Legión de los Devoradores de Mundos, Endryd Haar y las tropas bajo su mando fueron dadas por perdidas cuando sus camaradas unieron su destino al de los traidores. Endryd cayó en una fría locura cuando se le reveló la traición de su Legión y regresó para encontrar el Imperium destrozado por la guerra civil, se desprendió de todo rastro, insignia u honores de su legión y pronunció un juramento de muerte para expiar los crímenes de la XII legión. Endryd Haar combatió junto a los lealistas como comandante de campo en los días oscuros previos al asedio de Terra, aceptando cualquier misión (sea cuales fueran las oportunidades de supervivencia) en tanto pudiera derramar la sangre del enemigo."



Gahlan Surlak



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Gahlan Surlak	5	5	4	4	2	5	3	9	3+/5++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Gahlan Surlak (único).

Equipo: Servoarmadura, Narthecium Primus, Pistola de Agujas de Precisión, Hacha de Energía, Campo Refractante, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Narthecium Primus: Confiere la regla especial No hay Dolor (4+) a Surlak y su la unidad a la que se haya unido. Además, todas las heridas que sufra él o su unidad por ataques con la regla Veneno, deberán ser repetidas.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Devoradores de Mundos), Señor de los reclutas, Oficial de Apoyo, Exhortación a la Carnicería, Deber Sagrado.

Maestro de los reclutas: Cualquier Escuadra Táctica de la Legión de un ejército en el que se incluya a Surlak puede ser modificada otorgándoles un +1 a Fuerza y la regla No hay Dolor (6+), pero reduce en -1 su HP y dejarán de contar como unidades que puntuán. Solo Surlak o cualquier otro Apotecario podrá unirse a estas unidades, ningún otro Personaje Independiente podrá hacerlo. En misiones donde se cuenten Puntos de Victoria, el oponente no recibirá ningún punto de Victoria por destruir las unidades de este tipo que hayan sido modificadas por esta regla especial.

Deber Sagrado: En Misiones donde se otorguen puntos de Victoria por destruir a unidades, si Surlak se encuentra a 6" o menos de una unidad amiga de Infantería o Infantería de salto que haya sido destruida tira un dado. A 5+, el jugador que controla a Surlak también ganará un Punto de Victoria (al igual que el enemigo).

Oficial de Apoyo: Si es elegido como parte de un Destacamento Principal, Surlak no puede ser elegido como una de las opciones obligatorias de Cuartel General.

Exhortación a la Carnicería: Si una miniatura con esta regla especial se une a una unidad con la regla especial Adeptus Astartes (Devoradores de Mundos) podrá elegir si activa esta regla al inicio de cualquier fase de Asalto. Si lo hace, cada miniatura de la unidad ganan +1 Ataque hasta el final de esa fase de asalto. Al final de la fase tira un dado por cada miniatura de la unidad. Con un resultado de '1', la miniatura sufrirá una herida sin salvación posible de ningún tipo. Esta regla no afecta a miniaturas con la regla especial Personaje.

Esta regla especial se añade a cualquier Apotecario o Primus Medicae con la regla especial Legiones Astartes (Devoradores de Mundos) en un ejército que represente a la facción traidora.

"Una vez Gahlan Surlak fue un apotecario de los Devoradores de Mundos, su misión era curar las heridas de sus hermanos de batalla para volver al combate lo antes posible. Pero cuando su legión cayó en desgracia, su rol cambió radicalmente. A las órdenes del Alto Mando de la legión, Surlak centró su trabajo cada vez menos en sanar a los heridos, y en lugar de ello se dedicó de la inducción de los aspirantes para que se preocuparan tan poco por el dolor que nunca tuvieran que ser curados. Ganarían la batalla o morirían, no habría un punto medio en el que un legionario pudiera necesitar atención médica."

Fue en el epílogo de la traición de Istvaan cuando a Surlak se le revelaron los misterios de la carne y la sangre, de los genes y las mutaciones, cuando él y un puñado de sus iguales fueron inducidos en un Círculo Interno de apotecarios, su alto-magus era el Apotecario en Jefe de los Hijos del Emperador Fabius. Lo que Surlak y sus colegas apotecarios aprendieron de Bile lo llevaron de vuelta a Bodt, dónde a las órdenes de Angron comenzaron un nuevo programa adoctrinación rápida dirigido a crear una nueva generación de aspirantes a la legión que, gracias a su sangriento artificio, no tuvieron lugar para el dolor, el miedo o la derrota."



Kharn el Sangriento



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Kharn	7	5	4	4	3	5	4	9	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Kharn el Sangriento (único). Solo puede formar parte de la Facción Traidora.

Equipo: Armadura Artesanal, Pistola de Plasma, Aura de Hierro, La Cortadora, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Legado de sangre (Opcional): Si Angron no está presente en el ejército, Kharn puede cambiar su arma La Cortadora por Destripadora, el hacha de Angron, por +20 Puntos.

Rasgo de Señor de la Guerra (Orgullo de Señor de la Guerra): A no ser que Angron este presente, si Kharn forma parte de tu ejército debe ser siempre tu Señor de la Guerra (sin importar su valor de Liderazgo u otros personajes), Él no tira en la tabla de rasgos, tiene el siguiente rasgo de Señor de la Guerra:

- **Asalto Salvaje:** Si Kharn es tu señor de la guerra añade +1 a la tirada para determinar que bando obtiene el primer turno. En caso de no ir primero, también tendrá un +1 para intentar robar la Iniciativa.

	Alcance	F	FP	Tipo
-La Cortadora	-	Usuario	3	Combate, Acerada.
-Destripadora	-	+1	2	Combate, Antiblindaje, Arma Especialista, Golpe Decapitador.

Golpe Decapitador: Cualquier resultado de “6” en una tirada para herir durante un combate cuerpo a cuerpo se resolverá con la regla Muerte Instantánea. Tira por separado las salvaciones contra estas heridas del resto provocadas por esta misma arma.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Devoradores de Mundos), Maestro de la Legión, Marcado por oscuros designios, Legado de Sangre (opcional), Orgullo de Señor de la Guerra, Furia de Batalla, Ataques de Precisión.

Marcado por Oscuros Designios: En partidas de campaña donde que haya que tirar por los resultados de un personaje herido o muerto durante la batalla, Kharn podrá repetir esta tirada.

“Aunque era un hábil guerrero y duelistas, Kharn no era más que un Capitán de línea cuando Angron fue descubierto por su Legión, pero pronto se convirtió en el elegido del Primarca y uno de los pocos cuyo consejo alguna vez escuchó. Mientras los implantes cibernéticos conocidos como las clavijas del carnícola empujaban a Angron a la sed de sangre y a la rebelión era Kharn quien actuaba como la voz de la razón, a menudo consiguiendo traer de vuelta al primarca desde la locura y evitando lo peor de sus sangrientos excesos.”

Pero Kharn no era de ningún modo inmune a la cancerosa rabia que afectaba a su legión y fue sobre la devastada superficie de Istvaan III, cuando los Devoradores de Mundos se volvieron contra sus hermanos, cuando se rindió por primera vez al baño de sangre y a la carnicería. En el clímax de la batalla Kharn murió durante el enfrentamiento contra Garviel Loken, empalado contra las palas de un Land Raider y abandonado por sus propios camaradas, pero de algún modo sobrevivió. Su retorno al frente de batalla fue visto por muchos de los Devoradores de Mundos como nada menos que un milagro y acrecentó su leyenda en la Legión y para muchos parecía un signo claro de que tenía algún oscuro destino por alcanzar en los sangrientos días que estaban por venir.”



Gladiadores



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Gladiador	4	4	4	4	1	4	2	8	3+
Campeón Gladiador	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería. El Campeón Gladiador de la Legión es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Campeón Gladiador y 4 Gladiadores de los Devoradores de Mundos.

Tabla: Una Escuadra de Gladiadores es una opción de Élite y de Ataque Rápido dentro de una Legión de los Devoradores de Mundos.

Equipo: Servoarmadura, Pistola Bólter, Hacha Sierra, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Gladiadores adicionales por +20 Puntos cada uno.

-Cualquier Gladiador de la unidad puede sustituir su Hacha Sierra por una Espada Sierra Pesada por 5+ Puntos.

-Cualquier Gladiador de la unidad puede sustituir su Bólter y Hacha Sierra por una de las Armas Caedere por +10 Puntos cada una.

-El Campeón Gladiador puede sustituir su Pistola Bólter por una Pistola Plasma por +15 Puntos.

-El Campeón Gladiador puede sustituir su Hacha Sierra por una de las siguientes armas de combate:

-Arma de Energía	+10 Puntos	-Puño de Combate	+15 Puntos
-Cuchilla Relámpago	+15 Puntos		

-El Campeón Gladiador puede equiparse además con una Armadura Artesanal por +10 Puntos.

-La escuadra al completo puede equiparse con Propulsores de Salto por +10 Puntos por miniatura.

Transporte Asignado: Si la unidad no está equipada con Propulsores de Salto, puede adquirir un Land Raider Phobos como Transporte Asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Devoradores de Mundos), No Hay Dolor! (6+), Exploradores, Guerreros Elegidos.

Guerreros Elegidos: Todos las miniaturas de la unidad pueden lanzar y aceptar Desafíos.

"Las escuadras de Gladiadores era unidades de asalto de choque, formadas con los guerreros más salvajes y sedientos de sangre de una legión ya conocida por su furia en la batalla. Todos poseían la neurocirugía prohibida que les llevaba a alcanzar cotas incluso mayores de de rabia, algunos iban tan lejos que no se podía sino contenerles entre batallas, eran conocidos como los Caedere (Carniceros). Otros centraban su deseo de carnicería berserker a través de la disciplina marcial, dominando una amplia gama salvajes y macabras armas basadas en aquellas que usaban los camaradas gladiadores de Angron en la arena y las encontradas en los mundos salvajes de reclutamiento de la legión."



Carniceros Rojos



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Exterminador Carnicero	5	2	4	4	2	4	2	8	2+/4++
El Devorador	5	2	4	4	2	4	3	9	2+/4++

Tipo: Infantería. El Devorador es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Sargento Exterminador de la Legión y 4 Exterminadores Sanguinarios. Solo pueden formar parte de la facción traidora.

Equipo: Armadura Cataphractii, Combi-Bólter y Hacha de Energía.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Exterminadores Sanguinarios adicionales por +45 Puntos cada uno.

-Cualquier miniatura de la unidad puede cambiar su Combi-bólter por una segunda Hacha de Energía.

-Cualquier miniatura de la unidad puede cambiar su Combi-bólter y Hacha de Energía por un par de Cuchillas Relámpago por +5 puntos por miniatura.

-El Devorador puede sustituir su Combi-Bólter por una Combi-Arma por +5 puntos.

-El Devorador puede sustituir su Hacha de Energía por una de las siguientes armas:

-Puño de Combate	+5 Pts	-Puño Sierra	+10 Pts
-Martillo Trueno	+10 Pts		

Transporte Asignado: Una Escuadra de Exterminadores Sanguinarios puede elegir un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus como Transporte Asignado si la unidad cuenta con no más de cinco miniaturas. Si la escuadra es de diez o menos, podrá elegir un Tanque "Spartan" como Transporte Asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Devoradores de Mundos), Coraje, Odio, No hay Dolor (6+), Carga Imparable, Enloquecidos.

Carga Imparable: Las unidades compuestas por una mayoría de miniaturas con esta regla especial pueden repetir la tirada fallida de las distancias de carga en un intento de asalto.

Enloquecidos: En combate, las Escuadras de Sanguinarios son siempre impactados en combate con un resultado de 3+ sin importar la habilidad de armas del atacante. Las miniaturas con esta regla especial nunca podrán ser unidades que puntúan sin importar el tipo de misión que se esté jugando.

"La Atrocidad de Istvaan III desató una locura que llevaba largo tiempo gestándose en el seno de la Legión de los Devoradores de Mundos y en su Primarca Angron, una rabia sedienta de sangre que afligía al mismo núcleo del ser de la Legión y que fue amplificada por la horrible cirugía craneal inductora de hiper-agresividad a la que muchos Devoradores de Mundos se habían sometido. En la matanza de Istvaan III, hubo Devoradores de Mundos de ambos bandos que sucumbieron a ella por completo, degenerando en salvajes frenéticos sin mente que no podían ser controlados. En lugar de "sacrificar" a tales individuos como se había hecho en el pasado (pues estas cosas habían ocurrido de vez en cuando mucho antes de la Herejía de Horus), los Apotecarios hicieron derribar y encadenar a los locos para un destino mucho más oscuro."

Los Tecnomarines hicieron armaduras de Exterminador diseñadas específicamente para ellos, haciéndolas al mismo tiempo protecciones y prisiones, celdas mecanizadas que podían ser inmovilizadas con una señal remota. Encadenados en las bodegas de las naves de los Devoradores de Mundos, echando espuma por la boca y aullando de rabia impotente, nacieron los Carniceros Rojos. Desatados por primera vez contra los Leales en la Masacre del Desembarco en Istvaan V, estas almas condenadas, enloquecidas por la ira, fueron soltadas para que salieran corriendo contra el enemigo, golpeando y masacrando con salvaje abandono. Pocos sobrevivieron, pero los fragmentos de sus armaduras salpicadas de sangre fueron hallados y restaurados para alojar a nuevos ocupantes."



XIII. Ultramarines



Los marines espaciales de las legiones del Emperador son ingenios de la genética. Guerreros psico-adoctrinados con habilidades superhumanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. Además, cada legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el producto de su semilla genética y de su propia cultura.

La Legión de Ultramarines lleva a cabo las guerras del Emperador con razón, disciplina y resolución. Cada guerrero se esfuerza para seguir el ejemplo de su Primarca. La más numerosa de las Legiones de los Marines Espaciales, han formado siempre el baluarte de los dominios del Imperio al Este de la Galaxia.

Legiones Astartes (Ultramarines): Todas las unidades con la Regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagruparse sin importar el número de bajas.
- **Tácticas de Combate:** Siempre y cuando una unidad con la regla especial Legiones Astartes (Ultramarines) dispare a una unidad que previamente haya sido impactada con éxito por otra unidad de Ultramarines (excepto vehículos Superpesados, Voladores, Servo-autómatas o Autómatas de Batalla) podrá repetir los resultados de 1 para herir o penetrar blindaje. Esto no tiene efecto en los Disparos Apresurados o en las armas de área. Además, si una unidad con la regla especial Adeptus Astartes (Ultramarines) carga contra una unidad que ya está trabada con otra unidad de Ultramarines (ver excepciones anteriores) debe repetir la tirada de distancia de carga si la falla.
- **Resolución Indudable:** Cualquier miniatura con la regla especial Legiones Astartes (Ultramarines) realiza los chequeos de Miedo y Reagrupamiento con un Liderazgo inmodificable de 10.
- **Rígida Cadena de Mando:** Si todos los CG del destacamento Ultramarine han sido retirados como baja, el oponente gana 1 Punto de Victoria adicional. Además, si el Señor de la Guerra es retirado como baja, todas las unidades del destacamento con la regla especial Legiones Astartes (Ultramarines) deberá superar un chequeo de Acobardamiento a excepción de las miniaturas con la regla especial Personaje Independiente o aquellas unidades a las que se les haya unido un Personaje Independiente.

Equipo específico de los Ultramarines:

-Hacha legatina:

Creada bajo las indicaciones del propio Guilliman tras el estudio intensivo de miles de diseños de armas de energía a través de los muchos mundos de la humanidad, el diseño del hacha legatina es el de un instrumento de gran precisión y perfectamente equilibrado para la guerra. Requiere una gran habilidad para dominar, el arma es más ligera que la mayoría de hachas de energía, pero carece de la brutal fuerza destructiva de muchas de su tipo, confiando más en golpear en el lugar adecuado a fin de hacer el máximo daño.

Cualquier Personaje Independiente con la regla especial Legiones Astartes (Ultramarines) puede sustituir su Espada Sierra u Hoja de Combate por un Hacha legatina, un arma de combate con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Hacha legatina	-	Usuario	2	Combate, Arma de Precisión, Golpe Tajante.

Golpe Tajante: Cualquier resultado de 6 en la tirada para Impactar Herirá de manera automática.

-Mantos de Ultramar:

Estas armaduras de exterminador, que se cree que eran solo siete, se dice que proceden de un navío a la deriva de una época anterior a la Era de los conflictos, encontrado varado en los límites del Cúmulo Seyrn en el límite más extremo de la franja este. El navío y todo lo que contenía fueron reclamados como botín por el Señor de Capítulo Theokista Weir, durante la fase final de la contra-invasión del Cúmulo encantado de Khrave, una campaña que en última instancia le costaría su propia vida y la de 4000 de sus hermanos Ultramarines. Estas antiguas armaduras de vacío, hibridadas para ser usadas por los astartes, han escudado las vidas de muchos de los grandes guerreros de la legión. Ofrecidas solamente de la propia mano del primarca, se han convertido en un símbolo de sacrificio, de servicio sin mácula y de adherencia al deber hasta la muerte para la legión de los Ultramarines.

Un Manto de Ultramar cuenta como una Armadura Artesanal (salvación por armadura de 2+) y proporciona las reglas especiales No hay Dolor! (5+) y la inmunidad a la regla Cegador solamente al portador. Un Praetoriano de la Legión con la regla especial Legiones Astartes (Ultramarines) puede sustituir su Armadura Artesanal por un Manto de Ultramar por +20 Puntos.

-Espadas de Energía: Las Escuadras de asedio con la regla especial Legiones Astartes (Ultramarines) pueden sustituir sus Bolters por Espadas de Energía por +5 puntos por miniatura.

RITO ESPECIAL DE LOS ULTRAMARINES: LA LOGOS LECTORA

Una de las muchas aplicaciones prácticas del vasto conocimiento de teoría sobre escenarios de batalla, planes y formulae tácticas que constituyen el vasto corpus estratégico sobre el que los Ultramarines basan su arte de la guerra, el Logos Rectora o más comúnmente conocida e imprecisamente llamada como Los edictos escritos. Son una formación de batalla que toma ventaja de la coordinación de un amplio rango de unidades para obtener sus mejores resultados. Confiables en sus complejas órdenes y el control de protocolos, una incuestionable obediencia y una rígida disciplina. Si el Logos Rectora tiene un defecto es que las unidades que lo forman constituyen un patrón rígido en su despliegue y organización.

Efectos: Todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Ultramarines) así como los Dreadnought (de cualquier tipo) en un destacamento sujeto a este Rito de Guerra ganan un efecto particular de la siguiente lista cada turno. Solo un efecto puede usarse a la vez para el Destacamento entero. El jugador controlador elegirá el efecto al inicio de cada uno de sus turnos y el efecto es constante hasta que elija un nuevo efecto.

Los efectos son:

- **Marchar:** Todas las unidades afectadas pueden repetir las tiradas para Correr.
- **Recargar rápido:** Cualquier unidad afectada que permanezca estacionada puede realizar Disparos Apresurados con HP2.
- **Golpe de venganza:** Todas las unidades afectadas ganan la regla especial Contraataque.

Limitaciones:

- Los Destacamentos que usen este Rito de Guerra deben incluir una opción de CG obligatoria además de las que les pida sacar su Tabla de Organización. Este CG adicional debe ser un Cónsul del tipo Maestro de la Señal o un Rhino de Mando Damocles.
- Los Destacamentos que usen este Rito de Guerra deben incluir una opción de Tropa de Línea adicional.
- Los Destacamentos que usen este Grito de Guerra no pueden tener más vehículos del tipo Tanque o Volador que unidades de Infantería en el Destacamento.
- Las unidades que formen parte de un Destacamento que use este Grito de Guerra no pueden desplegar como Infiltradores o entrar en juego mediante la regla Despliegue Rápido (las Reservas normales si que están permitidas). Esto significa que puede haber unidades que por su obligación de entrar por Despliegue Rápido no puedan formar parte de este Destacamento (como por ejemplo las Cápsulas de Desembarco).

RITO ESPECIAL DE LOS ULTRAMARINES: MISION VIGIL OPERTII

“La Vigil Operatii es un ala largamente desconocida y pocas veces vista de la fuerza militar de la XIII^a y sirve para consolidar el control de la legión sobre su hogar y dominio, Ultramar. Sus actividades están envueltas en misterio, pero se centran principalmente en la contra-insurgencia y en las operaciones políticas internas y, en ocasiones, en operaciones de sumisión y alianza dónde la población de un mundo recientemente conquistado mantiene ciertos elementos rebeldes.”

Este Rito de Guerra funciona como un contingente de la fuerza de Vigil Opertii, construida entorno a un núcleo de soldados mejorados y vinculados a la legión, posiblemente que fracasaron durante el proceso de inducción, pero que continuaron siendo útiles para la misma, siendo liderados por una élite de veteranos. Estas fuerzas podían ser usadas en una gran cantidad de situaciones, pero quizás eran más apropiadas contra la milicia traidora o quizás contra la Legión alfa tratando de subvertir el control de una región en disputa.

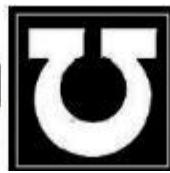
Este rito funciona de forma exactamente opuesta al de Ofrenda al sacrificio, representando el otro lado de la moneda, mostrando una fuerza de Adeptus Astartes combatiendo junto a sus aliados en lugar de usarlos de carne de cañón.

Efectos:

- **Vigil Auxilia:** Todas las unidades de Infantería del Destacamento Aliado de este ejército tienen la regla especial Infiltración.
- **Deber Sagrado:** Todas las unidades de Infantería del Destacamento Aliado de este ejército tienen la regla especial Avance Implacable y contarán como unidades que puntúan sin importar su rol en el campo de batalla.
- **Rastreadores:** Las Escuadras de Reconocimiento de la Legión pierden la regla especial Escuadra de Apoyo y por ello pueden ser elegidas como opciones de Tropa obligatoria.

Limitaciones:

- El Ejército debe incluir un destacamento aliado de la facción leal de la lista de ejército de Militia Imperialis y Culto a la Disformidad e incluir las “Provenances” Guerreros de Élite y Modificados Genéticamente.
- El destacamento aliado no puede incluir escuadras de levas inducidas.
- Este rito de guerra solo puede ser usado por ejércitos que representen a una facción leal.
El destacamento principal debe incluir a un vigilante.



400
PUNTOS

Roboute Guilliman, Señor de los Ultramarines



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Roboute Guilliman	7	6	6	6	6	6	4	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje)

Composición de Unidad: Roboute Guilliman (único). Solo puede formar parte de la facción leal.

Equipo: La Armadura de la Razón, El Gladius Incandor y la Mano del Dominio, Cognis Signum , El Arbitrador y granadas de fragmentación.

Reglas especiales: Primarca, Padre de los Ultramarines, Estratega Sobrenatural, Corpulento, Voluntad Inquebrantable.

Padre de los Ultramarines: Roboute Guilliman y cualquier unidad a la que se una puede repetir las distancias fallidas de carga e ignoran los efectos de la regla especial Aturdidor. Todas las miniaturas con la regla especial Adeptus Astartes (Ultramarines) en el mismo ejercito que Roboute Guilliman ganan +1 a su Liderazgo (hasta un máximo de 10).

Las Escuadras de Invictarus Suzerain y las de Exterminadores de la Legión pueden seleccionarse como opciones de tropa de línea en un destacamento principal ultramarine en el cual Roboute Guilliman sea su Señor de la Guerra.

Estratega Sobrenatural: Si un ejército contiene a Roboute Guilliman gana los siguientes efectos:

- Si gana la tirada para tener el primer turno de juego, el oponente deberá repetir la tirada de arrebatar la iniciativa si hubiera tenido éxito en esta tirada.
- Selecciona una unidad de la lista de ejército Ultramarine. Dicha unidad gana una de las siguientes reglas especiales: **Cazatanques, Interceptor o Avance Implacable** (si no la tuviesen). Solo se aplica una regla para la unidad elegida y será de aplicación a todas las unidades elegidas del mismo tipo de entrada de ejército (pero no a sus transportes asignados).
- Cuando combata en un Desafío, Roboute Gulliman gana +1 a su HA en cada ronda de combate después de la primera y de manera acumulativa (hasta HA 10). En cada nuevo desafío volverá a partir desde su HA original.

Armadura de la Razón: Proporciona a Roboute Guilliman una tirada de salvación por armadura 2+ y de 4+ Invulnerable. Además, la primera tirada de salvación invulnerable fallida en cada fase del juego podrá ser repetida.

Voluntad Inquebrantable: El Liderazgo de Roboute Guilliman no puede modificarse de ninguna manera y, además, podrá repetir las tiradas de los chequeos fallidos de rechazar a la bruja.

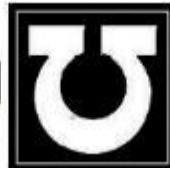
El Arbitrador: El Arbitrador es un arma de Disparo con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
- El Arbitrador	18"	6	3	Asalto 2, Acerada.

Gladius Incandor y la Mano del Dominio: En cada fase de combate, el jugador controlador debe elegir con que arma combatir, todos los ataques de esa fase se resolverán usando uno de estos dos perfiles elegidos:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Gladius Incandor	-	+1	2	Combate, Despedazar, Golpe Asesino, Arma de Especialista.
-Mano del Dominio	-	10	1	Combate, Aturdidor, Aparatosa, Arma de Especialista.

Golpe Asesino: Los ataques con esta regla especial causan Muerte Instantánea con un resultado de 6 para Herir. Tira por separado las salvaciones pertinentes contra este tipo de Heridas.



Capitán Remus Ventanus



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Remus Ventanus	5	5	4	4	3	5	3	10	3+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Remus Ventanus (único). Solo puede formar parte de la Facción Leal.

Equipo: Servoarmadura, Aura de Hierro, Espada de Energía, Pistola Bolter, Bombas de Fusión, Nuncio-Vox, Estandarte de la Legión, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Ultramarines), Señor de la Legión, Voluntad de Adamantio, Estratega Astuto, Señor de la Guerra.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Remus Ventanus es tu Señor de la Guerra, no tirará en la tabla de Rasgos, en vez de ello tendrá el siguiente Rasgo de Señor de la Guerra. **Planificación Decidida.** (Remus Ventanus y todas las unidades con la regla especial Adeptus Astartes (Ultramarines) de su mismo ejército tendrán la regla especial Tozudo mientras se encuentren a 3" o menos de un Objetivo).

Estratega Astuto: Mientras Remus Ventanus siga con vida, el jugador oponente tendrá un -1 a todas sus tiradas de Reservas y el jugador que controle a Remus Ventanus podrá decidir si repetir sus propias tiradas de reservas (sean exitosa o fallidas).

"Cuando el Señor de la Guerra Horus Lupercal ordenó a los Ultramarines unirse a los Portadores de la Palabra para luchar contra los Orkos de Ghalask, Ventanus fue destinado al mando de las tropas en Erud y lo asumió como una lección de responsabilidad transhumana, parte de las enseñanzas del Primarca Roboute Guilliman. En el fondo se consideraba más apropiado para el combate en primera línea y una parte de sí mismo estaba resentido por haber sido asignado a tareas administrativas. Cuando se dirigían a la antigua estación de escucha para utilizar sus potentes aparatos de comunicación, la Androdamicus se precipitó contra la Fortaleza de Kalkas causando destructivas ondas de choque que afectaron al sistema defensivo, quedando éste inutilizado. Al reanudar la marcha hacia la estación de escucha en compañía de los Senescalos y de Amant, fueron atacados por los Portadores de la Palabra, los cuales asesinaron a Amant y a Arbute y obligaron a Ventanus y a su sargento a saltar desde la torre.

Desgraciadamente el Primer Capitán Kor Phaeron y el Primer Capellán Erebus habían llevado a cabo un ritual que desestabilizó la estrella Veridia, la cual empezó a emitir radiación letal para la vida humana. Se ordenó evacuar a toda la población posible pero muchos de ellos no podrían llegar a tiempo, por lo que Ventanus decidió quedarse y juró continuar luchando junto a la 4ª Compañía contra los Traidores. Las tropas Leales y los Portadores de la Palabra que quedaban en la superficie se vieron obligados a descender a la inmensa red de cavernas que perforaba todo el subsuelo del planeta e iniciaron la fase de la Batalla de Calth conocida como la Guerra Subterránea."



Rhino de Mando Damocles



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Rhino de Mando Damocles	4	11	11	11	3

Tipo: Vehículo (Tanque).

Tabla: Puedes sacar 0-1 Rhino de Mando Damocles como opción de Cuartel General no obligatoria por cada 1000 puntos de ejército. Además, un ejército de Ultramarines podrá además sacar un Rhino de Mando Damocles adicional como Transporte Asignado para un Cónsul de la Legión del tipo Maestro de la Señal en un Destacamento Principal de Ultramarines.

Equipo: Un Rhino de Mando Damocles está equipado con un Bolter acoplado, una Baliza Geolocalizadora, un Comunicador de Voz, Descargadores de Humo y Reflector.

-Un Rhino de Mando Damocles puede estar equipado con:

-Bolter Pesado en Afuste Exterior	+10 Puntos	-Misil Cazador Asesino	+10 Puntos
-Pala Excavadora	+5 Puntos	-Blindaje Adicional	+10 Puntos

Reglas especiales: Despliegue Especial, Bombardeo Concentrado.

Capacidad de Transporte: 6 Miniaturas. No puede transportar miniaturas con la regla especial Corpulento, Muy Corpulento o Extremadamente Corpulento.

Puntos de Acceso: 3. Uno por cada lateral y otro por la rampa trasera.

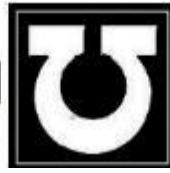
Puntos de Disparo: Ninguno.

Comunicador de Voz: El Rhino de Mando Damocles permiten al jugador controlador sumar o restar 1 a cada una de sus tiradas de Reserva mientras el Rhino de Mando Damocles esté sobre la mesa. Además, las unidades enemigas que sufren un Error de Despliegue Rápido sea cual sea la causa deberán restar 1 a la tirada en la tabla de Errores de Despliegue Rápido.

Baliza Geolocalizadora: Las unidades que entran en juego por Despliegue Rápido no se dispersarán si lo hacen a 24" o menos de un Rhino de Mando Damocles.

Bombardeo Concentrado: Un Rhino Damocles tiene autoridad para llamar por un bombardeo de un crucero de ataque. Esta capacidad puede utilizarse una vez por juego en su fase de disparo, siempre que el Rhino Damocles no haya movido en la fase de movimiento anterior. Llamar un bombardeo orbital de todos modos se considera como el disparo de un arma a distancia y utiliza el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
- Bombardeo Concentrado	Ilimitado	8	3	Artillería 1, Barrera, Lanza, Área Grande, Acoplada.



Invictarus Suzerain



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Invictarus Suzerain	5	4	4	4	1	4	2	10	2+

Tipo: Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 5 Invictarus Suzerain de la Legión de los Ultramarines.

Equipo: Armadura Artesanal, Pistola Bólter, Hacha legatina, Escudo de Abordaje, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Invictarius Suzerain adicionales por +25 Puntos cada uno.

-Cualquier Invictarus Suzerain puede sustituir su Pistola Bolter por una Pistola Plasma por +15 puntos.

-Cualquier Invictarus Suzerain puede sustituir su Hacha de Legatario por un Martillo de Trueno por +15 puntos.

Transporte Asignado: Una unidad de Invictarus Suzerain puede adquirir un Land Raider Phobos, Landa Raider Proteus como Transporte Asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Ultramarines), Avance Implacable, Señores de Ultramar, Guerreros Elegidos, Portadores de Honores.

Señores de Ultramar: Las unidades con la regla especial Adeptus Astartes (Ultramarines), así como los Destacamentos Aliados elegidos de las listas de ejército Solar Auxilia o Imperialis Militia a 12" o menos de un Invictarus Suzerain que no se encuentre huyendo o Cuerpo a tierra sumará +1 a su valor de Liderazgo (hasta un máximo de 10).

Avance Implacable: Las unidades de Invictarus Suzerain en un Ejercito de la Legión de Ultramarines son unidades que puntuán siempre y cuando el escenario permita a las Tropas de Línea puntuar.

Guerreros Elegidos: Cualquier miniatura de la unidad puede lanzar y aceptar Desafíos.

Portadores de Honores: Además de como opción de Élite, una unidad de Invictarus Suzerain puede elegirse en vez de una Escuadra de Mando, como escolta para un Praetoriano de la Legión de los Ultramarines así como para cualquier otro personaje Ultramarine con la regla especial Señor de la Legión. En este caso, uno de los Invictarus Suzerain deberá intercambiar su Escudo de Abordaje por un Estandarte de la Legión.

Los invictarus Suzerain existen como una clase aparte de las unidades de línea de los Ultramarines, ellos sirven al primarca y a los tetrarcas directamente. Cada Suzerain es un guerrero marcado para la grandeza futura y el alto mando. Es de los Invictarus Suzerain de donde muchos oficiales de la legión son extraídos y, cumpliendo sus muchos y variados deberes, aprenden no solo las artes de la guerra, sino del orden, del liderazgo y del gobierno.

Estos guerreros son la encarnación del mandato del primarca y las armas y armaduras que portan lo remarcán. Sus hachas de energía legatinas son antiguos símbolos que una vez llevaron los heraldos de los reyes guerreros de Macragge, pero son más que un símbolo de su cargo, son usadas para impartir justicia a cualquiera que desafía la voluntad de su señor. Los escudos les permiten mantener el desorden y la anarquía a raya y su armadura brilla con la luz de la sabiduría y autoridad del primarca

En combate, llevan el juicio del primarca sobre el enemigo, abatiendo a los enemigos de la humanidad para construir un brillante futuro en el cual Ultramar la guíe.



Honorable Telemechrus



Honorado Telemechrus	HA	HP	F	B. Frontal	B. Lateral	B. Trasero	I	A	PA
	6	5	7	13	12	10	4	3	4

Tipo: Vehículo (Bípode)

Composición de Unidad: 1 Honorado Telemechrus (único). Solo puede formar parte de la Facción Leal.

Armamento: El Honorado Telemechrus está armado un Cañón de Asalto Kheres, un Arma de combate para Dreadnoughts con un Combi-bolter incorporado. Está equipado, además, con Blindaje Adicional, Descargadores de Humo y un Reflector.

Reglas especiales: Veloz, Blindaje Atomántico, Carga Brutal, Icono Viviente de la Legión, Resistente, La Ira de la Traición.

Carga Brutal: El Honorado Telemechrus infinge 1d3 impactos por la regla especial Martillo de Furia a la carga.

Blindaje Atomántico: El Honorado Telemechrus tiene una tirada de salvación invulnerable de 5+ contra disparos y explosiones. También tiene una tirada de salvación especial de 6+ contra los ataques en combate. Además, si sufre un resultado de explosión, añade 1" al radio de la misma.

Resistente: Cada vez que el Honorable Telemechrus sufra un Impacto Interno, el jugador controlador puede decidir que el atacante repita el resultado en la tirada de la Tabla de Daños. Sin embargo, el segundo resultado deberá aceptarse incluso si es peor que el primero.

La Ira de la Traición: El Honorado Telemechrus tiene la regla especial Odio (Legiones Traidoras), que se aplicará contra todas las unidades elegidas de las Fuerzas Traidoras de las Legiones Astartes.

Icono Viviente de la Legión: Las unidades con la regla especial Adeptus Astartes (Ultramarines) con al menos una miniatura a 12" o menos del Honorable Telemechrus ganarán +1 a sus Resoluciones de Combate y pueden añadir +1" a las tiradas de sus Persecuciones Arrolladoras.

"El que una vez fuera el legionario Gabril Telemach de la 92ª compañía, un guerrero conocido como Telemechrus que solo había servido a su legión diez años antes de que fuera mortalmente herido en combate y se le concediera el honor de ser enterrado en un poderoso Dreadnought Contemptor. En el instante de la traición de los Portadores de la Palabra en Calth Telemechrus estaba descansando, su armadura estaba desactivada y lo que quedaba de su cuerpo en suspensión a bordo de un navío en órbita. La violencia de la muerte de la estación anclada en Veridia le despertó, cegado mientras su contenedor caía desde la órbita y se estrellaba contra la superficie del planeta."

"La batalla de Calth fue la primera guerra de Telemechrus como un anciano, un título que rechazaba. Rápidamente dominó el estilo de combate de un dreadnought, una experiencia duramente obtenida. La cual, combinada con el profundo vínculo entre el sarcófago y su ocupante aumentó el poder de Telemechrus de un modo que no podían comprender ni los siervos del Mechanicum que le atendían."

"Sobreviviendo al aterrizaje, Telemechrus combatió junto al tetrarca Lamiad a través de los campos de carnicería de Komesh. Después acudió a liderar el asalto de Landhear, reforzando el ataque de la 4ª compañía a los salones del gremio."



Locutarus Storm



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Locutarus	4	4	4	4	1	4	1	8	2+
Líder de Asalto Locutarus	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Tipo: Infantería de Salto. El Líder de Asalto Locutarus es Infantería de Salto (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Líder de Asalto Locutarus y 4 Locutarus de la Legión de los Ultramarines.

Equipo: Armadura Artesanal, Pistola Bolter, Granadas de Fragmentación, Granadas Perforantes, Propulsor de Salto y Espada de Energía.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Locutarus adicionales por +20 Puntos cada uno.

-Por cada cinco miniaturas en la unidad, una puede sustituir su Pistola Bolter por una de las siguientes armas:

-Pistola Lanzallamas +10 Pts -Pistola de Plasma +15 Pts

-El Líder de Asalto Locutarus puede cambiar su Espada de Energía por una de las siguientes armas:

-Puño de Combate +5 Pts -Hacha de Energía Gratis

-Cuchilla Relámpago +5 Pts

-El Líder de Asalto Locutarus puede sustituir su Pistola Bolter por una de las siguientes armas:

-Pistola Lanzallamas +10 Pts -Pistola de Plasma +15 Pts

-El Líder de Asalto Locutarus Marine de Asalto puede sustituir equiparse con Bombas de Fusión por +5 Puntos.

-El Líder de Asalto Locutarus Marine de Asalto puede sustituir equiparse con un Escudo de Combate por +5 Puntos.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Ultramarines), Intervención Precisa, Salva de Apertura.

Intervención Precisa: Cuando lleguen mediante Despliegue Rápido, la unidad puede repetir la tirada de dispersión, pero deberá aceptar el segundo resultado de la tirada.

Salva de Apertura: En el turno en el que esta unidad llegue por Despliegue Rápido, puede disparar sus armas del tipo Pistola dos veces durante la fase de Disparo (las dos contra el mismo objetivo). Los Personajes que se hayan unido a esta unidad no se beneficiarán de esta habilidad.

"Las Escuadras de Asalto Locutarus eran unidades de élite mantenidas en pequeños números por la mayoría de los Capítulos de la Legión de los Ultramarines, y desplegadas principalmente en formaciones de vanguardia y de ataque. Cada guerrero de los Locutarus había sido seleccionado de entre las Escuadras de Asalto regulares tras haber demostrado su sobresaliente habilidad, coraje y ferocidad."

Aunque las unidades de asalto de otras Legiones eran conocidas por su salvajismo o directamente por su carácter sanguinario, los Locutarus eran reconocidos universalmente por su comportamiento disciplinado y riguroso. Practicaban las artes de la esgrima y el disparo con precisión, coordinando sus ataques para lograr el máximo efecto.

Durante las batallas más disputadas, las Escuadras de Asalto Locutarus eran mantenidas generalmente en reserva, y sus comandantes aguardaban el momento perfecto para lanzarlas al combate y decidirlo con una sola carga a favor de los Ultramarines. Los Locutarus iban sobradamente equipados para este papel, y cada uno portaba una espada de energía artesanal que servía tanto de marca de honor y coraje como de letal herramienta de combate."



Fulmentarus



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Exterminador Fulmentarus	4	5	4	4	1	4	2	8	2+/5++
Decurion Fulmentarus	4	5	4	4	1	4	2	9	2+/5++

Tipo: Infantería. El Decurion Fulmentarus es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Decurion Fulmentarus y 5 Exterminadores Fulmentarus de la Legión de los Ultramarines.

Equipo: Armadura de Exterminador Cataphractii, Combi-Bólter, Maza de Energía, Selector de Blancos Peritarca.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Exterminadores Fulmentarus adicionales por +35 Puntos cada uno.

-Cualquier miniatura de la unidad puede sustituir su Maza de Energía por:

-Espada de Energía Gratis -Hacha de Energía Gratis -Puño de Combate +5 Puntos

-Todas las miniaturas de la unidad pueden sustituir su Combi-Bólter por una de las siguientes armas pesadas, si lo hacen, todas las miniaturas de la unidad deberán equiparse con la misma opción de arma pesada:

-Combi-Fusión +5 Pts por miniatura -Cañón Automático Segador +20 Pts por miniatura

-Cualquier unidad de Exterminadores que no haya sustituido sus Combi-Bolters por una opción de arma pesada podrán equiparse con Lanzamisiles Ciclón en adición al armamento que de normal posean. Si se elige esta opción todas las miniaturas de la unidad deberán equiparse de la misma manera. Con:

-Lanzamisiles Ciclón +30 Pts por miniatura

(Nótese que las miniaturas pueden disparar sus Combi-Bolters en el mismo turno que disparen sus Lanzamisiles Ciclón).

Transporte Asignado: Una Escuadra de Exterminadores Fulmentarus puede elegir un Land Raider Phobos como Transporte Asignado si la unidad cuenta con no más de cinco miniaturas. Si la escuadra es de diez o menos, podrá elegir un Tanque "Spartan" como Transporte Asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Ultramarines).

Selector de Blancos Peritarca: Las miniaturas equipadas con este selector de blancos ganan los siguientes efectos:

- Siempre y cuando al menos dos miniaturas equipadas con el Selector de Blancos Peritarca estén en la unidad, la unidad al completo gana la regla especial Visión Nocturna.
- Siempre y cuando al menos cinco miniaturas equipadas con el Selector de Blancos Peritarca estén en la unidad, la unidad al completo gana la regla especial Cazatanques.
- Siempre y cuando al menos ocho miniaturas equipadas con el Selector de Blancos Peritarca estén en la unidad, la unidad objetivo reducirá en -1 su tirada de salvación por cobertura.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Misil Ciclón (Perforante)	48"	8	3	Pesada 2
-Misil Ciclón (Fragmentación)	48"	4	6	Pesada 2, Área.

"Las escuadras de exterminadores Fulmentarus pueden ser vistas como uno de los grandes ejemplos de la inteligencia de Guilliman. Habiendo observado a su hermano, Perturabo, desplegar sus Tiranos de asedio en batalla Guillimán juzgó la táctica merecedora de ser refinada. Como había hecho anteriormente, Guilliman ordenó la creación de un número similar de unidades a fin de poder estudiar y mejorar la innovación de Perturabo, probando ser el maestro de toda la miríada de disciplinas de la guerra.

Los Fulmentarus están equipados con armadura Cataphractii, mejoradas para portar un sistema matriz de selección de objetivos que hiciera posible combinar sus disparos de un modo altamente coordinado. Cuando es combinada con un sistema de armas pesadas como el cañón segador o el lanzamisiles ciclón utilizado por los Tiranos de asedio estos sensores hacen a los Fulmentarus una temible unidad de asalto que, si no hubiera sido por la herejía de Horus, podría haberse extendido a todas las legiones astartes."



XIV. Guardia de la Muerte



Los marines espaciales de las legiones del Emperador son ingenios de la genética. Guerreros psico-adoctrinados con habilidades superhumanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. Además, cada legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Son el producto de su semilla genética y de su propia cultura.

La Guardia de la Muerte está formada por guerreros leales e implacables, los cuales han sido entrenados duramente bajo las peores circunstancias y en los terrenos más inhóspitos haciendo de ellos unos guerreros realmente formidables. Se han ganado su nombre duramente haya donde otros han fracasado, y todo ello a base de sangre y victorias. Todo ello atribuido también al uso de las artes oscuras de la guerra y a un armamento bioquímico letal.

Legiones Astartes (Guardia de la Muerte): Todas las unidades con la Regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
- **Despiadados:** Las Legiones de la Guardia de la Muerte son inmunes a la regla Miedo y superan automáticamente cualquier chequeo de acobardamiento.
- **Hijos de Barbarus:** Las Legiones de la Guardia de la Muerte pueden repetir los chequeos de terreno peligroso al atravesar cualquier tipo de terreno. Además, las miniaturas con esta regla especial gana la regla No hay Dolor (+4) contra cualquier herida infligida contra ellos que tenga la habilidad Envenenada o Antipersona. Esta habilidad no puede combinarse con un No hay dolor de otra fuente.
- **Intratables:** La Guardia de la Muerte tienen una penalización de -1 a las tiradas de Persecuciones Arrolladoras.

Equipo Específico de la Guardia de la Muerte:

-Munición Química: Todos los lanzallamas, pistolas lanzallamas, combi-llamas, o cañón tormenta de llamas, así como las armas de este tipo que estén sobre los vehículos asignados a estas tropas, pueden usar la munición química. Añade a las reglas de estas armas, las reglas Despedazar y Sobrecalentamiento.

-Guadañas de Energía: Cualquier Personaje o Personaje Independiente con la Regla Legiones Astartes (Guardia de la Muerte) que pueda elegir un Arma de Energía como parte de su armamento, podrá también elegir una Guadaña de Energía por el mismo coste que cualquiera de sus armas de energía.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Guadaña de Energía	-	+1	2	Combate, A dos Manos, Barrido.

Barrido: Las miniaturas que usen un arma con esta regla especial combaten con -1 a Iniciativa, pero si el portador esta en contacto de peana con más de una miniatura enemiga en el paso de iniciativa que va a combatir gana +1A.

RITO ESPECIAL DE LA GUARDIA DE LA MUERTE: LA SEGADA

“La Guardia de la muerte, probablemente, una de las legiones más temidas e impías. Pero esto no sólo era por su potencia de fuego o el poder de sus armas, sino también porque parecía que no había sacrificio que no pudieran aceptar a fin de alcanzar la victoria e infierno que no pudieran soportar a fin de llegar hasta su enemigo. Aunque especializados en la guerra de trincheras y desgaste, la legión también tenía ciertas formaciones y tácticas que les permitían operar como una fuerza concentrada de choque, capaz de destrozar al enemigo de un solo golpe, un golpe que era llamado la segada, por aquellos que lucharon junto a ellos en la Gran cruzada. Una columna pesadamente reforzada y equipada para el combate urbano y paisajes rotos, la Segada era deliberadamente lenta en moviéndose y extremadamente mortal en su patrón de metódicos asaltos y, como la guadaña del segador, poco escapaba a ella.”

Efectos:

- **Potencia de fuego superior:** Las escuadras de veteranos y las Escuadras de apoyo pesado pueden ser elegidas como opciones de tropa (no obligatoria) en un destacamento que utilice este rito de guerra.
- **Implacables:** Todas las unidades de este destacamento que usen este rito de guerra ganan la regla especial Mover a través de cobertura.
- **Arsenal sombrío:** Cualquier personaje o personaje independiente que forme parte de un destacamento que utilice este rito de guerra y que tenga la regla especial Legiones Astartes (Guardia de la Muerte) puede equiparse con Granadas Rad por +10 Puntos.

Limitaciones:

- Los destacamentos que usen este rito de guerra no pueden desplegar mediante las reglas de Despliegue Rápido. (Las unidades que están obligadas a ello no pueden formar parte de este destacamento).
- Los destacamentos que usen este rito de guerra solo pueden incluir una única opción de ataque rápido.
- Las miniaturas y unidades que formen parte de un destacamento que use este rito de guerra no podrán correr ni hacer movimientos a toda velocidad.

RITO ESPECIAL DE LA GUARDIA DE LA MUERTE: MUERTE INSIDIOSA

“Conforme la Herejía de Horus se extendía la Guardia de la Muerte reveló más arsenales prohibidos e incluso lanzó armas más potentes sobre el enemigo, armas prohibidas a las legiones astartes por edicto del Emperador. Al poco, eran capaces de concentrar estas armas sobre la línea de avance, creando un bombardeo rodante de municiones químicas y una implacable niebla venenosa desde la que la Guardia de la Muerte asaltaba, de algún modo, inmunes a la inmunes ante las armas capaces de convertir bosques enteros en fétidos pantanos.”

Efectos:

- **Envueltos en niebla:** Las miniaturas de infantería de este destacamento tienen una salvación por cobertura de 5+ cuando se encuentran en terreno abierto y no hay miniaturas enemigas a 12" de ellas.
- **Bombardeo bioquímico:** Antes de que la partida empiece, pero después del despliegue (incluido el de los exploradores e infiltradores), tira 1d6 por cada elemento de terreno que represente una jungla o bosque. A 4+ empeora la salvación por cobertura que proporciona en -1 y trata el elemento como Terreno Peligroso para todas aquellas miniaturas que no tengan la regla Legiones Astartes (Guardia de la Muerte).
- **Armas de Toxinas:** Todas las granadas y misiles de Fragmentación incrementan a 5 su Fuerza.

Limitaciones:

- Este rito de guerra solo puede ser usado por la Guardia de la Muerte traidora y no puede combinarse con las reglas especiales de las Legiones Quebradas.
- Un ejército que use este rito de guerra debe incluir un Cónsul de asedios.
- En misiones en las que un bando es atacante y otro defensor, siempre deberán ser atacantes.
- Un ejército con este rito de guerra no puede incluir destacamentos de formaciones o aliados.



Mortarion

El segador



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Mortarion	7	5	6	7	7	5	5	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Mortarion, El Segador (único). Solo puede formar parte de la facción traidora.

Equipo: La Armadura del Bárbaro, Silenciador, La Linterna, Granadas de Perforantes y Bombas Phosphex ilimitadas.

Reglas especiales: Primarca, Padre de la Guardia de la Muerte, Desprecio a la Bruja, Resistencia Sobrenatural, Sombra del Segador, Muy Corpulento.

Desprecio a la Bruja: Cualquier poder de Maldición que afecte a Mortarion o su unidad es negado a 4+ en 1d6.

Padre de la Guardia de la Muerte: Todas las miniaturas con la regla Legiones Astartes (Guardia de la Muerte) de un ejército que contenga a Mortarion ganan la regla Testarudos (a no ser que tengan Coraje). Además, todas las granadas de fragmentación, misiles de fragmentación y lanzaestragos ganan la regla envenenados (4+).

Resistencia Sobrenatural: Mortarion puede repetir todos los chequeos de Resistencia y las tiradas de Nunca Muere y supera automáticamente cualquier chequeo de terreno peligroso. Además, todas las armas con un valor fijo para herir (envenenadas, francotiradores, etc.) solo le hieren a 6+.

Sombra del Segador: Los chequeos provocados por el Miedo de Mortarion tienen un penalizador de -1 al Ld. Y si Mortarion no se encuentra a bordo de un vehículo o trabado y está sobre la mesa, puede teletransportarse a 10" de su posición durante la fase de Disparo, si supera un chequeo de Liderazgo. No puede colocarse a menos de 3" de cualquier miniatura enemiga, sobre terreno impasable o a bordo de un vehículo. No cuenta como un movimiento por lo que el terreno no afecta al mismo. Si Mortarion formaba parte de una unidad, la abandonará con este movimiento. Mortarion podrá asaltar tras hacer este movimiento, pero contara como una carga desordenada a todos los efectos.

La Linterna: La Linterna es un Arma de Disparo con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-La Linterna	18"	8	2	Asalto 1, Fundir.

Fundir: Un arma con esta regla puede repetir las tiradas de penetración de blindaje.

Armadura del Bárbaro: Esta armadura proporciona a Mortarion una Salvación por armadura de 2+ y una invulnerable de 4+.

Silenciador: Silenciador es una inmensa Guadaña de Energía con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Silenciador	-	+1	2	Combate, Muerte Instantánea, Fundir, Aparatosa, A dos manos, Barrido.

Bombas Phosphex Ilimitadas: Mortarion puede lanzar una de estas bombas como un arma de disparo hasta 12" de distancia. Consulta el Perfil de las Bombas Phospex para más detalles.



Crysos Mortug, Escudo Negro



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Crysos Mortug	5	5	4	4	3	5	3	9	3+

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Crysos Mortug (único). Solo puede formar parte de la facción leal.

Equipo: Servoarmadura Endurecida, Pistola Bólter, Espada de Energía, Combi-Llamas, Granadas de Fragmentación, Granadas Perforantes y Granadas Rad.

Rasgo de Señor de la Guerra: Maestro de la emboscada.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Guardia de la Muerte), Tozudo, Infiltración, Psíquico (Nivel de Maestría 1).

Poder Psíquico: Entereza (Biomancia). Carga de Disformidad 1. Entereza es una Bendición que toma como objetivo a una única unidad a 24" o menos. Mientras el poder siga activo, la unidad objetivo obtendrá las habilidades especiales No hay Dolor, Nunca Muere e Implacable.

Armadura reforzada: Las miniaturas con esta Armadura repiten las Tiradas de Salvación contra las Heridas provocadas por armas de plantilla y área. Sin embargo estas miniaturas reducen las distancias de carga y consolidaciones en 1".

"Crysos Mortug era un guerrero amargo, morboso y dado a la introspección, que no gustaba a sus hermanos de batalla a pesar de sus evidentes talentos como guerrero y como comandante de campo. Mortug no procedía ni de Terra, ni de Barbarus, sino que había sido reclutado como parte de una leva de emergencia entre la reserva de Aspirantes de la 18ª Flota Expedicionaria después de que la Guardia de la Muerte sufriese pérdidas casi catastróficas en la campaña del Xenocidio Rangdan. Años después de su iniciación en la Legión, tras haber alcanzado ya el rango de Teniente, sus poderes psíquicos se manifestaron repentinamente. Esto solo sirvió para aislarle aún más, y apenas había empezado su entrenamiento en el Librarius de la Legión cuando Mortarion lo hizo disolver y ordenó que esa "brujería" fuese suprimida por el Concilio de Nikaea."

Reasignado a los Cuerpos Destructores de la XIV Legión, se le puso al mando de Astartes generalmente considerados díscolos o inestables, y sus unidades fueron enviadas a lo más duro de los peores combates afrontados por la Guardia de la Muerte. El ascenso por los rangos que de otro modo podría haber obtenido le fue vedado para siempre, y fue señalado claramente para morir en Istvaan III. Mortug sin embargo no murió, y en la hora de esta terrible ordalía se convirtió en uno de los comandantes más letales de la resistencia Leal. Contra toda posibilidad, Mortug sobrevivió a la Batalla de Istvaan III y él y los pocos restos de los masacrados Leales que había reunido a su alrededor vivirían para vengarse de sus antiguos hermanos."



Mariscal Dural Rask, Maestro de Asedios



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Durak Rask	5	5	4	4	3	4	3	9	2+

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Dural Rask (único). Solo puede formar parte de la facción traidora.

Equipo: Armadura Artesanal, Martillo Trueno, Serpenta Volkita, Nuncio-Vox Granadas de fragmentación, Granadas Perforantes y una única Bomba Phosphex.

Rasgo de Señor de la Guerra: Objetivo Prioritario. (Tu Señor de la Guerra y cualquier unidad amiga a 12" pueden repetir los resultados para impactar de 1 cuando disparen a unidades enemigas que se encuentren a 3" o menos de un objetivo.)

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Guardia de la Muerte), Señor de la Legión, Arte de la Destrucción.

Arte de la Destrucción: Durak Rask tiene las reglas especiales Cazatanques y Derruir, esta regla también se las confiere a las armas pesadas de la escuadra a la que se une.

Derruir: Contra fortificaciones puede repetir las tiradas para penetrar Blindajes y añade +1 a la tabla de daños

"Un fanático seguidor de su primarca, Dural siempre vio a Mortarion como un sabio sobrenatural desde su juventud en el nublado planeta de Barbarus. Habiendo sido aceptado en la legión cuando le llegó la edad, el favor e inteligencia innatos de Rask le destacaron desde el principio y rápidamente demostró ser un guerrero impulsivo con un extraño talento para los asedios. Tras décadas de servicio, Rask ascendió merecidamente al rango de Oficial de artillería, probando su merecido ascenso durante muchas batallas y campañas y ganando un rarísimo elogio por parte del mismo Mortarion tras el asedio de Valstpol, una batalla en la cual Rask perdió su ojo derecho y quedó horriblemente desfigurado. Cuando Mortarion se unió a Horus, Rask fue uno de los que dieron su apoyo más contundentemente, habiéndose convertido en miembro de la logia de los siete pilares, que había sido creada en la Guardia de la Muerte para corromperla. En Istvaan III Rask lideró voluntariamente la vanguardia contra sus antiguos hermanos, una traición por la que pagaría con su vida."



Calas Thypoon



Calas Typhon	HA 6	HP 5	F 4	R 4	H 3	I 5	A 4	Ld 10	Salv 2+/4++
--------------	---------	---------	--------	--------	--------	--------	--------	----------	----------------

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Calas Typhon (único). Solo puede formar parte de la facción traidora.

Equipo: Armadura Cataphractii, Guadaña de Energía de Precisión, Pistola lanzallamas con munición química, Arnés Lanzagranadas, Nuncio-vox y Granadas Rad.

Rasgo de Señor de la Guerra (Orgullo de Señor de la Guerra): Si Calas Typhon Kharn forma parte de tu ejército debe ser siempre tu Señor de la Guerra (sin importar su valor de Liderazgo o otros personajes), él no tira en la tabla de rasgos, tiene el siguiente rasgo de Señor de la Guerra:

- Rasgo de Señor de la Guerra: **Llega el Cosechador** (Calas Typhon cuenta como una unidad que niega objetivos, con lo que ninguna unidad enemiga a 3" de él puede reclamar un Objetivo).

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Guardia de la Muerte), Señor de la Legión (puede tener una unidad de Guardaespalda Sudario de Muerte), Arte de la destrucción, Orgullo de Señor de la Guerra, Sangre Bruja, Bombardeo Químico.

Sangre Bruja: Calas Thypon es un Psíquico de Nivel 1 que usa la disciplina de Telepatía, pero no podrá utilizar estos poderes si también está en presente el Primarca Mortarion antes de que este haya sucumbido al Caos.

Bombardeo Químico: Esta habilidad puede ser utilizada una vez por partida en cualquier fase de disparo siempre y cuando Typhon no haya movido en la fase de Movimiento previa (aunque podrá declarar una carga normalmente en la fase de Asalto). Usar esta habilidad cuenta como usar un arma de disparo y usa el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Bombardeo Químico	Ilimitado	-	4	Artillería 3, Barrera, Área Grande, Envenenada (4+), Ignora Cobertura.

Ten en cuenta que si el ataque se dispersa, siempre lo hará la distancia marcada por los 2d6". La habilidad de proyectiles de Typhon no reducirá la dispersión.

El primer capitán de la Guardia de la Muerte una vez buscó el puesto de Epistolario en el librarius, pero dado el odio profundo que Mortarion albergaba hacia aquellos que mostraban los poderes de un psíquico, Typhon reprimió sus poderes e intentó alcanzar la posición de líder de guerra. Su fuerza, habilidad y carácter lo elevaron a este cargo, alcanzando el mando del potente y único navío llamado Terminus Est y la poderosísima carga química que portaba como un arsenal. Aunque no había servido como más que un psíquico de línea, la influencia de la disformidad envolvía a Typhon todavía, pues él era de los primeros en su Legión en sentir el poder del más allá.

Tras la traición de la legión Typhon se reveló como el maestro supremo de la muerte química y el segador de hombres, amputando a sus enemigos con su mortal guadaña de energía y con sus blasfemas municiones químicas.”



Sudario de muerte



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Exterminador Sudario de Muerte	4	4	4	4	2	4	2	10	2+/5++

Tipo: Infantería.

Tabla: Pueden elegirse como opción de Cuartel General, como opción de élite o como una escolta.

Composición de Unidad: 2 Exterminadores Sudario de Muerte de la Guardia de la Muerte.

Equipo: Armadura de Exterminador, Pistola Lanzallamas con Munición Química y una Guadaña de Energía.

Opciones: Puedes añadir hasta 8 Exterminadores Justaerín adicionales por +40 Puntos cada uno.

-La escuadra al completo puede equiparse con Bombas de Fusión por +5 Puntos cada uno.

Transporte Asignado: Una Escuadra de Exterminadores Sudario de Muerte puede elegir un Land Raider Phobos como Transporte Asignado si la unidad cuenta con no más de cinco miniaturas.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Guardia de la Muerte), Avance Implacable, Testarudos, Asalto Rabioso, Los Favoritos de Mortarion.

Avance Implacable: Son unidades que puntúan siempre y cuando el escenario permita a las tropas de línea puntuar.

Los favoritos de Mortarion: Pueden escogerse como escolta de un Praetor de la legión de la Guardia de la Muerte equipado con armadura de exterminador o del Primarca Mortarion. En cualquiera de estos casos, se considerarán Cuartel General, pero no ocuparán ninguna opción dentro de la tabla de organización del ejército.

“Los Sudario de muerte eran un grupo de élite dentro de la legión. Seleccionados por Mortarion y escogidos por su habilidad de armas, coraje y probada resistencia, eran elegidos a menudo de entre aquellos legionarios que habían sobrevivido donde sus camaradas habían caído. Los sudario de muerte eran los silenciosos guardaespaldas del primarca y, tanto en la paz como en la guerra, se decía que al menos dos de ellos permanecían a cuarenta y nueve pasos del primarca en cualquier momento.”



Guardia del Sepulcro



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Exterminador Guardia del Sepulcro	4	4	4	4	1	4	2	8	2+/4++
Maestro Químico	4	4	4	4	1	4	2	9	2+/4++

Tipo: Infantería. El Maestro Químico es Infantería Personaje.

Composición de Unidad: 4 Exterminadores Guardia del Sepulcro y 1 Maestro Químico.

Equipo: Armadura Cataphractii, lanzagranadas de asalto con granadas perforantes y de toxinas, puño de combate y niebla mortal.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Exterminadores Guardia del Sepulcro adicionales por +35 puntos cada uno.

-Cualquier miniatura puede sustituir su puño de combate por un puño sierra por +5 puntos cada uno.

-Un único Guardia del Sepulcro por cada 5 miniaturas en la unidad puede sustituir su lanzagranadas por un lanzallamas pesado con munición química por +10 puntos.

-El Maestro Químico puede sustituir su lanzagranadas por una combi-arma sin coste adicional.

Transporte Asignado: Si la escuadra está formada por 5 miniaturas, una Escuadra de exterminadores Guardia del Sepulcro puede elegir un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus. Si esta formada por 10 o menos miniaturas, la escuadra podrá adquirir un Tanque de asalto Spartan como transporte asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Guardia de la Muerte).

Lanzagranadas de Asalto: El Lanzagranadas de Asalto que usa el siguiente perfil: (Debes declarar antes de disparar que tipo de munición estas usando con cada uno de ellos)

	Alcance	F	FP	Tipo
-Lanzagranadas de Asalto (Perforante)	18"	6	4	Asalto 2
-Lanzagranadas de Asalto (Toxinas)	18"	*	4	Asalto 2, Área, Envenenada (3+), Niega cobertura.

Niebla mortal: Cualquier unidad enemiga con atributo de Resistencia que quiera cargar a una unidad equipada con Niebla mortal, lo hará siguiendo las reglas de cargas desordenadas. Además, la niebla mortal puede ser utilizada como un arma con el siguiente perfil y será capaz de realizar fuego defensivo (incluso pese a las limitaciones habituales de las armaduras Cataphractii):

	Alcance	F	FP	Tipo
-Niebla Mortal	Plantilla	*	4	Asalto 1, Envenenada (3+).

Originalmente llamados así de forma informal los batallones de exterminadores de la Guardia de la muerte a las órdenes de Typhon que viajaban a bordo del Terminus Est, rápidamente, el nombre de Guardias del sepulcro se convirtió en sinónimo, dentro y fuera de la legión, para los exterminadores equipados con armas alquímicas, únicos y propios de la Guardia de la Muerte. Al contrario que el resto de legiones, la Guardia de la Muerte hacía un uso frecuente de las armas alquímicas, como el Phosphex, el gas Cullgene y el fluido devora-carne Vasgotox. La Guardia de la Muerte desplegaba unidades especializadas en dispensar estas armas, cuando los Guardias del Sepulcro caminaban, dejaban una muerte insidiosa y horrible a su paso. Y cuando la Guardia de la Muerte se liberó del Imperium en el despertar de la traición del Señor de la Guerra las armas que sólo se habían usado contra el más estúpido o resistente de los enemigos xenos se volvieron contra la humanidad y el recuento de muertes de la legión crecía mundo tras mundo.



XV. Mil Hijos



Los marines espaciales de las legiones del Emperador son ingenios de la genética. Guerreros psico-adocinados con habilidades superhumanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. Además, cada legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Son el producto de su semilla genética y de su propia cultura.

Los Mil Hijos son marines espaciales envueltos en el ocultismo, el misticismo y los ultramundanos poderes del psíquico. Esta fueron las artes esotéricos que les convirtieron en una de las legiones más formidables, pero también una de las más rechazadas y que provocarían que el juicio del Emperador cayera sobre ellos.

Legiones Astartes (Mil Hijos): Todas las unidades con la Regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
- **Cónclave de hechiceros:** Durante la creación de la lista de ejército de un destacamento de los Mil Hijos debes seleccionar primero a tu Señor de la Guerra. Cualquier Señor de la Guerra elegido debe ser un personaje independiente con al menos un nivel de maestría psíquico y el que mayor atributo de liderazgo tenga. Ten en cuenta que esto puede provocar que ciertos ritos de guerra no estén disponibles para esta legión.
- **Saber de Prospero:** Los psíquicos de los Mil Hijos tienen acceso a todas las disciplinas psíquicas del reglamento excepto la de demonología maléfica. Además, cualquier personaje independiente con el rol de cuartel general que no sea psíquico, puede adquirir un nivel de maestría 1 por +20 puntos y podrá sustituir cualquier arma de energía con la que se haya equipado por un arma psíquica por +5 puntos.

REGLAS ESPECIALES

- **Culto Arcano:** Los poderes psíquicos y el entrenamiento oculto se centran alrededor de las disciplinas de los templos del culto y de las órdenes secretas, esto provee a sus iniciados las siguientes habilidades en el campo de batalla:

-Por cada unidad con esta regla especial, el jugador controlador debe elegir uno de los Cultos Arcanos de los mostrados en la tabla de Cultos Arcanos durante la creación de la lista de ejército. La unidad elegida ganará la habilidad descrita.

-Las opciones obligatorias de línea del ejército deben usar el mismo culto arcano que el señor de la guerra del ejército. En caso de un destacamento aliado, usará el mismo culto arcano que el elegido por el cuartel general.

-Cada Culto Arcano está asociado a una disciplina psíquica. Si una unidad tiene poderes elegidos que coincidan con la disciplina psíquica del culto arcano elegido, pueden manifestar poderes psíquicos cuando realicen chequeos psíquicos con un resultado de 3+ en lugar de 4+ como normalmente es el caso.

- **Señales y Portentos:** Los formidables poderes psíquicos que otorgan a los Mil Hijos una fuerza única los hace a su vez vulnerables cuando estos mismos poderes son interrumpidos. Así como cuando las grandes luces que guían a su orden son apagadas un shock se apodera de las mentes de los supervivientes.

-Si cualquier unidad del destacamento de los Mil Hijos sufre heridas como resultado de un chequeo de peligros de la disformidad, el jugador controlador del destacamento de los Mil Hijos debe de realizar un chequeo de *acobardamiento* por cada unidad con la regla especial Legiones Astartes (Mil Hijos) en el ejército.

-Si todos los personajes independientes del ejército de los mil hijos son retirados como baja, todas las unidades supervivientes del destacamento sufren un penalizador de -1 al liderazgo y no podrán realizar persecuciones arrolladoras durante el resto de la batalla.

EL CULTO ARCANO

Arcano	Disciplina	Efecto
Pavoni	Biomancia	Sangre Veloz
Raptora	Telequinesis	Escudos Cinéticos
Corvidae	Adivinación	Ataque Precognitivo
Athanean	Telepatía	Fortaleza Mental
Pyrae	Piromancia	Golpe de cenizas

Sangre veloz: La unidad añade +1" a sus distancias de correr y persecuciones arrolladoras.

Escudos cinéticos: La unidad obtiene una salvación invulnerable de 6+, o si bien ya posee una salvación invulnerable, la mejorará en un punto, hasta un máximo de 3+.

Ataque precognitivo: Si la unidad permanece estacionaria durante la fase de movimiento, durante ese mismo turno deberá repetir las tiradas fallidas para impactar de '1' cuando realice ataques de disparo.

Fortaleza mental: Las unidades con esta regla especial son inmunes a la regla *Miedo* y tienen la regla especial *Voluntad de Adamantio*.

Golpe de cenizas: La unidad obtiene la regla especial *Martillo de Furia*. Si ya tuviera esta regla especial por cualquier otro motivo, infligirá 2 ataques de martillo de furia en lugar de 1 cuando cargue.

Unidades Específicas de los Mil Hijos:

Además de las unidades encontradas en la lista de ejército de las Legiones Astartes, los Mil Hijos tienen acceso a unidades adicionales y variantes de las mismas. A continuación se muestran algunas de estas variantes.

-Autómatas de Batalla Castellax-Achea: A diferencia del resto de autómatas de batalla incluidos en las listas de legiones astartes, estos no precisan de un personaje equipado con controlador cortical para permitir su inclusión.

-Praetors de los Mil Hijos: A diferencia de los otros praetors de otras legiones, los praetors de los Mil Hijos son psíquicos y deben adquirir de 1 a 3 niveles de maestría a +25 puntos por cada nivel. Además, pueden mejorar cualquier arma de energía con la que estén equipados a arma psíquica por +5 puntos. Ten en cuenta que allá donde el arma de energía sea una opción, deberá ser primero adquirida para poder mejorarse a arma psíquica.

-Escuadras de Exterminadores y Escuadras de Veteranos de los Mil Hijos: Además de sus mejoras disponibles, estas escuadras pueden ser mejoradas con la regla especial *Hermandad de Psíquicos (Nivel de Maestría 1)* por +25 puntos por cada unidad.

Equipo Específico de los Mil Hijos:

-Letanías arcanas (un solo uso): El portador puede ignorar el primer chequeo fallido de peligros de la disformidad al que esté sujeto. Cualquier personaje independiente con la regla especial Legiones Astartes (Mil Hijos) y que al menos tenga un nivel de maestría psíquica puede equiparse con un único volumen de letanías arcanas por +10 puntos.

-Cañón de fuego etéreo:

Un desarrollo tardío de los artesanos artificieros del Culto Pyrae, estas antiguas armas de plasma utilizan tanto conocimientos ocultos como tecnología arcana del mundo forja de Zhao Arkhad en su construcción.

Cualquier miniatura de los Mil Hijos equipada con un cañón de plasma puede mejorarlo a cañón de fuego etéreo por +10 puntos. En caso de una unidad con varias miniaturas equipadas con cañones de plasma, todas ellas deberán adquirir la mejora.

	Alcance	F	F	Tipo
			P	
Cañón de fuego etéreo	36"	7	2	Pesada 1, Área, Abrasa-almas, Sobrecalentamiento.

-Proyectiles Asphyx:

Impregnadas de una toxina psíco-reactiva de origen desconocido, los Mil Hijos eran capaces de equipar a sus tropas de élite con esta inusual y altamente letal munición. Estas balas se cree que fueron desarrolladas en Prospero para ser usadas con sus relativamente primitivas armas de proyectiles para defenderse de los Psyconeuein, pero lo costoso de su producción en masa limitó su uso.

- Las armas que usen proyectiles Asphyx ganan la regla especial *Despedazar*.
- Los Personajes Independientes con la regla especial Legiones Astartes (Mil Hijos) pueden equiparse con proyectiles Asphyx por +10 Puntos. Su uso se aplica a cualquier pistola bolter, bolter, combibolter o cualquier componente bolter de una combiarma con la que esté equipado.
- Las Escuadras de Exterminadores de la Legión y las Escuadras Tácticas de Veteranos de la Legión que tengan la regla especial Legiones Astartes (Mil Hijos) pueden ser equipadas con proyectiles Asphyx por +20 Puntos por escuadra. Su uso se aplica a cualquier pistola bolter, bolter, combi-bolter o cualquier componente bolter de una combiarma con las que estén equipados.
- Las Escuadras Tácticas de Apoyo con la regla especial Legiones Astartes (Mil Hijos) equipadas con cañones rotatorios pueden ser equipadas con proyectiles Asphyx para estas armas por +25 puntos por escuadra.

DREADNOUGHT OSIRON (VARIANTE DEL DREADNOUGHT CONTEMPTOR DE LOS MIL HIJOS)

Durante muchas décadas las artes mediante las cuales mantener a un psíquico medicamente en el enterramiento de un sarcófago Dreadnought eludieron a los Mil Hijos, como al resto de legiones que lo intentaron. En lugar de su objetivo los enterrados hallaban una muerte horrible, una locura brutal o algo mucho peor, una catástrofe psíquica ocurría cada vez que lo intentaban. El uso de una corona psicométrica alrededor del cerebro del psíquico moribundo fue la difícil solución que al fin alcanzaron, un dispositivo llamado Osiron, difícil de construir y que usaba elementos apenas comprendidos por los psiarcánistas. Los Mil Hijos comenzaron rápidamente a implementarlo en altamente adaptables chasis de Contemptor que tenían a su disposición, con grandiosos resultados. Los informes indicaban que no mucho antes del Concilio de Nikaea, Magnus regaló el diseño de estos Dreadnought al resto de legiones, aunque fue un regalo que no sirvió de mucho tras lo ocurrido.

Cualquier Garra de Dreadnoughts Contemptor elegida como parte de un destacamento de los Mil Hijos puede mejorarse a Dreadnought Osiron por +50 Puntos cada uno. Estos mantienen todas las opciones estándar de cualquier Dreadnought Contemptor.

- Los Dreadnought Osiron ganan la regla especial Piloto Psíquico (Nivel de Maestría 1) y pueden generar sus poderes de las disciplinas psíquicas de Telekinésis, Telepatía, Piromancia y Adivinación.
- Los Dreadnought Osiron ganan la regla especial *voluntad de adamantio*.
- Los Dreadnought Osiron deben sustituir su arma de combate cuerpo a cuerpo para Dreadnoughts con combibolter incorporado por una espada psíquica para dreadnoughts con combibolter incorporado armada con Proyectiles Asphyx sin coste adicional.

	Alcance	F	FP	Tipo
Espada Psíquica de Dreadnoug	-	x2	2	Combate, Arma Psíquica.



RITO ESPECIAL DE LOS MIL HIJOS: EL EJE DE LA DISOLUCIÓN

Tomando su nombre principal de una antigua fórmula alquímica, “El eje de la disolución” era una formación de batalla que consistía en establecer batalla en términos favorables a los Mil Hijos. Demostraba ser una formación en la cual el enemigo era atrapado como en una trampa dentada, empalándose a sí mismo al atacar brutalmente y desangrándose cuando se veía obligado a retirarse. Requería la coordinación sobrenatural por la que los Mil Hijos eran conocidos, la astuta y mortal eficiencia del eje de la disolución hacía poco por acabar con la siniestra reputación de brujería por la cual sus aliados desconfiaban de ellos.

Efectos:

- **El alambique de adamantio:** Las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Mil Hijos) que formen parte de un ejército que esté usando este rito de guerra superan automáticamente cualquier chequeo de acobardamiento o moral que deban realizar siempre y cuando se encuentren a 6" o menos de cualquier objetivo en el momento de realizar el chequeo.
- **El caustico de gracia:** Las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Mil Hijos) que formen parte de un ejército que esté usando este rito de guerra pueden realizar disparos defensivos con HP2.
- **La transición de vitriolo:** Las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Mil Hijos) pueden repetir sus tiradas para herir y para impactar contra enemigos que estén en retirada.

•

Limitaciones:

- Las unidades de línea de un destacamento que use este rito de guerra deben estar compuestas por el máximo de miniaturas permitido del tamaño máximo de la unidad.
- Los destacamentos que usen este rito de guerra no pueden tener más unidades con el tipo vehículo o volador que unidades de infantería en el ejército.

RITO ESPECIAL DE LOS MIL HIJOS: LA GUARDIA DEL REY CARMESÍ

En los días previos a Nikaea, cuando los Mil Hijos marchaban a la batalla y encontraban un enemigo tan grande que su propio señor, el terroríficamente poderoso Magnus el Rojo, necesitaba pisar el campo de batalla para derrotarlo, a menudo lo hacía a la cabeza de los Sekhmet, apoyado por los elementos más letales de su arcana legión y con una concentración inimaginable de energía psíquica. Ante la Guardia del Rey Carmesí los estúpidos caudillos xenos que habían masacrado mundos enteros y las misteriosas entidades infernales más allá de cualquier descripción caían destrozadas y rotas, e incluso el poder de antiguos terrores como los Eldar y los M'Varta no podían resistir.

Efectos:

- **Guerra Astral:** Cuando generes Carga de Disformidad al inicio de la fase Psíquica, el jugador controlador de un Destacamento que esté usando este Rito de Guerra puede tirar 1D6 adicional y seleccionar el resultado más alto.
- **Envueltos en Relámpagos, Desgarran el Velo:** Cualquier miniatura equipada con una Armadura Exterminador de cualquier tipo en el Destacamento, junto a cualquier Personaje Independiente y Magnus el Rojo, pueden desplegar usando la regla especial Despliegue Rápido (siempre y cuando no tengan un Transporte Asignado). Cuando esas unidades llegan mediante Despliegue Rápido, ganan la regla especial Miedo (si es que ya no la poseen) y pueden repetir las tiradas fallidas de salvaciones invulnerables de ‘1’ hasta el inicio del próximo turno del jugador controlador.
- **Los Iniciados del Escarabajo:** Los Exterminadores de la Cábala Sekhmet deben ser elegidos como las opciones de tropa obligatoria en un Destacamento que use este Rito de Guerra y además podrán ser usados como opción de Tropas adicionales si así se desea.
- **La Licitación del Rey Carmesí:** El Primarca Magnus el Rojo puede ser elegido como opción de Cuartel General obligatorio de un Destacamento que use este Rito de Guerra en lugar de que cuente como Amo de la Guerra.

Limitaciones:

- Este los destacamentos que usen este rito de guerra deben elegir como señor de la guerra a Magnus el Rojo, Ahzek Ahriman o aun Praetor de los Mil Hijos con un nivel de maestría 3.
- El ejército que use este rito de guerra no puede incluir destacamentos aliados ni fortificaciones de ningún tipo.
- Los destacamentos que usen este rito de guerra no pueden tener más unidades con el tipo vehículo que unidades con la regla especial Legiones Astartes (Mil Hijos) en el ejército



Magnus el Rojo

Primarca de los Mil Hijos



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Magnus el Rojo	7	5	7	6	6	6	4	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Magnus el Rojo (único).

Equipo: La Vestimenta Cornuda, la Espada de Ahn-Nunurta, Letanías Arcanas, Pistola de Fuego Psíquico.

Reglas especiales: Primarca, Padre de los Mil Hijos, Muy Corpulento, Archimago, El Ojo del Rey Carmesí, Aura Fantasmal, Ira Mental.

Padre de los Mil Hijos: Las Escuadras de Exterminadores de la Cábala Sekhmet y las Escuadras de Exterminadores de la Legión pueden ser adquiridas como opciones de Tropas en un Destacamento Principal donde Magnus el Rojo sea el Señor de la Guerra, y ninguna restricción debida al Culto Arcano se aplica a la unidades obligatorias del ejército.

Archimago: Magnus el Rojo es un psíquico con un nivel de maestría psíquica 5 y genera puntos de carga de disformidad con un resultado de 3+ cuando intenta manifestar poderes psíquicos. Para que Magnus el Rojo sufra los efectos de los peligros de la disformidad, el jugador controlador debe obtener 3 o más resultados de '6' cuando intente manifestar un poder psíquico (en vez de los 2 resultados de '6' habituales), y cualquier resultado de '1' en la tabla de los peligros de la disformidad debe ser repetido.

La Vestimenta Cornuda: Esta armadura proporciona a Magnus el Rojo una salvación por armadura de 2+ y una salvación invulnerable de 4+. Además, si es impactado por un arma con la regla especial *Destructor*, el número de heridas recibido se reduce en 1.

La Espada de Ahn-Nunurta: Es un arma de Combate que utiliza el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
La Espada de Ahn-Nunurta	-	+2	1	Combate, Psíquica, A dos manos.

Pistola de Fuego Psíquico: Es un arma de Disparo que utiliza el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
Pistola de Fuego Psíquico	15"	8	3	Asalto 1D3, Abrasaalmas.

El Ojo del Rey Carmesí: Cuando elijas objetivos para los poderes psíquicos de Magnus el Rojo, todas las miniaturas dentro del alcance del poder se consideran dentro de la línea de visión de Magnus el Rojo (excepto los que están en el interior de vehículos o edificios). Y todos sus ataques de este tipo tienen la regla especial Ignora Cobertura.

Aura Fantasmal: Los ataques enemigos dirigidos contra Magnus el Rojo o cualquier unidad a la que se haya unido tienen un penalizador de -1 a la tirada de Impactar. Las armas de Barrera dirigidas contra Magnus el Rojo o cualquier unidad a la que se haya unido deberán añadir +1" a la tirada de dispersión cuando les sea aplicable.

Ira Mental: Cuando Magnus el Rojo manifieste un poder de Fuego Brujo, el jugador controlador puede declarar el uso de la Ira Mental. Esto debe ser realizado antes de tirar ningún dado para intentar manifestar el poder en cuestión. La carga de disformidad necesaria para manifestar el poder se incrementa en +2. Sin embargo, si el poder se manifiesta con éxito añade +2d6 a la Fuerza listada del ataque y dobla el alcance del mismo. Si esto provoca que el ataque tenga una Fuerza de 11 o más, el ataque gana la regla especial *Destructor*).



Ahzek Ahriman



Ahzek Ahriman	HA 5	HP 5	F 4	R 4	H 3	I 5	A 3	Ld 10	Salv 2+/4++
---------------	---------	---------	--------	--------	--------	--------	--------	----------	----------------

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Ahzek Ahriman (único).

Equipo: Armadura Artesanal, Pistola bolter de precisión con Proyectiles Asphyx, Hacha Psíquica de Precisión, Aura de Hierro, Letanías Arcanas, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Mil Hijos – Culto Arcano: Corvidae), Voluntad de Adamantio, Ataques de Precisión, Marcado por los Destinos Oscuros, Cábala de Ahriman, Maestro de la Legión, Psíquico (Nivel de Maestría 4) – Ahriman genera sus poderes psíquicos de la disciplina de Adivinación.

Rasgo de Señor de la Guerra: Patrón de los Destinos (Si Ahzek Ahriman es tu Señor de la Guerra tendrá automáticamente este rasgo de Señor de la Guerra). De serlo, elige hasta tres unidades de tu ejército con la regla especial Legiones Astartes (Mil Hijos) antes de que tu ejército sea desplegado. Las unidades elegidas obtienen la regla especial Exploradores.

Marcado por los Destinos Oscuros: En partidas de campaña, donde las bajas o heridas entre batalla es un factor a tener en cuenta, cualquier resultado en la tabla correspondiente puede ser repetido.

Cábala de Ahriman: Cualquier Escuadra de Mando adquirida por Ahriman debe ser mejorada con la regla especial Hermandad de Psíquicos (Nivel de Maestría 2) por +50 puntos. Siempre tendrán el Culto Arcano: Corvidae y generan sus poderes psíquicos de la disciplina de Adivinación.

“Ahriman fue el primero y el último de los Jefes Bibliotecarios de la legión de los Mil Hijos y el más dotado de sus talentosos psíquicos. Nacidos en Terra, en la tierra del antiguo Imperio Aqueménida, él y su hermano gemelo fueron los primeros reclutas en entrar en las filas de la XVª legión. Poseía una gran fuerza psíquica y una profunda inteligencia, destacó durante la hora más oscura de la legión y, después de la reunificación de su legión con el primarca, se convirtió en el pupilo más destacado de Magnus y su comandante en jefe.”

“Señor de los guerreros místicos del Culto Corvidae, también era un luchador muy capaz y un astuto comandante, curtido por casi dos siglos de guerra. En combate Ahriman era a menudo el pilar de su legión, adivinando las acciones de sus enemigos y formulando intrincadas estrategias para crear una senda hacia la victoria incluso mientras el caos engullía todo a su alrededor. Pero de todas sus virtudes, la mayor era su incansable fuerza de voluntad, no sólo para sobrevivir a toda costa. Fue algo que le haría recorrer extrañas y terribles sendas muchos años después de que Prospero ardiera.”



Magistus Amon



Magistus Amon	HA 6	HP 5	F 4	R 4	H 3	I 5	A 3	Ld 10	Salv 2+
---------------	---------	---------	--------	--------	--------	--------	--------	----------	------------

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Magistus Amon (único).

Equipo: La Armadura de Sombras, espada psíquica de precisión, pistola arcanotecnológica, Letanías Arcanas, El Polvo de los Devoradores, granadas de fragmentación y granadas perforantes.

Rasgo de Señor de la Guerra: Señor de las Sendas Oscuras (Si Magistus Amon es tu Señor de la Guerra tendrá automáticamente este rasgo de Señor de la Guerra). De serlo, puedes elegir una única unidad que no sea una unidad Superpesada o Volador de tu ejército. La unidad elegida deberá entrar al juego desde la Reserva usando la regla especial Flanquear en el turno en el que se especifique. Este turno puede ser cualquiera menos el primero y debe anotarse en secreto después de que los ejércitos hayan desplegado pero antes de que la partida comience. Cuando el turno especificado comience, el apunte debe ser revelado y la unidad entrará en juego (no es necesaria tirada de Reservas).

Reglas especiales: Personaje Independiente, Infiltración, Sirvientes Ocultos y Escrutinios Secretos, Legiones Astartes (Mil Hijos – Culto Arcano: Corvidae y Arthanean), Maestro de la Legión, Psíquico (Nivel de Maestría 3) – Amon genera sus poderes psíquicos de la disciplina de Adivinación o Telepatía.

Sirvientes Ocultos y Escrutinios Secretos: Si un ejército tiene al Magistus Amon como parte del Destacamento Principal, el jugador controlador podrá repetir la tirada fallida para Arrebatar la Iniciativa en aquellas misiones donde este factor sea relevante. Además, las unidades enemigas que usen la regla Flanquear no podrán entrar en juego a menos de 24" del Magistus Amon a menos que se trate de su propio borde del tablero. Tampoco las unidades enemigas podrán entrar en juego mediante Despliegue Rápido a menos de 12" del Magistus Amon.

La Armadura de Sombras: Esta armadura proporciona a Amon una salvación por armadura de 2+ y le proporciona además una salvación por cobertura de 4+ si está en terreno abierto o añade +2 a cualquier salvación por cobertura que pudiera tener (hasta un máximo de 2+). Pero si Amon se une a otra unidad, él y su unidad solo tendrán una salvación por cobertura de 6+ en terreno abierto o un +1 a la salvación por cobertura que pudieran tener (hasta un máximo de 2+).

El Polvo de los Devoradores: Una vez por batalla, en la fase de Asalto, en lugar de atacar de manera habitual, el jugador controlador del Magistus Amon puede optar por desatar el poder del Polvo de los Devoradores. Este ataque se realiza en el Paso de Iniciativa habitual de Amon y, si se trata de una unidad de 5 miniaturas o menos, infinge 1d6 impactos automáticos de FP4 sobre la unidad que está combatiendo contra el Magistus Amon. Contra unidades de más de seis miniaturas infligirá 2d6 impactos automáticos de FP4. Estos ataques no tienen valor de Fuerza pero tienen las reglas especiales Envenenado (4+) y Aturdidor.

"Una figura cuya reputación era bien conocida más allá de su legión durante la Gran Cruzada, porque servía tanto de palafrenero del primarca y como emisario entre el resto de legiones y círculos de poder. Era una figura solitaria y misteriosa, incluso para sus hermanos. Se decía de Amon que una vez fue el tutor de Magnus, antes de la llegada del Emperador a Prospero, aunque el estudiante rápidamente superó al maestro."

Si es cierto esto tuvo que sobrevivir al proceso de conversión a marines espacial, quizás ayudado por la intervención directa del Rey Carmesí, y emergió como un fuerte guerrero y un poderoso psíquico. Más allá de sus obligaciones públicas la mayor parte de su carrera permaneció en las sombras y, de hecho, se creía que era el señor de la agencia de inteligencia de la legión, conocida como los Escondidos, y también un alto cargo en las cámaras de la Orden de la Ceguera. El destino de Amon fue el de sobrevivir a la destrucción de Prospero, amargado y herido, quedó rápidamente aislado de su seór y de los que una vez fueron sus iguales."



Cábala de los Espadas Khenetai



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Espada Khenetai	5	4	4	4	1	4	1	8	3+
Maestro de Espadas Khenetai	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería (Personaje). El Maestro de Espadas Khenetai es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Maestro de Espadas Khenetai y 5 Espadas Khenetai.

Equipo: Servoarmadura, Bolter, Pistola Bólter, Dos Espadas Psíquicas, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Espadas Khenetai adicionales por +25 Puntos cada uno.

-Por cada cinco miniaturas en la escuadra, un único Espada Khenetai puede sustituir su pistola bolter por una de las siguientes:

-Pistola Lanzallamas +10 Puntos -Pistola de Plasma +15 Puntos

-El Maestro de Espadas Khenetai puede equiparse con una Armadura Artesanal por +10 Puntos.

-El Maestro de Espadas Khenetai puede equiparse con Bombas de Fusión por +5 Puntos.

Transporte Asignado: Una Escuadra de la Cábala de los Espadas Khenetai puede elegir un Rhino, Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus como Transporte Asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Mil Hijos), Coro Mental de Espadas, Hermandad de Psíquicos (Nivel de Maestría 1) – Generan su poder psíquico de cualquiera de las disciplinas disponibles para los Mil Hijos (ver reglas especiales).

Coro Mental de Espadas: Dependiendo del número de miniaturas en la unidad, cada miniatura de la unidad obtiene un bonificador a sus características:

- Si la escuadra cuenta con 3 o menos Khenetais/Maestro de Espadas obtienen cada uno +1 Ataque.
- Si la escuadra cuenta con entre 4 y 8 Khenetais/Maestro de Espadas obtienen cada uno +1 Ataque y +1 HA.
- Si la escuadra cuenta con 9 ó 10 Khenetais/Maestro de Espadas obtienen cada uno +2 Ataques y +1 HA.

"Los Khenetai Ocultos eran una secta mística dentro de la Orden del Chacal de los Mil Hijos, que servían como guardianes de los cinco cultos prosperinos, de sus reliquarios y de sus sanctums. Vinculados tanto por su juramentos como por rituales psíquicamente forjados, cada uno de ellos era un iniciado en todos los secretos internos de los cultos y un adepto en sus técnicas, filosofía y artes.

Los más destacados guerreros de los Khenetai formaban cábala de espadachines, sublimemente hábiles, que habían entrena sus habilidades psíquicas para ser uno con la espada. Sus espadas de fuerza gemelas estaban hechas de un solo fragmento de cristales psíquicos cubiertos de ceramita, cuyos símbolos se correspondían a los nombres secretos de su portador y las hazañas que había realizado. En combate portaban una armadura forjada y construida por artíficiares ciegos que usaban sólo los fuegos de su mente y combatían con tal precisión y unidad que les convertía en la manifestación múltiple de un solo guerrero, en lugar de ser un grupo de luchadores."



Exterminadores de la Cábala Sekhmet



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Exterminador Sekhmet	4	4	4	4	2	4	2	8	2+/4++
Inceptor Sekhmet	4	4	4	4	2	4	2	9	2+/4++

Tipo: Infantería. El Inceptor Sekhmet no es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Inceptor Sekhmet y 4 Exterminadores Sekhmet.

Equipo: Armadura de Exterminador Cataphractii o Tartaros (todos han de llevar la misma), Combi-Bólter con Proyectiles Asphyx, Arma Psíquica (hacha, espada o maza).

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Exterminadores Sekhmet adicionales por +35 Puntos cada uno.

-Cualquier miniatura de la unidad puede sustituir su arma psíquica por uno de los siguientes:

-Garra Relámpago Gratis -Puño de Combate +5 Puntos -Puño Sierra +10 Puntos

-Todas las miniaturas de la unidad pueden sustituir su combibolter por una combiarma (los Proyectiles Asphyx siguen incluidos) por +5 Puntos cada uno.

Transporte Asignado: Una Escuadra de Exterminadores Sekhmet puede elegir un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus como transporte asignado si la unidad cuenta con no más de cinco miniaturas. Si la escuadra es de seis a diez miniaturas, podrá elegir un Tanque Spartan como transporte asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Mil Hijos), Tozudos, Hermandad de Psíquicos (Nivel de Maestría 2) - generan sus poderes psíquicos de las disciplinas de Telequinesis o Piromancia.

"Los Sekhmet, más conocidos como el Escarabajo Oculto fuera de su legión, era la élite de la primera compañía de los Mil Hijos y, cuando eran reclamados para ello, servían como guardaespalda de Magnus. Protegidos por una armadura de exterminador y cada uno de ellos siendo un alto iniciado en los misterios prosperinos que había sublimado sus emociones y habilidades hasta los más altos niveles de control espiritual, eran capaces de resistir las heridas por pura fuerza de voluntad, incluso aquellos que hubieran sido letales para un marine espacial."

Marcados por el escarabajo de jade engastado en su armadura, se mantenían aparte del resto de la legión, una hermandad dentro de otra hermandad. Capaces de mantener su mente en los niveles más altos de las Enumeraciones, los Escarabajo Oculto combatían con tal unificada precisión y control que para muchos parecían menos guerreros de carne y hueso y más automáticas."



Cábala de Intercesores Ammitara



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Intercesor Ammitara	4	5	4	4	1	4	1	8	4+
Líder Intercesor Ammitara	4	5	4	4	1	4	2	9	4+

Tipo: Infantería. El Líder Intercesor Ammitara es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Líder Intercesor Ammitara y 4 Intercesores Ammitara.

Equipo: Armadura de Explorador, rifle de francotirador, hoja de combate, bombas de sigilo, granadas de fragmentación y perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Intercesores Ammitara adicionales por +20 puntos cada uno.

-Por cada cinco miniaturas en la escuadra, un único Intercesor Ammitara puede sustituir su rifle de francotirador por una de las siguientes armas:

-Rifle de Fusión +5 Pts -Rifle de Plasma +10 Pts

- El Líder Intercesor Ammitara puede equiparse con Bombas de Fusión por +5 puntos.

- El Líder Intercesor Ammitara puede equiparse con un Nuncio-vox por +10 puntos.

Transporte Asignado: Una Escuadra de Intercesores Ammitar puede elegir una Cañonera Storm Eagle como Transporte Asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Mil Hijos), Sigilo, Mover a Través de Cobertura, Exploradores, Hermandad de Psíquicos (Nivel de Maestría 1) - en vez de generar un poder, tienen su propio poder: Asesino de Mentes.

Asesino de Mentes: Carga de Disformidad (2): Este es un poder que toma como objetivo a la unidad del Psíquico. Mientras el poder esté activo, la unidad puede repetir todas las tiradas fallidas para Impactar y para Herir, y todos sus ataques de Disparo ganan la regla especial Ignora Cobertura.

“La propia existencia de la secta conocida como los Ammitara Ocultos era en muchos casos puesta en duda, tal era el secretismo de este grupo más allá de los confines de su legión. Incluso entre las filas de los Mil Hijos, era algo de lo que se hablaba con evasivas, si es que alguno la conocía, como las pruebas recogidas tras la destrucción de Prospero pudieron atestiguar.”

“Lo que los Ammitara eran en realidad es los colmillos de la Orden de los Ciegos, quizás la más oscura y oculta división de los Mil Hijos, dedicada al engaño, el reconocimiento y el espionaje fuera de su legión. Mientras que las cábalas de intercesión estaban especializadas en otras oscuras artes de la guerra, las del asesinato.”



Autómatas Clase Castellax-Achea



Autómata de Batalla Clase Castellax-Achea	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	3	4	6	7	4	4	2	7	3+/5++

Tipo: Criatura Monstruosa.

Composición de Unidad: 1 Autómata de Batalla de Clase Castellax-Achea.

Equipo: Un Cañón Bolter Torturador con Proyectiles Asphyx, dos Garras de Energía cada una de ellas con un bolter incorporado con Proyectiles Asphyx y un Campo Refractante.

Opciones: La escuadra puede incluir hasta 4 Autómatas de Batalla Clase Castellax-Achea adicionales por +135 Pts cada uno.

-Cualquier Castellax-Achea puede sustituir su Cañón Bolter Torturador con Proyectiles Asphyx por:

-Cañón de Fuego de Etereo +15 Pts

Reglas Especiales: Matriz de Control Psíquico, Explosión del Reactor, rabia, Nunca Muere, Coraje.

Explosión del Reactor: Cuando un Autómata de Batalla pierda la última Herida tira 1d6. Con un resultado de 6, el Autómata de Batalla explota causando un impacto de Fuerza 4 FP- a todas las miniaturas a 6 "

Matriz de Control Psíquico: En lugar del cortex cibernético utilizado por la mayoría de autómatas los Castellax Achea utilizan una matriz cristalina grabada con las energías empíreas del Inmaterium.

-Control Psicométrico: Mientras al menos una unidad psíquica con nivel de maestría 1 y con la regla especial Legiones astartes (Mil Hijos) esté a 24" del manípulo al principio del turno, éste puede actuar normalmente. Si no se cumple esta condición la unidad no puede cargar, correr o realizar persecuciones arrolladoras. Aun así sí podrían disparar o combatir si ya están trabados o son asaltados.

-Andanada de fuego: El Castellax Achea puede disparar tres armas en la fase de disparo.

-Foco psíquico: Cuando se usan poderes psíquicos de maldición o fuego brujo a 12" del Castellax Achea, las unidades con la regla Legiones Astartes (Mil Hijos) pueden usar esta miniatura para determinar el alcance y línea de visión del poder.

-Desconexión maligna: Si un psíquico de cualquier tipo (amigo o enemigo) sufre un resultado de peligros de disformidad a 12" del Castellax Achea haz una tirada de liderazgo por cada unidad de Castellax Achea a esta distancia. Si la unidad falla la tirada, sufre 2d6 que ignoran salvación por armadura e invulnerable. Cualquier Castellax destruido como resultado de este efecto explota inmediatamente con el radio de explosión máximo.

"Nunca dados a diezmar su legión en sangrientas batallas de desgaste o en vanidosos asaltos, los Mil Hijos y también su primarca, siempre han conocido la utilidad de los autómatas de batalla como unidades de asalto resistentes, obedientes y sacrificables. Como en cualquier otra faceta de la guerra el uso de los autómatas de batalla era algo que los Mil Hijos creían poder mejorar aplicando sus artes psíquicas para controlarlos o mejorarlo, liberándolos de la necesidad del conocimiento tecno-arcano del Mechanicum para desplegar estas máquinas."

Que estas investigaciones hubieran sido consideradas "heretek anathema" por el Mechanicum fue un factor ignorado, como muchas otras cosas, dado el hubris de los Mil Hijos. Y con la ayuda secreta de elementos casi renegados del aislado mundo forja de Zhao Arkhad sus primeros experimentos dieron sus frutos en forma de una variante del Castellax construida bajo sus propias necesidades en los años previos a la censura, lo cual caería sobre los atacantes de Prospero como un golpe traumático."



XVI. Hijos de Horus



Los marines espaciales de las legiones del Emperador son ingenios de la genética. Guerreros psico-adoctrinados con habilidades super-humanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. Además, cada legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el producto de su semilla genética de su propia cultura.

En el caso de los Hijos de Horus, la doctrina de combate de la más agresiva de las legiones eran aquella en la que se aplicaba una fuerza aplastante dirigida allá dónde el enemigo era más débil. Los fracturantes ataques eran utilizados para destruir las escuadras de mando, estructuras de apoyo vitales y causar una terrible carnicería sobre el orgullo de las fuerzas enemigas, a menudo dándole la vuelta al curso de un conflicto con un sólo y dirigido ataque salvaje. Incluso a nivel personal, los Hijos de Horus llevaban su inmisericorde doctrina en el corazón y, como los lobos que una vez fueron llamados, eran veloces en explotar la debilidad del enemigo, rodeándolo y destrozando a un enemigo en inferioridad numérica o expuesto antes de que pudiera recuperarse del trauma del asalto.

Legiones Astartes (Hijos de Horus): Todas las unidades con la Regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
- **El Filo de la Lanza:** Las unidades que permanezcan en reserva (junto a sus transportes), podrán repetir los resultados de "1" a la hora de las tiradas de Reserva para entrar en juego.
- **Luchadores Despiadados:** Si el número de miniaturas de infantería de los Hijos de Horus es mayor en un combate al paso de iniciativa 1 que el oponente, entonces cada modelo podrá efectuar un ataque adicional.
- **Orgullo Amargo:** No pueden beneficiarse del Liderazgo o del Rasgo del Señor de la Guerra de un personaje aliado
- **El que lleva la Muerte:** Las miniaturas con esta regla especial ganan +1HP cuando disparen con Pistolas, Armas de Asalto o Disparo rápido contra objetivos a 12" o menos (esta regla no se aplica cuando se realicen Disparo Apresurados, Fuego en Cadena o Furia de la Legión).

Equipo Específico de los Hijos de Horus:

Munición para Bolter Banestrike (Munición Especial): Las escuadras de Rastreadores con la regla especial Legiones Astartes (Hijos de Horus) o Legiones Astartes (Legión Alpha) pueden sustituir su munición especial Scorpions por la munición especial Banestrike sin coste adicional. Los Personajes Independientes de estas dos Legiones pueden mejorar sus Bolter o Combi-bolter para que porten esta munición especial Banestrike por +5 Puntos por miniatura.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Munición Banestrike	18"	4	5	Fuego Rápido, Golpe Destructor.

Golpe Destructor: Cualquier resultado de 6 en una tirada para herir por disparos con este arma, se resolverá con FP3.

RITO ESPECIAL DE LOS HIJOS DE HORUS: EL SAQUEO NEGRO

"Con la traición de El Señor de la Guerra, su padre genético, los Hijos de Horus se hicieron cada vez más orgullosos y bestiales. Liberados de las últimas ataduras del lejano gobierno del Emperador y el deslustrado recuerdo de las antiguas tradiciones marciales de Terra, combatieron con tozudez y fría furia, nacida tanto de las tinieblas de sus corazones como de los sombríos poderes con los que Horus había entrado en comunión. Sus tácticas de batalla se convirtieron en más depredatorias, mientras El Señor de la Guerra se decía a sí mismo que mientras ardieran los fuegos de la rebelión su Legión no carecería ni de reclutas ni del mejor equipo o armamento que los vasallos del Mechanicum le pudieran proporcionar. Este Rito representa una de estas formaciones de los Hijos de Horus, una fuerza altamente coordinada que rodea y despedaza a su víctima como una manada de depredadores de pesadilla."

Efectos:

- **Flanqueo:** Cualquier unidad no vehículo que forme parte de este destacamento y que use este Rito de Guerra la cual entre en juego desde la reserva (que no sea por Despliegue Rápido) tendrá la regla *Veloz* en el turno en el que entre.
- **Acuchilladlos:** Las unidades con la regla especial Legiones Astartes (Hijos de Horus) que formen parte de un destacamento que use este Rito de Guerra obtendrán la regla especial *Rabia* cuando asalten con éxito a una unidad enemiga que se encuentre ya trabada en un combate en curso desde el turno anterior.
- **El Ojo del Señor de la Guerra:** Las escuadras de Exterminadores Justaerín que formen parte de un destacamento que use este rito de guerra ganan la regla especial despliegue rápido.
- **Saqueo Arrollador:** Las escuadras de Saqueadores de la Legión de los Hijos de Horus pueden ser elegidas como opción de línea en los destacamentos en los que se use este rito de guerra.

Limitaciones:

- Los destacamentos que usen este rito de guerra deben elegir a un Maestro de la Señal como una de sus opciones obligatorias de Cuartel General en adición al Praetor o cualquier otro personaje que permita este rito de guerra.
- Los destacamentos que usen este rito de guerra siempre deben sacar un número superior de opciones de ataque rápido que de apoyo pesado. Es decir, si hay dos Apoyos Pesados, deberá incluir tres opciones de Ataque Rápido.
- Los destacamentos que usen este rito de guerra están obligadas a sacar como mínimo una opción de línea más.
- Los destacamentos que usen este rito de guerra no pueden emplear fortificaciones.

RITO ESPECIAL DE LOS HIJOS DE HORUS: LA LARGA MARCHA

"Incluso antes del advenimiento de la herejía del Señor de la Guerra, la legión de los Hijos de Horus eran honrada como la primera entre sus iguales. Tras Istvaan V, compusieron el cuerpo principal del gran avance de los traidores hacia Terra, una implacable y arrolladora hueste que barría todo a su paso y frente a la cual ningún mundo podía mantenerse en pie."

Efectos:

- **Marcha Implacable:** Las unidades de Infantería con la regla especial Legiones Astartes (Hijos de Horus) ganan una de las siguientes reglas especiales desde el principio del turno del jugador hasta el final del próximo turno del oponente mientras la mayoría de las miniaturas de la unidad esté en la zona apropiada: *Implacable* (en la zona de despliegue amiga), *Veloz* (en ningún área de despliegue) o *Cruzado* (en la zona de despliegue enemiga).
- **El diezmo del Señor de la Guerra:** En el primer turno de juego, un destacamento que use este rito de guerra podrá repetir todas las tiradas de '1' para impactar. Además, podrá elegir a las unidades de Exterminadores de la Legión como opciones de tropa no obligatorias en un destacamento que use este rito de guerra.

Limitaciones:

- Este Rito de Guerra solo puede ser usado por la Legión de los Hijos de Horus que pertenezcan a una Legión Traidora y no puede ser usado en conjunto con las Legiones Quebradas..
- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra no podrán incluir miniaturas con la regla especial Lento y Sistemático a menos que desplieguen usando la regla Despliegue Rápido o vayan embarcadas en un vehículo.
- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra no pueden sacar destacamentos de Fortificaciones o de Aliados.



Horus

El Señor de la Guerra



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Horus	8	5	7	6	6	6	5	10	2+/3++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Horus, El Señor de la Guerra (único). Solo puede formar parte de la facción traidora.

Equipo: Armadura de Serpiente, Garra de Maestro de la Guerra, Rompemundos, Matriz de Teleportación, Cognis-Signum y Granadas de Fragmentación.

Reglas especiales: Primarca, Maestro de Armas, Punta de Lanza, Dios de la Guerra, Padre de los Hijos de Horus, Muy Corpulento.

Punta de Lanza: Los Exterminadores Justaerin (Hijos de Horus) y las Escuadras de Veteranos pueden elegirse como tropas de Línea. Además, una vez por batalla, si no está trabado o en al reserva, puede realizar un Bombardeo Orbital de Precisión con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Bombardeo Orbital de Precisión	Ilimitado	10	2	Artillería 1, Área Grande, Lanza, Acoplada.

Dios de la Batalla: Cualquier unidad del ejército que este en Reserva gana la regla Flanquear. Además todas las unidades con la regla Legiones Astartes ganan +1 Ld. (Max 10) y puede arrebatar la iniciativa al enemigo a 4+.

Padre de los Hijos de Horus: Cuando Horus combata contra un personaje con HA4 o inferior ganara +1d3 Ataques en cada ronda. Si él (o una unidad de exterminadores a la que se hay unido) se quedan en reserva pueden elegir en que turno entran, a partir del segundo y sin realizar tirada de reserva.

Las Escamas de la Serpiente: Armadura de Exterminador (Salvación por armadura 2+ y 3+ Invulnerable). Niega cualquier ataque Psíquico dirigido contra él o cualquier efecto que modifique alguno de sus atributos a 3+.

Matriz de Teleportación: El, y cualquier unidad de Exterminadores que se le haya unido, no se dispersará cuando entren por Despliegue Rápido.

Maestro de Armas: El Maestro de Armas tiene dos tipos de arma de combate, puede atacar simultáneamente con ellas y decidir con cuántos de sus ataques utiliza cada una de ellas.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Rompemundos	-	10	2	Combate, Arma de Precisión, Aturdidora, Aparatosa.
-Garra de Horus (Disparo)	24"	5	3	Asalto 3, Acoplada
-Garra de Horus (Combate)	-	Usuario	2	Combate, Despedazar, Debilitar.

Debilitar: Una miniatura herida por esta arma en una fase de asalto sufre -1HA y -1F por el resto de la partida. En sucesivas fases puede sufrir nuevos efectos por esta arma y poder acumularse.



Ezekyle Abaddon



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Ezekyle Abaddon	7	5	4	4	3	5	4	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Ezekyle Abaddon (único). Solo puede formar parte de la facción traidora.

Equipo: Armadura Justaerin, Puño de Combate Artesanal, Combi-Bólter, Arnés Lanzagranadas.

Opciones: Ezekyle Abaddon puede cambiar su Combi-Bólter por una Espada de Energía sin coste adicional.

Rasgo de Señor de la Guerra: Ezekyle Abaddon siempre será el Señor de la Guerra de tu ejercito a no ser que Horus este presente. Tendrá como rasgo: Presencia Intimidatoria (Consulta el reglamento de Warhammer 40K).

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Hijos de Horus), Ritos de Batalla, Maestro de la Legión, Coraje, Asalto Teleportador, Marcado por los Díos Oscuros, Corpulento, Ataques de Precisión.

Asalto por Teleportación: Abaddon y cualquier unidad de Exterminadores a la que se una gana la regla Despliegue Rápido. Adicionalmente pueden repetir en la tabla de fallos si obtienen un problema durante el Despliegue Rápido.

Marcado por Destinos Oscuros: En partidas de Campaña donde hay resultados de personajes heridos entre partidas, Abaddon puede repetir la tirada en la tabla.

Armadura Justaerin: Proporciona a Ezekyle Abaddon una Tirada de Salvación por armadura de 2+ y una Salvación especial de 4+. Además proporciona la regla Implacable.

“Fanáticamente leal al Señor de la Guerra, Ezyle Abaddon fue uno de los más excelsos guerreros de su Legión y comandante de la élite de exterminadores, los Justaerin. Un bruto imponente incluso para ser un marine espacial, dado su tamaño y apariencia hubieron rumores desde hace tiempo entre los Hijos de Horus de que él era directamente un clon del propio Horus. Sin importar si es cierto o no, es un reflejo de su primarca en muchos sentidos y no menos salvajemente poderoso como luchador, su habilidad como estratega le ha dado un recuento de victorias más alto que cualquiera en su legión, por detrás del primarca. Una vez contemplado como un héroe del Imperium, Abaddon fue primero y siempre más devoto y leal a Horus, y siguió voluntariamente a su primarca en la condenación y pronto su nombre se convirtió en uno de los más temidos y odiados de los traidores.”

“En Istvaan III marchó al campo de batalla junto a los traidores y fue personalmente responsable de destruir muchos de los antiguos camaradas que permanecieron leales.”



Garviel Loken



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Garviel Loken	6	5	4	4	3	6	4	10	3+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Garviel Loken (único). Solo puede formar parte de la Facción Leal.

Equipo: Servoarmadura, Espada del Paragón, Pistola Bólter, Aura de Hierro, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Rasgo de Señor de la Guerra: Presencia Inspiradora. (Las unidades amigas pueden usar el Liderazgo de Garviel Loken si se encuentran a 12 UM o menos de él).

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Hijos de Horus), Ritos de Batalla, Maestro de la Legión, Coraje, Superviviente.

Superviviente nato: Una vez por partida, si Garviel Loken sufre su última herida, a 2+ el sobrevive con una única herida.

“Garviel Loken era uno de los capitanes veteranos de los Lobos Lunares durante la última parte de la Gran Cruzada. Tenido en muy alta consideración tanto por su primarca como por sus hermanos, admirado por su mente fría e inteligencia tanto como por sus resultados en la batalla, le fue dado el honor de ser inducido en el Mournival, la cúpula de consejeros próximos al Primarca. No obstante, tras la caída de Horus en Davin, era considerado demasiado leal al viejo estilo, a los ideales de la Gran Cruzada y al Emperador para ser incluido en la oscura conspiración que estaba corrompiendo su amada legión. Asignado a liderar el contingente de los Hijos de Horus durante el ataque de la primera oleada, se alzó rápidamente con el manto del liderazgo, deshaciéndose de aquello que pertenecía a los Hijos de Horus y proclamándose un Lobo Lunar otra vez, infligiendo un gran número de muertes en aquellos que una vez llamo hermanos.”



Maloghurst, el Retorcido



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Maloghurst	5	5	4	4	3	4	2	10	3+/5++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Maloghurst (único). Solo puede formar parte de la facción traidora.

Equipo: Servoarmadura, Espada de Energía, Bolter con munición Banestrike, Pistola Bolter, Campo Refractante, Estandarte de la Legión, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Rasgo de Señor de la Guerra: Estandarte de Batalla de la Rebelión. (Si Maloghurst es el Señor del Guerra, contará como una unidad que puntúa en todas aquellas misiones en las que las opciones de Tropa sean consideradas unidades que puntúan).

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Hijos de Horus), Maestro de la Legión, Portador del Ojo, Cuerpo Destrozado, Voluntad de Adamantio.

Cuerpo Destrozado: Maloghurst y cualquier unidad a la que se una no podrá Correr ni realizar Persecuciones Arrolladoras.

Portador del Ojo: Si Maloghurst está presente en el destacamento, las Escuadras Tácticas de Veteranos y de Saqueadores de los Hijos de Horus pueden ser escogidas como opciones de Tropa en este destacamento.

“Un veterano de los Hijos de Horus que había servido en la legión a través de numerosas campañas de la Gran Cruzada, Maloghurst se ganó el título de Retorcido por los pensamientos de su formidable mente, dedicando cada uno de sus esfuerzos al rol de palafrenero de su Primarca. El título se volvió doblemente cruel cuando fue herido y dejado al borde de la muerte cuando su transporte fue abatido durante la pacificación de 63-19. Aunque Maloghurst sobrevivió su cuerpo quedó destrozado, forzándole a abandonar su posición de guerrero, pero permitiéndole dedicarse completamente al servicio del Señor de la Guerra con tanta diligencia que compartiría su caída. Durante la masacre de la traición de Istvaan III, Maloghurst era uno de los consejeros más próximos el portador del ícono forjado en hierro del ojo.”



Tybalt Marr



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Tybalt Marr	5	5	4	4	3	5	3	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Tybalt Marr (único). Solo puede formar parte de la Facción Traidora.

Equipo: Armadura Artesanal, Espada Cthoniana del sacrificio, Pistola Bólter de Precisión con Munición Banestrike, Aura de Hierro, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Rasgo de Señor de la Guerra: En vez de tirar por el Rasgo de Señor de la Guerra, Tybalt Marr poseerá el siguiente: Por la Luna de los Cazadores. (Cualquier unidad enemiga desplegada a 24" o menos de Marr (después de que los Exploradores e Infiltradores se hayan desplegado), deberá realizar un Chequeo de Acobardamiento al inicio del primer turno de juego).

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Hijos de Horus), Enemigo Predilecto (Legiones Astartes Leales), Maestro de la Legión.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Espada Cthoniana del sacrificio	-	Usuario	-	Combate, Arma de Precisión, Acerada, Espada de Duelista, Golpe Asesino.

Golpe Asesino: Cualquier ataque en el que se obtenga un '6' para Herir obtendrá la regla especial Muerte Instantánea, tira por separado las salvaciones de las Heridas que contengan esta regla especial.

Filo de Duelista: Cuando combate en un Desafío, Marr ganan +1 a su Iniciativa.

"Hasta la Herejía de Horus la victoria más celebrada de Tybalt Marr había sido obtenido en las colinas de Muerte, dónde lideró a la 18ª compañía contra la horrible plaga xenos del sangriento mundo. Virtualmente idéntico al hermano capitán de la 19ª Verulam Moy, los dos eran conocidos como el Uno y el Otro por el resto de oficiales hasta la muerte de Moy en Davin."

Uno de los muchos capitanes encargados de cazar a los supervivientes de Istvaan V, Marr fue responsable de la destrucción del concilio de clanes de los Manos de Hierro en Oqueth Minor. Su caza prosiguió durante otros tres años, durante los cuales odió y respetó a su enemigo a partes iguales. Marr creyó que finalmente había matado a Meduson y destruido su flota en Arissak, sólo para descubrir que el enemigo se había escabullido de su red y había atacado al mismísimo Señor de la Guerra en Dwell. Cuando las sospechas del plan de Meduson cobraron forma para Horus, Marr fue nombrado el Lobo Solitario y enviado a acabar con las legiones quebradas de una vez por todas."



Justaerin



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Exterminador Justaerin	5	4	4	4	2	4	2	9	2+/4++

Tipo: Infantería.

Composición de Unidad: 5 Exterminadores Justaerin de los Hijos de Horus.

Equipo: Armadura de Exterminador Cataphractii, Combi-Bólter y Arma de Energía.

Opciones: Puedes añadir hasta 7 Exterminadores Justaerin adicionales por +40 Puntos cada uno.

-Por cada cinco miniaturas en la unidad, una puede sustituir su Combi-Bólter por una de las siguientes armas:

-Lanzallamas Pesado	+10 Pts	-Cañón de Fusión	+25 Pts
-Cañón Segador	+15 Pts		

-Cualquier Exterminador Justaerin puede sustituir su Combi-Bólter por una Combi-Arma por +7 Puntos cada uno.

-Cualquier Exterminador Justaerin puede sustituir su Arma de Energía por:

-Puño de Combate	+5 Pts	-Cuchilla Relámpago	+5 Pts
-Puño Sierra	+10 Pts		

-Cualquier Exterminador Justaerin puede sustituir su Arma de Energía y su Combi-Bólter por:

-Par de Cuchillas	+15 Pts
Relámpago	

Transporte Asignado: Una Escuadra de Exterminadores Justaerin puede elegir un Land Raider Phobos o una Capsula Dreadclaw como Transporte Asignado si la unidad cuenta con no más de cinco miniaturas.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Hijos de Horus), Avance Implacable, Testarudos, Asalto Rabioso, Los Favoritos de Horus, Guerreros Elegidos.

Guerreros Elegidos: Cualquier miniatura de la unidad puede lanzar o aceptar desafíos.

Avance Implacable: Las unidades de Exterminadores Justaerin en un Ejercito de la Legión de Hijos de Horus son unidades que puntúan siempre y cuando el escenario permita a las Tropas de Línea puntuar.

Los Favoritos de Horus: Pueden escogerse como escolta de un Pretoriano de la Legión de los Hijos de Horus equipado con armadura de exterminador o del Primarca Horus. En cualquiera de estos casos, se considerarán Cuartel General, pero no ocuparán ninguna opción dentro de la Tabla de Organización del ejército.

"Una de las dos principales formaciones de élite de la XVI Legión (junto con las Escuadras Incursoras), los Veteranos de armadura negra de la Justaerin eran el orgullo de su Legión. Encargados de formar la "punta de lanza" de la Legión, iban allá donde la lucha era más feroz, normalmente lanzándose al ataque para destruir el corazón de un objetivo enemigo o para decapitar a una fuerza enemiga. Defensores tempranos del uso de la Armadura Táctica Dreadnought, muchos iban al combate como Exterminadores, apoyándose en la resistencia que esto les daba para aplastar cualquier resistencia y acercarse para matar."



Escuadra de Saqueadores



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Saqueador	4	4	4	4	1	4	2	8	3+
Jefe Saqueador	4	4	4	4	1	4	3	9	3+

Tipo: Infantería. El Jefe Saqueador es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Jefe Saqueador y 4 Saqueadores.

Equipo: Servoarmadura, Pistola Bólter, Espada Sierra u Hoja de Combate, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 10 Saqueadores adicionales por +15 Puntos cada uno.

-La Escuadra al completo puede equiparse con Propulsores de Salto por +50 Pts.

-Cada miniatura de la escuadra puede escoger una de las siguientes opciones:

- Bolter con munición Banestrike +5 Pts cada uno -Pistola de Descargas Volkita +7 Pts cada uno
- Combi-arma con munición Banestrike +10 Pts cada uno

-En vez de equiparse con una de las opciones de arriba, un Saqueador de cada cinco miniaturas en la unidad, puede incluir una de las siguientes opciones (esto puede incluir al Jefe Saqueador):

- Rifle de Fusión +15 Pts cada uno -Pistola de Plasma +15 Pts cada uno
- Rifle Plasma +15 Pts cada uno -Lanzallamas +10 Pts cada uno

-Cualquier miniatura de la unidad puede cambiar su Espada Sierra u Hoja Sierra por una de las siguientes armas:

- Puño de Combate +15 Pts cada uno -Arma de Energía +10 Pts cada uno
- Hacha Sierra +1 Pts cada uno

-El Jefe Saqueador puede equiparse con cualquiera de las siguientes opciones :

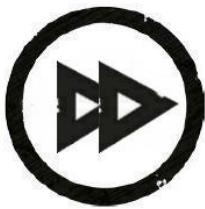
- Bombas de Fusión +5 Pts -Armadura Artesanal +10 Pts cada uno
- Pistola Lanzallamas +5 Pts

Transporte Asignado: Si cuenta con 10 o menos miniaturas y no está equipada con Propulsores de Salto, la Escuadra de Ataque de Saqueadores puede escoger un Rhino o una Cápsula Dreadclaw como Transporte Asignado

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Hijos de Horus), Flanquear, Ojo Asesino.

Ojo Asesino: Una miniatura con esta regla especial usa las reglas de Disparos y Ataques de Precisión.

"Una evolución de las escuadras despojadoras y de asalto presentes en la doctrina de combate de los Lobos Lunares, las escuadras de incursores en muchos sentidos epitomizan el estilo de guerra de los Hijos de Horus. Fuertemente influenciados por las tácticas de saqueo y de incesante guerra tribal de Cthonia, las escuadras de Incursores se especializan en rápidos ataques relámpago que mutilan y despedazan al enemigo, abatiendo a sus líderes, acuchillando inmisericordemente al débil o al aislado y creando pánico y desorden en los que quedan. Violentos y adaptables, los Incursores pueden combatir igualmente bien en múltiples escenarios de guerra, desde los abordajes en el vacío a los asaltos en el campo de batalla, desde las incursiones de golpear y huir a las operaciones de castigo. Cada unidad de Incursores, sea una escuadra o una compañía al completo, es una banda en sí misma y sus guerreros combaten más como individuos que como soldados dentro de un regimiento. Idiosincráticos tanto en la apariencia como en el equipamiento, luchan por forjarse un nombre y una reputación. Entre ellos, los Incursores Catulanos fueron los más infames durante las primeras batallas de la Herejía de Horus y estuvieron activos tanto en Istvaan III como V, pero hubieron más. Conforme la guerra progresaba el patrón de combate de los Incursores fue más común entre los Hijos de Horus, desplazando a los regimientos más estructurados conforme nuevas unidades de ellos eran formadas. Consecuentemente, eran equipados con las mejores armas y equipo de las que el Señor de la Guerra podría proveer."



Cápsula Dreadclaw Anvillus



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Cápsula Anvillus	-	12	12	12	3

Tipo: Vehículo (Volador, Deslizador, Transporte).

Composición de unidad: 1 Cápsula de Desembarco Dreadclaw Anvillus. Sólo puede ser tomada como opción de transporte asignado por las Escuadras de Mando, los Justaerin, las Escuadras de veteranos, los Rastreadores y los Saqueadores.

Equipo: Descargadores de Metralleta.

Transporte: La cápsula de desembarco dreadclaw anvillus tiene una capacidad de transporte de 10 o un único dreadnought de cualquier tipo.

Puntos de Acceso: Un punto de acceso alrededor de todo el casco. En la práctica, los pasajeros pueden desembarcar a nivel de tierra a 2" del casco.

Reglas especiales: Asalto orbital, Despliegue Rápido, Vehículo de Asalto, Explosión de Calor.

Asalto orbital: Las Capsulas entran en juego siguiendo las reglas de despliegue rápido. Al inicio de tu primer turno, debes elegir la mitad de tus capsulas de desembarco (redondeando hacia arriba) para que aparezcan en tu primer turno. El resto de capsulas se incorporan a la batalla de manera habitual. Las unidades que entren mediante capsulas de desembarco no podrán asaltar en el turno en el que entran en juego. A diferencia de una cápsula normal, la capsula dreadclaw no es un vehículo inmóvil, sin embargo, una vez aterrice se considerará un volador con el modo deslizador (este modo lo adopta después de que haya llegado mediante despliegue rápido).

Explosión de calor: Cuando una miniatura con esta regla llega mediante despliegue rápido, o bien más tarde actuando como un gravítico en modo deslizador, el jugador controlador puede decidir hacer un ataque de explosión de calor. Si lo hace, en este turno no habrá podido embarcar o desembarcar tropas. El Ataque se puede realizar de uno de los siguientes modos:

-Explosión de Calor (Despliegue Rápido): Inmediatamente después de que la miniatura despliegue usando las reglas de Despliegue Rápido, mide un radio de 1d3+3" horizontalmente desde el casco principal (sin contar las patas de aterrizaje). Todas las miniaturas alcanzadas por la plantilla sufren un impacto de Fuerza 6 FP5 que ignora cobertura. Los vehículos sufren el impacto por el punto donde menos valor de blindaje tienen. Este ataque se considera un ataque de plantilla de llamas.

-Explosión de Calor (Barrido Flamígero): Si el jugador lo desea, cualquier unidad sobre la que directamente sobrevuela la Cápsula (que quede debajo de su casco durante el movimiento), sufrirá 1D6 impactos de Fuerza 5 FP5 con la regla Ignora Cobertura. Los vehículos sufren el impacto por el punto donde menos valor de blindaje tienen. Este ataque se considera un ataque de plantilla de llamas. Los impactos de este ataque son distribuidos sobre la unidad enemiga tal y como el oponente elija. Tira 1d6 cada vez que realices este ataque. Con un resultado de 1, la cápsula de desembarco sufrirá un impacto interno a sí misma.

"El modelo Anvillus de cápsula de desembarco fue inicialmente diseñada para insertar legionarios en los navíos enemigos durante el transcurso de la batalla. Y por tanto tienen un tamaño reducido y están fuertemente acorazadas a fin de sobrevivir al fuego de los sistemas de defensa de las armas enemigas, mientras una serie de cortadores de fusión le permite abrirse paso en el casco y soltar su carga en el corazón del navío."



XVII. Portadores de la Palabra



Los marines espaciales de las legiones del Emperador son ingenios de la genética. Guerreros psico-adoctrinados con habilidades superhumanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. Además, cada legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el producto de su semilla genética de su propia cultura.

Donde una vez la XVII Legión trajo la luz del Emperador a una humanidad sumida en la ignorancia, ahora los Portadores de la Palabra traen la oscuridad cegadora de la Antigua Noche. Ya no impulsada por el deber y el honor, sino por la sed de conocimientos prohibidos y de un poder que no merecen. Ahora tratan de esclavizar a su voluntad a todos los habitantes y atraerlos hacia la Disformidad. Cuando los Portadores de la Palabra marchan a la guerra, distorsionan la realidad y las temidas criaturas del abismo marchan junto a ellos. Estar en contra de los Portadores de la Palabra es invitar a la locura, la muerte y, aún desconocido por la mayoría, caminar hacia el peor destino de todos, la condenación eterna del alma.

Legiones Astartes (Portadores de la Palabra): Todas las unidades con la Regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
- **Creyentes de la Verdad:** Todas las unidades con la regla especial Legiones Astartes (Portadores de la Palabra) tiran 3d6 para todos sus chequeos de Moral que deban realizar y se quedan con los dos resultados más bajos.
- **Acuchilladlos:** Todas las unidades con la regla especial Legiones Astartes (Portadores de la Palabra) deben realizar Persecuciones Arrolladoras siempre que les sea posible y repetirán las tiradas de '1' en las Persecuciones Arrolladoras.
- **Líder Carismático:** Cualquier destacamento principal de los Portadores de la Palabra debe incluir de manera obligatoria un segundo Cuartel General (cuando sea permitido) elegido entre un Centurión o un Cónsul de tipo Capellán.
- Un Bibliotecario con la regla especial Legiones Astartes (Portadores de la Palabra) tiene acceso a la Disciplina Psíquica Demonología Maléfica en adición a cualquier otra a la que tenga disponible.

El Diabolista (+35 Pts): Un Diabolista es un tipo de Cónsul especial disponible para los Portadores de la Palabra. Representa uno de los Portadores de la Palabra que ya ha sido consumido por el impío conocimiento del Caos y ha pagado el precio con su alma. Con estas reglas:

- El Diabolista gana la regla especial Demonio y la regla Enemigo Predilecto (Leales) para sus ataques en combate.
- No puede equiparse con Moto, Moto a Reacción, Puño de Combate, Martillo Trueno o Armadura de Exterminador.
- Si esta presente en un ejército de Portadores de la Palabra, este tendrá acceso a la opción Canalización Oscura.

Canalización Oscura (+25 Pts por unidad): Las unidades de Portadores de la Palabra Tácticas de la Legión, Escuadras de Veteranos, Escuadras de Asedio, Escuadras de Exterminadores o Escuadras de Asalto tienen opción a equiparse con esta regla siempre y cuando exista un Cónsul del tipo Diabolista en el ejercito. Tira 1d6 por cada unidad al inicio de la batalla y aplica el resultado a cada todas las miniaturas de la unidad. Los Personajes Independientes no se beneficiarán de la regla al unirse.

- 1-3 La unidad Gana la regla especial Fanático.
- 2-5 La unidad gana +1 a su Fuerza por el resto de la Batalla.
- 6 La unidad gana la regla especial Demonio para el resto de la partida. Esta unidad no contará como una unidad que puntúa sin importar su tipo o misión, Además al final de la partida contará como destruida para los puntos de Victoria.

Saber Ardiente (+30 Puntos): Un Praetor, Diabolista, Centurión o Capellán de los Portadores de la Palabra puede mejorarse con el Saber Ardiente. Esto lo convierte en Psíquico de nivel 1 con acceso a las Disciplinas Psíquicas de Biomancia o Telepatía.

Equipo Específico de los Portadores de la Palabra:

Arma Corrupta: Un Personaje que pueda equipar armas de energía puede equiparse con un Arma contaminada (mismo coste)

	Alcance	F	FP	Tipo
-Arma corrupta	-	Usuario	-	Combate, Arma Especialista, Muerte Instantánea.

RITO ESPECIAL DE LOS PORTADORES DE LA PALABRA: LA HERMANDAD OSCURA

"Antes de que el cáncer de la corrupción enraizara en los Portadores de la Palabra, eran renombrados por la cohesión y autosacrificio con el que combatían en nombre del Emperador. Después de que llegara la adoración de dioses más antiguos y de pesadilla, algunos elementos de la Legión cometían horroíficos rituales durante el filo de la batalla para ganarse el favor de la disformidad. Estas bandas quedaron rápidamente ensombrecidas con el más bruto e innatural mal, a menudo pagando con la sangre y las almas de sus propios hermanos para complacer a sus nuevos señores."

Efectos:

- **Architraidores:** Todos los Personajes Independientes de un destacamento que use este Rito de Guerra ganan la regla especial Enemigo Predilecto (Marines Espaciales Leales).
- **Señales y Portentos:** El Jugador controlador puede elegir a una única opción de Tropa de su destacamento (después de despliegue pero antes de que empiece la partida) y tira 1d6. De 1-3 todas las unidades enemigas ganan la regla especial Enemigo predilecto contra esta unidad. 4-6 es esta unidad la que gana la regla contra todos sus enemigos.
- **Desde el Más Allá:** Un destacamento primario que use este rito de guerra puede aliarse con unidades del Codex: Demonios del Caos como Hermanos de Batalla.

- **El Infierno está con ellos:** Todas las heridas que sufran los Psíquicos Enemigos a causa de los Peligros de la Disformidad tendrán la regla especial Muerte Instantánea.

Limitaciones:

- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra deben incluir al menos un Diabolista como opción de Cuartel General.
- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra solo pueden incluir una única opción de Apoyo Pesado.
- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra no pueden incluir Fortificaciones o Marines Espaciales de la Legión como aliados. Trata a todas las demás alianzas (a excepción de los Demonios) como aliados desesperados.

RITO ESPECIAL DE LOS PORTADORES DE LA PALABRA: LOS ÚLTIMOS DEL SOL SERRADO

"El capítulo del Sol Serrado de los Portadores de la Palabra fue el primer en recorrer la senda de los poderes ruinosos y la mayor parte de sus legionarios murieron en las manos de la traicionada Guardia del Cuervo durante la masacre del desembarco de Istvaan V. Tras esto, la élite de la legión pasarían a ser los Vakrah Jal, pero por un tiempo los supervivientes del Sol Serrado formaron un grupo de vengativos, fanáticos y profundamente condenados hombres, la élite de la XVII^a, y mantuvieron las doctrinas de asalto en las que eran especialistas y en las que una vez fueron los mejores."

Efectos:

- **Compañía de Monstruos:** La Hermandad Oscura de Gal Vorbak pueden ser elegidos como una opción de Tropas en un Destacamento principal que use este Rito de Guerra. Todas las unidades de Gal Vorbak tendrán acceso a una Cápsula de Desembarco o una Cápsula de Desembarco Dreadclaw como Transporte Asignado y deberán adquirir una de ellas.
- **Asalto de Élite:** Cualquier unidad que tenga acceso a un Rhino como Transporte Asignado podrá adquirir una Cápsula de Desembarco en su lugar.
- **Sol Ardiente:** Cualquier unidad enemiga a 12" del punto de aterrizaje de una Cápsula de Desembarco o Cápsula de Desembarco Dreadclaw deberá superar un chequeo de acobardamiento una vez determinado el punto final de aterrizaje.

Limitaciones:

- Todas las unidades de Infantería del ejército deben desplegar vía Despliegue Rápido de una Cápsula de Desembarco, por Teleportación o bien a bordo de un vehículo volador con capacidad de transporte suficiente para portarlos.
- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra no podrán incluir unidades del tipo Inmóvil.
- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra no pueden incluir Fortificaciones ni Destacamentos Aliados



Lorgar

Señor de los Portadores de la Palabra



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Lorgar	6	6	6	6	5	6	4	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Lorgar de los Portadores de la Palabra. (Único).

Equipo: La Armadura de la Palabra, Illuminarum, Pistola Arcanotecnológica, Granadas de Fragmentación.

Reglas especiales: Primarca, Padre de los Portadores de la Palabra, Icono Viviente, Fortuna Oscura, Corpulento, Poder Psíquico Errático.

Opciones: Lorgar Transfigurado (+75 Pts). Lorgar Transfigurado es un Psíquico de Nivel de Maestría 3 que puede elegir al inicio de la partida (sin tirar al azar) tres hechizos de entre las Disciplinas Psíquicas de *Telepatía*, *Telequinesis* y *Demonología Maléfica*. Lorgar canaliza Puntos de Disformidad con un resultado de 3+ en vez de 4+, que es lo habitual.

Icono Viviente: Todas las miniaturas en el mismo destacamento que Lorgar con la regla especial Legiones Astartes (Portadores de la Palabra) que tengan a Lorgar dentro de su línea de visión añaden +1 a sus distancias de carga, son inmunes a la regla Miedo y añaden un +1 a su resultado para determinar quién ha sido victorioso en un asalto.

Padre de los Portadores de la Palabra: Lorgar tiene la regla especial Cruzado y la confiere a cualquier unidad a la que se una. Además, mientras este en la mesa (y no este transportado en algún vehículo), todas las miniaturas en el mismo destacamento que Lorgar con la regla especial Legiones Astartes (Portadores de la Palabra) pueden utilizar el atributo de Liderazgo de Lorgar para cualquier chequeo de Moral o Acobardamiento que deban realizar.

Fortuna Oscura: Lorgar puede repetir las tiradas fallidas de Rechazar a la Bruja. Además, una vez por batalla, Lorgar puede obligar a un único enemigo a repetir todas las tiradas de 5 o 6 para Impactar y para Herir que realice contra Lorgar. Este poder debe declararse antes de que el oponente realice estas tiradas para atacar a Lorgar este turno.

Poder Psíquico Errático: A no ser que adquieras la mejora de Lorgar transfigurado, Lorgar es un psíquico de nivel de maestría 2 que puede realizar tiradas para conocer poderes de las disciplinas psíquicas de Telepatía o Telequinesis. Sin embargo, Lorgar canaliza Puntos de Disformidad con un resultado de 5+ en vez de 4+, que es lo habitual.

La Armadura de la Palabra: Proporciona a Lorgar una tirada de salvación por armadura 2+ y de 4+ Invulnerable. Esta salvación invulnerable mejora a 3+ contra cualquier ataque psíquico (incluido los poderes de fuego brujo y los ataques de armas psíquicas).

Illuminarium: Illuminarium es un Crozius Arcanum especial que utiliza el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Illuminarium	-	+2	2	Combate, Arma de Precisión, Aturdidora, Aplastar.



Khor Phaeron



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Kor Phaeron	4	4	4	3	4	3	2	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Kor Phaeron (único).

Equipo: La Terminus Consolaris, Par de Cuchillas Relampago, Lanzallamas Digital.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Portadores de la Palabra), Señor de la Legión, Portador del Caos, Comandante orgulloso, Señor de la Legión, Saber Ardiente.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Kor Phaeron es tu Señor de la Guerra, él tendrá el rasgo **Oración Oscura** de manera automática en vez de tirar en la tabla de rasgos. Mientras Kor Phaeron este en juego, Oración Oscura permite que todas las unidades con la regla especial Legiones Astartes (Portadores de la Palabra) en su destacamento principal sumen +1 a su atributo de Liderazgo (hasta un máximo de 10).

Comandante orgulloso: A no ser que Logar este presente, si Kor Phaeron forma parte de tu destacamento principal deberá ser tu Señor de la Guerra.

Portador del Caos: Si Kor Phaeron es el Señor de la Guerra de tu ejército, tus unidades podrán beneficiarse de la regla Canalización Oscura y si lo desea, el ejercito puede incluir un contingente aliado del Codex: Demonios del Caos.

La Terminus Consolaris: La Terminus Consolaris otorga las ventajas de una Armadura de Exterminador Cataphractii y además proporciona al portador la regla No hay Dolor (6+).

Lanzallamas Digital: Un Lanzallamas Digital es una Pistola Lanzallamas con la regla especial Un solo Uso.

Kor Phaeron se considera un Diabolista para las reglas especiales de Legiones Astartes (Portadores de la Palabra), Ritos de Guerra, Etc...

“Apodado por muchos de su legión como Medio-astartes, Kor Phaeron fue el padre sustituto de Lorgar y sirvió como su tutor en los días antiguos de Colchis, antes de la llegada del Emperador. En el momento en el que la XVII^a se unió a su primarca Kor Phaeron era demasiado viejo para completar el proceso de implantación, pero era tan importante a los ojos del primarca que recibió las mejoras más potentes y los implantes biológicos que un hombre podía soportar a fin de acercarlo a los astartes y, además, fue nombrado primer capitán de los Portadores de la Palabra.”

“Junto a Erebus, Kor Phaeron era más escuchado que nadie por su Primarca y es responsable de la naturaleza de buscador de la verdad de Lorgar, allá donde esté y por terribles que sean los secretos que revele. Envejeciendo y habiendo carecido de la misma fisiología de un verdadero marine, Kor Phaeron ejerce más influencia que nunca sobre su primarca y sobre su legión, su convicción y su celo son más fuertes e inquebrantables que nunca.”



Apóstol Oscuro Erebus



Erebus	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	5	4	4	4	3	5	3	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Erebus (único).

Equipo: Armadura Artesanal, Aura de Hierro, Pistola de Plasma, Maza de Energía de Precisión, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Portadores de la Palabra), Fanático, Saber Ardiente, Señor de la Legión, Portador del Caos, Señalado por el destino oscuro, Voluntad de Adamantio.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Erebus es tu Señor de la Guerra no tirará en la tabla de Rasgos, en vez de ello tendrá el siguiente Rasgo de Señor de la Guerra. **Presencia Intimidatoria.** (Todas las unidades enemigas a 12" de tu Señor de la Guerra utilizarán el valor de Liderazgo más bajo del que dispongan, no el más alto).

Señalado por el Destino Oscuro: En partidas de campaña donde que haya que tirar por los resultados de un personaje herido o muerto durante la batalla, Erebus podrá repetir esta tirada.

Portador del Caos: Si Erebus es el Señor de la Guerra de tu ejército, tus unidades podrán beneficiarse de la regla Canalización Oscura y, si lo desea, el ejército puede incluir un contingente aliado del Codex: Demonios del Caos.

Erebus se considera un Diabolista para las reglas especiales de Legiones Astartes (Portadores de la Palabra), Ritos de Guerra, Etc...

"Erebus era el primer capellán de los Portadores de la palabra y el instrumento principal del descenso del primarca a la traición. Cuando el Emperador castigó a Lorgar por adorarlo como a un dios el primarca se quedó destrozado y fue Erebus quien le aconsejó que, si el Emperador no merecía su adoración, habría más antiguos y poderosos poderes. Cuando las vendas cayeron de los ojos de Lorgar y el verdadero poder de la disformidad le fue revelado, el primarca declaró que propagaría esta nueva revelación a la galaxia entera, pero fue Erebus quien le aconsejó cautela."

Con la fase inicial de su plan completada, Erebus puso en movimiento una cadena de eventos que acabarían llevando a la condenación del mismísimo Horus, preparando la herida que le dejaría en manos de los sacerdotes serpiente de Davin. En esta y otro millar de blasfemias Erebus fue como el maestro y la marioneta, el instrumento de la ruina de todo por lo que el Emperador luchó y el peón definitivo de los poderes de la disformidad."



Hol Beloth



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Hol Beloth	6	5	4	4	3	5	4	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Hol Beloth (único).

Equipo: Armadura Artesanal, Aura de Hierro, Pistola de Plasma, Arma Contaminada, Puño de Combate artesanal, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Portadores de la Palabra), Señor de la Legión, Exhortación de Batalla, Hexaglifo de Protección.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Hol Beloth es tu Señor de la Guerra, no tirará en la tabla de Rasgos, en vez de ello tendrá el siguiente Rasgo de Señor de la Guerra. Mandato Sangriento. (Tu Señor de la Guerra y cualquier unidad a la que se una ganan la regla especial Miedo).

Hexaglifo de Protección: Hol Beloth ignora la primera Herida a consecuencia de una tirada de salvación fallida que sufra durante la batalla. Incluso si se trata de una herida con la regla especial Muerte Instantánea.

Exhortación de Batalla: Mientras Hol Beloth este sobre la mesa y no se encuentre huyendo, el controlador podrá declarar una vez por batalla que usa esta habilidad al inicio de una de sus fases de Asalto. Todas las unidades con la regla especial Adeptus Astartes (Portadores de la Palabra) incrementan a 5 su Habilidad de Armas, a menos de que esta sea superior.

“Uno de los más prominentes y, seguramente, ambiciosos de los comandantes de los Portadores de la palabra, Hol Beloth era un curtido y condecorado veterano de su legión, especialista en los ataques relámpago durante los años posteriores a la censura. Este fue el periodo en el que la XVII^a conquistó más mundos en un periodo más corto que cualquier otra legión y el capitán Hol Beloth, una estrella en auge, fue personalmente responsable de muchísimos de estos mundos sometidos.”

“De estas acciones de conquista, quizás la más famosa fuera la auto-nombrada como Serenidad Alfa, un mundo humano de billones de habitantes cuyo casi completo aislamiento procedía de la Era de los conflictos. Su población indígena había logrado la creación de vida artificial con una facilidad impresionante, cada necesidad estaba satisfecha por un autómata y sus libertades subordinadas a la guía del impasible pensamiento de las máquinas. La condenación de Hol Beloth por sus pecados fue absoluta y después de nueve días ni un solo ser vivo caminaba sobre Serenidad alfa.”

“Las llamas de su ambición se propagaron bajo las melosas palabras de Erebus y su apóstol oscuro Maloq Kartho, Hol Beloth adoptó una posición de mando al frente de los Portadores de la palabra en Calth, dónde encontraría su oscuro destino final.”



Zardu Layak, El Apóstol Carmesi



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Zardu Layak	5	5	4	5	2	5	2	10	2+/5++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Zardu Layak (único).

Opciones: Zardu Layak puede estar acompañado por sus Esclavos Anakatis Kul en vez de una Escuadra de Mando convencional por +100 Puntos. Formarán una única unidad la cual no podrá abandonar y solo ocuparán una opción de CG.

Equipo: Armadura Artesanal, La Azurda Char'is, Panoplia de Fuego, Pistola Bolter, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Portadores de la Palabra), Fanático, Demonio, Aglutinador de Almas, Psíquico (Nivel de Maestría 2).

Disciplinas Psíquicas: Zardu Layak puede seleccionar sus poderes de las Disciplinas Psíquicas de Piromancia o Demonología Maléfica.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Zardu es tu Señor de la Guerra, no tirará en la tabla de Rasgos, en vez de ello tendrá el siguiente Rasgo de Señor de la Guerra. Reino de Fuego. (Si Zardu es tu Señor de la Guerra, las unidades de Círculo de Ceniza de tu destacamento principal pueden escogerse como tropas de línea en vez de Ataque Rápido y además se considerarán unidades que puntúan. Además, estas unidades pueden recibir la mejora de Canalización Oscura por +25 Puntos por unidad).

Aglutinador de Almas: Zardu Layak cuenta como Diabolista para varias reglas especiales de esta Legión, además las unidades en un mismo ejército que Zardu Layak pueden beneficiarse de un +1 en la tirada en la tabla de Canalización Oscura (si es que disponen de esta mejora). Si un ejército incluye a Zardu Layak puede escoger un destacamento aliado del Codex: Demonios del Caos.

Panoplia de Fuego: Zardu Layak porta un estandarte de la Legión que otorga los siguientes beneficios:

- Todas las unidades con la regla especial Adeptus Astartes (Portadores de la Palabra) a 12 UM o menos de la Panoplia del Fuego añaden +1 al bonificador para determinar quien ha ganado un combate y añaden +1 a las tiradas de Persecuciones Arrolladoras.
- Una vez por partida, en vez de realizar un disparo de manera habitual, Zardu puede usar la Panoplia de Fuego como un Lanzallamas Pesado.

Azurda Char'is: Azurda Char'is es un Báculo Psíquico especial que le permite repetir una vez por partida un chequeo fallido para manifestar un poder y que en combate utiliza el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
- Azurda Char'is	-	+2	4	Combate, Fuerza, A dos Manos.



Esclavos de la espada Anakatis Kul



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Esclavo Anakatis Kul	5	4	6	5	3	5	3	8	3+/5++

Tipo: Infantería

Composición de Unidad: 2 Esclavos Anakatis Kul. (Solo pueden incluirse en un ejército que incluya a Zardu Layak y formarán junto a él una única opción de Cuartel General.

Equipo: Servoarmadura, Pistola Plasma y Hoja Anakatis.

Reglas especiales: Legiones Astartes (Portadores de la Palabra), Demonio, Rabia, Nunca Muere, Corpulentos, Asesinos Descerebrados.

Asesinos Descerebrados: Si Zardu Layak es retirado como baja o eliminado del juego por cualquier otra razón, los Esclavos Anakatis Kul, si permanecen en juego y se vuelven Asesinos Descerebrados. A menos que estén trabados en combate, al inicio de cada siguiente fase de Movimiento del controlador, moverán hacia la unidad de infantería o criatura monstruosa (amiga o enemiga) más cercana y le asaltarán durante la fase de Asalto. En ella, lucharán contra la unidad contra la que más miniaturas tengan en contacto. En caso de empate a número de miniaturas, el controlador de los Esclavos podrá elegir. Los Esclavos Anakatis Kul realizarán persecuciones arrolladoras siempre que les sea posible.

Hoja Anakatis: Las Hojas Anakatis son armas de combate que utilizan el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
- Hoja Anakatis	-	Usuario	3	Combate, Corte Severo, Arma de Especialista.

Corte Severo: En cualquier tirada para Herir en la que se obtenga un 5 o un 6, esas Heridas se resolverán con FP2 y además, cada Herida no salvada causará dos Heridas.

“Siempre ha habido gente cuya hambre por el poder va más allá de cualquier límite, incluso entre los Marines Espaciales, mucho antes de que estallara la Herejía de Horus esto ya era verdad. Después de la humillación y la censura de los Ultramarines y el Emperador, esto se hizo doblemente cierto entre los Portadores de la palabra, conforme el agujonazo de su caída dejaba a muchos impotentes al carecer de los pilares que era sus creencias. Para la legión al completo esto marcaría el inicio de una senda peligrosa y para muchos entre sus filas encendería un hambre que no podía ser negada.”

Fue de estas enfermizas ansias de las que Zardu Layak, el Apóstol carmesí del capítulo Innombrable, se aprovechó. Con cuestionables regalos hacia aquellos cuya ambición sobrepasara a su prudencia y hacia aquellos cuyo hubris desbordara al miedo. Estos regalos fueron las espadas anakatis, reliquias oscuras de una época anterior a la humanidad, armas que debían ser ofrecidas ritualmente y aceptadas libremente para que funcionara la condenación que llevaban bajo la promesa de una poder mítico, pero solo a aquel cuya fuerza de voluntad y espíritu fuera lo suficientemente fuerte para dominar a la bestia en el interior de la espada, nunca lo eran, Zardu Layak se aseguraba de ello.”



Hermandad Oscura de Gal Vorbak



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Hermano Oscuro	5	4	5	5	2	5	2	8	3+
Mártir Oscuro	5	4	5	5	3	5	3	9	3+

Tipo: Infantería (Personaje). El Mártir Oscuro es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Mártir Oscuro y 4 Hermanos Oscuros de los Portadores de la Palabra.

Equipo: Servoarmadura, Pistola Bólter, Bolter, Espada Sierra u Hoja de Combate, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Hermanos Oscuros adicionales por +30 Puntos cada uno.

-Por cada 5 miniaturas en la unidad, un Hermano Oscuro puede sustituir su Bolter por una de las siguientes:

- | | | | |
|------------------|------------|------------------|------------|
| -Lanzallamas | +10 Puntos | -Arma de Energía | +10 Puntos |
| -Rifle de Fusión | +15 Puntos | -Rifle de Plasma | +15 Puntos |

-El Mártir Oscuro puede sustituir su Espada Sierra u Hoja de Combate por:

- | | | | |
|---------------------|------------|------------------|------------|
| -Arma de Energía | +10 Puntos | -Puño de Combate | +15 Puntos |
| -Cuchilla Relámpago | +15 Puntos | | |

-Alternativamente, el Mártir Oscuro puede equiparse sustituir su Pistola Bolter y Espada Sierra u Hoja de Combate por un Par de Cuchillas Relámpago por +20 Puntos.

-El Mártir Oscuro puede equiparse además con una Armadura Artesanal por +10 Puntos.

-El Mártir Oscuro puede equiparse además con Bombas de Fusión por +5 Puntos.

Reglas Especiales: Demonio, Tozudos, Corpulentos, Rabia, Acerados (solo en combate cuerpo a cuerpo), Despliegue Rápido, Malditos.

Malditos: Sin importar lo que diga la misión, una unidad con esta regla especial nunca contará como una unidad que puntúa.

"Los Gal Vorbak surgen de entre los restos del capítulo del Sol serrado de los Portadores de la palabra, los conquistadores del primitivo mundo de Cadia que miraron en las profundidades del Ojo del terror por sí mismos, al hacerlo, cambiaron para siempre. Sus psiques fueron poseídas por criaturas de las tinieblas del Aether, los supervivientes fueron llamados Gal Vorbak, los hijos bendecidos en la lengua de Colchis, y poseen fuerzas y habilidades por encima de las de los demás astartes."

"Se dice que cada Gal Vorbak es el huésped de alguna entidad de la disformidad, un sirviente de un plan mayor orquestado por Horus y los poderes de pesadilla del más allá. En combate, este ser domina la mente y el cuerpo del guerrero. Su ya imponente cuerpo cambia, las manos se convierten en garras y las mandíbulas en bocas repletas de colmillos y retorcidas más allá de la razón y la realidad. En Istvaan V el pacto de los Portadores con estos horrores del más allá fue sellado en un gran ritual de carnicería y traición."



Mhara Gal Dreadnought



Mhara Gal	HA	HP	F	B. Frontal	B. Lateral	B. Trasero	I	A	PA
	6	3	7	13	12	11	5	3	4

Tipo: Vehículo (Bípode)

Composición de Unidad: 1 Dreadnought

Mhara Gal.

Armamento: El Dreadnought Mhara Gal está armado un Cañón Plasma de Fuego Disforme y una Garra de Energía Contaminada con un Lanzador de Proyectiles Maldito incorporado.

Opciones: Puede sustituir su Garra de Energía Contaminada con un Lanzador de Proyectiles Maldito incorporado por:

- | | | | |
|-------------------------|------------|-----------------------------------|------------|
| -Cañón Láser acoplado * | +10 Puntos | -Cañón Automático acoplado* | Gratis |
| -Cañón de Fusión* | Gratis | - Cañón Plasma de Fuego Disforme* | +15 Puntos |

*La regla especial Aullido Mortal se añade a las reglas especiales de cada una de estas armas.

- Puede sustituir su Cañón Plasma de Fuego Disforme por una segunda Garra de Energía Contaminada con un Lanzador de Proyectiles Maldito incorporado sin coste adicional. Esto incrementa en +1 el número de Ataques del Dreadnought.

Reglas especiales: Veloz, Demonio, Nunca Muere, Maldito, Voluntad de Adamantio, Manto de Fuego Oscuro, Retroceso Terrestre.

Maldito: El Dreadnought Mhara Gal tiene las siguientes reglas:

- Los Chequeos de Miedo contra el Dreadnought Mhara Gal se resuelven con un penalizador de -2.
- Dreadnought Mhara Gal nunca se considera una unidad que puntúa, sea cual sea la misión. (Aunque si que niega).
- Todas las miniaturas con la regla especial Psíquico o Demonio y los miembros de una unidad que este sujeto a cualquier tipo de efecto a causa de un poder psíquico del tipo Bendición a 6" o menos del Dreadnought Mhara Gal al final del turno del jugador controlador del Dreadnought Mhara Gal sufrirá un impacto automático de F5 FP2 con la regla especial Ignora Cobertura. (no importa si se tiene o no línea de visión hacia este objetivo).

Manto de Fuego Oscuro: El Dreadnought Mhara Gal tiene las siguientes reglas:

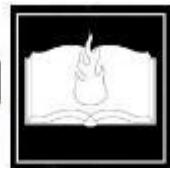
- Las armas de Fusión, Plasma, Llamas o Volkitas disparadas contra el Dreadnought se resuelven con -1 a la Fuerza.
- Cualquier miniatura que quiera asaltar al Mhara Gal con menor de Resistencia 7 o Blindaje Frontal menor que 13 sufre un penalizador de -1 a las tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo.
- Si el Dreadnought Mhara Gal sufre un resultado de Explota!, en vez de determinar el radio de la explosión, coloca la plantilla de área masiva (7") centrada sobre el Dreadnought. Todas las miniaturas afectadas por la plantilla sufren un impacto de Fuerza 6 FP5 con la regla especial Abrasa-almas. Estos efectos siguen la regla de un ataque de Barrera.

Retroceso Terrestre: El Dreadnought Mhara Gal ignora los efectos de los terrenos difícil y peligroso y puede ignorar la penalización de tener que pasar a más de 1" de cualquier obstáculo. Aunque su posición final debe ser legal.

	Alcance	F	FP	Tipo
- Garra de Energía Contaminada	-	10	2	Combate, Garra Fantasma.
- Lanzador de Proyectiles	24"	4	5	Fuego Rápido, Cegar.
Malditos				
- Cañón Plasma de Fuego	36"	8	2	Pesada 1, Área, Muerte Aullante.
Disforme				

Garra Fantasma: Las salvaciones invulnerables exitosas contra las heridas causadas por este arma deben repetirse.

Aullido Mortal: Cualquier unidad que sufra al menos una baja deberá superar un chequeo de moral como si hubiera sufrido un 25% de bajas y con un penalizador de -1 al Liderazgo.



El círculo de ceniza



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Incendiarios	5	4	4	4	1	4	1	8	3+
Iconoclasta	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería de Salto (Personaje). El Iconoclasta es Infantería de Salto (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Iconoclasta y 4 Incendiarios de los Portadores de la Palabra.

Equipo: Servoarmadura reforzada, propulsor de salto, pistola lanzallamas, pica, granadas de fragmentación y granadas perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Incendiarios adicionales por +20 Puntos cada uno.

-Cualquier miniatura de la unidad puede cambiar su Pica por un Hacha de Energía por +5 Pts cada una.

-El Iconoclasta puede sustituir su Pistola Lanzallamas por una de las siguientes opciones:

-Pistola Inferno +10 Puntos -Pistola de Plasma +15 Puntos

-El Iconoclasta puede equiparse además con una Armadura Artesanal por +10 Puntos.

-El Iconoclasta puede equiparse además con Bombas de Fusión por +5 Puntos.

-El Iconoclasta puede equiparse además con hasta 3 Bombas Phosphex por +10 Puntos cada una.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Portadores de la Palabra), Descenso Ardiente, Tierra quemada, Deber Amargo.

Deber Amargo: Ningún Personaje Independiente puede unirse a esta unidad.

Descenso Ardiente: Si la unidad entra en el juego por Despliegue Rápido, tan pronto como coloques la unidad sobre la mesa, todas las miniaturas a 1d6" (amigas o enemigas) sufren un impacto de Fuerza 3 FP 5.

Tierra quemada: Esta unidad siempre podrá utilizar la regla especial Martillo de Furia, sin importar si uso o no sus Propulsores de Salto durante la fase de movimiento. Los impactos por Martillo de Furia de esta unidad se resolverán con Fuerza 5 y el ataque será clasificado como ataque de tipo llamas.

Pica: Una Pica es un arma de combate con el siguiente perfil:

Alcance	F	FP	Tipo
-Pica	-	+1	6 Combate, Atrapar.

Atrapar: Cualquier enemigo que se retire después de perder un combate contra una unidad equipada con armas con esta regla reducirá en 1" su distancia de retirada.

"Sirviendo junto a los destructores de los Portadores de la Palabra, El círculo de Cenizas era una formación creada con un único propósito, la destrucción de la cultura, la educación y la fe. Estos marines espaciales eran iconoclastas, encargados de castrar más allá del campo de batalla cualquier obra o falsa doctrina y a aquellos que las profesaban, destinándolos a la destrucción y a las llamas.

En combate, su tarea no era considerada menos importante, eliminando a aquellos que alentaran y dieran coraje al enemigo: líderes carismáticos, sacerdotes, portaestandartes y campeones. Aquellos que mataban, desangrándolos con sus espadas en hoz y sus hachas como picos eran destruidos con brutal fervor, a menudo lanzando sus ataques lejos de sus propias líneas sin preocuparse por su propia supervivencia. Mundo tras mundo El círculo de cenizas barrió bibliotecas e iglesias, parlamentos y sepulcros, primero para que la Verdad imperial se estableciera en estos lugares, pero luego para que credos más oscuros enraizaran y crecieran."



XVIII. Salamandras



Los marines espaciales de las legiones del Emperador son ingenios de la genética. Guerreros psico-adoctrinados con habilidades superhumanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. Además, cada legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Son el producto de su semilla genética y de su propia cultura.

Los Salamandras son el paradigma del trabajo y del deber, maestros artesanos y poseedores de un temible e inflexible honor. Representan esfuerzo y sacrificio, portando armas y armaduras forjadas con los más altos estándares y con las mismas manos de quienes luego las llevan en la batalla. La Legión maneja las armas de combate como un herrero maneja sus herramientas, llevando el calor, hierro y fuerza bruta a cada uno de sus golpes dirigidos contra todos aquellos que niegan la Verdad Imperial o intentan socavar el Imperium del Hombre.

Legiones Astartes (Salamandras): Todas las unidades con la Regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
- **Fuerza de Voluntad:** Todas las unidades con la regla especial superan automáticamente todos los chequeos de Miedo que deban superar y deben repetir un único d6 cuando fallen un chequeo de moral o acobardamiento.
- **Don de Prometheo:** Todos las Pistolas Lanzallamas, Lanzallamas y Lanzallamas pesados usados por miniaturas con esta regla especial suman +1 a la Fuerza listada en el perfil del arma. Esta regla se extiende a todos los vehículos que formen parte de este destacamento. Además, todas las armas del tipo llamas se resolverán con un -1 a la Fuerza del ataque cuando se dirijan contra miniaturas que tengan esta regla especial.
- **De Nocturne:** Todas las unidades con la regla especial Legiones Astartes (Salamandras) no añaden su Iniciativa al resultado de las tiradas de Persecuciones Arrolladoras y reducen en 1" (hasta un mínimo de 1") todas las tiradas aleatorias para calcular la distancia a la hora de Correr o para Asaltar.

Desdén a la Edad Oscura: Un destacamento de Salamandras no puede incluir cónsules del tipo Moritat, ni tampoco escuadras de Destructores de la Legión. Ninguna miniatura podrá equiparse con armas Phosphex.

Equipo Específico de los Salamandras:

Armas Artesanales: Cualquier Personaje o Personaje Independiente con la Regla Legiones Astartes (Salamandras) puede mejorar a una única de sus armas con la que pueda equiparse a artesanal por +5 Puntos.

Escudo Tormenta de Escamas de Dragón: Este elemento puede ser utilizado por las miniaturas equipadas con Armadura de Exterminador o por Personajes Independientes. Proporciona una tirada de salvación invulnerable de 5+ o bien mejora la tirada de salvación invulnerable de la miniatura en +1 (hasta un máximo de 3+). No proporciona ningún ataque adicional por llevar una segunda arma. Esta mejora cuesta 10 Puntos para un personaje independiente sin Armadura de Exterminador y +5 Puntos para cualquier miniatura que sí que lleve Armadura de Exterminador. En cuyo caso sustituirá su Combi-bolter.

Capa del Dragón Ancestral: Esta capa es una opción para cualquier Praetor por +20 Puntos. La miniatura obtendrá la regla especial Guerrero Eterno.

Llama Purgadora: Cualquier Bolter Pesado o Bolter Pesado acoplado de un destacamento de Salamandras puede ser sustituido por un Lanzallamas Pesado o Lanzallamas Pesado acoplado respectivamente y sin coste adicional. Cualquier miniatura que pueda equiparse con una Pistola Plasma podrá equiparse por el mismo coste con una Pistola Inferno.

RITO ESPECIAL DE LOS SALAMANDRAS: EL PACTO DE FUEGO

“Bajo el tutelaje y liderazgo espiritual del primarca Vulkan los Salamandras se han convertido en una legión de guerreros místicos, difíciles de enfurecer y extremadamente disciplinados. Pero cuando su furia es desatada es algo terrible de contener y se lleva a cabo con todas las artes de la guerra y artefactos a su disposición. Una marea de fuego y destrucción que purga todo a su paso.”

Efectos:

- **Forjados en obsidiana:** Todos los vehículos de los Salamandras (cualquiera que tenga un valor de Blindaje) que formen parte de un destacamento que use este Rito de Guerra tendrá una tirada de salvación invulnerable de 5+ contra todos los ataques de fusión (incluidas las bombas), voltaico, plasma y todo tipo de armas de llamas.
- **Veneración de Ira:** Todos los Rifles de Fusión, Pistolas Inferno y Cañones de Fusión de un destacamento que use este Rito de Guerra contarán con la regla artesanal. Las escuadras de Piroclastas podrán escogidas como opción de Tropas no obligatoria en un destacamento que use este Rito de Guerra.
- **Implacables:** Todas las unidades en un destacamento que use este Rito de Guerra ganan la regla especial Mover a través de cobertura.

Limitaciones:

- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra no pueden desplegar miniaturas que utilicen la regla especial Despliegue Rápido. (Unidades que estén obligadas a desplegar de esta manera no podrán formar parte de este destacamento).
- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra no pueden incluir más opciones de Apoyo Pesado y de Ataque Rápido en total que unidades de Tropa en el ejército.
- A excepción de los Campeones de la Legión, los destacamentos que usen este Rito de Guerra solo pueden incluir un único Cónsul como Cuartel General.
- Destacamentos que usen este Rito de Guerra no pueden elegir Fortificaciones.

RITO ESPECIAL DE LOS SALAMANDRAS: EL DESPERTAR DEL FUEGO

“Durante décadas los Salamandras han extraído su fuerza de las lecciones de su primarca, a través de las doctrinas y ritos del Culto a Prometeo. Cuando sus hijos perdieron a Lord Vulkan en el sangriento matadero de la Depresión Urgall aquellos pocos legionarios que no habían sido asignados a la flota de venganza de Istvaan V buscaron consuelo en el Culto a Prometeo. Removiendo sus ocultas profundidades en busca de algún tipo de guía que les ayudara a sobreponerse a su irreparable pérdida. Al cabo de un tiempo, un nuevo credo surgió, uno que desafiaba los fundamentos establecidos de la Verdad Imperial sobre los cuales se había construido el Imperium.”

Efectos:

- **Demonios de la oscuridad:** Las miniaturas de Infantería de un Destacamento Principal que use este Rito de Guerra que tengan la regla especial Legiones Astartes (Salamandras) tienen la regla especial Miedo.
- **Entre las llamas:** En misiones en las que se haga uso la duración aleatoria de turnos de batalla, el jugador de los Salamandras pueda declarar que la partida finalizará un turno después de lo que indica la tirada de duración variable.
- **La furia de la Salamandra:** Los Bibliotecarios en un destacamento principal que usen este Rito de Guerra tienen acceso al poder psíquico Furia de la Salamandra. Cuenta como un poder de Piromancia y puede ser elegido en vez del poder Aliento Flamígero como Poder Primaris si el Bibliotecario cumple con el requerimiento de la regla especial Foco Psíquico (*Consulta el Reglamento de Warhammer 40,000*).

Limitaciones:

- Un destacamento principal que use este Rito de Guerra debe incluir a un Capellán.
- El destacamento principal no puede incluir más de una de cada una de los siguientes tipos de unidad: Infantería de Salto; Motos a Reacción; Gravíticos; Voladores.
- El ejército no puede incluir al Primarca Vulkan.
- Destacamentos que usen este Rito de Guerra no pueden elegir Fortificaciones o Destacamentos Aliados.

Furia de la Salamandra..... Carga de Disformidad 3

Furia de la Salamandra es un **Rayo** con el siguiente perfil:

		Alcance	F	FP	Tipo
Furia de la Salamandra		18”	5	1	Asalto 1, Horror Elemental

Horror Elemental: Las unidades que sufran bajas a causa de este poder deben superar un chequeo de Moral independientemente del número de bajas que sufran. El chequeo debe realizarse con una penalización al Liderazgo igual al número de Heridas que la unidad haya perdido.



Vulkan,

Señor de los Salamandras



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Vulkan	7	5	7	7	6	5	4	10	2+/3++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Vulkan de los Salamandras. (Único). Solo puede formar parte de la facción leal.

Equipo: Las escamas del draco, Portadora del amanecer, El corazón del horno, Lanzallamas pesado (Fuerza 6).

Reglas especiales: Primarca, Padre de los Salamandras, Muy Corpulento, Sangre de Fuego.

Sangre de Fuego: Vulkan puede repetir todos los chequeos fallidos de la regla Nunca Muere y de Rechazar a la Bruja.

Padre de los Salamandras: Un ejercito que contenga a Vulkan hará que todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Salamandras) ganen +1 a su atributo de Liderazgo (máximo 10) y la regla especial Voluntad de Adamantio.

Las escamas del draco: Proporciona a Vulkan una Tirada de Salvación por armadura 2+ y de 3+ Invulnerable. Además, reducirá a la mitad (redondeando hacia abajo) la Fuerza de todos los ataques de las armas de Llamas, Fusión, Plasma o Voltaicas dirigidas contra él.

Portadora del Amanecer: La Portadora del Amanecer es un arma de combate con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Portadora del Amanecer	-	10	1	Combate, A dos Manos, Muerte Instantánea, Antiblindaje, Terremoto, Aturdidora

Terremoto: En vez de atacar normalmente, Vulkan puede elegir colocar una plantilla de Área pequeña en cualquier punto en contacto con su peana y sin cubrir a ninguna miniatura amiga. Todas las miniaturas a las que toque la plantilla sufrirán un impacto de Fuerza 8 FP3 con la regla especial Tumbar.

El corazón del horno: El corazón del horno es un arma de disparo con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Corazón del horno	18"	6	2	Asalto 1, Acerado, Línea de Efecto.

Línea de Efecto: Traza una línea desde Vulkan de 1 mm de ancho y 18" de largo para determinar el efecto del arma. Todas las unidades por las que cruce la línea sufrirán un número de impactos igual al número de miniaturas en la unidad que la línea cruce. Esta línea no puede ser trazada si cruza por encima de miniaturas amigas.



Cassian Dracos, el Señor Caído



	HA	HP	F	B. Frontal	B. Lateral	B. Trasero	I	A	PA
Cassian Dracos	6	5	6(10)	14	12	10	4	4	4

Tipo: Vehículo (Bípode)

Composición de Unidad: Cassian Dracos (único). Solo puede formar parte de la Facción Leal.

Armamento: Cassian Dracos está armado con dos armas de combate cuerpo a cuerpo para Dreadnoughts. Cada arma además lleva incorporado un Lanzallamas Dreadfire. Está equipado además con Blindaje Adicional, Descargadores de Humo, Reflector y un Nuncio-vox.

Reglas especiales: Forjado por Vulkan, Nunca Muere, El último Señor de la Guerra, Ira ardiente, Venerable.

Venerable: Un Dreadnought Venerable es un veterano muy difícil de matar. Cuando sufras un impacto interno puedes hacer repetir la tirada en la tabla de daños, pero debes aceptar el segundo resultado, aunque sea peor.

Forjado por Vulkan: Las armas que tienen efectos o dados adicionales para penetrar o reducir el blindaje (Lanza, Fusión, Fundir, Acerado, etc.) no tienen efecto. Tirarán como cualquier otra arma.

Ira ardiente: Cassian puede renunciar a sus ataques durante la fase de combate e infligir un impacto automático de F6 (bono incluido) FP4 a todas las miniaturas (amigas o enemigas) en contacto con él. Esto será llevado a cabo durante el paso de Iniciativa 1.

Lanzallamas DreadFire: Cada Lanzallamas Dreadfire puede dispararse como un Lanzallamas Pesado. O puede elegirse disparar como un único Rifle de Fusión Acoplado. Si se destruye una de los Lanzallamas, el otro no podrá utilizar este modo de disparo. Estas armas se benefician de la regla especial Legiones Astartes (Salamandras).

El último Señor de la Guerra: Si Cassian Dracos es el único Cuartel General presente en tu ejército, él será tu Señor de la Guerra (incluso sin tener atributo de Liderazgo). Él no tira en la tabla de Rasgos de Señor de la Guerra. En lugar de ello tiene el siguiente rasgo:

Fuego del martirio: Si Cassian Dracos es tu Señor de la Guerra tu oponente no obtendrá ningún punto de Victoria adicional por el objetivo secundario de eliminar al Señor de la Guerra. Además, todas las miniaturas de tu destacamento con la regla especial Legiones Astartes (Salamandras) a 3" o menos de Cassian Dracos ganan la regla especial No hay Dolor (5+).

"Mortalmente herido en combate contra los orkos, Cassian fue el primer Lord Comandante de la XVIII Legión, hasta la llegada de Vulkan. Tal era la estima que Vulkan sentía hacia este guerrero, que había dirigido a sus hijos con inquebrantable honor y autosacrificio, que emprendió la fabricación del Dracos Resucitado para él, un sarcófago Dreadnought único de inigualada sofisticación y resistencia. Una de las diversas maravillas creadas por Vulkan, estaba forjado con una aleación desconocida y casi impenetrable, una reliquia que se decía que procedía de las profundidades de la Vieja Tierra y que nadie salvo Vulkan podía dominar y moldear a voluntad. Pero a medida que pasaban los años, aunque la voluntad de luchar del recién creado Dreadnought (ahora apodado Cassian Dracos) no disminuía, su mente se enturbiaba cada vez más y se distanciaba del campo de batalla, así que se decidió dejarle permanecer dormido durante períodos más largos y despertarle solo en las necesidades más graves para luchar en los conflictos más importantes.

Durante la Masacre del Desembarco en Istvaan V, Cassian luchó con una furia sin igual, primero encabezando el ataque contra el enemigo, y después de que la segunda oleada mostrase su auténtica lealtad, manteniéndose firme, aunque todos a su alrededor fuesen masacrados. Al final, su blindaje fue perforado y rasgado en una docena de puntos por una ventisca de disparos pesados, pero siguió luchando, chocando contra los enemigos que rodeaban a sus hermanos y dejando tras de sí una estela de devastación. Su destino final sigue siendo desconocido."



Cassian Dracos, Renacido



	HA	HP	F	B. Frontal	B. Lateral	B. Trasero	I	A	PA
Cassian Dracos	6	5	6(10)	14	12	10	4	4	4

Tipo: Vehículo (Bípode)

Composición de Unidad: Cassian Dracos (único). Solo puede formar parte de la Facción Leal.

Armamento: Cassian Dracos está armado con dos Armas de combate cuerpo a cuerpo para Dreadnoughts. Cada arma, además, lleva incorporado un Lanzallamas Dreadfire. Está equipado además con Blindaje Adicional, Descargadores de Humo, Reflector y un Nuncio-vox.

Reglas especiales: Forjado por Vulkan, Nunca Muere, Ira ardiente, Venerable, Legiones Astartes (Salamandras), Avatar de las Llamas Sagradas y La Voz de la Máquina.

Venerable: Un Dreadnought Venerable es un veterano muy difícil de matar. Cuando sufras un impacto interno puedes hacer repetir la tirada en la tabla de daños, pero debes aceptar el segundo resultado, aunque sea peor.

Forjado por Vulkan: Las armas que tienen efectos o dados adicionales para penetrar o reducir el blindaje (Lanza, Fusión, Fundir, Acerado, etc.) no tienen efecto. Tirarán como cualquier otra arma.

Ira ardiente: Cassian puede renunciar a sus ataques durante la fase de combate e infligir un impacto automático de F6 (bono incluido) FP4 a todas las miniaturas (amigas o enemigas) en contacto con él. Esto será llevado a cabo durante el paso de Iniciativa 1.

Lanzallamas DreadFire: Cada Lanzallamas Dreadfire puede dispararse como un Lanzallamas Pesado o puede elegirse disparar como un único Rifle de Fusión Acoplado. Si se destruye uno de los Lanzallamas, el otro no podrá utilizar este modo de disparo. Estas armas se benefician de la regla especial Legiones Astartes (Salamandras).

Avatar de las llamas sagradas: Siempre que el ejército no incluya otros CG (que no sean Xiaphas Juur y Nârik Dreygur) en su Destacamento Principal, Cassian Dracos podrá ser elegido como el Señor de la Guerra, aunque este no tenga atributo de Liderazgo. Él no tira para obtener un Rasgo, automáticamente tendrá el Rasgo de **Mano Sangrienta**.

La Voz de la Máquina: Cassian Dracos puede usar un único poder de Ciber-teurgia por turno, cuando Cassian intente usar un poder lo hará con Liderazgo 7 y puede intentar usar uno de los siguientes poderes (ver Codex Mechanicum): El Rito de la Celeridad, El Rito de la Eternidad, El Rito de la Furia o el Rito de la Re-dedicación:

El Rito de la Re-dedicación (Modificador: -1): El objetivo elegido debe ser una miniatura enemiga. El objetivo y Dracos tiran ambos un dado, la miniatura de las dos que tenga un numero mayor de Heridas (o puntos de Armazón) tiene un +1 a la tirada. Si gana Dracos, automáticamente podrá realizar un disparo con la miniatura objetivo como si fuera de su propio ejército. Si gana la tirada el oponente, no habrá efecto alguno.

"El que fue una vez el señor de la XVIII Legión en los días anteriores a Vulkan, Cassian fue destinado a la eterna vida a medias del Dreadnought después de sufrir una herida mortal en la batalla final de la antigua legión de los Salamandras. La sepultura en la que fue enterrado fue forjada por la mano del propio Vulkan y es inmune a todos los ataques, excepto los más mortales, e incluso capaz de auto-repararse con el tiempo suficiente.

En la masacre del Desembarco, Dracos arrasó las líneas enemigas, reviviendo su primera muerte de nuevo cuando la XVIII volvía a enfrentarse a la extinción, dejando un rastro de muerte tras él. Dracos solo fue detenido por el impacto de una lanza orbital que vitrificó el campo de batalla al completo. Horus y sus generales dejaron Istvaan seguros de que la vida del viejo guerrero había acabado junto a la de su primarca y la de su legión. Aun así, cuando Xiaphas Jurr y la tripulación del Dragón de Ébano un año después, encontraron la destrozada carcasa del Dragón Renacido, lejos de estar intacto, pero aún no dispuesto a rendirse a su inevitable muerte. Cassian Dracos volvería a los campos de batalla del Imperium a reclamar su venganza, pero no volvería a ser el mismo. El tiempo bajo las negras y asfixiantes arenas de Istvaan le había cambiado, era misterioso, de temperamento impredecible y capaz de ejercer un perturbador control sobre las creaciones del Dios Máquina y aquellos vinculados a él."



Xiaphas Jurr



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Xiaphas Jurr	5	5	4	4	2	5	3	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Xiaphas Jurr (único). Solo puede usarse en un ejército que represente a la Facción Leal.

Equipo: Armadura Artesanal, El Aura Ardiente, Pistola Bólter, Maza de Energía artesanal, Escudo Tormenta de Escamas de Dragón, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Salamandras), Fanático, Profeta de las Llamas, Señor de la Guerra.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Xiaphas Jurr es tu Señor de la Guerra tendrá el Rasgo **Faro de Esperanza** (Siempre y Cuando Xiaphas Jurr no hay sido retirado como baja y no este en la Reserva o embarcado en un Vehículo, el jugador controlador podrá repetir el primer chequeo de Acobardamiento o de Moral fallido en cada turno de juego).

Profeta de las Llamas: Xiaphas Jurr cuenta como un Psíquico con Nivel de Maestría 1 y tiene los poderes psíquicos de Adivinación Prescincencia y Precognicición. Sin embargo, cuando Xiaphas intente manifestar un poder, deberá reducir su Liderazgo a 7 a la hora de realizar este chequeo.

El Aura Ardiente:

"Depositada en las manos de Jurr por Nomus Rhy'tan, el senescal de Nocturne, antes de la partida de su misión a Istvaan, el Aura Ardiente es un campo refractor creado por el propio Vulkan. Más intrincadamente construido que los diseños de artefactos menores, el Aura Ardiente provee de una poderosa barrera defensiva contra el daño y cuando es golpeada la fuerza cinética es convertida en una explosión flamígera, dirigida contra el atacante."

El Aura Ardiente proporciona una salvación invulnerable de 4+, y si el portador logra con éxito una salvación con el Aura Ardiente en un combate cuerpo a cuerpo contra un ataque de Fuerza 5 o más, todas las miniaturas en contacto con el portador sufrirán un impacto de Fuerza 4 AP-.

"Tomado como tributo de las tribus de las cavernas del antiguo mundo de Proximal, uno de los muchos mundos unidos en alianza a los Salamandras en los primeros días de la Gran Cruzada, Xiaphas Jurr se alzó de entre las filas de los Igniax y se entrenó como Capellán en los últimos años antes del comienzo de la Herejía de Horus. Situado entre los oficiales-reclutas más prometedores que permanecieron en Nocturne cuando Vulkan reunió sus fuerzas para la campaña de Istvaan, posteriormente escogido por el Guardián de Nocturne, Nomus Rhy'tan, para liderar la misión a fin de averiguar el destino del primarca."

Dado a la superstición y los oscuros rituales, como muchos entre las tribus de Proximal, cuyo impredecible y azotado por la radioactividad planeta tenía poca piedad para los que vivían sobre él. Jurr aceptó la misión con celo, viéndola como el primer peldaño hacia un gran destino. Tal era su fervor que rayaba el fanatismo religioso, se llevó los hombres de la guarnición de Nocturne, desesperanzados, pues habían oído los amargos rumores de la batalla de Istvaan y los embarcó con él en la oscura odisea que les estaba por llegar."



Lord Capellán Nomus Rhy'tan



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Nomus Rhy'tan	6	4	4	4	3	5	3	10	2+4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Nomus Rhy'tan (único). Solo puede formar parte de la Facción Leal.

Equipo: Armadura Artesanal, Aura de Hierro, Crozius de las Estrellas Oscuras, Pistola Bólter, Combi-llamas, Capa de Dragón Ancestral, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Salamandras), Señor de la Legión, Fanático, Guardián de las llaves.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Nomus Rhy'tan es tu Señor de la Guerra tendrá el Rasgo Presencia Inspiradora (todas las unidades amigas a 12" de tu Señor de la Guerra pueden utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio).

Guardián de las Llaves: Si Nomus Rhy'tan forma parte de un destacamento de Marines Espaciales de la Legión (de cualquier tipo), una unidad de Dreadnoughts podrá seleccionarse como una unidad no obligatoria de Cuartel General. Estos Dreadnoughts no podrán ser elegidos como Señor de la Guerra.

Crozius de las Estrellas Oscuras: Es un arma de Combate con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Crozius de las Estrellas Oscuras	-	+2	2	Combate, Antiblindaje, A dos Manos, Aturdidora.

"Cuando el Edicto de los Capellanes llegó a la Legión de los Salamandras, cayó en terreno fértil, pues la disciplina espiritual de la Legión y la iteración de la filosofía de la Gran Cruzada ya eran consideradas asuntos de gran importancia por los Salamandras. La promulgación directa de las enseñanzas del Primarca Vulkan, moldeadas como habían sido por la cultura de su mundo de adopción, ya estaba asignada a las "Voces del Fuego", un grupo de selectos Legionarios de los que Nomus Rhy'tan era miembro."

Muchos de estos hombres se convirtieron después en la primera generación de Capellanes de la Legión, y Rhy'tan, que ya era un confidente muy estimado por su Primarca y un renombrado orador e instructor, se convirtió en su superior por consenso popular de sus iguales. Antes de que los Salamandras partiesen hacia Istvaan V, Vulkan ordenó a su Lord Capellán que se quedase atrás en Prometheus con los Neófitos e instructores de la Legión como regente en su lugar, algo que con gran tristeza Rhy'tan obedeció, y al hacerlo quedó destinado a sobrevivir con el futuro de su Legión en sus manos.

Con el paso del tiempo la ausencia de noticias se volvió inquietante, había pasado al menos un año estándar y únicamente llegaban perturbadores rumores del auge de un oscuro imperio en el norte y la muerte de algunos primarcas. Con sólo un puñado de batallones de neófitos y los instructores a su cargo, el Lord Capellán Rhy'tan tenía pocos medios para montar una segunda expedición dedicada a conocer el deserto de su señor porque para hacerlo dejaría desprotegido Nocturne e incumpliría las últimas órdenes de Vulkan. Aun así, un asunto de un asunto de esta naturaleza no podía ser ignorado. Ya que no podría enviar una flota a investigar el destino de su señor y de sus hermanos enviaría un solo navío. El prototipo de crucero de asalto Dragón de Ébano era el primero de una nueva camada de naves espaciales de las Legiones Astartes, diseñado y construido por los inigualables artesanos de la XVIII Legión para complementar las preferencias tácticas de sus señores post-humanos, era más que un nuevo ejemplar de un viejo modelo de navío de guerra. Esbelto y letal, el Dragón de Ébano encontraría la verdad tan rápido como cualquier típico escuadrón de batalla y si sus peores temores eran ciertos tal vez fuera mejor evadir lo que hubiera matado a Vulkan y a sus hermanos.

Rhy'tan no podía abandonar Nocturne y tenía pocos guerreros curtidos que enviar, así que en lugar de enviarlos le asignó el cometido a un muy prometedor oficial entre las filas de los capellanes, aunque carente de los siglos de experiencia de combate de Rhy'tan y algunos de los veteranos más viejos. Para la tripulación del Dragón de Ébano, asignó un núcleo de treinta veteranos Dracos de Fuego, guerreros cuyo estoico coraje y determinación inspiraría el flujo de reclutas que constituiría la mayoría de la tripulación. Xiaphas Jurr, un recluta tomado como tributo del mundo de Proximal, fue nombrado el comandante del Dragón de Ébano y acogió esta misión con el fervor de sus ancestros."



Dracos de Fuego



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Draco de Fuego	5	4	4	4	2	4	2	9	2+/4++
Señor Draco de Fuego	5	4	4	4	2	4	3	9	2+/4++

Tipo: Infantería. El Señor Draco de Fuego es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Señor Draco de Fuego y 4 Exterminadores Dracos de Fuego de los Salamandras.

Equipo: Armadura Cataphractii, Combi-Bólter y Arma de Energía. El Arma de Energía del Señor Draco de Fuego es un Arma artesanal.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Exterminadores Dracos de Fuego adicionales por +40 Puntos cada uno.

-Cualquier miniatura de la unidad puede cambiar su Arma de Energía por

-Puño de Combate +5 Pts -Puño Sierra +10 Pts
-Martillo Trueno +10 Pts

-El Señor Draco de Fuego puede cambiar su Arma de Energía de Precisión por un Martillo Trueno artesanal por +10 Pts

-Cualquier miniatura de la unidad puede sustituir su Combi-bolter por una de las siguientes opciones:

-Combi-llamas +5 Pts -Escudo Tormenta de Escamas de Dragón +5 Pts
-Combi-fusión +5 Pts

-Un Exterminador Draco de Fuego de la unidad puede sustituir su Combi-bolter por un Lanzallamas Pesado por +10 Puntos.

Transporte Asignado: Una Escuadra de Exterminadores Dracos de Fuego puede elegir un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus como Transporte Asignado si la unidad cuenta con no más de cinco miniaturas. Si la escuadra es de diez o menos, podrá elegir un Tanque "Spartan" como Transporte Asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Salamandras), Avance Implacable, Favoritos de Vulkan

Avance Implacable: Las unidades de Exterminadores Dracos de Fuego en un ejército de la Legión de los Salamandras son unidades que puntuán siempre y cuando el escenario permita a las Tropas de Línea puntuar.

Favoritos de Vulkan: Una escuadra de Exterminadores Dracos de Fuego puede ser escogida como Escuadra de Mando como guardaespalda para cualquier Praetor de la Legión de los Salamandras equipado con un Armadura de Exterminador (o para el Primarca Vulkan). De hacerlo, esta escuadra no ocupara ninguna opción en la tabla de organización del ejército.

La élite de los Salamandras son los legionarios conocidos como Dracos de Fuego, veteranos no sólo elegidos por su habilidad marcial, sino por su resistencia mental y capacidad para la disciplina y el autosacrificio. Por estos valores el Culto de Prometeo los tienen en alta estima. Probados y templados en las llamas de la guerra, como la espada es templada en la forja, los Dracos de fuego son infatigables e implacables, poseyendo una concentración única en la batalla que raya en una resistencia única y sobrenatural. Algo tan importante como su espectacular fuerza de voluntad, su fisiología sobre-humana y sus armas y armaduras de creación excepcional.

Tal es la sabiduría y las tradiciones de la legión que muchos de los Dracos de fuego ocupan muy diversos roles en las filas de la legión, en lugar quedarse concentrados y aislados como las élites de otras legiones, sirven como ejemplos, campeones y protectores. Las excepciones a esta práctica existen, no obstante, como la Guardia de la Pira, que sirven como los pretorianos y consejeros del primarca. Y también los Dracos de Fuego, conocidos por su exquisitamente creada armadura de exterminador, que actúan como tropas de asalto y de ruptura de la línea enemiga en las batallas más mortales.



Piroclastas



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Piroclasta	4	4	4	4	1	4	1	9	2+
Guardián Piroclasta	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Tipo: Infantería (Personaje). El Guardián Piroclasta es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Guardián Piroclasta y 4 Piroclastas de los Salamandras.

Equipo: Armadura Artesanal, Hoja de Combate, Proyector Piroclástico, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Piroclastas adicionales por +25 Puntos cada uno.

-La Escuadra al completo puede equiparse con Bombas de Fusión por +25 puntos.

-El Guardián Piroclasta puede sustituir su Hoja de Combate por una de las siguientes opciones:

-Arma de Energía +10 Puntos -Puño de Combate +15 Puntos

Transporte Asignado: Una Escuadra de Piroclastas puede elegir un Land Raider Phobos o un Land Raider Proteus como Transporte Asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Salamandras), Manto de Ceniza.

Manto de Ceniza: Los Piroclastas tienen una tirada de salvación invulnerable de 5+ contra todas las armas definidas como armas de llamas, armas de plasma, armas de fusión y voltaicas.

Proyector Piroclástico: En la fase de disparo o durante el fuego defensivo, la unidad al completo debe disparar todos sus Proyectores Piroclásticos usando el mismo modo de disparo. Decláralo cada vez que las armas sean usadas y elige uno de los siguientes perfiles:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Proyector Piroclástico (Disperso)	Plantill a	5*	5	Asalto 1
-Proyector Piroclástico (Concentrado)	6"	6	1	Asalto 1, Fusión.

*En el perfil de esta arma ya está incluido el modificador por la regla Don de Prometeo.

"Los temidos Piroclastas son la furia ardiente de los Salamandras en forma material. Habiendo renunciado al uso de escuadras de Destructores, salvo por unas pocas reservadas para las operaciones xenocidas, debida a la impía y corruptora naturaleza de las armas que llevan, Vulkan diseñó a los Piroclastas para desempeñar el rol de portadores de la destrucción definitiva, creando para ellos una tecnología termal e incendiaria extremadamente poderosa. Para los Salamandras el fuego es más que un mero arma, es una representación mística y real, encarnado la destrucción purificadora y el potencial de renacimiento y redención. Pero para que ocurra el renacimiento, lo antiguo debe ser eliminado, purificado a través del fuego. Es esto lo que encarnan los Piroclastas y en batalla son implacables y despiadados y allá a donde van no hay posibilidad de supervivencia o misericordia para el fuego."



XIX. Guardia del Cuervo



Los marines espaciales de las legiones del Emperador son obras maestras de la genética. Guerreros psico-adoctrinados con habilidades superhumanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. Además, cada legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad, producto de su semilla genética y de su propia cultura.

La Guardia del Cuervo es a partes iguales luz y sombras. Rápidos en administrar justicia y venganza a aquellos que tiranizan y oprimen, golpeándolos desde las sombras a la velocidad de un rayo y con una fuerza contundente. Los anales de la Gran Cruzada cuentan relativamente pocos actos de las numerosas heroicidades que esta legión ha realizado, siempre han rehuído del resplandor de la adulación. Aunque dominan el espectro completo de artes de la guerra, la Guardia del Cuervo favorece la táctica de la paciencia, el engaño y la sutileza. Expertos en la infiltración y el reconocimiento de los puntos débiles del enemigo, propinándole el golpe rápido y preciso que decantará el devenir de una batalla.

Legiones Astartes (Guardia del Cuervo): Todas las unidades con la regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
- **Alas y garras:** Corax forjó su legión como una fuerza móvil altamente adaptable, en la cual cada componente ejercía una única función para sellar el destino de su enemigo, entrenándose y equipándose para ello. Aplica estas reglas dependiendo del tipo a todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Guardia del Cuervo).

-Infantería (A excepción de miniaturas equipadas con armadura de exterminador): **Infiltración y Veloz.**

-Infantería de salto, motos, motos a reacción e infantería en armadura de exterminador: **Asalto Rabioso.**

- **Carne sobre acero:** Un destacamento de Guardia del Cuervo no puede tener más unidades en total del tipo vehículo (tanque) que unidades con la regla legiones astartes (Guardia del Cuervo). Ten en cuenta que esto puede suponer que hay ciertos tipos de ritos de guerra no disponibles para ellos.

Equipo específico de la Guardia del Cuervo:

-Las garras del cuervo:

“Estas única y celosamente guardada variante de las cuchillas relámpago, siendo cada una de ellas una pieza de arte por propia derecho, son tanto una marca propia de la Guardia del Cuervo como un gran honor para quien las porta.”

Cualquier miniatura equipada con cuchillas relámpago puede mejorárlas a garras del cuervo por +10 puntos (sea una sola el par completo), ganando la regla especial Artesanal y Acerado.

-Infravisor: Cualquier personaje de la Guardia del Cuervo puede equiparse con un Infravisor por +5 Puntos. Esto otorga al portador la regla especial Visión nocturna. Sin embargo, la miniatura y cualquier unidad a la que se une contarán como que tienen Iniciativa 1 cuando realicen chequeos a causa de la regla Cegador.

-Camaleonina: Cualquier personaje independiente de la Guardia del Cuervo puede equiparse con Camaleonina por +5 Pts. Esto otorga a su portador la regla especial Sigilo. Sin embargo, no podrá equiparse con armadura de exterminador, propulsor de salto, moto o moto a reacción.

RITO ESPECIAL DE LA GUARDIA DEL CUERVO: GOLPE DECAPITADOR

“Aunque la Guardia del Cuervo poseía (como todas las legiones) la fuerza de armas y los recursos, como armas pesadas y tanques, para combatir en guerras de sangrienta venganza y brutal desgaste, encontraban esto innecesario y primitivo. Estratégicamente, cuando era posible, favorecían el uso quirúrgico de un golpe decapitador. Lanzado desde la sorpresa total o contra un enemigo atraído hacia ellos por un sueño, este era un ataque dirigido de forma muy organizada y contra un enemigo muy preciso, aplicando la fuerza asesina con una precisión absoluta, como la de un halcón cazando a su presa.”

Efectos:

- **Por quién doblan las campanas:** Todas las unidades con la regla especial legiones astartes (Guardia del Cuervo) en un destacamento que use este rito de guerra obtienen la regla especial Enemigo predilecto (Personajes Independientes).
- **Golpe depredatorio:** Siempre y cuando la fuerza que use este rito de guerra sea el destacamento principal, el jugador controlador podrá repetir el dado para determinar quién despliega y juega en primer lugar.
- **Furia desde lo alto:** Las Escuadras tácticas, Escuadras tácticas de veteranos, Escuadras tácticas de apoyo, Escuadras de rastreadores y Escuadras de apoyo pesado pueden elegir una cápsula de

desembarco como transporte asignado siempre y cuando este destacamento use este rito de guerra (siempre y cuando el tamaño de la unidad no exceda la capacidad de transporte de la cápsula). Además, las cápsulas Deathstorm pueden ser elegidas como opción de élite por un destacamento que use este rito de guerra.

Limitaciones:

- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra solo pueden incluir un único cónsul como cuartel general.
- los destacamentos que usen este rito de guerra solo pueden incluir una única opción de apoyo pesado como parte de su tabla de organización del ejército.
- los destacamentos que usen este rito de guerra no pueden elegir fortificaciones, ni aliarse con otros destacamentos de marines espaciales.

RITO ESPECIAL DE LA GUARDIA DEL CUERVO: FUERZA DE LIBERACIÓN

“Tras la masacre del desembarco se temió que Corax, primarca de la Guardia del Cuervo, hubiera caído, pero en realidad había sobrevivido y lideró a unos pocos miles de sus hijos en una campaña de noventa y ocho días de venganza y supervivencia hasta ser extraídos de Istvaan V. Tras regresar a su mundo natal, Corax lideró a la Guardia del Cuervo en una campaña para liberar a las gentes de numerosos mundos en el sur del Imperium, mundos cuyos líderes se habían alienado con el Señor de la guerra. Con cada mundo liberado del yugo de la traición otro ejército lealista se alzaba y la balanza de la justicia se inclinaba un poco a favor de Terra.”

Efectos:

- **Luchadores por la libertad:** Una vez por partida, al inicio de cualquier turno de jugador a elección del jugador controlador, cada miniatura en el ejército gana la regla especial Fanático.
- **Asesino de tiranos:** cuando jueguen una misión con el objetivo secundario matar al señor de la guerra, el jugador controlador obtendrá 1d3 puntos de victoria en vez de 1 por hacerlo.
- **Liderados por el ejemplo:** Si el ejército incluye destacamentos aliados elegidos de la lista de ejército de la Milita imperialis y cultos a la disformidad, las miniaturas de ese destacamento ganarán la regla especial Coraje siempre y cuando tengan a 6" a una miniatura con la regla especial Legiones astartes (Guardia del Cuervo).

Limitaciones:

- Este rito de guerra no puede usarse por ejércitos que representen a las Legiones quebradas.
- Este rito de guerra solo puede ser elegido por ejércitos que representen a la facción leal.
- Los destacamentos que usen este rito de guerra no pueden elegir fortificaciones ni incluir unidades con la regla especial Lento y sistemático o Inmóvil.



Corvus Corax



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Corvus Corax	7	6	6	6	6	7	6	10	2+/5++

Tipo: Infantería de Salto (personaje).

Composición de Unidad: Corvus Corax (único). Solo puede formar parte de la facción leal.

Equipo: La armadura sable, la panoplia del señor cuervo, bombas de humo, dos pistolas arcanotecnológicas, las alas de Korvidine y granadas de fragmentación.

Reglas especiales: Primarca, Padre de la Guardia del Cuervo, Corpulento, Atacar y huir, El señor ensombrecido.

Padre de la Guardia del Cuervo: Corvus Corax añade +1 a su Iniciativa y +1 a la Fuerza en cualquier turno en el que cargue. Además, todas las miniaturas con la regla Legiones Astartes (Guardia del Cuervo) de su mismo destacamento ganan la regla especial Sentidos agudos y obtienen en todas sus tiradas de Correr un 6.

Armadura Sable: Proporciona a Corvus Corax una tirada de salvación por armadura 2+ y de 5+ invulnerable. Además, cualquier unidad enemiga que llegue por despliegue rápido a 12" o menos de Corax sufrirá un resultado de errores en el despliegue rápido siempre y cuando obtengan un resultado doble en la tirada. las balizas de teleportación o dispositivos similares no tendrán efecto alguno dentro de este radio.

El señor ensombrecido: A no ser que forme parte de una unidad, si Corax no es el objetivo más cercano de una unidad que tenga la regla demonio, psíquico u otro primarca, solo podrán realizar disparos apresurados contra él. Además, al inicio de cualquier turno del controlador, Corax puede ser retirado del juego y puesto en reserva activa. Puede hacerlo incluso aunque se encontrara trabado en combate, siempre y cuando tenga una iniciativa mayor que la de su oponente.

Las alas de Korvidine: Estas alas le convierten en infantería de salto. Siempre que lance un asalto causa 1d3 impactos de Fuerza 5 FP3 por Martillo de furia, sin importar otros factores. Corax puede realizar ataques vectoriales cuando utiliza los Retrorreactores para moverse, como una criatura monstruosa voladora. Puede repetir la tirada de dispersión cuando llegue por despliegue rápido y, en caso de un error en el despliegue rápido, el resultado de retrasado debe ser automáticamente aplicado.

La Panoplia del Señor Cuervo: La Panoplia del Señor Cuervo es un arma de combate con el siguiente perfil:

Alcance	F	FP	Tipo
-La Panoplia del Señor Cuervo	-	Usuario 2	Combate, despedazar, cegar, a dos manos, estilos de lucha.

Estilos de lucha: Al inicio de cada fase de asalto puede elegir uno de los siguientes estilos de lucha:

-Golpe mortífero: Un resultado de 5+ siempre causará una herida sin importar la resistencia del objetivo y añade un +3 a todas las tiradas de penetrar blindaje.

-Azote: Durante esta fase de combate, Corax obtendrá +1d3 ataques extra.

-Caminante de sombras: Hasta el inicio de la siguiente fase de asalto de Corax, todas las miniaturas que intenten atacar a Corax tendrán un penalizador de -1 a impactar hasta su siguiente turno.

Corvus Corax herido: Tras la masacre de Istvaan V Corvus Corax estaba gravemente herido, en esta configuración pierde las Alas de Korvidine y las Pistolas arcanotecnológicas. Reduce a 5 sus heridas y ataques, su salvación por armadura es de 3+ y 5+ invulnerable. Portará un bolter pesado a modo de pistola que sigue las reglas de un bolter pesado, pero es del tipo Asalto 3 y gana las reglas especiales, Infiltración, Explorador y Odio (Legiones Traidoras). Esta versión de Corax cuesta 350 Pts.



140
PUNTOS

Capitán Alvarex Maun



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Alvarex Maun	5	5	4	4	3	4	3	10	2+

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Alvarex Maun (único). Solo puede formar parte de la facción leal.

Equipo: Armadura artesanal, pistola bólter, espada de energía, Strato-vox modelo anochecer, granadas de fragmentación y granadas perforantes.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Alvarex es tu señor de la guerra no tires en la tabla de rasgos, en vez de ello, tendrá el siguiente rasgo de señor de la guerra. **Asalto coordinado:** (Todos los voladores y cápsulas de desembarco, incluyendo cápsulas de desembarco para dreadnoughts y capsules deathstorm, en el mismo destacamento pueden repetir las tiradas de reserva fallidas).

Reglas especiales: Personaje independiente, Legiones astartes (Guardia del cuervo), Señor de la legión, el filo sangrante, señor de la guerra.

El filo sangrante: El capitán Alvarex es el comandante de asalto de la legión, sólo por debajo del primarca. Si el capitán Alvarex entra embarcado en un vehículo que llegue por despliegue rápido, no se deberá hacer tirada de reservas por este vehículo, en lugar de ello entrará en el primer turno en el que se tire por reservas. Si Alvarex es desplegado al inicio de la partida, el jugador controlador podrá repetir la tirada para intentar arrebatar la iniciativa.

Strato-vox modelo anochecer: Se trata de una interfaz cogitadora de apoyo al mando para facilitar la coordinación de un asalto planetario. Si una unidad del jugador controlador quiere llegar por despliegue rápido y elige hacerlo a 18" o menos del Capitán Alvarex no se dispersará. Además, las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Guardia del Cuervo) que lleguen mediante despliegue rápido tendrán la regla especial Contraataque en el turno en el que lleguen.

Cuando las armas de barrera sean usadas por el jugador controlador, la línea de visión puede ser trazada desde Alvarex como si fueran disparadas por él mismo (pero el alcance se mide desde la miniatura que dispara). Ten en cuenta que el Capitán Alvarex debe estar sobre la mesa (y no embarcado en un vehículo) al inicio del turno para poder utilizar el Strato-Vox.

“El señor del descenso, el Capitán de ataque Alvarex Maun dirigía las operaciones de asalto planetario. Alvarex, no obstante, realizaba sus operaciones desde la primera línea, descendiendo desde la órbita con la primera oleada de vehículos de desembarco y liderando la acción para asegurar la cabeza de playa. La operación del desembarco de Istvaan V demostró ser la más exigente y ambiciosa para Alvarex. Con pocas noticias sobre Corax, planeó una misión de desembarco que involucraba a casi todas las unidades y formaciones de la legión. Liderando desde el frente, Alvarex desembarcó desde su Thunderhawk personal, coordinando el aterrizaje de cientos de cápsulas de desembarco y cañoneras, incluso mientras demostraba su valía en el campo de batalla.”

“Cuando Corax ordenó la retirada de la Depresión Ugall Alvarex respondió enseguida, ordenando a la Thunderhawk descender entre una tormenta de fuego para extraer a su primarca. Con un ala acribillada, el piloto muerto y el casco desintegrándose Alvarex tomó los mandos determinado a morir o salvar a su primarca. La cañonera estaba demasiado hecha añicos para volver a la órbita, pero Alvarex consiguió realizar un aterrizaje de emergencia, salvando la vida del Señor del Cuervo, a pesar de que cinco miembros de la tripulación quedaron machacados y él mismo acabó gravemente herido.”



Moritat Prime Kaedes Nex



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Kaedes Nex	5	6	4	4	2	6	3	9	3+/5++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Kaedes Nex (único). Solo puede formar parte de la facción leal.

Equipo: Servoarmadura, dos revólveres fulcrum, campo refractante, bombas de sigilo, bombas de fusión, camaleonina, granadas de fragmentación y perforantes.

Reglas especiales: Personaje independiente, Legiones Astartes (Guardia del Cuervo), Contraataque, La venganza del cuervo, Fuego encadenado, De mal agüero, Acechante implacable, Pistolero, Disparos de precisión.

Acechante implacable: Durante el despliegue, selecciona una unidad enemiga de Élite o Cuartel General como la elegida por Kaedes Nex. En vez de desplegar normalmente, Kaedes Nex puede elegir desplegar después que el resto de unidades y los Infiltradores lo hayan hecho. Kaedes Nex podrá colocarse en cualquier punto del campo de batalla a 18" o más de la unidad elegida siempre y cuando esté fuera de la línea de visión de toda unidad enemiga. Si Kaedes es desplegado así obtendrá la regla especial Oscurecido durante el primer turno de juego.

La venganza del cuervo: Cuando esté en combate contra la unidad elegida (consulta la regla Acechante Implacable), Kaedes Nex gana la regla especial Fanático. Si la unidad elegida es destruida en un combate en el que participe Kaedes Nex, o si fue destruida durante la Fase de Disparo donde Kaedes Nex logró una o más heridas no salvadas, el bando de la Guardia del Cuervo logrará un punto de Victoria adicional en aquellas partidas en las que se tengan en cuenta los puntos de Victoria.

De mal agüero: Kaedes Nex no puede ser elegido como el cuartel general obligatorio del ejército. Tampoco puede ser designado como Señor de la Guerra, aunque sea el personaje con mayor valor de Liderazgo. Él no puede unirse a unidades de ningún tipo ni durante el despliegue, ni durante la partida.

Pistolero: Kaedes puede usar sus revólveres Fulcrum durante el combate cuerpo a cuerpo, usando la Fuerza, FP y reglas de esas armas, incluso ganando +1 ataque por usar dos armas de combate cuerpo a cuerpo.

Revolver fulcrum: Cada revolver fulcrum es un arma de disparo con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Revolver fulcrum	18"	4	4	Pistola, Acerada, Aturdidora.

"Una oscura figura de siniestra reputación entre los curtidos supervivientes de Deliverance. Kaedes era visto como un mal presagio por sus hermanos. En Kiavahr, durante su juventud, fue conocido como el Cuervo de Sangre, un infame asesino condenado a pudrirse en la luna prisión. Allí permaneció hasta que Corax le ofreció la libertad y el perdón si combatía junto a los demás rebeldes y se limitaba a atacar a aquellos elegidos por su nuevo señor.

Tras llevar a cabo una dolorosa transformación a marines espacial, fue solo gracias al continuo trato de favor que recibía de Corvus Corax por lo que permaneció entre la Guardia del Cuervo, pues pocos de sus hermanos estaban dispuestos a tolerar su macabra obsesión por la cacería. Aun así, en las siniestras guerras en las que la legión combatió en nombre del Emperador sus habilidades fueron empleadas con regularidad.

Cuando la guardia del Cuervo llegó a Istvaan V, Kaedes iba con ellos, desvaneciéndose en los yermos para combatir a los traidores en sus propios términos. Ningún informe se ha guardado de su papel en retirada de la masacre o en los días que la siguieron y algunos mantienen que no todos los navíos traidores que dejaron atrás Istvaan transportaban únicamente seguidores de Horus y que quizás Kaedes continuó su propia guerra en las sombras de la Herejía de Horus.



Escuadra de Ataque Mor Deythan



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Mor Deythan	4	5	4	4	1	4	1	8	3+
Mor Deythan Sombrío	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería. El Mor Deythan Sombrío es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Mor Deythan Sombrío y 4 Mor Deythan de la Legión de la Guardia del Cuervo.

Equipo: Servoarmadura, pistola bólter, espada sierra u hoja de combate, bombas de sigilo, granadas de fragmentación y granadas perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Mor deythan adicionales por +20 puntos cada uno.

-Cada miniatura de la unidad **debe** equiparse con una de las siguientes opciones:

- | | | | |
|-------------------------|-----------|------------------------------------|----------|
| -Combi-arma | +7 Puntos | -Escopeta de las Legiones Astartes | +2Puntos |
| -Rifle de Francotirador | +5 Puntos | | |

-En vez de la opción obligatoria anterior, una miniatura de cada tres de la unidad puede equiparse con una de las siguientes opciones (esto incluye al Mor Deythan Sombrío):

- | | | | |
|------------------|---------|--|---------|
| -Lanzallamas | +10 Pts | -Pistola de Plasma | +15 Pts |
| -Rifle de Fusión | +15 Pts | -Lanzamisiles con Suspensor (Fragmentación y Perforante) | +15 Pts |
| -Rifle de Plasma | +15 Pts | -Pistola de Descargas Volkita | +7 Pts |

-El Mor Deythan Sombrío puede equiparse además con una armadura artesanal por +10 puntos.

-El Mor Deythan Sombrío puede equiparse además con bombas de fusión por +5 puntos.

Transporte Asignado: Una Escuadra de ataque Mor Deythan puede adquirir un Rhino de la Legión o una Cañonera Storm Eagle Darkwing como transporte asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Guardia del Cuervo), Sigilo, Exploradores, Golpe Fatal, Avance implacable.

Golpe Fatal: Una vez por partida, una Escuadra de ataque Mor Deythan puede ejecutar un Golpe fatal contra un objetivo elegido. Al inicio de cualquier fase de disparo del controlador debes declarar que vas a usar este tipo de Ataque. Durante esa fase, todos los ataques de disparo de la unidad tienen las reglas especiales Acopladas y Aceradas, además de cualquier otra regla que pudiera tener sus armas. En caso de los Rifles de Francotirador, durante este ataque, causarán ataques Acerados con un resultado de 5+ en vez del 6+ habitual.

"Informalmente conocidos como los maestros de las sombras, los Mor deythan son un pequeño grupo de escuadras de infiltración en una legión ya conocida por su habilidad para estas tácticas. Son, no obstante, mucho más que especialistas en las artes del sigilo, cada guerrero es un veterano del alzamiento Lycaeum y combatió en él junto al mismo Corax. Cuando el Emperador llegó a Lyceus y el señor del cuervo descubrió la verdad sobre su creación algunos rebeldes quisieron permanecer a su lado. Los más fuertes de los jóvenes luchadores que fueron juzgados merecedores de la ascensión a las filas de la XIXª legión, demostrando ser un recuerdo continuo de las raíces del primárca."

Al comienzo de la Herejía de Horus los Mor deythan eran muy pocos, habiendo combatido en incontables campañas a lo largo de ocho décadas junto a su señor y raramente admitiendo nuevos reclutas entre sus filas. La mayoría de los que quedan son curtidos veteranos, con una enorme confianza en sí mismos. Son expertos en moverse silenciosamente y sin ser vistos a través de las sombras, atacando dónde y cuándo quieren. Utilizan una gran variedad de armamento y equipo, pero hay algunos que susurran que los Mor Deythan poseen una parte de las habilidades sobrenaturales de su padre genético, su destreza para caminar sin ser visto a plena vista de su enemigo de algún modo se transmite en los desconocidos procesos de implantación genética."



Furias Oscuras



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Furia oscura	4	4	4	4	1	4	2	8	3+
Elector Morituri	5	4	4	4	1	4	2	9	2+

Tipo: Infantería de Salto. Elector Morituri es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Elector Morituri y 4 Furias Oscuras de la Guardia del Cuervo.

Equipo: Servoarmadura, par de garras cuervo, granadas de fragmentación y granadas perforantes. el elegido de los muertos lleva además una armadura artesanal.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Furias Oscuras adicionales por +30 Puntos cada uno.

-El Elector Morituri puede equiparse además con Bombas de Fusión por +5 Puntos.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Guardia del Cuervo), Golpe Repentino, Ataques de precisión (solo el Elector Morituri), Descenso Fatídico.

Golpe repentino: Las miniaturas con esta regla especial tienen un +1 a su atributo de Iniciativa en el turno en el que cargan.

Descenso fatídico: Las miniaturas con esta regla especial tienen una tirada de salvación por cobertura de 5+ en el turno en el que entran mediante despliegue rápido.

"Las Escuadras de Furias Oscuras son utilizadas por la Guardia del Cuervo para realizar ataques de decapitación quirúrgicos sobre enemigos específicos, los líderes enemigos previamente designados, protegidos en la retaguardia de la carnicería de la batalla. Lejos de ser sutiles asesinos que golpean desde las sombras las Furias oscuras descienden en mitad del campo de batalla. Los líderes de las escuadras, conocidos como Elector Morituri, atrapan a su objetivo mientras los demás guerreros despedazan a cualquiera que se interponga. El resultado de un ataque decapitador exitoso es crear el caos entre las filas enemigas y romper la cadena de mando."

Las escuadras de Furias Oscuras están equipadas con violentas cuchillas relámpago que imitan las que lleva su propio primarca, Corvus Corax, y los Elector Morituri portan armaduras artesanales y armas que les convierten en adversarios aún más formidables.

Éstas escuadras a menudo son desplegadas desde vehículos de transporte como la cañonera Stormeagle modelo Darkwing o de los Whispercutter, saltando desde las grandes alturas para descender con los silenciosos retrorreactores de sus impulsores de salto directamente sobre las cabezas de su desprevenido objetivo."



Cañonera Storm Eagle Darkwing



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Cañonera Darkwing	4	12	12	12	4

Tipo: Vehículo (Volador, deslizador, transporte).

Composición de unidad: 1 Cañonera Storm Eagle Darkwing.

Tabla: Una Cañonera Storm Eagle Darkwing cuenta como una opción de Ataque Rápido dentro de una Legión de la Guardia del Cuervo. Además, puede ser escogida como Transporte Asignado para las escuadras Tácticas de Veteranos de la Guardia del Cuervo y las Escuadras de Exterminadores de la Legión de la Guardia del Cuervo siempre y cuando los tamaños de unidad no excedan la capacidad de transporte de la Cañonera.

Equipo: La Cañonera Storm Eagle Darkwing está equipada con Bolter Pesado Acoplado en el casco, dos cañones láser acoplados, cada uno bajo un ala y un Lanzador Venganza en la parte superior del Casco equipado con Misiles Eclipse. Además, está equipado con Poder del Espíritu Máquina.

Puntos de acceso: 4 (2 laterales y una rampa por delante y otra por detrás).

Transporte: La Cañonera Storm Eagle Darkwing puede transportar hasta 16 miniaturas.

Opciones: Una Cañonera Storm Eagle Darkwing puede estar equipada con:

- Blindaje Adicional +10 Pts
- Foco Refelctor +1 Pts
- Placas de Ceramita +20 Pts

Reglas especiales: Vehículo de asalto, Despliegue Rápido, Sigilo, Flanquear.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Lanzador Venganza con Eclipse	48"	4	5	Pesada 2, Cegador, Área Grande, Aturdidor.
-Cañón Láser	36"	9	2	Pesada 1

Placas de ceramita: Las armas con la regla Fusión nunca tiran 1d6 adicional para penetrar el blindaje de un vehículo equipado con placas de ceramita.

"Kiavahr es el hogar de una casta de tecno-sacerdotes que rechazan ceder todos sus conocimientos sobre el dios máquina al Mechanicum, citando la alta soberanía de las legiones astartes. El estallido de la guerra civil zanjó la cuestión, al menos a corto plazo, y se dedicaron a proveer de suministros a sus señores de la Guardia del Cuervo rechazando reconocer otra autoridad superior."

El grueso de los secretos de los gremios de Kiavahr consiste en tecnología de campos procedentes de la antigua era de La larga noche. Estas tecnologías tienen muchas aplicaciones, pero las más útiles para la Guardia del cuervo son aquellas que incrementan el sigilo de sus máquinas de guerra, especialmente el de las armaduras y los vehículos.

La Stormeagle modelo Darkwing tiene una gran variedad de sistemas altamentepreciados y a penas comprendidos, desde la armadura envuelta en radiación a los campos de repulsión cuánticos. Estos sistemas adicionales requieren de un mayor grado de mantenimiento y sacrifican parte de su capacidad de transporte para poder llevarlos, suponiendo por tanto que la cañonera pierde una parte de su capacidad de transporte. Dado que el modelo Darkwing es utilizado a menudo para insertar pequeñas unidades de élite en lo más profundo del territorio enemigo no es una gran pérdida y cada capítulo de la legión tiene alguna de estas altamentepreciadas cañoneras entre sus recursos."



XX. Legión Alfa



Los marines espaciales de las legiones del Emperador son ingenios de la genética. Guerreros psico-adoctrinados con habilidades superhumanas y con mentes y almas preparadas para la guerra. Además, cada legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Son el producto de su semilla genética y de su propia cultura.

De todas las Legiones Astartes, la menos conocida es la Legión Alfa. Los anales de la Gran Cruzada hacen mención a la Legión, pero existen muchas contradicciones al respecto. Lo único conocido es que los guerreros de la Legión Alfa son los maestros insuperables de la distracción y del engaño. Muchos enemigos no tenían el menor indicio de que estaban luchando contra ellos hasta que las estratagemas maestras de la Legión Alfa causaban que sus defensas quedasen colapsadas, de tal manera de que cuando llegaba el ataque final, la derrota ya era inevitable.

Legiones Astartes (Legión Alfa): Todas las unidades con la Regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
- **Tácticas mutables:** Cuando elijas el rasgo de tu Señor de la Guerra, debes elegir también una de las siguientes reglas especiales universales para que le sea aplicable a todas las miniaturas del ejército con la regla especial Legiones Astartes (Legión Alfa).
Las reglas a elegir son:
-Infiltración
-Cazatanques
-Exploradores
-Contraataque
-Voluntad de Adamantio
-Mover a través de Cobertura
- **Hubris marcial:** En cualquier misión en la que se usen los objetivos secundarios, si la Legión Alfa tiene más unidades destruidas que su oponente al final de la batalla, dicho oponente recibirá un punto de Victoria adicional.

El Saboteador (+35 Pts):

El saboteador se especializa en la infiltración, el asesinato y el sabotaje, artes consideradas propias de las legiones astartes pero en las cuales la Legión alfa siempre ha sobresalido. Los saboteadores hacen saber de su presencia por la destrucción que dejan tras de sí, a menudo en las etapas iniciales de una refriega mayor, golpeando contra la estructuras de mando del enemigo, sus unidades vitales y sus defensas, dejando al enemigo indefenso frente a la carga de la Legión Alfa.

Un Saboteador es un tipo de Cónsul especial disponible para La Legión Alfa. Equipado además con Bombas de Fusión y Camaleonina, cuenta con las siguientes reglas:

- Asesino Solitario: No puede ser seleccionado como el CG obligatorio. No puede unirse a unidades.
- Despliegue Especial: Debe empezar la partida en reserva y no cuenta para el máximo de unidades que puedes dejar en reservas. Cuando despliegue, puede hacerlo flanqueando.
- Sabotaje: En el momento de entrar en juego se realiza el sabotaje. Selecciona una unidad enemiga o fortificación, incluidos Personajes Independientes si no forman parte de ninguna unidad. La unidad objetivo sufre 1d6 Impactos de Fuerza 6 FP3, o bien un impacto interno de FP2 si se trata de un vehículo. No se pueden realizar salvaciones por cobertura contra este tipo de ataque.
- No puede equiparse con Moto, Moto a Reacción, Propulsor de Salto, Puño de Combate, Martillo Trueno o Armadura de Exterminador.

Equipo Específico de la Legión Alfa:

-Daga de Energía: Cualquier Personaje con la Regla Legiones Astartes (Guardia de la Muerte) podrá equiparse con una Daga de Energía en adición a su equipo opcional por +5 Puntos. Es un arma de combate que usa el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Daga de energía	-	Usuario -1	3	Combate, Arma Especialista, Acerada.

-Esferas de veneno: Cualquier Praetor, Centurión, Cónsul, Tecnomarine o Apotecario con la regla especial Legiones Astartes (Legión Alfa) que pueda equiparse con Granadas de fragmentación puede equiparse con Esferas de veneno por +5 Pts sustituyendo así a sus Granadas de Fragmentación. Las Escuadras tácticas de veteranos y Escuadras destructoras podrán equiparse al completo por +25 Pts. Las Esferas de Veneno cuentan como granadas de asalto y, además, proporcionan a su portador la regla especial Martillo de furia.

-Arnés Lanza-esferas de Veneno: Este Arnés es un arma de un solo uso, y cuando es disparada, el Exterminador, y cualquier unidad a la que se une contará como que está equipado con Granadas de Asalto y con la regla Martillo de Furia.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Arnés Lanza-esferas de Veneno	8"	3	-	Asalto 2, Área, Un solo uso.

Munición para Bolter Banestrike (Munición Especial): Las escuadras de Rastreadores con la regla especial Legiones Astartes (Legión Alpha) pueden sustituir su munición especial Scorpions por la munición especial Banestrike sin coste adicional.

Los Personajes Independientes de estas dos Legiones pueden mejorar sus Bolters o Combibolters para que porten esta munición especial Banestrike por +5 puntos por miniatura.

Las Escuadras tácticas de veteranos de la legión y las Escuadras de Exterminadores de la legión con la regla especial Legiones Astartes (Legión Alfa) pueden equiparse también con Munición Banestrike para sus Bolters, Combi-bolters o Bolters Pesados por +20 Puntos por unidad.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Munición Banestrike (Bolter)	18"	4	5	Fuego Rápido, Golpe Destructor.
-Munición Banestrike (Combi-bolter)	18"	4	5	Fuego Rápido, Acoplado, Golpe Destructor.
-Munición Banestrike (Bolter Pesado)	36"	5	4	Pesada 3, Golpe Destructor.

Golpe Destructor: Cualquier resultado de 6 en una tirada para herir por disparos con esta arma, se resolverá con FP3.

RITO ESPECIAL DE LA LEGIÓN ALFA: LA ENVOLTURA DE LA HYDRA

“El engaño y el subterfugio por los cuales la Legión alfa son famosos son los medios para un fin, un fin que a menudo supone colocar a sus enemigos en una posición de desventaja en el campo de batalla, dejándolos vulnerables contra un súbito ataque sorpresa de fuerzas de ataque rápido cuyo objetivo no es otro que la total carnicería.”

Efectos:

- **Subterfugio:** Una fuerza de la Legión Alfa que use este rito de guerra añade un +1 a la tirada de quién va primero o puede repetir la tirada de arrebatar la iniciativa si la misión lo permite.
- **Corrupción de la Señal:** Las tiradas de Reservas del enemigo sufren un penalizador de -1.
- **Las recompensas de la traición:** Un ejército de la Legión Alfa cuyo destacamento principal esté usando este rito de guerra puede seleccionar una única unidad específica que normalmente sólo está permitida para otras Legiones de Marines Espaciales (Esto no incluye a Personajes Especiales ni a unidades Únicas) como una opción de élite en su tabla de organización del ejército. Esta unidad mantendrá su equipo y sus opciones, pero sustituirá su regla especial de Legiones Astartes específica por la de Legiones Astartes (Legión Alfa) allá donde sea relevante.

Limitaciones:

- Los destacamentos que usen este rito de guerra deben incluir obligatoriamente una opción de tropa adicional.
- Las escuadras de infantería que no tengan un transporte asignado, la regla infiltración o despliegue rápido no podrán formar parte de este ejército.
- A excepción del Vigilator, los destacamentos que usen este Rito de Guerra solo podrán sacar un único Cónsul.
- El ejército no podrá incluir fortificaciones ni aliados de las legiones de marines espaciales.

RITO ESPECIAL DE LA LEGIÓN ALFA: CAZACABEZAS LEVIATHAN

“Las actividades de la Legión Alfa a través de toda la Gran Cruzada han estado siempre rodeadas de misterio y pocas de ellas fueron tan secretas como las operaciones de su élite de Cazacabezas. Aunque ningún testigo de primera mano puede relatar lo acontecido en estas misiones con detalle, indicios secundarios de estas operaciones pueden ser hallados a lo largo y ancho del Imperium.”

Efectos:

- **Élite de Cazacabezas:** Un destacamento que use este rito de guerra debe adquirir un Equipo asesino de Cazacabezas como una de sus opciones obligatorias de tropas, y puede adquirir un segundo Equipo asesino de Cazacabezas como opción de tropas adicional.
- **Golpe repentino:** Si el destacamento principal de tu ejército está usando este rito de guerra, puedes repetir la tirada para determinar quien obtiene el primer turno.
- **Falsas banderas:** Cualquier unidad enemiga que declare un ataque a distancia contra una unidad de la Legión Alfa durante el primer turno de juego debe superar un chequeo de Liderazgo, a menos que ya haya sido disparada por una unidad de la Legión Alfa este turno. Si el chequeo es superado, podrá disparar de manera normal, pero si lo falla no podrá disparar de ninguna manera durante este turno. El fuego defensivo no se ve afectado de ninguna manera.

Limitaciones:

- La Legión Alfa debe eliminar al señor de la guerra enemigo al final de la partida. Si no lo consiguen, el enemigo obtendrá automáticamente 1d3 puntos de victoria adicionales.
- Cualquier vehículo de la Legión Alfa debe empezar la partida en la reserva.
- El ejército no podrá incluir ningún otro destacamento aliado, no pueden permitirse dejar testigos.



Alpharius

Señor de la Legión Alfa



Alpharius	HA 7	HP 7	F 6	R 6	H 6	I 6	A 5	Ld 10	Salv 2+/4++
-----------	---------	---------	--------	--------	--------	--------	--------	----------	----------------

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Alpharius de la Legión Alpha. (Único). Solo puede formar parte de la facción traidora.

Equipo: Escamas de Pitia, Esferas de Veneno, Blaster Plasma de precisión, La Lanza Pálida, Nuncio Vox, Cognis Signum, Camaleonina.

Reglas especiales: Primarca, Padre de la Legión Alfa, Uno de Muchos, Corpulentio, Mente Insidiosa.

Uno de Muchos: Alpharius no despliega al inicio. Una vez ambos ejércitos estén desplegados, anota de manera secreta en que unidad Alpharius estará escondido. Puede elegirse cualquier unidad de Infantería con la regla Legiones Astartes (Legión Alfa). Puede ser revelado al inicio de cualquier turno del jugador controlador a partir del turno 2 en adelante. Inmediatamente reemplazará a una miniatura no personaje de la unidad (este se perderá). Puede hacerse incluso dentro de un vehículo sin importar su capacidad de transporte. Si la unidad se encuentra huyendo en el momento de revelarlo se reagrupará inmediatamente. Si la unidad que lo esconde es destruida, coloca a Alpharius en la Reserva activa. En el Turno 5, si Alpharius continua oculto, deberá revelarse automáticamente.

Padre de la Legión Alfa: Alpharius cuenta con la regla especial Enemigo Predilecto (Todo!), Contraataque, Mover a través de cobertura, Explorador y Cruzado (solo se aplica una vez revelado). Además, todas las miniaturas con la regla Legiones Astartes (Legión Alfa) ganan la regla Enemigo Predilecto (Todo!) una vez Alpharius sea revelado y este sobre la mesa.

Escamas de Pitia: Proporciona a Alpharius una Tirada de Salvación por armadura 2+ y de 4+ Invulnerable. Además, ignorará las reglas especiales de las armas enemigas de Envenenada y Antipersona (Deberán tirar para herir de manera habitual).

Mente insidiosa: Si Alpharius podrá arrebatar la Iniciativa a 4+ (en las misiones que se permita). Todas las unidades de su ejército que lleguen mediante Flanqueo añadirán +1d3" a su movimiento. Siempre que el enemigo despliegue una unidad desde la Reserva, si la Legión Alfa también tiene una unidad del mismo tipo, podrá intentar desplegarla en lugar de la del enemigo, para ello debe obtener un 4+ en 1d6 (la unidad enemiga permanecerá en Reserva). Esta unidad podrá beneficiarse del movimiento extra de esta regla y podrá ser objetivo de disparos con la regla Interceptor de manera habitual.

La Lanza Pálida: La Lanza Pálida es un arma de combate con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
- La Lanza Pálida	-	Usuario	1	Combate, Antiblindaje, Muerte Instantánea, A dos Manos.



Armillus Dynat



Armillus Dynat	HA 6	HP 5	F 4	R 4	H 4	I 5	A 3	Ld 10	Salv 2+/4++
----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------------	-----------------------

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de unidad: Armillus Dynat (único). Solo puede formar parte de la facción traidora.

Equipo: Armadura Artesanal, Granadas Perforantes, Esferas de Veneno, Aura de Hierro, Martillo Trueno, Espada de Energía, Bombas Phosphex, Cognis Signum.

Rasgo de Señor de la Guerra: Asalto Golpe de Martillo. (Una unidad de infantería en el mismo destacamento que tu Señor de la Guerra gana la regla especial Despliegue Rápido y puede repetir el dado de dispersión en el turno en el que llegue).

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Legión Alfa), Señor de la Legión, Maestro de Armas, Comandante orgulloso, Señor de la Guerra, La trilladora, Ataques de precisión.

Maestro de armas: Armillus tiene dos armas de combate que puede portar simultáneamente, divide sus ataques entre sus dos armas como deseas.

Comandante orgulloso: Si Armillus forma parte de tu destacamento principal y Alpharius no está en el ejercito, Armillus deberá ser tu Señor de la Guerra. El cual ya tiene su propio rasgo (no hay que tirarlo aleatoriamente).

La trilladora: Mientras se encuentren en la zona de despliegue enemiga, todas las unidades con la regla especial Legiones Astartes (Legión Alfa), así como los Dreadnoughts de su mismo destacamento, podrán repetir las tiradas de Persecución arrolladora y añadirán +1 a cualquier resultado que infljan en la tabla de daños a vehículos.

Como mucho de su misteriosa Legión, poco puede decirse con certeza sobre los orígenes o el carácter del comandante de la Legión Alfa conocido como Armillus Dynat (cuyo mismo nombre podría ser artificial, creado a partir de varios dialectos muertos de Terra, pudiendo significar aproximadamente "el príncipe caído" o "falso profeta que destruye con poder"). Las referencias pictóricas sobre este personaje solo están disponibles gracias a los registros de los Rememoradores adjuntos a los Ultramarines que estuvieron presentes en el Concilio de Guerra de Palcine, en el que se sabe que Dynat se enfrentó con Marius Gage sobre el rumbo de la guerra después de que el ataque Ultramarine fuese rechazado en la Batalla de Bahía Asarna.

Era conocido por ser un estratega formidable con inclinación por realizar planes de ataque poco ortodoxos y altamente intrincados, a menudo diseñados para dividir y mutilar a las formaciones enemigas antes de descargar el golpe de gracia, y un maestro de las tácticas que integran los blindados rápidos y el apoyo aéreo. Se cree que fue un comandante importante en la Campaña de Tessra y la mente que estuvo detrás del Genocidio de Oannessi. Su nombre se hizo rápidamente famoso durante la Herejía de Horus como temido comandante de asalto, sobre todo a partir de la Primera Batalla de Paramar.



Exodus, el asesino



Exodus	HA 5	HP 6	F 4	R 4	H 3	I 5	A 2	Ld 9	Salv 3+
--------	---------	---------	--------	--------	--------	--------	--------	---------	------------

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Exodus (único). Solo puede formar parte de la facción traidora.

Equipo: Servoarmadura, Granadas Perforantes, Esferas de Veneno, Bombas de Fusión, Daga de Energía, Pistola Bolter, Camaleonina, El Instrumento.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Legión Alfa), Infiltración, Mover a Través de Cobertura, Explorador, Asesino Solitario, Disparo Asesino, Sentidos Agudos, Nunca Muere.

Asesino Solitario: Exodus no puede adquirirse como la opción obligatoria de Cuartel General, solo como una opción opcional. No puede ser el Señor de la Guerra y no puede unirse a otra unidad que no sean Escuadras de Reconocimiento de la legión o Equipos asesinos de Cazacabezas de la Legión Alfa.

Tiro Asesino: Siempre y cuando su objetivo este dentro de su línea de visión, una tirada de 4+ para impactar hará que el jugador que controle a Exodus sea quien asigne el impacto a la miniatura que el elija ignorando las reglas habituales de asignación de heridas.

El Instrumento: El Instrumento es un arma de disparo que tiene dos modos de disparo. Antes de efectuar el disparo debes elegir en que modo usas el arma. Dependiendo de ello usa uno de los siguientes perfiles:

	Alcance	F	FP	Tipo
Tiro rápido	36"	5	4	Salvas 2/4, Acerada.
Tiro	36"	6	3	Pesada 1, Acerada, Ignora Cobertura, Letal.
Ejecutor				

Letal: Este ataque infinge dos heridas por cada herida no salvada, en lugar una única herida.

"Nadie sabe con seguridad si Exodus era un solo individuo o uno de varios asesinos extremadamente habilidosos que operaban a los niveles más elevados de la Legión Alfa. Ciertamente, el nombre o clave "Exodus" aparecía en múltiples comunicaciones y archivos de órdenes de muchas zonas de guerra distintas, a veces al mismo tiempo. Es improbable que esto sea accidental, dada la maestría en todas las formas del engaño de la Legión Alfa."

Fuera cual fuera la verdad, el Astartes conocido como Exodus debió estar entre los asesinos más habilidosos fuera de los Clados de Asesinos del Oficio Asesinorum. Su habilidad con las armas era fruto de la combinación de la voluntad, la fisiología y el acondicionamiento de un Marine Espacial con el sigilo y la panoplia de armas y equipo de un asesino. Tanto era así, que se decía que rivalizaba con los tiradores del Clado Vindicare en capacidad para colocarse sutilmente en posición y dar el tiro de gracia en el momento clave de una campaña. Algunas historias afirman que al menos una docena de mundos fueron conquistados disparando una sola bala: al derribar a un líder recalcitrante o a un gran comandante, preferiblemente a plena vista de sus seguidores, Exodus podía lograr con ese único proyectil lo que el gasto de billones de disparos, bombas y descargas nunca podría conseguir."



Autilon Skorr



Autilon Skorr	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	5	5	4	4	2	5	3	10	2+/5++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: Autilon Skorr (único).

Equipo: Armadura Artesanal, Campo Refractor, Pistola Bolter, Hacha de Energía de Precisión, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Legión Alfa), Ritos de Mando, Cónsul (Legión Delegatus), Desesperado por la Gloria.

Señor de la Guerra: Si el Cónsul Delegatus Autilon Skorr es tu Señor de la Guerra y su controlador ha elegido escoger un rasgo estratégico de la tabla de rasgos de Señor de la Guerra del libro Warhammer 40,000: Las reglas, puede elegir el rasgo que quiera en vez de determinarlo aleatoriamente mediante una tirada. Si escoge otro tipo de rasgo, deberá determinarlo de manera habitual.

Ritos de Mando: Este Cónsul tiene la regla especial Señor de la Legión y puede adquirir una Escuadra de Mando de la Legión. Además, este Cónsul deberá ser siempre el Señor de la Guerra a menos que esté presente un primarca. El siguiente rito de guerra puede usarse si el Legión Delegatus es designado como tu Señor de la Guerra y puede ser usado en cualquier misión.

Desesperado por la Gloria: Cuando el jugador controlador que incluya a Autilon como su Señor de la Guerra tire un dado para determinar la duración variable de la partida o cualquier otra regla que determine si se juega un turno adicional podrá elegir de manera automática si se juega otro turno adicional en lugar de efectuar la tirada. Durante este turno de juego adicional Autilon Skorr gana las reglas especiales No hay Dolor (3+) y Coraje. Cuando uses la regla especial de duración variable de la partida, esta regla puede ser usada en las dos tiradas que hay para determinar si hay un turno adicional.

"Autilon Skorr aparece mencionado no menos de siete veces en el rollo de honor del Consejo de Guerra de la Gran Cruzada antes del estallido de la Herejía de Horus, pues a menudo era enviado por el alto mando de su Legión a exigir la Sumisión de los mundos recién descubiertos en nombre del Imperio. Cada mundo que se negaba caía invariablemente en el desorden en cuestión de semanas, y una fuerza de ataque de la Legión Alfa dirigida por el propio Skorr daba el golpe de gracia e imponía la Sumisión con un único disparo, siempre a través de la sien del quebrado gobernante del planeta."

Tras la Masacre del Desembarco en Istvaan V, fomentó la campaña de "Sumisión Oscura" del Señor de la Guerra con muchos actos sangrientos, hasta la debacle de la Batalla de Epsilon Stranivar IX, donde las dispares fuerzas de una docena de grupos de Leales diezmados rechazaron a sus tropas en una derrota ignominiosa. Tras este fracaso, el historial inmaculado de Skorr quedó manchado y cayó rápidamente en desgracia ante Horus Lupercal y Alpharius, siendo exiliado a los lejanos campos de batalla del borde septentrional de la galaxia y olvidado. Allí, desesperado por regresar a la gloria, aprovechó la campaña de Mezoa como una oportunidad para regresar a los niveles superiores de la causa Traidora. Decidido a sacrificar hasta al último de los guerreros bajo su mando para alimentar su ambición, Autilon Skorr volvió a recorrer la senda de la guerra."



Escuadra de Exterminadores Lernaean



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Exterminador Lernaean	5	4	4	4	1	4	2	8	2+/4++
Torturador	5	4	4	4	1	4	3	9	2+/4++

Tipo: Infantería. El Torturador es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Torturador y 4 Exterminadores Lernaean de la Legión Alfa.

Equipo: Armadura de Exterminador Cataphractii, Arcabuz Volkita y Hacha de Energía.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Exterminadores Lernaean adicionales por +40 Puntos cada uno.

-Por cada cinco miniaturas en la unidad, una puede sustituir su Arcabuz Volkita por una de las siguientes armas:

- | | | | |
|---------------------|---------|--------------------|---------|
| -Lanzallamas Pesado | +10 Pts | -Blaster de Plasma | +15 Pts |
| -Rayo de Conversión | +25 Pts | | |

-Cualquier Exterminador Lernaean puede sustituir su Hacha de Energía por:

- | | | | |
|------------------|--------|--------------|---------|
| -Puño de Combate | +5 Pts | -Puño Sierra | +10 Pts |
|------------------|--------|--------------|---------|

-El Torturador puede equiparse con cualquiera de las siguientes mejoras:

- | | | | |
|--------------------|---------|-------------------------------|---------|
| -Arma de Precisión | +10 Pts | -Arnés Lanzaesferas de Veneno | +10 Pts |
|--------------------|---------|-------------------------------|---------|

Transporte Asignado: Una Escuadra de Exterminadores Lernaean puede elegir un Land Raider Proteus o Phobos o una Capsula Dreadclaw como Transporte Asignado si la unidad cuenta con no más de cinco miniaturas, o bien un Tanque de Asalto Spartan si la unidad cuenta con 10 o menos miniaturas.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Legión Alpha), Avance Implacable, Tozudos.

Avance Implacable: Las unidades de Exterminadores Lernaean en un Ejercito de la Legión Alfa son unidades que puntuán siempre y cuando el escenario permita a las tropas de línea puntuar.

“Aunque la Legión Alfa mantiene y despliega todo el espectro de unidades pocos conocen a los Exterminadores Lernaean. Esto no se debe a que pretendan oscurecer su existencia, sino porque rara vez dejan algún testigo de sus actos. Los Lernaean son como las vestías cuyo nombre llevan y que forman la heráldica de la legión, una leyenda y el objeto de un sombrío miedo. Son las tenaces mandíbulas de las muchas cabezas de la hidra, el asalto furioso que procede de un lugar inesperado. Y, como la bestia del mito, son imposibles de matar.”

“Los exterminadores Lernaean están revestidos de la armadura táctica dreadnought cataphractii, ornamentada con relieves barrocos y armados con cargadores volkitas, siendo unas unidades de asalto y de vanguardia contra las que pocos enemigos pueden resistir. En batalla, avanzan implacablemente sobre su enemigo, descendiendo con furia controlada y matando cualquier enemigo que eche a correr. Una vez asegurado su objetivo, lo mantienen tozudamente contra cualquier contrataque, como la bestia con sus dientes firmemente hundidos sobre su presa.”



Equipo de asesinos Cazacabezas



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Cazacabezas	4	5	4	4	1	4	1	8	3+
Cazacabezas Prime	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería (Personaje). El Cazacabezas Prime es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Cazacabezas Prime y 4 Cazacabezas de la Legión Alfa.

Equipo: Servoarmadura, Pistola Bólter, Combi-Bolter con Munición Banestrike, Daga de Energía, Esferas de Veneno y Granadas Perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Cazacabezas adicionales por +25 Puntos cada uno.

-Cualquier Cazacabezas de la unidad puede mejorar su Combi-Bolter con munición Banestrike a un Combi-llamas, combi-fusión, o combi-plasma con Munición Banestrike por +7 puntos.

-Un Cazacabezas de la unidad puede sustituir su Bolter con Munición Banestrike por un Bolter Pesado con una Red de Suspensión y Munición Banestrike por +10 Puntos.

-El Cazacabezas Prime puede sustituir su Pistola Bolter por una de las siguientes armas:

-Pistola de Plasma	+15 Puntos	-Pistola Inferno	+15 Puntos
-Puño de Combate	+15 Puntos		

-El Cazarrecompensas Prime puede sustituir su Daga de Energía por una de las siguientes armas:

-Arma de Energía	+10 Puntos	-Puño de Combate	+15 Puntos
------------------	------------	------------------	------------

-El Cazarrecompensas Prime puede equiparse con Bombas de Fusión por +5 Puntos.

-El Cazarrecompensas Prime puede equiparse con una Armadura Artesanal por +10 Puntos.

Transporte Asignado: Un Equipo asesino de Cazacabezas puede adquirir un Rhino de la legión o Cápsula de desembarco Dreadclaw como transporte asignado. En caso de tomar alguno de estos transportes, la unidad dejará de tener la regla Infiltración.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Legión Alfa), Infiltración, Disparos de precisión, Avance implacable.

Avance Implacable: Las unidades de Cazacabezas en un ejército de la Legión Alfa son unidades que puntúan siempre y cuando el escenario permita a las tropas de línea puntuar.

"Los informes de la Gran Cruzada cuentan que fue la Legión Alfa la que concibió por primera vez la creación de escuadras de rastreadores, una configuración de unidad que se extendió al resto de legiones conforme la Gran Cruzada crecía. La legión, no obstante, no se detuvo en este punto y refinó el concepto hasta el surgimiento de los equipos de asesinatos Cazacabezas. Estos extremadamente hábiles infiltradores se especializaban en crear un caos que todo lo destruía entre las filas enemigas, generando confusión eliminando a los oficiales clave y acabando con los recursos o posiciones de mayor importancia. Haciendo esto, los Cazacabezas creaban un punto de inflexión en una batalla o en campaña al completo, el fulcro sobre el que el destino de los mundos se equilibraba."

Los Cazacabezas están compuestos de los mejores infiltradores y asesinos y son desplegados bajo el mando directo de un comandante senior. Tienen acceso al equipo más preciado del que puede proveer la legión, incluso munición especialmente diseñada para penetrar las armaduras más formidables, como la de un astartes. En las filas de una legión ya conocida por su habilidad para infiltrarse, el engaño y el asesinato, los Cazacabezas son los mejores y si sus actos fueran conocidos fuera de la legión serían temidos por toda la galaxia."



Escudos Negros



El término Escudos Negros hace referencia durante el periodo de la Herejía de Horus conocida como edad de la Oscuridad para cubrir el rango de aquellos marines espaciales forajidos, mercenarios o aquellos cuya procedencia era desconocida. El misterio y las suspicacias siempre acompañan a estos guerreros sin importar su verdadera lealtad o intenciones, pues tapan sus antiguas insignias y heráldica, de hecho, el nombre de Escudos Negros ha sido una descripción literal de como tapan su armadura o simplemente la dejan ensuciar.

Aunque nunca existieron en tal número como las legiones de las que procedían, siendo apenas unos pocos y cada facción una banda aislada, algunas formadas por las docenas de supervivientes de la mortal traición de sus hermanos, otras por iniciados rápidamente indoctrinados y lanzados a la batalla por una causa que apenas entienden en una armadura sin librea. Todos ellos ocuparon su propio lugar en el tapiz de inmensa destrucción que fue la Herejía de Horus.

Legiones Astartes (Escudos Negros): Todas las unidades con la Regla Legiones Astartes obtendrán las siguientes reglas:

- **Legiones Astartes:** Una unidad con esta regla puede intentar reagrupar sin importar el número de bajas.
 - **Forjado en la Batalla:** Cada Destacamento de Escudos Negros puede, si lo desea su propietario, elegir una de las reglas especiales Forjado en la Batalla que se detallan más adelante en esta sección.
 - **Golpear solo desde una posición de fuerza:** Un ejército cuyo destacamento principal tenga la regla Legiones Astartes (Escudos Negros) puede añadir +1 a la tirada para ver quien tiene el primer turno de juego.
 - **Descastados:** Las miniaturas con la regla Legiones Astartes (Escudos Negros) pueden ser elegidas como aliados y tomar aliados de la manera habitual pero con las siguientes restricciones: Cuentan como aliados desesperados cuando luchan junto a otras Legiones de Marines Espaciales (ya sean Leales o Traidoras). Cuando se toman como aliados por otros ejércitos (como el Taghmata Omnissiah o Milicia Imperial) son tomados como hermanos de batalla.
-
- **Recursos Limitados:** Debido a sus recursos limitados, siguen las siguientes reglas.
 - No pueden elegir ningún Rito de Guerra, pero pueden usar la Tabla de Organización de la Edad Oscura.
 - No pueden incluirse las siguientes unidades: Praetor, Escuadra de Mando, Escuadra Táctica, Cápsula de Desembarco, Cápsula de Desembarco de Dreadnoughts y Capsulas de Desembarco Deathstorm.
 - Un Destacamento de Escudos Negros solo puede incluir un único Cónsul de la Legión.
 - Un Destacamento de Escudos Negros no puede tener más unidades del tipo Vehículo que del tipo Infantería, excluyendo los Transportes Asignados.

Unidades Específicas de los Escudos Negros:

Además de aquellas encontradas en la lista de ejército de las Legiones de Marines Espaciales (con las restricciones antes citadas), un destacamento de Escudos Negros tiene acceso a unas unidades adicionales: Los Merodeadores (que cuentan como una opción de Tropas en la tabla de organización).

También cuentan con una opción especial de Cuartel General, El Señor Saqueador, y un nuevo tipo de Cónsul, el Heraldo Oscuro, el cual no estará disponible para el resto de Legiones. El Señor Saqueador reemplaza al Praetor de la Legión en un ejército de los Marines Espaciales.

FORJADOS EN LA BATALLA

Se decía de las numerosas bandas que combatieron en la Herejía de Horus que no había dos exactamente iguales, ya que cada una se originó en diferentes circunstancias. A pesar de esto, la mayoría de bandas de Escudos negros pueden vagamente categorizadas en función de sus orígenes, el jugador puede elegir una de las reglas siguientes y aplicarla a todo el destacamento. Nótese que aunque llevan ciertas ventajas también tienen ciertos costes y limitaciones y no tienen coste en puntos de ejército.

1 BUSCAMUERTES

“Estos Escudos Negros estaban motivados por un impulso incontrolable a ofrecer sus propias vidas en el altar de la guerra. Psicológicamente inestables, o bien resultado de lo que habían presenciado o soportado, o bien de un proceso acelerado de psico-adoctrinamiento. La muerte se convierte en su razón de ser, ya sea un bendito descanso o una obsesión sistemática, pero no alcanzarán a la muerte vanamente y sin llevarse tantos enemigos con ellos como puedan. Ya sea mediante la fuerza de voluntad o una influencia más maligna, como la prohibida experimentación genética, están dispuestos a ignorar una herida letal y abandonarse a la anarquía de la batalla.”

- **Inmunes al dolor:** La unidad gana la regla especial No hay Dolor (6+), y no necesita realizar chequeos de Moral o de Acobardamiento debido a las bajas causadas por los Ataques de Disparo.
- **La llamada de la batalla:** La unidad no puede fallar voluntariamente los chequeos de Moral y debe pasar un chequeo de Liderazgo si quiere acabar su fase de movimiento más alejada de lo que al principio lo estaba de cualquier unidad enemiga que tenga a la vista. Si el chequeo es fallido, la unidad moverá 1d6" en dirección a la unidad más cercana deteniéndose a 1" de cualquier miniatura enemiga. Las unidades en el interior de edificios, fortificaciones o Transportes no están sujetas a este movimiento involuntario.

2 HUÉRFANOS DE GUERRA

“Habiendo visto la traición, atrocidades e inconcebible carnicería a las órdenes de sus atroces y despiadados señores estos guerreros son veteranos endurecidos que han sobrevivido contra viento y marea y ahora sólo confían en el hombre que tienen junto a él en la línea de batalla. Por sus hermanos han combatido, han muerto y han luchado por ver otro amanecer, pero para su primarca y para las mentiras y susurros de los potentados no tienen sino rencor.”

- **Las miniaturas no personajes con esta regla especial:** Cuando estén a 6“ o menos de otra unidad amiga con al menos 5 miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Escudos Negros) la unidad gana +1 al Liderazgo (hasta un máximo de 10) y puede repetir todas las tiradas fallidas para impactar de '1' durante las fases de Disparo y de Asalto.

Sin embargo, no podrán beneficiarse del Liderazgo de otras miniaturas y si fallan un chequeo de Moral durante la fase de Asalto 1d3 miniaturas serán retiradas como bajas en adición a cualquier otro efecto.

- **Los personajes con esta regla especial:** Ganan la regla especial Enemigo Predilecto (Personajes).

- **Sin dioses, sin señores:** Los destacamentos de Escudos Negros con esta regla especial no pueden incluir capellanes, agentes del Imperio, agentes del Señor de la Guerra y no pueden aliarse con ninguna Legión de marines espaciales que los contenga, o bien, contenga a un Primarca.

3 FORASTEROS:

“Estos Marines Espaciales han visto las profundidades en las que ambos bandos en la guerra civil de la humanidad se hunden para destruir al otro y se han lavado las manos y ahora siguen sus propios propósitos, siguiendo el camino del merodeador o del corsario del vacío para forjar su destino. Para algunos que habían servido en las flotas nómadas de depredación y en las flotillas de los Rogue Traders a la vanguardia de la gran Cruzada y en sus fronteras más oscuras no fue más que el regreso al camino que habían navegado en el pasado, aunque ahora como sus propios señores, para otros fue un exilio forzado por la ira del enemigo que una vez fue su aliado.”

- **Saqueadores del vacío:** Antes de que empiece la partida, hasta la mitad de las unidades de infantería del destacamento sin un Transporte Asignado pueden tener la regla especial Despliegue Rápido y entrar al juego desde la Reserva. Sin embargo, si se sufren un problema en el Despliegue Rápido, 1d3 miniaturas serán retiradas como bajas además de cualquier otro efecto como resultado del problema en el Despliegue Rápido.
- **Armamento no autorizado:** Cualquier miniaturas con esta regla especial en el destacamento con acceso a un combi-bolter como mejora u opción puede, en lugar de ello, equiparse con Artefactos Xenos por +8 pts o bien puede cambiar el combi-bolter que ya posea por Artefactos Xenos por +3 pts. Cualquier personaje que no lo tenga ya tiene acceso a las Granadas Rad como opción por +10 puntos por miniatura.
- **La Sombra del Oblivion:** Toma nota de cuantas unidades en tu ejército han empezado la partida con esta regla especial y házselo saber a tu oponente al principio de la batalla. Una vez la mitad o más de estas unidades estén o bien destruidas o bien huyendo, esta regla especial tendrá efecto. Al inicio de cada turno de juego subsiguiente, su controlador debe realizar un chequeo de Liderazgo por cada unidad con esta regla especial que permanezca en juego. Si lo falla, la unidad será retirada como baja y contará como destruida.

4 CHYMERIAE

Conforme la edad de las tinieblas progresaba algunos astartes se convirtieron en seres que nunca deberían haber existido. Algunos eran los restos de una implantación rápida fallida de programas de psico-implantación, otros el producto de experimentación prohibida en los almacenes de semilla genética o de la influencia de fuerzas malignas del más allá. Muy a menudo la causa de estas creaciones chymerae era crear un arma que permitiría a su facción, traidores o lealistas, ganar una ventaja decisiva en la guerra, un objetivo por el cual algunos estaban dispuestos a romper traspasar cualquier límite. Todos aquellos, fueran un primarca o un maestro apotecario, que lo intentaron pronto descubrieron la estupidez de su error. Estos guerreros eran, cuanto menos, inestables o impredecibles cuando eran comparados con los astartes creados por métodos más convencionales, otros sucumbían a irrefrenable locura o a mutaciones tan terroríficas de soportar que acababan siendo fatales.

- **Atributos de los Chymeriae:** Al inicio de la partida, antes del despliegue, el propietario del ejército debe elegir que combinación de bonos y penalizaciones aplica a todas las unidades del destacamento afectado por esta regla especial:
 - **Opción 1:** +1 Fuerza, +1 Resistencia, -1 Iniciativa, -1” a distancias de Cargar y Correr. No pueden realizar Persecuciones Arrolladoras.
 - **Opción 2:** +1 Habilidad de Armas, +1 Habilidad de Proyectiles, -2 Liderazgo.
 - **Opción 3:** La unidad gana las reglas especiales Miedo, Veloz y Rabia. Tiene -1 Habilidad de Proyectiles y deben realizar siempre Persecuciones Arrolladoras.
- **Rechazados e indignos de confianza:** Un Destacamento con esta regla especial no puede tener ningún Destacamento Aliado.

EQUIPO ESPECÍFICO DE LOS ESCUDOS NEGROS

La naturaleza de las fuerzas de Escudos Negros y sus a menudo erráticas líneas de suministros forzaron a muchos a adoptar equipamiento modificado y armas para mantener la efectividad de su fuerza de combate.

Equipo de Paria:

Varios grupos de Escudos negros fueron vistos en la Edad de teneblas llevando armas y armaduras modificadas en una gran variedad de formas, a veces simplemente intentando mantenerlas funcionando en las condiciones aisladas en las que operaban, pero a veces mejorando su funcionamiento de algún modo. Estas modificaciones no estaban autorizadas por la doctrina de combate astartes y a menudo entraban en directa contradicción con las leyes del Mechanicum. Este armamento acabaría siendo conocido como pariah, un término indicativo del status de descartados de aquellos que implementaron las mejoras.

El equipo de Parias puede ser elegido como un reemplazo directo al equipo básico, por cualquier unidad que tenga acceso a él y al mismo coste. Por ejemplo, una unidad que tenga Servoarmaduras como equipo podrá reemplazarlas por Servoarmaduras de Paria sin coste adicional, mientras que una unidad que tenga acceso a Lanzallamas, puede, una vez pagado el coste de las mismas, cambiarlas por los Lanzallamas de Paria sin coste adicional. Cuando se eligen las opciones de equipo de Parias, todas las unidades elegibles de la unidad deben ser sustituidas del mismo modo.

Servoarmadura de Paria:

La Servoarmadura de Paria confiere una salvación por armadura de 3+ excepto que empeora a 5+ contra ataques de Fuerza 6 o más en aquellos ataques que no tienen suficiente Factor de Penetración para superar la protección de la armadura.

Las miniaturas que estén equipadas con ella pueden realizar disparos apresurados con las armas del tipo Pistola, Fuego Rápido o Asalto que tengan en la fase de disparo después de correr, una vez hayan completado su movimiento.

Armas adicionales de Meroderador de los Escudos Negros:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Carabina Láser	24"	3	-	Fuego Rápido
-Rifle Automático	18"	4	-	Asalto 1

Bolter de Paria:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Bolter de Paria	16"	4	5	Asalto 2

Si una unidad con éste arma lanza un asalto en el mismo turno en el que ha disparado el arma, la carga contará como una Carga Desordenada.

Lanzallamas de Paria:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Lanzallamas de Paria	Plantilla	3	5	Asalto 1, sobrecargar

Sobrecargar: Un arma con esta regla especial puede ser disparada con Fuerza 4 y la regla especial Torrente y Sobrecalentamiento. Esta regla no puede utilizarse mientras se realiza Fuego Defensivo.

Artefacto Xenos:

Existen poderosas y terroríficas armas xenos encontradas durante la gran Cruzada, las cuales, aunque increíblemente efectivas, habían sido prohibidas por el Emperador por los efectos perjudiciales para la mente y el cuerpo de aquel humano que las empuñara. La desesperación de ciertas fuerzas de Escudos negros, no obstante, ha superado estas preocupaciones. Estas armas sonpreciadas por el trauma que infligen sobre el enemigo, los enemigos que no son desgarrados son asediados por una tormenta de almas en pena de horror alienígena. Estas armas tiene una gran variedad de formas, como las carabinas de extinción de Khrave o las garras-pistola de psico-mobius del Kala sistrum, siendo estas las más comunes entre los Escudos negros.

	Alcance	F	FP	Tipo
- Artefacto Xenos	18"	5	5	Asalto 2, Marcado de Muerte, Exposición Letal.

Marcado de Muerte: Una unidad que haya sufrido una o más heridas de un arma con esta regla especial debe realizar un chequeo de Liderazgo al final de la fase de Disparo antes de que se realice ningún otro chequeo de Moral o de Acobardamiento.

Ese chequeo tiene un penalizador igual al número de heridas que la unidad objetivo ha sufrido por la regla Marcado de Muerte ese turno. Si la unidad tiene las reglas Tozudo o Coraje, el chequeo se seguirá realizando pero sin ningún penalizador. Si el chequeo es fallado, la unidad sufrirá 1d6 heridas adicionales las cuales pueden ser salvadas de manera habitual.

Exposición Letal: Si una unidad dispara una o más armas con esta regla especial en la Fase de Disparo, tira 2d6. Si el resultado de la tirada es menor que el número de disparos con la regla Marcado de Muerte, la unidad sufrirá una herida sin salvación por armadura sobre una miniatura determinada por el jugador propietario. No tires por esta regla especial en caso de realizar Disparos Defensivos.

Espada Halo:

Algunos señores saqueadores cambian sus armas convencionales por armas letales obtenidas en los límites del espacio conocido. Aunque carecen de la fiabilidad y reputación de las espadas parangón de la antigua Terra no son, tal vez, menos letales.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Espada Halo	-	+3	3	Combate, Arma de Especialista, A dos Manos.



Señor de los Saqueadores



Señor Saqueador Escudo Negro	HA 6	HP 5	F 4	R 4	H 3	I 5	A 4	Ld 10	Salv 3+
------------------------------	---------	---------	--------	--------	--------	--------	--------	----------	------------

Tipo: Infantería (Personaje).
Negro

Composición de Unidad: 1 Señor Saqueador Escudo

Equipo: Servoarmadura, Pistola Bólter, Espada Sierra u Hoja de Combate, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Opciones: Un Señor Saqueador Escudo Negro puede sustituir su Pistola Bólter o Espada Sierra/Hoja de Combate por una de las siguientes armas:

-Puño de Combate	+20 Pts	-Cuchilla Relámpago	+20 Pts	-Pistola de Plasma	+15 Pts
-Sable de Duelo	+10 Pts	-Arma de Energía	+15 Pts	-Espada Sierra Pesada	+10 Pts
-Serpenta Volkita	+5 Pts	-Martillo Trueno	+25 Pts	-Pist. Arcanotecnológica	+20 Pts
-Espada Halo	+25 Pts				

-Un Señor Saqueador Escudo Negro puede sustituir su Pistola y arma de combate por un Par de cuchillas relámpago (+25 Pts)

-Un Señor Saqueador Escudo Negro puede equiparse con una de las siguientes:

-Combi-arma	+10 Pts	-Bolter o Bolter Paria	+2 Pts
-Pistola de Descargas Volkita	+10 Pts	-Artefacto xenos	+8 Pts

-Un Señor Saqueador Escudo Negro puede sustituir su Servoarmadura por:

-Armadura Atesanal	+10 Pts	-Servoarmadura de Paria	Gratis
--------------------	---------	-------------------------	--------

-Un Señor Saqueador Escudo Negro puede equiparse con:

-Bombas de Fusión	+5 Pts	-Cyberfamiliar	+10 Pts
-Láseres Digitales	+15 Pts	-Granadas Rad	+10 Pts

-Un Señor Saqueador Escudo Negro puede mejorar una de sus armas a Arma de Precisión por +10 Puntos.

-Un Señor Saqueador Escudo Negro puede equiparse con uno de los siguientes elementos de equipo:

-Escudo de Combate +5 Pts	-Campo Refractante +10 Pts	-Escudo de Abordaje +10 Pts	-Aura de Hierro +25 Pts
---------------------------	----------------------------	-----------------------------	-------------------------

-Un Señor Saqueador Escudo Negro puede equiparse con una de las siguientes opciones:

-Retrorreactor	+20 Pts
-Motocicleta de los Marines Espaciales con Bólter Acoplado	+25 Pts
-Motocicleta a Reacción de la Legión con Bólter Pesado	+45 Pts
-Armadura de Exterminador con Combi-Bólter y Arma de Energía	+35 Pts

- Armadura de Exterminador Cataphractii con Combi-Bólter y Arma de Energía +35 Pts
- Un Señor Saqueador Exterminador Escudo Negro puede cambiar su Combi-Bólter por una de las siguientes armas:
 - Combi-Arma +7 Pts -Pistola de Descargas Volkita +7 Pts -Artefacto +7 Pts xenos

-Cualquier Señor Saqueador Exterminador Escudo Negro puede sustituir su Arma de Energía por:

- | | | | |
|------------------|---------|---------------------|---------|
| -Puño de Combate | +10 Pts | -Cuchilla Relámpago | +10 Pts |
| -Martillo Trueno | +20 Pts | -Puño Sierra | +15 Pts |
| -Hoja Halo | +25 Pts | | |

-Cualquier Señor Saqueador Exterminador puede sustituir su Arma de Energía y su Combi-Bólter por:

- Par de Cuchillas Relámpago +20 Pts
- Un Señor Saqueador Escudo Negro puede estar equipado con un Aura de Hierro por +10 Puntos.
- Un Señor Saqueador Escudo Negro puede estar equipado con Láseres Digitales por +15 Puntos.
- Un Señor Saqueador Escudo Negro puede hacer que una de sus armas sea Arma de Precisión +15 Puntos.
- Un Señor Saqueador Escudo Negro puede estar equipado con un Arnés Lanzagranadas por +10 Puntos.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Escudos Negros), Personaje Independiente.

“Una vez fue un oficial de una de las legiones del Emperador, la traición y el destino causaron que este guerrero oscureciera su heráldica y buscara otro camino. Es alrededor de estos hombres entorno a los cuales las bandas de Escudos Negros se consolidan, porque ellos poseen una fiera determinación y su destino descansa visiblemente sobre sus propios hombros. Mientras muchos parecen que luchan porque no conocen otra existencia, unos pocos siguen una gran estrategia que sólo ellos parecen percibir.”

No existe un modelo estándar entre los señores saqueadores porque cada individuo está marcado por las circunstancias únicas que le hicieron renunciar a su legión. Regentan sus bandas con autoridad incuestionable, ya sea mediante la fuerza bruta o el carisma. Todos son temibles y eficaces guerreros, líderes de guerra y estrategas, las habilidades que un día mostraron en la Gran Cruzada ahora las usan para sus propia causa, forjando sus destinos mientras la galaxia se ahoga en la sangre de su final.”



El Segador Nemeano



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
El Nemean Reaver	6	5	4	5	3	5	3	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: El Segador Nemeano (único).

Equipo: Alabarda Calibanita, Coraza de Guerra Kitharion, Pistola Bolter artesanal, Aura de Hierro, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Escudos Negros: Forasteros) Cicatrices del Xenocidio, Comandante orgulloso, Señor de la Guerra.

Rasgo de Señor de la Guerra: El Segador Nemeano tendrá el siguiente Rasgo de Señor de la Guerra en lugar de determinarlo aleatoriamente: **Primer Señor de la Hermandad Oscura.** (Todas las unidades amigas de tu ejército con la regla especial Legiones Astartes (Escudos Negros) a 12" o menos del Segador Nemeano añaden +1 al resultado para de terminar quien ha resultado vencedor en una ronda de combate.

Alcance F FP Tipo

-Alabarda Calibanita - +1 2 Combate, A dos Manos, Filo Flamígero.

Filo Flamígero: Los enemigos que peleen en desafío contra esta miniatura tienen un -1 a su Habilidad de Armas.

Coraza de Guerra de Kitharion: Esta coraza confiere a su portador las reglas especiales Guerrero Eterno y Voluntad de Adamantio y cuenta como armadura reforzada (repite salvaciones falladas contra armas de Área o Plantilla)

Comandante orgulloso: Si el Segador Nemeano es elegido como parte del ejército, debe ser parte del Destacamento Principal y debe ser el Señor de la Guerra del Ejército.

Cicatrices del Xenocidio: El Segador Nemeano causa Miedo y tiene la regla especial Coraje.

Opcion Especial: Elegido de los Sigilitas (+35 Pts)

Si lo deseas, puedes usar al Segador Nemeano como un Caballero Errante en vez del líder de los Escudos Negros. Si lo haces, el Segador Nemeano pierde la opción de los Forasteros como parte de la regla de los Escudos Negros, así como las reglas de Comandante Orgulloso y su Rasgo de Señor de la Guerra.

En cambio, gana las reglas especiales Enemigo Predilecto (Legiones Traidoras), Avance Implacable, Juramento de batalla*, Oculto mediante engaños* y contará como un Caballero Errante* en todo momento. (*Consulta la entrada de Caballero Errante)

“Ningún informe fiable registra el nombre del Señor de los escudos negros que fue conocido en las Estrellas pálidas como el Segador nemeano o, simplemente, el Nemeano. Se mantiene generalmente que fue un oficial de la primera legión, los Ángeles Oscuros, aunque esta información está lejos de ser confirmada. Un rumor incierto le atribuía ser un superviviente de los xenocidios Rangdan, un conflicto apocalíptico que amenazó con la destrucción del naciente Imperio y que ya había entrado en las leyendas mucho antes de la Herejía de Horus. Fuera cierto o no, el rumor describe al nemeano como un veterano de este oscuro y terrible conflicto, una implacable e inhumana reputación que el comandante de los Escudos negros alcanzó durante la fase media de la Herejía de Horus. Las pruebas sugieren que después del conflicto de las Estrellas pálidas El segador nemeano, o al menos, quien reclamaba ese nombre, entró en los últimos años de la guerra al servicio de Malcador, un deber que culminaría sobre los muros de Terra en el momento climático de la Herejía de Horus.”



Merodeadores



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Merodeador	4	4	4	4	1	4	2	8	3+
Cacique Merodeador	5	4	4	4	1	4	3	9	3+

Tipo: Infantería. El Cacique Saqueador es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Cacique Saqueador y 4 saqueadores.

Equipo: Servoarmadura, Espada Sierra, Hacha Sierra u Hoja de Combate, Pistola Bólter, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 15 Saqueadores adicionales por +12 Puntos cada uno.

-Un Saqueador de la unidad puede equiparse con un Nuncio-Vox por +10 Puntos.

-La Escuadra al completo puede sustituir su Servoarmadura por Servoarmaduras de Paria sin coste adicional.

-Cada miniatura de la unidad, una puede adquirir una de las siguientes opciones:

-Pistola Bolter adicional	+2 Pts	-Rifle Automático	Gratis
-Carabina Láser	Gratis	-Marcador Láser	+2 Pts
-Cortadora Láser	+10 Pts	-Bolter o Bolter Paria	+2 Pts
-Espada Sierra Pesada	+5 Pts	-Escopeta	+1 Pts

-En vez de una opción anterior, por cada cinco miniaturas en la unidad, una puede adquirir una de las siguientes opciones:

-Cañón Automático	+15 Pts	-Rifle de Francotirador	+5 Pts
-Rifle de Fusión	+15 Pts	-Lanzallamas o Lanzallamas Paria	+10 Pts
-Artefacto xenos	+8 Pts	-Lanzagranadas (Frag y Perforante)	+10 Pts
-Cañón Rotativo	+10 Pts	-Lanzamisiles (Frag y Perforante)	+20 Pts
-Lanzallamas	+15 Pts	-Cambiar Pistola Bolter por Pistola Plasma	+10 Pts

Pesado

-Cañón de Fusión	+20 Pts	-Cambiar Pistola Bolter por Pistola Lanzallamas	+10 Pts
-Rifle Plasma	+15 Pts	-Cambiar arma de combate por Arma de Energía	+10 Pts
-Bolter Pesado	+15 Pts		

-El Cacique Saqueador puede cambiar su Espada Sierra o Arma de combate por una de las siguientes armas:

-Puño de Combate	+15 Pts	-Cuchilla Relámpago	+15 Pts
-Martillo Trueno	+20 Pts		

-El Cacique Saqueador puede adquirir:

-Pistola Plasma	+10 Puntos	-Combi-Arma	+10 Puntos
-----------------	------------	-------------	------------

Transporte Asignado: La Escuadra puede escoger un Rhino de la Legión, Cápsula de Desembarco Dreadclaw o un Land Raider Proteus como Transporte Asignado siempre y cuando la escuadra disponga de 10 o menos miniaturas.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Escudos Negros).



Legiones Quebradas

Numerosas fuerzas de las legiones quebradas encontraron al final su amarga garra durante la Era de las tinieblas, lejos de los escenarios de conflicto principales y a menudo desconocidos por los altos mandos de las legiones. La mejor conocida de estas fuerzas de las legiones quebradas fue aquella formada tras la masacre de Istvaan V por los supervivientes y que, inicialmente, consistió en los restos de los Manos de Hierro, Salamandras y Guardia del Cuervo. Más tarde, muchas otras fuerzas así surgieron en ambos bandos, la fractura en las legiones no fue una limpia.

Una Fuerza de Legiones Quebradas consiste en una mezcla de Marines Espaciales provenientes de diferentes legiones. A veces, como consecuencia de una gran derrota, calamidad o de una traición. Estos restos carecen de visión, carisma o voluntad. Solo un líder carismático puede hacer que aparquen sus diferencias y combatan todos juntos por un bien común. La mayoría de las veces movidos por un ansia de venganza a lo que provocó este nuevo estado.

- Una fuerza de las Legiones Quebradas es elegida usando la lista de ejército de la Legión de los Marines Espaciales.
- A diferencia de una fuerza convencional de Legiones Astartes, el Destacamento Principal en una Legión Quebrada puede (y de hecho, debe) incluir unidades de diferentes Legiones Astartes.
- Para poder sacar unidades específicas de cada legión, la fuerza debe contener al menos un Praetor, Centurión (incluyendo a los Cónsules de cualquier tipo) o Personaje Especial de la misma legión y cada tipo de estos personajes deben ser elegidos de una legión diferente.
- Aunque algunas unidades o vehículos no tengan la regla especial Legiones Astartes, deben tener un esquema de color que los identifique para determinar a qué legión pertenecen. En particular, a lo que los Transportes Asignados se refiere.
- Una Legión Quebrada nunca puede incluir Primarcas o miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Escudos Negros).
- Mientras la mayoría de las Legiones Quebradas proceden en un principio de Legiones Leales, más tarde, las Legiones Traidoras también sufrieron dichos efectos, por lo que una Legión Quebrada puede pertenecer a una Facción Leal o Traidora, las cuales estarán sujetas a las usuales opciones y limitaciones.

El todo es más que la suma de las partes:

“Muchas legiones quebradas surgieron tras un trauma extremo, siendo la masacre del desembarco de Istvaan V el más infame, pero no el único. La composición de las fuerzas formadas por diferentes legiones se mantuvo gracias a líderes fuertes, pero si estos hombres caían en batalla, el ejército se dividía una vez más.”

Siempre y cuando el Señor de la Guerra esté vivo y sobre la mesa, las unidades de las diferentes legiones tratan a las otras como Hermanos de Batalla. De lo contrario, las unidades de las diferentes legiones se tratarán unas a otras como Aliados de Conveniencia y solo las unidades de la misma legión que el Señor de la Guerra podrán ser unidades que puntúan.

El Precio de la Redención:

“Para las legiones quebradas la venganza lo era todo. Un muchas batallas las tácticas y los objetivos secundarios fueron abandonados para infligir su venganza sobre aquellos que les habían traicionado.”

Las unidades de las Legiones Quebradas nunca cuentan como unidades que niegan.

Ritos de Guerra:

Una Legión Quebrada puede usar Ritos de Guerra de manera habitual, teniendo acceso a todos los Ritos de Guerra generales. El ejército puede usar un Rito de Guerra específico si el Señor de la Guerra del ejército dispone de la regla Legiones Astartes correspondiente. En este caso, cualquier efecto descrito en el Rito de Guerra se aplicará a todas aquellas unidades que compartan con el Señor de la Guerra su regla especial de Legiones Astartes.

Reglas Específicas de las Legiones:

Los siguientes elementos de las reglas específicas de la Legión serán ignoradas cuando las unidades formen parte de una Legión Quebrada:

- **Manos de Hierro:** Tácticas Rígidas
- **Amos de la Noche:** Las Semillas de la Disensión
- **Portadores de la Palabra:** Liderazgo Carismático
- **Guardia del Cuervo:** Carne sobre el Acero
- **Ultramarines:** Estricta Cadena de Mando
- **Ángeles Sangrientos:** Hueste de Ángeles
- **Cicatrices Blancas:** Reírse en la Cara de la Muerte

Las siguientes reglas especiales específicas de las Legiones son modificadas como aquí se detalla a las unidades de un ejército de las Legiones Quebradas.

- **Amos de la Noche:** La regla Visión Nocturna se aplica a todas las unidades del ejército.
- **Guerreros de Hierro:** La regla Amargo final solo se aplica si el Señor de la Guerra tiene la regla especial Legiones Astartes (Guerreros de Hierro).
- **Legión Alfa:** Las reglas especiales de Tácticas Mutables y Hubris Marcial solo se aplica si el Señor de la Guerra tiene la regla especial Legiones Astartes (Legión Alfa).
- **Ultramarines:** Cuando se usen las Tácticas de combate, la definición de cuantas otras unidades cuentan para la regla, se tendrán en cuenta todas las unidades del ejército de la Legión Quebrada con la excepción de los Tipos de Tropa mencionados.

RITO ESPECIAL DE LA LEGION QUEBRADA : DESPUES DE ISSTVAN

“Tras Istvaan, tres legiones al completo casi desaparecieron. Los dispersos supervivientes de cada una se reunieron en los sectores nórdicos del Imperio y, en las semanas que siguieron, pequeños grupos de Salamandras, Guardia del Cuervo y Manos de Hierro se cohesionaron en las tinieblas. Siguiendo el ejemplo y la visión de Shadrak Meduson, líder del Clan Sorrgul de los Manos de Hierro, los supervivientes formaron células mixtas de no más de mil legionarios, cada una con el objetivo de lanzar una campaña de venganza tras las líneas enemigas, siguiendo su amarga guerra de sombras intentando desviar los recursos del enemigo lejos del avance sobre Terra y desangrándolos en el proceso.”

Efectos:

- **La supervivencia del más apto:** Las Escuadras de Veteranos de la Legión pueden elegirse como opciones de Tropas no obligatorias.
- **Crisol de Odio:** Todas las unidades con la regla especial Legiones Astartes tienen la regla Odio (Legiones Traidoras).
- **Orgullo Sangriento:** Cuando el Objetivo Secundario Matar al Señor de la Guerra esté en juego, la Legión Quebrada gana 1d3 Puntos de Victoria en vez de uno solo por lograr este objetivo.

Limitaciones:

- El Destacamento Principal debe contener un Praetor o Centurión de las Legiones de Manos de Hierro, Guardia del Cuervo o Salamandras.
- El ejército nunca podrá contener Aliados, Amos de la Guerra o Destacamentos de Fortificaciones.
- El ejército no puede contener más Escuadras Tácticas de la Legión que Escuadras de Veteranos de la Legión.

RITO ESPECIAL DE LA LEGION QUEBRADA: MISIÓN DE CAZADOR ASESINO

“Conforme las fuerzas leales se dispersaban en el norte galáctico y más allá, el Señor de la Guerra encargó a ciertas fuerzas cazarlos y destriparlos hasta el último hombre. Estas órdenes eran invariablemente acompañadas por una amenaza, volver con la victoria o no volver en absoluto. Estas fuerzas de cazadores asesinos quedaban aisladas de la cadena de mando, tal y como los lealistas a los que seguían y pronto una amarga y sangriento guerra se desarrolló entre el cazador y el cazado. Aunque la mayoría de fuerzas traedoras contribuyeron a esta tarea, la legión que abrazó este cometido con más celo fue indudablemente los Hijos del Emperador, aquellos elementos que no acompañaron al primarca de lanzaron a rastrear e vacío e infligir inenarrables atrocidades sobre aquellos lealistas a los que pudieron arrinconar.”

Efectos:

- **Maestros de la Caza:** Las Escuadras de Reconocimiento de la Legión no están sujetas a la regla especial Unidad de Apoyo y las Unidades de Rastreadores de la Legión pueden ser adquiridas como opciones de Tropas no obligatorias.
- **Arrolladlos:** Las unidades enemigas que sean completamente eliminadas proporcionarán al oponente un Punto de Victoria adicional en aquellas misiones en las que los Puntos de Victoria determinen quien ganan la partida. Si la unidad ha sido destruida a consecuencia de una Persecución Arrolladora, se obtendrán 1d3 Puntos de Victoria en vez de uno solo.
- **Las mandíbulas de la trampa:** Cuando tires para determinar por qué lado de la mesa llegan las unidades que flanquean, si sacas un 6, el jugador controlador podrá elegir por qué lado de la mesa entrarán (incluyendo el propio borde de la mesa del oponente).

Limitaciones:

- Este Rito de Guerra solo puede ser usado por una Legión Quebrada que pertenezca a una Facción Traidora.
- El Señor de la Guerra del ejército debe tener la regla especial Legiones Astartes (Hijos del Emperador).
- El ejército debe contener unidades de al menos dos Legiones diferentes.
- El ejército nunca puede obtener Puntos de Victoria por controlar objetivos, marcadores o zonas de la mesa.



EJÉRCITO TEMÁTICO: PACTO OSCURO

Un ejército temático combina unidades de diferentes listas de ejército ofreciendo formas nuevas de jugar, están inspirados en un ambiente o evento en particular de la miríada de sucesos que ocurrieron en la Herejía. El uso de ejércitos temáticos es opcional y se requiere el acuerdo de ambos jugadores.

Una fuerza de Pacto Oscuro representa un ejército de soldados mortales invocados para servir a la oscura visión del Señor de la Guerra Horus bajo el mando directo de los líderes las legiones traidoras. Sirven como ejércitos de ocupación, a veces llevados de un mundo a otro y asegurándose de su lealtad mediante una brutal opresión. Estas legiones se usaron para combatir contra las Legiones Quebradas y Escudos Negros colocándolos y fortificándolos en aquellas posiciones donde eran más necesarias. Dispersados en toda la galaxia y bajo el mando de oficiales de las legiones, rastrearon el vacío en busca de quien se opusiera a Horus.

Este ejército es especialmente apropiado para campañas jugadas usando el sistema de Guerra de sombras, siendo el enemigo natural de las legiones quebradas y los escudos negros. Refleja el tipo de fuerzas planetarias amasadas y desplegadas por el Señor de la Legión alfa Ijax en las Estrellas pálidas, tal y como se describe en el Ojo de la Tormenta, pero puede ser usado para representar fuerzas similares bajo el mando de los comandantes de las legiones astartes en la gran guerra civil.

- El Destacamento Principal Pacto Oscuro es elegido usando unidades de las listas de ejército de las Legiones de Marines Espaciales y de la lista de ejército de las Milicias Imperialis y Cultos a la disformidad.
- El Destacamento Principal debe consistir al menos un Praetoriano de la Legión o un Centurión (incluido los Cónsules) que debe ser el Señor de la Guerra.
- El Destacamento solo puede pertenecer a la Facción Traidora.
- El ejército de una Legión de Aliados Oscuros no puede usar ningún Rito de Guerra de las Legiones Astartes.
- Cualquier regla especial de Legión Astartes que se apliquen a las miniaturas del mismo destacamento no se aplicaran a las miniaturas adquiridas a través de la lista de la Milicia Imperial (por ejemplo la regla Visión Nocturna de los Amos de la Noche).
- A pesar de la anterior restricción, todas las unidades se consideran de un único ejército, con lo cual cualquier unidad de una u otra lista podrá usar vehículos de transporte de la otra lista.
- El Destacamento Principal nunca puede tener más unidades elegidas de la lista de Legiones Astartes que unidades elegidas de la lista de Imperial Militia y Cultos a la disformidad.
- El Destacamento Primario no puede contener una Escuadra de Maestros de Disciplina.

La Deuda con el Señor de la Guerra:

Aunque los sirvientes mortales del Señor de la Guerra aspiraban a disfrutar los beneficios de la visión de un Imperio reforjado, en realidad, no eran mucho más que un sueño para atraer a los lealistas o simplemente carne de cañón.

Cualquier miniatura con la regla especial Legiones Astartes que sea parte de esta temática adquiere un bono de +1 a su salvación por cobertura a causa de disparos que se hagan a través de unidades de la lista de ejército de la Milicia Imperial o Cultos (normalmente pasando de 5+ a 4+). Sin embargo, si se obtiene este bono, la unidad de la Milicia sufre de inmediato 1d3 heridas por cada unidad que haya disparado a través de ella. Las heridas infligidas de esta manera son distribuidas de la misma manera que si la unidad enemiga que dispara lo hubiera hecho sobre la propia unidad de la milicia y tienen FP-.

Desechables:

Las legiones astartes que supervisaban los ejércitos de Pacto Oscuro los consideraban en sus planes de batalla como carne de cañón prescindible, cuyo valor táctico era morir en servicio del Señor de la Guerra.

La regla de Desechables incluida en la entrada de Levas de Milicia del ejército de Militia Imperialis puede ser aplicada a todas las unidades de esta lista de ejército. Las unidades que escojan esta opción nunca contarán como unidades que puntúen o que nieguen. Esta opción debe ser declarada al mismo tiempo que los Rasgos de Señor de la Guerra son elegidos. De no hacerlo, esta regla solo se aplicará a las Levas de Milicia.



LOS CABALLEROS ERRANTES (GRISES)

Bolter Paragón:

Los caballeros errantes fueron equipados con las mejores de toda la variedad de armas y armaduras que el Sigilita pudo proporcionarles, su heráldica gris sin símbolos ocultaba la inigualable calidad de su artesanía.

	Alcance	F	FP	Tipo
- Bolter Paragón	24"	4	5	Asalto 3, Acerada, Artesanal.

Juramento de batalla:

Cada uno de los caballeros tenían un rol vital que desarrollar en la guerra silenciosa del Sigilita y el destino de cada uno sería un eco en las edades que los seguirían. La muerte de uno sólo de ellos representa una terrible pérdida para el Imperium y, por ello, sólo son enviados en las circunstancias más adversas y cuando los objetivos son muy estratégicos.

Desplegar un Caballero Errante altera las condiciones de batalla para el bando que lo hace, porque la presencia de este guerreros es un indicativo de que su misión es de alta importancia. Al inicio de la partida, al mismo tiempo que se determinan los Rasgos de Señor de la Guerra un Deber del Momento debe ser elegido y anotado en secreto por cada miniatura con esta regla especial. Al final de la batalla se revelarán las anotaciones. Cada Juramento de batalla representa un objetivo que el Caballero Errante debe conseguir.

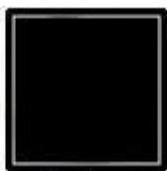
Cada objetivo lleva asociado un número de puntos de victoria, que se conseguirán si se consigue la condición. Además, **si el objetivo no es conseguido el ejército del caballero no podrá reclamar la victoria, sin importar el resto de puntos de victoria alcanzados por otros objetivos.**

- **Cruzado (1 Punto de Victoria):** El caballero Errante debe acabar la partida en la zona de despliegue enemiga.
- **Protector (2 Puntos de Victoria):** Anota la identidad de otro Personaje Independiente del ejército. El objetivo se conseguirá si al final de la partida, dicha miniatura sigue con vida.
- **Mano del Sigilita (2/3 Puntos de Victoria):** Si hay marcadores de objetivo en juego, el Caballero Errante debe controlar alguno de los objetivos al final de la partida, obteniendo 2 puntos de victoria. Si el marcador está en la zona de despliegue enemiga, se obtendrán 3 Puntos de Victoria.
- **Cabecilla (3 Puntos de Victoria):** El Caballero Errante debe eliminar al Señor de la Guerra enemigo en un Desafío.
- **Matarreyes (3 Puntos de Victoria):** Si el ejército enemigo incluye un Primarca, esta miniatura debe ser eliminada por el Caballero Errante.

Oculto mediante engaños:

“Los caballeros errantes recibían la más alta tecnología del Mechanicum y muchos artefactos tecnológicos, y uno de estos maravillosos y sorprendentes artilugios era conocido como “El engaño”. Estos dispositivos tenían múltiples formas y funciones, pero los que usaban los Caballeros errantes proyectaban una esfera psico-lumínica que distorsionaba su apariencia, permitiéndoles infiltrarse en el campo de batalla sin ser vistos e incluso, al ser detectados, hacerle imposible al enemigo trazar una línea de tiro clara hasta ellos.”

El Caballero Errante puede desplegar mediante Despliegue Rápido, y cuando lo haga no se dispersará. En el turno del jugador controlador en el que despliegue, y a lo largo del siguiente turno del oponente, cualquier disparo efectuado contra el Caballero Errante que se haya desplegado de esta manera será realizado como Disparos Apresurados. Además, cualquier carga realizada contra el Caballero Errante durante este periodo se considerará una Carga Desordenada.



Nathaniel Garro



Nathaniel Garro	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	5	5	4	4	3	5	4	10	2+/4++

Tipo: Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: Nathaniel Garro (único).

Equipo: Armadura Artesanal, Bolter Paragón, Libertas, Pistola Bolter artesanal, el Aquila Imperator, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Personaje Independiente, Enemigo Predilecto (Legiones Traidores), Guerrero Eterno, Juramento de batalla, Disparos de Precisión, Ataques de Precisión, Avance Implacable, Oculto mediante engaños, El Emperador Protege, Agente del Emperador y Caballero Errante.

Agente del Emperador: Cualquier Caballero Errante, incluido Nathaniel Garro y Tylos Rubio se consideran Agentes del Emperador. Cualquiera de los Caballeros Errantes puede ser elegido como una opción no obligatoria de Cuartel General en un ejército de la facción leal. Sin embargo, nunca puedes ser el Señor de la Guerra del ejército.

El Aquila Imperator: El Aquila Imperator proporciona a Garro una salvación invulnerable de 4+, que mejora a 3+ cuando Garro combate en un Desafío.

El Emperador Protege: Cuando Garro pierda por primera vez su última herida, haz un chequeo de Liderazgo. Si se supera el chequeo, permanecerá en juego con una única herida.

Libertas: Es un arma de combate con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
- Libertas	-	+1	3	Combate, Acerada, A dos Manos, Filo de la Verdad

Filo de la Verdad: Cuando luche en un Desafío, cada herida que Garro cause a su enemigo contará como dos heridas a la hora de calcular el resultado del combate.

“El primero de los caballeros errantes, Garro había sido un capitán de la Guardia de la muerte. Aunque sirvió a su primarca con honor y dedicación fue condenado a ser sacrificado como los miles de legionarios en los que no se podía confiar que siguieran la senda del traidor y fue traicionado en Istvaan III. Contra todo pronóstico sobrevivió escapando en la Eisenstein para llevar la noticia de la traición del Señor de la Guerra a Terra. Fue Garro el que obligó a Horus a abandonar sus planes de un asalto directo al Palacio del Emperador y llevar a cabo, en su lugar, un avance lleno de obstáculos, dándole a Terra la oportunidad de fortificarse.”

“Habiendo renunciado a sus juramentos a la Guardia de la muerte, Garro se arrodilló ante Malcador, el sigilista. Solicitando que se le encomendara cualquier misión, sin importar lo peligrosa que fuera, para defender la humanidad. La primera de ellas fue reclutar más guerreros como él, las primeras dos docenas de nombres los proporcionó Severian de los Lobos Lunares. Esta búsqueda llevaría a Garro y su creciente banda de legionarios huérfanos a lo largo y ancho de la galaxia, llevándole al conflicto contra sus hermanos caídos y peores horrores.”



Tylos Rubio



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Tylos Rubio	5	5	4	4	2	5	2	10	2+/4++

Tipo: Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: Tylos Rubio (único).

Equipo: Armadura Artesanal, Bolter Paragón, Pistola Bolter artesanal, Espada Psíquica, Capucha Psíquica, Aura de Hierro, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Personaje Independiente, Enemigo Predilecto (Legiones Traidores), Psíquico (Nivel de Maestría 2), Juramento de batalla, Disparos de Precisión, Ataques de Precisión, Avance Implacable, Oculto mediante engaños, Ecos del Destino, Furia Psiónica, Agente del Emperador y Caballero Errante.

Psíquico: Rubio genera sus poderes de las Disciplinas de Telequinesis y Adivinación.

Ecos del Destino: Rubio puede repetir los chequeos psíquicos fallidos cuando manifiesta poderes de la Disciplina de Adivinación.

Furia Psiónica: Rubio porta una Espada Psíquica, mediante la cual puede concentrar su Furia Psiónica. Los puntos de Carga de Disformidad no usados durante la fase Psíquica del mismo pueden ser usados durante la fase de Asalto de Tylos Rubio para mejorar la Fuerza de sus Ataques en combate. Estos puntos deben gastarse de una sola vez. Por ejemplo si se tienen dos puntos, se incrementará la Fuerza de los Ataques de Tylos Rubio en +2 durante esa fase de Asalto. Los puntos no gastados serán descartados al final del turno. En ningún caso no podrá superarse la Fuerza 10 en dichos ataques.

Tylos Rubi, antiguamente bibliotecario de los Ultramarines, fue el primer recluta de los caballeros errantes de Garro, que bajo las órdenes del Sigilita cruzó la galaxia para llegar a Calth en el momento de la traición de los Portadores de la Palabra. Pero Garro no tenía intención de organizar la defensa, sino de buscar al antiguo bibliotecario, pedirle que dejara a un lado sus juramento a la XIII^a legión y viajara con él a Terra. Rubio se negó, pero durante la subsiguiente batalla fue forzado por las circunstancias a usar sus poderes psíquicos, que habían sido prohibidos por el Edicto de Nikaea. Aunque Rubio salvó sus vidas, sus hermanos de batalla le dieron la espalda y no le quedó alternativa que aceptar la oferta de Garro.

Uniéndose a los Caballeros errantes, Rubio no solo renunció a su legión, sino al edicto de Nikaea, tomando para sí una capucha psíquica y desenfundando su espada psíquica una vez más. En las batallas que estaban por llegar su habilidad para predecir la disformidad demostraría ser más valiosa para el Sigilita que un millar de bólters.



Caballero Errante



Caballero Errante	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	5	5	4	4	2	4	2	10	2+/4++

Tipo: Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Caballero Errante

Equipo: Armadura Artesanal, Bolter Paragón, Pistola Bolter artesanal, Arma de Energía artesanal, Aura de Hierro, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Personaje Independiente, Enemigo Predilecto (Legiones Traidores), Juramento de batalla, Disparos de Precisión, Ataques de Precisión, Avance Implacable, Oculto mediante engaños, Agentes del Emperador y Caballero Errante.

Opciones: Un Caballero Errante puede sustituir su Bolter Paragon por una de las siguientes armas:

-Puño de Combate	+20 Pts	-Cuchilla Relámpago	+20 Pts	-Pistola de Plasma	+15 Pts
-Sable de Duelo	+10 Pts	-Arma de Energía	+15 Pts	-Espada Sierra Pesada	+10 Pts
-Serpenta Volkita	+5 Pts	-Martillo Trueno	+25 Pts	-Pist. arcanotecnológica	+20 Pts
-Espada Halo	+25 Pts				

- Un Caballero Errante puede sustituir su Arma de Energía por una de las siguiente armas:

-Puño de Combate de Precisión	+5 Pts	-Cuchilla Relámpago de Precisión	+20 Pts
-------------------------------	--------	----------------------------------	---------

-Un Caballero Errante puede equiparse con una de las siguientes:

-Combi-arma	Gratis	-Rifle de Francotirador	Gratis
-------------	--------	-------------------------	--------

-Un Caballero Errante puede adquirir por:

-Bombas de Fusión	+5 Pts	-Propulsor de Salto	+20 Pts
-------------------	--------	---------------------	---------

-Un único Caballero Errante del ejército puede adquirir la mejora de Cónsul Bibliotecario (consulta la lista de ejército de la Legión de Marines Espaciales) por +20 Pts. Puede adquirir hasta 3 niveles de Maestría (+20 Pts) cada uno.

Los Caballeros errantes son una banda de élite en crecimiento, cada uno el paradigma de la visión del Emperador de los astartes como campeones de la humanidad. Cada uno ha sido puesto a prueba por una miríada de pruebas, desde el servicio a la gran cruzada a permanecer leal a Terra mientras su primarca le daba la espalda. Son el pináculo de los Elegidos de Malcador, un ejército secreto dedicado a la causa de Malcador que trasciende, incluso, a la propia Herejía de Horus y es vital para todo lo que vendrá después de que los traidores sean derrotados.

Habiendo renunciado a los juramentos a sus legiones, los caballeros errantes llevan una armadura artesanal gris que no lleva otro símbolo que el de Malcador. A pesar de renunciar a sus lazos previos algunos de ellos conservan algún recuerdo de su antigua identidad, desde un antiguo trofeo de batalla a un arma demasiado poderosa como para ser abandonada. Tras la caída de Marte, en la cual los Puños Imperiales pudieron evacuar los depósitos de armaduras Mk VI los caballeros errantes son equipados con lo mejor de este tipo de armadura y con cualquier otra arma de calidad magistral con el fin proseguir con la Guerra silenciosa de Malcador.



Navegante



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Navegador Expedicionario	2	2	3	3	1	3	1	10	6+

Tipo: Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: Navegante expedicionario

Equipo: Campo refractor, Arma de combate cuerpo a cuerpo, Pistola arcanotecnológica, Báculo eterlabio.

Tabla: Un Navegador Expedicionario cuenta como un Agente del Imperio, y como tal, puede elegirse como una opción de Cuartel General en un ejército de la Legión de Marines. Solo puedes incluir a un único Navegador Expedicionario en tu Destacamento Principal (no contará como aliado), no podrá ser una de tus opciones obligatorias de Cuartel General ni tampoco podrá ser el Señor de la Guerra del ejército.

Opciones : Un Navegador Expedicionario puede equiparse con:

-Ciber-familiar +15 Pts -Nuncio-Vox +10 Pts -Láseres digitales +5 Pts

Reglas especiales: Poderes de navegante, Miedo, Personaje Independiente.

Báculo eterlabio: Si una unidad enemiga llegue mediante despliegue rápido a 12" o menos del navegante, el navegante y su unidad podrán realizar disparos apresurados contra esta unidad al final de esta sub-fase con las reglas habituales de disparo. Si el enemigo entra en juego mediante el poder psíquico de Conjuración, estos podrán realizarse con la habilidad de proyectiles completa de la unidad, en vez de con HP 1.

Poderes de Navegante: Los Navegantes tienen una serie de poderes, uno de ellos puede manifestarse correspondiente siempre y cuando este no esté trabado en combate. Estos poderes no cuentan como poderes psíquicos y el navegante no usa cargas de disformidad, ni puede acceder a los poderes de ninguna disciplina psíquica, sin embargo, el navegante cuenta como un psíquico a la hora de efectos y habilidades que actúan contra los psíquicos, como Odio (psíquicos) o las armas anti-psíquicos.

Para usar un poder del navegante, el navegante debe realizar un chequeo de liderazgo. si lo supera, el poder es usado según la descripción del mismo. Si lo falla el poder no es usado y el navegante y su unidad quedarán acobardados (aunque no se tirarán cuerpo a tierra). Los poderes que puede usar son:

- **La Mirada sin Párpado:** Se usa en la fase de Disparo propia y cuenta como un ataque de Disparo. Coloca una plantilla como si el navegante la estuviera disparando en la fase de disparo. Cualquier miniatura de infantería, amiga o enemiga, bajo la plantilla debe superar un chequeo de iniciativa, si lo falla, sufre automáticamente una herida con la regla especial muerte instantánea sin salvación posible por armadura.
- **Presciencia Disforme:** Se usa al inicio de la fase de disparo enemiga. Los ataques de disparo dirigidos contra el navegante o su unidad durante este turno deben resolverse con un -1 a la HP.
- **Disrupción etérica:** Se usa al inicio del turno del jugador controlador. Hasta el inicio de su siguiente turno del jugador, todos los Psíquicos, amigos o enemigos, tiran un dado adicional y descartan el resultado más bajo cuando deban chequear por peligros de la disformidad.

APÉNDICE I (MISIONES ADICIONALES)

MISIÓN I: FEUDO DE SANGRE (ISTVAAN III)

LOS EJÉRCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos.

DESPLIEGUE

- Realizar ambos jugadores una tirada. El ganador puede elegir desplegar en primer o segundo lugar.
- El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- El jugador que despliegue en segundo lugar despliega su ejército al completo sobre la zona de despliegue no elegida por el ganador de la tirada, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Inffiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40,000
- Cada jugador debe determinar su Feudo de Sangre (consulta la sección de Condiciones de Victoria).

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Esta misión tiene una duración de 6 turnos.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya obtenido un número mayor de Puntos de Victoria gana la partida. Si ambos jugadores acaban con el mismo número de Puntos de Victoria, la partida finaliza con un empate.

Objetivos Principales

Al final de la partida cada jugador obtiene 2PV por cada unidad del tipo infantería o infantería de salto que haya resultado completamente destruida. Por cada unidad de un tipo distinto destruida obtiene 1 PV.

Objetivos Secundarios

- Matar al Señor de la Guerra:** Si un bando destruye el Señor de la Guerra enemigo gana un PV adicional.
- Último Hombre en Pie:** El bando con mayor número de unidades supervivientes al final de la partida gana un PV adicional.
- Primera sangre**

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Reservas, Combate Nocturno y Terreno misterioso de Istvaan III

MISIÓN II: INCENDIO (ISTVAAN III)

LOS EJÉRCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos.

DESPLIEGUE

- Realizar ambos jugadores una tirada. El ganador puede elegir desplegar en primer o segundo lugar.
- El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- El jugador que despliegue en segundo lugar despliega su ejército al completo sobre la zona de despliegue no elegida por el ganador de la tirada, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40,000

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya obtenido un número mayor de Puntos de Victoria gana la partida. Si ambos jugadores acaban con el mismo número de Puntos de Victoria, la partida finaliza con un empate.

Objetivos Principales

Al final de la partida cada uno de los objetivos otorga 3 PV.

Objetivos Secundarios

-Matar al Señor de la Guerra: Si un bando destruye el Señor de la Guerra enemigo gana un PV adicional.

-Primera sangre

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

-Reservas, Combate Nocturno y Terreno misterioso de Istvaan III

-Sólo las unidades con Despliegue rápido pueden ser mantenidas en reserva.

Furibundo Infierno

Al comienzo de cada fase de disparo el jugador cuyo turno está en juego coloca un marcador de 40mm que representa el fuego. El marcador se dispersa 3d6" una vez es colocado. Cualquier miniatura a 6" sufre un impacto de F5 Fp0, los vehículos son impactados por blindaje trasero. Los marcadores de Infierno permanecen en juego y continúan causando impactos a cada miniatura a 6" al inicio de cada fase de disparo.

Mundo ardiente

Además, si el marcador Inferno acaba dentro de un elemento de escenografía éste elemento se convierte en terreno peligroso, si no lo era ya anteriormente. Además este elemento en llamas bloquea línea de visión a partir de ese momento (para disparar a través de él) y las miniaturas que estén en su interior ganan la regla Sigilo.

MISIÓN III: ATAQUE DE RUPTURA (ISTVAAN III)

LOS EJÉRCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos.

DESPLIEGUE

- Realizar ambos jugadores una tirada. El ganador puede elegir desplegar en primer o segundo lugar.
- El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- El jugador que despliegue en segundo lugar despliega su ejército al completo sobre la zona de despliegue no elegida por el ganador de la tirada, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Inffiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40,000

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Variable. Después del quinto turno tira 1d6. Con un resultado de 4+ un sexto y último turno será jugado.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya obtenido un número mayor de puntos de victoria gana la partida. Si ambos jugadores acaban con el mismo número de puntos de victoria, la partida finaliza con un empate.

Objetivos Principales

Ataque Devastador: Al final de la partida, cada jugador obtiene 2 Puntos de Victoria por cada **Unidad que Puntúe** en la zona de despliegue enemiga, y 1 Punto de Victoria por cada **Unidad que Niegue** en la zona de despliegue enemiga.

Objetivos Secundarios

-Matar al Señor de la Guerra: Si un bando destruye el señor de la guerra enemigo gana un PV adicional.

-Primera sangre

-Desgaste

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Reservas, Combate Nocturno, Terreno misterioso de Istvaan.

Niebla de guerra

Tras el despliegue de los infiltradores, pero antes de comenzar la partida. Cada ejército puede redesplegar una sola unidad, dentro de su área de despliegue. Tira para ver que jugador va primero.

MISIÓN IV: EMBESTIDA (ISTVAAN III)

LOS EJERCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos.

DESPLIEGUE

- Realizar ambos jugadores una tirada. El ganador puede elegir desplegar en primer o segundo lugar.
- El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, usando las reglas especiales de Despliegue Escalonado descrita más adelante seguido por el segundo jugador.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Inffiltradores, Exploradores y vehículos de transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40000
- Después de que ambos bandos hayan desplegado, incluyendo el despliegue de Inffiltradores o Exploradores, cada jugador coloca un único Marcador de Objetivo dentro del área de despliegue enemiga y a más de 6" de cualquier borde del tablero, empezando a colocar primero el objetivo el jugador que ha desplegado primero.

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Esta misión tiene una duración de 6 turnos.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya obtenido un número mayor de Puntos de Victoria gana la partida. Si ambos jugadores acaban con el mismo número de Puntos de Victoria, la partida finaliza con un empate.

Objetivos Principales

Ataque de embestida: Cualquier unidad enemiga destruida durante el primer turno de juego otorga un punto de victoria.

Arrebatar los objetivos tácticos: Si un jugador tiene el control del objetivo táctico del área de despliegue enemiga al final de la partida obtendrá 5 Puntos de Victoria.

Objetivos Secundarios

-Matar al Señor de la Guerra: Si un bando destruye el señor de la guerra enemigo gana un PV adicional.

-Último hombre en pie: El bando con mayor número de unidades supervivientes al final de la partida gana un PV adicional.

REGLAS ESPECIALES DE LA MISION

Reservas, Combate Nocturno, Terreno misterioso de Istvaan, **Despliegue Escalonado**.

Despliegue Escalonado: En vez de desplegar todo el ejército a la vez, el jugador que despliegue primero colocará una única unidad sobre el tablero, después su oponente colocará otra unidad, y así según el orden escalonado de despliegue mostrado a continuación.

Después de que esto haya sido hecho, los dos jugadores continúan alternando el despliegue de sus unidades hasta que ambos hayan desplegado todas sus unidades (excepto las dejadas en Reserva, Etc.). Es posible que un jugador haya desplegado todas sus unidades antes que el otro. En este caso, el jugador con un mayor número de unidades desplegará el resto de sus unidades tal y como quiera después del que su oponente lo haya hecho.

Orden de Despliegue Escalonado:

1º Fortificaciones, 2º Unidades de Amos de la Guerra, 3º Unidades de Apoyo Pesado, 4º Unidades de Línea, 5º Unidades de Élite, 6º Unidades de Cuartel General, 7º Unidades de Ataque Rápido.

MISIÓN V: DOMINIO (ISTVAAN III)

LOS EJÉRCITOS

Elije los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los Rasgos del Señor de la Guerra y los Poderes Psíquicos.
- Coloca los objetivos de misión según la sección de las Reglas Especiales de la Misión.

DESPLIEGUE

- Realizar ambos jugadores una tirada. El ganador puede elegir desplegar en primer o segundo lugar.
- El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- El jugador que despliegue en segundo lugar despliega su ejército al completo sobre la zona de despliegue no elegida por el ganador de la tirada, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40,000

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Variable. Después del quinto turno tira 1D6. Con un resultado de 4+ un sexto y último turno será jugado.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya obtenido un número mayor de Puntos de Victoria gana la partida. Si ambos jugadores acaban con el mismo número de Puntos de Victoria, la partida finaliza con un empate.

Objetivos Principales

Dominio de Objetivos: Al inicio de la partida se ganará 3 Punto de Victoria por cada Objetivo Táctico que controle.

Objetivos Secundarios

- Matar al señor de la guerra
- Primera sangre
- Desgaste

REGLAS ESPECIALES DE LA MISION

Reservas, Combate Nocturno. (Consulta el Reglamento de Warhammer 40,000). El Precio del Fracaso (si se usan Amos de la Guerra), **Dominio de Objetivos**.

Dominio de Objetivos: Esta misión usa 5 marcadores de objetivo. Durante la configuración de la partida, pero antes de que el despliegue haya sido determinado, los jugadores de manera alterna colocan cada marcador de objetivo en sobre el tablero en cualquier punto fuera de las zonas de despliegue de los jugadores hasta que todos los objetivos hayan sido colocados. Estos marcadores no pueden ser colocados a menos de 6" de otro marcador o de cualquier borde del tablero. Cada jugador tirará 1D6 para determinar qué jugador empieza a colocar objetivos en primer lugar.

De manera alternativa al sistema de marcadores, se pueden utilizar marcadores de elementos de escenografía. Para determinar que un marcador de escenografía es controlado, deberá haber una unidad válida a menos de 6" (en vez de los 3" habituales) del punto central y nivel inferior, del elemento de escenografía. Una unidad nunca puede controlar o negar más de un objetivo a la vez.

Tomadlo a toda costa:

En esta misión toda unidad que no sea voladora, personaje independiente o transporte asignado puntúa.

MISIÓN VI: EXTERMINIO (ISTVAAN III)

LOS EJÉRCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los Rasgos del Señor de la Guerra y los Poderes Psíquicos.
- Coloca los objetivos de misión según la sección de las Reglas Especiales de la Misión.

DESPLIEGUE

- Realizar ambos jugadores una tirada. El ganador puede elegir desplegar en primer o segundo lugar.
- El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- El jugador que despliegue en segundo lugar despliega su ejército al completo sobre la zona de despliegue no elegida por el ganador de la tirada, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40,000

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

La misión dura seis turnos

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya obtenido un número mayor de Puntos de Victoria gana la partida. Si ambos jugadores acaban con el mismo número de Puntos de Victoria, la partida finaliza con un empate.

Objetivos Principales

Destruir unidades enemigas otorga distintos puntos de victoria según su importancia estratégica:

- Señor de la guerra 5 PV
- Cuartel general 3 PV
- Apoyo pesado 2PV
- Élite 2 PV
- Tropas de línea 1 PV
- Ataque rápido 1PV
- Fortificaciones 2 PV (Ya sea destruida o capturada).

Objetivos Secundarios

- Matar al señor de la guerra
- Primera sangre
- Romper líneas

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Reservas, terreno misterioso de Istvaan.

Temperamento marcial

Cualquier unidad que realice su primer asalto en la partida gana la regla especial *asalto rabioso*. Una unidad no puede beneficiarse dos veces de esta regla.

MISIÓN I: HERMANO CONTRA HERMANO (ISTVAAN V)

LOS EJÉRCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los Rasgos del Señor de la Guerra y los Poderes Psíquicos.
- Coloca los objetivos de misión según la sección de las Reglas Especiales de la Misión.

DESPLIEGUE

- Realizar ambos jugadores una tirada. El ganador puede elegir desplegar en primer o segundo lugar.
- El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- El jugador que despliegue en segundo lugar despliega su ejército al completo sobre la zona de despliegue no elegida por el ganador de la tirada, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40,000

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

La misión dura seis turnos

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya obtenido un número mayor de Puntos de Victoria gana la partida. Si ambos jugadores acaban con el mismo número de Puntos de Victoria, la partida finaliza con un empate.

Objetivos Principales

Al final de la partida cada jugador obtiene 2 PV por cada unidad de infantería, infantería de salto o personaje independiente destruida por completo. Por cualquier otro tipo de unidad obtiene 1 PV.

Objetivos Secundarios

- Matar al señor de la guerra
- El último hombre en pie
- El precio del fracaso

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Reservas

MISIÓN II: ASALTO APLASTANTE (ISTVAAN V)

LOS EJÉRCITOS

Elije los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los Rasgos del Señor de la Guerra y los Poderes Psíquicos.
- Coloca los objetivos de misión según la sección de las Reglas Especiales de la Misión.

DESPLIEGUE

-Esta misión utiliza un atacante y un defensor, determinado mediante una tirada aleatoria. Una vez determinado, ambos jugadores despliegan sus fortificaciones.

-El defensor despliega todas sus unidades, salvo por aquellas que se mantengan en reserva. No puede desplegar unidades fuera de la zona de despliegue.

-El atacante despliega a continuación todas sus unidades en su zona de despliegue, salvo aquellas que deje en reserva.

-Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40,000

PRIMER TURNO

El atacante tiene el primer turno, a menos que su oponente le robe la iniciativa.

DURACION DE LA PARTIDA

Variable. Después del quinto turno tira 1D6. Con un resultado de 4+ un sexto y último turno será jugado.

CONDICIONES DE VICTORIA

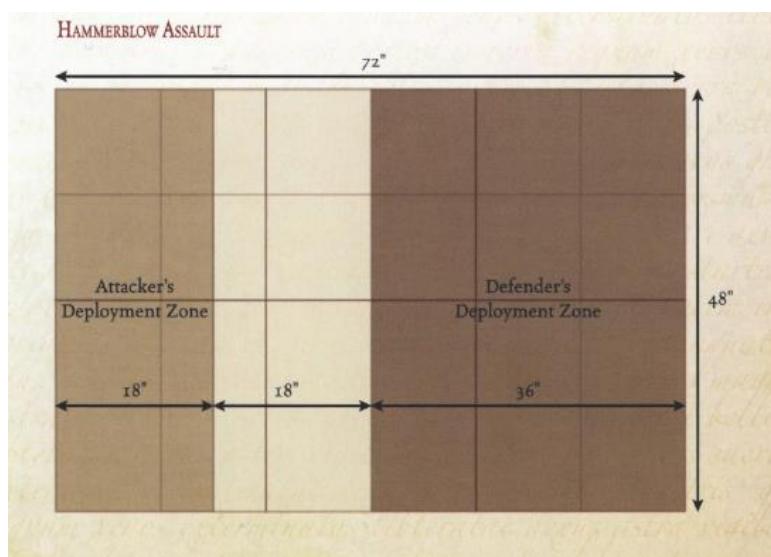
Al final de la partida el atacante gana 2 PV por cada unidad que puntué situada en la zona de despliegue enemiga. El defensor gana 1 PV por cada unidad que puntué en su propia zona de despliegue. Para esta misión, además de las unidades de línea, las unidades de apoyo pesado pueden puntuar (salvo los voladores).

Objetivos Secundarios

- Matar al señor de la guerra
- El último hombre en pie
- El precio del fracaso

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Reservas



MISIÓN III : TERRENO MORTAL (ISTVAAN V)

LOS EJÉRCITOS

Elije los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los Rasgos del Señor de la Guerra y los Poderes Psíquicos.
- Coloca los objetivos de misión según la sección de las Reglas Especiales de la Misión.

DESPLIEGUE

-Tira para ver quién despliega primero, el ganador pude elegir desplegar primero o segundo. El jugador que despliega primero elige una de las cuatro esquinas, el oponente debe desplegar en la opuesta. Antes de desplegar los ejércitos los jugadores deben desplegar sus fortificaciones al determinar las zonas de despliegue.

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

La misión dura cinco turnos

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya obtenido un número mayor de Puntos de Victoria gana la partida. Si ambos jugadores acaban con el mismo número de Puntos de Victoria, la partida finaliza con un empate.

Ganar puntos por controlar los tres objetivos de terreno es la misión principal en esta partida.

Objetivos Secundarios

- Desgaste
- Matar al señor de la guerra

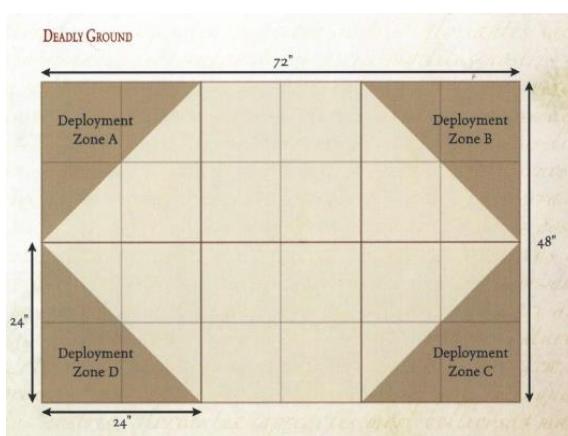
REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Reservas Obligatorias: Antes de comenzar la partida cada ejército debe dividirse en dos mitades lo más iguales posibles (en número de unidades). Entonces una mitad es escogida para ser desplegada y la otra es dejada en reserva. Las cápsulas y los voladores deben pertenecer a la mitad que es dejada en reserva. Las reservas comienzan a llegar desde el turno 1.

Terreno objetivo: En lugar de usar marcadores, piezas de escenografía son seleccionadas como objetivos. Deben ser fácilmente identificables y tener un tamaño de entre 6 y 12" por cada lado, así como permitir entrar a la infantería. Podrían ser ruinas, cráteres, reductos, edificios derruidos, fortificaciones...

Puntos de victoria

Al principio de cada turno, a partir del segundo, cada bando gana un punto de victoria por cada objetivo que controle. Estos puntos de victoria ganados se conservan aunque posteriormente se pierda el objetivo.



MISIÓN IV: MAREA DE GUERRA (ISTVAAN V)

LOS EJÉRCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- El mapa de despliegue es Amanecer de la guerra.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los Rasgos del Señor de la Guerra y los Poderes Psíquicos.
- Coloca los objetivos de misión según la sección de las Reglas Especiales de la Misión.

DESPLIEGUE

- Realizar ambos jugadores una tirada. El ganador puede elegir desplegar en primer o segundo lugar.
- Despliegue escalonado: El jugador que comienza a desplegar coloca sus fortificaciones, a continuación su oponente coloca las suyas. El jugador que comienza a desplegar coloca sus apoyos pesados y amos de la guerra, su rival hace lo mismo. El jugador que comienza a desplegar coloca el resto de su ejército, después el oponente.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40,000

PRIMER TURNO

Tras el despliegue ambos jugadores realizan una tirada para determinar quién comienza a jugar, el ganador de la tirada decide si empieza o no. Aquel que haya desplegado primero añade +1 a su tirada.

DURACION DE LA PARTIDA

Cinco turnos.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya obtenido un número mayor de Puntos de Victoria gana la partida. Si ambos jugadores acaban con el mismo número de Puntos de Victoria, la partida finaliza con un empate.

Objetivos Principales

Dominar el campo de batalla: Cada sector del campo de batalla otorga una cantidad de puntos victoria al bando que lo controle. Para controlar el sector debe tenerse en este uno o más unidad que puntúen y el enemigo no tener ninguna unidad que puntúe en él. Ninguna unidad que no puntúe puede negar.

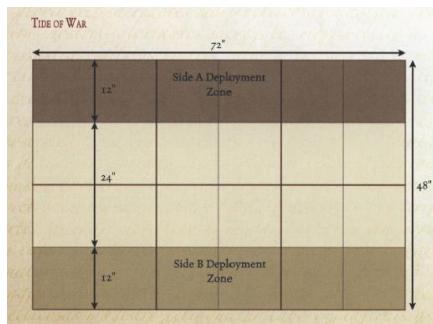
La propia zona de despliegue otorga 2 PV, la tierra de nadie otorga 5 PV y la zona de despliegue enemiga 7 PV

Objetivos Secundarios

- Matar al señor de la guerra
- Primera sangre
- El último hombre en pie

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Las unidades de apoyo pesado y amos de la guerra cuentan como unidades que puntúan en esta misión (salvo los voladores y los transportes asignados).



LA GUERRA DE LAS SOMBRAS

Las misiones de la guerra de las sombras son una expansión del juego básico de la Era de las tinieblas. La siguientes seis misiones representan los combates de venganza librados entre grupos de forajidos y astantes perdidos durante la era de las tinieblas. Estas misiones representan encuentros entre este tipo de fuerzas, cada una de las cuales intenta pillar desprevenida a la otra para infigirles un golpe mortal en su sangrienta campaña de venganza.

En la mayoría de misiones es necesario determinar que bando es el atacante y que bando es el defensor, representando una ventaja táctica que una fuerza intenta explotar sobre la otra. Esto representa una forma muy diferente de jugar en comparación con las misiones simétricas de la Era de las tinieblas o las misiones de Incursión de la expansión Conquest.

Condiciones de Victoria:

Las misiones de la guerra de las sombras eran libradas entre fuerzas que se odiaban y se guardaban un inmenso resentimiento. Por este motivo no bastaba matar al enemigo para ganar, en estas misiones no se aplica Muerte súbita, es decir, de eliminar por completo al rival no se gana inmediatamente la batalla, sino que se siguen calculando los puntos de victoria de forma habitual.

Elegir la misión:

1D6	Misión
1	Cazador/cazado
2	Mala sangre
3	Denegar
4	Misión suicida
5	Desafío *
6	El nudo de la horca

*Las condiciones de victoria de Desafío hace que sea prácticamente imposible ganar si juegas contra ejércitos de Caballeros Questoris, de modo que el rival puede vetar esta misión y repetir la tirada hasta que salga una distinta.

Después de que la escenografía haya sido colocada, debes determinar las zonas de despliegue. Esto se puede hacer por mutuo acuerdo o bien determinarlo de manera aleatoria usando esta tabla. Una vez determinado el despliegue ambos jugadores tiran un dado. El ganador elegirá una de las zonas de despliegue y su rival tomará la zona de despliegue opuesta.

1D6	Despliegue
1	Choque de Líneas
2	Amanecer de Guerra
3	Martillo y Yunque
4	Dominio
5	Emboscada!
6	Ataque de Vanguardia

Objetivos secundarios

Además de los objetivos secundarios de la Era de las tinieblas existen ciertos objetivos secundarios específicos para las misiones de guerra de sombras.

Ejecución: Para los marines espaciales que operan lejos de sus legiones, la venganza es a menudo el único consuelo frente a una galaxia que se ha vuelto contra ellos. Cada enemigo destruido mediante una persecución arrolladora otorga 1 PV.

Demostración de poder: Los líderes de muchos de los forajidos, huérfanos y renegados que operaban aisladamente dirigían mediante la brutalidad, demostrando su derecho a gobernar al derrotar sus enemigos por su propia mano. Cada personaje enemigo muerto durante un desafío otorga 1 PV.

Saqueadores: Dispersos y alejados de las líneas de suministro, muchos forajidos tenían que hacer de carroñeros con las armas, municiones y provisiones que encontraban entre los detritos de cada campo de batalla en el que combatían en estas amargas guerras. Cada unidad que puntúe que acabe la partida junto a un edificio intacto o junto a un contenedor de municiones otorga 1 PV adicional.

LA TIRADA DE GUERRA DE SOMBRAS

Las misiones de guerra de sombras representan choques entre fuerzas que se cazan la una a otra durante la Herejía de Horus. Para representar el efecto de esta cacería y su influencia sobre la posterior misión se aplica una regla especial llamada *la tirada de guerra de sombras*. Esta tirada determina cuál de los dos bandos ha obtenido la ventaja táctica en la misión.

Para realizar la tirada cada jugador lanza 2d6 y los suma, aplicando los siguientes modificadores. El ganador de la tirada decidirá si prefiere ser el atacante o el defensor en la misión jugada.

Cónsul Vigilante en el ejército	+1
Una o más escuadras de reconocimiento	+1
Uno o más vehículos súper-pesados	-2
SEÑOR DE LA GUERRA DE LOS:	
Ángeles Oscuros	-
Hijos del Emperador	-
Guerreros de Hierro	-1
Cicatrices Blancas	+1
Lobos Espaciales	+1
Puños Imperiales	-
Amos de la Noche	+1
Ángeles Sangrientos	-
Manos de Hierro	-
Devoradores de Mundos	-1
Ultramarines	-
Guardia de la Muerte	-
Mil Hijos	-
Hijos de Horus	-
Portadores de la Palabra	-
Salamandras	-
Guardia del Cuervo	+2
Legión Alfa	+2
Escudos Negros	+1

MISIÓN I: CAZADOR/ CAZADO

En esta misión dos grupos de forajidos se están acechando el uno al otro. En este juego los roles de cazador y presa se van intercambiando, mientras cada uno busca dar el golpe definitivo y ganar esta guerra de guerrillas.

LOS EJERCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos.
- Antes de comenzar la partida ambos jugadores deben dividir sus fuerzas en dos contingentes iguales, basados en el número de unidades. Entonces decide cuál de estos contingentes será el de cazadores y cual se quedará en reserva. Esta partición representa a una vanguardia de cazadores que busca localizar y aislar a los cazadores enemigos mientras llega el contingente principal.

DESPLIEGUE

- Haz una tirada de guerra de sombras, el ganador elige si atacar o defender. El ganador puede decidir imponer el combate nocturno en los 1d3 primeros turnos.
- Realizar ambos jugadores una tirada. El ganador puede elegir desplegar en primer o segundo lugar.
- El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército de cazadores y cualquier fortificación que posea, el resto de ejército permanece en reserva. Tras esto, el jugador rival hace lo mismo.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40000

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

La misión dura seis turnos

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que haya obtenido un número mayor de Puntos de Victoria gana la partida. Si ambos jugadores acaban con el mismo número de Puntos de Victoria, la partida finaliza con un empate.

Objetivos Principales

- Recuento de bajas:** Cada unidad destruida o en retirada al final de la batalla otorga 1 PV al rival.
- Golpe mortal:** Si una unidad es destruida en el turno en el que llegó desde reservas otorga otro PV adicional.

Objetivos Secundarios

- Matar al señor de la guerra**
- Ejecución**

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Reservas, combate nocturno

MISIÓN II: MALA SANGRE

En esta misión un bando pretende infligir un gran número de bajas al contrario, quizás por pensar que han hecho algo terrible, por venganza, alimentados por un odio irracional o porque persiguen cierto objetivo estratégico.

LOS EJERCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos.

DESPLIEGUE

- Haz una tirada de guerra de sombras, el ganador elige si atacar o defender
- El defensor elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- El atacante elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltadores, Exploradores y vehículos de transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40000
- El atacante anota en secreto la identidad de un personaje independiente en la fuerza enemiga (si no hay personajes independientes en ella puede elegir cualquier miniatura). El objetivo prioritario es mantenido en secreto hasta el recuento de puntos de victoria.

PRIMER TURNO

El atacante tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Variable. Después del quinto turno tira 1d6. Con un resultado de 4+ un sexto y último turno será jugado.

CONDICIONES DE VICTORIA

Objetivos Principales

- Recuento de bajas: Cada unidad destruida o en retirada al final de la batalla otorga 1 PV al rival.
- Objetivo prioritario: Matar al objetivo prioritario otorga 1d3 PV. Si sigue vivo al final de la partida el defensor obtiene 1d3+3 PV.

Objetivos Secundarios

- Desgaste: El ejército que haya destruido el mayor número de unidades enemigas al final de la partida gana un PV adicional.
- Ejecución: Cada enemigo destruido mediante una persecución arrolladora otorga 1 PV.

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Reservas, combate nocturno

MISIÓN III: DENEGAR

En la misión de denegar una fuerza ha localizado recursos de gran valor en la guerra, pero para reclamar el premio para sí mismos deben enfrentarse a una fuerza que les pisa los talones.

LOS EJERCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Haz una tirada de guerra de sombras, el ganador elige si atacar o defender
- El atacante elige un elemento de escenografía que no esté en la zona de despliegue de ningún jugador y lo marca como el objetivo.
- Determina los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos.

DESPLIEGUE

- El defensor elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido. No puede dejar unidades en reserva a menos que no puedan empezar la partida en juego (como las cápsulas de desembarco).
- Además, el defensor puede desplegar una de sus unidades a 6" del objetivo, mientras que no se encuentren en la zona de despliegue enemiga o a 12" de un enemigo. Si esto no es posible, no pueden ser desplegadas.
- El atacante elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40000

PRIMER TURNO

El atacante tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Variable. Después del quinto turno tira 1d6. Con un resultado de 4+ un sexto y último turno será jugado.

CONDICIONES DE VICTORIA

Objetivos Principales

Despojos de la guerra: El jugador que acabe con control del objetivo al final de la partida gana 5 PV.

Objetivos Secundarios

Ninguno

REGLAS ESPECIALES DE LA MISION

Reservas

MISIÓN IV: MISIÓN SUICIDA

En esta misión a uno de los bandos se ha presentado una oportunidad sin precedentes de tal importancia para sus fines que las vidas de sus guerreros son secundarias al éxito de la misión.

LOS EJERCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos.

DESPLIEGUE

- Haz una tirada de guerra de sombras, el ganador elige si atacar o defender
- El defensor elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- El atacante elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40000

PRIMER TURNO

El defensor tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Variable. Después del quinto turno tira 1d6. Con un resultado de 4+ un sexto y último turno será jugado.

CONDICIONES DE VICTORIA

Objetivos Principales

-La sangrienta tierra: Al final de cada turno de juego, el atacante gana un punto de victoria por cada una de sus unidades que puntúe dentro de la zona de despliegue enemiga. Se guarda la cuenta de cuantos puntos son conseguidos de este modo y se suman al final de partida.

-El más duro de los enemigos: Al final de la partida el defensor gana 2 PV por cada unidad destruida o que esté en retirada del jugador atacante.

Objetivos Secundarios

Ejecución: Cada enemigo destruido mediante una persecución arrolladora otorga 1 PV.

Demostración de poder: Cada personaje enemigo muerto durante un desafío otorga 1 PV.

REGLAS ESPECIALES DE LA MISION

Reservas

MISIÓN V: DESAFÍO

El creciente y mutuo odio de los líderes de dos bandas de forajidos ha alcanzado tal intensidad que tan solo la aniquilación de uno a las manos del otro satisfará la sed de sangre y venganza.

LOS EJERCITOS

Elije los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos.

DESPLIEGUE

- Haz una tirada de guerra de sombras, el ganador elige si ir primero o segundo.
- El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- El jugador que despliegue en segundo lugar despliega su ejército al completo sobre la zona de despliegue no elegida por el ganador de la tirada, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40000

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Seis turnos.

CONDICIONES DE VICTORIA

Objetivos Principales

-Por mi propia mano: Si un Señor de la guerra mata al otro Señor de la guerra ese bando gana la partida sin importar los objetivos secundarios. Para especificar, el señor de la guerra debe haber sido eliminado como baja de un ataque directo de disparo o cuerpo a cuerpo o haber sido eliminado por la persecución arrolladora de su unidad. Si (y solo si) este objetivo no se cumple serán los objetivos secundarios los que determinen al ganador.

Objetivos Secundarios

-Demostración de poder: Cada personaje enemigo muerto durante un desafío otorga 1 PV.

-Desgaste: El ejército que haya destruido el mayor número de unidades enemigas al final de la partida gana un PV adicional.

-Gloriosa defensa: Las condiciones de victoria de Desafío hace que sea prácticamente imposible ganar si juegas contra ejércitos de Caballeros Questoris, de modo que el rival puede vetar esta misión y repetir la tirada hasta que salga una distinta. Si aun así decide hacer frente a los caballeros y la misión acaba decidiéndose por los objetivos secundarios el jugador rival obtendrá 1d3 PV.

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Reservas

MISIÓN VI: EL NUDO DE LA HORCA

Tras días de persecución una fuerza de forajidos ha acorralado finalmente a su más odiado enemigo. Los defensores saben que si no pueden escapar de la trampa que se cierra sobre ellos, los refuerzos que siguen a sus perseguidores rápidamente les alcanzarán y masacrará. La única opción es lanzarse sobre el enemigo para romper la línea mientras puedan y escapar para vivir y luchar otro día.

LOS EJERCITOS

Elige los ejércitos usando las reglas de las batallas en la edad de la oscuridad y su tabla de organización del ejército.

CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

- Determina el mapa de despliegue.
- Coloca la escenografía en el campo de batalla.
- Determina los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos.

DESPLIEGUE

- Haz una tirada de guerra de sombras, el ganador elige si atacar o defender
- El defensor decide si ir primero o segundo
- El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- El jugador que despliegue en segundo lugar despliega su ejército al completo sobre la zona de despliegue no elegida por el ganador de la tirada, incluyendo cualquier fortificación que haya adquirido, excepto las unidades que deje en la reserva.
- Tras el despliegue, con ambos ejércitos ya desplegados, pero antes de tirar para arrebatar la iniciativa. El defensor coloca un marcador en la zona de despliegue del atacante. Este punto representa la zona de escape del defensor.
- Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltadores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40000

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Variable. Despues del quinto turno tira 1d6. Con un resultado de 4+ un sexto y ultimo turno será jugado.

CONDICIONES DE VICTORIA

Objetivos Principales

Evitar la horca: El objetivo del defensor es alcanzar la zona de escape para evitar la fuerza enemiga que les está rodeando. Al final de la partida del defensor gana 2 PV por cada unidad que puntúe que esté a 12" del marcador objetivo. El objetivo del atacante es cortar su retirada y por tanto por cada unidad que acabe a más de 24" del objetivo otorga 1 PV, puntúe o no.

Objetivos Secundarios

-Matar al señor de la guerra

-Desgaste: El ejército que haya destruido el mayor número de unidades enemigas al final de la partida gana un PV adicional.

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Reservas, combate nocturno.

INCURSIONES ESTRATÉGICAS

Las siguientes seis misiones representan algunos de los ataques a menor escala lanzados por ambos bandos cuando Horus lanzó a sus legiones a por el desprevenido Imperium. Aunque muchos de estos ataques eran invasiones masivas cuyos ejércitos se contaban por cientos y miles y disponían de apoyo de las flotas, muchos otros ataques eran pequeñas incursiones que a menudo solo implicaban a un pequeño navío.

Estas fuerzas eran enviadas para destruir los recursos del enemigo o atacar su base de poder. A menudo, las fuerzas lealistas que habían escapado de la masacre de Istvaan no tenían recursos para ataques a mayor escala y eran obligadas a lanzar ataques para abastecerse y mantenerse con vida mientras la guerra rugía a su alrededor.

Las misiones de Incursiones estratégicas son las siguientes:

1D6	Misión
1	Ataque de distracción
2	Tierra quemada
3	Extracción de combate
4	Abandonad toda esperanza
5	Asesinato
6	Los cazadores en la bahía

1D6	Despliegue
1-2	Desembarco de asalto
3-4	Asalto de punta de lanza
5-6	La espada oculta

Tablas de organización del ejército adicionales

Además de las tablas de organización de los destacamentos normales se adjuntan tablas de organización adaptadas a este tipo de misiones. Estos destacamentos varían dependiendo del rol que adopte el jugador en la batalla: Incursor (atacante) o guarnición (defensor).

DESTACAMIENTOS DE INCURSORES:

-Moverse rápido, golpear duro: Un destacamento que use la tabla de organización de Incursores debe estar compuesto por una sola facción y no puede incluir fortificaciones. Además sólo se pueden elegir en este destacamento los Amos de la guerra que cumplan alguno de los siguientes requisitos.

- Ser un vehículo súper-pesado rápido.
- Ser un vehículo súper-pesado o andados súper-pesado de 6 o menos puntos de estructura.
- Ser un súper-pesado volador.

Además, en un destacamento de Incursores las unidades de élite puntúan, pero las unidades de línea no, sólo niegan.

-El factor sorpresa: Antes de empezar la partida el jugador Incursor puede elegir una de las siguientes opciones, informando a su oponente.

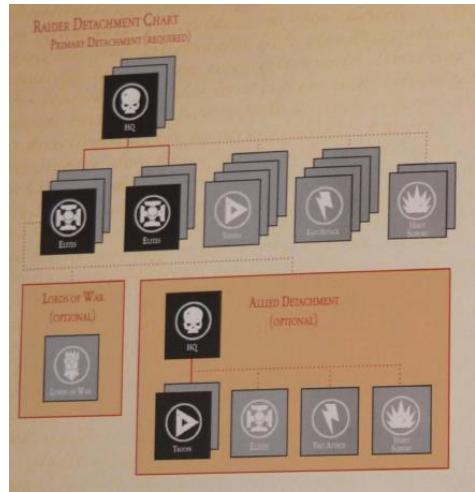
- El combate nocturno tiene efecto automático en el primer turno y se mantiene en el segundo a 4+.
- A elección propia, 1d3+2 unidades del destacamento incuso ganan las reglas *flanqueo e infiltración*.
- El jugador incursor puede repetir la tirada para determinar quién va primero y puede arrebatar la iniciativa a 4+.

DESTACAMIENTOS DE GUARNICIÓN:

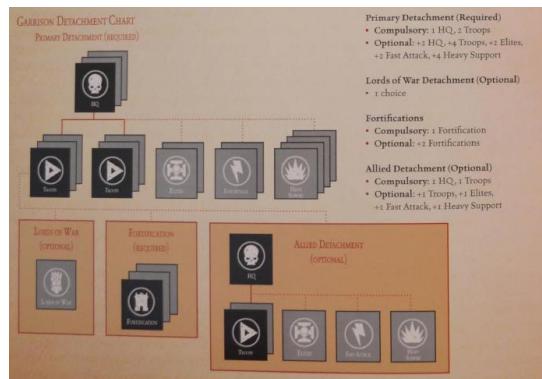
-Terreno preparado: En partidas en las que los objetivos estén en juego el jugador de la guarnición puede recolocar los objetivos a 6" de su posición inicial antes del primer turno. Mientras permanezcan en el área de juego y no acaben en terreno impasable, un vehículo o una fortificación.

-Unidos a la fortaleza: Cada fortificación desplegada por el jugador de la guarnición debe ser ocupada por al menos una unidad de infantería del mismo destacamento durante la fase de despliegue. Además, todos los miniaturas en la fortificación deben pertenecer a la misma facción.

DESTACAMIENTO DE INCURSIÓN



DESTACAMENTO DE GUARNICIÓN



MAPAS DE DESPLIEGUE

1 Desembarco de asalto: Si el jugador incursor despliega primero usando este mapa elige tres puntos en cualquier lugar del tablero, marcándolos con un contador. Cada uno de esos puntos es dispersado y, tras esto, el jugador incursor puede desplegar sus unidades a 6" de ellos. Las unidades que no quepan son dejadas en reserva. El jugador defensor pude desplegar sus unidades en cualquier punto a 12" o más de uno de estos marcadores o en el interior de un edificio o fortificación.

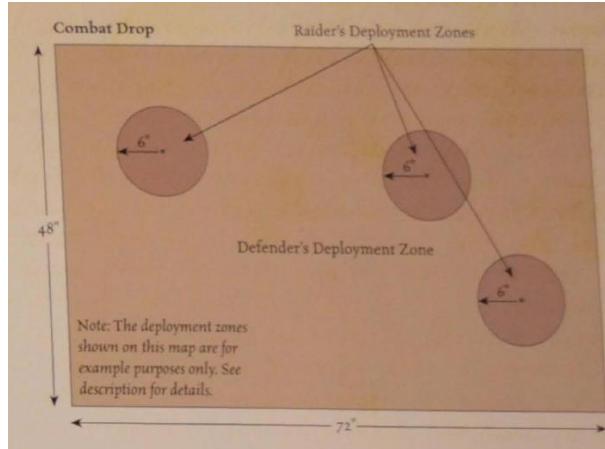
Si el jugador incursor despliega segundo entonces el defensor puede desplegar sus unidades en cualquier punto del tablero. Cuando el defensor haya finalizado de desplegar el atacante entonces coloca sus marcadores a 12" de las unidades enemigas (si es posible). Sea cual sea, el jugador que despliegue primero elige un borde de la mesa hacia el que se retiraran sus tropas desmoralizadas, el jugador oponente automáticamente tiene el borde contrario.

2 Asalto de punta de lanza: Se utilizan las zonas detalladas en el dibujo.

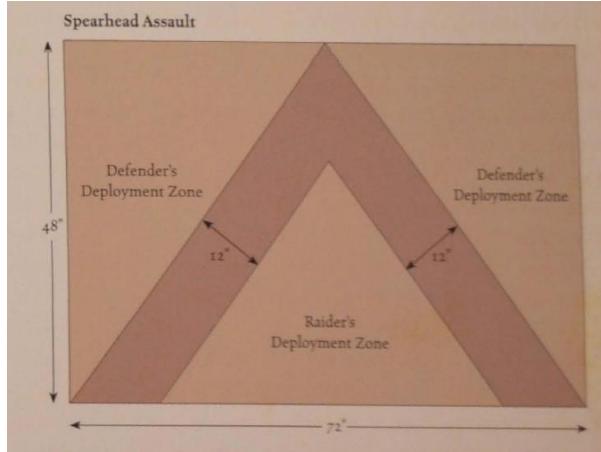
3 La espada oculta: Se utilizan las zonas detalladas en el dibujo.

MAPAS DE DESPLIEGUE

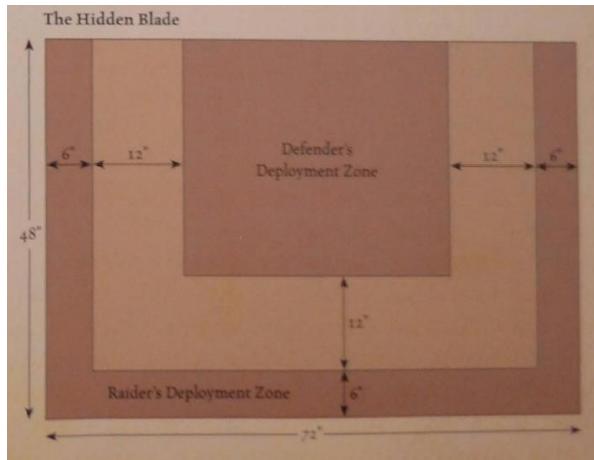
DESEMBARCO DE ASALTO



ASALTO DE PUNTA DE LANZA



LA ESPADA OCULTA



MISIÓN I: ATAQUE DE DISTRACCIÓN

Mientras la guerra civil se extendía los asaltos masivos rápidamente se convertían en costosas y enormes batallas. Ambos bandos se adaptaron a esto, enviada pequeñas fuerzas de ataque para atraer al enemigo y obligarle a movilizar sus reservas mientras el núcleo del ejército atacaba desde otra parte.

LOS EJÉRCITOS

Las misiones de incursión están diseñadas para ejércitos de entre 1500 y 2000 puntos. Antes de comenzar la partida un ejército debe ser identificado como el incursor y el otro como la guarnición. Ya sea por decisión de los jugadores o mediante una tirada.

EL CAMPO DE BATALLA

Los jugadores determinarán el mapa de despliegue a utilizar, desplegando las propias fortificaciones antes de colocar el terreno. Es recomendable ser generoso con la cantidad de escenografía, ya que provee de muchas oportunidades tácticas a ambos jugadores.

Una vez el terreno y las fortificaciones han sido colocadas el jugador de la guarnición coloca un marcador de objetivo en cualquier lugar a más de 12" de un borde de la mesa. Después, el jugador incursos desplaza el marcador 2d6" en cualquier dirección.

DESPLIEGUE

Antes de desplegar se tiran los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos. El jugador incursor despliega su fuerza primero. El jugador de la guarnición divide su fuerza en dos grupos, divididos en el mismo número de unidades. Uno de los dos grupos es dejado en reserva y el otro es desplegado en la zona de despliegue pertinente. Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40000

PRIMER TURNO

El jugador incursor tiene el primer turno, a menos que el oponente logre arrebatarle la iniciativa.

DURACION DE LA PARTIDA

Variable. Después del quinto turno tira 1d6. Con un resultado de 4+ un sexto y último turno será jugado.

CONDICIONES DE VICTORIA

Un ataque de distracción golpea sobre las líneas enemigas tratando de trabar al enemigo y obligándole a movilizar sus tropas.

Objetivo principal

Al final de la partida el jugador que controle el objetivo obtiene 1PV.

Objetivos secundarios

Matar al señor de la guerra

Desgaste

Primera sangre

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Reservas, combate nocturno, reservas operativas.

Reservas operativas:

Las unidades de la guarnición llegan de las reservas a 5+, en vez de la tirada habitual. Además, cada objetivo obtenido por el Incursor añade +1 a la tirada de reservas del defensor.

Las unidades de la guarnición destruidas no son eliminadas de la partida, sino que son colocadas en la reserva activa, con su mismo equipo y configuración, pudiendo reaparecer varias veces.

MISIÓN II: TIERRA QUEMADA

LOS EJÉRCITOS

Las misiones de incursión están diseñadas para ejércitos de entre 1500 y 2000 puntos. Antes de comenzar la partida un ejército debe ser identificado como el incursor y el otro como la guarnición. Ya sea por decisión de los jugadores o mediante una tirada.

EL CAMPO DE BATALLA

Los jugadores determinarán el mapa de despliegue a utilizar, desplegando las propias fortificaciones antes de colocar el terreno. Es recomendable ser generoso con la cantidad de escenografía, ya que provee de muchas oportunidades tácticas a ambos jugadores. Una vez colocado el terreno y las fortificaciones se colocan 1d3+2 objetivos siguiendo las reglas de colocación del reglamento.

DESPLIEGUE

Antes de desplegar se tiran los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos. El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, excepto las unidades que deje en la reserva. El jugador que despliegue en segundo lugar despliega su ejército al completo sobre la zona de despliegue no elegida por el ganador de la tirada, excepto las unidades que deje en la reserva. Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40000

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Variable. Después del quinto turno tira 1d6. Con un resultado de 4+ un sexto y último turno será jugado.

CONDICIONES DE VICTORIA

Objetivo principal

Al final de la partida el jugador incursos gana 3 PV por cada objetivo destruido, mientras que el defensor gana 3 PV por cada objetivo que quede sobre el tablero.

Objetivos secundarios

Matar al señor de la guerra, El último hombre en pie, Primera sangre.

REGLAS ESPECIALES DE LA MISION

Reservas, combate nocturno, objetivos clasificados.

Objetivos clasificados

1 Pilas de munición: Trátese como un vehículo inmóvil de 5 puntos de armazón y blindaje 12 en todas partes. Si explota incrementa el radio de la explosión a 4d6" y si es destruido (sin explotar) infinge un impacto de F3 a todas las miniaturas a 2d6".

2 Reservas de phosphex: Trátese como un vehículo inmóvil de 5 puntos de armazón y blindaje 12 en todas partes. Si este objetivo es destruido reemplázalo por una plantilla de área grande. Al final de cada turno subsiguiente el jugador defensor puede mover la plantilla 1d6", cualquier miniatura cubierta por la plantilla al principio de la fase de disparo recibe un impacto de F5, Fp 2 con las reglas especiales: artillería, envenenado (3+) y muerte aullante.

3 Datos encriptados: Estos objetivos no son representados por marcadores, sino que son asignados a los personajes del defensor. Los jugadores los asignan aleatoriamente a los personajes del defensor. Estos objetivos cuentan como destruidos cuando el personaje que los lleva es retirado como baja.

4 Consejeros militares: Cada uno de estos objetivos representa un grupo de consejeros que deben ser protegidos por el defensor. Tiene un tamaño de peana de 60mm y las reglas: Infantería y Corpulentos. Van equipados con un arma cuerpo a cuerpo y un campo refractor. Tienen el perfil siguiente: Consejeros militares. HA 1 HP 1 S3 T4 H4 I2 A1 Ld8 Sv 4+

5 Cámaras acorazadas biofásicas: Cada uno de estos edificios debe ser tratado con un blindaje de 12 y una capacidad de transporte de 0. Cuando uno de estos objetivos resulta dañado todas las unidades no-vehículos a 12" reciben 1d6 impactos de F2 que no permiten salvación de ningún tipo.

6 Silos petroquímicos: Cada uno de estos edificios debe ser tratado con un blindaje de 12 y una capacidad de transporte de 0. Cuando uno de estos objetivos resulta dañado coloca un marcador de área grande a 6" del objetivo, representando una explosión de promethium. El marcador permanece ahí hasta la siguiente fase de disparo del jugador que causó la explosión, considerándose terreno difícil y peligroso. Además, bloquea línea de visión debido al humo que lo cubre.

MISIÓN III: EXTRACCIÓN DE COMBATE

Algunos recursos son demasiado valiosos para ser destruidos. Tecnología única, planes de batalla enemigos o incluso personal son cosas que pueden cambiar el rumbo de la guerra y que ningún ejército puede pasar por alto.

LOS EJÉRCITOS

Las misiones de incursión están diseñadas para ejércitos de entre 1500 y 2000 puntos. Antes de comenzar la partida un ejército debe ser identificado como el incursor y el otro como la guarnición. Ya sea por decisión de los jugadores o mediante una tirada.

EL CAMPO DE BATALLA

Los jugadores determinarán el mapa de despliegue a utilizar, desplegando las propias fortificaciones antes de colocar el terreno. Es recomendable ser generoso con la cantidad de escenografía, ya que provee de muchas oportunidades tácticas a ambos jugadores. Una vez colocado el terreno y las fortificaciones se colocan 1d3+2 objetivos siguiendo las reglas de colocación del reglamento. El defensor coloca el primero y después ambos jugadores se alternan.

DESPLIEGUE

Antes de desplegar se tiran los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos. El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, excepto las unidades que deje en la reserva. El jugador que despliegue en segundo lugar despliega su ejército al completo sobre la zona de despliegue no elegida por el ganador de la tirada, excepto las unidades que deje en la reserva. Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento.

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Variable. Después del quinto turno tira 1d6. Con un resultado de 4+ un sexto y último turno será jugado.

CONDICIONES DE VICTORIA

Objetivo principal

Al final de la partida cada jugador obtiene 3 PV por cada objetivo que esté bajo su control y en su propia zona de despliegue.

Objetivos secundarios

Matar al señor de la guerra, Rompelíneas, Primera sangre.

REGLAS ESPECIALES DE LA MISION

Reservas, combate nocturno, recursos estratégicos.

Recursos estratégicos

Estos objetivos representan pequeños objetos que se pueden cargar fácilmente, cualquier miniatura de infantería en contacto con el marcador y que no tenga enemigos en contacto puede tomar posesión de él. Si la unidad que lleva el objetivo es destruida a disparos el objetivo es devuelto a la mesa bajo el control de ningún jugador. Pero si es destruida en la fase de asalto la unidad del jugador rival tomará el control del objetivo.

Al comienzo de la fase de movimiento una unidad de infantería puede transferir el objetivo a otra unidad de infantería a 2", siempre que esta unidad no esté trabada en combate, huyendo o embarcada. El objetivo puede ser embarcado junto a la unidad de infantería que lo lleve en un transporte, siempre que no sea un volador. Además, el objetivo no puede abandonar el tablero bajo ninguna circunstancia. Para reclamar el objetivo éste debe encontrarse en posesión de una unidad que puntúe y no estar a 3" de una unidad enemiga que pueda negarlo.

Al comienzo de la partida tira en la siguiente tabla para determinar la naturaleza de los objetivos, el resultado se aplica a todos:

1-2 Plantilla de construcción estándar: Si la unidad que lleva el objetivo recibe disparos o participa en un asalto este puede resultar dañado. Tira 1d6, si el resultado es de 1 reduce en uno el valor en PV del objetivo. Puede caer a cero PV.

3-4 Planes de batalla encriptados: Si una unidad carga a otra en posesión de este objetivo la unidad que lanza el asalto gana la regla especial *asalto rabioso*.

5-6 Consejeros de vital importancia: Una unidad que esté en posesión del objetivo en vez de mover tira 2d6 y mueve el resultado más alto (como al mover a través de terreno) y no puede correr. Además, si la unidad que transporta el objetivo embarca en un vehículo de transporte éste se trata como una miniatura de infantería a efectos de capacidad de transporte.

MISIÓN IV: ABANDONAD TODA ESPERANZA

Cuando un enemigo aterriza rodeado de altos muros y armas emplazadas, el atacante se enfrenta a una fuerza que se cierne sobre él como un guantelete y que podría aplastarlo y dejarlo hecho añicos. Antes de enviar al grueso de sus tropas, un general astuto envía una pequeña fuerza para poner a prueba las defensas del enemiga y revelar sus fortificaciones. Estos ataques son llamados “ataques sin esperanza”, pues hay muy pocas oportunidades de que los elegidos puedan derrotar al enemigo o regresar con vida.

LOS EJÉRCITOS

Las misiones de incursión están diseñadas para ejércitos de entre 1500 y 2000 puntos. Antes de comenzar la partida un ejército debe ser identificado como el incursor y el otro como la guarnición. Ya sea por decisión de los jugadores o mediante una tirada.

EL CAMPO DE BATALLA

Los jugadores determinarán el mapa de despliegue a utilizar, desplegando las propias fortificaciones antes de colocar el terreno. Es recomendable ser generoso con la cantidad de escenografía, ya que provee de muchas oportunidades tácticas a ambos jugadores. Una vez colocado el terreno y las fortificaciones se colocan 1d3+2 objetivos siguiendo las reglas de colocación del reglamento. El defensor coloca el primero y después ambos jugadores se alternan.

Una vez los objetivos han sido colocados un marcador de brecha en cualquier lugar en su zona de despliegue. La brecha puede ser colocado a cualquier distancia de otro objetivo o del borde, pero debe respetar el resto de reglas del reglamento relativas a la colocación de objetivos.

DESPLIEGUE

Antes de desplegar se tiran los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos. El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, excepto las unidades que deje en la reserva. El jugador que despliegue en segundo lugar despliega su ejército al completo sobre la zona de despliegue no elegida por el ganador de la tirada, excepto las unidades que deje en la reserva.

Cuando despliega el defensor debe dejar al menos la mitad de sus unidades en reserva. Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento.

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Variable. Después del quinto turno tira 1d6. Con un resultado de 4+ un sexto y último turno será jugado.

CONDICIONES DE VICTORIA

Objetivo principal

Al final de la partida cada jugador obtiene 1 PV por cada objetivo bajo su control. Además, si al final de la partida el atacante controla la brecha obtiene 4 PV adicionales, el defensor no obtienen ningún punto de victoria por controlar la brecha.

Objetivos secundarios

Matar al señor de la guerra, Rompelíneas, Primera sangre, Conservar la esperanza

Conservar la esperanza

El atacante gana un PV adicional si al menos la mitad de las unidades (redondeando hacia abajo) del atacante permanecen con vida al final de la partida.

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Reservas, combate nocturno, alerta máxima.

Alerta máxima.

Cuando una de las unidades del defensor es destruida es enviada a reservas en lugar de ser retirada del juego y puede volver al tablero, incluso si es destruida varias veces.

MISIÓN V: ASESINATO

En la fuerza enemiga hay guerreros cuya fama y hazañas inspiran a sus camaradas e intimidan a sus enemigos. Eliminar a esos campeones puede decantar rápidamente la balanza de la guerra, desmoralizando al enemigo y devolviéndole el coraje a sus enemigos.

LOS EJÉRCITOS

Las misiones de incursión están diseñadas para ejércitos de entre 1500 y 2000 puntos. Antes de comenzar la partida un ejército debe ser identificado como el incursor y el otro como la guarnición. Ya sea por decisión de los jugadores o mediante una tirada.

EL CAMPO DE BATALLA

Los jugadores determinarán el mapa de despliegue a utilizar, desplegando las propias fortificaciones antes de colocar el terreno. Es recomendable ser generoso con la cantidad de escenografía, ya que provee de muchas oportunidades tácticas a ambos jugadores.

DESPLIEGUE

Antes de desplegar se tiran los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos. El jugador que despliegue primero elige su zona de despliegue y despliega su ejército al completo sobre esta zona, excepto las unidades que deje en la reserva. El jugador que despliegue en segundo lugar despliega su ejército al completo sobre la zona de despliegue no elegida por el ganador de la tirada, excepto las unidades que deje en la reserva.

Una vez todas las miniaturas han sido desplegados el defensor elige los campeones (los objetivos del atacante). Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento.

PRIMER TURNO

El jugador que haya desplegado en primer lugar tiene el primer turno, a menos que su oponente logre Arrebatarle la Iniciativa, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40000 (normalmente con un resultado de 6).

DURACION DE LA PARTIDA

Variable. Después del quinto turno tira 1d6. Con un resultado de 4+ un sexto y último turno será jugado.

CONDICIONES DE VICTORIA

Una misión de asesinato representa una pequeña fuerza intentando eliminar a los miembros de renombre del ejército enemigo, dañando la moral del enemigo y su capacidad para la lucha.

Objetivo principal

Antes de comenzar la partida tira 1d3+1. El resultado indica cuantos personajes (del tipo vehículo o infantería) debe elegir el defensor como campeones, estos son los objetivos que el atacante trata de eliminar. Cada uno de estos campeones comienza la partida valiendo 1 PV, pero incrementa su valor en 1PV cada vez que mata una miniatura enemiga, hasta un valor máximo de 6 PV.

Durante la partida, cada Campeón pude repetir alguna tirada en la fase de disparo o de asalto (pero no ambas) de cada turno.

Al final de la partida el atacante gana tantos PV como la suma del valor de los campeones abatidos, el defensor gana tantos PV como el valor de los campeones supervivientes que no estén huyendo.

Objetivos secundarios

Matar al señor de la guerra y Primera sangre

REGLAS ESPECIALES DE LA MISION

Reservas y combate nocturno.

MISIÓN VI: LOS CAZADORES EN LA BAHÍA

Algunas incursiones salen tan mal que dejan a sus tropas atrapadas entre el punto de extracción y un enemigo fuertemente armado. La única esperanza para ellos es abrirse paso entre las líneas enemigas para reencontrarse con los suyos fuera de la zona de matanza.

LOS EJÉRCITOS

Las misiones de incursión están diseñadas para ejércitos de entre 1500 y 2000 puntos. Antes de comenzar la partida un ejército debe ser identificado como el incursor y el otro como la guarnición. Ya sea por decisión de los jugadores o mediante una tirada.

EL CAMPO DE BATALLA

Los jugadores determinarán el mapa de despliegue a utilizar, desplegando las propias fortificaciones antes de colocar el terreno. Es recomendable ser generoso con la cantidad de escenografía, ya que provee de muchas oportunidades tácticas a ambos jugadores.

Una vez el terreno ha sido establecido, el Incursor debe colocar tres objetivos en la zona de despliegue del defensor. Los objetivos no pueden ser colocados a 12" de otro, si no pueden ser colocados no se colocan.

DESPLIEGUE

Antes de desplegar se tiran los rasgos del señor de la guerra y los poderes psíquicos. El jugador defensor despliega su fuerza primero, salvo las unidades que se queden en reserva, después el incursor despliega del mismo modo. Las reglas para desplegar en el interior de las fortificaciones, las de despliegue de Infiltradores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento.

PRIMER TURNO

El jugador defensor tiene el primer turno, a menos que el oponente logre arrebatarle la iniciativa.

DURACION DE LA PARTIDA

Variable. Después del quinto turno tira 1d6. Con un resultado de 4+ un sexto y último turno será jugado.

CONDICIONES DE VICTORIA

Objetivo principal

Esta misión representa un intento desesperado de unos incursores atrapados de abrirse paso a través de las líneas enemigas y escapar y cada objetivo representa una de estas vías de escape.

Al final de la partida el incursor gana 3 PV si controla al menos uno de los objetivos, el defensor gana 1 PV por cada objetivo que controle.

Objetivos secundarios

Matar al señor de la guerra, El último hombre en pie y Primera sangre

REGLAS ESPECIALES DE LA MISIÓN

Reservas y combate nocturno.

MISIONES DE PROSPERO

Las misiones de Prospero son asimétricas, requiere determinar quién es el atacante y el defensor antes de la partida e incluso antes de hacerse la lista, ya que este puede obligarte o impedirte llevar psíquicas en el ejército. Y, por tanto, requieren de un acuerdo previo entre los jugadores antes de la partida.

Además, utilizan el terreno misterioso de Prospero (con sus bibliotecas, teatros y anomalías psíquicas) y una tabla de efectos de ruptura de la realidad.

RUPTURA DE LA REALIDAD

Al comienzo de la partida tira 1d6 en la tabla y aplica un modificador de +1 por cada acto acabado de la campaña.

EFFECTOS

1 -2: La disformidad está tranquila por ahora, pero las mareas indican que se avecina una tormenta.

3: Sólo los más poderosos están a salvo del angustioso miedo que se propaga por las filas. Todas las unidades deben repetir los chequeos de liderazgo exitosos que realicen durante la partida, a menos que contengan un personaje especial “único” o un psíquico de nivel 2 o superior.

4: La tierra comienza a resquebrajarse y licuarse, muchos legionarios caen presa del inestable terreno. Todo el terreno cuenta como terreno difícil, el terreno difícil cuenta como terreno peligroso, el terreno peligroso cuenta como impáctil.

5: La disformidad infecta la mente de los psíquicos, enloqueciendo a los que no son extremadamente poderosos. Un psíquico o hermandad de psíquicos que manifieste un poder y obtenga dos resultados de 5+ en la tirada de cargas de disformidad sufrirá un resultado de peligros de disformidad.

6: Muchos de los psíquicos de Prospero, son rejuvenecidos y fortalecidos por la disformidad. Tras una fase de asalto, los psíquicos pueden regenerar una herida sufrida este turno con un resultado de 5+.

7 Imbuidos con el flujo de energías disformes los psíquicos son tremadamente volátiles. Cuando el psíquico intenta lanzar una bendición sobre una unidad amiga, si obtiene algún resultado de 6 en la tirada la unidad objetivo además se llevará 1d3 impactos de F7 y FP 4. Si intentan manifestar Fuego brujo, Novas o auras entonces podrán repetir las cargas de disformidad fallidas, sufriendo peligros de disformidad de manera habitual.

8 El tejido de la realidad se desgarra, liberando las energías de la disformidad. Al comienzo de cada turno el jugador oponente debe escoger una de las unidades del jugador cuyo turno está en curso, esta unidad recibe 1d3 heridas automáticas de F8 FP3 que no permiten salvación de ningún tipo. Esta unidad no puede ser escogida al turno siguiente.

MISIÓN I: NO TEMAS A LA BRUJA (PROSPERO)

LOS EJÉRCITOS

Elige los ejércitos siguiendo las reglas de la Era de las tinieblas. El atacante no puede tener ningún psíquico en su fuerza.

PREPARANDO LA PARTIDA

- Coloca la escenografía
- Determina el mapa de despliegue
- Determina los rasgos del Señor de la guerra y los poderes psíquicos.

DESPLIEGUE:

- Haz una tirada. El ganador elige desplegar primero o segundo.
- El jugador que despliega primero elige un área de despliegue y despliega toda su fuerza, salvo las unidades que deje en reserva.
- El jugador que despliega segundo despliega toda su fuerza, salvo las unidades que deje en reserva.
- Las reglas para infiltradores, exploradores y transportes están en el reglamento de Warhammer 40000.

PRIMER TURNO

- El jugador que despliega primero tiene el primer turno a menos que el oponente logre robarle la iniciativa. Si el defensor ha desplegado segundo obtiene un +1 al intento de robar la iniciativa por cada psíquico de Nivel 2 o superior que esté desplegado en su zona de despliegue.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

Variable

CONDICIONES DE VICTORIA

Objetivo principal:

El jugador que obtenga más puntos de victoria gana la partida.

Objetivos secundarios:

- Matar al señor de la guerra
- Abominación: El atacante gana 1 PV por cada psíquico enemigo destruido al final de la partida.
- El rencor del brujo: Al final de la partida el defensor gana 1 PV por cada miniatura que haya sido destruida por un psíquico, sin tener en cuenta la tabla de efectos de ruptura de realidad.

REGLAS ESPECIALES

Reservas

MISIÓN II: LA SANGRE DE UN HERMANO (PROSPERO)

LOS EJÉRCITOS

Elige los ejércitos siguiendo las reglas de la Era de las tinieblas.

PREPARANDO LA PARTIDA

- Coloca la escenografía
- Determina el mapa de despliegue
- Determina los rasgos del Señor de la guerra y los poderes psíquicos.

DESPLIEGUE:

- Haz una tirada. El ganador elige desplegar primero o segundo.
- El jugador que despliega primero elige un área de despliegue y despliega alternándose con el rival, siguiendo las reglas de despliegue escalonado.
- Las reglas para infiltradores, exploradores y transportes están en el reglamento de Warhammer 40000.

PRIMER TURNO

- El jugador que despliega primero tiene el primer turno, el oponente no puede robarle la iniciativa.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

Variable

CONDICIONES DE VICTORIA

Objetivo principal:

- Hacerles retroceder: Cada unidad que puntúe que esté al final de la partida en la zona de despliegue enemiga otorga 1 PV.

Objetivos secundarios:

- Matar al señor de la guerra
- Primera sangre
- Desgaste

REGLAS ESPECIALES

Reservas, Despliegue escalonado

Despliegue Escalonado: En vez de desplegar todo el ejército a la vez, el jugador que despliega primero colocará una única unidad sobre el tablero, después su oponente colocará otra unidad, y así según el orden escalonado de despliegue mostrado a continuación.

Después de que esto haya sido hecho, los dos jugadores continúan alternando el despliegue de sus unidades hasta que ambos hayan desplegado todas sus unidades (excepto las dejadas en Reserva, Etc.). Es posible que un jugador haya desplegado todas sus unidades antes que el otro. En este caso, el jugador con un mayor número de unidades desplegará el resto de sus unidades tal y como quiera después del que su oponente lo haya hecho.

Orden de Despliegue Escalonado:

1º Fortificaciones, 2º Unidades de Amos de la Guerra, 3º Unidades de Apoyo Pesado, 4º Unidades de Línea, 5º Unidades de Élite, 6º Unidades de Cuartel General, 7º Unidades de Ataque Rápido.

MISIÓN III: CARNICERÍA CALCULADA (PROSPERO)

LOS EJÉRCITOS

Elige los ejércitos siguiendo las reglas de la Era de las tinieblas. Cada ejército debe contener una unidad de élite que actúe como Guardia de Honor del Señor de la guerra.

PREPARANDO LA PARTIDA

- Coloca la escenografía
- Determina el mapa de despliegue
- Determina los rasgos del Señor de la guerra y los poderes psíquicos.

DESPLIEGUE:

- Haz una tirada. El ganador elige desplegar primero o segundo.
- El jugador que despliega primero elige un área de despliegue y despliega toda su fuerza, salvo las unidades que deje en reserva.
- El jugador que despliega segundo despliega toda su fuerza, salvo las unidades que deje en reserva.
- Ambos jugadores deben declarar quién es su Señor de la guerra y su Guardia de Honor.
- Las reglas para infiltradores, exploradores y transportes están en el reglamento de Warhammer 40000.

PRIMER TURNO

-El atacante tiene el primer turno, sin importar quien desplegó primero, a menos que el defensor logre robarle la iniciativa.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

Seis turnos.

CONDICIONES DE VICTORIA

Objetivo principal:

El jugador que elimine al señor de la guerra enemigo obtiene la victoria, sin importar el resto de puntos, en cada de que ninguno de los dos haya muerto se considera un empate.

Objetivos secundarios:

- Primera sangre
- La muerte del honor: El jugador que elimine la Guardia de Honor del rival obtiene 2 PV.

REGLAS ESPECIALES

Reservas, Mi vida no tiene importancia

-Mi vida no tiene importancia: Si utilizas “Cuidado, señor” con éxito y la miniatura a la cual le es asignada la herida sobrevive, esta miniatura puede utilizar el valor de fuerza de su protegido durante el turno siguiente.

MISIÓN IV: ARDE LA REALIDAD (PROSPERO)

LOS EJÉRCITOS

Elige los ejércitos siguiendo las reglas de la Era de las tinieblas.

PREPARANDO LA PARTIDA

- Coloca la escenografía
- Determina el mapa de despliegue
- Determina los rasgos del Señor de la guerra y los poderes psíquicos.

DESPLIEGUE:

- Haz una tirada. El ganador elige desplegar primero o segundo.
- El defensor despliega primero, elige un área de despliegue y despliega toda su fuerza, salvo las unidades que deje en reserva.
- El atacante despliega segundo, despliega toda su fuerza, salvo las unidades que deje en reserva.
- Las reglas para infiltradores, exploradores y transportes están en el reglamento de Warhammer 40000.

PRIMER TURNO

- El atacante tiene el primer turno, a menos que el defensor logre robar la iniciativa. El defensor puede robar la iniciativa a 4+.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

Variable

CONDICIONES DE VICTORIA

Objetivo principal:

El jugador que obtenga más puntos de victoria gana la partida.

- Afinidad empírea: El defensor gana 2 PV por cada unidad destruida mediante poderes psíquicos, incluyendo los efectos de la ruptura de la realidad.

Objetivos secundarios:

- Desgaste
- El último hombre en pie

REGLAS ESPECIALES

Reservas, Combate nocturno