

CODEX
LEGIONES DE MARINES
(HEREJIA DE HORUS)



WARHAMMER
40,000

BY PETREOPATROKLOS

"UNTIL THE DAY WE DIE"

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/>

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



HEREJÍA DE HORUS

- Legiones de Marines Espaciales

Legiones Específicas

- Hijos de Horus
- Hijos del Emperador
- Devoradores de Mundos
- Guardia de la Muere
- Manos de Hierro
- Amos de la Noche
- Salamandras
- Portadores de la Palabra
- Guardia del Cuervo
- Puños Imperiales
- Legión Alfa
- Guerreros de Hierro
- Ultramarines
- Ángeles Sangrientos
- Ángeles Oscuros
- Cicatrices Blancas
- Escudos Negros
- Legiones Quebradas

LEGIONES DE MARINES ESPACIALES

Amos de la Guerra y su Disponibilidad

-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 Bípodes Superpesados de hasta 3 Puntos de Estructura cada uno).
- Un único Titán (ten en cuenta que solo está disponible para Partidas Grandes debido a la restricción de puntos).
- Un único Volador Superpesado (Como una Cañonera Thunderhawk).
- Un Escuadrón de 1-3 Naves Imperiales (Consulta el Imperial Armour: Aeronáutica para ver las opciones).
- De 1-3 Maquinas de Guerra del Ordo Reductor.
- El Primarca de la Legión elegido del Destacamento Principal específico de cada Legión.

REGLAS ESPECIALES

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 específicas 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 este regla también pueden restaurar una herida perdida a un Autómata de Batalla.

Controlador Cortex: Cualquier Señor de la Forja en un ejército de la Legión de los Marines Espaciales puede equiparse con un Controlador Cortex en adición a su equipo habitual por +15 Puntos. Si al menos una miniatura con este equipo esta presente en el ejército, una única unidad de Autómatas de Batalla de Clase Castellax o de Cohorte Thallax sin Mejoras Técnicas puede elegirse como opción de Apoyo Pesado.

Primarca: Tiene las siguientes reglas: Personaje Independiente, Guerrero Eterno, Nunca Muere, Miedo, Voluntad de Adamantio, Veloz, Coraje y Maestro de la Legión (consultar entrada del Pretoriano).

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.

Maestro 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 Ejercito de la Legión de los Marines Espaciales tiene la Regla Maestro 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 Maestro de la Legión puede elegir uno de los siguientes Ritos de Guerra. Ritos de Guerra adicionales pueden encontrarse en cada una de las reglas especiales específicas de cada Legión. Solo puede incluirse un único Rito de Guerra en cada Destacamento. 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.

RITOS DE GUERRA

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.

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 de la Legión como Transporte Asignado.
- Los Dreadnoughts de la Legión pueden elegir Capsulas de Desembarco de la Legión (en un radio de 1:1) y los Dreadnoughts Contemptor podrán elegir Capsulas 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 Ráper 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 porque no tengan acceso a ser transportadas en un vehículo (como las Capsulas de Desembarco), no podrán formar parte del ejercito.

- No se pueden incluir Destacamentos de Fortificaciones aliadas.
- Todas las unidades que adquieran transportes asignados deben desplegar embarcadas en ellos.

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 en primer lugar para llenar 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 ejercito.
- La mayoría de unidades del ejército deben tener la regla especial Legiones Astartes. (+50% de las unidades).

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 de la Legión como Transporte Asignado si la unidad cuenta con 10 modelos o menos.
- Las Brutalidades Acorazadas provocadas por todos los Tanques de la Legión tienen 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 ejercito.
- No se pueden incluir Destacamentos de Fortificaciones aliadas.

Rito de Guerra: Venganza 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 como Transporte Asignado.
- 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, Graviticos, Motocicletas a Reaccionan si como aquellas unidades de infantería que puedan empezar la partida a bordo de vehículos Graviticos o Voladores pueden formar parte del Ejercito. Esto significa que no se pueden incluir más modelos en el ejercito de los que pueden transportarse en Vehículos Graviticos o Voladores.
- Ningún Vehículo del tipo Tanque (a no ser que sea Gravitico o Volador) puede incluirse en el ejercito.
- No se pueden incluir Destacamentos de Fortificaciones aliadas.

Rito de Guerra: Elegidos 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 como 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.
- El Primero:** Una Escuadra de Veteranos de la Legión o de Exterminadores de la Legión debe ser elegida como una de las opciones obligatorias de Tropas.

Limitaciones:

- Además de la regla "El Precio del Fracaso" cuando un Primarca es desplegado, 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.

Rito de Guerra: Hermandad de Hierro

Efectos:

- Inducidos a la Línea:** Las Escuadras de Autómatas de Batalla de Clase Castellax pueden incluirse en el ejército como opciones de Tropa no obligatorias, las Escuadras de Autómatas de Batalla de Clase Vorax pueden incluirse como opciones de Ataque Rápido no obligatorias y las Escuadras de Autómatas de Batalla de Clase Domitar pueden incluirse como opciones no obligatorias de Apoyo Pesado.

-**Instrumento de Mando:** Cualquier Tecnomarine puede ser equipado con un Controlador Cortex 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 Cortex debe incluirse en el ejército por cada tres unidades equipadas con Cibernética-Cortex en el ejército.
- Ningún Autómata de Batalla del ejército puede estar equipado con la regla Parangón del Metal.
- Un Señor de la Forja (Padre de Hierro o 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).
- El único tipo de Cónsul que puede ser incluido en el ejército es el Señor de la Forja y el Praevian.

Rito de Guerra: Ruptura Acorazada

Efectos:

- Blindar el Frente:** Los Escuadrones de Tanques Predator de Choque (Predators equipados con Cañones Predator en la Torreta y sin Barquillas) deben ser elegidas como opciones de tropa obligatorias en el ejército, y pueden ser escogidas como opciones de Tropas adicionales. Los Tanques Sicarian de la Legión pueden ser elegidos como opciones de Élite en este Destacamento.
- Maestro del Blindaje:** Un único Tanque de Batalla Sicarian 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.
- Alcance Extendido:** 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 con el tipo Inmóvil.

Rito de Guerra: Falange de Cazadores Aéreos

Efectos:

- Élite de Cazadores Aéreos:** Las Escuadras de Motos a Reacción de la Legión pueden elegirse como opciones de Tropa en un Destacamento que use este Rito de Guerra.
- Rodeo Rápido:** 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.

Rito de Guerra: Hijos Forajidos

Efectos:

- Nunca Más Hermanos:** 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 del Mismo Telar:** 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, Cicatrizes Blancas, Angeles Sangrientos, Ángeles Oscuros o Ultramarines).
- El Destacamento nunca puede contar con más opciones de Élite que opciones de Tropas.
- El Destacamento no puede elegir unidades marcadas como solo disponibles para los Ejércitos Leales.
- Las miniaturas del Destacamento con la regla especial Legiones Astartes cuentan como Aliados en un ejército del tipo "El Mando del Señor de la Guerra".

Rito de Guerra: Huérfanos de la Traición

Efectos:

- Nunca Más Hermanos:** 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 Mordida:** 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, Legion 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 Tropas.
- El Destacamento no puede incluir ningún tipo de Fortificación.

Rito de Guerra: Vanguardia de Desembarco

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 Tropa de este Destacamento deben ser elegidas por las 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 con el tipo de tropa Inmóvil.

Rito de Guerra: Furia de los Ancestrales

Efectos:

-**Los reanimados:** Los Escuadrones de Dreadnights y Dreadnoughts Contemptor de la Legión pueden ser elegidos como opciones de Tropas y deber ser las opciones de Tropa 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.

Rito de Guerra: Legión de Compañía de Reconocimiento

Efectos:

-**Compañía de Reconocimiento:** Las Escuadras de Reconocimiento de la Legión deben ser elegidas como las opciones de Tropas obligatorias en un Destacamento con este Rito de Guerra.

-**Exploradores Avanzados:** Todas las miniaturas desplegadas en la mesa usando las reglas especiales Exploradores o Infiltación ganan la regla especial Oscurecidos durante el primer turno de juego.

-**Ritos de Observación:** Cuando tires para determinar que bando tiene el primer turno y/o puede 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 Tropas adicional, la cual debe ser ocupada por una Escuadra de Reconocimiento de la Legión.

-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.

Rito de Guerra: Fuerza de Asalto de Zona Mortal

Efectos:

- Fuerza de Choque:** Las Escuadras de Exterminadores de la Legión pueden elegirse como opciones no obligatorias de Tropas.
- 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.

Rito de Guerra: Ofrecimiento de Sacrificio

Efectos:

- Rodeando la Trampa:** Todas las miniaturas del Destacamento Principal ganan la regla especial Flanquear y deben empezar la partida situadas en la Reserva.
- Fe Fuera de Lugar:** Los Destacamento Aliados del ejército ganan la regla especial Tozudos mientras permanezcan 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 la Milicia Imperial o el Culto a la Disformidad, y este debe empezar la partida desplegados sobre la mesa.
- El Ejército no puede incluir unidades con la regla especial Despliegue Rápido.
- El Destacamento Principal no puede incluir unidades con el 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.

Este Rito de Guerra representa a una Legión Traidora apoyada por la Milicia Imperial traidora.

Rasgos del Señor de la Guerra

Un Señor de la Guerra de la Legión de los Marines Espaciales puede elegir hacer su tirada de Rasgos de Señor de la Guerra en esta tabla o en cualquiera de las Tablas de Rasgos de Señor de la Guerra del Reglamento.

- 1) Mandato Sangriento:** El Señor de la Guerra y cualquier unidad a la que se una con la regla Legiones Astartes causaran Miedo.
- 2) Maestro Táctico:** Después de desplegar ambos bandos, puedes redesplegar una unidad del ejército. Incluso mandarla a Reserva o recolocarla en mesa.
- 3) Incinerador de Mundos:** 1D3 unidades anotadas secreto contarán con sus armas de Plantilla o Área con la regla Despedazar.
- 4) Paladín de la Gloria:** El Señor de la Guerra tendrá Coraje y él y cualquier unidad con la regla Legiones Astartes a 6 UM o menos de él podrán añadir +1 a la resolución de sus combates.
- 5) Caminante de Planos:** El Señor de la Guerra gana la regla Voluntad de Adamantio y una unidad de infantería ganará la regla especial Despliegue Rápido.
- 6) Hijos de Terra:** 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 Destruída 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 Endurecida: 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 UM.

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 necesitará 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 habrá Persecuciones Arrolladoras ni consolidaciones. Pero si gana, el enemigo deberá checar 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).

Destructor (Fuerza D): Un arma con este 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 rellenar 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 reparará 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 Cortex, 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 (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.

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.

Taladro: Un arma con esta regla contra Edificios puede repetir las tiradas para penetrar Blindajes y añadir +1 a la tabla de daños.

REGLAS DE MISIONES EN LA EDAD DE LA OSCURIDAD 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 EJERCITO

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 las cuales son elegidas como parte de un Destacamento Principal y los Destacamentos de Amos de la Guerra 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 Puntúan

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 Tropa y aquellas en las que en su entrada se detalle de manera específica (que no sean Transportes Asignados) cuentan como Unidades que Puntúan (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 puntúe 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 puntúan, (otras que no sean unidades que estén en Retirada, Inmovilizadas, Voladores/Voladores Superpesados Acelerando o Criaturas Monstruosas Voladoras/Criaturas Gargantuescas 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 o reclamarlo.

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 Leales o Traidoras. 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 40,000 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.
- Aniquilación:** 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 EJERCITO



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 DESPERADOS	POR ORDEN DEL EMPERADOR

Hermanos de Batalla y Aliados de Conveniencia siguen las mismas pautas que el reglamento.
 Aliados Desperados siguen las pautas del reglamento pero no tienen la regla "Con un Ojo Abierto".
 Por Orden del Emperador sigue las mismas pautas que Aliados Desperados pero aplica "Con un Ojo Abierto".

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, en adición a 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 tienen 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	Misión
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 6x6UM o 12x12UM aproximadamente.

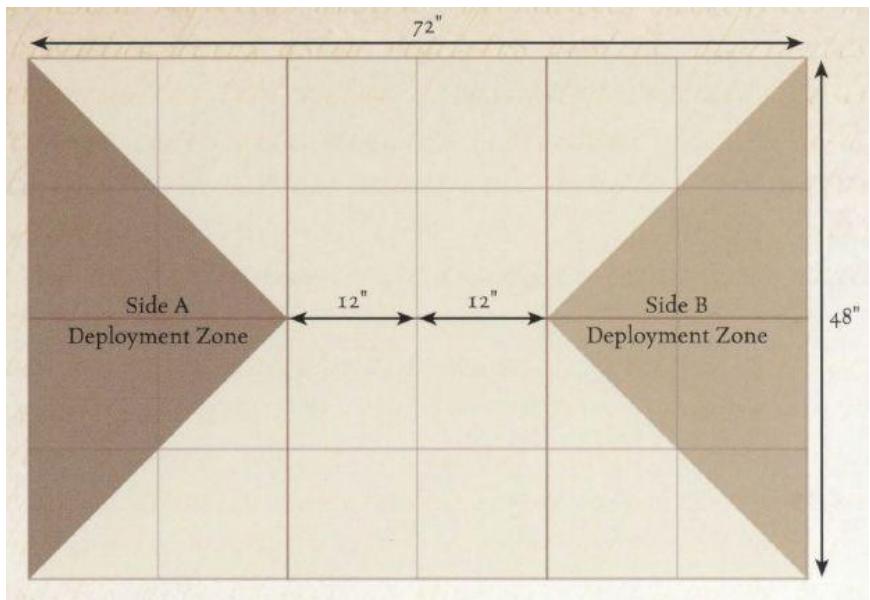
MAPAS DE DESPLIEGUE

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.

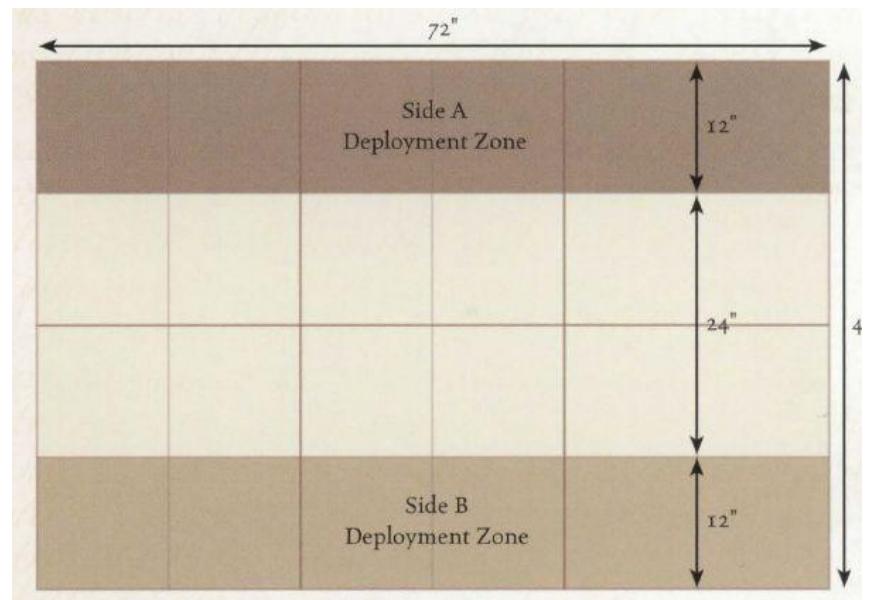


2. Amanecer de Guerra

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.

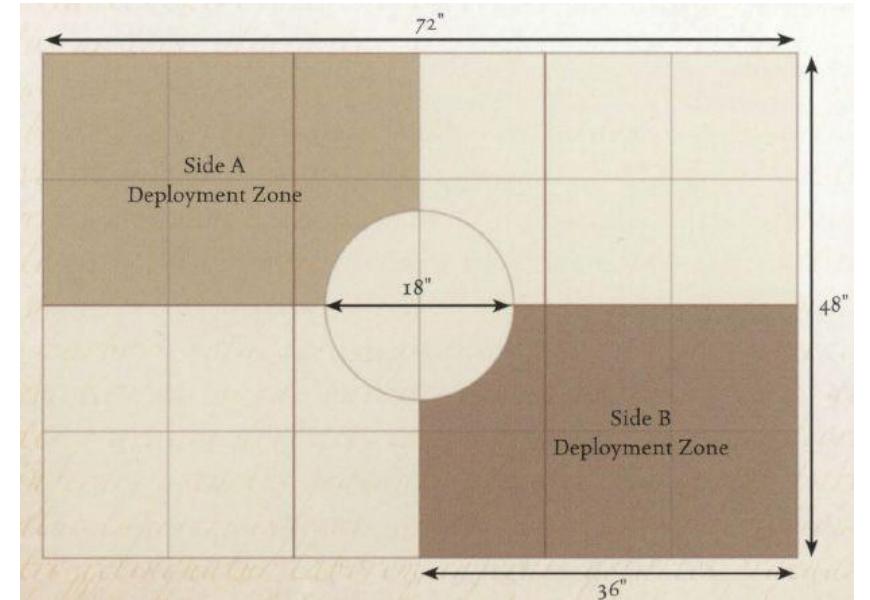
El jugador ganador de la tirada de elegir zona de despliegue elegirá una de las zonas de despliegue y el oponente se situará en el lado contrario.

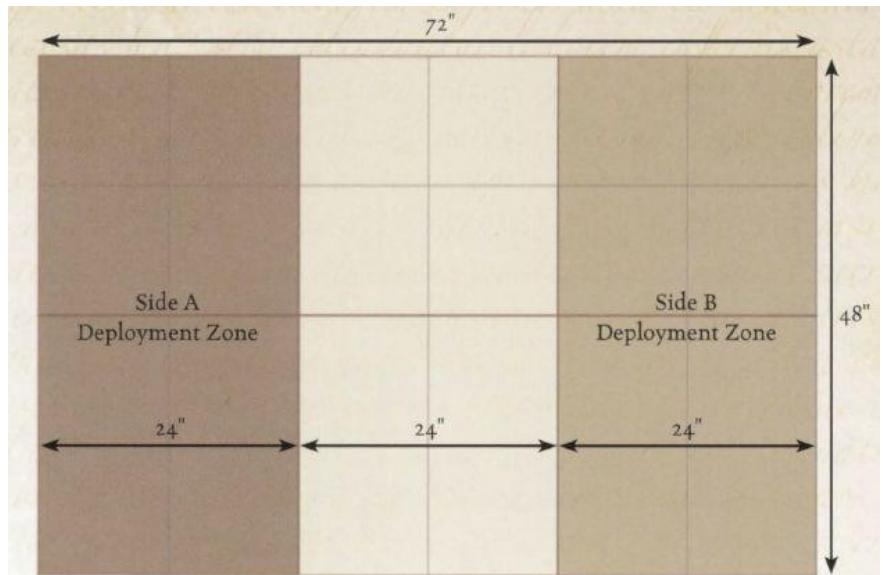


3. Búsqueda y Destrucción

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 UM situado en el centro de la mesa.

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



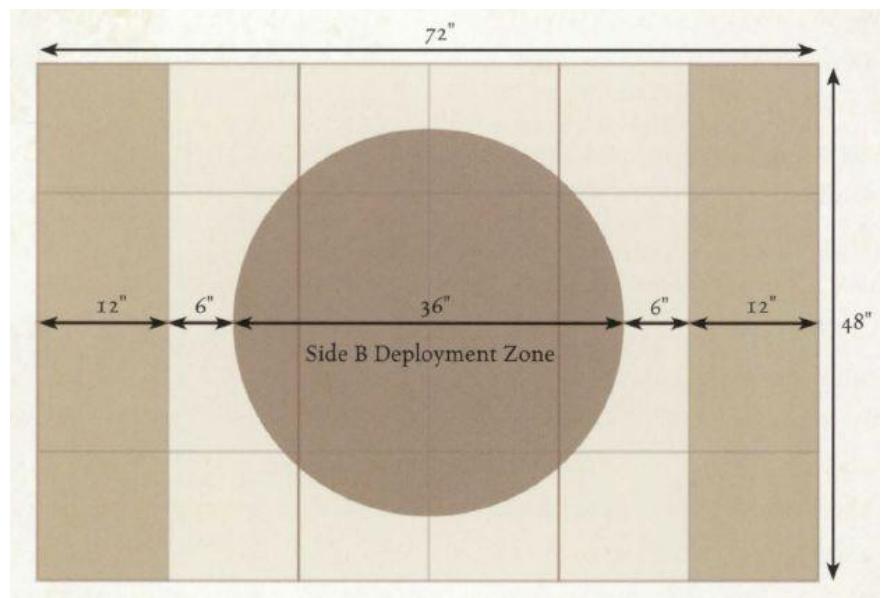


4. Martillo y Yunque

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.

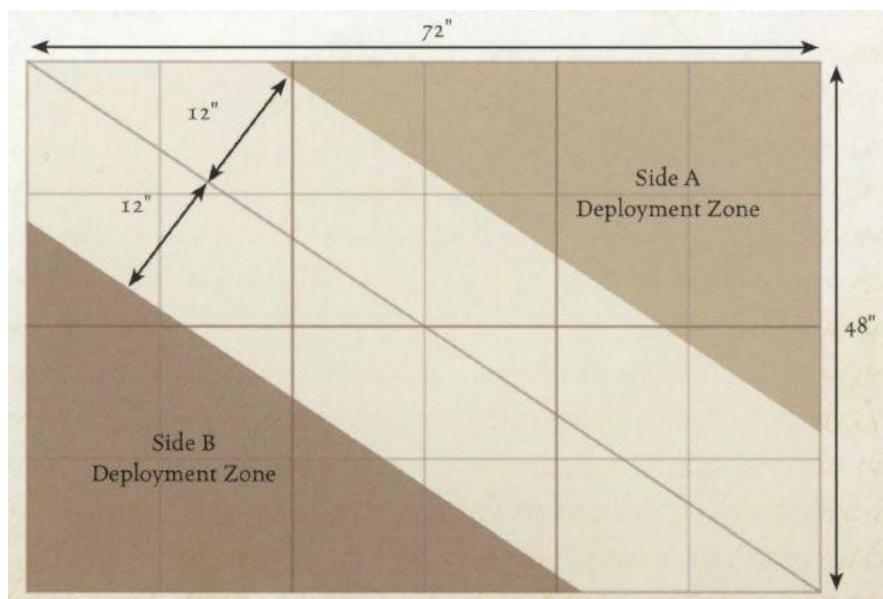


5. Emboscada!

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

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

- 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 Infiltiadores, 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

Peaje Mortal: 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: ESTAMPIDA

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.

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 Infiltiadores, Exploradores y vehículos de Transporte se encuentran en el reglamento de Warhammer 40,000
- Después de que ambos bandos hayan desplegado, incluyendo el despliegue de Infiltiadores o Exploradores, cada jugador coloca un único Marcador de Objetivo dentro del área de despliegue enemiga y a más de 6 UM 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 en Estampida: 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 MISIÓN

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 Tropa, 5º unidades de Élite, 6º unidades de Cuartel General, 7º unidades de Ataque Rápido.

MISIÓN III: ATAQUE DEVASTADOR

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

- 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.

-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 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.
- 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 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

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 UM 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 UM (en vez de los 3 UM 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

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

- 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

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

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.
- 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 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

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

Peaje Mortal: 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).

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 Destruída 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 Endurecida: 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 UM.

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 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.

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 Cortex, 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 (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.

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.

Taladro: 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 Aracnotécnica	12 UM	6	3	Pistola, Arma de Precisión.
-Pistola de Agujas	12 UM	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 UM	6	-	Pesada 1, Área.
-Rayo de Conversión	18-42 UM	8	4	Pesada 1, Área.
-Rayo de Conversión	42-72 UM	10	1	Pesada 1, Área.
	Alcance	F	FP	Tipo
-Rayo de Conversión Pesado	0-18 UM	6	-	Pesada 1, Área Grande, Fuego de Calibración.
-Rayo de Conversión Pesado	18-42 UM	8	4	Pesada 1, Área Grande, Fuego de Calibración.
-Rayo de Conversión Pesado	42-72 UM	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 UM	7	2	Asalto 2, Sobrecalentamiento.
-Fusil de Pulsos de Plasma	24 UM	6	3	Salvas 2/3
-Cañón de Plasma Ejecutor	36 UM	7	2	Pesada 3, Área.

-Armas Gravitatorias:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Rifle Gravitatorio	18 UM	*	4	Pesada 1, Área, Contusión, Pulso Gravitón, Disrupción.
-Cañón Gravitatorio	36 UM	*	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 UM	5	5	Pistola, Deflagración.
-Pistola de Descargas Volkita	15 UM	5	5	Asalto 2, Deflagración.
-Arcabuz Volkita	30 UM	6	5	Pesada 2, Deflagración.
-Culebrina Volkita	45 UM	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 UM	3	-	Asalto 2, Área, Un solo uso.

-Bombas de Fósforo y Proyectiles de Fósforo:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Bombas Phosphex	6 UM	5	2	Asalto 1, Área, Envenenada (3+), Fuego Reptante, Persistente.
-Proyectiles Phosphex	36 UM	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 UM	7	4	Pesada 2, Acoplada.
-Cañón Rotativo	30 UM	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 "hit". Resuelve con el siguiente perfil:

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

Taladro: 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 UM	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 UM	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 UM	3	6	Fuego Rápido, Área.
-Munición Scorpius	30 UM	4	4	Fuego Rápido
-Munición Tempest	24 UM	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 Gargantuescas 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 del 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 este 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

	Alcance	F	FP	Tipo
-Hoja de Combate	-	Usuario	-	Combate

	Alcance	F	FP	Tipo
-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 de Exterminador (Edad de la Gran Cruzada):** La miniatura obtiene una Tirada de Salvación por Armadura de 2+ y una Salvación Invulnerable de 5+. Además tendrá las reglas especiales Corpulento e Implacable, y no podrá realizar persecuciones arrolladoras en combate.
- Armadura de Exterminador Cataphractii:** La miniatura obtiene una Tirada de Salvación por Armadura de 2+ y una Salvación Invulnerable de 4+. Además tendrá las reglas especiales Corpulento y Lento y Sistemático, y no podrá realizar persecuciones arrolladoras en combate.
- 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. En adición, en vez de disparar, puede hacer que una unidad amiga a 6vUM gane +1HP para esta fase de disparo.
- Controlador Cortex:** La presencia de un Controlador Cortex a 12 UM 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 Automatas 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 UM del portador del Escáner de Augurios. Los Enemigos que lleguen por despliegue rápido a 18 UM 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 UM o menos del portador del Estandarte de la Legión (incluido el propio portador) ganan la regla especial Coraje.
- Vexilo de la Legión:** Una unidad equipada con un Vexilo 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 Endurecida:** 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. En adición, 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 BATALLA DE LAS LEGIONES DE MARINES ESPACIALES

EQUIPO DE LOS VEHÍCULOS

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

-**Descargadores de Metralla:** Un Bívode 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 Anbárica:** 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 UM	10	2	Artillería 1, Área Grande.

Armas de Artillería de Campo:

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

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

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

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

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

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

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

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

LEGIONES DE MARINES





Pretoriano de la Legión



Pretoriano 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: 1 Pretoriano de la Legión.

Equipo: Armadura Artesanal , Pistola Bólter, Espada Sierra u Hoja de Combate, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Opciones (con Servoarmadura o Armadura Artesanal): Un Pretoriano de la Legión 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	-Pistola Aracnotécnica	+20 Pts
-Espada del Paragón	+25 Pts				

-Un Pretoriano de la Legión puede sustituir su Pistola Bólter y Espada Sierra u Hoja de Combate por:

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

-Un Pretoriano de la Legión puede equiparse con una de las siguientes armas:

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

-Un Pretoriano de la Legión puede estar equipado con Bombas de Fusión por +5 Puntos.

-Un Pretoriano de la Legión puede estar equipado con Láseres Digitales por +15 Puntos.

-Un Pretoriano de la Legión puede hacer que una de sus armas sea Arma de Precisión por +15 Puntos.

-Un Pretoriano de la Legión 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 Pretoriano de la Legión puede equiparse con una de las siguientes opciones:

-Propulsor de Salto	+20 Pts
-Motocicleta de los Marines Espaciales con Bólter Acoplado	+25 Pts
-Motocicleta a Reacción de la Legión con Bólter Pesado	+45 Pts

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Personaje Independiente, Maestro de la Legión.



*Pretoriano Exterminador de la Legión**



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

Tipo: Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Pretoriano Exterminador de la Legión. *Comparte entrada con el Pretoriano de la Legión.

Equipo: Armadura de Exterminador con Combi-Bólter y Arma de Energía.

Opciones: Un Pretoriano de la Legión debe elegir una de las siguientes opciones:

- Armadura de Exterminador con Combi-Bólter y Arma de Energía Gratis
 - Armadura de Exterminador Cataphractii con Combi-Bólter y Arma de Energía Gratis
 - Armadura de Exterminador Tartaros con Combi-Bólter y Arma de Energía Gratis

-Un Pretoriano 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 Pretoriano 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 del Paragón | +20 Pts | | |

-Cualquier Pretoriano Exterminador puede sustituir su Arma de Energía y su Combi-Bólter por:

- Par de Cuchillas Relámpago +20 Pts

-Un Pretoriano Exterminador de la Legión puede estar equipado con un Aura de Hierro por +10 Puntos.

-Un Pretoriano Exterminador de la Legión puede estar equipado con Láseres Digitales por +15 Puntos.

-Un Pretoriano Exterminador de la Legión puede hacer que una de sus armas sea Arma de Precisión +15 Puntos.

-Un Pretoriano Exterminador de la Legión puede estar equipado con un Arnés Lanzagranadas por +10 Puntos.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Personaje Independiente, Maestro de la Legión.



Centurión de la Legión



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

Tipo: Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Centurión de la Legión.

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

Opciones (con Servoarmadura o Armadura Artesanal): Un Centurión de la Legión 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		

-Un Centurión de la Legión puede sustituir su Pistola Bólter y Espada Sierra u Hoja de Combate por:

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

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

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

-Un Centurión de la Legión puede estar equipado con Bombas de Fusión por +5 Puntos.

-Un Centurión de la Legión puede sustituir su Servoarmadura por una Armadura Artesanal por +10 Puntos.

-Un Centurión de la Legión 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 de la Legión 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 de la Legión que no se haya equipado con ninguna de las opciones anteriores puede equiparse con:

-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
-Armadura de Exterminador Tartaros con Combi-Bólter y Arma de Energía	+35 Pts

Opciones (Con Armadura de Exterminador, Tartaros o Cataphractii): 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 (Ambos tipos de Centurión): Legiones Astartes, Personaje Independiente, Cónsul.

CÓNSUL

Cualquier Centurión puede ser mejorado a un único tipo de Cónsul por el coste indicado a continuación:

-Capellán	+35 Pts	-Vigilator	+35 Pts	-Moritat	+45 Pts
-Maestro de la Señal	+45 Pts	-Bibliotecario	+25 Pts	-Maestro de Asedio	+45 Pts
-Campeón de la Legión	+35 Pts	-Señor de la Forja	+35 Pts	-Apotecario Mayor	+45 Pts
-Legión Praevian	+35 Pts	-Legión Delegatus	+15 Pts	-Heraldo	+40 Pts
-Delegatus	+15 Pts				

Cada Cónsul gana unos elementos de equipo adicionales, pero también tienen unas limitaciones a ciertos elementos de equipo y unas reglas especiales características listadas a continuación.

TIPO DE CÓNSUL

-Capellán:

Equipo: Crozius Arcanum (Arma de Energía).

Reglas Especiales:

-Fanático, Miedo.

-Maestro de la Señal:

Equipo: Cognis-Signum y Nuncio-Vox. 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	FP	Tipo
-Bombardeo	Ilimitado	8	3	Artillería 1D3, Barrera, Área grande.

-Campeón de la Legión:

Equipo: Una de las Armas de combate portadas por el Campeón de la Legión ganara la regla Arma de Precisión.

Reglas Especiales:

-Ataques de Precisión, Luchador Supremo (HA 6).

-Honor de la Legión: Debe lanzar y aceptar Desafíos siempre que pueda, además puede repetir los intentos fallidos en la tirada de Intervención Gloriosa.

-Vigilator:

Equipo: Camaleonina y un Bólter con Munición Especial. Puede reemplazar su Servoarmadura por una Armadura de Reconocimiento (Salvación 4+ y ganan 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, Cuchilla(s) 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.

-Bibliotecario:

Equipo: Reemplaza su Espada Sierra u Hoja de Combate (o arma de Energía en caso de Armaduras de Exterminador) por un Arma Psíquica (Espada, Hacha o Bastón).

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 del Reglamento. A menos que lo especifique las reglas de la Legión, no puede elegirse Demonología – Maléfica.

-Señor de la Forja:

Equipo: Armadura Artesanal y Servobrazo. Puede escoger elementos de equipo de la entrada del Tecnomarine. Puede equiparse con un Controlador Cortex por +15 Puntos.

Reglas Especiales:

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.

-Moritat:

Equipo: Pistola Bólter adicional y Granadas Rad. No puede equiparse con Combi-Armas, Escudo de Abordaje, Puño de Combate, Martillo Trueno, Cuchilla(s) Relámpago, Motocicletas, Motocicletas a Reacción ni Armaduras de Exterminador de ningún tipo.

Reglas Especiales:

Explorador, 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 de la Legión. No se beneficiará de ningún poder psíquico de bendición o usar cualquier bonificador al Liderazgo (incluyendo posibles repeticiones) ni tampoco de cualquier regla especial otorgada por las reglas especiales de la Legión o de un Rito de Guerra.

-Fuego Encadenado: Cuando dispare con pistolas, puede declarar que está haciendo un fuego encadenado. Por cada impacto logrado, puede realizar otro disparo, y así hasta que falle u obtenga hasta un máximo de 12 impactos en total. (ten en cuenta que gracias a su regla de Pistolero puede disparar sus 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 tiene la regla especial Sobrecalentamiento, el estrés extra de disparar dos armas provocará que con resultados de 1 ó 2, la miniatura sufra una herida. Si sucede cualquier sobrecalentamiento, el Fuego Encadenado termina de inmediato y no habrás más repeticiones para impactar.

-Legión Delegatus:

Equipo: Una de las armas del Cónsul Legión Delegatus puede mejorarse a Arma de Precisión sin coste adicional. No pueden incluirse Praetorianos de la Legión o opciones de Amos de la Guerra en un Destacamento Primario con un Legión Delegatus como Señor de la Guerra.

Reglas Especiales:

-Ritos de Mando: Este Cónsul tiene la regla especial Maestro 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 este 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.

-Rito de Guerra: El Deber del Elegido:

Efectos: Las Escuadras de Veteranos de la Legión son opciones de Tropa en este ejército y deberán como mínimo incluirse tantas como opciones de tropa obligatoria haya en el ejército.

-Si el Legión Delegatus que sea Señor de la Guerra sobrevive al final de la misión, su bando gana un Punto de Victoria adicional en aquellas partidas en las que se hagan uso de ellas. 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).

Limitaciones: No se puede incluir un Praetoriano de la Legión o un Amo de la guerra en un destacamento principal en el que se incluya un Legión Delegatus como Señor de la Guerra .Tampoco podrás incluir Destacamentos aliados cuando elijas este Rito de Guerra.

-Heraldo:

Cualquier Centurión puede mejorarse a Heraldo del mismo modo que cualquier otra mejora para un Cónsul. El tipo de Heraldo vendrá determinado por su alineamiento. Leal, Traidor o en el caso de los Escudos Negros, su variante de El Heraldo Oscuro.

Equipo: El Heraldo lleva uno de los siguientes: Estandarte del Águila (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 ninguna 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 ejercito.

Estandarte Oscuro: El Heraldo Oscuro y cualquier miniatura con la regla especial Legiones Astartes (Escudos Negros) a 12 UM tienen la regla especial Miedo y añaden +1 a su atributo de Liderazgo (hasta un máximo de 10).

Estandarte del Águila: El Heraldo Leal y cualquier Leal con la regla especial Legiones Astartes a 12 UM 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 UM añade +1 UM a sus distancias de Cargar y Correr y pueden repetir las tiradas para Impactar en las que obtengan un `1` en cualquier asalto en el que hayan conseguido con éxito una carga.

Honor Caído: Si el Heraldo es retirado como baja, oponente obtendrá un Punto de Victoria Adicional en aquellas misiones en las que los Puntos de Victoria determinen el bando vencedor.

-Maestro de Asedios:

Equipo: Nuncio-Vox. Puede equiparse con Bombas de Fósforo a 10 Pts cada uno. Los Medusas del ejército pueden equiparse con Proyectiles Phosphex sin coste adicional.

Reglas Especiales:

Arte de la Destrucción: El Maestro de Asedios tiene la Regla especial Cazacarros y Destructor, esta regla la confiere a cualquier arma pesada de la unidad a la que se haya unido.

-Legión Praevian:

Equipo: Controlador Cortex y Designador Cortex. No puede equiparse con Propulsor de Salto, Motocicleta, Motocicleta a Reacción o Armadura de Exterminador de ningún tipo.

Reglas Especiales:

Oficial de Apoyo: No puede ser el Cuartel General obligatorio de tu ejercito.

Designador Cortex: Cuando una miniatura con el Designador Cortex 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 apunte a esa misma unidad hasta el final del turno en juego del controlador.

Maestro de la Cibernética: Una única unidad de Castellax o Automatas 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.

Inducciones 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 Praevian o bien una de las siguientes reglas: Asalto Rabioso, Cazacarros 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 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 Aullidos Sónicos. |
| -Guardia de la Muerte: | Todos los Autómatas con la regla Adeptus Astartes (Guardia de la Muerte) pueden mejorar sus Lanzallamas con Munición Química. |
| -Amos de la Noche: | Para la regla de Nostraman Sangriento, cada Autómata cuente como 3 miniaturas. Además, por +10 Pts por miniatura, una unidad de Autómatas con la regla Adeptus Astartes (Amos de la Noche) puede escoger Trofeos de 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 Alpha | Por +15 Pts por miniatura, una unidad de Autómatas de Batalla clase Castellax con la regla especial Adeptus 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 Veloces 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. |

-Apotecario Mayor:

Equipo: Narthecium y Pistola de Agujas. No puede equiparse con Puños 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 Apotecario Mayor se encuentra a 6 UM o menos de dicha unidad amiga destruida. A 5+, el jugador que controle el Apotecario Mayor, también ganará dicho punto de victoria.



Escuadra de Mando de la Legión

	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.

Equipo: Armadura Artesanal, Pistola Bólter, Espada Sierra u Hoja de Combate, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes, Bólter (solo 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-Bólter	+10 Pts	-Pistola de Descargas Volkita	+10 Pts
---------------	---------	-------------------------------	---------

-Si el Pretoriano de la Legión 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.

-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 de la Legión puede elegir un Rhino o un Land Raider Proteus como Transporte Asignado.

***Opción Escuadra de Mando de Exterminadores (+45 Puntos):** Si el Pretoriano de la Legión está equipado con una Armadura de Exterminador o Armadura de Exterminador Cataphractii 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/Armadura de Exterminador Cataphractii, 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.

Reglas Especiales (Ambos tipos de escuadra de Mando): Legiones Astartes, Guerreros Elegidos, Escolta.

Elegidos: Cualquier miembro de la Escuadra de Mando son Personajes y pueden Lanzar y Aceptar Desafíos.

Escolta: Un Pretoriano de la Legión puede adquirir una Escuadra de Mando como escolta. Esta no ocupa ninguna opción de la Tabla de Organización del Ejército. El Pretoriano no está obligado a desplegar junto a la unidad y durante la partida actúan como unidades independientes.



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).

Tabla: Puedes sacar 0-1 Rhino de Mando Damocles como opción de Cuartel General no olitaria por cada 1000 puntos de ejército.

Equipo: Un Rhino de Mando Damocles esta 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: 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 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.

Baliza Geolocalizadora: Las unidades que entran en juego por Despliegue Rápido no se dispersarán si lo hacen a 24 UM 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.



Navegador Expedicionario



	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: 1 Navegador Expedicionario

Equipo: Campo Refractante, Arma de combate cuerpo a cuerpo, Pistola Aracnoténica, Báculo Aetherlabe.

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 -Lásers Digitales +5 Pts

Reglas Especiales: Poderes de Navegante, Miedo, Personaje Independiente.

Báculo Aetherlabe: Siempre y cuando una unidad enemiga llegue mediante Despliegue Rápido a 12 UM o menos del Navigator, el Navigator y su unidad podrán realizar un ataque de Disparos Apresurados contra esta unidad al final de esta subfase con las reglas habituales de disparo. Si el enemigo entra en juego mediante el poder psíquico de Conjuración, estos Disparos Apresurados podrán realizarse con la HP completa de la unidad en vez de con HP1.

Poderes de Navegante: Los Navegantes tienen una serie de poderes que pueden manifestarse en la fase Psíquica 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 cuentan para los 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 (no se tirarán cuerpo a tierra). Los poderes que puede usar son:

- **La Mirada sin Párpado:** Se usa en la fase de Disparo 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.
- **Presencia 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 Aéterica:** 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 tres dados y descartan el resultado más bajo cuando deban chequear por Peligros de la Disformidad.



Escuadra de 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.



Escuadra de 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 Vexilo de la Legión por +10 Puntos.

-La Escuadra al completo puede equiparse con Bombas de Fusión por +25 Puntos.

-Cualquier Veterano o Sargento Veterano puede cambiar su Pistola Bólter por una Serpenta Volkita (+5 Pts cada uno)

-Cualquier Veterano o Sargento Veterano puede cambiar su Espada Sierra u Hoja de Combate 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 Flakk 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 de la Legión puede elegir un Rhino como Transporte Asignado. Ten en cuenta que ciertas Legiones o Ritos de Guerra permiten transportes adicionales.

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, Tozudos, +1 HA, +1 a las Penetraciones de Blindaje, Flanquear y Francotiradores o Repetir las tiradas para Herir contra Criaturas Monstruosas y Criaturas Gargantuescas.

Avance Implacable: Las unidades de Veteranos 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.



Escuadra de 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.

/



Destacamento de Tecnomarines



	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 Elite 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 Cyberfamiliar (+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 4 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		

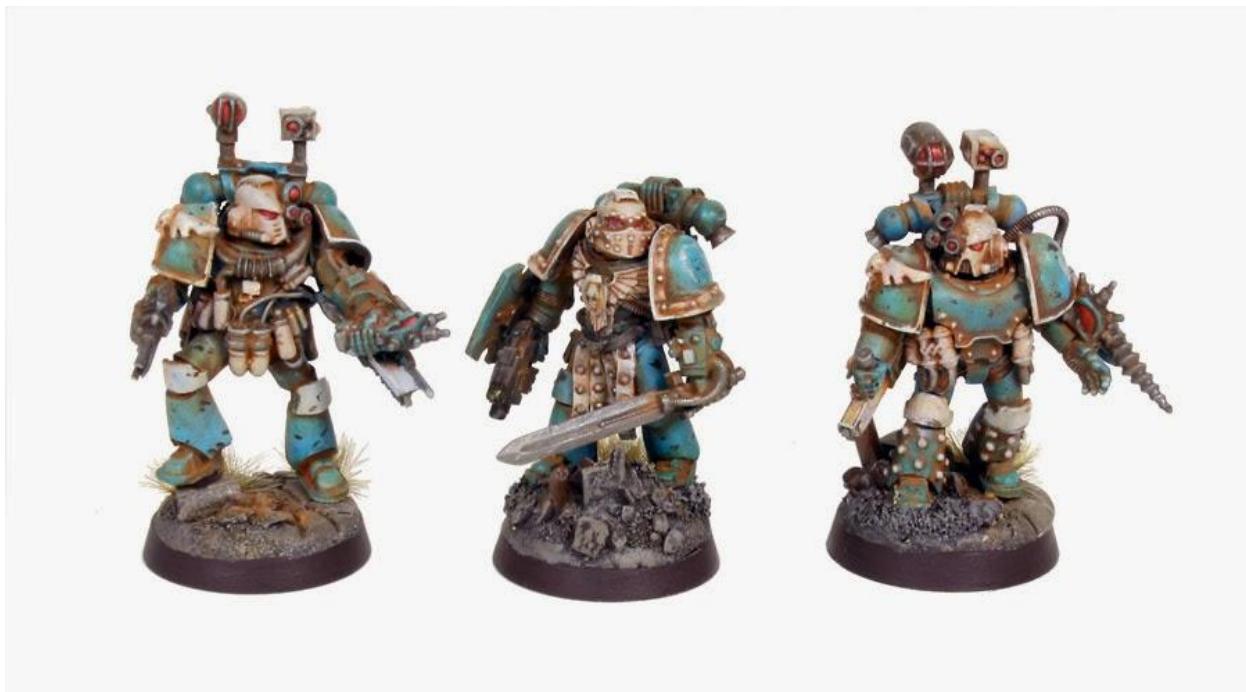
Transporte Asignado: Cualquier Tecnomarine de la Legión puede escoger un Rhino como Transporte Asignado.

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

Cibernéticos: A menos de que se encuentren trabados en combate, si los Servidores Automatas no están acompañados por un Tecnomarine de la Legión deberán superar un chequeo de Acobardamiento al inicio de cada fase de movimiento.



Destacamento de Apotecarios



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Apotecario de la Legión	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 Elite 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.



Escuadrón de Dreadnoughts



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

Tipo: Vehículo (Bípode).

Composición de Unidad: 1-3 Dreadnought 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
-Bolter 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 Metralleta	+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 UM como máximo uno de otro), pero una vez empieza la partida, operan de manera independiente y no son tratados como un escuadrón de Vehículos.



Escuadrón de Contemptors



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	-Bólter 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 Lanzaestragos 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 UM como máximo uno de otro), pero una vez empieza la partida, operan de manera independiente y no son tratados como un escuadrón de Vehículos.



Escuadrón de Contemptors 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 UM al movimiento y Cargas, +2 UM 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 UM al radio de la explosión en lugar del +1 UM habitual.

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



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 de la Legión 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:

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

Transporte Asignado: Un Dreadnoughts Mortis de la Legión puede elegir una Cápsula de Desembarco para Dreadnoughts de la Legión.

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.



Dreadnought Contemptor Mortis



Dreadnought 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 | -Lanzaestragos | +15 Puntos |
|---------------------|-----------|----------------|------------|

Transporte Asignado: Un Dreadnought Contemptor 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.



Batería de Apoyo de la Legión



	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 UM	5	5	Pesada 4, Barrera, Área, Munición Shock.
-Munición Destrucción	36 UM	8	4	Pesada 4, Fundir.
-Munición de Espinas	12-36 UM	2	4	Pesada 4, Barrera, Área, Acerada.
-Munición Incendiaria	12-60 UM	4	5	Pesada 4, Barrera, Área, Ignora Coberturas.
-Proyectil Phosphex	12-36 UM	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 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.



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 +15 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 Vexilo 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 ya no lo ha hecho 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 Endurecida.



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 Vexilo 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 modelos equipados 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 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.



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 Pts -Espada Sierra o Hoja de Combate Gratis

-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.



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.

/



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

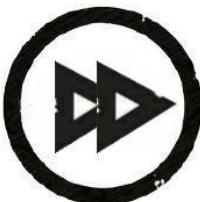
-Alternativamente, el Sargento Marine de Asalto puede cambiar su Pistola Bólter y Espada Sierra u Hoja de Combate por un Par de Cuchillas Relámpago por +20 Puntos.

-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.



Trasporte 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: 1 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: Opciones: Un Rhino de la Legión puede estar equipado con:

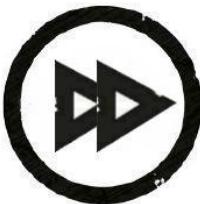
-Blindaje Adicional	+5 Pts	-Conductor Auxiliar	+10 Pts
-Pala Excavadora	+5 Pts	-Misil Cazador Asesino	+5 Pts

-Un Rhino de la Legión puede estar equipado con un único Arma en Afuste Exterior equipada con:

-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.



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: 1 Cápsula de Desembarco.

Equipo: Bólter Acoplado.

Transporte: Una Capsula de Desembarco puede transportar hasta 10 miniaturas, un Dreadnought o una Plataforma Rápier y su Tripulación.

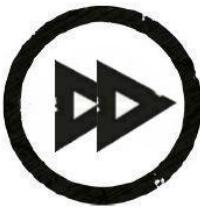
Opciones: Ninguna.

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 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 capsules (redondeando hacia arriba) deben entrar en juego. Las unidades deben salir de las capsules y no podrán asaltar este turno. Las capsules quedarán abiertas y desplegadas.



Cápsula de Dreadnought



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Capsula Lucius Pattern	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.

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).

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.

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.

Retrocohetes Incendiarios: En el turno en el que la Capsula llegue mediante Despliegue Rápido, contará con la regla especial Oscurecido (esto también se aplica a cualquier fuego de intercepción). 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 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 capsules (redondeando hacia arriba) deben entrar en juego. Las unidades deben salir de las capsules y no podrán asaltar este turno. Las capsules quedarán abiertas y desplegadas.



Escuadra de Rastreadores



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Rastreador de la Legión	4	5	4	4	1	4	1	8	3+
Líder Rastreador de la Legión	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: Después 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.



Escuadra de Cazadores Aéreos



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

Tipo: Motocicletas a Reacción. El Sargento Cazador Aéreo de la Legión es Motocicleta a Reacción (Personaje).

Composición de Unidad: 3 Cazadores 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 de los Marines Espaciales equipada con un Bólter Pesado.

Opciones: Puedes añadir hasta 7 Cazadores Aéreos 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 Aéreo de la Legión puede mejorarse a Sargento Cazador Aéreo de la Legión por +15 Puntos.

-El Sargento Cazador 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 Cazador Aéreo puede cambiar su Pistola Bólter por:

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

-Si la escuadra no lo ha hecho, un Sargento Cazador Aéreo puede equiparse con Bombas de Fusión por +5 Puntos.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Despliegue Rápido.

/



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: Motocicletas. El Sargento Motorista de la Legión es Motocicleta (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 Cazador Aéreo puede equiparse con Bombas de Fusión por +5 Puntos.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Exploradores.

/



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.

/



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 UM	5	4	Pesada 2, Área grande.
-Misiles Hellstrike	72 UM	8	3	Artillería 1, Misil, Un solo uso.
-Cohetes Tempest	60 UM	6	4	Pesada 1, Fundir, Un solo uso.



Primaris Lightning Strike Fighter



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

Tipo: Vehículo (Volador).

Composición de unidad: 1 Primaris Lightning Strike Fighter.

Equipo: El Primaris Lightning Strike Fighter y un Cañón Láser Acoplado. Esta equipado también con una Cabina Reforzada y un Lanzador de Bengalas Flamígeras.

Opciones: Un Primaris Lightning 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 Sunfury	+25 Puntos	-2 Misiles Pesados Perforantes Kraken	+35 Puntos
-2 Cargas Electromagnéticas	+10 Puntos		

-Un Primaris Lightning 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 Primaris Lightning está equipado con uno o más Lanzamisiles acoplado, estos pueden equiparse además con munición de Misiles Rad por +15 Puntos por cada Lanzamisiles acoplado.

Reglas especiales: Ágil, Supersonico, Despliegue Rápido.

Control de Servidor de Batalla: El Primaris Lightning obtiene la regla especial Cazador de Tanques.

Augurios de Seguimiento Terrestre: El Primaris Lightning obtiene la regla especial Acribillar.

Rampa con Panel de Difracción: Un Primaris Lightning 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.

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 UM	6	3	Pesada 1, Misil, Área Grande, Sobrecaleamiento, Un solo uso.
-Misil Penetrante Kraken	36 UM	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



Escuadrón de Land Speeders



	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.



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 Javlin 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-Asesinos +5 Pts cada uno.

Reglas especiales: Despliegue Rápido. Eflanquear. 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.



Arma Centinela Tarántula



Arma Centinela	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	-	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 Bolter 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 Bólter 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: Un 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 UM dentro de los 90º 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 360º.

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 tiroteo.
- Una Tarántula con Cañón Láser o de Fusión, disparará al vehículo enemigo más cercano o criatura monstruosa dentro de su modo de tiroteo.

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 UM	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 UM 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 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 UM 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 si misma.



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 UM	8	2	Pesada 2, Cabeza de Racimo, Terminal de Seguimiento.
-Cañón Láser	48 UM	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.



Automatas de Batalla Clase Vorax*



Autómata de Batalla Clase Vorax	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	3	4	6	6	3	4	2(3)	7	4+

Tipo: Criatura Monstruosa.

Composición de Unidad: 1 Autómata de Batalla de Clase Vorax.

***Tabla:** Esta unidad solo puede ser incluida bajo ciertas restricciones. Consulta el equipo Controlador Cortex.

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.



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 Flakk por +50 Puntos.

-La escuadra al completo puede equiparse con Armaduras Endurecidas por +25 Puntos.

Transporte: La Escuadra de Apoyo Pesado de la Legión puede elegir un Rhino como su Transporte Asignado.

Reglas Especiales: Legiones Astartes.

/



Escuadra de 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.

/





Cápsula Deathstorm



Capsula Deathstorm	HP 4	B. FRONTAL 12	B. LATERAL 12	B. POSTERIOR 12	PA 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 ejercito si el Rito de Batalla Asalto Orbital es utilizado.

Equipo: Una Capsula 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 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.

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 UM 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 resolvieron 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 UM	5	4	Pesada 2, Área, Acobardamiento.
-Lanzador Deathstorm Perforante	48 UM	8	3	Pesada 3.



Escuadrón de Land Raiders



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA	Pts
Phobos de la Legión	4	14	14	14	4	225 Pts
Proteus de la Legión	4	14	14	14	4	180 Pts
Achilles de la Legión	4	14	14	14	4	275 Pts

Tipo: Vehículo (Tanque, Transporte).

Composición: 1-3 Land Raiders de la Legión en cualquier combinación. Solo 1 puede ser Achilles.

Equipo: Foco Reflector, Descargadores de Humo y Poder del Espíritu Maquina.

-Un Land Raider Phobos de la Legión está equipado además con dos Cañones Laser acoplados en las Barquillas y un Bólter Pesado acoplado en el casco.

-Un Land Raider Proteus de la Legión está equipado además con dos Cañones Laser acoplados en las Barquillas.

-Un Land Raider Achilles de la Legión 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
-Bolter 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 Metralleta 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 Maestro de Asedios, cualquier Land Raider Achilles puede equiparse con un Disparo 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 Disrupción: 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 Raiders Achilles Alpha



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Achilles de la Legión	4	14	14	14	4

Tipo: Vehículo (Tanque).

Composición de unidad: 1 Land Raider Achilles Alpha

Equipo: Un Land Raider Achilles de la Legión 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 Maquina.

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: un 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 Maestro de Asedios, cualquier Land Raider Achilles puede equiparse con un Disparo 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 UM	5	5	Pesada 4, Barrera, Área, Proyectiles Shock.
-Proyectiles Destructores	36 UM	8	3	Pesada 4, Fundir.
-Munición de Espinas	12-36 UM	2	4	Pesada 4, Barrera, Área, Acerada.
-Munición Incendiaria	12-60 UM	4	5	Pesada 4, Barrera, Area, 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.





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 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 Kharybdis 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).

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 de 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 UM 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 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 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 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 UM	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. Esta 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 UM	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.



Escuadrón de Tanques 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 de la Legión está equipado con un Cañón Demolisher, un Combi.bolter, un Reflector y Descargadores de Humo.

-Cualquier Vindicator de la Legión puede sustituir su Cañón Demolisher por una Matriz Láser Destuctora 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
-Bolter 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 UM	10	2	Artillería 1, Área Grande.
-Matriz Láser Destuctora	48 UM	9	1	Artillería 1, Acoplada.
-Matriz Láser Destuctora (Fuego Condensado)	48 UM	9	1	Artillería 2, Acoplada.
-Matriz Láser Destuctora (Fuego Sobrecargado)	48 UM	9	1	Artillería 3, Acoplada, Fuego Sobrecargado.

Condensador de Energía: El Vindicator Destructor contará con las siguientes reglas: Fuego Condensado y Fuego Sobrecargado.

Fuego Condensado: Si el Tanque Vindicator Destructor no ha movido durante este turno, la Matriz Láser Destuctora 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.



Escuadrón de Tanques 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 UM	7	4	Pesada 4
-Cañón Magma Fusión	18 UM	8	1	Pesada 1, Área Grande, Fusión.
-Cañón de Plasma Ejecutor	36 UM	7	2	Pesada 3, Área.
-Rayo de Conversión Pesado	0-18 UM	6	-	Pesada 1, Área Grande, Fuego de Calibración.
-Rayo de Conversión Pesado	18-42 UM	8	4	Pesada 1, Área Grande, Fuego de Calibración.
-Rayo de Conversión Pesado	42-72 UM	10	1	Pesada 1, Área Grande, Fuego de Calibración.



Tanque de Batalla Sicarian



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Sicarian	4	13	12	12	3

Tipo: Vehículo (Tanque, Rápido).

Composición de Unidad: 1 Sicarian

Equipo: Un Sicarian de la Legión está equipado con un Cañón Acelerador Automático acoplado y un Bolter Pesado. Esta equipado además con Blindaje Adicional, Descargadores de Humo y un Reflector.

Opciones: Un Sicarian 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 Sicarian 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 Sicarian 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
-Acelerador Automático	48 UM	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.



Sicarian Venator



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Sicarian Venator	4	13	12	12	3

Tipo: Vehículo (Tanque, Rápido).

Composición de Unidad: 1 Sicarian Venator

Equipo: Un Sicarian Venator está equipado con un Rayo Laser de Neutrones y un Bolter Pesado. Esta equipado además con Blindaje Adicional, Descargadores de Humo y un Reflector.

Opciones: Un Sicarian 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 Sicarian 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 Sicarian 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 Sicarian Venator, podrá repetir los resultados de 1 en la Tabla de Daños a Vehículos. Además, si se obtiene un resultado de Explosión!, añade +1D3 UM al radio de explosión.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Rayo Laser de Neutrones	36 UM	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.



Caestus Assault Ram



	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
Caestus Assault Ram	4	13	13	11	4

Tipo: Vehículo (Tanque*, Volador, Deslizador) A pesar de ser un Volador, puede realizar Embestidas.

Composición de unidad: 1 Caestus Assault Ram.

Equipo: Este vehículo está armado un Cañón de Magma-Fusión acoplado en el casco y dos Lanzaestragos 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 Caestus Assault Ram puede transportar hasta 10 miniaturas.

Opciones: Un Caestus Assault Ram puede escoger cualquiera de las siguientes:

-Conductor Auxiliar +10 Pts -Descargadores de Metralla +10 Pts

-Un Caestus Assault Ram puede sustituir sus dos Lanzaestragos 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 UM	8	1	Pesada 1, Área grande, Fusión.
-Lanzaestragos	48 UM	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.





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 Deredeo 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 UM	8	4	Pesada 4, Fundir.
-Cañón Plasma Hellfire (Sostenido)	36 UM	7	2	Pesada 4
-Cañón Plasma Hellfire (Máximo)	36 UM	7	2	Pesada 1, Área Grande, Sobrecaleamiento.
-Lanzamisiles Aiolas	60 UM	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.

Paves 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 UM 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 *Explotal!*, añadirá +1D3 UM al radio de la explosión en lugar del +1 habitual.



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 Atomantico 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 de Fusión 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:

- | | | | |
|----------------------------|---------------------|--------------------------|---------------------|
| -Cañon 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.
-Cañon Tormenta Leviathan	24 UM	7	3	Pesada 6, Fundir.
-Lanza de Fusión Ciclónica	18 UM	9	1	Pesada 3, Fusión.
-Bombardeo de Flujo Grav	18 UM	*	2	Pesada 1, Acobardamiento, Área Grande, Colapso Grav, Torsionador, Sin salvación por cobertura.
-Descargador Phosphex	6-18 UM	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 UM 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. Despues 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 UM como máximo uno de otro), pero una vez empieza la partida, operan de manera independiente y no son tratados como un escuadrón de Vehículos.



275
PUNTOS

Malcador de la Legión



Malcador de la Legión	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
	3	13	13	12	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-atomantico.

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 ningún otro arma.

Reactor Sub-atomantico: Cuando tires en la tabla de Daños Catastróficos o Pisotear, tira 2D6 y elige el resultado más bajo.



Cohorte de Thallax*



Thallax	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	3	4	5	5	3	2	2	8	4+

Tipo: Infantería Retropropulsada.

Composición de Unidad: 3 Thallax

***Tabla:** Esta unidad solo puede ser incluida bajo ciertas restricciones. Consulta el equipo Controlador Cortex.

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: Testarudos, Corpulentos, Visión de Genio.

Visión de Genio: No se pueden desplegar infiltradores a menos de 24 UM 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).



Autómatas de Batalla Clase Castellax*



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Autómata de Batalla Clase Castellax	3	4	6	7	4	3	2	7	3+/5++

Tipo: Criatura Monstruosa.

Composición de Unidad: 1 Autómata de Batalla de Clase Castellax

***Tabla:** Esta unidad solo puede ser incluida bajo ciertas restricciones o Ritos. Consulta el equipo Controlador Cortex.

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 del Metal por +35 Puntos.

Reglas Especiales: Cibernética Cortex, Explosión del Reactor, Rabia, Unidad de Apoyo.



Autómatas de Batalla Clase Domitar*



Autómata de Batalla Clase Domitar	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	4	3	7	7	4	3	3	7	3+

Tipo: Criatura Monstruosa.

Composición de Unidad: 1 Autómata de Batalla Clase Domitar

***Tabla:** Esta unidad solo puede ser incluida bajo ciertas restricciones o Ritos. Consulta el equipo Controlador Cortex.

Equipo: Un Lazamisiles 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 Cortex para que se pueda usar esta habilidad.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Misiles Ignis-Frag	48 UM	5	6	Pesada 1, Área, Ignora Cobertura.
-Martillo Gravitón	12-24 UM	8	2	Combate, Aturdidor, Destrucción.

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 Cortex a 12 UM 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 cualquier 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 UM.

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 4	B. FRONTAL 12	B. LATERAL 12	B. POSTERIOR 10	PA 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 UM	8	3	Arma Principal 1, Área Masiva.
-Turboláser Destructor	96 UM	D	2	Arma Principal 1, Área Grande.
-Bomba Pesada	Bomba	6	4	Barrera de Artillería Apocalíptica (6), un solo uso.
-Misiles Hellstrike	72 UM	8	3	Artillería 1, un solo uso.
-Cañón Láser	48 UM	9	2	Pesada 1
-Bolter Pesado	36 UM	5	4	Pesada 3



Transporte Thunderhawk



Transporte Thunderhawk	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
	4	12	12	10	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 UM	8	3	Pesada 1, Misil, un solo uso.



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 pon 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 fe 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).



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 UM	8	3	Arma Principal 1, Área Masiva.
-Cañón Fellblade (Penetrante)	100 UM	9	2	Arma Principal 1, Área, Antiblindaje.
-Destructor Láser	36 UM	9	2	Artillería 1, Acoplada.
-Cañón Láser Quad	48 UM	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 UM de un Tanque de Mando de la Legión pueden repetir los chequeos fallidos de moral.



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 Capacitador de Onda Neutron por +35 Puntos.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañon Volcano	120 UM	D	2	Arma Principal 1, Área Grande.

Capacitador de Onda Neutron: 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.



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 Torrera, 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 UM	8	2	Arma Principal 1, Ignora Cobertura, Deflagración, Disrupción, Rayo Pesado.

Rayo Pesado: Cuando dispare este arma, traza una línea desde la punta del arma hasta el final del alcance del arma y con un ancho de 1 UM. 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 numero 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.



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 UM	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 Super-pesados) que sufran un Impacto Interno por un arma con esta regla solo podrá realizar Disparos Apresurados en su próximo turno.



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 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: 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 UM	10	1	Arma Principal 1, Área Masiva, Ignora Cobertura.



455
PUNTOS

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 esta equipado con un Cañón Blaster Plasma en la Torreta y un Bolter Pesado acoplado en el Casco. Esta equipado además con un Reflectory 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 UM 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 UM	10	2	Arma Principal 1, Área Apocalíptica.
-Blaster Plasma (rapido)	72 UM	8	2	Arma Principal 2, Área Masiva.



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, Intercepto.

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 resolvieron 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.



Fortaleza Imperial Castellum



Unidad: 1 Fortaleza Imperial Castellum

Tipo de Terreno: Edificio multicomponente 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 usadas 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 UM	9	2	Pesada 1, Interceptor, Antiaéreo.
-Cañón Láser Icaro Quad	96 UM	9	2	Pesada 2, Interceptor, Antiaéreo, Acoplado.
-Cañón Quad	48 UM	7	4	Pesada 4, Interceptor, Antiaéreo, Acoplado
-Lanzamisiles Hyperios	48 UM	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 esté destruido, todas las armas automatizadas de Cañones Laser Icaro, Cañones Laser Icaro 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. Esta 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 redotto 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 UM	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 Gargantuescas. 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.



Hijos de Horus



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.

En el caso de los Hijos de Horus, su doctrina de combate es la más agresiva de entre todas las Legiones. Son capaces de encontrar los puntos débiles de cualquier enemigo y dirigirse con ferocidad y con una precisión quirúrgica capaz de destrozar las escuadras de mando enemigas, sus puntos vitales y minar así la moral del enemigo de tal manera que con un único ataque es capaz de darle la vuelta a una batalla.

A nivel personal, los Hijos de Horus toman su Doctrina para herir sin piedad a sus enemigos y haciendo honor a su antiguo nombre, Los Lobos Lunares, son capaces de con una rapidez endiablada, explotar las debilidades enemigas rodeándolos y desgarrándolos antes de que ni siquiera se den cuenta que están siendo el objetivo de un 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
- **Repartidor de Muerte:** Las miniaturas con esta regla especial ganan +1HP cuando disparen con Pistolas, Armas de Asalto o Disparo rápido contra objetivos a 12 UN 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 Bolters o Combibolters para que porten esta munición especial Banestrike por +5 Puntos por miniatura.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Munición Banestrike	18 UM	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 OSCURO

Efectos:

- **Rodeo:** 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 *Veloces* en el turno en el que entre.
- **Descuartizarlos:** 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 Maestro 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.
- **Estampida Saqueadora:** Las escuadras de Saqueadores de la Legión de los Hijos de Horus pueden ser elegidas como opción de Tropa 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 Tropa más.
- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra no pueden sacar destacamentos de Fortificaciones.

RITO ESPECIAL DE LOS HIJOS DE HORUS: LA LARGA MARCHA

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: Implacables (en la zona de despliegue amiga), Veloces (en ningún área de despliegue) o Cruzados (en la zona de despliegue enemiga).
- **La Porción del Señor de la Guerra:** En el primer turno de juego, un Destacamento que use este Grito 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.
- 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.



500
PUNTOS

Primarca Horus,

El Maestro 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: 1 Horus, El Maestro de la Guerra (único). Solo puede formar parte de una 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 Guerra: 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.

Armadura de 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, Aparatoso.
-Garra de Horus (Disparo)	24 UM	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 Abbadon	7	5	4	4	3	5	4	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Ezekyle Abaddon (único). Solo puede formar parte de una Facción Traidora.

Equipo: Armadura Justaerin, Puño de Combate de Precisión, 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 Teleportador: Abaddon y cualquier unidad de Exterminadores a la que se une puede hacer un despliegue rápido. Adicionalmente pueden repetir en la tabla de fallos si obtienen un problema durante el Despliegue Rápido.

Marcado por los Díos Oscuros: En partidas de Campaña donde hay resultados de personajes heridos entre partidas, Abaddon puede repetir 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.



Garviel Loken



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Garviel Loken	6	5	4	4	3	6	4	10	3+

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Garviel Loken (único). Solo puede formar parte de una 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: Una vez por partida, si Garviel Loken sufre su última herida, a 2+ el sobrevive con una única herida.



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: 1 Maloghurst (único). Solo puede formar parte de una 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.



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: 1 Tybalt Marr (único).

Tabla: Tybalt Marr no puede formar parte de una Legión Leal.

Equipo: Armadura Artesanal, Espada Cthonian, 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, Tybbalt Marr poseerá el siguiente: Por la Luna de los Cazadores. (Cualquier unidad enemiga desplegada a 24 UM 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, Señor de la Guerra.

Alcance	F	FP	Tipo
-Espada Cthonian	-	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.

Espada de Duelista: Cuando combata en un Desafío, Marr ganan +1 a su Iniciativa.



Exterminadores 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 Relámpago	+15 Pts
-----------------------------	---------

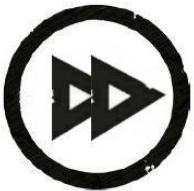
Transporte Asignado: Una Escuadra de Exterminadores Justaerin puede elegir un Land Raider Phobos o una Capsula Dreadclaw como Transporte Asignado si la unidad cuenta con no más de cinco miniaturas.

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.



Cápsula Dreadclaw



Cápsula Dreadclaw	HP	B. FRONTAL	B. LATERAL	B. POSTERIOR	PA
	-	12	12	12	3

Composición de unidad: 1 Cápsula de Desembarco Dreadclaw. **Tipo:** Vehículo (Volador, Deslizador, Transporte).

Tabla: Las Capsulas de Desembarco Dreadclaw solo pueden elegirse como Transporte Asignado en un ejército de los Hijos de Horus para las escuadras de Exterminadores Justaerin, Escuadras de Mando, Escuadras de Veteranos y Escuadras de Rastreadores. Las unidades que elijan la Dreadclaw como opción, deberán permanecer junto a ella en reserva y entrar al juego por Despliegue Rápido. Las Capsulas Dreadclaw también pueden elegirse como transporte para una Escuadra de Dreadnought Contemptors de Cualquier Legión de Marines Espaciales (no solo los Hijos de Horus), solo para escuadras de 1 Dreadnought.

Equipo: Descargadores de Metralla.

Transporte: La Cápsula de Desembarco Dreadclaw del Caos 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 UM 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 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 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 UM 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 si misma.



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:

-Bólter 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.



Hijos del Emperador



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 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 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 Desafíos.
- **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:

-**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.

-**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 un 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

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 +1UM a sus movimientos normales, a sus tiradas para Correr y a sus distancias de Asalto durante el primer turno del jugador.
- **La Hoja Oculta:** Si son elegidos como el destacamento principal del ejército, el jugador puede elegir de entre una como mínimo y tres como máximo unidades de Élite y/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 revelado el turno, las unidades de La Hoja Oculta aparecerán usando las reglas normales de Reserva y ganarán la regla especial Flanquear.

Limitaciones:

- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra no pueden contener unidades con la regla especial 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 sacar destacamentos de Marines Espaciales de la Legión aliados ni Fortificaciones.

RITO ESPECIAL DE LOS HIJOS DEL EMPERADOR: 3ª COMPAÑÍA DE ÉLITE

Efectos:

- **Los Elegidos de Variosean:** Las escuadras de Coro Cacofónico pueden ser elegidas como opciones de Tropas en un Destacamento que use este Rito de Guerra, y además todas estas escuadras ganan la regla especial Implacables.
- **Asalto Sónico:** Cualquier Infantería equipada con Servoarmaduras puede adquirir Aulladores Sónicos por +2 Pts por miniatura. Todas las miniaturas de la unidad deben adquirirla si esta mejora es elegida para ellas.

Limitaciones:

- Este Rito de Guerra solo puede usarse si la Legión de los Hijos del Emperador representa una Facción Traidora.
- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra 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..



Primarca 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: 1 Fulgrim, El Iluminador (único). Esta unidad solo puede formar parte de una facción Traidora.

Equipo: La Panoplia Dorada, La Hoja de Laer, Antorcha, Granadas de Perforantes y Granadas de Plasma.

Reglas especiales: Primarca, Padre de los Hijos del Emperador, Planeador Estratégico, Espadachín Sublime, Corpulento.

Espadachín Sublime: Durante los Asaltos, la Tirada de Salvación invulnerable de Fulgrim mejora a 3+. Adicionalmente, en Desafíos Fulgrim gana un número de ataques 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.

Planeador Estratégico: Fulgrim puede elegir sin hacer la tirada su Rasgo del Señor 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 un 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 de Precisión con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Antorcha	15 UM	5	5	Asalto 2, Deflagración, Despedazar.

La Hoja de Laer: La Hoja de Laer es un arma de combate con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-La Hoja 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: 1 Saul Tarvitz (único). Solo puede formar parte de una Facción Leal.

Equipo: Armadura Artesanal, Pistola Bólter, Rifle de Francotirador, Campo Refractante, Espada Ancha de Duelos, 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 une ganan la regla especial Contraataque mientras se encuentre en su propia zona de despliegue).

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Hijos del Emperador), Maestro de la Legión, Enemigo Predilecto (Hijos del Emperador).

Enemigo Predilecto (Hijos del Emperador): Esta regla se aplica si Saul Tarvitz forma parte de una Legión Leal (Durante una campaña de la Herejía), entonces tendrá como Enemigo Predilecto a los Hijos del Emperador.

Espada Ancha de Desafíos: La Espada Ancha de Desafíos es un arma de combate con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
Espada Ancha de Desafíos	-	+1	5	Combate, Acerada, A dos manos, Duelista.

Duelista: Durante los Desafíos, el portador obtiene un +1 a su Habilidad de Armas.



Lord Comandante Eidolon



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Eidolon	6	5	4	4	3	5	3	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Eidolon (único). Solo puede formar parte de una Facción Traidora.

Equipo: Armadura Artesanal, Martillo Trueno de precisión, Pistola Aracnotécnica, 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), el 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 UM o menos de él, suman +1UM a sus resultados cuando tiran para la distancia de un Asalto).

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Hijos del Emperador), Maestro 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.



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: 1 Venerable Rylanor el Inflexible (único). Solo puede formar parte de una 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. En adición, si sufre un resultado de explosión, añade 1UM 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 UM 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.



Escuadra de Cuchillas Palatinos



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Guerrero Palatino	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 Guerrero Palatinos 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 Guerrero Palatinos adicionales por +20 Puntos cada uno.

-Cualquier Guerrero Palatino 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 Propulsores de Salto 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 Propulsores de Salto, 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: Todos los miniaturas de la unidad se consideran personajes y pueden lanzar y aceptar Desafíos.



Escuadra de Exterminadores 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 esta 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, Testarudos, Golper Repentino, Icono Viviente.

Avance Imparable: Las unidades de Exterminadores Fénix en un Ejercito 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 UM 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.



Escuadra del Coro Cacofónico



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Miembro del Coro	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 Miembros del Coro. Solo pueden formar parte de una 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 miembros del Coro 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. (Ten en cuenta que ciertos Ritos de Batalla permiten a esta unidad adquirir otros tipos de Transportes).

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 UM	6	5	Pesada 2, Acobardamiento, Sobrecalentamiento, Bioshock Psíquico.

Bioshock Psíquico: Guarda por separado 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 Bioshock Psíquico deberán superar un chequeo de Liderazgo con un bonificador 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.



Devoradores de Mundos



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.

De todas las Legiones de los Marines Espaciales al servicio del Emperador, los Devoradores de Mundos es la más temida. 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 alimenta su sangre y 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 ejercito con la regla Legiones Astartes (Devoradores de Mundos) la tendrán. No puedes tener una mezcla de ambas.
 - Furia Sangrienta:** 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 consolden 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 modelo del ejército con la regla Legiones Astartes puede cambiar su Espada Sierra por un Hacha Sierra.

-Armas Hackeadas: Cualquier Personaje Independiente con la Regla Legiones Astartes (Devoradores de Mundos) puede sustituir su Espada Sierra u Hoja de Combate por un Arma Hackeada por +15 Puntos. Cualquier personaje equipado con un Arma Hackeada puede elegir una de las siguientes armas para reemplazar a la que posee:

	Alcance	F	FP	Tipo
Martillo Meteórico	-	+2	5	Combate, A. Especialista, A dos Manos, Aturdidora, +1I.
Hacha Sierra Ejecutora	-	+1	3	Combate, A. Especialista, A2M, Despedazar, Aparatosa.
Hojas Gemelas	-	Usuario	5	Combate, A. Especialista, +1 Ataque, Acerada.
Flagelo	-	Usuario	5	Combate, A. Especialista, Antipersona.

RITO ESPECIAL DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS: ASALTO BERSERKER

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 como 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

Efectos:

- **Esperanza Perdida:** 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 mejorará 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 mejorará 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 destacamentos aliados ni Fortificaciones.



Primarca Angron,

El Maestro 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: 1 Angron, Maestro de los Devoradores de Mundos. (único). Solo puede formar parte de una Facción Traidora.

Equipo: Armadura de Marte, Garras de Verdugo, Forja Maléfica, "Gorefather & Gorechild" y Granadas de Fragmentación.

Reglas especiales: Primarca, Arenas Rojas, Odio (Todos!), 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 (Hijos de Horus) tienen Coraje a 12 UM 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 UM	7	2	Pistola, Precisión, Sobrecaleamiento.

"Gorefather & Gorechild": Estas dos hachas gemelas proporcionan a Angron +1 Ataque (ya incluido en su perfil) y usan el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-"Gorefather & Gorechild"	-	+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 Shabrab 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: 1 Shabran Darr (único). Solo puede formar parte de una Facción Leal.

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

Opciones: Shabran Darr puede equiparse con un Retrorreactor 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 une 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 una Legión Leal (Durante una campaña de la Herejía), entonces Odiara a cualquier Legión Traidora o Marines Espaciales del Caos.



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: 1 Endryd Haar (único).

Tabla: Endryd Haar sólo puede ser incluido en una Legión Leal. Puede formar parte también de los Escudos Negros.

Equipo: Armadura Artesanal, Pistola Aracnotécnica, 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 Haat este 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 Acobardadore (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).



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: 1 Gahlan Surlak (único).

Equipo: Servoarmadura, Narthecium Primus, Pistola de Plasma, 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 el o su unidad por ataques con la regla Veneno, deberán ser repetidas.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Devoradores de Mundos), Maestro de Inductii, Oficial de Apoyo, Exhortación de Carnicería, Confianza Sagrada.

Maestro de Inductii: Cualquier Escuadra Táctica de la Legión de un ejército en el que se incluya a Surlak puede ser modificada otorgándole un +1 a Fuerza y la regla No hay Dolor (6+), pero reduce en -1 su HA.y dejarán de contar como unidades que puntúan. 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.

Confianza Sagrada: En Misiones donde se otorguen puntos de Victoria por destruir a unidades, si Surlak se encuentra a 6 UM 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 de 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 Apotecario Mayor con la regla especial Legiones Astartes (Devoradores de Mundos) en un ejército que represente a una Legión Traidora.



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: 1 Kharn el Sangriento (único). Solo puede formar parte de una 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 Gorechild, 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 o otros personajes), el 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, tendrá un +1 también para intentar robar la Iniciativa.

	Alcance	F	FP	Tipo
-La Cortadora	-	Usuario	3	Combate, Acerada.
-Gorechild	-	+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, Señalado por el Destino Oscuro, Legado de Sangre (opcional), Orgullo de Señor de la Guerra, Furia de Batalla, Ataques de Precisión.

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, Kharn podrá repetir esta tirada.



Escuadra de Alborotadores



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Alborotador	4	4	4	4	1	4	2	8	3+
Campeón Alborotador	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería. El Campeón Alborotador de la Legión es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Campeón Alborotador y 4 Alborotadores de los Devoradores de Mundos.

Tabla: Una Escuadra de Alborotadores 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 Alborotadores adicionales por +20 Puntos cada uno.

-Cualquier Alborotador de la unidad puede sustituir su Hacha Sierra por una Espada Sierra Pesada por +5 Puntos.

-Cualquier Alborotador de la unidad puede sustituir su Bólter y Hacha Sierra por una de las Armas Hackeadas por +10 Puntos cada una.

-El Campeón Alborotador puede sustituir su Pistola Bólter por una Pistola Plasma por +15 Puntos.

-El Campeón Alborotador 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 Alborotador 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 los miniaturas de la unidad pueden lanzar y aceptar Desafíos.



Escuadra de Sanguinarios



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Exterminador Sanquínario	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 una 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-bolter por una segunda Hacha de Energía.

-Cualquier miniatura de la unidad puede cambiar su Combi-bolter 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, Locos Devoradores.

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.

Locos Devoradores: 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.



Guardia de la Muerte



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. En adición, cada Legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el Producto de su semilla genética 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:** Las Legiones de 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:** Todas 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 COSECHA

Efectos:

- **Potencia de Fuego Superior:** Las escuadras Tácticas de Veteranos de la Legión y las Escuadras de Apoyo Pesado de la Legión 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 como parte de su Tabla de Organización del Ejército.
- Las miniaturas y unidades que formen parte de un destacamento que use este Rito de Guerra no podrán Correr ni hacer movimientos de A toda Velocidad.

RITO ESPECIAL DE LA GUARDIA DE LA MUERTE: MUERTE SIGILOSA

Efectos:

- **Nube de Niebla:** Las miniaturas de Infantería de este Destacamento tienen una salvación por cobertura cuando se encuentran en terreno abierto y no hay miniaturas enemigas a 12 UM 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 que pertenezca a una Legión Traidora, y no puede combinarse con las reglas especiales de las Legiones Destrozadas.
- Un Ejército que use este Rito de Guerra debe incluir un Cónsul de la Legión (Maestro 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.



425
PUNTOS

Primarca 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: 1 Mortarion, El Segador (único). Solo puede formar parte de una 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, Despecho a la Bruja, Resistencia Sobrenatural, Sombra del Segador, Muy Corpulento.**

Despecho de 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 esta sobre la mesa, puede teletransportarse a 10 UM de su posición durante la fase de Disparo si supera un chequeo de Liderazgo. No puede colocarse a menos de 3 UM 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 UM	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 armura 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 UM de distancia. Consulta el Perfil de las Bombas de Fósforo para más detalles.



175
PUNTOS

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: 1 Crysos Mortug (único). Solo puede formar parte de una 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 las Emboscadas. (Todas las unidades de tu ejército con la regla Flanquear, lo harán como si tuvieran la regla especial Sentidos Agudizados mientras tu Señor de la Guerra este vivo).

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 UM o menos. Mientras el poder siga activo, la unidad objetivo obtendrá las habilidades especiales No hay Dolor!, Nunca Muere e Implacable.

Armadura Endurecida: 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 UM.



165
PUNTOS

Mariscal Durak 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: 1 Dural Rask (único). Solo puede formar parte de una 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 UM puede repetir los resultados para impactar de "1" cuando disparen a unidades enemigas que se encuentren a 3 UM o menos de uno o más objetivos).

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Guardia de la Muerte), Maestro de la Legión, Arte de la Destrucción.

Arte de la Destrucción: Durak Rask tiene las reglas especiales Cazacarros y Destructor, esta regla también se las confiere a las armas pesadas de la escuadra a la que se une.



Calas Thypgon



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Calas Typhon	6	5	4	4	3	5	4	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Calas Typhon (único). Solo puede formar parte de una 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), el 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 UM de él puede reclamar un Objetivo).

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Guardia de la Muerte), Maestro 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 el cual usa la disciplina de Telepatía, pero no podrá utilizar estos poderes si también está en mesa 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 UM. La habilidad de proyectiles de Typhon no reducirá la dispersión.



Escuadra de Sudarios 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 o como opción de Élite, o bien como una Escolta (Ver más abajo).

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 Justaerin 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 Imparable: 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 Mortarion: Pueden escogerse como escolta de un Pretoriano 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.



Escuadra de 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 UM	6	4	Asalto 2
-Lanzagranadas de Asalto (Toxinas)	18 UM	*	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, Niebla Mortal puede ser utilizada como un arma con el siguiente perfil y será capaz de realizar Fuego Defensivo (al contrario de las limitaciones habituales de las Armaduras Cataphractii):

	Alcance	F	FP	Tipo
-Niebla Mortal	Plantilla	*	4	Asalto 1, Envenenada (3+).



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. En adición, cada Legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el Producto de su semilla genética de su propia cultura.

Los Manos de Hierro son los maestros de las maquinas 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, a 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.
- **Aquantar y Luchar:** 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 perdida de Punto 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 GOROGONA

Efectos:

- **Terreno seleccionado:** 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 Automatas 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 Trasnporte Asignado puede en vez de ello tomar un Land Raider Proteus o un Land Raider Phobos como Transporte Asignado.
- **Rodeo 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 ejército.
- 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

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 ejercito no puede incluir a Ferrus Magnus.



Primarca Ferrus Manus,

El Maestro 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: 1 Ferrus Manus (único). Solo puede formar parte de una Facción Leal.

Equipo: El Caparazón de Medusa, Rompeforjas.

Reglas especiales: Primarca, Padre de los Devoradores de Mundos, Muy Corpulento, Maestro de los Mecanismos.

Maestro de los Mecanismos: Ferrus Manus es un maestro artífero y posee la regla especial Maestro de la Forja. El 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 una de sus fases de disparo. Estas armas pueden elegirse de entre un Plasma Blaster, un Lanzallamas Pesado, un Rifle Gravitón o un Arnés Lanzagrandas (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 Magnus: Si juegas campañas de la narrativa de la Herejía de Horus 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 Castrem 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: 1 Castrmen Orth (único). Solo puede formar parte de una Facción Leal.

Equipo: Servoarmadura, Pistola Bólter, Campo Refractante, Maza de Energía, Ciber-familiar, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Rasgo de Señor de la Guerra: Destrozatanques (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 beneficiara 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.



Shadrak Meduson



Shadrak Meduson	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	6	5	4	4	3	5	3	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Shadrak Meduson (único). Solo puede incluirse en un ejercito que represente una Facción Leal.

Equipo: Armadura Artesanal, Aura de Hierro, Bolter de Precisión, Pistola Aracnotécnica, Gladius de Energía Albian, 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 Maestro de la Legión, y además a 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 Albian: Gladius de Energía Albian es un arma de Combate que utiliza el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
- Gladius de Energía Albian	-	+1	3	Combate, Acerada, Arma de Precisión.



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: 1 Autek Mor (único). Solo puede formar parte de una Facción Leal.

Equipo: Armadura Cataphractii, Servobrazo, Controlador Cortex, Espada del 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**), Maestro de la Legión, Coraje, Corpulento, Maestro de la Forja, Comandante Celoso.

Comandante Celoso: A no ser que el Primarca Ferrus Manus este presente, si Autek Mor esta en tu destacamento principal deberá ser tu Señor de la Guerra.



Escuadra de Inmortales de Medusa



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Inmortal 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 Endurecida.

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 retiren 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.



Escuadra de 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 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 (Manos de Hierro), Avance Implacable, No hay Dolor (5+).

Avance Implacable: Las unidades de Exterminadores Gorgona en un Ejercito 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 UM de la unidad tienen que superar un chequeo como si hubieran sido impactados por un arma con la regla especial Cegar. Las unidades amigas pueden repetir este chequeo.



Los Amos de la Noche



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.

Incluso antes de la Masacre en Isstvan V, la Legión de los Amos de la Noche ya eran unos conocidos renegados, los cuales eran ya unos devotos del terror y del asesinato. El Primarca de la Legión Konrad Curze atacaba alla donde no se le esperaba y poblaciones planetarias al completo eran tratadas con crueldad y forzadas a de rodillas a una incondicional rendición. Al carecer de misericordia, pocos de los que sen han opuesto a los Amos de la Noche jamás han vivido para contarla, a menos que se trate de un plan astuto que les permita escapar para asi sembrar más aun las semillas del temor. Dado el comportamiento oscuro de la Legión, se necesita igualmente un despiadado líder que de rienda suelta a su propensión a la atrocidad, por lo menos en todo en que se le propone.

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 para ver si la unidad de Amos de la Noche supera en número a su enemigo.
- **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 ten en cuenta que puede ser que otras formas de cobertura proporcionen una tirada de salvación superior.
- **Sangre de Nostraman:** Todas las unidades con esta regla especial se retiran +1UM adicional. Además, si fallan un chequeo de Acobardamiento, ellos pueden, si el jugador controlador lo desea, retirarse en vez de ser acobardado - de la misma manera que lo hiciesen 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.
- **Semillas de la Disensión:** Si el Señor de la Guerra del ejército es retirado como baja, todas las unidades del ejército con esta regla deberán 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:

-**Lanza Sierra Nostraman** 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 Lanza Sierra Nostraman por el mismo coste que cualquiera de sus armas de energía.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Lanza Sierra Nostraman	-	+1	3	Combate, A dos Manos, Acerada.

-**Transpondedor de Teleportación:** Cualquier escuadra de Exterminadores de los Amos de la Noche o escuadra de Mando de la Legión de los Amos de la Noche 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 de 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 TERRORÍFICO

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 +1UM a sus distancias de Correr.
- **Tácticas Terroríficas:** Las Escuadras de Terror de los Amos de la Noche deben escogerse como opciones de Tropa obligatorias en un ejército que use este Rito de Guerra, y también como opciones de Tropa adicionales si se desea.
- **Asalto Dreadclaw:** Las escuadras Tácticas, de Veteranos y de Terror de la Legión de los Amos de la Noche pueden escoger Capsulas Dreadclaw o Cápsulas de Desembarco de la Legión 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 Tropa 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 como Cuartel General.
- El Jugador controlador no puede elegir Fortificaciones o destacamentos aliados de Marines de la Legión.

RITO ESPECIAL DE LOS AMOS DE LA NOCHE: CULTO DE HORROR

Efectos:

- **Culto Depredador:** Las Escuadras de Rapaces Nocturnos pueden ser elegidas como opciones de Tropa.
- **Más Allá del Juicio:** Cualquier unidad puede equiparse con Trofeos del Juicio por +25 pts por unidad.
- **Garras de 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.
- Este Rito de Guerra no puede elegirse por un Destacamento que pertenezca a una Facción Leal.



Primarca Konrad Curze,

El Maestro de los Amos de la Noche



	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: 1 Konrad Curze de los Amos de la Noche. (único). Solo puede formar parte de una Facción Traidora.

Equipo: Manto de Pesadillas, *Perdón y Misericordia*, La Hacedora de Ventanas y Granadas de Fragmentación.

Reglas especiales: **Primarca, Padre de los Amos de la Noche, Oscurecido, Sigilo, Corpulento, Rey del Terror.**

Rey del Terror: Los chequeos de Miedo que se realicen contra Konrad se harán con un -3 al Liderazgo. Adicionalmente, 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 UM deberán de manera inmediata superar un chequeo de Moral o deberán retirarse.

Padre de los Amos de la Noche: Konrad Curze tiene las reglas especiales Visión Nocturna y Sentidos Agudos. Un ejercito 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 contra ellos.

Manto de Pesadillas: Proporciona a Konrad una Tirada de Salvación por armadura 2+ y de 4+ Invulnerable. Proporciona además las reglas Atacar y Huir. Además su regla de Martillo de Furia hace 1D3 impactos en lugar de 1.

La Hacedora de Ventanas: La Hacedora de Ventanas es un arma de Disparo con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Hacedora de Ventanas	12 UM	4	5	Asalto 3, Precisión Letal

Precision Letal: Portada por Curze, este arma realiza 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.

Perdon y Misericordia: Piedad y Misericordia actúan como Armas Emparejadas (+1 Ataque) con el siguiente perfil:

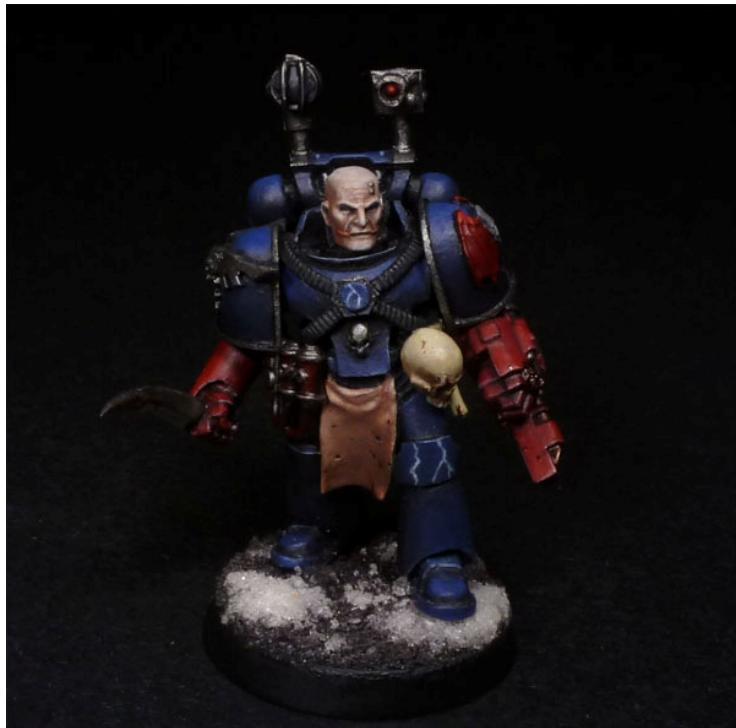
	Alcance	F	FP	Tipo
-Perdon y Misericordia	-	Usuario	2	Combate, Despedazar, Arma Especialista, Golpe Decapitador.

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 arma.



Mawdrym Llanshai,

El Maestro de los Amos de la Noche



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

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Llanshai (único). Solo puede formar parte de una Facción Traidora.

Equipo: Servoarmadura, Campo Refractante, Pistola Aracnotécnica, Jaqa Roja, Narthecium, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Amos de la Noche), Coraje, Miedo, No apto para el Mando, La Suerte Malévola.

La Suerte Malévola: Llanshai puede repetir todas sus tiradas fallidas de Cuidado Señor! y No hay Dolor!.

No Apto para el Mando: Llanshai 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.

Jaqa Roja: Jaqa Roja es un arma de Combate con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Jaca Roja	-	-1	3	Combate, Golpe Decapitador, Arma de Especialista.

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.



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: 1 Sevatar (único). Solo puede formar parte de una Facción Traidora.

Equipo: Servoarmadura, Aura de Hierro, Lanza Sierra Nostraman, Pistola Bolter, Maestro de Atramentar, Trofeos de Jucio, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Amos de la Noche), Maestro de la Legión, Luchador Sucio, Psíquico Reprimido, Ataques de Precisión.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Sevatar es tu Señor de la Guerra, el tendrá 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.

Maestro de 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 UM 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.

Luchador Sucio: Cuando luche en un Desafío, Savatar gana la regla especial Muerte Instantánea con todos sus ataques independientemente del arma que use (la cual aplicará el resto de reglas que tenga).



Kheron Ophion



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Kheron Ophion	6	5	4	4	3	5	4	10	3+/5++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Kheron Ophion (único). Solo puede formar parte de un ejército que represente una Facción Traidora.

Equipo: Servoarmadura, Aegis Sangriento, Hacha de Energía, Volkita Serpenta, Bombas de Fusión, Campo Refractante, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Amos de la Noche), Maestro de la Legión, El Cobarde, Señor de la Guerra.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Kheron Ophion es tu Señor de la Guerra, el tendrá el Rasgo Maestro 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 UM 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: 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 tendrá su Habilidad de Armas reducida a la mitad cuando sea atacado por cualquier ataque en combate de Kheron Ophion hasta el inicio del siguiente turno de juego.



Escuadra de 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:

-Bolter	+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	-Lanza Sierra Nostraman	+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, Infiltradores, Enemigo Predilecto (Infantería), Ataques de Precisión.



Rapaces Nocturnos



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Rapaz Nocturno	5	4	4	4	1	4	1	8	3+
Maestro Cazador	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

Tipo: Infantería de Salto (Personaje). El Maestro Cazador es Infantería de Salto (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Maestro Cazador y 4 Rapaces Nocturnos de los Amos de la Noche.

Equipo: Servoarmadura, Propulsor de Salto, 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	-Lanza Sierra Nostraman	+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.



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. En adición, cada Legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el Producto de su semilla genética de su propia cultura.

Los Salamandras son ejemplo de trabajo y de 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 portan 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 Imperio 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 1D6 cuando fallen un chequeo de moral o acobardamiento.
- **Regalo de Promethean:** 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.
- **Nacidos en la Noche:** 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 UM (hasta un mínimo de 1 UM) 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 (Apotecario Mayor) ni tampoco escuadras de Destructores de la Legión. Ninguna miniatura podrá equiparse en el ejercito con Bombas de Fósforo.

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 Arma de Precisión 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 un segundo arma. Esta mejora cuesta 10 Puntos para un personaje independiente sin Armadura de Exterminador y +5 Puntos para cualquier miniatura que si que lleve Armadura de Exterminador. En cuyo caso sustituirá su Combi-bolter.

Capa de 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

Efectos:

- **Forja de Obsidiana:** Todos los vehículos de los Salamandras (cualesquiera 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 (incluido 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 Arma de Precisión. 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 solo 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

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.
- **En la Llama:** En misiones en las que se haga uso la duración aleatoria de turnos de batalla, el Jugador Salamandra que pueda declarar si se juega o no un turno más, debe declarar que la tirada indica que la partida finaliza.
- **Furia de los Salamandras:** 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 Alternativo, con lo que 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 de la Legión.
- El Destacamento Principal no puede incluir a más de uno de cada de los siguientes: 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 UM	5	1	Asalto 1, Horror Elemental

Horror Elemental: Las unidades que sufren 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.



425
PUNTOS

Primarca Vulkan, El Maestro 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: 1 Vulkan de los Salamandras. (único). Solo puede formar parte de una Facción Leal.

Equipo: 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 Adamantino.

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, Atiuridora

-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 UM	6	2	Asalto 1, Acerado, Línea de Efecto.

-Línea de Efecto: Traza una línea desde Vulkan de 1 milímetro de ancho y 18 UM de largo para determinar el efecto del arma. Todas las unidades por las que cruce la línea sufrirán un número de impactos igual al numero 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 Maestro 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: 1 Cassian Dracos (único). Solo puede formar parte de una 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. Esta 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 Flamígera, 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 Flamígera: 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, el será tu Señor de la Guerra (incluso sin tener atributo de Liderazgo). El no tira en la tabla de Rasgos de Señor de la Guerra. En lugar de ello tiene el siguiente rasgo:

- **Fuego de los Mártires:** 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 UM o menos de Cassian Dracos ganan la regla especial No hay Dolor (5+).



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: 1 Cassian Dracos (único). Solo puede formar parte de una 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. Esta equipado además con Blindaje Adicional, Descargadores de Humo, Reflector y un Nuncio-vox.

Reglas especiales: **Forjado por Vulkan, Nunca Muere!, Ira Flamígera, Venerable, Legiones Astartes (Salamandras), Avatar de las Llamas Sagradas, 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 Flamígera: 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).

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. El 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 Cibercirugía 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 Rededicatoria:

El Rito de la Rededicatoria (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.



145
PUNTOS

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: 1 Xiaphas Jurr (único). Solo puede usarse en un ejército que represente a una Facción Leal.

Equipo: Armadura Artesanal, El Aura Ardiente, Pistola Bolter, Maza de Energía de Precisión, 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, el 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 Preciencia y Precognición. Sin embargo, cuando Xiaphas intente manifestar un poder, deberá reducir su Liderazgo a 7 a la hora de realizar este chequeo.

El Aura Ardiente: 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-.



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: 1 Nomus Rhy'tan (único). Solo puede formar parte de una Facción Leal.

Equipo: Armadura Artesanal, Aura de Hierro, Crozius de las Estrellas Oscuras, Pistola Bolter, Combi-llamas, Capa de Dragón Ancestral, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Salamandras), Maestro de la Legión, Fanático, Guardian de las Llaves.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Nomus Rhy'tan es tu Señor de la Guerra, el tendrá el Rasgo Presencia Inspiradora (todas las unidades amigas a 12 UM 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.



Exterminadores Fuegodragón



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Exterminador Fuegodragón	5	4	4	4	2	4	2	9	2+/4++
Maestro Fuegodragón	5	4	4	4	2	4	3	9	2+/4++

Tipo: Infantería. El Maestro Fuegodragón es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Maestro Fuegodragón y 4 Exterminadores Fuegodragón de los Salamandras.

Equipo: Armadura Cataphractii, Combi-Bólter y Arma de Energía. El Arma de Energía del Maestro Fuegodragón es un Arma de Precisión.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Exterminadores Fuegodragón 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 Maestro Fuegodragón puede cambiar su Arma de Energía de Precisión por un Martillo Trueno de Precisión 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 Fuegodragón de la unidad puede sustituir su Combi-bolter por un Lanzallamas Pesado por +10 Puntos.

Transporte Asignado: Una Escuadra de Exterminadores Fuegodragón 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, Favorecidos por Vulkan

Avance Implacable: Las unidades de Exterminadores Fuegodragón en un Ejercito de la Legión de los Salamandras son unidades que puntúan siempre y cuando el escenario permita a las Tropas de Línea puntuar.

Favorecidos por Vulkan: Una escuadra de Exterminadores Fuegodragón 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.



Escuadra de Piroclastas



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Piroclasta	4	4	4	4	1	4	1	9	2+
Guadian Piroclasta	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Tipo: Infantería (Personaje). El Guadian Piroclasta es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Guadian 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 Guadian 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 un Fuego Desfensivo, la unidad al completo debe disparar todos sus Proyectores Piroclásticos usando el mismo modo de disparo. Declaralo cada vez que las armas sean usadas y elige uno de los siguientes perfiles:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Proyector Piroclástico (Disperso)	Plantilla	5*	5	Asalto 1
-Proyector Piroclástico (Concentrado)	6 UM	6	1	Asalto 1, Fusión.

*En el perfil de este arma ya está incluido el bonificador por la regla Regalo de Promethean.



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. En adición, 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 las Noches Antiguas. 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 un abismo marcha junto a ellos. Estar en contra de los Portadores de la Palabra es ahora invitar a la locura, la muerte y 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.
- **Creedores 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 mas bajos.
- **Acuchilladlos:** Todas las unidas 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 Carsimático:** 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.

El Diabolista (+35 Pts): Un Diabolista es un tipo de Cónsul especial disponible para los Portadores de la Palabra. 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 ejército. 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 Contaminada: Un Personaje que pueda equipar armas de energía puede equiparse con un Arma contaminada (mismo coste)

	Alcance	F	FP	Tipo
-Arma Contaminada	-	Usuario	-	Combate, Arma Especialista, Muerte Instantánea.

RITO ESPECIAL DE LOS PORTADORES DE LA PALABRA: LA HERMANDAD OSCURA

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. 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 sufren 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: EL ÚLTIMO DE LOS SOLES DENTADOS

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 via 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.



375
PUNTOS

Primarca Lorgar, El Maestro 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: 1 Lorgar de los Portadores de la Palabra. (único).

Equipo: La Armadura de la Palabra, Illuminarum, Pistola Aracnotécnica, 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 Maestria 3 que puede elegir al inicio de la partida (sin tirar al azar) tres hechizos de entre las Disciplinas Psíquicas de Telepatía y Telequinesis. 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 quien 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 o 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 4+ en vez de 5+ 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: 1 Kor Phaeron (único).

Equipo: La Terminus Consolaris, Par de Cuchillas Relampago, Lanzallamas Digital.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Portadores de la Palabra), Maestro de la Legión, Portador del Caos, Comandante Celoso, Maestro de la Legión, Saber Ardiente.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Kor Phaeron es tu Señor de la Guerra, el 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 Celoso: 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...



Apóstol Oscuro Erebus



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Erebus	5	4	4	4	3	5	3	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 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, Maestro de la Legión, Portador del Caos, Señalado por el Destino Oscuro, Voluntad de Adamantino.

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 UM 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 ejercito 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...



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: 1 Hol Beloth (único).

Equipo: Armadura Artesanal, Aura de Hierro, Pistola de Plasma, Arma Contaminada, Puño de Combate de Precisión, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Portadores de la Palabra), Maestro 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.



175
PUNTOS

Zardu Layak, *El Apóstol Carmesí*



	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: 1 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 si se sacan, 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 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 removido del juego por cualquier otra razón, los Esclavos Anakatis Kul, si permanecen en juego, 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.



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		

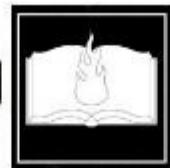
-Alternativamente, el Mártir Oscuro puede equiparse sustituir su Pistola Bolter y Espada Sierra u Hoja de Combate por un Par de Cuchillas Relámpago por +20 Puntos.

-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 puntuá.



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 UM 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 Abrasaalmas. 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 UM 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 Malditos	24 UM	4	5	Fuego Rápido, Cegar.
- Cañón Plasma de Fuego Disforme	36 UM	8	2	Pesada 1, Área, Muerte Aullante.

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 Endurecida, 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 Chamuscada, 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 UM (amigas o enemigas) sufren un impacto de Fuerza 3 FP 5.

Tierra Chamuscada: 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 UM su distancia de Retirada.



Guardia del Cuervo



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.

La Guardia del Cuervo es a partes iguales Luz y Sombra. Rápidos en administrar justicia y retribución 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 esta Legión, por ello rehuyen del resplandor de la adulación. Maestros de la Guerra, la Guardia del Cuervo esta a favor de la Táctica de la paciencia, del engaño y de la sutileza. Adeptos de la infiltración y del reconocimiento de los puntos débiles del enemigo para propinarle el golpe rápido y preciso para decantar 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.
- **Por Alas y Garras:** Corax adapta sus fuerzas según le convenga para cada batalla. 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 Veloces.
 - Infantería de Salto, Motos, Motos a Reacción y Armaduras de Exterminador: Asalto Rabioso.
- **La Carne sobre el 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 haya ciertos tipos de Ritos de Guerra no disponibles para ellos.

Equipo Específico de la Guardia del Cuervo:

- Las Garras del Cuervo:** Cualquier miniatura equipada con Garras Relámpago puede mejorarlas a Garras del Cuervo por +10 (ambas separadamente o por el par), ganando ambas la regla especial Arma de Precisión y Aceradas.
- 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 contará como que tiene Iniciativa 1 cuando realice 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, si esta opción es elegida, no podrá equiparse con Armadura de Exterminador, Propulsor de Salto, Moto o Moto a Reacción de los Marines Espaciales.

RITO ESPECIAL DE LA GUARDIA DEL CUERVO: ATAQUE DECAPITADOR

Efectos:

- **Por Quien Doblan las Campanas:** Todas las unidades con la regla especial Legiones Astartes (Guardia del Cuervo) en un Destacamento que use este Rito de Guerra tendrán la regla especial Enemigo Predilecto (Personajes Independientes).
- **Golpe Depredador:** Siempre y cuando la fuerza que use este Rito de Guerra sea el Destacamento Principal, el jugador controlador podrá repetir el dado para determinar quien despliega y juega en primer lugar en misiones en las que se permita.
- **Furia desde arriba:** 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 (lo podrán hacer 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 Élites 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 Legiones de Marines Espaciales.

RITO ESPECIAL DE LA GUARDIA DEL CUERVO: FUERZA DE LIBERACIÓN

Efectos:

- **Luchadores Libres:** 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.
- **Matador 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 Militia Imperialis y Culto a la Disformidad, las miniaturas de ese Destacamento ganarán la regla especial Coraje siempre y cuando tengan a 6 UM 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 Destrozadas.
- Este Rito de Guerra solo puede ser elegido por ejércitos que representen a una 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.



450
PUNTOS

Primarca Corvus Corax,

El Maestro de la Guardia del Cuervo



	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: 1 Corvus Corax de la Guardia del Cuervo. (único). Solo puede formar parte de una Facción Leal.

Equipo: La Armadura Sable, La Panoplia del Señor Cuervo, Bombas de Sigilo, Dos Pistolas Aracnotécnicas, 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 tratarán todas sus tiradas de Correr como si hubieran obtenido un 6.

Armadura Sable: Proporciona a Corvus Corax una Tirada de Salvación por armadura 2+ y de 5+ Invulnerable. Además, cualquier unidad que llegue por Despliegue Rápido a 12 UM 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 o otro Primarca, solo se le 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: Cambia el tipo de tropa a Infantería de Salto. Su ataque de Martillo de Furia causa 1D3 impactos de Fuerza 5 FP3 y puede realizarlo siempre sin importar el tipo de tropa al que se enfrente. Corax puede realizar Ataques Vectoriales y podrá repetir la tirada de dispersión cuando llegue por Despliegue Rápido. En caso de un error en el Despliegue Rápido, el resultado de Restrasados 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 blindajes.

-Azote: Durante este 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.

Corvus Corax Herido: Si juegas la campaña y juegas con Corvus Corax Herido, perderá sus Alas de Korvidine y sus Pistolas Aracnotécnicas. Bajara a 5 sus heridas y Ataques y su armadura sera de 3+ y 5+ innvulnerable. Portará el Bolter Pesado Salvaje que sigue las reglas de un Bolter Pesado pero es del tipo Asalto 3 y ganará las reglas especiales, Infiltración, Explorador y Odio (Legiones Traidoras). Esta versión de Corax cuesta 350 Pts.



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: 1 Alvarex Maun (único). Solo puede formar parte de una Facción Leal.

Equipo: Armadura Artesanal, Pistola Bólter, Espada de Energía, Strato-vox, 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 Capsulas Deathstorm) en el mismo Destacamento pueden repetir las tiradas de Reserva Fallidas).

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Guardia del Cuervo), Maestro de la Legión, La Hoja Sangrienta, Señor de la Guerra.

La Hoja Sangrienta: Si el Capitán Alvarex entra embarcado en un vehículo que entre 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: Si una unidad del jugador controlador quiere llegar por Despliegue Rápido y elige hacerlo a 18 UM o menos del Capitán Alvarex, no se dispersará. Además, las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Guardia del Cuervo) que desplieguen 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 el 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.



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: 1 Kaedes Nex (único). Solo puede formar parte de una Facción Leal.

Equipo: Servoarmadura, Dos Cañones de Mano 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 en Cadena, Mal Presagio, Acosador Implacable, Pistolero, Disparos de Precisión.

Acosador Implacable: Durante el despliegue, selecciona una unidad enemiga de Élite o Cuartel General como la elegida por Kedex 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 UM o más de la unidad elegida siempre y cuando esté fuera de la línea de visión de toda unidad enemiga. Kedex desplegado así tendrá la regla especial Oscurecido durante el primer turno de juego.

La Venganza del Cuervo: Cuando este en combate contra la unidad elegida (consulta la regla Acosador 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.

Mal Presagio: 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. El no puede unirse a unidades de ningún tipo ni durante el despliegue, ni durante la partida.

Pistolero: Kaedes puede usar sus Cañones de Mano 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.

Cañón de Mano Fulcrum: Cada Cañón de Mano Fulcrum es un arma de disparo con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Cañón de Mano Fulcrum	18 UM	4	4	Pistola, Acerada, Aturdidora.



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 en adición a 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.

Avance Implacable: Las unidades de Mor Deythan en un Ejercito de la Guardia de Cuervo son unidades que puntuán siempre y cuando el escenario permita a las Tropas de Línea puntuar.



Escuadra de Furias Oscuras



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Furia Oscura	4	4	4	4	1	4	2	8	3+
Elegido de los Muertos	5	4	4	4	1	4	2	9	2+

Tipo: Infantería de Salto. El Elegido de los Muertos es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Elegido de los Muertos y 4 Furias Oscuras de la Legión 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 Elegido de los Muertos puede equiparse además con Bombas de Fusión por +5 Puntos.

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Guardia del Cuervo), Golpe Repentino, Ataques de Precisión (solo el Elegido de los Muertos), 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.



Cañonera Storm Eagle Darwing



	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 UM	4	5	Pesada 2, Cegador, Área Grande, Aturdidor.
-Cañón Láser	36 UM	9	2	Pesada 1

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.



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. En adición, cada Legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el Producto de su semilla genética de su propia cultura.

Los Legionarios de la VII son conocidos como los Estoicos Praetorianos de Terra, todo lo que la Gran Cruzada puede representar. Ellos son Leales, disciplinados y metódicos, maestros del ataque y la defensa. Hasta allá donde se expande el Imperio pueden encontrarse Cruzados de los Puños Imperiales liderando la voluntad del emperador. Allí, en el despertar de un victoria, los Puños Imperiales comienzan a construir poderosas fortalezas y asentamientos siendo un faro de unificación y ejemplos de nobleza para las más altas aspiraciones 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 Cazacarros.
- **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) repetirán las tiradas fallidas para impactar en las que obtengan un '1'..
- **Defensa Inquebrantable:** Las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Puños Imperiales) serán 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 de Energía:** 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 de Energía. Un Guantelete de Energía es un arma de combate con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Guantelete de Energía	-	X2	1	Combate, Arma de Precisión, Aparatosa.

-**Prototipo: Escudo de Tormenta Vigil:** Los Escudos de 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 tener la regla especial Despliegue Rápido por +10 Puntos por miniatura.

-**Prototipo: Cañón de Asalto Iliastus:** 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. 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, Malfuncionamiento.

Malfuncionamiento: 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

Efectos:

- Las Escuadras de Guardias de la Falange pueden escogerse como opciones de Tropas 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 este en coherencia de unidad con al menos dos miniaturas con el mismo criterio 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 con el mismo criterio gana la regla especial Martillo de Furia.

Limitaciones:

- Las opciones obligatorias de Tropas 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 sacar un Consul como parte de sus elecciones de Cuartel General.
- Los Destacamentos que usen este Grito de Guerra ni pueden tener en total más opciones de Ataque Rápido y Élite (la suma de ambas) que opciones de Tropa.

RITO ESPECIAL DE LOS PUÑOS IMPERIALES: FUERZA DE CHOQUE HAMMERFALL

Efectos:

- **Fuerza de Aterrizaje:** Las Escuadras de Guardia de la Falange pueden ser elegidas como opciones de Tropas 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 UM 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 Destacamentos Aliados.



385
PUNTOS

Primarca Rogal Dorn,

El Maestro de los Puños Imperiales



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Rogal Dorn	8	5	6	6	6	5	4	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Rogal Dorn de los Puños Imperiales. (único). Solo puede formar parte de una Facción Leal.

Equipo: La Armadura Aúrica, Dientes de 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 une 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 quien es el vencedor en cada fase de asalto mientras Dorn permanezca en juego.

Las Falanges de Asedio y las Escuadras de Exterminadores de la Legión pueden elegirse como opciones de Tropa en un destacamento primario en el que Rogal Dorn sea el Señor de la Guerra.

Armadura Aúrica: 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 hecho 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 UM	5	4	Salvas 3/5, Acerada.

Dientes de Tormenta: Dientes de Tormenta es un arma de combate con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Dientes de 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 esta 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: 1 Sigismund (único). Solo puede formar parte de una 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 Tropas.

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	Combate, A dos Manos.



Capitán Alexis Polux



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Alexis Polux	6	4	5	4	3	5	3	10	3+/3++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Alexis Polux (único). Solo puede formar parte de una Facción Leal.

Equipo: Serovarmadura Endurecida, Aura de Hierro, Puño de Combate de Precisión, Escudo Tormenta Vigil, Combi-fusión, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Puños Imperiales), Maestro 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 redeployar 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 ejercito que incluya a Polux puede ganar la regla especial Despliegue Rápido.

Golpe de Martillo: al inicio de cualquier fase de Asalto, Polux puede rebajar en 1 su número de ataques, pero de hacerlo, ignorará la regla especial Aparatosa de su Puño de Combate para esa fase.



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 Pisolta Plasma por +15 Pts cada una.

-Un Templario puede equiparse con un Nuncio-vox por +10 puntos.

-Un Templario puede equiparse con un Vexilo 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 Aracnotécnica +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 Arma de Precisión 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.



Guardias de la Falange



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Guardia de la Falange	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 de la Falange de la Legión de los Puños Imperiales.

Equipo: Servoarmadura Endurecida, Pistola Bólter, Bolter, Escudo de Abordaje, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 10 Guardias de la Falange adicionales por +15 Puntos cada uno.

-Cualquier Guardián de la Falange puede sustituir su Bolter por un Hacha de Energía por +10 puntos cada uno.

-Por cada cinco miniaturas en la unidad, un Guardian 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 Guardián de la Falange puede equiparse con un Nuncio-vox por +10 puntos.

-Un Guardián de la Falange puede equiparse con una Vexilo 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 de la Falange 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, Armadura Endurecida.

Muro de Escudos: Si una unidad destrabada 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.



Legion 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. En adición, cada Legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el Producto de su semilla genética 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 con ellos hasta que las estratagemas maestras de la Legión Alfa causaban que sus defensas quedaban 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 o 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): 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 Legion 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 Lanzaesferas 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 Lanzaesferas de Veneno	8 UM	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 UM	4	5	Fuego Rápido, Golpe Destructor.
-Munición Banestrike (Combi-bolter)	18 UM	4	5	Fuego Rápido, Acoplado, Golpe Destructor.
-Munición Banestrike (Bolter Pesado)	36 UM	5	4	Pesada 3, 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 LA LEGIÓN ALFA: LA ENVOLTURA DE LA HYDRA

Efectos:

- **Subterfugio:** Una Fuerza de la Legión Alpha que use este rito de Guerra añade un +1 a la tirada de quien 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 ejercito 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 Elite en su Tabla de Organización del Ejercito. Esta unidad mantendrá su equipo y sus opciones, pero sustituirá su regla especial de Legiones Astartes específica por la de Legiones Astartes (Legion Alfa) allá donde sea relevante.

Limitaciones:

- Los destacamentos que usen este Rito de Guerra deben incluir obligatoriamente una opción de tropa adicional.
- La escuadras de Infantería que no tengan un transporte asignado, la regla infiltración o despliegue rápido no podrán formar parte de este ejercito.
- A excepción del Vigilator, los destacamentos que usen este Rito de Guerra solo podrán sacar un único Consul.
- El Ejercito no podrá incluir Fortificaciones ni ningún otro aliado de las Legiones de Marines Espaciales.

RITO ESPECIAL DE LA LEGIÓN ALFA: CAZARRECOMPENSAS LEVIATHAL

Efectos:

- **Cazarrecompensas de Élite:** Un Destacamento que use este Rito de Guerra debe adquirir un Equipo Asesino de Cazarrecompensas como una de sus opciones obligatorias de Tropas, y puede adquirir un segundo Equipo Asesino de Cazarrecompensas 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 Marcas:** 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 disparado 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 enemiga 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 Ejercito no podrá incluir ningún otro Destacamento aliado.



Primarca Alpharius,

El Maestro de la Legión Alfa



Alpharius	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	7	7	6	6	6	6	5	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Alpharius de la Legión Alpha. (único). Solo puede formar parte de una Facción Traidora.

Equipo: Escamas Píticas, 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, Corpulento, Intelecto Insidioso.**

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 Píticas: 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).

Intelecto Insidioso: 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 UM a su movimiento. Siempre que el enemigo despliegue una unidad desde la Reserva, si la Legión Alpha 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	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
	6	5	4	4	4	5	3	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Armillus Dynat (único). Solo puede formar parte de una Facción Traidora.

Equipo: Armadura Artesanal, Granadas Perforantes, Esferas de Veneno, Aura de Hierro, Martillo de 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), Maestro de la Legión, Maestro de Armas, Comandante Celoso, Señor de la Guerra, El Horrendo, 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 Celoso: 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 tirarlo aleatoriamente).

El Horrendo: 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 inflijan en la tabla de Daños a Vehículos.



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: 1 Exodus (único). Solo puede formar parte de una 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 la 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 Cazarrecompensas 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 UM	5	4	Salvas 2/4, Acerada.
Tiro Ejecutor	36 UM	6	3	Pesada 1, Acerada, Ignora Cobertura, Letal.

Letal: Este ataque infinge dos heridas por cada herida no salvada, en lugar una única herida.



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: 1 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 Maestro 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 este 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.



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, Testarudos.

Avance Implacable: Las unidades de Exterminadores Lernaean en un Ejercito de la Legión Alfa son unidades que puntúan siempre y cuando el escenario permita a las Tropas de Línea puntuar.



Equipo Asesino de Cazarrecompensas



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

Tipo: Infantería (Personaje). El Cazarrecompensas Prime es Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Cazarrecompensas Prime y 4 Cazarrecompensas 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 Cazarrecompensas adicionales por +25 Puntos cada uno.

-Cualquier Cazarrecompensas de la unidad puede mejorar su Combi-Bolter con munición Banestrike a un Combi-llamas, - fusión, o -plasma con Municion Banestrike por +7 puntos.

-Un Cazarrecompensas 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 Cazarrecompensas 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 Cazarrecompensas 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 Cazarrecompensas en un Ejercito de la Legión Alfa son unidades que puntúan siempre y cuando el escenario permita a las Tropas de Línea puntuar.



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 corazón maestros de la ciencia de la guerra. Ejemplares de 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 secundario a su deber, un recurso que no dudará en ser gastado por el bien implacable de la batalla tanto o más que un simple proyectil de Bolter o carga de Cañón Láser. Guiados por sus Doctrinas, los Guerreros de Hierro son los Guerreros 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 Arruinar:** 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 Taladro en adición a cualquier otra regla.
- **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.

Herrero de Guerra: Un único Praetoriano con la regla especial Legiones Astartes (Guerreros de Hierro) puede ser convertido a Herrero de Guerra. Los Herrerros de Guerra tienen la regla especial Testarudos 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, 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 esta disponible para todas las unidades capaces de equiparse con Bolters Pesados, Bolters Pesados Acoplados o Bolters 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 Cortex:** Cualquier Herrero de Guerra, Señor de la Forja o Tecnomarine de los Guerreros de Hierro puede equiparse con un Controlador Cortex por +15 Pts.

RITO ESPECIAL DE LOS GUERREROS DE HIERRO: EL MARTILLO DE OLYMPIA

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 Maestro de Asedio como su opción obligatoria de Cuartel General.
- Los Destacamentos que usen este Rito de Guerra den 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 Ejercito.
- Los Destacamentos que usen este Rito de Guerra no pueden incluir como aliados a otros Destacamentos de Marines Espaciales de la Legión.

RITO ESPECIAL DE LOS GUERREROS DE HIERRO: HIERRO FLAMIGERO

Efectos:

- **Bombardeo Rodante:** Las armas de barreta que apunten a cualquier punto a 12 UM de una unidad de Guerreros de Hierro solo se desvía 1D6 UM en lugar de 2D6 UM. 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 UM o menos de ese marcador y a 6 UM 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.
- **Monta sobre el Hierro Flamígero:** Las unidades de Guerreros de Hierro a 6 UM 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 Grito de Guerra será siempre el atacante.
- Los Destacamentos que usen este Rito de Guerra no pueden incluir como aliados a otros Destacamentos de Marines Espaciales o Fortificaciones.



455
PUNTOS

Primarca Perturabo,

El Maestro de los Guerreros de Hierro



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Perturabo	8	6	7	6	6	5	4	10	2+

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Perturabo de los Guerreros de Hierro. (único). Solo puede formar parte de una Facción Traidora.

Equipo: La Logos y Granadas de Fragmentación.

Reglas especiales: Primarca, Padre de los Guerreros de Hierro, Muy Corpulento, Estratega Implacable, Bombardeo de Precisión.

Rompeforjas: Despues de la muerte de Ferrus, Horus recompuso 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 Destructor 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 Testarudos mientras este sobre la mesa.

La 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 Cegadoras y Aturdidoras. Incluye una Baliza de Teleportación, un Controlador Cortex, un Nuncio Vox y un Cognis Signum. Equipado con ella Perturabo hace que todos sus ataques se realicen con FP 2, e incluye un Cañón el la Muñeca con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-La Logos (Cañón)	24 UM	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 Cortex):

	Alcance	F	FP	Tipo
-Bombardeo de Precisión	Ilimitado	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.



Capitán 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). Solo puede formar parte de una Facción Traidora.

Equipo: Armadura de Exterminador Cataphractii, Puño Sierra, Cobi-fusión, Nuncio-Vox.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Maestro 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.



Kyr Vhalen



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Kyr Vhalen	6	5	4	4	4	5	4	10	2+/4++

Tipo: Infantería (personaje).

Composición de Unidad: 1 Kyr Vhalen (único). Solo puede formar parte de una Facción Leal.

Equipo: Armadura Artesanal, Espada del Paragón, Aura de Hierro, Servo-brazo, Pistola de Descargas Volkita, Espada Reliquia, Bombas de Fusión, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Guerreros de Hierro), No hay Dolor!(6+), Maestro de la Forja, Maestro de la Legión, Asalto Destructor, Maestro de las Fortificaciones, Comandante Celoso, Señor de la Guerra.

Rasgo de Señor de la Guerra: Si Kyr Vhalen 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 Sobrecalentamiento.

Asalto Destructor: Una vez por batalla, Vhalen 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.

Maestro de las Fortificaciones: Al inicio de la partida, el jugador que controle a Vhalen 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 Celoso: Si Vhalen forma parte de tu Destacamento Principal, y Perturabo no está en el ejercito, Vhalen deberá ser tu Señor de la Guerra. El cual ya tiene su propio Rasgo (no hay tirarlo aleatoriamente).



Nârik Dreygur



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Nârik Dreygur	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 Cortex, Designdor Cortex y Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Guerreros de Hierro), Cónsul (Legión Praevian), Maestro de Cibernética, Inducciones de la Legión, Inducidos de la Legión (Nârik Dreygur), La Paga del Renacido.

Oficial de Apoyo: No puede ser el Cuartel General obligatorio de tu ejército.

Designador Cortex: Cuando una miniatura con el Designador Cortex 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 apunte a esa misma unidad hasta el final del turno en juego del controlador.

Maestro de la Cibernética: Una única unida de Castellax o Automatas 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.

Inducciones 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 Praevian o bien una de las siguientes reglas: Asalto Rabioso, Cazacarros o Exploradores (también se aplica al Legión Praevian). Estas reglas no tienen coste adicional.

La Paga 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 UM 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.



"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: Cibernética Cortex, Baluarte Andante, Carga Brutal.

	Alcance	F	FP	Tipo
-Misiles Ignis-Frag	48 UM	5	6	Pesada 1, Área, Ignora Cobertura.
-Martillo Gravitón	12-24 UM	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 Cortex a 12 UM 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, Aturdidora, Taladro, Golpe Aplastante.

Golpe Aplastante: Un Resultado de 6 para impactar con este 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 eleccionar una unidad de "Círculo de Hierro" de como mínimo 4 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+).



Escuadra de Tiranos



	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 Cyclone, 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 todos los ataques sin importar el arma que se use). Maestros de Asedio.

Maestros de Asedio: Los Exterminadores Tyranos pueden disparar su combi-bolter en el mismo turno que su Lanzamisiles Cyclone.

Omnioscopio: Una miniatura con un Omniscopio obtiene las reglas Visión Nocturna y Dividir Fuego.

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



Escuadra de Aniquiladores



	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: Si no se incluyen más de 10 miniaturas, la Escuadra de Aniquiladores de Hierro puede elegir un Rhino como su Transporte Asignado. (Según algunos Ritos de Guerra pueden tener más opciones de Transporte).

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Guerreros de Hierro), Armadura Endurecida, 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+).



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. En adición, cada Legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el Producto de su semilla genética 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. Son la más numerosa de las Legiones de los Marines Espaciales. Ellos 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 reagrupar 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 blindajes. 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 la 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 de Legatario:** Cualquier Personaje Independiente con la regla especial Legiones Astartes (Ultramarines) puede sustituir su Espada Sierra u Hoja de Combate por un Hacha de Legatario, un arma de combate con el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Hacha de Legatario	-	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:** 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 Destructores 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

Efectos: Todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Ultramarines) así como los Dreanought (de cualquier tipo) en un destacamento sujeto a este Rito de Guerra ganan un efecto particular cada turno de la siguiente lista. 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:

- **Marchad a Tope:** Todas las unidades afectadas pueden repetir las tiradas para Correr.
- **Aguanten Rápido:** Cualquier unidad afectada que permanezca estacionada puede realizar Disparos Apresurados con HP2.
- **Golpe de Retribución:** 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 al que les pida sacar su Tabla de Organización.
- 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).

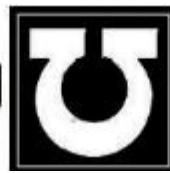
RITO ESPECIAL DE LOS ULTRAMARINES: MISION VIGIL OPERTII

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.
- **Videntes:** 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 ejercito de Militia Imperialis y Culto a la Disformidad e incluir las Provincias 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 Vigilator de la Legión.



400
PUNTOS

Primarca Roboute Guilliman, El Maestro 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: 1 Roboute Guilliman (único). Solo puede formar parte de una 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 Preternatural, Corpulento, Voluntad Inquebrantable.**

Padre de los Ultramarines: Roboute Guilliman y cualquier unidad a la que se une pueden 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 ejército que Roboute Guilliman ganan +1 a su Liderazgo (hasta un máximo de 10).

Las Escuadras de Invictatus Sazerain y las de Exterminadores de la Legión pueden seleccionarse como opciones de Tropa de Línea en un Destacamento Principal Ultramarine en la que Roboute Guilliman sea su Señor de la Guerra.

Estratega Preternatural: 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: Implacables, Interceptor o Cazatanques (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 Gulliman 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 UM	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, Apartatosa, 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).

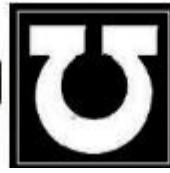
Composición de Unidad: 1 Remus Ventanus (único). Solo puede formar parte de una Facción Leal.

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), Maestro 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 ejercito, tendrán la regla especial Tozudos mientras se encuentren a 3 UM 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 ha de repetir o no esta tirada (sea exitosa o fallida).



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 oblitaria por cada 1000 puntos de ejército. Además, un ejercito 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 esta 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	+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.

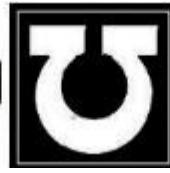
Puntos de Disparo: Ninguno.

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 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.

Baliza Geolocalizadora: Las unidades que entran en juego por Despliegue Rápido no se dispersarán si lo hacen a 24 UM 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.



Escuadra de Invictarus Suzerain



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Invictarius Suzerain	5	4	4	4	1	4	2	10	2+

Tipo: Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 5 Invictarius Suzerain de la Legión de los Ultramarines.

Equipo: Armadura Artesanal, Pistola Bólter, Hacha de Legatario, Escudo de Abordaje, Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.

Opciones: Puedes añadir hasta 5 Invictarius Suzerain adicionales por +25 Puntos cada uno.

-Cualquier Invictarius Suzerain puede sustituir su Pistola Bolter por una Pistola Plasma por +15 puntos.

-Cualquier Invictarius Suzerain puede sustituir su Hacha de Legatario por una Martillo de Trueno por +15 puntos.

Transporte Asignado: Una unidad de Invictarius Suzerain puede adquirir un Land Raider Phobos, Landa Raider Proteus como Transporte Asignado.

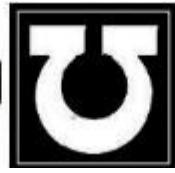
Reglas Especiales: **Legiones Astartes (Ultramarines), Avance Implacable, Señores de Ultramar, Guerreros Elegidos, Portadores de Honores.**

Señores de Ultramar: Las unidades con la regla especial Adeptus Astartes (Ultramarines), así como los Destacamentos Aliados elegidos de las listas de elército Solar Auxilia o Imperialis Militia a 12 UM o menos de un Invictarius 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 Invictarius Suzerain en un Ejercito de la Legión de Ultramarines son unidades que puntúan 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 Invictarius 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 Maestro de la Legión. En este caso, uno de los Invictarius Suzerain deberá intercambiar su Escudo de Abordaje por un Estandarte de la Legión.



Honorado 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 una Facción Leal.

Armamento: El Honorado Telemechrus está armado un Cañón de Asalto Kheres, un Arma de combate para Dreadnoughts con un Combi-bolter incorporado. Esta 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. En adición, si sufre un resultado de explosión, añade 1UM al radio de la misma.

Resistente: Cada vez que el Honorado 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 UM o menos del Honorado Telemechrus ganarán +1 a sus Resoluciones de Combate y pueden añadir +1 UM a las tiradas de sus Persecuciones Arrolladoras.



Escuadra de 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

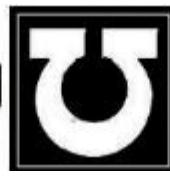
-El Líder de Asalto Locutarus Marine de Asalto puede sustituir equiparse con Bombas de Fusión por +5 Puntos.

-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 (los dos contra el mismo objetivo). Los Personajes que se hayan unido a esta unidad no se beneficiarán de esta habilidad.



Escuadra de Exterminadores 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 Cyclone 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 Cyclone +30 Pts por miniatura

(Notese que las miniaturas puede disparar sus Combi-Bolters en el mismo turno que disparen sus Lanzamisiles Cyclone).

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 Cyclone (Perforante)	48 UM	8	3	Pesada 2
-Misil Cyclone (Fragmentación)	48 UM	4	6	Pesada 2, Área.



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. En adición, cada Legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el Producto de su semilla genética de su propia cultura.

En la Batalla, la Legión de los Ángeles Sangrientos es la encarnación de la ira del Emperador sobre aquellos que han rechazado el regalo de la Unidad. Descendiendo de los cielos con alas de fuego, la Legión conquista con su furia sobrenatural donde mundos enteros caen arrodillados ante la ira y el esplendor de esos “Ángeles Rojos”. Contra los Xenos, no otorgan cuartel, y la Ira de los Ángeles Sangrientos es una marea de masacre incesante que solo acaba una vez el exterminio ha sido completado.

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 Ensangrentada:** Cuando combaten en un asalto usando un Arma de Combate, cualquier miniatura con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Sangrientos) requerirán un resultado inferior para herir en un punto (hasta un mínimo 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 Apiadarse, Sin Remordimientos:** 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:

- 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 Praetoriano, Centurión o Cósul 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 UM	8	1	Pistola, Fusión
-Hoja de Perdición	-	Usuario	2	Combate, Arma de Precisión, A dos Manos, Fuego Mortal

Fuego Mortal: Cada herida causada por este arma se transforma en dos heridas. Realiza las salvaciones de manera separada por todas las heridas.

-Prototipo: Cañón de Asalto Iliastus: 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. 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, Malfuncionamiento.

Malfuncionamiento: 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 ANGELES SANGRIENTOS: EL DIA DE LA REVELACIÓN

Efectos:

- **Viene 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 entren 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 carguen a un combate.
- **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 Propulsores de Salto.
- 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 PENAS

Efectos:

- **Defensa Determinada:** 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 UM o menos de un objetivo de su área de despliegue.
- **Aura de Odio:** 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.
- **Por 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:

- **Mano Sangrienta:** 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 las Heces Amargas:** 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.



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 de Marines Espaciales de Emperador, y en su pronta encarnación lucharon como el ejército personal del Maestro de la Humanidad en los primeros años de la Gran Cruzada y en las posteriores y sombrías campañas que la precedieron. Como prototipo de que debía llegar a ser cada legión, ellos servían tanto como guía y medida de lo que a todos las demás legiones debían aspirar.

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, Gran Espada Terránea, 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 Pistola 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 Pistolas de Plasma, todas las armas de este tipo deberán ser sustituidas si esta opción es elegida.

-Gran Espada Terránea: Cualquier Pretoriano, 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 una Gran Espada Terránea por +15 Pts.

-Munición Especial Extasis: Los Proyectiles de Extasis 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
Gran Espada Terránea	-	+2	3	Combate, A. dos Manos, Muerte Instantánea.
Filo de Guerra de Calibán	-	+1	3	Combate
Repetidor de Plasma	12 UM	6	2	Salvas 2/3, Acoplada, Sobrecaleamiento.
Granada de Extasis	12 UM	3	-	Asalto, Área, Anomalía de Extasis.
Misil de Extasis	24 UM	4	-	Pesada 1, Área, Anomalía de Extasis.
Munición Acido Molecular*	36 UM	2	1D6	Pesada 3, Envenenada (2+)

*Tira por el valor de FP cada vez que el arma sea disparada.

Anomalía de Extasis: 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

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 Tropas 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 Motocicleta 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) puede 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.
- **Cazarlo y 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 Inviolable:** Las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Ángeles Oscuros) que usen este Rito de Guerra nunca se pueden beneficiar del Liderazgo o del bono que se puede proporcionar al Liderazgo de ninguna otra miniatura que no tenga también las reglas especiales Legiones Astartes (Ángeles Oscuros) o Padre 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

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 2 o más vehículos.
- **Exterminadores:** Cuando se seleccione como objetivo a unidades enemigas a 12 UM 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 Salvadas 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 UM 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 tiene 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.



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. En adición, cada Legión individual cuenta con su propia idiosincrasia y personalidad. Es el Producto de su semilla genética 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 n el que una unidad con esta regla especial cabe su fase de Movimiento como mínimo a 6 UM (o a 12 UM en caso de tratarse de unidades con el 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 en 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 silla:** Todas las miniaturas con la regla especial Legiones Astartes (Cicatrices Blancas) tienen la regla especial Jinete Expertos.

Equipo Específico de los Cicatrices Blancas:

-Ciberhalcón: 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 UM 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 Praetoriano de la Legión con la regla especial Legiones Astartes (Cicatrices Blancas) puede adquirir un Ciberhalcón por +10 puntos.

-Archa 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 Archa de Energía por +15 Pts.

	Alcance	F	FP	Tipo
Archa 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 otro arma o elemento de equipo y otro si se utiliza con la regla especial A dos Manos.

RITO ESPECIAL DE LOS CICATRICES BLANCAS: HERMANDAD DE CHOGORIAN

Efectos:

- **Cabalga Como el Viento:** Los Cazadores Aéreos y las Escuadras de Motos cuentan como opciones de Tropa 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 3 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, Salvajes o Artillería gana las reglas especiales Flanquear y Atacar y Huir.

-Cualquier unidad del tipo Infantería que contenga una o más miniaturas con un arma del tipo Pesada, Salvajes o Artillería gana la regla especial Flanquear.

Limitaciones:

- El Señor de la Guerra debe estar montado sobre una Motocicleta o Moto a Reacción de los Marines Espaciales.
- 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 MADAN SAGAR

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.



Escudos Negros



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.

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.

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.
- **Golpeado 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.
- **Forajidos:** 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 Hermanos de Batalla 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 Omnisiah o Milicia Imperial), son tomados como Aliados de Conveniencia.
- **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: Praetoriano de la Legión, Escuadra de Mando de la Legión, Escuadra Táctica de la Legión, Cápsula de Desembarco de la Legión, 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, sin tener en cuenta para ello a 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 Escudos Negros (que cuentan como una opción de Tropas en la tabla de organización). Además, 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 y en las cuales el Señor Saqueador reemplaza al Praetoriano de la Legión en un ejército de los Marines Espaciales.

Forjados en la Batalla:

Buscamuertes:

- **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.
- **El Señuelo de la Batalla:** La unidad no puede 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 UM en dirección a la unidad más cercana deteniéndose a 1 UM de cualquier miniatura enemiga. Las unidades en el interior de edificios, fortificaciones o Transportes no están sujetas a este movimiento involuntario.

Huérfanos de la Guerra:

- **Las miniaturas no personajes con esta regla especial:** Cuando estén a 6 UM 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 Maestros:** 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 la cual los contenga o bien, contenga a un Primarca.

Forasteros:

- **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 sufre un problema en el Despliegue Rápido, 1D3 miniaturas serán retiradas como baja en adición a cualquier otro efecto como resultado del problema en el Despliegue Rápido.
- **Armamento no Sancionado:** Cualquier miniaturas con esta regla especial en el destacamento con acceso a un combi-bolter como mejora o opción puede, en lugar de ello equiparse con un Mataxenos por +8 pts o bien puede cambiar el combi-bolter que ya posea por un Mataxenos por +3 pts. Cualquier personaje que no lo haya hecho en el destacamento, tiene acceso a las Granadas Rad como opción por +10 puntos por miniatura.
- **La Sombra de 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.

Chymeriae:

- **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 UM 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 y Desconfiados:** Un Destacamento de con la regla especial Legiones Astartes (Escudos Negros) no puede tener ningún Destacamento Aliado.

EQUIPO ESPECÍFICO DE LOS ESCUDOS NEGROS

Equipo de Parias: 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 una vez hayan completado su movimiento.

Armas adicionales de Meroderadores Escudos Negros:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Carabina Láser /Rifle Automático	24 UM 18 UM	3 4	-	Fuego Rápido Asalto 1

Bolter de Paria:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Bolter de Paria	16 UM	4	5	Asalto 2

Si una unidad con este arma carga en el mismo turno en el que ha disparado este arma, la carga contará como una Carga Desordenada.

Lanzallamas de Paria:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Lanzallamas de Paria	Plantilla	3	5	Asalto 1, Sobrepresión

Sobrepresión: 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.

Mataxenos:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Mataxenos	18 UM	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 2D5. Si el resultado de la tirada es menor que el número de armas con la regla Marcado de Muerte disparadas esta fase, 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.

Hoja Halo:

	Alcance	F	FP	Tipo
-Hoja Halo	-	+3	3	Combate, Arma de Especialista, A dos Manos.



Señor Saqueador Escudo Negro



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Señor Saqueador Escudo Negro	6	5	4	4	3	5	4	10	3+

Tipo: Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Señor Saqueador Escudo Negro

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	-Pistola Aracnotécnica	+20 Pts
-Hoja 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	-Mataxenos	+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:

-Retroreactor	+20 Pts
-Motocicleta de los Marines Espaciales con Bólter Acoplado	+25 Pts
-Motocicleta a Reacción de la Legión con Bólter Pesado	+45 Pts

Reglas Especiales: Legiones Astartes (Escudos Negros), Personaje Independiente.



Señor Exterminador Escudo Negro



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Señor Saqueador Exterminador Escudo Negro	6	5	4	4	3	5	4	10	2+/5++

Tipo: Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Señor Saqueador Exterminador Escudo Negro.

Equipo: Armadura de Exterminador con Combi-Bólter y Arma de Energía.

Opciones: Un Señor Saqueador Exterminador Escudo Negro debe elegir una de las siguientes opciones:

- 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 -Mataxenos +7 Pts

-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 Pretoriano Exterminador puede sustituir su Arma de Energía y su Combi-Bólter por:

- Par de Cuchillas Relámpago +20 Pts

-Un Pretoriano Exterminador de la Legión puede estar equipado con un Aura de Hierro por +10 Puntos.

-Un Pretoriano Exterminador de la Legión puede estar equipado con Láseres Digitales por +15 Puntos.

-Un Pretoriano Exterminador de la Legión puede hacer que una de sus armas sea Arma de Precisión +15 Puntos.

-Un Pretoriano Exterminador de la Legión puede estar equipado con un Arnés Lanzagranadas por +10 Puntos.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Personaje Independiente.



El Nemean Reaver



	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: 1 El Nemean Reaver (único).

Equipo: Alabarda Calibanita, Coraza de Guerra Kitharion, Pistola Bolter de Precisió, Aura de Hierro, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Reglas especiales: Personaje Independiente, Legiones Astartes (Escudos Negros) Cicatrices del Xenocidio, Comandante Celoso, Señor de la Guerra.

Rasgo de Señor de la Guerra: El Nemean Reaver 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 UM o menos del Nemean Reaver añaden +1 al resultado para de terminar quien ha resultado vencedor en una ronda de combate.

Alcance	F	FP	Tipo
-Alabarda Calibanita	-	+1	Combate, A dos Manos, Filo Flamígero.

Filo Flamígero: Las miniaturas enemigas que peleen contra esta miniatura tienen un -1 a su Habilidad de Proyectiles.

Coraza de Guerra de Kitharion: Esta Coraza confiere a su portador las reglas especiales Guerrero Eterno y Voluntad de Adamantio y cuenta como Armadura de Vacío (repite salvaciones falladas contra armas de Área o Plantilla)

Comandante Celoso: Si el Nemean Reaver 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 Nemean Reaver causa Miedo y tiene la regla especial Coraje.

Opcion Especial: Elegido de los Sigilitas (+35 Pts)

Si lo deseas, puedes usar al Nemean como un Caballero Errante en vez del líder de los Escudos Negros. Si lo haces, el Nemean pierde la opción de los Forasteros como parte de la regla de los Escudos Negros así como las reglas de Comandante Celoso y su Rasgo de Señor de la Guerra. Sin en cambio, gana las reglas especiales Enemigo Predilecto (Legiones Traidoras), Avance Implacable, El Juramento del Momento* y la Falsedad del Encapuchado* y contará como un Caballero Errante* en todo momento. (*Consulta la entrada de Caballero Errante de las Legiones Destrozadas).



Escuadra de Saqueadores



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Saqueador	4	4	4	4	1	4	2	8	3+
Cacique Saqueador	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 miniaturas 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
-Mataxenos	+8 Pts	-Lanzagranadas (Frag y Perforante)	+10 Pts
-Cañón Rotativo	+10 Pts	-Lanzamisiles (Frag y Perforante)	+20 Pts
-Lanzallamas Pesado	+15 Pts	-Cambiar Pistola Bolter por Pistola Plasma	+10 Pts
-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		

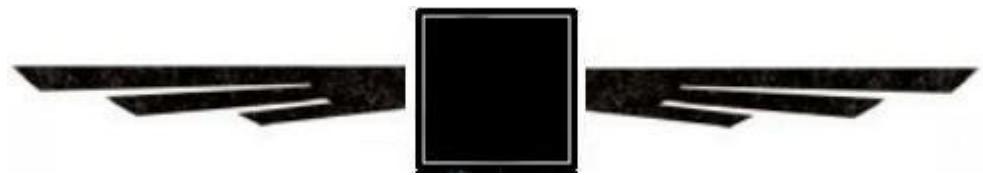
-El Cacique Saqueador puede adquirir:

-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



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.

CONSTRUYENDO UNA LEGIÓN QUEBRADA

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 capítulos de Legiones Astartes.
- El Destacamento Principal debe contener elementos de al menos dos Legiones Diferentes (con la regla Legiones Astartes de diferentes capítulos). Para poder sacar unidades específicas de cada Legión, la fuerza debe contener al menos un Praetoriano o Centurión (incluyendo a los Cónsules de cualquier tipo), o Personaje Especial como Cuartel General adecuado, 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 que 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 provienen 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 Conjunto es más grande que la suma:

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. En este último caso, solo las unidades de la misma legión que el Señor de la Guerra podrán ser Unidades que Puntúen.

El Precio de la Redención:

Las unidades de la Legión Quebrada 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
- **Angeles Sangrientos:** Hueste de Ángeles
- **Cicatrices Blancas:** Réirse 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 : EL MADAN SAGAR

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.

RITO ESPECIAL DE LA LEGION QUEBRADA : DESPUES DE ISSTVAN

Efectos:

- **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 Praetoriano 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 : MISION DE CAZADOR ASESINO

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.
- **Cazadlos:** 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 quién gana 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.
- **Mandíbulas de la Trampa:** Cuando tires para determinar por qué lado de la mesa llegan las unidades que flanquean, 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 deben tener la regla especial Legion 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.

CONSTRUYENDO UNA LEGIÓN DE ALIADOS OSCUROS

Dentro de una Legión Quebrada, puede optarse por construirse una Legión de Aliados Oscuros.

Una Fuerza de Legiones de Aliados Oscuros 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 Traidores. Ellos 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.

- El Destacamento Principal de una Legión de Aliados Oscuros es elegida 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.
- 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 Culto.
- El Destacamento Primario no puede contener una Escuadra de Maestros de Disciplina.

La Deuda con el Señor de la Guerra:

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:

La regla de Desechables incluida en la entrada de Levas de Milicia del ejército de Militia Imperialis y Cultos pueden ser aplicadas a todas las unidades de esta lista de ejército. Las unidades que escogen esta opción nunca contarán como unidades que puntúan 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.

REGLAS Y EQUIPO DE LA LEGIÓN QUEBRADA

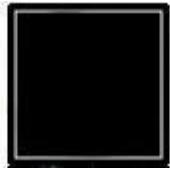
Bolter de Paragón:

	Alcance	F	FP	Tipo
- Bolter de Paragón	24 UM	4	5	Asalto 3, Acerada, Arma de Precisión.

Deber del Momento: 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 Deber del Momento 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. Y son:

- **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 de los Sigilitas (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. Si el marcador está en la zona de despliegue enemigo, se obtendrán 1D3 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.

La Falsedad Encapuchada: 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



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Nathaniel Garro	5	5	4	4	3	5	4	10	2+/4++

Tipo: Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Nathaniel Garro (único).

Equipo: Armadura Artesanal, Bolter Paragon, Libertas, Pistola Bolter de Precisión, el Aquila Imperator, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Personaje Independiente, Enemigo Predilecto (Legiones Traidores), Guerrero Eterno, Deber del Momento, Disparos de Precisión, Ataques de Precisión, Avance Implacable, La Falsedad Encapuchada, El Emperador Protege, Agentes del Emperador, Caballero Errante.

Agentes 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 con 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.



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: 1 Tylos Rubio (único).

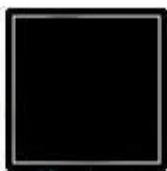
Equipo: Armadura Artesanal, Bolter Paragon, Pistola Bolter de Precisión, Espada Psíquica, Capucha Psíquica, Aurra de Hierro, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Personaje Independiente, Enemigo Predilecto (Legiones Traidores), Psíquico (Nivel de Maestría 2), Deber del Momento, Disparos de Precisión, Ataques de Precisión, Avance Implacable, La Falsedad Encapuchada, Ecos del Destino, Furia Psiónica, Agentes del Emperador, 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 (consulta el reglamento de Warhammer 40,000) por la cual puede concentrar su Furia Psiónica. Los puntos de Carga de Disformidad no usados por el oponente 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.



Caballero Errante



	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Salv
Caballero Errante	5	5	4	4	2	4	2	10	2+/4++

Tipo: Infantería (Personaje).

Composición de Unidad: 1 Caballero Errante

Equipo: Armadura Artesanal, Bolter Paragon, Pistola Bolter de Precisión, Arma de Energía de Precisión, Aurra de Hierro, Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Reglas Especiales: Legiones Astartes, Personaje Independiente, Enemigo Predilecto (Legiones Traidores), Deber del Momento, Disparos de Precisión, Ataques de Precisión, Avance Implacable, La Falsedad Encapuchada, Agentes del Emperador, 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	-Pistola Aracnotécnica	+20 Pts
-Hoja 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. Puede elegir cualquiera de las Disciplinas Psíquicas del Reglamento. Pero no puede mezclarlas.