

## One Page 40K, en español

### Principios generales

**La regla más importante:** Cuando una regla no sea clara o no parezca apropiada, guíate por el sentido común y tus preferencias personales. ¡Diviértete!

**Unidades:** Cada unidad consiste en una o más miniaturas actuando como una sola entidad. Los perfiles de las unidades están en su correspondiente página de ejército.

**Chequeos de calidad:** Siempre que debas tomar un chequeo de Calidad lanza un dado de seis lados, intentando igualar o superar el valor de Calidad de la unidad, lo que cuenta como un éxito.

**Línea de visión:** Si eres capaz de trazar una línea recta desde el atacante hasta el defensor sin pasar sobre ningún obstáculo sólido, existe línea de visión.

### Antes de empezar...

**Composición del ejército:** Cada jugador puede usar hasta un máximo de 750 puntos, que usará para comprar unidades y mejoras para su ejército. Cada ejército puede contar con una sola unidad de Héroe.

**Preparación:** El juego se juega en una superficie plana de 180x120 cm, con al menos 10 piezas de terreno en ella. Los jugadores deciden al azar el orden de despliegue, y el primero elige en que borde de la mesa desea desplegar. Tras esto, los jugadores se alternan colocando una unidad cada uno, junto a su borde del tablero y nunca a una distancia superior a 30 cm de este.

**Misión:** Tras cuatro turnos el juego acaba, y ambos jugadores cuentan el valor en puntos de las unidades destruidas o suprimidas. El jugador con más puntos gana.

### Jugando la partida

El juego se divide en turnos, en los que los jugadores se alternan activando una unidad cada uno hasta que todas las unidades han sido activadas. El jugador que desplegó primero va primero en el primer turno, y en los siguientes turnos el jugador que activó todas sus unidades primero en el turno anterior va primero.

### Activación

El jugador declara que unidad va a activar, y esta puede hacer una de las siguientes acciones:

Acción	Movimiento	Notas
Mantener	0 cm	Puede disparar.
Andar	15 cm	Puede disparar tras mover.
Correr	30 cm	No puede disparar.
Asaltar	30 cm	Entra en melé.

### Moviendo

Las unidades pueden moverse y girarse hacia cualquier dirección, y solo pueden estar a 3 cm o menos de otra unidad salvo si están asaltando. Todos los miembros de la unidad deben mantenerse a 5 cm de distancia de al menos otro miembro de la unidad, y a 30 cm del líder.

### Disparando

Todos los miembros de una unidad que se encuentren en alcance y tengan línea de visión sobre una unidad enemiga pueden abrir fuego sobre ella. Las miniaturas pueden disparar todas sus armas usando la acción Mantener, y solo una por miniatura usando la acción Andar. Las miniaturas que disparen efectúan un chequeo de Calidad por cada Ataque que realicen, y cada éxito causa un impacto. Tras esto la unidad atacada realiza un chequeo de Calidad por cada impacto, y cada éxito salva un impacto. Cada impacto sin salvar causa una herida. Por cada herida el defensor retira una miniatura de la unidad atacada, en el orden que desee.

### Melé

Las unidades que asaltan se mueven en contacto o tan cerca como puedan a miniaturas enemigas, y entonces el defensor hace lo mismo moviendo 8 cm. Todas las miniaturas asaltantes a 5 cm o menos del enemigo atacan con sus armas de melé, esto se resuelve igual que al disparar. Tras esto, los defensores supervivientes pueden contraatacar de la misma manera. Una vez todos los bandos han atacado comprueba cuantas heridas ha causado cada unidad, la unidad que haya causado menos bajas debe hacer un chequeo de moral. Si una unidad es destruida, la otra puede mover hasta 8 cm. De lo contrario, la unidad asaltante se retira 3 cm.

### Moral

Cuando una unidad sufra una herida que la reduzca a la mitad o menos de su tamaño o heridas, debe realizar un chequeo de moral. La unidad realiza un chequeo de Calidad y si lo falla queda Suprimida (se mantiene inactiva en la siguiente activación y se vuelve Torpe). Si el chequeo fallido es fruto de una melé y la unidad ha sido reducida a la mitad o menos de su tamaño o heridas totales, esta Huye (retírala del juego como una baja).

### Terreno

**Cobertura (bosques, ruinas, barricadas...):** Las unidades que tengan la mayor parte de sus miniaturas dentro o detrás de cobertura ignoran impactos de disparo con un 5+ (no se acumula con Acorazado).

**Terreno difícil (barro, ríos...):** Unidades moviéndose a través de terreno difícil no se pueden mover más de 15 cm por movimiento, sin importar la acción efectuada.

**Terreno peligroso (arenas movedizas, campos de minas...):** Lanza un dado por cada miniatura que se mueva a través de terreno peligroso, o cuya unidad se active allí. La miniatura recibe una herida con un resultado de 1.

**Elevaciones (tejados, colinas...):** Unidades asaltando hacia terreno elevado se vuelven Torpes, y unidades sufriendo disparos desde una elevación inferior cuentan como en Cobertura.

### Tipos de unidad

**Infantería:** Cualquier unidad que no sea un Vehículo cuenta como Infantería. Puedes desplegar dos unidades del mismo tipo juntas como una sola gran unidad. Sin embargo, las mejoras que afecten a todas las miniaturas deben ser adquiridas para ambas unidades.

**Héroes/Psíquicos:** Pueden ser desplegadas como parte de unidades de Infantería amigas que tengan la misma Calidad.

**Vehículos:** Siempre tienen Acorazado e Impacto(D6). Mueven hasta 30 cm usando Andar y 45 cm usando Correr o Asaltar. Cuando usan Mantener pueden pivotar hasta 180°, de lo contrario pueden pivotar hasta 90° en cualquier momento de su movimiento. Cuando usan Andar pueden mover hacia un lado o hacia atrás, pero reducen su movimiento a la mitad. Cuando un Vehículo recibe una o más heridas lanza un dado y añade el número de heridas sufridas al resultado:

Resultado	Efecto
2 a 5	Rozado (no sufre efectos negativos adicionales).
6 a 7	Tripulación aturdida (debe repetir las tiradas que causen impactos hasta el final de su siguiente activación).
8 o más	Vehículo inmovilizado (no puede moverse o pivotar el resto de la partida).

Si el Vehículo es impactado por un costado añade un 1+ a la tirada, si es impactado por detrás añade +2. Los Vehículos

inmovilizados que sufren un resultado de Vehículo inmovilizado ganan una herida (no vuelvas a tirar).

### **Armas**

Las armas con alcance otorgan ataques al disparar, las demás otorgan ataques en melé. Las unidades sin arma de melé cuentan como si tuvieran un arma Cuerpo a Cuerpo Ligera o Garras Ligeras.

**CaC/Garras:** Sin reglas especiales.

**Espada de energía:** Cuenta como Penetrante.

**Puño de Combate:** Cuenta como Penetrante y Acerada.

Nombre	Alcance	Ataques
Ligera	-	1
Mediana	-	2
Pesada	-	3
Maestra	-	4
Fuerza	-	5
Pistola	30 cm	1
Escopeta	30 cm	2
Lanzallamas	30 cm	6
Lanzallamas pesado	30 cm	6p
Pistola de plasma	30 cm	3x
Rifle de fusión	30 cm	6x
Carabina	45 cm	1
Rifle de asalto	60 cm	1
Minigun	60 cm	3
Lanzagranadas	60 cm	D3p
Rifle de plasma	60 cm	3x
Cañón de fusión	60 cm	6x
Rifle	75 cm	1
Ametralladora	90 cm	3
Cañón de plasma	90 cm	3p
Cañón automático	120 cm	2p
Lanzamisiles	120 cm	D3p
Cañón de batalla	120 cm	9p
Cañón láser	120 cm	6x

p = El arma cuenta como que tiene la regla Penetrante.

X = El arma cuenta como que tiene la regla Penetrante y todas las heridas deben ser asignadas a una sola miniatura.

### **Reglas especiales**

**Acorazado [Armored]:** Cuando esta unidad sufre impactos lanza un dado por cada impacto, con un 4+ este se ignora. Esta regla solo se aplica si al menos la mitad de las miniaturas en la unidad la tienen.

**Despliegue rápido [Deep Strike]:** Puedes escoger no desplegar esta unidad con tu ejército, y mantenerla en reserva. Tras el primer turno puedes lanzar un dado al inicio de cada turno, y con un 4+ puedes desplegar la unidad en cualquier lugar más allá de 15 cm de unidades enemigas. Entonces lanza otro dado, con 1-2 el oponente puede mover la unidad hasta 30 cm (debe ser una posición válida). En el último turno la unidad llega automáticamente.

**Veloces [Fast]:** La unidad mueve +8 cm cuando usa Caminar y +15 cm cuando usa Correr/Asalto.

**Miedo [Fear]:** Las unidades sin la regla especial Miedo deben hacer un chequeo de moral antes de luchar contra esta unidad. Si lo fallan se vuelven Torpes para esa melé.

**Coraje [Fearless]:** Al efectuar chequeos de moral lanza un dado adicional y escoge el mayor resultado.

**Volador [Flying]:** Esta unidad puede mover a través de otras unidades y obstáculos, y puede ignorar los efectos del terreno.

**Asalto rabioso [Furious]:** Esta miniatura tiene +1 Ataque en melé cuando usa acciones de Asalto, y puede usar una acción de Asalto con el movimiento reducido a la mitad para desembarcar de transportes.

**Impacto(X) [Impact(X)]:** Esta unidad da X impactos automáticos por cada miniatura con esta regla al asaltar.

**Limitada [Limited]:** Esta arma solo puede ser usada una vez.

**Acoplada [Linked]:** Esta arma puede volver a tirar los impactos fallidos.

**Penetrante [Piercing]:** Esta arma ignora la regla especial Acorazado. Si una unidad sin Acorazado es impactada por esta arma, debe volver a tirar las heridas salvadas exitosamente.

**Veneno [Poison]:** La Infantería debe volver a tirar las heridas salvadas existosamente.

**Psíquico(X) [Psyker(X)]:** Cada turno todos los jugadores reciben D6 dados de poder para usar en dicho turno. Los psíquicos pueden manifestar poderes psíquicos en cualquier momento antes de atacar, y no requieren línea de visión. Puedes intentar manifestar cualquier poder una vez por turno tirando cualquier número de dados de poder y añadiendo +X al resultado. Si tu resultado es igual o superior al indicado en la descripción del poder psíquico puedes resolver todos sus efectos. Si un Psíquico saca dos o más 6 sufre inmediatamente D3 heridas automáticas.

**Regeneración [Regeneration]:** Cuando esta unidad sufre heridas lanza un dado por cada herida, con un 5+ esta se ignora.

**Acerada [Rending]:** Cuando esta arma impacta con un 6 causa una herida automática. Estas heridas no pueden ser ignoradas por la regla especial Acorazado.

**Explorador [Scout]:** Esta unidad puede ser desplegada en cualquier lugar de la mesa a más de 30 cm de distancia de unidades enemigas (si ambos jugadores tienen unidades Exploradoras lanza un dado para decidir quién despliega primero).

**Francotirador [Sniper]:** Miniaturas con esta arma siempre impactan con un 2+ e ignoran cobertura. El atacante puede escoger que miniatura de la unidad objetivo es impactada.

**Sigilo [Stealth]:** Esta unidad siempre cuenta como si estuviera en Cobertura.

**Moverse a través de cobertura [Strider]:** Esta miniatura cuenta el terreno difícil como terreno abierto para los efectos del movimiento.

**Duro(X) [Tough(X)]:** Esta miniatura debe acumular X heridas antes de ser eliminada como baja. Si una unidad con esta regla especial se une a una unidad sin ella debes acumular heridas hasta que todas las miniaturas con esta regla estén muertas, o eliminar miniaturas regulares como bajas antes de empezar a acumular heridas. Nótese que se debe acumular heridas en una sola miniatura con esta regla hasta que muera antes de que puedas empezar a acumularlas en otra.

**Transporte(X) [Transport(X)]:** Esta unidad puede transportar hasta X miniaturas de Infantería. Las unidades de Infantería pueden embarcar al moverse y ponerse en contacto con el transporte, y las unidades embarcadas pueden usar Caminar para desembarcar. Las unidades también pueden ser desplegadas dentro del transporte al inicio del juego, Si una unidad se encuentra en un transporte cuando este es destruido debe superar un chequeo de Terreno Peligroso, está Suprimida y las miniaturas supervivientes deben colocarse a 15 cm del transporte.

**Torpe [Unwieldy]:** Esta arma debe repetir los impactos.