

# WARHAMMER 40,000



## GUÍA DE INICIO RÁPIDO

Las referencias de página de esta guía corresponden a las reglas básicas de Warhammer 40,000

Esta guía te ayudará a iniciarte en las partidas de Warhammer 40,000. Para más información, consulta las reglas básicas. Las batallas de Warhammer 40,000 constan de una serie de rondas de batalla. En cada una de ellas, ambos jugadores tienen un turno, dividido en diferentes fases que deben resolverse en orden.

## 1. FASE DE MANDO



## 2. FASE DE MOVIMIENTO



## 3. FASE DE DISPARO



## 4. FASE DE CARGA



## 5. FASE DE COMBATE



## 1. FASE DE MANDO



**Mando:** Primero, ambos jugadores obtienen 1 punto de mando (puede gastarse en estrategias en diferentes momentos de la ronda de batalla). Luego resuelve cualquier regla que tengas que se circunscriba a tu fase de mando.

**Acobardamiento:** Tira 2D6 por cada unidad de tu ejército que haya perdido más de la mitad de sus miniaturas (o más de la mitad de las heridas de aquellas unidades que cuenten con una sola miniatura); si el resultado es menor que el atributo L (Liderazgo), indicado en la hoja de datos de la unidad, ésta se acobarda hasta el inicio de tu siguiente fase de mando. Las unidades acobardadas tienen CO (Control de objetivo) 0, y no pueden verse afectadas por estrategias amigas.

## 2. FASE DE MOVIMIENTO



Las unidades que no estén a 1" o menos de miniaturas enemigas (en su zona de amenaza) pueden permanecer inmóviles, realizar un movimiento normal o realizar un movimiento avanzado:

- **Movimiento normal:** Mueve la unidad hasta tantas pulgadas como su atributo M (Movimiento), siempre y cuando no termine en la zona de amenaza de miniaturas enemigas.
- **Movimiento de avance:** Igual que el movimiento normal, pero tira 1D6 y suma el resultado al atributo Movimiento de la unidad. Las unidades que avancen no pueden disparar este turno (salvo si tienen armas de tipo Asalto) y no pueden cargar este turno.

Las unidades que estén en la zona de amenaza de miniaturas enemigas solo pueden permanecer inmóviles o retroceder:

- **Movimiento de retroceso:** Como un movimiento normal, pero las unidades que retrocedan no pueden disparar ni cargar este turno.

## 3. FASE DE DISPARO



De una en una, las miniaturas de una unidad pueden disparar sus armas a distancia a las unidades enemigas dentro de su alcance y visibles para ellas. Las miniaturas con más de un arma a distancia pueden disparar cada una a un blanco diferente, pero debes declarar todos los blancos al mismo tiempo.

Las armas se representan de la siguiente manera:

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola búmer [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1

  

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada sierra Astartes	Combate	5	3+	4	-1	1

**Alcance:** A qué distancia puede disparar un arma. Si una unidad enemiga está dentro de este alcance y es visible para tu miniatura, puede ser su blanco.

**A (Ataques):** La cantidad de disparos o golpes de tu arma, representada por el número de D6 que tiras por tu ataque.

**HP (Habilidad de proyectiles):** La precisión de tus ataques. Si una tirada para impactar iguala o supera este número, el ataque impacta.

**F (Fuerza):** Todo ataque que impacte debe ser lo bastante fuerte para herir a su blanco.

**FP (Factor de penetración):** Representa la eficacia del ataque ante el blindaje.

**D (Daño):** Si la unidad enemiga falla su tirada de salvación, el ataque inflige esta cantidad de daño.

## REALIZAR ATAQUES

Sigue la siguiente secuencia para realizar los ataques de uno en uno:

### 1 TIRADA PARA IMPACTAR

Tira 1D6 por ataque, con miras a igualar o superar el valor del atributo HP. Una tirada para impactar de 6 sin modificar se denomina impacto crítico y siempre tiene éxito.

### 2 TIRADA PARA HERIR

Compara la Fuerza del ataque con la Resistencia del blanco como sigue:

FUERZA ATACANTE CONTRA RESISTENCIA DEFENSOR	RESULTADO REQUERIDO D6
La Fuerza <b>DOBLA (o supera el doble)</b> a la Resistencia.	1 +
La Fuerza <b>SUPERA</b> a la Resistencia.	2 +
La Fuerza es <b>IGUAL</b> a la Resistencia.	3 +
La Fuerza es <b>MENOR</b> a la Resistencia.	4 +
La Fuerza es la <b>MITAD (o menor que la mitad)</b> que la Resistencia.	5 +

### 3 ASIGNAR DAÑO

Tu oponente elige a qué miniatura de su unidad puede herir el ataque (si alguna de esas miniaturas ya está herida, el ataque debe asignarse a ella).

### 4 TIRADA DE SALVACIÓN

Tu oponente tira 1D6, y resta el FP del arma atacante. Si el resultado es igual o superior a la S de su miniatura, el ataque falla. En caso contrario, inflige daño.

### 5 INFLIGIR DAÑO

Inflige daño: una miniatura pierde tantas heridas como el atributo Daño del ataque.

## 4. FASE DE CARGA



Ahora tus unidades pueden cargar para asaltar al enemigo en combate.

- De una en una, selecciona las unidades con las que deseas cargar y sigue la siguiente secuencia. Las unidades que hayan avanzado o retrocedido este turno no pueden cargar; tampoco las que estén en la zona de amenaza del enemigo.
- Selecciona una o más unidades enemigas que servirán de blanco de la carga de tu unidad.
- Tira 2D6; el resultado es la distancia total en pulgadas a la que puede cargar tu unidad. Si basta para situarse a 1" o menos de cada unidad enemiga seleccionada, la carga tiene éxito: mueve todas las miniaturas hacia una de esas unidades enemigas hasta situarlas en contacto de peana si es posible.

## 5. FASE DE COMBATE



Cada unidad del ejército de cada jugador en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga combate ahora. Las unidades que han cargado este turno combaten antes que todas las demás. A continuación, empezando por el jugador cuyo turno no esté en curso, los jugadores se alternan para combatir con sus unidades.

### 1 AGRUPARSE

Primero, puedes mover cada miniatura de la unidad que combate hasta 3" hacia la miniatura enemiga más cercana.

### 2 REALIZAR ATAQUES

Cada miniatura en la zona de amenaza del enemigo (o en contacto de peana con una miniatura amiga que lo esté) combate con un arma de combate a elegir entre las que equie. Para ello, sigue la misma secuencia Realizar ataques utilizada para los ataques a distancia (salvo que las armas de combate tienen HA, Habilidad con armas, en vez de HP).

### 3 CONSOLIDAR

Después de que todas las miniaturas de la unidad que combate hayan combatido, puedes mover cada miniatura que no esté en contacto de peana con una miniatura enemiga hasta 3", siempre más cerca de la miniatura enemiga más cercana.



A continuación figura una selección de habilidades comunes a muchas unidades y armas. Para ampliar detalles sobre estas y otras habilidades universales, consulta las reglas básicas.

### FINAL VIOLENTO

**Final violento x:** Cuando se elimine a esta miniatura, tira 1D6; con un 6, cada unidad a 6" o menos sufre "x" heridas mortales.

### DESPLIEGUE RÁPIDO

- Puede desplegarse en la Reserva a la unidad, en vez de hacerlo en el campo de batalla.
- Puedes desplegar a la unidad en tu fase de movimiento, a más de 9" horizontalmente de todas las miniaturas enemigas.

### NO HAY DOLOR

**No hay dolor x+:** Cada vez que esta miniatura fuese a perder una herida, tira 1D6; si el resultado es igual o superior a "x", no pierde esa herida.

### COMBATIR PRIMERO

Las unidades con esta habilidad que pueden combatir lo hacen en el paso de combatir primero de la fase de combate.

### INFILTRADORES

Durante el despliegue, si todas las miniaturas de una unidad tienen esta habilidad, al desplegarlas pueden hacerlo en cualquier lugar del campo de batalla a más de 9" horizontalmente de la zona de despliegue enemiga y de todas las miniaturas enemigas.

### LÍDER

Algunas unidades **PERSONAJE** incluyen la clave "Líder" en su hoja de datos. Tales unidades **PERSONAJE** se denominan Líderes, y las unidades a las que pueden liderar, llamadas unidades Guardaespaldas, aparecen listadas en sus hoja de datos.

- Antes de la batalla, las unidades **PERSONAJE** con la habilidad Líder pueden unirse a una de sus unidades Guardaespaldas para formar una unidad adjunta.
- Las unidades adjuntas solo pueden contener un Líder.
- No pueden asignarse ataques a miniaturas **PERSONAJE** de unidades adjuntas.

### AGENTE SOLITARIO

A menos que forme parte de una unidad adjunta, solo puede seleccionarse a esta unidad como blanco de un ataque a distancia si la miniatura atacante está a 12" o menos.

### AVANZADILLA

- **Avanzadilla x:** La unidad puede realizar un movimiento normal de hasta x" antes del inicio del primer turno.
- Si está embarcada en un **TRANSPORTE DEDICADO**, ese **TRANSPORTE DEDICADO** realizar este movimiento en su lugar.
- Debe terminar este movimiento a más de 9" horizontalmente de todas las miniaturas enemigas.

### ANTI

**["ANTI"+CLAVE X+]:** Una tirada para herir sin modificar de "x+" contra un blanco con la clave correspondiente causa una herida crítica.

### ASALTO

Aunque la unidad del portador haya avanzado, puede disparar.

### ÁREA

- Suma 1 al atributo Ataques por cada cinco miniaturas de la unidad blanco (redondea a la baja).
- No puede usarse contra un blanco en la zona de amenaza de alguna unidad del ejército de la miniatura atacante (incluida la unidad propia).

### HERIDAS DEVASTADORAS

Una herida crítica inflige tantas heridas mortales como el atributo Daño del arma, en vez del daño normal.

### PESADA

Suma 1 a las tiradas para impactar si la unidad del portador ha permanecido estacionaria este turno.

### IGNORA COBERTURA

Al atacar con un arma de este tipo, el blanco no se beneficia de cobertura ante ese ataque (pág. 44).

### FUEGO INDIRECTO

- Puede tomar como blanco y realizar ataques a unidades que no son visibles para la unidad atacante.
- Si no hay miniaturas visibles en una unidad blanco cuando se la selecciona, al realizar un ataque a ese blanco con un arma de Fuego indirecto, resta 1 de la tirada para impactar de ese ataque y el blanco se beneficia de cobertura ante ese ataque.

### IMPACTOS LETALES

Al atacar con un arma de este tipo, un impacto crítico hiere automáticamente al blanco.

### PISTOLA

- Se puede disparar aunque la unidad del portador esté en la zona de amenaza de unidades enemigas, pero debe tomar como blanco a una de esas unidades enemigas.
- No se puede disparar junto a ninguna otra arma que no sea Pistola (salvo por un **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**).

### FUEGO RÁPIDO X

Aumenta los ataques en "x" cuando tomes como blanco unidades a mitad del alcance o menos.

### GOLPES SOSTENIDOS X

Cada golpe crítico causa al blanco "x" impactos adicionales.

### RÁFAGA

Al atacar con un arma de este tipo, el ataque impacta automáticamente al blanco.

### ACOPLADA

Al atacar con un arma de este tipo, puedes repetir la tirada para herir de ese ataque.

## ESTRATAGEMAS BÁSICAS

Los puntos de mando pueden gastarse durante la batalla para usar estrategias. Todo jugador puede usar las estrategias básicas que figuran aquí. Se pueden encontrar más estrategias en Codex y otras publicaciones.



### REPETICIÓN DE MANDO

ESTRATEGIA BÁSICA – TÁCTICA DE BATALLA

**CUÁNDO:** En cualquier fase, después de que hagas por un ataque, miniatura o unidad de tu ejército una tirada para impactar, para herir, de Daño, de salvación, de avanzar, de carga, para determinar el número de ataques de un arma o un chequeo de huida desesperada o de riesgo.

**EFEECTO:** Repites esa tirada, chequeo o tirada de salvación.

1PM



### CONTRAOFENSIVA

ESTRATEGIA BÁSICA – ARDID ESTRATÉGICO

**CUÁNDO:** En la fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya combatido.

**BLANCO:** Una unidad de tu ejército que esté en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas y no haya sido elegida ya para combatir en esta fase.

**EFEECTO:** Tu unidad combate a continuación.

2PM



### DESAFÍO ÉPICO

ESTRATEGIA BÁSICA – HAZAÑA ÉPICA

**CUÁNDO:** En la fase de combate, cuando una unidad **PERSONAJE** de tu ejército con una o más unidades adjuntas enemigas en su zona de amenaza sea elegida para combatir.

**BLANCO:** Una miniatura **PERSONAJE** de tu unidad.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, todos los ataques de combate realizados por esa miniatura tienen la habilidad **[PRECISIÓN]** [pág. 26].

1PM



### VALOR INSENSATO

ESTRATEGIA BÁSICA – HAZAÑA ÉPICA

**CUÁNDO:** En el paso de acobardamiento de tu fase de mando, justo tras fallar un chequeo de acobardamiento para una unidad de tu ejército [pág. 11].

**BLANCO:** La unidad de tu ejército por la que se acaba de hacer el chequeo de acobardamiento (aunque normalmente tus unidades acobardadas no puedan verse afectadas por tus estrategias).

**EFEECTO:** Se considera que tu unidad ha superado el chequeo, y no queda acobardada debido a él.

1PM



### GRANADA

ESTRATEGIA BÁSICA – ESTRATEGIA DE EQUIPO

**CUÁNDO:** En tu fase de disparo.

**BLANCO:** Una unidad **GRANADAS** de tu ejército que esté fuera de la zona de amenaza de todas las unidades enemigas y que no haya sido elegida para disparar en esta fase.

**EFEECTO:** Elige a una unidad enemiga que no esté en la zona de amenaza de alguna unidad de tu ejército, que esté a 8" o menos de tu unidad **GRANADAS** y que sea visible para ella. Tira seis dados: por cada 4+, esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal.

1PM



### BRUTALIDAD ACORAZADA

ESTRATEGIA BÁSICA – ARDID ESTRATÉGICO

**CUÁNDO:** En tu fase de carga.

**BLANCO:** Una unidad **VEHÍCULO** de tu ejército.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, cuando tu unidad termine un movimiento de carga, elige a una unidad enemiga en su zona de amenaza y un arma de combate con la que esté equipada tu unidad. Tira tantos dados como el atributo Fuerza del arma. Si el atributo Fuerza es mayor que el atributo Resistencia de la unidad enemiga, tira 2 dados adicionales. Por cada 5+, la unidad enemiga sufre 1 herida mortal (hasta un máximo de 6).

1PM



### DISPAROS PREVENTIVOS

ESTRATEGIA BÁSICA – ARDID ESTRATÉGICO

**CUÁNDO:** En la fase de movimiento o de carga del oponente, justo después de que una unidad enemiga sea desplegada o empiece o termine un movimiento normal, de avanzar, de retroceder o de carga.

**BLANCO:** Una unidad de tu ejército que esté a 24" o menos de esa unidad enemiga y que podría ser elegida para disparar si fuera tu fase de disparo.

**EFEECTO:** Tu unidad puede disparar a esa unidad enemiga como si fuera tu fase de disparo.

**RESTRICCIONES:** Hasta el final de la fase, los ataques a distancia de las miniaturas de tu unidad solo impactarán con tiradas para impactar de 6 sin modificar, sin importar la HP del arma atacante o los posibles modificadores. Solo puedes usar esta estrategia una vez por turno.

1PM



### INSERCIÓN RÁPIDA

ESTRATEGIA BÁSICA – ARDID ESTRATÉGICO

**CUÁNDO:** Al final de la fase de movimiento de tu oponente.

**BLANCO:** Una unidad de tu ejército en la reserva.

**EFEECTO:** Tu unidad puede llegar al campo de batalla como si fuera el paso de refuerzos de tu fase de movimiento.

**RESTRICCIONES:** No puedes usar esta estrategia para permitir que una unidad llegue al campo de batalla durante una ronda de batalla en la que normalmente no podría.

1PM



### PANTALLA DE HUMO

ESTRATEGIA BÁSICA – ESTRATEGIA DE EQUIPO

**CUÁNDO:** En la fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya elegido blancos.

**BLANCO:** La unidad **HUMO** de tu ejército que haya sido elegida como blanco de algún ataque de la unidad enemiga.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, todas las miniaturas de tu unidad se benefician de cobertura [pág. 44] y tienen la habilidad **Sigilo** [pág. 20].

1PM



### CUERPO A TIERRA

ESTRATEGIA BÁSICA – TÁCTICA DE BATALLA

**CUÁNDO:** En la fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya elegido blancos.

**BLANCO:** Una unidad **INFANTERÍA** de tu ejército que haya sido elegida como blanco de uno o más de los ataques de la unidad atacante.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, todas las miniaturas de tu unidad tienen una salvación invulnerable de 6+ y tu unidad se beneficia de cobertura [pág. 44].

1PM



### INTERVENCIÓN HEROICA

ESTRATEGIA BÁSICA – ARDID ESTRATÉGICO

**CUÁNDO:** En la fase de carga de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga termine un movimiento de carga

**BLANCO:** Una unidad de tu ejército que esté a 6" o menos de esa unidad enemiga y que podría ser elegida para cargar contra ella si fuera tu fase de carga.

**EFEECTO:** Tu unidad declara ahora una carga que tenga como blanco solo a esa unidad enemiga, y resuelves dicha carga como si fuera tu fase de carga.

**RESTRICCIONES:** Solo puedes elegir a una unidad **VEHÍCULO** de tu ejército si es un **BÍPODE**. Ten en cuenta que, aunque la carga tenga éxito, tu unidad no recibe un bonificador por cargar este turno [pág. 29].

2PM

#### CLAVE DE LAS ESTRATEGIAS

CUALQUIER TURNO

TU TURNO

TURNO DEL Oponente