

Reglas básicas

"Estamos rodeados desde todos los flancos por viles alienígenas depredadores y la sedición nos corroe desde dentro; en esta hora tan oscura, lo mejor que podemos hacer es confiar en nuestro armamento y rezar a nuestros dioses."

- Skolak a'Trellar IV, Comandante Imperial



Introducción

++ NO HAY TIEMPO PARA LA PAZ. NO HAY DESCANSO. NO HAY PERDÓN. SOLO HAY GUERRA. ++

¡Bienvenidos a las Reglas básicas de Warhammer 40,000! Las siguientes páginas contienen todo lo que necesitas saber para librar gloriosas batallas a través de la galaxia en guerra del 41.^{er} Milenio.

Warhammer 40,000 es un juego de guerra sobre tablero en el que los jugadores controlan ejércitos de miniaturas Citadel e intentan derrotar a sus oponentes con una combinación de habilidad, estrategia y suerte. La narrativa es el núcleo de Warhammer 40,000, con reglas diseñadas para dar vida a los épicos conflictos entre fuerzas de la humanidad, alienígenas y daemons en el despiadado universo del lejano futuro. El propósito del juego es disfrutar de una experiencia compartida, poniendo a prueba tus capacidades tácticas y admirando el espectáculo de unas miniaturas impresionantes enfrentándose en fantásticos campos de batalla. Para ello, la deportividad y el compañerismo son esenciales.

Las partidas de Warhammer 40,000 se ganan obteniendo más puntos de victoria que tu oponente a base de cumplir varios objetivos, desde recuperar reliquias vitales hasta capturar fortalezas o eliminar al señor de la guerra enemigo.

El juego se desarrolla a lo largo de rondas de batalla, divididas en distintas fases durante las que los jugadores mueven, disparan y combaten con sus miniaturas.

En un juego tan extenso como Warhammer 40,000, puede haber momentos en los que no estéis seguros de cómo resolver una situación que surja de pronto durante la partida. Cuando ocurra eso, discutidlo brevemente entre los jugadores y aplicad la solución que tenga más sentido a ojos de ambos (¡o la que os parezca más divertida!). Si no os ponéis de acuerdo sobre una única solución, tu oponente y tú deberéis hacer una tirada de dado para desempatar, y quién saque un resultado más alto elegirá lo que ocurre. ¡Tras eso, podéis seguir con la batalla!



CONCEPTOS BÁSICOS (PÁGS. 5-9)

Una introducción a los términos y conceptos esenciales de reglas detrás de toda batalla de Warhammer 40,000.

LA RONDA DE BATALLA

(PÁGS. 10-36)

Desde maniobrar tu ejército hasta desatar una devastadora potencia de fuego o un brutal asalto, la acción de Warhammer 40,000 se desarrolla en una serie de rondas de batalla durante las que los jugadores se van turnando.

HOJAS DE DATOS Y HABILIDADES DE UNIDAD (PÁGS. 37-39)

Cada unidad de Warhammer 40,000 tiene una hoja de datos, que refleja los atributos y las habilidades de que dispone en la batalla.

RESERVA ESTRATÉGICA Y ESTRATAGEMAS (PÁGS. 41-43)

Ya sean oportunas reservas estratégicas o estratagemas impecablemente ejecutadas, los generales hábiles pueden utilizar una amplia gama de ventajas tácticas.

ELEMENTOS DE TERRENO

(PÁGS. 44-52)

Las batallas de Warhammer 40,000 se libran a través de todo tipo de parajes sombríos y peligrosos, a menudo sembrados de ruinas, fuselaje y otros obstáculos que tus fuerzas deben sortear mientras pelean.

REUNIR TU EJÉRCITO (PÁGS. 55-56)

Usa estos pasos antes de la batalla para organizar a tus guerreros y vehículos en una formidable fuerza de combate.

MISIONES (PÁGS. 57-60)

Antes de mandar tus tropas a la guerra, debes establecer tus metas estratégicas y la naturaleza del campo de batalla en el que luchar. Esta sección presenta los pasos esenciales para la preparación de cualquier clase de batalla de Warhammer 40,000.

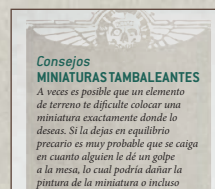
HABILIDADES

Muchas unidades de Warhammer 40,000 tienen una o más habilidades listadas en sus hojas de datos, que pueden usar en batalla. Algunas de las más comunes no se explican enteras en la hoja de datos, sino que solo se mencionan por su nombre; sus detalles completos figuran en las Reglas básicas de las páginas que vienen a continuación, y aparecen identificadas con el símbolo que ves a la derecha.



CONSEJOS

Algunas páginas incluyen Consejos, que cubren temas como la forma óptima de tirar los dados o el modo de asegurarte de que tus miniaturas no se dañen al moverlas por el campo de batalla. Ten en cuenta que eso no son reglas, sino simples sugerencias que te pueden resultar útiles en tus partidas.



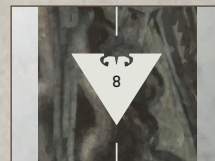
RESÚMENES

Algunas reglas de estas páginas incluyen resúmenes por puntos, para su rápida referencia. Ten en cuenta que éstos resúmenes no son exhaustivos, y en caso de duda siempre deben consultarse las reglas completas.

- **Unidad:** Una o más miniaturas de una misma hoja de datos.
- **Miniaturas/unidades amigas:** Todas las miniaturas/unidades de tu ejército.
- **Miniaturas/unidades enemigas:** Todas las miniaturas/unidades del ejército de tu oponente.

NÚMEROS DE PÁGINA

Las Reglas básicas tienen su propia numeración de páginas interna, que se señala dentro de triángulos estilizados (ver imagen adjunta) y es independiente de si dichas Reglas básicas aparecen por separado o en mitad de otra publicación; toda referencia de página que encuentres en las Reglas básicas (así como toda referencia a una página de las Reglas básicas que aparezca en cualquier otro lugar) se basa siempre en esa numeración de páginas interna, y no tiene relación con ningún número de página ajeno a las Reglas básicas.



CONCEPTOS BÁSICOS

Esta sección presenta varios términos de reglas a los que se hace referencia en las Reglas básicas y en otras partes. Estos conceptos clave conforman la base de las reglas de Warhammer 40,000, y son esenciales para toda clase de batallas.

MISIONES

Para jugar una partida de Warhammer 40,000, primero debes elegir una misión. Ésta te indicará cómo reunir tu ejército, crear el campo de batalla y desplegar tus tropas. También incluye las reglas especiales que se aplican a la batalla, y (¡lo más importante!) lo que debes hacer para ganar. Encontrarás más información sobre las misiones en las págs. 57-58.

EJÉRCITOS

Cada jugador de una partida de Warhammer 40,000 controla un ejército de miniaturas Citadel, en lo sucesivo denominadas “miniaturas”. La misión que has elegido te guiará en cuanto a cuán grande debe ser tu ejército.

■ **Ejército:** Todas las miniaturas bajo tu control.

UNIDADES

Las miniaturas se mueven y luchan en unidades. Cada unidad puede tener una o más miniaturas de una misma hoja de datos (ver abajo). Las miniaturas y unidades de un mismo ejército se denominan “amigas” entre sí. Las miniaturas y unidades del ejército de tu oponente se denominan “enemigas”. Si una regla afecta a “unidades” o “miniaturas”, sin especificar si son amigas o enemigas, afectará a todas las unidades o todas las miniaturas, con independencia del ejército del que formen parte.

- **Unidad:** Una o más miniaturas de una misma hoja de datos.
- **Miniaturas/unidades amigas:** Todas las miniaturas/unidades de tu ejército.
- **Miniaturas/unidades enemigas:** Todas las miniaturas/unidades del ejército de tu oponente.

HOJAS DE DATOS

Las reglas necesarias para usar tus miniaturas en una partida figuran en hojas de datos. Cada unidad tiene una hoja de datos; necesitarás las hojas de datos de todas las unidades de tu ejército. Encontrarás más información sobre las hojas de datos en las págs. 37-38.

CLAVES

Todas las hojas de datos tienen una lista de claves, separadas en “claves de facción” y “otras claves”. Las primeras sirven de guía para ayudar a decidir qué miniaturas incluir en tu ejército, pero por lo demás ambos conjuntos de claves funcionan igual. Las claves se escriben en **NEGRITA DE CLAVE**. Las claves a veces están vinculadas a (o etiquetadas por) una regla. Por ejemplo, una regla podría indicar que se aplica a las “unidades **INFANTERÍA**”. Esto significa que solo se aplica a las unidades con la clave **INFANTERÍA** en su hoja de datos. La pluralización de claves, o su aparición en masculino o femenino, no afecta a qué unidades se aplica la regla en cuestión.



COHERENCIA DE UNIDAD

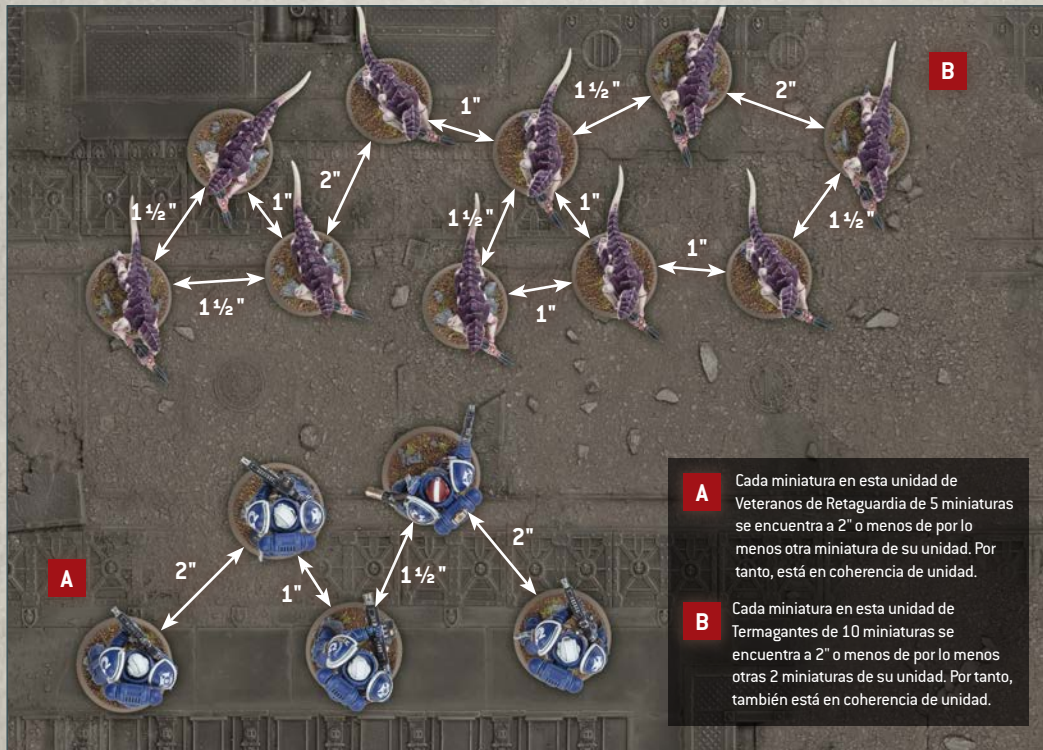
Una unidad que tiene más de una miniatura debe desplegarse y finalizar cualquier tipo de movimiento como un único grupo, con todas las miniaturas a 2" o menos horizontalmente y a 5" o menos verticalmente de al menos otra miniatura de dicha unidad. Mientras una unidad cuente con siete o más miniaturas, todas ellas deben encontrarse a 2" o menos horizontalmente y a 5" o menos verticalmente de al menos otras dos miniaturas de dicha unidad. Esto se denomina "coherencia de unidad".

Si, por algún motivo, una miniatura no puede desplegarse en coherencia de unidad, esa miniatura es eliminada. Si una unidad no puede finalizar un movimiento en coherencia de unidad, ese movimiento no puede realizarse y sus miniaturas se devuelven a su posición anterior.

Al final de cada turno, cada jugador debe retirar miniaturas, de una en una, de cualquier unidad de su ejército que no esté en coherencia de unidad, hasta que

solo quede en juego un único grupo de miniaturas en coherencia de unidad para cada una de esas unidades. Las miniaturas retiradas de este modo cuentan como eliminadas, pero no activan ninguna regla que se aplique cuando una miniatura es eliminada.

- **Coherencia de unidad:** a 2" o menos horizontalmente y a 5" o menos verticalmente de:
 - Otra miniatura de la misma unidad (en unidades de 2-6 miniaturas).
 - Otras dos miniaturas de la misma unidad (en unidades de 7+ miniaturas).
- Al final de cada turno, si una unidad no está en coherencia de unidad, el jugador controlador debe retirar miniaturas de ella hasta que vuelva a estar en coherencia de unidad.



Consejos MINIATURAS TAMBALEANTES

A veces es posible que un elemento de terreno te dificulte colocar una miniatura exactamente donde lo deseas. Si la dejas en equilibrio precario es muy probable que se caiga en cuanto alguien le dé un golpe a la mesa, lo cual podría dañar la pintura de la miniatura o incluso romperla. En casos así, siempre que sea físicamente posible colocar la miniatura en la ubicación deseada, quizá convenga dejarla en un lugar más seguro, siempre que ambos jugadores estén de acuerdo y tengan clara su ubicación "real". Si, más adelante, una miniatura enemiga dispara a la miniatura en cuestión, deberás sostenerla en su ubicación real para verificar la visibilidad.



ZONA DE AMENAZA

Toda miniatura plantea una zona de amenaza a las miniaturas enemigas. Si una miniatura se encuentra a 1" o menos horizontalmente y 5" o menos verticalmente de una miniatura enemiga, ambas miniaturas (y sus unidades) están en la zona de amenaza de la otra.

Las miniaturas no pueden desplegarse ni terminar un movimiento normal, de avance o de retroceso en la zona de amenaza de miniaturas enemigas. Si por algún motivo una miniatura no puede cumplir dicha condición, esa miniatura es eliminada.

- **Zona de amenaza:** A 1" o menos horizontalmente y 5" o menos verticalmente.
- Las miniaturas no pueden desplegarse ni terminar un movimiento normal, de avanzar o de retroceder en la zona de amenaza de miniaturas enemigas.

CAMPO DE BATALLA

Las batallas de Warhammer 40,000 se libran en campos de batalla rectangulares. Para este propósito, sirve cualquier superficie en la que las miniaturas se mantengan de pie: una mesa de comedor, por ejemplo, o incluso el suelo. La misión que juegues te indicará el tamaño del campo de batalla requerido.

ELEMENTOS DE TERRENO

El terreno de un campo de batalla puede representarse mediante una serie de miniaturas de la gama Warhammer 40,000 denominadas "elementos de terreno" para diferenciarlas de las que conforman un ejército. Los elementos de terreno se sitúan en el campo de batalla antes del inicio de la batalla. Encontrarás más información sobre los elementos de terreno en las págs. 44-48.

A menos que la misión que juegues indique lo contrario, no dudes en crear un campo de batalla emocionante utilizando los elementos de terreno que desees de tu colección.

MEDIR DISTANCIAS

Las distancias en Warhammer 40,000 se miden en pulgadas ("). Puedes medir distancias siempre que lo desees.

Al medir distancias entre miniaturas, mide entre los puntos más cercanos de las peanas de dichas miniaturas. Si una miniatura no tiene peana, mide hasta el punto más cercano de cualquier parte de esa miniatura.

Si una regla indica que se aplica a una cierta distancia "o menos", quiere decir que se aplica a cualquier distancia que no supere la distancia indicada. Por ejemplo, "a 1" o menos" es cualquier distancia que no supere 1" de distancia.

DETERMINAR LA VISIBILIDAD

Warhammer 40,000 usa líneas de visión reales que determinan la visibilidad entre miniaturas. Para comprobarlo, sitúate detrás de una miniatura a fin de tener “su punto de vista”. Al determinar la visibilidad, una miniatura puede ver a través de otras miniaturas de su unidad, y la peana de una miniatura también se considera parte de dicha miniatura.

MINIATURA VISIBLE

Si alguna parte de otra miniatura puede ser vista desde alguna parte de la miniatura que observa, esa otra miniatura es visible para la miniatura que observa.

UNIDAD VISIBLE

Si una o más miniaturas de una unidad son visibles para la miniatura que observa, la unidad es visible para la miniatura que observa.

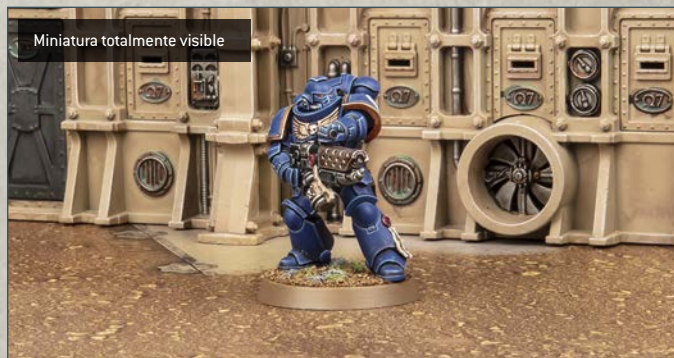
MINIATURA TOTALMENTE VISIBLE

Si todas las partes de otra miniatura que estén de cara a la miniatura que observa pueden ser vistas desde alguna parte de la miniatura que observa, se dice que esa otra miniatura es totalmente visible para la miniatura que observa; es decir, la miniatura que observa tiene línea de visión a todas las partes de otra miniatura que estén encaradas hacia ella, sin que otras miniaturas o elementos de terreno obstruyan la visibilidad a ninguna de esas partes.

UNIDAD TOTALMENTE VISIBLE

Si todas las miniaturas de una unidad son totalmente visibles para la miniatura que observa, esa unidad es totalmente visible para la miniatura que observa. A efectos de determinar si una unidad enemiga es totalmente visible, la miniatura que observa puede ver a través de otras miniaturas en esa misma unidad.

- **Miniatura visible:** Si puedes ver alguna parte de una miniatura, es visible.
- **Unidad visible:** Si alguna miniatura de una unidad es visible, la unidad de esa miniatura es visible.
- **Miniatura totalmente visible:** Si puedes ver todas las partes encaradas de una miniatura, esta es totalmente visible.
- **Unidad totalmente visible:** Si toda miniatura de una unidad es totalmente visible, la unidad es totalmente visible.



Consejos TIRAR DADOS

En una partida de Warhammer 40,000, tú y tu oponente tiraréis muchos dados, y en algunos casos repetiréis las tiradas. Es una buena práctica asegurarse siempre de que tu oponente sepa para qué tiras los dados, y qué habilidades y reglas hay vigentes que te permitan repetir tiradas.

Muchos jugadores tiran los dados directamente en algún lugar despejado del campo de batalla, mientras que algunos lo hacen en otro sitio, como por ejemplo en una bandeja o torre de dados. No importa dónde los tires, pero asegúrate de que tu oponente también pueda ver los resultados. Si un dado sale “fuera de los límites” (es decir, cae fuera del campo de batalla, la bandeja o la torre de dados y acaba en el suelo), es muy común ignorar el resultado de ese dado y tirarlo de nuevo. Tirar de nuevo un dado “fuera de límites” no cuenta como “repetir” esa tirada.

Cuando un dado no queda plano en el campo de batalla tras haberlo tirado, decimos que está “borracho”. Algunos jugadores usan una regla casera según la cual, a menos que un dado quede totalmente plano tras haberlo lanzado, o a menos que pueda colocarse encima otro dado que permanezca inmóvil sobre el primer dado, la tirada debe repetirse. Lo más común es que los jugadores vuelvan a tirar los dados solo cuando no estén seguros de que el dado haya quedado lo bastante plano como para que el resultado sea justo. En cualquier caso, tirar de nuevo un dado borracho tampoco cuenta como “repetir” esa tirada.

DADOS

Para librar una batalla necesitarás algunos dados de seis caras (que abreviamos como “D6”). Hay reglas que mencionan 2D6, 3D6, etc. En tales casos, tira tantos D6 como se indique y suma el total.

Si una regla indica tirar 1D3, tira un 1D6 y reduce a la mitad el valor obtenido (redondeando las fracciones al alza) para determinar el resultado, tal como se muestra aquí.

TIRAR 1D3	
RESULTADO DEL DADO	RESULTADO DE 1D3
 o 	1
 o 	2
 o 	3

Si una regla requiere que saques un resultado de, por ejemplo, 3 o más, a menudo lo indicamos como 3+. Si varios resultados consecutivos son relevantes para una regla, se suelen indicar como un rango (p. ej. 1-3).

REPETIR TIRADAS

Algunas reglas te permiten repetir tiradas de dados: eso significa que puedes tirar nuevamente algunos o todos los dados de la tirada en cuestión. Si una regla te permite repetir una tirada de dados hecha con varios dados juntos (2D6, 3D6, etc.), entonces debes volver a tirarlos todos a menos que se indique lo contrario.

Nunca puedes repetir un dado más de una vez, y las repeticiones se producen antes de aplicar modificadores (si los hay). Las reglas que mencionan el valor de una tirada de dados “sin modificar” se refieren al resultado después de cualquier repetición de tirada, pero antes de aplicar modificadores.

- **Dados sin modificar:** el resultado tras repetir tiradas, pero antes de aplicar modificadores.
- Un dado no puede repetirse más de una vez.
- Debes repetir todos los dados si es necesario sumar varios (p. ej. 2D6).
- Las repeticiones se hacen antes de aplicar modificadores.

DESEMPATES

Algunas reglas instan a los jugadores a desempatar. Para ello, ambos tiran 1D6 y quien obtenga el resultado más alto gana el desempate. Si empatan en esa tirada, deben volver a tirar. Al resolver un desempate, ninguno de los jugadores puede repetir la tirada o modificar el D6.

SECUENCIA

Al jugar a Warhammer 40,000 encontrarás a veces que dos o más reglas deben resolverse al mismo tiempo. Cuando esto sucede, el jugador cuyo turno está en curso elige el orden de resolución. Si esto ocurre antes o después de la batalla, o al inicio o final de una ronda de batalla, los jugadores desempatan y a continuación el ganador decide en qué orden resolver las reglas.

LA RONDA DE BATALLA

Minuto a minuto continúa la batalla, desde las primeras descargas, pasando por las ofensivas y los contraataques desesperados, hasta los últimos instantes agónicos en que la victoria pende de un hilo.

Warhammer 40,000 se juega a lo largo de una serie de rondas de batalla. En cada ronda de batalla, ambos jugadores juegan un turno. Un mismo jugador siempre juega el primer turno en cada ronda de batalla: la misión que juegues te indicará qué jugador es el primero. Cada turno consta de una serie de fases que se resuelven en el siguiente orden:



1

FASE DE MANDO

Ambos jugadores reúnen recursos estratégicos y luego comprobáis la disposición de batalla de vuestras unidades.



2

FASE DE MOVIMIENTO

Tus unidades maniobran en el campo de batalla y se unen refuerzos a la contienda.



3

FASE DE DISPARO

Tus unidades disparan a las unidades enemigas con sus armas a distancia.



4

FASE DE CARGA

Tus unidades cargan a la batalla para luchar en combate cerrado.



5

FASE DE COMBATE

Las unidades de ambos jugadores se agrupan y atacan con armas de combate.

Una vez finalizado el turno de un jugador, su oponente comienza su turno. Cuando ambos jugadores han completado un turno, concluye la ronda de batalla y comienza la siguiente, y así sucesivamente, hasta que finalice la batalla.



2

3

4

5

FASE DE MANDO

Los comandantes evalúan el flujo de la batalla, consolidando objetivos antes de alterar sus planes, e ideando nuevas tácticas y estrategias con las que derrotar al enemigo.



Tu fase de mando se divide en dos pasos. En el primero, ambos jugadores obtienen 1 punto de mando (PM) y resuelves cualquier otra regla de la fase de mando; en el segundo, haces chequeos para ver si alguna de tus unidades está acobardada.

1

MANDO

2

ACOBARDAMIENTO

GANAR PUNTOS DE MANDO

Sin contar los PM que los jugadores obtienen al inicio de la fase de mando, cada jugador solo puede obtener un total de 1PM por ronda de batalla, sin importar cuál sea su origen.



1. MANDO

Al inicio de tu fase de mando, antes de hacer cualquier otra cosa, ambos jugadores obtienen 1PM. Los puntos de mando son un recurso estratégico que puedes gastar durante la batalla para usar estrategias. Encontrarás más información sobre las estrategias en las págs. 41-42.

Luego, si tienes alguna otra regla que deba resolverse en la fase de mando, hazlo antes de avanzar hasta el paso de acobardamiento.

- Ambos jugadores obtienen 1PM.
- Resuelve cualquier otra regla que tenga lugar en la fase de mando.

2. ACOBARDAMIENTO

En este paso, debes hacer un chequeo de acobardamiento por cada una de tus unidades en el campo de batalla que esté bajo mitad de efectivos (pág. 12). Para ello, tira 2D6: si el resultado es igual o mayor que el mejor atributo Liderazgo en esa unidad, ha superado el chequeo; en caso contrario, ha fallado el chequeo y la unidad está acobardada hasta el inicio de tu siguiente fase de mando.

Mientras una unidad está acobardada:

- El atributo Control de objetivos de todas sus miniaturas es 0.
- Si retrocede, debes hacer un chequeo de huida desesperada por cada miniatura de la unidad (pág. 14).
- Su jugador controlador no puede usar estrategias para afectar a esa unidad.

Una vez hechos los chequeos de acobardamiento por todas tus unidades que los requieran, tu fase de mando termina y pasas a tu fase de movimiento.

- Haz un chequeo de acobardamiento por cada unidad de tu ejército en el campo de batalla que esté bajo mitad de efectivos.
- Tira 2D6: si el resultado es igual o mayor que el Liderazgo de la unidad, la unidad supera el chequeo. De lo contrario, la unidad está acobardada hasta el inicio de tu siguiente fase de mando.
- Las unidades acobardadas tienen un CO de 0 y su jugador controlador no puede usar estrategias para afectarlas.
- Las unidades acobardadas deben hacer chequeos de huida desesperada si retroceden.

11



2

3

4

5

EFFECTIVOS INICIALES

El número de miniaturas que contiene una unidad cuando se incorpora a tu ejército se denomina sus efectivos iniciales.

BAJO MITAD DE EFFECTIVOS

Algunas reglas se refieren a que una unidad esté bajo mitad de efectivos.

- Si una unidad tiene unos efectivos iniciales de 1, se considera que está bajo mitad de efectivos mientras su número de heridas restantes sea menos que la mitad de su atributo Heridas.
- Para cualquier otra unidad, mientras el número de miniaturas en dicha unidad sea menos que la mitad de sus efectivos iniciales, se dice que la unidad está bajo mitad de efectivos.

ELIMINADA

Durante la batalla, las miniaturas sufrirán daño y serán eliminadas. Cuando una miniatura es eliminada, se retira del campo de batalla. Cuando todas las miniaturas de una unidad han sido eliminadas, esa unidad se considera eliminada.

UNIDADES ADJUNTAS

Algunas unidades **PERSONAJE** tienen la habilidad Líder (pág. 39), lo que les permite combinarse con otras unidades (conocidas como unidades Guardaespaldas) para formar una unidad adjunta.

Los efectivos iniciales de una unidad adjunta son iguales a los efectivos iniciales combinados de todas sus unidades (el número de miniaturas de la unidad Líder más el número de miniaturas de la unidad Guardaespaldas). Si la unidad Líder o Guardaespaldas de una unidad adjunta es eliminada, los efectivos iniciales de la que queda vuelven a ser iguales a sus efectivos iniciales originales.

Ejemplo: Un Capitán Primaris con efectivos iniciales 1 está adjunto a una unidad de Intercesores con efectivos iniciales 5. La unidad adjunta tiene efectivos iniciales 6. Si todos los Intercesores son eliminados, el Capitán Primaris volverá a tener unos efectivos iniciales de 1.

Las reglas que se activan cuando una unidad es eliminada se activan igualmente cuando una de las unidades individuales que forman una unidad adjunta es eliminada (ya sea la unidad Líder o la unidad Guardaespaldas).

Ejemplo: Si una regla te otorga 1PV cada vez que una unidad enemiga es eliminada, y atacas a una unidad adjunta, obtendrás 1PV si la unidad Guardaespaldas es eliminada y 1PV si la unidad Líder es eliminada (para un total de 2PV).



12

1



3

4

5

FASE DE MOVIMIENTO

Tiembla el suelo bajo los pies que marchan y el rugir de los motores, mientras las huestes avanzan por el campo de batalla y compiten por las posiciones más ventajosas.

Tu fase de movimiento se divide en dos pasos. Primero mueves a tus unidades y después puedes desplegar refuerzos.

1

MOVER UNIDADES

2

REFUERZOS



1. MOVER UNIDADES

Empieza tu fase de movimiento eligiendo a una unidad de tu ejército que esté en el campo de batalla, para moverla:

- A menos que la unidad elegida se encuentre en la zona de amenaza de alguna miniatura enemiga, puede hacer un movimiento normal, avanzar, o permanecer inmóvil.
- Si la unidad elegida se encuentra en la zona de amenaza de alguna miniatura enemiga, puede permanecer inmóvil o retroceder.

Cuando termines de mover a esa unidad, elige otra unidad de tu ejército para moverla de igual modo, y así sucesivamente, hasta que lo hayas hecho con todas tus unidades. Cuando hayas movido a todas tus unidades, procede al paso de refuerzos de tu fase de movimiento.

Cuando mueves a una unidad, puedes mover las miniaturas que quieras de la misma. El jugador controlador elige el orden en que mover a sus miniaturas. Cada vez que mueves una miniatura, puedes girarla y/o cambiar su posición en el campo de batalla en cualquier dirección, pero ninguna parte de la peana puede moverse a través de una miniatura enemiga ni atravesar el borde del campo de batalla. Puede mover a través de miniaturas amigas como si no estuvieran ahí, pero no puede terminar de mover sobre otra miniatura. La única excepción a esto es cuando muevas a miniaturas **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**; dichas miniaturas no pueden moverse a través de otras miniaturas **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** amigas, sino que deben rodearlas. La distancia que se mueve una miniatura se mide usando la parte de su peana que vaya a desplazarse más lejos en su recorrido. Si una miniatura no tiene peana, mide usando la parte de esa miniatura que vaya a desplazarse más lejos.

- Cuando una unidad se mueve, puede hacer un movimiento normal, avanzar o permanecer inmóvil.
- Las unidades en la zona de amenaza de alguna miniatura enemiga solo pueden retroceder o permanecer inmóviles.

PERMANECER INMÓVIL

Si una unidad permanece inmóvil, ninguna de sus miniaturas puede moverse durante el resto de la fase.

MOVIMIENTOS NORMALES

Cuando una unidad hace un movimiento normal, cada miniatura que la compone puede moverse una distancia en pulgadas igual o menor que su atributo Movimiento (M), pero ninguna puede entrar en la zona de amenaza de miniaturas enemigas (pág. 7).

- **Movimiento normal:** Las miniaturas se mueven hasta M".
- No pueden entrar en la zona de amenaza de miniaturas enemigas.

13

MOVIMIENTOS DE AVANZAR

Cuando una unidad avance, haz una tirada de avanzar para ella tirando 1D6 y suma el resultado en pulgadas al atributo Movimiento de cada miniatura en esa unidad, hasta el final de la fase. Cada miniatura en esa unidad puede hacer un movimiento de avanzar, moviendo una distancia en pulgadas igual o menor que el valor obtenido. La unidad no puede entrar en la zona de amenaza de miniaturas enemigas. Una unidad no puede disparar o declarar una carga en el mismo turno en el que avanza.

- **Movimiento de avanzar:** Las miniaturas se mueven hasta $M+1D6$ ".
- No pueden entrar en zonas de amenaza enemigas.
- Las unidades que avanzan no disparan ni cargan ese turno.



1



3

4

5

MOVIMIENTOS DE RETROCEDER

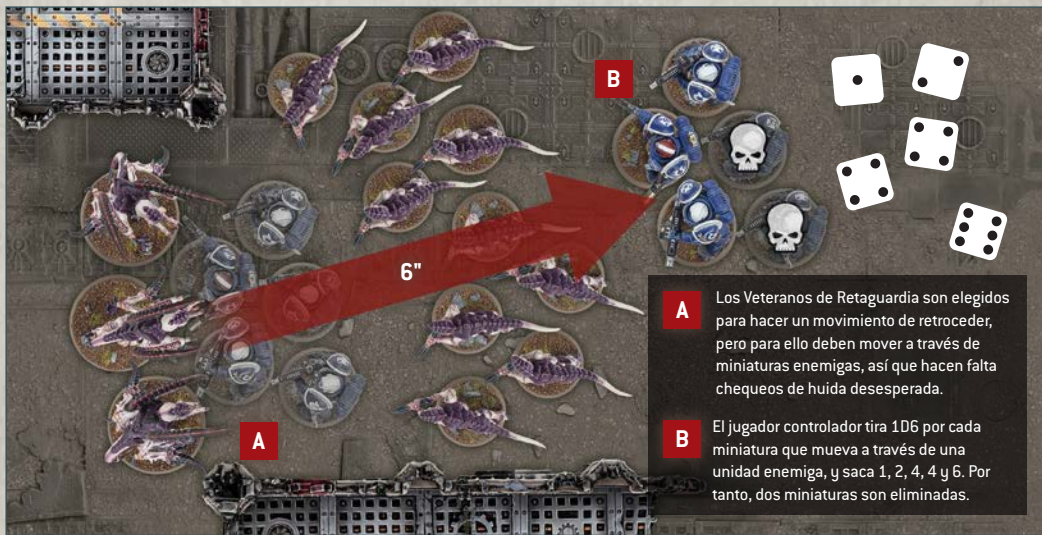
Cuando una unidad retrocede, cada miniatura que la compone puede hacer un movimiento de retroceder, moviendo una distancia en pulgadas igual o inferior a su atributo Movimiento. Al hacerlo puede mover por la zona de amenaza de miniaturas enemigas, pero no puede finalizar su movimiento en la zona de amenaza de ninguna miniatura enemiga; si eso no es posible, la unidad no puede retroceder. Una unidad no puede disparar o declarar una carga en un turno en el que retrocede.

Chequeos de huida desesperada

A diferencia de lo que ocurre con otros tipos de movimiento, las miniaturas pueden mover a través de miniaturas enemigas durante un movimiento de retroceder como si dichas miniaturas enemigas no estuvieran ahí, pero deberás hacer un chequeo de huida desesperada por cada miniatura que vaya a hacer eso (excepto por las miniaturas **TITÁNICAS** o que puedan **VOLAR**), antes de mover a las miniaturas de esa unidad. Además, si una unidad acobardada es elegida para retroceder, debes hacer un chequeo de huida desesperada por cada miniatura de la unidad antes de moverla.

Al hacer un chequeo de huida desesperada por una miniatura, tira 1D6. Con cada resultado de 1-2, una miniatura de la unidad que retrocede es eliminada (tú eliges cuál). Cada miniatura solo puede generar un chequeo de huida desesperada por fase.

- **Movimiento de retroceder:** Las miniaturas se mueven hasta M ".
- Las unidades que retroceden no pueden disparar o declarar una carga en el mismo turno.
- Las miniaturas pueden mover a través de miniaturas enemigas al retroceder, pero antes debes hacer chequeos de huida desesperada por ellas (salvo por las miniaturas **TITÁNICAS** o que puedan **VOLAR**).
- Si una unidad acobardada es elegida para retroceder, haz un chequeo de huida desesperada por cada miniatura en esa unidad.
- **Chequeo de huida desesperada:** Tira 1D6. Con 1-2, una miniatura en esa unidad es eliminada.



A Los Veteranos de Retaguardia son elegidos para hacer un movimiento de retroceder, pero para ello deben mover a través de miniaturas enemigas, así que hacen falta chequeos de huida desesperada.

B El jugador controlador tira 1D6 por cada miniatura que mueva a través de una unidad enemiga, y saca 1, 2, 4, 4 y 6. Por tanto, dos miniaturas son eliminadas.



14

1



3

4

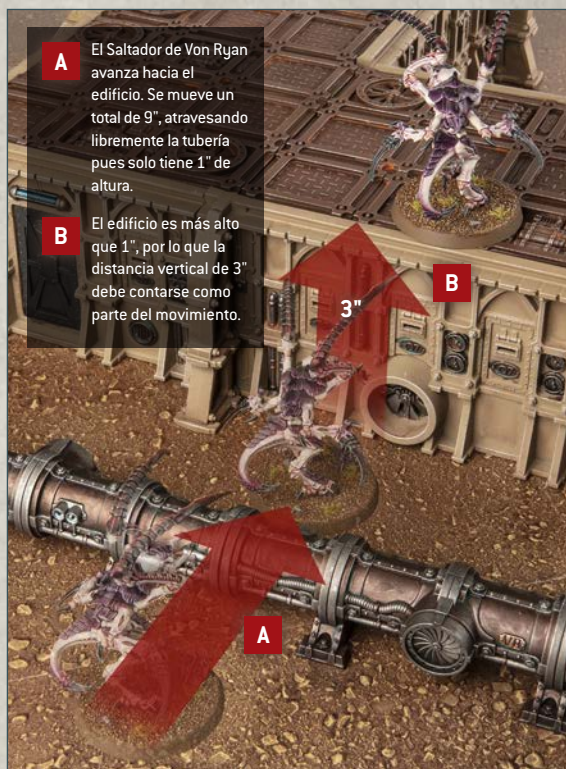
5

MOVER SOBRE TERRENO

Los campos de batalla de Warhammer 40,000 están sembrados de todo tipo de obstáculos, edificios y escombros, llamados colectivamente “elementos de terreno” (ver págs. 44-48). Cuando una miniatura hace cualquier tipo de movimiento, puede mover sobre un elemento de terreno, pero no a través de él (las miniaturas no pueden atravesar una pared, pero sí trepar por ella).

Una miniatura puede moverse sobre elementos de terreno de 1" o menos de altura como si no estuvieran presentes. Una miniatura puede moverse verticalmente para trepar hacia arriba y hacia abajo por cualquier elemento de terreno que sea más alto, contando la distancia vertical hacia arriba y/o hacia abajo como parte de su movimiento. Una miniatura no puede finalizar ningún tipo de movimiento a mitad de su ascenso; si debido a ello no le es posible finalizar el movimiento de manera legal, ese movimiento no se puede hacer.

- Las miniaturas pueden moverse a través de elementos de terreno de altura 1" o menos.
- Las miniaturas no pueden moverse a través de elementos de terreno más altos, pero pueden subirlos y bajarlos.



A El Saltador de Von Ryan avanza hacia el edificio. Se mueve un total de 9", atravesando libremente la tubería pues solo tiene 1" de altura.

B El edificio es más alto que 1", por lo que la distancia vertical de 3" debe contarse como parte del movimiento.

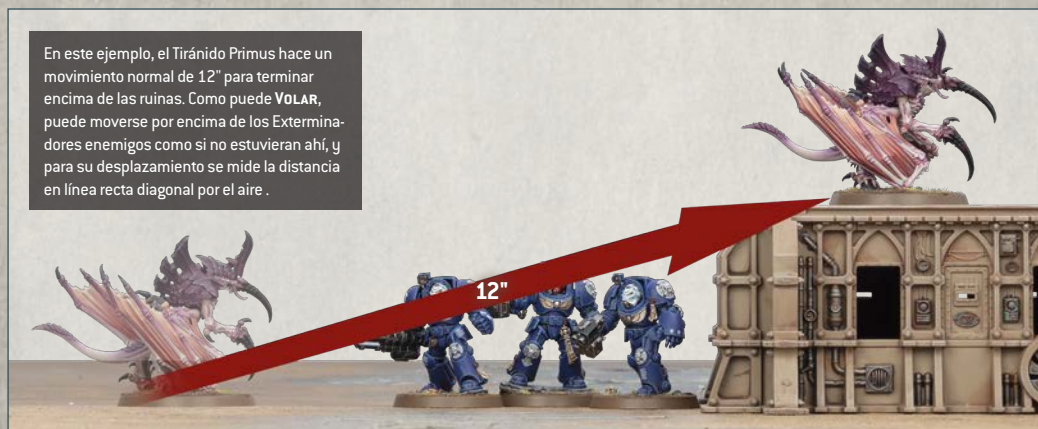
VOLAR

Si una miniatura puede **VOLAR**, cuando lleva a cabo un movimiento normal, de avanzar o de retroceder, puede moverse a través de miniaturas enemigas como si no estuvieran ahí, y puede pasar por la zona de amenaza de miniaturas enemigas. Eso significa también que una miniatura **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** capaz de **VOLAR** puede mover a través de otras miniaturas **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**. Sin embargo, estas miniaturas no pueden terminar su movimiento ni encima de otra miniatura ni en la zona de amenaza de miniaturas enemigas.

Cuando una miniatura que puede **VOLAR** empieza o termina un movimiento sobre un elemento de terreno, en lugar de medir su recorrido por el campo de batalla medirá la distancia que se desplaza en línea recta (“por el aire”), tal como se muestra abajo.

- Las miniaturas que pueden **VOLAR** pueden moverse a través de miniaturas enemigas al llevar a cabo un movimiento normal, de avanzar o de retroceder.
- Las miniaturas que pueden **VOLAR** y llevan a cabo un movimiento normal, de avanzar o de retroceder que empieza o termina sobre un elemento de terreno, miden la distancia que se desplazan en línea recta por el aire.

En este ejemplo, el Tiránido Primus hace un movimiento normal de 12" para terminar encima de las ruinas. Como puede **VOLAR**, puede moverse por encima de los Exterminadores enemigos como si no estuvieran ahí, y para su desplazamiento se mide la distancia en línea recta diagonal por el aire.



15

2. REFUERZOS

Algunas unidades tienen una regla que les permite iniciar la batalla en la reserva, como Despliegue rápido (pág. 39). Esas unidades llegan más tarde a la batalla y se denominan unidades de reserva. Toda unidad de reserva que no se haya desplegado en el campo de batalla al finalizar la batalla se considera eliminada.

Si tienes unidades de reserva, en el paso de refuerzos de la fase de movimiento puedes elegir una o más de ellas y desplegarlas en el campo de batalla, una a una. Tras haber desplegado todas las unidades de reserva que desees ese turno, tu fase de movimiento termina y procedes a la fase de disparo.

Los detalles sobre cómo desplegar las unidades de reserva se describen en las mismas reglas que permitieron desplegar en la reserva a dichas unidades. Esas reglas suelen especificar una distancia mínima de toda miniatura enemiga; cuando se especifica esa distancia, siempre se refiere a distancia horizontal, aunque normalmente se mide desde y hasta la parte más cercana de la peana de una miniatura.

Se considera que las unidades de reserva han llevado a cabo un movimiento normal en el turno en el que son desplegadas en el campo de batalla, por lo que no pueden mover más durante esa fase. Por lo demás, pueden actuar con normalidad en ese turno (disparar, declarar una carga, combatir, etc.).

- **Unidad de reserva:** Una unidad que empieza la batalla en un lugar que no es el campo de batalla.
- Se considera que ha hecho un movimiento normal en el turno en el que se despliega en el campo de batalla.
- La distancia especificada de toda miniatura enemiga se cuenta en horizontal.
- Toda unidad de reserva que no se haya desplegado en el campo de batalla al finalizar la batalla se considera eliminada.



1



3

4

5



16

TRANSPORTES

Algunas unidades pueden llevar a otras a través del campo de batalla, proporcionando a sus pasajeros mayor velocidad y protección de camino al frente o hacia objetivos vitales.

Algunas miniaturas tienen la clave **TRANSPORTE**. Estas reglas describen cómo se embarcan y desembarcan las unidades en tales miniaturas, y cómo se las utiliza para trasladar a sus pasajeros por el campo de batalla.

CAPACIDAD DE TRANSPORTE

Cada miniatura **TRANSPORTE** tiene una capacidad de transporte listada en su hoja de datos. Este valor determina cuántas miniaturas amigas, y de qué tipo, pueden embarcar en dicho **TRANSPORTE**.

Las unidades pueden iniciar la batalla embarcadas en un **TRANSPORTE** en lugar de desplegarse por separado; declara qué unidades están embarcadas en una miniatura **TRANSPORTE** antes de desplegarlas.



CUBIERTA DE DISPARO

Algunos transportes tienen cubiertas de disparo, aspilleras o plataformas desde las que los pasajeros embarcados pueden abrir fuego.

Algunas miniaturas **TRANSPORTE** tienen "Cubierta de disparo x+" listada entre sus habilidades. Cada vez que una de dichas miniaturas sea elegida para disparar en la fase de disparo, puedes elegir hasta "x" miniaturas embarcadas en ella. Luego puedes elegir un arma a distancia con la que esté equipada cada miniatura embarcada elegida. Hasta que la miniatura **TRANSPORTE** haya resuelto todos sus ataques, se considerará que está equipada con todas las armas que has elegido de esta forma, además de las armas que ya tenía.

- **Cubierta de disparo x+:** Cuando este **TRANSPORTE** dispara, eliges un arma de hasta x miniaturas embarcadas en él; se considera que el **TRANSPORTE** está también equipado con dichas armas.

EMBARCAR

Si una unidad lleva a cabo un movimiento normal, de avanzar o de retroceder, y cada miniatura en esa unidad termina dicho movimiento a 3" o menos de una miniatura **TRANSPORTE** amiga, puede embarcar en ella. Una unidad no puede embarcar si ya ha desembarcado de una miniatura **TRANSPORTE** en la misma fase. Retira la unidad del campo de batalla y colócala a un lado: ahora está embarcada en la miniatura **TRANSPORTE**. A menos que se indique lo contrario, las unidades no pueden hacer nada ni verse afectadas de ninguna manera mientras están embarcadas.

- Las unidades pueden embarcar en un **TRANSPORTE** amigo si todas sus miniaturas acaban un movimiento normal, de avanzar o de retroceder a 3" o menos de ese **TRANSPORTE**.
- Una unidad no puede embarcar y desembarcar en la misma fase.

DESEMBARCAR

Si una unidad de tu ejército inicia tu fase de movimiento embarcada en una miniatura **TRANSPORTE**, dicha unidad puede desembarcar en esa fase.

Cuando una unidad desembarque de un **TRANSPORTE**, desplégala en el campo de batalla completamente a 3" o menos de dicho **TRANSPORTE** y fuera de la zona de amenaza de toda miniatura enemiga. Si por algún motivo una miniatura que desembarca no puede ser desplegada, su unidad no puede desembarcar.

Las unidades que desembarcan de un **TRANSPORTE** que permaneció inmóvil en esa fase o que aún no ha llevado a cabo un movimiento normal, de avanzar o de retroceder en esa fase pueden actuar con normalidad (hacer un movimiento normal, avanzar, disparar, cargar, combatir, etc.) en el resto del turno. La unidad que desembarca no puede decidir permanecer inmóvil.

Las unidades que desembarcan de un **TRANSPORTE** que ha llevado a cabo un movimiento normal en esa fase se tratan como si también hubiesen llevado a cabo ellas mismas un movimiento normal; no pueden moverse más durante la fase ni tampoco declarar una carga en el mismo turno, pero por lo demás pueden actuar con normalidad el resto del turno.

Las unidades no pueden desembarcar de un **TRANSPORTE** que haya avanzado o retrocedido ese turno.

- Las unidades que empiezan tu fase de movimiento embarcadas en un **TRANSPORTE** pueden desembarcar en dicha fase, si su **TRANSPORTE** no ha avanzado ni retrocedido.
- Si una unidad desembarca antes de que su **TRANSPORTE** se mueva, puede actuar de manera normal.
- Si una unidad desembarca después de que su **TRANSPORTE** se mueva, no puede mover o cargar ese turno, pero por lo demás puede actuar de manera normal.
- Las unidades que desembarcan deben desplegarse completamente a 3" o menos de su **TRANSPORTE** y fuera de la zona de amenaza de toda miniatura enemiga (o la unidad no puede desembarcar).
- Las unidades que desembarcan no pueden permanecer inmóviles ese turno.

TRANSPORTES ELIMINADOS

Si se elimina una miniatura **TRANSPORTE**, las unidades embarcadas en la misma deben desembarcar inmediatamente (ver página anterior) antes de retirar la miniatura **TRANSPORTE** del campo de batalla.

Las unidades que desembarcan de un **TRANSPORTE** eliminado no se ven afectadas por la habilidad Final violento de esa miniatura (pág. 23). En su lugar, debes tirar 1D6 por cada miniatura que desembarque; por cada resultado de 1, la unidad de la miniatura que desembarca sufre 1 herida mortal (pág. 23). Además, si una unidad desembarca de una miniatura **TRANSPORTE** eliminada:

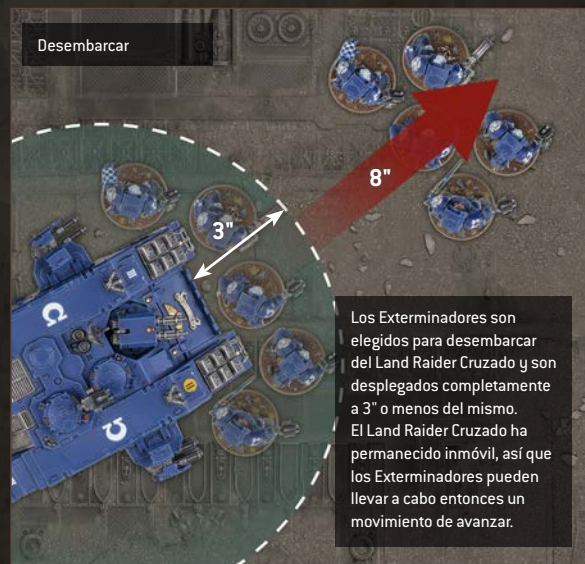
- Hasta el inicio de la siguiente fase de mando de su jugador controlador, esa unidad está acobardada.
- Hasta el final del turno, se considera que esa unidad ha llevado a cabo un movimiento normal este turno, y no puede declarar una carga este turno (pág. 29).

- Si un **TRANSPORTE** es eliminado, toda unidad embarcada en él debe desembarcar.
- Tira 1D6 por cada miniatura que desembarca: por cada 1, la unidad de esa miniatura sufre 1 herida mortal.
- Hasta el inicio de la siguiente fase de mando de su jugador controlador, la unidad que desembarca está acobardada.
- Hasta el final del turno, se considera que la unidad que desembarca ha llevado a cabo un movimiento normal, y no puede declarar una carga.

Desembarco de emergencia

Si un **TRANSPORTE** es eliminado y no es posible desplegar a una unidad que desembarca completamente a 3" o menos de dicho **TRANSPORTE** y fuera de la zona de amenaza de toda miniatura enemiga, la unidad en cuestión debe en lugar de eso realizar un desembarco de emergencia. Esto se resuelve igual que al desembarcar desde un **TRANSPORTE** eliminado, excepto por el hecho de que la unidad debe desplegarse completamente a 6" o menos del **TRANSPORTE** eliminado (en lugar de a 3" o menos) y fuera de la zona de amenaza de toda miniatura enemiga, y que al tirar por las miniaturas que desembarcan la unidad sufre 1 herida mortal por cada resultado de 1-3 (en lugar de por cada resultado de 1). Si por algún motivo una miniatura aún no puede ser desplegada, es eliminada.

- Las unidades que desembarquen de un **TRANSPORTE** eliminado y no puedan ser desplegadas completamente a 3" o menos del mismo deben realizar un desembarco de emergencia:
 - Deben desplegarse completamente a 6" o menos del **TRANSPORTE** en lugar de completamente a 3" o menos.
 - Sufren 1 herida mortal por cada tirada de 1-3, en lugar de por cada tirada de 1.
 - Las miniaturas que desembarcan y no pueden desplegarse son eliminadas.



1

2



4

5

FASE DE DISPARO

Llueven del cielo las explosiones de metralla. Las llamaradas resplandecen a ráfagas en la negrura, los rayos láser iluminan la niebla y los cartuchos de municiones gastados alfombran el campo de batalla.

Usa la siguiente secuencia cuando una unidad dispara.

1

ELEGIR UNIDAD PARA DISPARAR

2

ELEGIR BLANCOS

3

ATACAR A DISTANCIA

4

REPETIR CON LA SIGUIENTE UNIDAD ELEGIBLE



En tu fase de disparo, si tienes una o más unidades elegibles de tu ejército en el campo de batalla, puedes elegir a esas unidades, de una en una, y disparar con ellas. Cada unidad solo puede ser elegida para disparar una vez por fase de disparo. En cuanto todas las unidades elegidas hayan disparado, procede a tu fase de carga.

Una unidad puede ser elegida para disparar a menos que haya avanzado o retrocedido este turno.

ELEGIR BLANCOS

Cada vez que una unidad dispare, antes de resolver ningún ataque, debes elegir qué unidades enemigas serán blanco de todas las armas a distancia con las que quieres que ataquen las miniaturas de la unidad que dispara. Al elegir un blanco para un arma a distancia, solo puedes elegir una unidad enemiga como blanco si al menos una miniatura en dicha unidad está dentro del alcance del arma y es visible para la miniatura atacante (pág. 8). Una miniatura está dentro del alcance de un arma si la distancia entre ella y la miniatura atacante es igual o inferior al atributo Alcance de dicha arma.

Si una miniatura tiene más de un arma a distancia, puede dispararlas todas contra el mismo blanco o puede disparar cada una contra un blanco distinto, pero no puede dividir los ataques de una misma arma entre más de un blanco. Del mismo modo, si una unidad tiene más de una miniatura, esas miniaturas pueden disparar al mismo blanco o a blancos distintos. En cualquier caso, cuando designas a una unidad como blanco debes declarar qué miniaturas dispararán contra esa unidad, y con qué armas, antes de resolver ningún ataque. Si alguna de esas armas tiene más de un perfil entre los que elegir, también debes declarar el perfil que usarás.

- Antes de que una unidad dispare, elige los blancos de todas sus armas a distancia.
- Por lo menos una miniatura de la unidad blanco debe ser visible para la miniatura atacante y debe estar dentro del alcance del arma usada.
- Las miniaturas con más de un arma a distancia pueden dispararlas contra el mismo blanco o contra blancos distintos, pero los ataques de una misma arma no pueden dividirse entre más de un blanco.
- Las miniaturas de una unidad pueden disparar contra más de un blanco.

AGENTE SOLITARIO

Los asesinos y otros agentes encubiertos son difíciles de seguir y localizar en medio de la confusión de la batalla.

A menos que sea parte de una unidad adjunta (ver Líder, pág. 39), esta unidad solo puede ser elegida como blanco de un ataque a distancia si la miniatura atacante está a 12" o menos.

ATACAR A DISTANCIA

A continuación, las miniaturas de la unidad que dispara atacan con sus armas a distancia. Cada vez que una miniatura dispara con un arma a distancia, realiza un número de ataques igual al atributo Ataques (A) del perfil de esa arma. Haz una tirada para impactar por cada ataque realizado (ver Cómo resolver ataques, págs. 21-23).

Si has elegido más de un blanco al que disparar con tu unidad, debes resolver todos los ataques contra un mismo blanco antes de pasar al siguiente. Si tu unidad dispara varias armas a distancia contra un mismo blanco, y esas armas tienen perfiles distintos, tras resolver los ataques con una de dichas armas debes resolver los de cualquier otra arma con el mismo perfil antes de pasar a armas con un perfil distinto.

Ten en cuenta que, si por lo menos una miniatura de la unidad blanco era visible para la miniatura atacante y estaba dentro del alcance de su arma cuando se la eligió como blanco, los ataques del arma siempre se realizan contra ese blanco, incluso si al resolver dichos ataques la unidad blanco no tiene miniaturas que sigan siendo visibles o que sigan estando dentro de alcance (por ejemplo, porque ya se ha eliminado a miniaturas de la unidad blanco con otras armas de la unidad atacante).

- Cuando una miniatura dispara un arma, realiza tantos ataques como el atributo Ataques de esa arma.
- Resuelve todos los ataques contra una unidad antes de resolver ataques contra cualquier otra unidad.
- Resuelve todos los ataques realizados con el mismo perfil de arma antes de resolver ataques con cualquier otro perfil.
- Si un blanco estaba dentro del alcance de un arma y era visible al ser elegido, siempre pueden realizarse los ataques de dicha arma contra ese blanco.

Trabados en combate

Una unidad no puede ser elegida para disparar si se encuentra en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga.

Si una unidad enemiga está en la zona de amenaza de alguna unidad de tu ejército, no puedes elegir dicha unidad como blanco de armas a distancia.

Las unidades **MONSTRUO** y **VEHÍCULO** son excepciones a estas reglas (ver Los grandes cañones nunca se cansan, a la derecha).

- Las unidades no pueden disparar si se encuentran en la zona de amenaza de unidades enemigas.
- Las unidades no pueden disparar a blancos que se encuentren en la zona de amenaza de unidades amigas.



SIGILO

Algunos guerreros son expertos en camuflaje y ocultación.

Si todas las miniaturas de una unidad tienen esta habilidad, resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques a distancia contra dicha unidad.

LOS GRANDES CAÑONES NUNCA SE CANSAN

Los monstruos e ingenios de guerra enormes pueden proyectar muerte a gran distancia al mismo tiempo que pisotean a la chusma.

Las unidades **MONSTRUO** y **VEHÍCULO** pueden ser elegidas para disparar en la fase de disparo de su controlador incluso si están en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga. Las armas a distancia con las que están equipadas unidades **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** pueden elegir como blanco a unidades enemigas en su zona de amenaza, aunque esas unidades enemigas se encuentren a la vez en la zona de amenaza de otras unidades amigas. Si una miniatura **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** ataca a distancia y está en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga en el momento de elegir blancos, resta 1 a las tiradas para impactar de dichos ataques a menos que se realicen con Pistolas (pág. 25).

Puedes elegir una unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** enemiga que esté en la zona de amenaza de alguna unidad de tu ejército como blanco de armas a distancia. Al atacar contra dichas unidades, resta 1 a la tirada para impactar a menos que ataques con una Pistola.

Nota de diseño: Aunque una unidad esté en la zona de amenaza de un **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** enemigo, sigue sin poder ser elegida para disparar, por lo que no podrá atacar a distancia a dicho **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** (a menos que la unidad pueda disparar aún estando en la zona de amenaza de unidades enemigas, por ejemplo si es también un **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, o si sus miniaturas tienen Pistolas). Otras unidades de tu ejército que puedan ser elegidas para disparar sí que pueden disparar contra dicha unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** enemiga.

- **MONSTRUOS** y **VEHÍCULOS** pueden disparar, y ser disparados, aunque estén en la zona de amenaza de unidades enemigas. Resta 1 a la tirada para impactar de ataques a distancia realizados por o contra esas unidades, a menos que sean con Pistolas.

1

2



4

5



20

1

2



4



CÓMO RESOLVER ATAQUES

Los ataques se hacen con armas a distancia o de combate. Pueden realizarse de uno en uno o, en algunos casos, puedes tirar por múltiples ataques a la vez (ver Tiradas rápidas, pág. 24).



Usa la siguiente secuencia para resolver ataques de uno en uno.

1

TIRADA PARA IMPACTAR

2

TIRADA PARA HERIR

3

ASIGNAR ATAQUE

4

TIRADA DE SALVACIÓN

5

INFLIGIR DAÑO

1. TIRADA PARA IMPACTAR

Cuando una miniatura ataca, haz una tirada para impactar por ese ataque tirando 1D6. Si el resultado de esta tirada es igual o mayor que el atributo Habilidad de proyectiles (HP) del atacante (si el ataque es con un arma a distancia) o que su atributo Habilidad de armas (HA) (si el ataque es con un arma de combate), la tirada para impactar tiene éxito y logra un impacto contra la unidad blanco. De lo contrario, el ataque falla y la secuencia de ataque termina.

Una tirada para impactar de 6 sin modificar se denomina impacto crítico y siempre tiene éxito. Una tirada para impactar de 1 sin modificar siempre falla. Una tirada para impactar nunca puede modificarse más de -1 o +1.

- **Tirada para impactar (a distancia):** Logras un impacto si el resultado de 1D6 es igual o superior a la HP del atacante.
- **Tirada para impactar (combate):** Logras un impacto si el resultado de 1D6 es igual o superior a la HA del atacante.
- **Impacto crítico:** Una tirada para impactar de 6 sin modificar. Siempre tiene éxito.
- Una tirada para impactar de 1 sin modificar siempre falla.
- Una tirada para impactar nunca puede modificarse más de -1 o +1.

2. TIRADA PARA HERIR

Cada vez que un ataque logre un impacto contra una unidad blanco, haz una tirada para herir tirando 1D6, para ver si dicho ataque puede herir al blanco. El resultado necesario se determina comparando el atributo Fuerza (F) del ataque con el atributo Resistencia (R) del blanco, tal como se muestra aquí:

TIRADA PARA HERIR

FUERZA DEL ATAQUE CONTRA RESISTENCIA DEL BLANCO	RESULTADO NECESARIO (1D6)
La Fuerza es EL DOBLE (o más) que la Resistencia.	+
La Fuerza es MAYOR que la Resistencia.	+
La Fuerza es IGUAL a la Resistencia.	+
La Fuerza es INFERIOR a la Resistencia.	+
La Fuerza es LA MITAD (o menos) que la Resistencia.	+



21

Si el resultado de la tirada para herir es igual o mayor que el resultado necesario indicado en la tabla, la tirada para herir tiene éxito y logra una herida contra la unidad blanco. Si no, el ataque falla y la secuencia de ataque termina.

Una tirada para herir de 6 sin modificar se denomina herida crítica y siempre tiene éxito. Una tirada para herir de 1 sin modificar siempre falla. Una tirada para herir nunca puede modificarse más de -1 o +1.

- **Herida crítica:** Una tirada para herir de 6 sin modificar. Siempre tiene éxito.
- Una tirada para herir de 1 sin modificar siempre falla.
- Una tirada para herir no puede modificarse más de -1 o +1.

3. ASIGNAR ATAQUE

Si un ataque logra herir con éxito, el jugador controlador de la unidad blanco asigna el ataque a una miniatura en dicha unidad, tal como se indica a continuación.

Si una miniatura de la unidad blanco ya ha perdido una o más heridas, o ya le han asignado ataques en esta fase, el ataque debe asignarse a esa miniatura. De lo contrario, puede asignarse a cualquier miniatura de la unidad blanco. No es necesario elegir una miniatura que sea visible para la miniatura atacante o que se encuentre dentro de alcance/en la zona de amenaza de la misma.

- Si una miniatura de la unidad blanco ya ha perdido alguna herida o se le han asignado otros ataques en esta fase, el ataque debe asignarse a esa miniatura.

4. TIRADA DE SALVACIÓN

El jugador controlador de la unidad blanco realiza entonces una tirada de salvación. Por defecto esto es una salvación por armadura usando el atributo Salvación (S) de la miniatura, pero algunas tienen salvaciones invulnerables que pueden usar en su lugar (ver derecha). Para hacer una salvación por armadura, tira 1D6 y modifica el resultado por el atributo Factor de penetración (FP) del ataque. P. ej., si el ataque tiene FP -1, resta 1 a la tirada de salvación.

Si el resultado es igual o mayor que el atributo Salvación de la miniatura a la que se asignó el ataque, la tirada de salvación tiene éxito y la secuencia de ataque termina. De lo contrario, la tirada de salvación fracasa y la miniatura sufre daño (pág. 23).

Una tirada de 1 sin modificar siempre fracasa. Una tirada de salvación nunca puede mejorarse en más de +1.

- **Tirada de salvación:** Tira 1D6 y modifícalo por el FP del ataque. Si el resultado es menor que la Salvación de la miniatura por la que tiras, la salvación fracasa y la miniatura sufre daño. De lo contrario, el ataque falla.
- Una tirada de salvación de 1 sin modificar siempre fracasa.
- Una tirada de salvación no puede mejorarse en más de +1.

SALVACIONES INVULNERABLES

Ya estén protegidos por campos de fuerza, envueltos en energías místicas o simplemente dotados de sentidos sobrehumanos y reflejos relámpago, algunos guerreros van a la batalla protegidos por más que una simple armadura física.

Algunas miniaturas tienen listada en su hoja de datos una salvación invulnerable. Cada vez que se asigna un ataque a una miniatura con salvación invulnerable, el jugador controlador debe elegir entre usar su atributo Salvación normal o su salvación invulnerable, pero no ambas. Si una miniatura tiene más de una salvación invulnerable, solo puedes usar una: elige cuál.

A diferencia de las tiradas de salvación por armadura (que usan el atributo Salvación de la miniatura), las salvaciones invulnerables no se modifican por el atributo Factor de penetración de un ataque, pero por lo demás siguen las reglas normales de las tiradas de salvación.

- **Salvación invulnerable:** No se ve modificada por el FP de un ataque.
- El jugador controlador debe decidir si usar el atributo Salvación de una miniatura o su salvación invulnerable.

1

2



4



1

2



4



HERIDAS MORTALES

Ciertos ataques son tan poderosos que no hay armadura ni campo de energía capaz de resistirlos.

Algunos ataques provocan heridas mortales: Cada herida mortal inflige 1 punto de daño a la unidad blanco. Las heridas mortales siempre se aplican de una en una. No hagas tirada para herir ni tirada de salvación (incluidas las salvaciones invulnerables) contra una herida mortal, simplemente asígnala tal como lo harías con cualquier otro ataque e inflige daño a una miniatura de la unidad blanco tal como se describe a la derecha.

A diferencia del daño infligido por los ataques normales, el daño sobrante de las heridas mortales no se pierde si puede asignarse a otra miniatura. En su lugar, sigue asignando daño a otra miniatura de la unidad blanco hasta haber asignado todo el daño o hasta que la unidad blanco sea eliminada.

Si, al elegir a una unidad para que combata o ataque a distancia, alguno de esos ataques puede infligir heridas mortales al blanco, resuelve cualquier daño normal infligido al blanco debido a dichos ataques antes de infligirle las heridas mortales. En caso de que un ataque inflija heridas mortales además del daño normal, pero dicho daño normal quede anulado debido a salvaciones, la unidad blanco sufrirá igualmente las heridas mortales, tal como se ha descrito antes.

- Cada herida mortal infligida a una unidad provoca que una miniatura en dicha unidad pierda una herida.
- No pueden hacerse tiradas de salvación contra las heridas mortales.
- Las heridas mortales infligidas por ataques siempre se aplican después de cualquier daño normal, y se aplican aunque dicho daño normal sea anulado por salvaciones.

5. INFLIGIR DAÑO

El daño infligido equivale al atributo Daño (D) del ataque. Una miniatura pierde una herida por cada punto de daño sufrido. Si las heridas de una miniatura se reducen a 0 o menos, es eliminada y se retira del juego. Si una miniatura pierde varias heridas por un ataque y es eliminada, el daño sobrante se pierde y no tiene efecto.

- Una miniatura pierde tantas heridas como el atributo Daño del ataque.
- Si una miniatura es eliminada por un ataque, el daño sobrante infligido por ese ataque se pierde.

NO HAY DOLOR



Hay guerreros que se niegan a ser abatidos, incluso ante lo que deberían ser heridas mortales.

Algunas miniaturas tienen “No hay dolor x+” listada entre sus habilidades. Cuando una miniatura con dicha habilidad sufra daño y vaya a perder una herida (incluyendo por heridas mortales), tira 1D6; si el resultado es igual o mayor al número indicado por esa “x”, la herida se ignora y no se pierde. Si una miniatura tiene más de una habilidad “No hay dolor”, solo puedes usar una de esas habilidades cada vez que la miniatura sufra daño y vaya a perder una herida.

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

FINAL VIOLENTO



Algunos blancos son letales incluso en la derrota, ya sea por tener depósitos de munición que explotan, sangre corrosiva o estertores de muerte que los llevan a un frenesí asesino.

Algunas miniaturas tienen “Final violento x” listada entre sus habilidades. Cuando una miniatura con dicha habilidad sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego (si la miniatura es un **TRANSPORTE**, tira antes de que las miniaturas que lleve embarcadas desembarquen). Con un 6, cada unidad a 6” o menos de esa miniatura sufre el número de heridas mortales indicado por esa “x” (si la “x” es un número aleatorio, tira por separado para cada unidad a 6” o menos).

*Ejemplo: Una miniatura **TRANSPORTE** con Final violento 1D3 es eliminada. Antes de desembarca a las miniaturas embarcadas en ella, y antes de retirarla del juego, su jugador controlador tira 1D6, y saca un 6. Hay tres unidades a 6” o menos de ella, de modo que el jugador tira 1D3 por cada una, infligiéndoles las correspondientes heridas mortales.*

- **Final violento x:** Cuando esta miniatura es eliminada tira 1D6. Con un 6, cada unidad a 6” o menos de ella sufre x heridas mortales.

Consejos TIRADAS DE DADO RÁPIDAS

Las reglas para realizar ataques se han escrito asumiendo que se resolverán uno tras otro. Sin embargo, es posible acelerar tus batallas tirando los dados juntos en ataques similares. Para realizar varios ataques a la vez, todos deben tener la misma Habilidad de proyectiles (si se trata de un ataque a distancia) o la misma Habilidad de armas (si es un ataque de combate). También deben tener los mismos atributos de Fuerza y Factor de penetración, deben infligir el mismo Daño, deben verse afectados por las mismas habilidades y deben dirigirse a la misma unidad. Si este es el caso, haz al mismo tiempo todas las tiradas para impactar y luego todas las tiradas para herir. Tu oponente puede entonces asignar los ataques uno por uno, resolviendo las tiradas de salvación y sufriendo daño cada vez que sea apropiado.

Ten en cuenta que si todas las miniaturas de la unidad blanco requieren la misma tirada de salvación contra los ataques, y el orden en el que estos se asignan es indiferente, tu oponente puede hacer a la vez todas sus tiradas de salvación, y puede hacer esto en cuanto se hayan hecho todas las tiradas para herir. En tal caso, solo deberá asignar (de uno en uno) los ataques que hayan resultado en tiradas de salvación fallidas, infligiendo el daño según sea apropiado, aunque siendo estrictos las tiradas de salvación se deberían hacer después de haber asignado los ataques. En cualquier caso, recuerda que si la unidad blanco incluye una miniatura que ya ha perdido heridas o ya se le han asignado ataques en esta fase, el jugador controlador debe asignarle los siguientes ataques hasta que sea eliminada o todos los ataques hayan sido resueltos o anulados por salvaciones.

Si los ataques que se asignan a un blanco infligen daño aleatorio, no puedes usar el método de tiradas rápidas del modo que se ha explicado arriba, sino que deberás tirar los dados de uno en uno. Imagina que varios ataques con un atributo Daño de 1D3 son asignados a un blanco cuyas miniaturas tienen 2 heridas cada una. Dado que el exceso de daño se pierde cada vez que una miniatura es eliminada, el orden en que se asignan y resuelven los ataques es importante. Si el orden de los resultados de esos D3 fuera 1, luego 2 y luego 3, los ataques resultarían en dos miniaturas eliminadas, mientras que aplicarlos en orden 3, luego 2 y luego 1 resultaría en dos miniaturas eliminadas y una tercera dañada, con solo una herida restante. Es por eso que las tiradas en este caso deben hacerse de una en una.



- 1 Una unidad de 20 Terzagantes ataca a una unidad de Exterminadores con sus perforacarnes. Como todas esas armas tienen el mismo perfil, el jugador controlador elige usar el método de tiradas de dado rápidas.
- 2 Cada arma tiene un atributo Ataques de 1, por lo que el jugador controlador tira veinte D6. Siete de los resultados son iguales o mayores que el atributo Habilidad de proyectiles de 4+ de los perforacarnes, por lo que logra siete impactos, y hay que hacer siete tiradas para herir.
- 3 El atributo Fuerza de esos ataques es 5, lo que es igual que la Resistencia de un Exterminador, por lo que hace falta sacar 4+ para herir con éxito al blanco. De las siete tiradas, cinco hieren con éxito.
- 4 Como todos los ataques tienen un atributo Daño de 1 y las tiradas de salvación necesarias para los Exterminadores son todas iguales, el jugador de Marines Espaciales puede seguir usando el método de tiradas de dado rápidas y hacer todas esas tiradas de salvación a la vez, aunque siendo estrictos habría que asignar los ataques de antemano.
- 5 Todos los ataques tienen un atributo Factor de penetración de -1, por lo que en este caso, aunque los Exterminadores disponen de salvación invulnerable, su atributo de Salvación normal de 2+ modificado a 3+ por el FPL da una mayor probabilidad de sobrevivir. Las tiradas de salvación obtienen resultados de 1, 2, 4, 5 y 5, lo que significa que dos fracasan.
- 6 Ahora, el jugador de Marines Espaciales debe asignar esos dos ataques, uno tras otro. Una miniatura Exterminador ha perdido ya dos heridas anteriormente en la batalla, por lo que se le deben asignar ataques a dicha miniatura primero. Eso significa que la miniatura pierde su última herida (las miniaturas Exterminador tienen un atributo Heridas de 3) y es eliminada. El último ataque se asigna a una miniatura distinta, que por lo tanto sufre una herida.

1

2



4



44

24

HABILIDADES DE LAS ARMAS

Algunas armas tienen habilidades adicionales en sus perfiles. A menudo, son habilidades únicas y exclusivas de dichas armas y se describen por completo, pero otras veces son habilidades comunes a muchas armas y puede que solo se las mencione por su nombre en el perfil. Algunos ejemplos notables de habilidades comunes se definen aquí; otros aparecen en distintas publicaciones, como los Codex.

ACOPLADA

A menudo las armas duales se unifican con un único sistema de puntería para lograr una mayor letalidad.

Las armas con [ACOPLADA] en su perfil se denominan armas Acopladas. Al atacar con esas armas, puedes repetir la tirada para herir de dicho ataque.

ANTI

Ciertas armas son el azote de un enemigo particular.

Las armas con [ANTI-X+] en su perfil se denominan armas Anti. Al atacar con cualquiera de esas armas contra un blanco que tenga la clave indicada tras la palabra "ANTI.", una tirada para herir de "X+" sin modificar causará una herida crítica.

Ejemplo: Un ataque realizado con un arma que tenga la habilidad [ANTI-VEHÍCULOS 4+] causará una herida crítica (y, por tanto, herirá con éxito) a una unidad VEHÍCULO si se saca una tirada para herir de 4+ sin modificar, mientras que un ataque realizado con un arma que tenga la habilidad [ANTI-PSÍQUICOS 2+] causará una herida crítica (y, por tanto, herirá con éxito) a una unidad PSÍQUICO si se saca una tirada para herir de 2+ sin modificar.

- [ANTI]: Una tirada para herir de "X+" sin modificar contra un blanco que tenga la clave indicada causa una herida crítica.

ÁREA

Los explosivos potentes pueden acabar con varios guerreros de un solo estallido, pero disparar esas armas a quemarropa o cerca de tus camaradas es una imprudencia extrema.

Las armas con [ÁREA] en su perfil se denominan armas de Área, y realizan un número aleatorio de ataques. Cada vez que determines cuántos ataques realiza un arma de Área, suma 1 al resultado por cada 5 miniaturas que hubiera en la unidad blanco cuando la elegiste como blanco (redondeando a la baja).

Las armas de Área nunca pueden usarse para atacar a una unidad que esté en la zona de amenaza de una o más unidades del ejército de la miniatura atacante (incluyendo su propia unidad).

Ejemplo: Si un arma con la habilidad [ÁREA] y un atributo Ataques de 2D6 elige como blanco a una unidad que contiene 11 miniaturas, y la tirada para determinar cuántos ataques realiza es un 9, realizará un total de 11 ataques contra esa unidad.

- Suma 1 al atributo Ataques por cada cinco miniaturas que haya en la unidad blanco (redondeando a la baja).
- No pueden usarse contra un blanco en la zona de amenaza de alguna unidad del ejército de la miniatura atacante (incluyendo la suya propia).

ASALTO

Las armas de asalto disparan de forma tan indiscriminada que se pueden usar incluso a media carrera, sin pararse a apuntar.

Las armas con [ASALTO] en su perfil se denominan armas de Asalto. Si una unidad que ha avanzado ese turno contiene una o más miniaturas equipadas con armas de Asalto, sigue siendo elegible para disparar en la fase de disparo de ese mismo turno, pero en tal caso solo podrás resolver ataques usando las armas de Asalto con las que estén equipadas sus miniaturas.

- Puede dispararse incluso si la unidad del portador ha avanzado.

ATAQUES ADICIONALES

Hay guerreros que van a la batalla sobre monturas que embisten y arrollan a los enemigos cercanos. Otros blanden armas de combate adicionales que les permiten golpear frenéticamente.

Las armas con [ATAQUES ADICIONALES] en su perfil se denominan armas de Ataques adicionales. Cuando el portador de cualquiera de esas armas combate, puede realizar ataques con ella además de los ataques del arma que haya elegido para combatir. El número de ataques realizados usando un arma de Ataques adicionales es fijo y no puede modificarse por otras reglas.

- El portador puede atacar con esta arma además de con cualquier otra arma con la que pueda atacar.
- El número de esos ataques adicionales no puede modificarse.

DE RIESGO

Las armas que emplean fuentes de energía inestables y peligrosas suponen un riesgo considerable para el portador cada vez que se usan.

Las armas con [DE RIESGO] en su perfil se denominan armas De riesgo. Cada vez que una unidad es elegida para disparar o combatir, si una o más miniaturas

atacan con armas De riesgo, después de que la unidad haya resuelto todos sus ataques haz un chequeo de riesgo por cada arma De riesgo disparada, tirando 1D6. Cada chequeo de riesgo que obtenga un 1 se considera fallido, y una miniatura de esa unidad que esté equipada con un arma De riesgo es eliminada (la elige el jugador controlador), a menos que dicha miniatura sea un **PERSONAJE, MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, en cuyo caso sufre 3 heridas mortales en su lugar. Ten en cuenta que si eliges una miniatura Personaje en una unidad adjunta, las heridas mortales deben asignarse a esa miniatura primero, aunque otra miniatura en esa unidad haya perdido heridas o se le hayan asignado ataques en esa fase.

Ejemplo: Una unidad de 5 miniaturas realiza cinco ataques con armas a distancia con la habilidad [DE RIESGO]. Después de que la unidad termine de disparar, su jugador controlador tira cinco dados. Uno de los dados saca un 1 y, como no hay miniaturas **PERSONAJE, MONSTRUO** o **VEHÍCULO** en la unidad, una de las miniaturas es eliminada.

- Después de que una unidad dispare, haz un chequeo de riesgo con 1D6 por cada arma De riesgo disparada. Por cada 1, una miniatura equipada con un arma De riesgo es eliminada (**PERSONAJES, MONSTRUOS** y **VEHÍCULOS** sufren 3 heridas mortales en su lugar).

FUEGO RÁPIDO

Las armas de fuego rápido efectúan disparos precisos a distancia o breves ráfagas a corto alcance.

Las armas con [FUEGO RÁPIDO X] en su perfil se denominan armas de Fuego rápido. Al atacar con esas armas contra una unidad a la mitad de su alcance o más cerca, el atributo Ataques del arma aumenta en la cantidad que indica "X".

Ejemplo: Una miniatura elige como blanco a una unidad a menos de la mitad de alcance de su arma, que tiene un atributo Ataques de 1 y la habilidad [FUEGO RÁPIDO 1]. Por tanto, realizará 2 ataques contra el blanco, y deberá hacer dos tiradas para impactar.

- [FUEGO RÁPIDO X]: Aumenta en "X" los Ataques al disparar a unidades a la mitad de su alcance o más cerca.

FUSIÓN

Las armas de fusión disparan poderosos rayos de calor cuya furia se multiplica a corta distancia.

Las armas con [FUSIÓN X] en su perfil se denominan armas de Fusión. Al atacar con estas armas contra unidades a la mitad de su alcance o más cerca, el atributo Daño del ataque aumenta en la cantidad "X".

Ejemplo: Una miniatura elige como blanco a una unidad que se encuentra a menos de la mitad del

alcance de un arma con un atributo Daño de 1D6 y la habilidad [FUSIÓN 2]. Si ese ataque inflige daño al blanco, le infligirá 1D6+2 de daño.

- [FUSIÓN X]: Aumenta el Daño en "X" al atacar a unidades a la mitad de alcance o más cerca.

GOLPES SOSTENIDOS

Algunas armas descargan una lluvia de golpes que hacen trizas al enemigo con su ferocidad.

Las armas con [GOLPES SOSTENIDOS X] en su perfil se denominan armas de Golpes sostenidos. Al atacar con esas armas, si sacas un impacto crítico dicho ataque logra tantos impactos adicionales contra el blanco como indique "X".

Ejemplo: Una miniatura ataca con un arma de combate con la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 2]. Si la tirada para impactar es un 6 sin modificar (un impacto crítico), ese ataque logra un total de 3 impactos contra el blanco (1 por la tirada para impactar con éxito, y 2 debido a la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 2]).

- [GOLPES SOSTENIDOS X]: Cada impacto crítico logra "X" impactos adicionales contra el blanco.

HERIDAS DEVASTADORAS

Algunas armas pueden infligir impactos tan poderosos que atraviesan a varios enemigos a la vez, dejando en ridículo sus armaduras.

Las armas con [HERIDAS DEVASTADORAS] en su perfil se denominan armas de Heridas devastadoras. Al atacar con cualquiera de esas armas, cada herida crítica inflige al blanco un número de heridas mortales igual al atributo Daño de dicha arma, y la secuencia de ataque termina.

Ejemplo: Un ataque realizado con un arma de Heridas devastadoras que tenga un atributo Daño de 2 causa una herida crítica. En lugar de asignar el ataque y hacer tiradas de salvación de la manera habitual, el blanco sufre 2 heridas mortales.

- Cada herida crítica inflige tantas heridas mortales como el atributo Daño, en lugar de infligir daño normal.

IGNORA COBERTURA

Algunas armas están diseñadas para expulsar a las formaciones enemigas de sus posiciones atrincheradas.

Las armas con [IGNORA COBERTURA] en su perfil se denominan armas que Ignoran cobertura. Al atacar con estas armas, el blanco no puede beneficiarse de cobertura contra dicho ataque (pág. 44).

REF. IMPERIAL: Categorías de armas
ARCHIVO: 0-ΔXE-15622100



IMPACTOS LETALES

Algunas armas pueden infligir heridas fatales a cualquier enemigo, sin importar lo resistente que sea.

Las armas con [IMPACTOS LETALES] en su perfil se denominan armas de Impactos letales. Al atacar con esa arma, un impacto crítico hiere al blanco automáticamente.

INDIRECTA

Las armas indirectas disparan por encima o alrededor de los obstáculos; no hay lugar a salvo de su furia.

Las armas con [INDIRECTA] en su perfil se denominan armas Indirectas, y puede atacarse con ellas incluso aunque el blanco no sea visible para la miniatura atacante. Estos ataques pueden eliminar a miniaturas de una unidad blanco aunque ninguna fuera visible para la unidad atacante al elegir dicho blanco.

Si ninguna miniatura de la unidad blanco es visible para la unidad atacante cuando eliges ese blanco, cada vez que una miniatura de la unidad atacante ataca contra ese blanco usando un arma Indirecta, resta 1 a la tirada para impactar de dicho ataque y el blanco se beneficia de cobertura contra él (pág. 44).

***Ejemplo:** Una unidad enemiga es blanco de una miniatura atacante equipada con un arma con [INDIRECTA]. Ninguna miniatura de la unidad blanco es visible para la miniatura atacante. Por ello, al resolver los ataques con el arma Indirecta se resta 1 a la tirada para impactar, y cada vez que se asigne uno de esos ataques a una miniatura de la unidad blanco esta se beneficiará de cobertura contra él.*

- Puede elegir como blanco y atacar a unidades que no son visibles para la unidad atacante.
- Si ninguna miniatura es visible para la unidad blanco cuando esta es elegida, al atacar a ese blanco con un arma Indirecta restas 1 a la tirada para impactar y el blanco se beneficia de cobertura contra dicho ataque.

LANZA

Las armas de tipo lanza son letales en una carga.

Las armas con [LANZA] en su perfil se denominan Lanzas. Al atacar con esas armas, si el portador ha cargado este turno, suma 1 a la tirada para herir de dicho ataque.

PESADA

Las armas pesadas se cuentan entre las más potentes del campo de batalla, pero requieren posicionarse bien y son difíciles de manejar en entornos cerrados.

Las armas con [PESADA] en su perfil se denominan armas Pesadas. Al atacar con esas armas, si la unidad del portador ha permanecido inmóvil durante este turno, suma 1 a la tirada para impactar de dicho ataque.

- Suma 1 a la tirada para impactar si la unidad del portador ha permanecido inmóvil este turno.

PISTOLA

Las pistolas pueden incluso dispararse a quemarropa.

Las armas con [PISTOLA] en su perfil se denominan Pistolas. Si una unidad contiene miniaturas equipadas con Pistolas, la unidad puede ser elegida para disparar en la fase de disparo de su controlador aunque esté en la zona de amenaza de unidades enemigas. En tal caso, solo puedes resolver ataques usando sus Pistolas y debes elegir como blanco una de las unidades en su zona de amenaza. Se puede elegir como blanco a una unidad enemiga aunque esté en la zona de amenaza de otras unidades amigas.

Si una miniatura está equipada con una o más Pistolas, a menos que sea una miniatura **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, puede o bien disparar con sus Pistolas o con todas sus demás armas a distancia. Antes de elegir blancos, declara si la miniatura disparará con sus Pistolas o con sus otras armas a distancia.

- Pueden dispararse incluso si la unidad del portador tiene unidades enemigas en su zona de amenaza, pero en tal caso debe elegir como blanco a una de dichas unidades enemigas.
- No pueden dispararse a la vez que otras armas que no sean Pistolas (salvo si el atacante es un **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**).

PRECISIÓN

Los ataques de precisión pueden dirigirse a objetivos concretos en mitad de una multitud.

Las armas con [PRECISIÓN] en su perfil se denominan armas de Precisión. Cada vez que un ataque con estas armas hiera con éxito a una unidad adjunta (pág. 39) en la que haya una miniatura **PERSONAJE** visible para la miniatura atacante, el jugador controlador de la miniatura atacante puede decidir asignar el ataque a esa miniatura **PERSONAJE**, en lugar de seguir la secuencia de ataque normal.

- Al elegir como blanco a una unidad adjunta, el jugador de la miniatura atacante puede asignar el ataque a una miniatura **PERSONAJE** de esa unidad que sea visible para el portador del arma.

RÁFAGA

Las armas de ráfaga disparan nubes de fuego, gas u otras sustancias letales casi imposibles de evitar.

Las armas con [RÁFAGA] en su perfil se denominan armas de Ráfaga. Al atacar con esas armas, el ataque impacta automáticamente al blanco.

1

2

3



5

FASE DE CARGA

Los guerreros se lanzan a la batalla para matar con filo, martillo y garra. Gritos de guerra estridentes y voces frenéticas resuenan entre el humo a medida que se acerca el momento de la violencia.



Usa la siguiente secuencia para cargar con tus unidades.

1

ELEGIR UNIDAD PARA CARGAR

2

ELEGIR BLANCOS

3

HACER TIRADA DE CARGA

4

HACER MOVIMIENTO DE CARGA

5

REPETIR CON LA SIGUIENTE UNIDAD ELEGIBLE

BONIFICADOR POR CARGAR

Muchos guerreros se lanzan con furia a la reyerta, aprovechando la inercia de su carga para asestar una muerte rápida a sus enemigos.

Cuando una unidad lleva a cabo un movimiento de carga, hasta el final del turno tiene la habilidad **Combatir primero** (pág. 32).

En tu fase de carga, si hay unidades de tu ejército en el campo de batalla que puedan ser elegidas para cargar y quieres que carguen al combate, puedes elegir a cuantas quieras de dichas unidades, de una en una, para declarar una carga. Cada unidad solo puede ser elegida una vez por fase. Una vez resueltas todas esas cargas (si ha habido alguna), procede a la fase de combate.

Una unidad puede ser elegida para cargar si se encuentra a 12" o menos de alguna unidad enemiga al inicio de tu fase de carga, a menos que se cumpla alguna de las siguientes condiciones:

- La unidad ha avanzado o retrocedido ese turno.
- La unidad se encuentra en la zona de amenaza de alguna miniatura enemiga.
- Esa unidad es una unidad **AERONAVE**.

CARGAR CON UNA UNIDAD

Una vez hayas elegido a una unidad para que declare una carga, debes elegir a una o más unidades enemigas a 12" o menos de ella como blancos de esa carga. No es necesario que los blancos de una carga sean visibles para la unidad que carga. Luego haz una tirada de carga por esa unidad, con 2D6. El resultado es el máximo de pulgadas que puede moverse cada miniatura de esa unidad si el movimiento de carga es posible. Para que un movimiento de carga sea posible, la tirada de carga debe ser suficiente como para permitir a la unidad terminar dicho movimiento:

- En la zona de amenaza de cada unidad que hayas elegido como blanco de la carga.
- Fuera de la zona de amenaza de unidades enemigas que no fuesen un blanco de la carga.
- En coherencia de unidad.

Si alguna de estas condiciones no se cumple, la carga falla y ninguna miniatura en esa unidad se mueve durante esa fase. En caso contrario, la carga tiene éxito y las miniaturas en esa unidad llevan a cabo un movimiento de carga: mueve a cada miniatura tantas pulgadas o menos como el resultado de la tirada de carga. Al hacerlo, cada miniatura en la unidad que carga debe terminar el movimiento más cerca de una de las unidades elegidas como blanco de la carga. Si puedes mover una miniatura para que termine el movimiento en contacto peana con peana con alguna miniatura enemiga sin por ello incumplir las anteriores condiciones, debes hacer tal cosa. El jugador controlador elige el orden en el que mover a sus miniaturas.

- **Tirada de carga:** 2D6".
- Los blancos de una carga deben encontrarse a 12" o menos pero no hace falta que sean visibles.
- Si la distancia tirada no es suficiente para moverse hasta la zona de amenaza de todos los blancos y mantener la coherencia de unidad, la carga falla.
- No puede entrar en la zona de amenaza de alguna unidad que no fuera un blanco de la carga.
- Si la carga tiene éxito, cada miniatura debe entrar en contacto peana con peana con una miniatura enemiga si puede.

CARGAR POR ENCIMA DE TERRENO

A menos que se indique lo contrario, una miniatura puede moverse sobre un elemento de terreno al llevar a cabo un movimiento de carga, pero no a través de él.

Una miniatura puede moverse sobre elementos de terreno de 2" o menos de altura como si no estuvieran presentes. Una miniatura puede moverse verticalmente para trepar hacia arriba y hacia abajo por cualquier elemento de terreno que sea más alto, contando la distancia vertical hacia arriba y/o hacia abajo como parte de su movimiento de carga. Las miniaturas no pueden finalizar un movimiento de carga a mitad de su ascenso; si debido a ello no les resulta posible terminar de manera legal el movimiento de carga, la carga falla.

- Las miniaturas pueden moverse a través de elementos de terreno de altura 2" o menos.
- Las miniaturas no pueden moverse a través de elementos de terreno más altos, pero pueden subirlos y bajarlos.



El Saltador de Von Ryan declara una carga contra los Erradicadores, que están sobre un elemento de terreno de 3" de altura. La distancia horizontal entre las dos unidades al declarar la carga es 4,5". Por tanto, para terminar un movimiento de carga en la zona de amenaza, el jugador Tiránidos necesita sacar un 7 o más en la tirada de carga.

CARGAR CON MINIATURAS QUE VUELAN

Si una miniatura que puede **VOLAR** empieza o termina un movimiento de carga sobre un elemento de terreno, en lugar de medir su recorrido por el campo de batalla, mide la distancia que se desplaza en línea recta, "por el aire". Además, puede mover a través de otras miniaturas como si no estuvieran allí. Una miniatura que pueda **VOLAR** no puede terminar un movimiento encima de otra miniatura.

- Las miniaturas que pueden **VOLAR** pueden moverse a través de otras miniaturas al llevar a cabo un movimiento de carga.
- Las miniaturas que pueden **VOLAR** que empiezan o terminan un movimiento de carga sobre un elemento de terreno miden la distancia movida a través del aire al cargar.



El Tiránido Primus es elegido para declarar una carga, y elige como blanco a los Veteranos de Retaguardia sobre las ruinas. El jugador de Tiránidos saca un 10 en la tirada de carga, lo que permite al Tiránido Primus moverse hasta la zona de amenaza de su blanco.

Ten en cuenta que, como el Tiránido Primus puede **VOLAR**, puede moverse a través de los Exterminadores, y la distancia movida es la distancia en diagonal a través del aire.

1

2

3



5



30

1

2

3

4



FASE DE COMBATE

Cuando chocan las huestes, la carnicería cubre el campo de batalla. Garras y colmillos quiebran el hueso, espadas resuenan como martillos que golpean yunques, mana la sangre y se desgarran la carne de los encarnizados enemigos que se despedazan unos a otros.

En ambos pasos de la fase de combate, los jugadores se alternan para escoger a una unidad elegible de su ejército, empezando por el jugador cuyo turno no está en curso, y combatir con ella. Ten en cuenta que un jugador no puede pasar o decidir no combatir si le quedan unidades que puedan ser elegidas para combatir; debe elegir a una de ellas.

En ambos pasos, una unidad puede ser elegida para combatir si se aplica alguna o ambas de estas condiciones:

- Hay alguna unidad enemiga en su zona de amenaza.
- Ha realizado un movimiento de carga en ese turno.

Ninguna unidad puede combatir más de una vez en la fase de combate. En cada paso, si todas las unidades elegibles de un jugador que puedan combatir durante ese paso han combatido ya, el jugador oponente puede combatir con sus unidades elegibles restantes que puedan combatir durante ese paso, una por una.

Si ninguno de los jugadores tiene unidades elegibles para combatir en el paso actual, se procede al siguiente paso. En cuanto todas las unidades elegibles hayan combatido en cada paso, la fase de combate termina. Entonces termina también el turno del jugador y, a menos que la batalla finalice, empieza el turno del siguiente jugador.

Piensa que, una vez que una unidad enemiga haya combatido y terminado su movimiento de consolidar (pág. 35), podría ser que unidades previamente no elegibles lo sean ahora; esas unidades pueden ser elegidas durante el paso de Combates restantes.

1. COMBATIR PRIMERO

En este paso, combaten todas las unidades elegibles con la habilidad **Combatir primero** (págs. 33-36). Recuerda que esto incluirá a las unidades que hayan llevado a cabo un movimiento de carga ese turno y tengan bonificador por cargar (pág. 29).



COMBATIR PRIMERO

Algunos guerreros atacan con una velocidad asombrosa, golpeando antes de que el oponente pueda reaccionar.

Si una unidad con esta habilidad puede ser elegida para combatir, lo hará en el paso de **Combatir primero**, siempre que todas sus miniaturas tengan esta habilidad.

2. COMBATES RESTANTES

En este paso, todas las demás unidades elegibles combaten. Esto incluye unidades con la habilidad **Combatir primero** que no podían ser elegidas para combatir al empezar la fase, pero se han vuelto elegibles en algún momento.



La fase de combate se divide en dos pasos. Las unidades que tienen la habilidad de **Combatir primero** lo hacen, seguidas por el resto de unidades elegibles.

1

COMBATIR PRIMERO

Las unidades que pueden Combatir primero lo hacen

2

COMBATES RESTANTES

Las unidades restantes que pueden combatir lo hacen



1

2

3

4



32

32

1

2

3

4



COMBATIR

Cuando eliges a una unidad para que combata, primero se agrupa, luego sus miniaturas atacan en combate y, por último, la unidad se consolida.



Usa la siguiente secuencia cuando una unidad combata.

1

AGRUPARSE

2

ATACAR EN COMBATE

Elegir arma

Elegir blancos

Resolver ataques

3

CONSOLIDAR

1. AGRUPARSE

Cuando una unidad se agrupa, puedes mover hasta 3" a cada miniatura de la unidad que no esté ya en contacto peana con peana con una miniatura enemiga; esto es un movimiento de agruparse. Para que sea posible agruparse, una unidad debe poder terminar esos movimientos en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, y en coherencia de unidad. Si no se pueden cumplir esas condiciones, ninguna miniatura de la unidad puede agruparse en esa fase; procede a atacar en combate con dicha unidad. En caso contrario, la unidad puede agruparse.

Cuando una miniatura hace un movimiento de agruparse, debe terminarlo más cerca de la miniatura enemiga más cercana. Si puede terminar ese movimiento en contacto peana con peana con alguna miniatura enemiga a la vez que cumple las condiciones anteriores, debe hacer tal cosa. El jugador controlador elige en qué orden mover a sus miniaturas.

- **Movimiento de agruparse:** Mueve hasta 3".
- Cada miniatura que se mueva debe terminar más cerca de la miniatura enemiga más cercana, y en contacto con su peana si es posible. La unidad debe acabar en coherencia de unidad y en la zona de amenaza de por lo menos una unidad enemiga (o ninguna miniatura puede agruparse).

2. ATACAR EN COMBATE

Cuando una unidad realiza sus ataques de combate, antes de resolverlos debes determinar qué miniaturas pueden combatir, luego elegir con qué arma de combate atacará cada miniatura, y luego elegir los blancos de dichos ataques.

¿QUÉ MINIATURAS COMBATEN?

Cuando una unidad ataca en combate, solo pueden combatir las miniaturas en esa unidad que tengan una unidad enemiga en su zona de amenaza, o que estén en contacto peana con peana con otra miniatura de su propia unidad que a su vez esté en contacto peana con peana con una unidad enemiga.

- Una miniatura puede combatir si hay alguna unidad enemiga en su zona de amenaza.
- Una miniatura puede combatir si está en contacto peana con peana con otra miniatura de su propia unidad que esté en contacto peana con peana con una unidad enemiga.

ELEGIR ARMA

Cuando una miniatura combate, debe usar un arma de combate con la que esté equipada. Las armas de una miniatura figuran en su hoja de datos. Si una miniatura tiene más de un arma de combate, solo puede usar una de ellas para atacar cada vez que combate, por lo que debes declarar cuál usará antes de resolver ataques. Si el arma elegida tiene más de un perfil entre los que elegir, la miniatura solo puede usar uno de ellos, así que declara también qué perfil usará antes de resolver los ataques.

Cuando una miniatura combate, realiza tantos ataques de combate como el atributo Ataques (A) del arma de combate que use.

- Cada miniatura que combate solo puede usar una de sus armas de combate.
- Cada miniatura realiza tantos ataques como el atributo Ataques del arma elegida.

ELEGIR BLANCOS

Antes de resolver cualquier ataque, debes elegir a las unidades enemigas que serán blanco de todos esos ataques. Para poder elegir como blanco a una unidad enemiga, la miniatura atacante debe encontrarse en la zona de amenaza de esa unidad, o estar en contacto peana con peana con otra miniatura de su propia unidad que a su vez esté en contacto peana con peana con esa unidad.

Si el arma que una miniatura usa para combatir puede realizar más de un ataque, puede realizarlos todos contra el mismo blanco o dividirlos entre blancos distintos. De igual modo, si una unidad tiene más de una miniatura, cada una puede realizar sus ataques contra el mismo blanco o contra blancos distintos. En cualquier caso, declara qué ataques dirigirás a qué unidades antes de resolver ninguno.

Si no hay blancos viables (porque no hay unidades enemigas en la zona de amenaza, por ejemplo), esa unidad no puede atacar en combate durante esa fase, pero puede consolidarse (pág. 35).

- Elige el blanco de todos los ataques antes de resolverlos.
- Para poder elegir a una unidad enemiga como blanco, la miniatura atacante debe encontrarse en la zona de amenaza de dicha unidad enemiga, o estar en contacto peana con peana con otra miniatura de su propia unidad que esté en contacto peana con peana con dicha unidad enemiga.



1

2

3

4



1

2

3

4



RESOLVER ATAQUES

Los ataques de combate siguen la misma secuencia que los ataques a distancia (ver Cómo resolver ataques, págs. 21-23). Debes hacer una tirada para impactar por cada ataque realizado.

Si más de una unidad enemiga es blanco de los ataques de combate de una unidad, resuelve todos los ataques contra un blanco antes de pasar al siguiente.

Si tu unidad ataca con más de un arma de combate contra una unidad, y esas armas tienen perfiles distintos, debes resolver contra esa unidad todos los ataques con armas que tengan el mismo perfil, antes de resolver los ataques que tengan un perfil distinto.

Todos los ataques para los que has declarado blancos siempre se realizan contra esas unidades blanco, incluso si al ir a resolverlos a alguna de dichas unidades blanco no le quedan ya miniaturas en la zona de amenaza de la unidad atacante (por ejemplo, porque han sido ya eliminadas por otros ataques de la unidad atacante).

- Resuelve todos los ataques contra una unidad antes de pasar a la siguiente.
- Resuelve todos los ataques con un mismo perfil de arma antes de resolver los que usan un perfil de arma distinto.
- Todo ataque declarado contra una unidad blanco se resuelve contra ella, aunque no queden miniaturas de dicha unidad en la zona de amenaza.

3. CONSOLIDAR

Una vez que una unidad ha terminado de resolver todos sus ataques de combate, consolida. Cuando una unidad consolida, puedes mover hasta 3" a cada una de sus miniaturas que no esté ya en contacto peana con una miniatura enemiga; esto es un movimiento de consolidar. Un movimiento de consolidar solo es posible si una unidad puede terminarlo en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, y en coherencia de unidad. Si no se pueden cumplir esas condiciones, cada miniatura en esa unidad puede hacer un movimiento de consolidar hacia el marcador de objetivo más cercano, pero solo si tras hacerlo la unidad está dentro del alcance de dicho marcador de objetivo, y en coherencia de unidad. Si eso tampoco es posible, ninguna miniatura de la unidad puede hacer un movimiento de consolidar en esa fase y el combate de la unidad termina.

Si una unidad puede terminar de consolidar en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, todas sus miniaturas que hacen un movimiento de consolidar deben terminarlo tan cerca como puedan de la miniatura enemiga más cercana. Si puede terminar en contacto peana con alguna miniatura enemiga a la vez que cumple las condiciones anteriores, debe hacer tal cosa. El jugador controlador elige en qué orden mover a sus miniaturas.

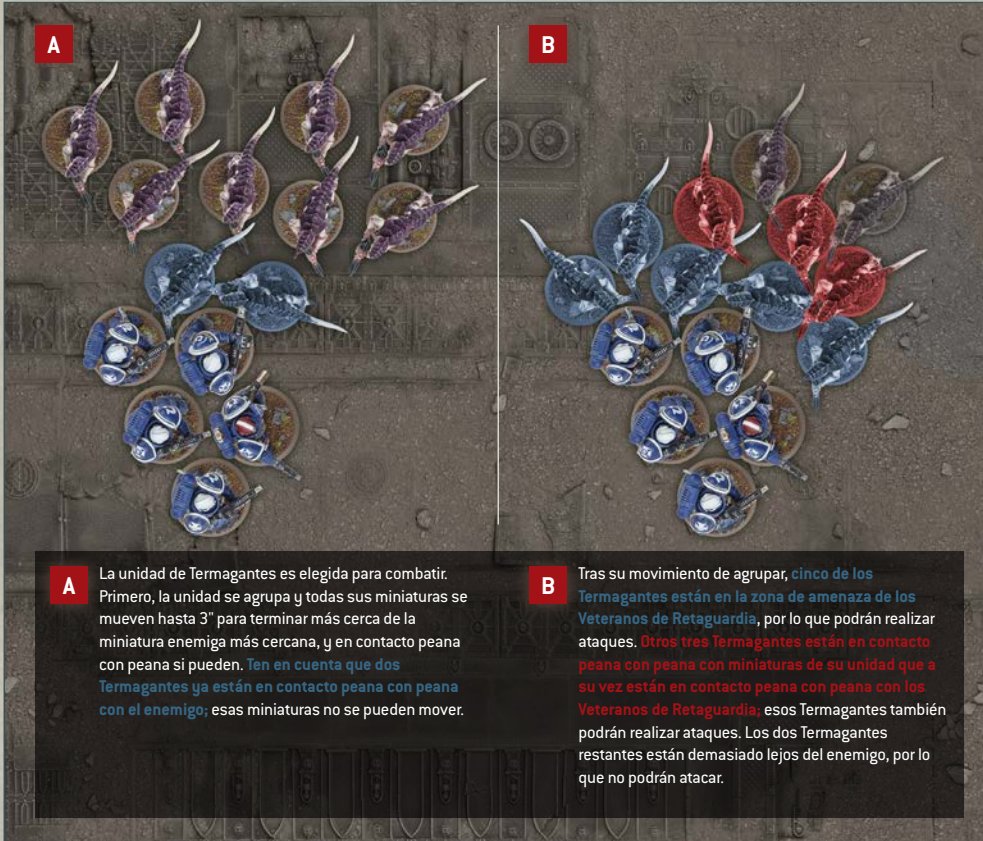
- **Consolidar:** Mueve hasta 3".
- Cada miniatura que se mueve debe terminar más cerca de la miniatura enemiga más cercana, en contacto peana con peana con alguna miniatura enemiga si puede. La unidad debe acabar en coherencia de unidad y en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga si es posible.
- Si lo anterior no es posible, cada miniatura puede mover hacia el marcador de objetivo más cercano, pero la unidad debe acabar dentro del alcance de este y en coherencia de unidad.
- Si eso tampoco es posible, las miniaturas no pueden consolidar.

1

2

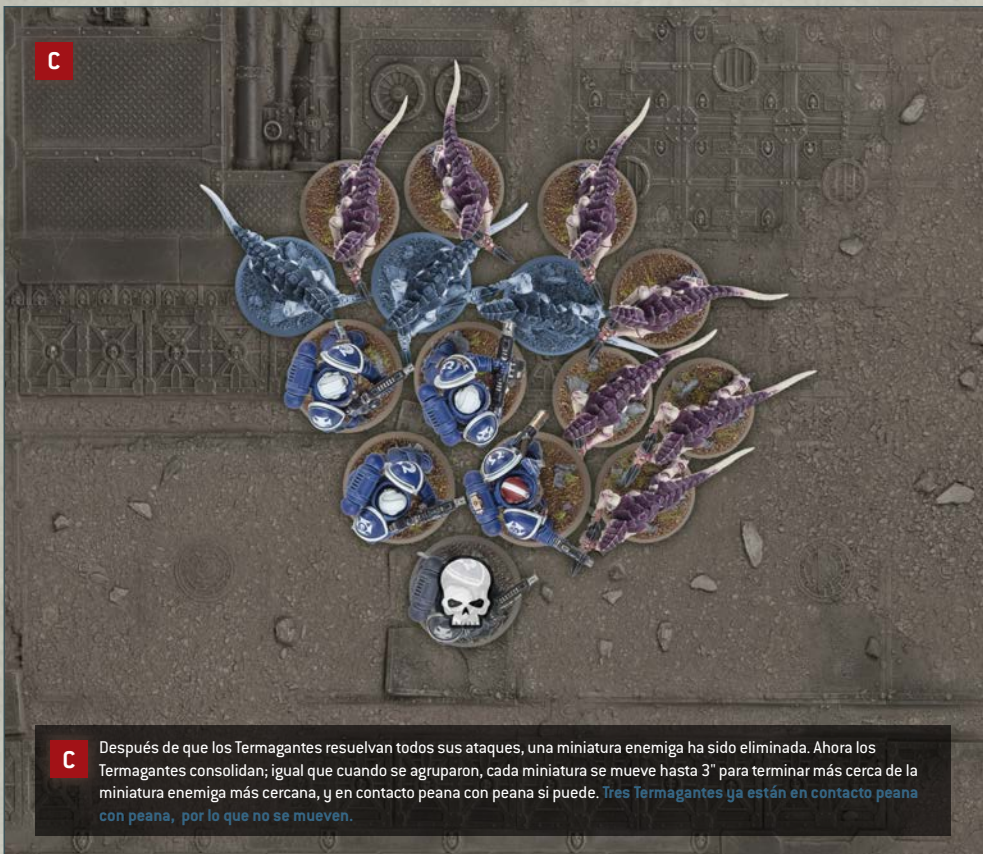
3

4



A La unidad de Termagantes es elegida para combatir. Primero, la unidad se agrupa y todas sus miniaturas se mueven hasta 3" para terminar más cerca de la miniatura enemiga más cercana, y en contacto peana con peana si pueden. **Ten en cuenta que dos Termagantes ya están en contacto peana con peana con el enemigo;** esas miniaturas no se pueden mover.

B Tras su movimiento de agrupar, **cinco de los Termagantes están en la zona de amenaza de los Veteranos de Retaguardia,** por lo que podrán realizar ataques. **Otros tres Termagantes están en contacto peana con peana con miniaturas de su unidad que a su vez están en contacto peana con peana con los Veteranos de Retaguardia;** esos Termagantes también podrán realizar ataques. Los dos Termagantes restantes están demasiado lejos del enemigo, por lo que no podrán atacar.



C Después de que los Termagantes resuelvan todos sus ataques, una miniatura enemiga ha sido eliminada. Ahora los Termagantes consolidan; igual que cuando se agruparon, cada miniatura se mueve hasta 3" para terminar más cerca de la miniatura enemiga más cercana, y en contacto peana con peana si puede. **Tres Termagantes ya están en contacto peana con peana,** por lo que no se mueven.

36

HOJAS DE DATOS

Cada unidad tiene una hoja de datos que enumera los atributos, equipo, habilidades y claves de sus miniaturas. Esta sección presenta un resumen estos elementos y cómo se aplican al juego.

1

HOJA DE DATOS DE EJEMPLO (PERFILES Y HABILIDADES)

M
5"

R
4

S
2+

H
7

L
4+

CO
1

2

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
ARMAS A DISTANCIA						
Arma de ejemplo [PISTOLA]	12"	1D3	2+	4	-1	1
Arma de ejemplo [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	2	2+	4	0	1
ARMAS DE COMBATE						
Arma de ejemplo	Combate	4	2+	4	-3	1

CLAVES: IMPERIUM, INFANTERÍA, PERSONAJE, EXTERMINADOR
5

HABILIDADES
 REGLAS: Despliegue rápido
 FACCIÓN: Ángeles de la muerte
 Ritos de batalla (Aura): Mientras una unidad BÁSICA ADEPTUS ASTARTES amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que una de sus miniaturas ataque, repite las tiradas para impactar de 1.

3

SALVACIÓN INVULNERABLE
4+

6

HOJA DE DATOS DE EJEMPLO (EQUIPO Y COMPOSICIÓN)

Las escuadras tácticas han formado la columna vertebral de los Capítulos de Marines Espaciales durante diez mil años. Con acceso a una amplia variedad de armas, pueden purgar a grandes masas de infantería enemiga, limpiar el campo de batalla de los oponentes más acorazados o incluso horadar el blindaje de los tanques mediante andanadas de disparos incandescentes.

OPCIONES DE EQUIPO

- El Sargento Marine Espacial puede cambiar su pistola bóter por una de las siguientes opciones:
 - 1 arma de la lista de Pistolas.
 - 1 arma de la lista de Armas de combate.
- El Sargento Marine Espacial puede cambiar su bóter por una de las siguientes opciones:
 - 1 arma de la lista de Cambiarmas.
 - 1 arma de la lista de Pistolas.
 - 1 arma de la lista de Armas de combate.
- Si esta unidad contiene 9 miniaturas o menos, 1 Marine Espacial puede cambiar su bóter por una de las siguientes opciones:
 - 1 arma de la lista de Armas pesadas.
 - 1 arma de la lista de Armas especiales.
- Si esta unidad contiene 10 miniaturas, 1 Marine Espacial puede cambiar su bóter por 1 arma de la lista de Armas especiales.

COMPOSICIÓN DE LA UNIDAD

- 1 Sargento Marine Espacial
- 4-9 Marines Espaciales

Cada miniatura está equipada con: bóter, pistola bóter.

7

1 NOMBRE DE LA HOJA DE DATOS

Aquí encontrarás el nombre de la unidad.

2 PERFILES

Estos contienen los siguientes atributos que indican cuán potentes son las miniaturas de la unidad:

Movimiento (M): Velocidad a la que una miniatura se mueve en el campo de batalla. Si una miniatura tiene Movimiento “-” no puede moverse.

Resistencia (R): Refleja la resistencia de la miniatura al daño físico.

Salvación (S): Qué protección brinda la armadura de una miniatura.

Heridas (H): Cuánto daño puede sufrir una miniatura antes de sucumbir a sus heridas. Si el atributo Heridas de una miniatura se reduce a 0, la miniatura es eliminada.

Liderazgo (L): Cuán valiente, determinada o serena es una miniatura. Cuanto más bajo sea este número, mejor será el Liderazgo de la miniatura.

Control de objetivos (CO): Cuán efectiva es la miniatura al ejercer control de un objetivo en el campo de batalla.

3 HABILIDADES

Muchas unidades tienen habilidades y reglas especiales que pueden aplicarse durante la partida, desde reglas básicas compartidas por varias unidades hasta habilidades psíquicas y salvaciones invulnerables específicamente creadas para alguna de ellas. Todas esas habilidades y reglas especiales se describen en este apartado, junto con las reglas que se deban aplicar cuando miniaturas más grandes, como por ejemplo los vehículos, sufran el suficiente daño.

Algunas habilidades son otorgadas por elementos de equipo con los que se puede equipar a las miniaturas de una unidad, y se las llama Habilidades de equipo. Dichas habilidades solo se aplican mientras la miniatura esté equipada con el elemento de equipo en cuestión.

4 ARMAS

Los siguientes atributos definen el armamento:

Alcance: Hasta dónde alcanza un disparo del arma. Las armas con alcance “Combate” son armas de combate y solo pueden usarse en combate cuerpo a cuerpo. Todas las demás armas son armas a distancia.

Ataques (A): Cuántos ataques realiza el arma cada vez que es usada.

Habilidad de armas (HA): Habilidad de una miniatura para luchar cuerpo a cuerpo con el arma.

Habilidad de proyectiles (HP): Cuán precisa es una miniatura al disparar con el arma.

Fuerza (F): La probabilidad de que el arma hiera a un enemigo.

Factor de penetración (FP): Cuán efectivos son los ataques del arma a la hora de atravesar las defensas del blanco.

Daño (D): Cuánto daño causa una herida exitosa.

5 CLAVES

Las hojas de datos tienen una lista de claves separadas en “Claves de facción” y otras “Claves”. Las primeras vienen a servir para decidir qué miniaturas incluir en un ejército, pero por lo demás ambos conjuntos de claves funcionan igual.

6 COMPOSICIÓN DE UNIDAD Y OTRAS REGLAS

Aquí se indican cuántas miniaturas hay en la unidad, así como las armas y el equipo con el que están equipadas por defecto. También puede describir interacciones tales como la influencia de la habilidad Líder en otras unidades, o las restricciones de pasajeros de las miniaturas **TRANSPORTE**.

7 OPCIONES DE EQUIPO

Algunas hojas de datos incluyen una lista de opciones de equipo. Cuando incluyas una unidad así en tu ejército, puedes usar esas opciones para cambiar las armas y otras piezas de equipo de las miniaturas de la unidad. No importa el orden en el que uses esas opciones, pero cada una solo puede ser usada una vez.



CHEQUEOS DE LIDERAZGO

Si una regla requiere que hagas un chequeo de Liderazgo por una unidad, tira 2D6: si el total es igual o mayor que el mejor atributo Liderazgo en esa unidad, la unidad supera el chequeo. De lo contrario, lo falla.

ATRIBUTOS ALEATORIOS

Algunos atributos tienen un valor aleatorio en vez de un número. P. ej., un atributo Movimiento podría ser 2D6”, o el atributo Ataques de un arma podría ser 1D6. Cuando se elige para mover a una unidad con un atributo Movimiento aleatorio, determina la distancia de movimiento de toda la unidad tirando la cantidad de dados indicada. En el caso del resto de los atributos, tira para determinar el valor individualmente, por miniatura o por arma, cada vez que el atributo sea necesario.

HABILIDADES DE AURA

Algunas habilidades afectan a múltiples miniaturas o unidades en un alcance concreto. Estas se denominan habilidades de aura, y se indican con la palabra “Aura”. Una miniatura con una habilidad de aura siempre está dentro del alcance de dicha habilidad. Una unidad puede ser afectada por más de una habilidad de aura a la vez, pero si una unidad está dentro del alcance de la misma habilidad de aura más de una vez, esa habilidad de aura solo se le aplica una vez.

ARMAS Y HABILIDADES PSÍQUICAS

Algunas armas y habilidades solo pueden ser usadas por Psíquicos. Estas armas y habilidades se indican con la palabra “Psíquica”. Si un arma o habilidad Psíquica inflige una o más heridas a una unidad, se considera que cada una de dichas heridas ha sido infligida por un ataque Psíquico.

HABILIDADES DE DESPLIEGUE

Ciertas habilidades se usan durante el despliegue, o al colocar a una unidad en el campo de batalla o en la reserva. Estas habilidades se denominan habilidades de despliegue, y a continuación figuran algunos ejemplos extendidos de ellas.



DESPLIEGUE RÁPIDO

Algunas unidades acceden a la batalla mediante túneles, teletransporte, descensos desde gran altitud, u otros medios extraordinarios que les permiten aparecer súbitamente en el fragor del combate.

Durante el paso de Declarar formación de batalla, si cada miniatura de una unidad tiene esta habilidad, puedes colocarla en la reserva en lugar de desplegarla en el campo de batalla. Si lo haces, en el paso de refuerzos de una de tus fases de movimiento puedes desplegar a esta unidad en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" en horizontal de toda miniatura enemiga.

- La unidad puede desplegarse en la reserva en lugar de en el campo de batalla.
- La unidad puede ser desplegada en tu paso de refuerzos, a más de 9" en horizontal de toda miniatura enemiga.



AVANZADILLA

La avanzadilla forma la vanguardia de muchos ejércitos. Se desplaza por delante de la fuerza principal sin ser descubierta por el enemigo.

Algunas unidades listan "Avanzadilla x" en sus habilidades. Si cada miniatura en una unidad tiene esta habilidad, al inicio de la primera ronda de batalla, antes del primer turno, puede hacer un movimiento normal de hasta x" como si fuera tu fase de movimiento; esto se aplica también a miniaturas **TRANSPORTE DEDICADO** en las que empiecen embarcadas dichas unidades (siempre que solo tengan embarcadas miniaturas con esta habilidad). Si una unidad se mueve con esta habilidad, debe terminar ese movimiento a más de 9" en horizontal de toda unidad enemiga. Si ambos jugadores tienen unidades que pueden hacer esto, el jugador que juega el primer turno mueve primero sus unidades.

Ejemplo: Una unidad tiene la habilidad Avanzadilla 6". Al inicio de la primera ronda de batalla, su jugador controlador puede hacer un movimiento normal de hasta 6" con esa unidad.

- **Avanzadilla x":** La unidad puede hacer un movimiento normal de hasta x" antes del primer turno.
- Si está embarcada en un **TRANSPORTE DEDICADO**, el **TRANSPORTE DEDICADO** puede hacer este movimiento.
- El movimiento debe terminar a más de 9" en horizontal de toda miniatura enemiga.



INFILTRADORES

Muchos ejércitos emplean unidades de reconocimiento, que se esconden hasta el momento preciso para golpear.

Durante el despliegue, si cada miniatura de una unidad tiene esta habilidad, cuando la despliegues puedes colocarla en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" en horizontal de la zona de despliegue enemiga y de toda miniatura enemiga.



LÍDER

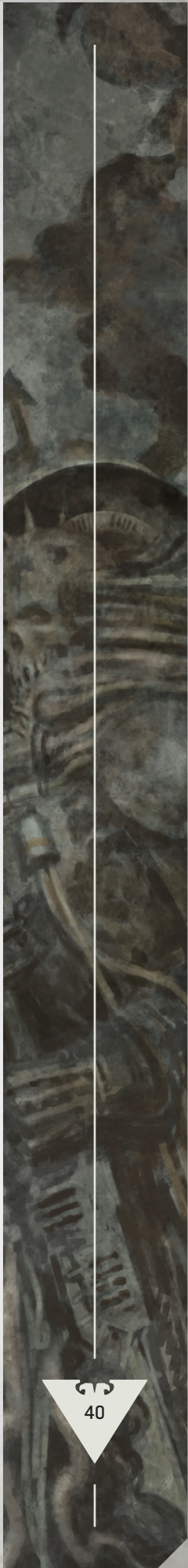
Los grandes héroes luchan en primera línea de la batalla.

Algunas unidades **PERSONAJE** listan la palabra 'Líder' en su hoja de datos. Esas unidades **PERSONAJE** se denominan Líderes, y las unidades a las que pueden liderar, denominadas unidades Guardaespaldas, se listan también en su hoja de datos.

Durante el paso de Declarar formación de batalla, por cada Líder que haya en tu ejército, puedes elegir a una de las unidades Guardaespaldas de ese Líder que esté también incluida en tu ejército. El Líder se "adjuntará" entonces durante toda la batalla a la unidad Guardaespaldas elegida, y se dirá que está "liderando" a esa unidad. Cada unidad Guardaespaldas solo puede tener adjunto a un Líder.

Mientras una unidad Guardaespaldas tenga adjunto a un Líder, se la denominará unidad adjunta y, a excepción de las reglas que se activan cuando una unidad es eliminada (pág. 12), se los considerará como una misma unidad a efectos de reglas. Si un ataque tiene como blanco una unidad adjunta, hasta que la unidad atacante haya resuelto todos sus ataques, debes usar el atributo Resistencia de las miniaturas Guardaespaldas en esa unidad, aunque una miniatura Líder en la misma tenga un atributo Resistencia distinto. Cuando un ataque logra herir a una unidad adjunta, el ataque no puede asignarse a una miniatura **PERSONAJE** en esa unidad, aunque esa miniatura **PERSONAJE** haya perdido una o más heridas o ya se le hayan asignado ataques en esa fase. En cuanto la última miniatura Guardaespaldas en una unidad adjunta es eliminada, los ataques contra esa unidad que aún no se han asignado pueden asignarse a las miniaturas **PERSONAJE** de la misma.

- Antes de la batalla, las unidades **PERSONAJE** con la habilidad Líder pueden adjuntarse a una unidad Guardaespaldas para formar una unidad adjunta.
- Una unidad adjunta solo puede contener 1 Líder.
- No pueden asignarse ataques a miniaturas **PERSONAJE** de unidades adjuntas.



ESTRATAGEMAS

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.

Cuando uses una estrategia, reduce tu total de PM en la cantidad indicada por dicha estrategia. Si no tienes suficientes PM para pagar el coste de una estrategia específica, no puedes usarla. Puedes usar la misma estrategia en múltiples ocasiones durante el transcurso de la batalla, pero no puedes hacerlo más de una vez en una misma fase.

- Para usar una estrategia debes gastar los PM especificados.
- Una misma estrategia no puede usarse más de una vez en la misma fase.

CLAVE DE ESTRATEGEMAS

TURNO DE CUALQUIER JUGADOR

TU TURNO

TURNO DEL Oponente

CATEGORÍAS DE ESTRATEGEMAS

Cada estrategia pertenece a una de las cuatro categorías descritas a continuación. Hay algunas reglas (especialmente en partidas de Cruzada) que interactúan con las estrategias de una categoría concreta.

TÁCTICA DE BATALLA: Estas estrategias potencian la eficacia en batalla de una unidad, mejorando sus ataques o sus capacidades defensivas en momentos críticos.

HAZAÑA ÉPICA: Estas estrategias son empleadas por unidades o miniaturas individuales para realizar grandes actos heroicos.

ARDID ESTRATÉGICO: Estas estrategias conceden a las unidades una afinada inspiración a la hora de interpretar el desarrollo de la batalla, que les otorga breves pero valiosas oportunidades de sacar ventaja.

EQUIPO: Estas estrategias representan los efectos de usar objetos especializados en mitad de la batalla.



1PM

REPETICIÓN DE MANDO

ESTRATEGEMA BÁSICA – TÁCTICA DE BATALLA

Un gran comandante puede doblegar a su voluntad incluso los azares del destino y la fortuna a fin de hacerse con la victoria.

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 o chequeo.



2PM

CONTRAOFENSIVA

ESTRATEGEMA BÁSICA – ARDID ESTRATÉGICO

En el combate cerrado, cualquier atisbo de duda es una debilidad que un oponente veloz aprovechará.

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.



1PM

DESAFÍO ÉPICO

ESTRATEGEMA BÁSICA – HAZAÑA ÉPICA

Las leyendas del 41.º Milenio están repletas de duelos letales entre campeones formidables.

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).



VALOR INSENSATO

ESTRATEGEMA BÁSICA – HAZAÑA ÉPICA

Estos guerreros, demasiado fanáticos o sanguinarios como para pensar en su supervivencia, se mantienen firmes incluso contra una oposición imposible.

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: Tu unidad es tratada como si hubiera superado el chequeo, y no queda acobardada debido a él.

1PM



GRANADA

ESTRATEGEMA BÁSICA – EQUIPO

Tras activar sus explosivos manuales, estos guerreros cogen impulso y arrojan muerte al enemigo.

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

ESTRATEGEMA BÁSICA – ARDID ESTRATÉGICO

Embestir al enemigo con un vehículo a la carrera no es la táctica más sutil, pero es letalmente efectiva.

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

ESTRATEGEMA BÁSICA – ARDID ESTRATÉGICO

Una lluvia de disparos puede frenar el avance enemigo.

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

ESTRATEGEMA BÁSICA – ARDID ESTRATÉGICO

Ya sea mediante una astuta estrategia, potentes tecnologías o rituales sobrenaturales, hay diversos medios para que un comandante acelere la llegada de sus soldados.

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



CUERPO A TIERRA

ESTRATEGEMA BÁSICA – TÁCTICA DE BATALLA

Buscando refugiarse de los disparos enemigos, los guerreros se lanzan tras toda cobertura que encuentran.

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



PANTALLA DE HUMO

ESTRATEGEMA BÁSICA – EQUIPO

Hasta los tiradores más hábiles tienen problemas para acertar a los blancos ocultos por una cortina de humo.

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

BLANCO: Una 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



INTERVENCIÓN HEROICA

ESTRATEGEMA BÁSICA – ARDID ESTRATÉGICO

Alzando sus voces en gritos de furia, tus guerreros avanzan para interceptar la acometida del enemigo.

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

RESERVA ESTRATÉGICA

Las reservas estratégicas son fuerzas que uno o ambos jugadores han decidido no desplegar al inicio de la batalla. Estas reglas explican cómo colocar unidades en la reserva estratégica, además de cómo y cuándo llegan a la batalla.

Estas reglas te permiten colocar unidades en la reserva estratégica; un tipo especial de reserva que puedes usar para mantener unidades fuera del campo de batalla hasta que las necesites. Ten en cuenta que, aunque las unidades en la reserva estratégica son también técnicamente unidades de reserva, eso no es cierto en sentido contrario, y estas reglas no se aplican a unidades que utilicen cualquier otra regla para empezar la batalla como reservas (p. ej. Despliegue rápido). Esas unidades se despliegan tal como se describe en dichas otras reglas.

COLOCAR UNIDADES EN LA RESERVA ESTRATÉGICA

Antes de la batalla, cuando se te indique Declarar formación de batalla, puedes elegir una o más unidades de tu ejército para colocarlas en la reserva estratégica (salvo FORTIFICACIONES).

El valor en puntos combinado de todas las unidades que quieras colocar en la reserva estratégica antes de la batalla (incluyendo aquellas embarcadas en miniaturas TRANSPORTE que también se coloquen en la reserva estratégica) no puede ser más de un 25% de tu límite de puntos total para el tamaño de batalla elegido, tal como muestra la siguiente tabla.

RESERVA ESTRATÉGICA	
TAMAÑO DE BATALLA	MÁXIMO VALOR EN PUNTOS COMBINADO DE LAS UNIDADES COLOCADAS EN LA RESERVA ESTRATÉGICA ANTES DE LA BATALLA
Incursión	250
Fuerza de choque	500
Conquistista	750

- **Reserva estratégica:** Unidades que no se despliegan al inicio de la batalla.
- El valor en puntos combinado no puede exceder el 25% del total de puntos de tu ejército.
- No puedes colocar FORTIFICACIONES en la reserva estratégica.

LLEGAR DESDE LA RESERVA ESTRATÉGICA

Las unidades situadas en la reserva estratégica son “unidades de reserva estratégica” y pueden llegar más tarde a la batalla, durante el paso de refuerzos de cualquiera de tus fases de movimiento excepto la primera.

Cualquier unidad en la reserva estratégica que no esté en el campo de batalla al final de la batalla cuenta como eliminada.

- Las unidades de reserva estratégica pueden llegar en el paso de refuerzos de tu fase de movimiento, a partir de la segunda ronda de batalla.
- Las que no estén en el campo de batalla al final de la batalla cuentan como eliminadas.

DESPLIEGAR UNIDADES DE RESERVA ESTRATÉGICA

El punto del campo de batalla en el que se despliegue una unidad de reserva estratégica al llegar dependerá de la ronda de batalla en la que llegue, tal y como se describe a continuación.

- Durante la segunda ronda de batalla, las unidades que lleguen de la reserva estratégica deben desplegarse completamente a 6" o menos de algún borde del campo de batalla, pero ninguna miniatura en esas unidades puede desplegarse en la zona de despliegue del enemigo.
- A partir de la tercera ronda de batalla, las unidades que lleguen de la reserva estratégica deben desplegarse completamente a 6" o menos de algún borde del campo de batalla.

En cualquier caso, las unidades de reserva estratégica no pueden desplegarse a 9" o menos en horizontal de ninguna unidad enemiga. Todas las demás reglas que se aplican al desplegar reservas también se aplican al desplegar unidades de reserva estratégica.

- Durante la segunda ronda de batalla, se despliegan completamente a 6" o menos de algún borde del campo de batalla (pero no en la zona de despliegue del enemigo).
- A partir de la tercera ronda de batalla, se despliegan completamente a 6" o menos de algún borde del campo de batalla.
- No pueden desplegarse a 9" o menos de ninguna miniatura enemiga.

ELEMENTOS DE TERRENO

Esta sección proporciona reglas para usar diversos elementos de terreno que pueden transformar tu mesa de juego en un campo de batalla interactivo y temático ambientado en el 41.º Milenio. Estas reglas ayudan a dar vida a tu campo de batalla e introducir una nueva dimensión táctica en tus partidas.

Los campos de batalla están cubiertos de elementos de terreno que tus miniaturas deberán rodear o sortear, y que pueden obstruir total o parcialmente la línea de visión hasta otras miniaturas. Las reglas de las páginas siguientes se aplican a los elementos de terreno más comunes de los campos de batalla del 41.º Milenio. A menos que se indique lo contrario, las miniaturas pueden moverse a través o por encima de elementos de terreno siguiendo las reglas normales de movimiento.

Muchos elementos de terreno siguen las reglas normales para determinar la visibilidad entre miniaturas (pág. 8), pero algunas interactúan de forma distinta; en cualquier caso, eso se indica en las páginas siguientes. Los elementos de terreno no pueden ser elegidos como blancos de ataques.

BENEFICIARSE DE COBERTURA

Las ruinas y los restos de vehículos calcinados otorgan una muy necesaria protección contra el fuego enemigo. Incluso los guerreros fuertemente acorazados, a los que no afectan los disparos de pequeño calibre, agradecen la cobertura cuando el enemigo despliega sus armas más potentes.

A veces las miniaturas pueden obtener cierto grado de protección gracias a elementos de terreno. Las reglas de las págs. 45-48 detallan las condiciones bajo las cuales una miniatura se beneficia de cobertura gracias a un elemento de terreno.

Cada vez que se asigne un ataque a distancia a una miniatura que se beneficia de cobertura, suma 1 a la tirada de salvación contra ese ataque (excepto si se trata de una salvación invulnerable). Las miniaturas con un atributo Salvación de 3+ o mejor no pueden beneficiarse de cobertura contra ataques que tengan un atributo Factor de penetración de 0. Si una miniatura tiene a su disposición múltiples opciones de beneficiarse de cobertura, no podrá acumularlas; una miniatura no puede beneficiarse de esta regla más de una vez al mismo tiempo.

- **Beneficiarse de cobertura:** Suma 1 a la tirada de salvación contra ataques a distancia.
- No se aplica a miniaturas con una salvación de 3+ o mejor contra ataques con FP 0.
- Múltiples coberturas no son acumulativas.



CRÁTERES Y ESCOMBROS

Muchos campos de batalla tienen cicatrices por los bombardeos continuados.

MOVIMIENTO

Las miniaturas pueden mover por encima de este elemento de terreno, como se describe en la pág. 15.

VISIBILIDAD

Se aplican las reglas normales de visibilidad.

BENEFICIO DE COBERTURA

Al asignar un ataque a distancia a una miniatura **INFANTERÍA** que esté completamente encima de este elemento de terreno, esa miniatura se beneficiará de cobertura contra dicho ataque.

CLAVES: **TERRENO DE ÁREA, CRÁTER**



BARRICADAS Y TUBERÍAS

Las grandes tuberías y líneas de defensa improvisadas ofrecen una posición excelente desde donde repeler al enemigo.

MOVIMIENTO

Las miniaturas pueden trepar o pasar por encima de este elemento de terreno, pero no pueden desplegarse o terminar ningún tipo de movimiento encima de él.

VISIBILIDAD

Se aplican las reglas normales de visibilidad.

ZONA DE AMENAZA

- En la fase de carga, si una unidad enemiga está a 1" o menos de este elemento de terreno, una unidad que cargue desde el lado opuesto de este elemento de terreno podrá hacer su movimiento de carga contra la unidad enemiga, siempre y cuando lo termine tan cerca como sea posible de este elemento de terreno y a 2" o menos de la unidad enemiga.
- En la fase de combate, las unidades son elegibles para combatir (y las miniaturas pueden atacar) si su blanco se encuentra en el lado opuesto de este elemento de terreno y a 2" o menos de ellas.

BENEFICIO DE COBERTURA

Al asignar un ataque a distancia a una miniatura **INFANTERÍA** que esté completamente a 3" o menos de este elemento de terreno, si esa miniatura no es totalmente visible para toda miniatura de la unidad atacante debido a este elemento de terreno, esa miniatura se beneficiará de cobertura contra dicho ataque.

CLAVES: **OBSTÁCULO, BARRICADA**



ESCOMBROS BÉLICOS Y ESTATUAS

Maquinaria abandonada, reactores, estatuas antiguas y otros despojos de guerra cubren los campos de batalla del 41.º Milenio.



MOVIMIENTO

Las miniaturas pueden trepar o pasar por encima de este elemento de terreno, pero no pueden desplegarse o terminar ningún tipo de movimiento encima de él.

VISIBILIDAD

Se aplican las reglas normales de visibilidad.

BENEFICIO DE COBERTURA

Al asignar un ataque a distancia a una miniatura que no sea totalmente visible para toda miniatura de la unidad atacante debido a este elemento de terreno, esa miniatura se beneficiará de cobertura contra dicho ataque.

CLAVES: **OBSTÁCULO, ESCOMBROS BÉLICOS**

COLINAS, EDIFICIOS INDUSTRIALES, EDIFICIOS SELLADOS Y CONTENEDORES BLINDADOS

Un búnker sellado, una grúa del Mechanicus, un contenedor acorazado o incluso una simple colina pueden cobijar tropas, ocultándolas de la vista enemiga y proporcionando a quienes se coloquen encima un punto de observación óptimo.



MOVIMIENTO

Estos elementos de terreno son áreas elevadas sobre las que puede desplegarse o terminar de mover cualquier miniatura, siempre que su peana no cuelgue por el borde del terreno (si la miniatura no tiene peana, ninguna parte de la miniatura que estaría normalmente en contacto con el suelo del campo de batalla puede colgar del borde de ese elemento de terreno). Además, sobre un elemento de terreno **COLINA** pueden colocarse otros elementos de terreno, siempre que ninguna parte de ellos cuelgue por el borde de la **COLINA**.

VISIBILIDAD

Se aplican las reglas normales de visibilidad.

BENEFICIO DE COBERTURA

Al asignar un ataque a distancia a una miniatura que no sea totalmente visible para toda miniatura de la unidad atacante debido a este elemento de terreno, esa miniatura se beneficiará de cobertura contra dicho ataque.

CLAVES: **COLINA**

BOSQUES

Bosquecillos retorcidos y flora alienígena cubren los campos de batalla, obstruyendo la visión y frenando el avance.

EXTENSIÓN

Cuando este elemento de terreno es colocado en el campo de batalla, ambos jugadores deben ponerse de acuerdo sobre su extensión, es decir los límites del elemento de terreno a nivel del suelo. De este modo los jugadores saben cuándo una miniatura se encuentra completamente dentro de ese elemento de terreno. Si el elemento de terreno en cuestión está montado sobre una peana, será dicha peana la que definirá su extensión.

MOVIMIENTO

Las miniaturas pueden mover por encima de este elemento de terreno, como se describe en la pág. 15.

VISIBILIDAD

Las miniaturas y unidades que se encuentren completamente dentro de este elemento de terreno nunca se consideran totalmente visibles para las miniaturas que las observan. Del mismo modo, si una miniatura que no se encuentre completamente dentro de este elemento de terreno debe mirar a través o por encima de él para trazar línea de visión hasta otra miniatura, nunca se considerará que esa otra miniatura es totalmente visible para la miniatura que la observa, y por tanto se beneficiará de cobertura debido a este elemento de terreno. Las miniaturas **AERONAVES** y **GIGANTESCAS** son excepciones a esto: la visibilidad desde y hasta esas miniaturas se determina con normalidad, aunque este elemento de terreno esté completamente en medio entre ellas y la miniatura que las observa. Las miniaturas que están completamente dentro de este elemento de terreno pueden ver hacia fuera del mismo con normalidad.

BENEFICIO DE COBERTURA

Si se asigna un ataque a distancia a una miniatura que se encuentra completamente dentro de este elemento de terreno o que no es totalmente visible para toda miniatura de la unidad atacante debido a este elemento de terreno, dicha miniatura se beneficia de cobertura contra ese ataque.

CLAVES: TERRENO DE ÁREA, BOSQUES



RUINAS

La galaxia está llena de restos destrozados de ciudades antaño orgullosas, e incontables tropas se han cobijado de los bombardeos enemigos entre sus restos.

EXTENSIÓN

Cuando este elemento de terreno es colocado en el campo de batalla, ambos jugadores deben ponerse de acuerdo en su extensión, es decir los límites del elemento de terreno a nivel del suelo. De este modo los jugadores saben cuándo una miniatura se encuentra completamente dentro de este elemento de terreno. Si este elemento de terreno está montado sobre una peana, será dicha peana la que definirá su extensión.

FUEGO DESCENDIENTE

Cuando una miniatura que está completamente dentro de este elemento de terreno ataca a distancia, si la miniatura está a 6" o más en vertical por encima del nivel del suelo y toda miniatura en la unidad blanco está a nivel del suelo, mejora en 1 el atributo Factor de penetración de ese ataque.

MOVIMIENTO

- Las miniaturas **INFANTERÍA** y **BESTIA** pueden moverse a través de este elemento de terreno (muros, suelos, techos, grúas, cadenas, etc.) como si no estuviera allí. Una miniatura no puede terminar un movimiento dentro de una pared, un techo, etc.
- Las miniaturas **INFANTERÍA**, **BESTIA** y **VOLAR** pueden desplegarse o terminar de mover sobre cualquier piso de este elemento de terreno. No obstante, si ese piso no está a nivel de suelo, solo pueden hacer tal cosa si su peana no cuelga del borde de dicho piso (si la miniatura no tiene peana, ninguna parte de la miniatura que estaría normalmente en contacto con el suelo del campo de batalla puede colgar del borde de ese piso). Todas las demás miniaturas solo pueden desplegarse o terminar de moverse en el nivel de suelo de este elemento de terreno.

VISIBILIDAD

Las miniaturas no pueden ver por encima o a través de este elemento de terreno (es decir, una unidad fuera de este elemento de terreno no puede trazar línea de visión hasta un blanco al otro lado del mismo, incluso aunque sea posible trazar línea de visión hasta ese blanco a través de puertas, ventanas, etc.). Las miniaturas **AERONAVES** y **GIGANTESCAS** son excepciones a esto: la visibilidad desde y hasta esas miniaturas se determina con normalidad, aunque este elemento de terreno esté completamente en medio entre ellas y la miniatura que las observa. Las miniaturas pueden ver hasta el interior de este elemento de terreno con normalidad, y las miniaturas que estén completamente dentro de este elemento de terreno pueden ver hacia fuera del mismo con normalidad.

BENEFICIO DE COBERTURA

Si se asigna un ataque a distancia a una miniatura que se encuentra completamente dentro de este elemento de terreno o que no es totalmente visible para toda miniatura de la unidad atacante debido a este elemento de terreno, dicha miniatura se beneficia de cobertura contra ese ataque.

CLAVES: TERRENO DE ÁREA, RUINAS



CAMPOS DE BATALLA DE EJEMPLO

En el lejano futuro las batallas se libran sobre una variedad infinita de extraños planetas alienígenas en los que la guerra lo ha tocado todo. Lunas de cristal, pecios espaciales abandonados, mundos letales carnívoros y ciudades devastadas son solo algunos de los paisajes que se pueden recrear.

Los campos de batalla se suelen crear colocando Zonas de batalla unas junto a otras. Las Zonas de batalla son conjuntos de terreno Citadel que incluyen dos tableros (de aproximadamente 22" por 30") y una gama de elementos de terreno diseñados para desplegarse de forma equitativa sobre esos tableros para lograr la mejor experiencia posible de juego de Warhammer 40,000. No pasa nada si tu campo de batalla no cumple esos requisitos, pero ten en cuenta que jugar en un campo de batalla que sea un erial yermo o que esté absolutamente repleto de terreno puede dar ventaja a uno de los bandos.

A continuación se muestra un campo de batalla preparado para una batalla de tamaño Fuerza de choque, con una buena combinación de elementos de terreno repartidos de

forma justa. Su posicionamiento en este campo de batalla creará una experiencia de juego dinámica que no favorece a ningún jugador por encima del otro.

Es importante señalar que se han situado algunos elementos de terreno que obstruyen visión cerca del centro del campo de batalla, a fin de asegurar que no sea demasiado fácil tener visibilidad de un extremo a otro. Los campos de batalla en los que ese no sea el caso suponen una ventaja para los ejércitos que confían más en el disparo, y una desventaja para los ejércitos que dependen más del combate cuerpo a cuerpo. También hay suficiente espacio para que las unidades grandes como los vehículos maniobren alrededor de los elementos de terreno, especialmente cerca de los bordes, sin quedar atrapadas.



Centrado en juego equilibrado: Este campo de batalla de Fuerza de choque (44" x 60") tiene una cantidad y combinación apropiada de elementos de terreno. Su distribución no ofrece ventaja a ningún jugador, haciéndolo apto para una buena partida equilibrada. Aunque este campo de batalla usa muchos elementos de la Zona de batalla: Fronteris, si tienes en cuenta lo que se ha explicado más arriba podrás conseguir la misma experiencia de juego usando diferentes tipos de elementos de terreno.



Centrado en juego equilibrado: Este campo de batalla de Fuerza de choque tiene menos elementos de terreno desplegados que el de abajo. El terreno está distribuido para no ofrecer ventaja a ningún jugador y hay un elemento en el centro que bloquea la visibilidad de un lado a otro. Como resultado, este campo de batalla es también ideal para una partida equilibrada. Los campos de batalla con menos elementos de terreno que este darán ventaja a los ejércitos que dependen del disparo más que del combate.





Centrado en juego narrativo: Este campo de batalla de Fuerza de choque tiene una cantidad y combinación de elementos de terreno ideal. Los elementos de **TERRENO DE ÁREA** más grandes se han desplegado a lo largo de los dos bordes largos, mientras que el centro solo tiene una serie de **OBSTÁCULOS** dispersos que ofrecen algún cobijo contra el fuego enemigo. Aunque quizás este campo de batalla no sea el más adecuado para partidas equilibradas, resultaría muy temático para una partida narrativa.



Centrado en juego equilibrado: Este campo de batalla Fuerza de choque es muy similar al de arriba en cuanto a cantidad y tipos de elementos de terreno, pero estos se han repartido de una manera más uniforme y el centro contiene algunos que bloquean la visibilidad. Este campo de batalla no ofrece ventaja a ningún jugador y es más apropiado que el de arriba para una batalla equilibrada típica.



Centrado en juego equilibrado: Este campo de batalla de Patrulla (44" x 30") tiene la cantidad y combinación de elementos de terreno ideal. Estos se han desplegado de forma equitativa, dejando espacio a las unidades para maniobrar a su alrededor pero sin permitir trazar líneas de visión fácilmente de un lado a otro, por lo que no da ventaja a ningún jugador.



Centrado en juego equilibrado: Este campo de batalla de Patrulla se ha desplegado con menos elementos de terreno que el campo de batalla de arriba, pero su posicionamiento no ofrece ventaja a un jugador por encima del otro. Un campo de batalla con menos elementos de terreno que este no permitiría que las unidades se protegiesen de ataques a distancia, así que daría ventaja a los ejércitos que dependan de los disparos y desventaja a los que dependan del combate.



Centrado en juego narrativo: Este campo de batalla de Patrulla tiene una cantidad y combinación de elementos de terreno ideal, y se ha desplegado para crear un entorno temático que, aunque no sea apropiado para todos los estilos de juego, resulte perfecto para un emocionante enfrentamiento narrativo.

AERONAVES

El espacio aéreo sobre una batalla suele estar repleto de actividad. Cazas y bombarderos cruzan los cielos, persiguiéndose entre sí y acibillando a las formaciones enemigas en el suelo.

Algunas miniaturas tienen la clave **AERONAVE**. Las siguientes reglas describen cómo funcionan esas miniaturas en el campo de batalla.

DESPLEGAR AERONAVES

Cuando se te indica que tienes que Declarar formación de batalla, las miniaturas **AERONAVES** deben empezar en la reserva en lugar de desplegarse en el campo de batalla. Una vez iniciada la batalla, las miniaturas **AERONAVE** se tratarán como unidades de reserva estratégica a todos los efectos de reglas (pág. 43). Solo las unidades que han sido colocadas en la reserva pueden empezar la batalla embarcadas en miniaturas **AERONAVE TRANSPORTE** que estén en la reserva.



PLANEADOR

Algunas aeronaves pueden usar impulsores vectoriales o tecnología antigravedad para flotar sobre el campo de batalla, a fin de cazar mejor a sus presas o de desplegar tropas embarcadas.

Algunas miniaturas **AERONAVE** tienen Planeador listado entre sus habilidades. Cuando se te indique que debes Declarar formación de batalla, antes de hacer nada más deberás declarar qué miniaturas de tu ejército con esta habilidad están en modo Planeador.

Si una miniatura está en modo Planeador, hasta el final de la batalla su atributo Movimiento pasa a ser 20" y pierde la clave **AERONAVE** así como todas las reglas asociadas por ser una **AERONAVE**. Las miniaturas en modo Planeador no empiezan la batalla en la reserva, pero si quieres puedes decidir colocarlas en la reserva estratégica siguiendo las reglas normales.

AERONAVES EN LA FASE DE MOVIMIENTO

Las miniaturas **AERONAVE** no pueden avanzar, retroceder o permanecer inmóviles. Si al elegir una miniatura **AERONAVE** para que mueva en la fase de movimiento hay unidades enemigas en su zona de amenaza, esa miniatura **AERONAVE** sigue pudiendo llevar a cabo un movimiento normal.

Cada vez que una miniatura **AERONAVE** lleva a cabo un movimiento normal, primero mueves a la miniatura en línea recta hacia delante, y debes moverla como mínimo 20"; todas las partes de la peana de la miniatura deben terminar el movimiento al menos a esa distancia de donde empezaron. Tras moverse, la miniatura puede pivotar sobre sí misma hasta 90° (eso no se cuenta para la distancia total que puede mover). Si, al hacer un movimiento normal, cualquier parte de su peana sale del borde del campo de batalla o la miniatura no puede mover un mínimo de 20", su movimiento termina y la miniatura es colocada en la reserva estratégica. Las miniaturas Aeronave no tienen un límite máximo a la hora de moverse; su atributo Movimiento es por tanto 20+".

Una miniatura **AERONAVE** colocada en la reserva estratégica siempre llegará desde la reserva estratégica en tu siguiente turno.

- Las **AERONAVES** solo pueden llevar a cabo un movimiento normal, y pueden hacerlo aunque haya miniaturas enemigas en su zona de amenaza.
- Las **AERONAVES** deben mover adelante en línea recta por lo menos 20", y luego pueden pivotar una vez hasta 90°.
- Las **AERONAVES** que salen del borde del campo de batalla, o que no pueden llevar a cabo su movimiento mínimo, se colocan en la reserva estratégica.



AERONAVES Y MOVIMIENTO DE OTRAS MINIATURAS

Cuando una unidad es elegida para moverse en la fase de movimiento, si las únicas miniaturas enemigas que hay en su zona de amenaza son **AERONAVES**, esa unidad sigue pudiendo llevar a cabo movimientos normales o de avanzar.

Siempre que una miniatura lleve a cabo cualquier tipo de movimiento, podrá moverse por encima de miniaturas **AERONAVE** enemigas como si no estuvieran allí, y podrá mover por la zona de amenaza de miniaturas **AERONAVE** enemigas, pero no podrá terminar ese movimiento encima de otra miniatura o en la zona de amenaza de alguna miniatura **AERONAVE** enemiga.

- Las unidades pueden llevar a cabo un movimiento normal o de avanzar aunque estén en la zona de amenaza de **AERONAVES** enemigas.
- Las miniaturas pueden moverse a través de la zona de amenaza de **AERONAVES** enemigas, pero no pueden terminar un movimiento en la zona de amenaza de **AERONAVES** enemigas.
- Las miniaturas pueden moverse por encima de **AERONAVES** al llevar a cabo cualquier tipo de movimiento.

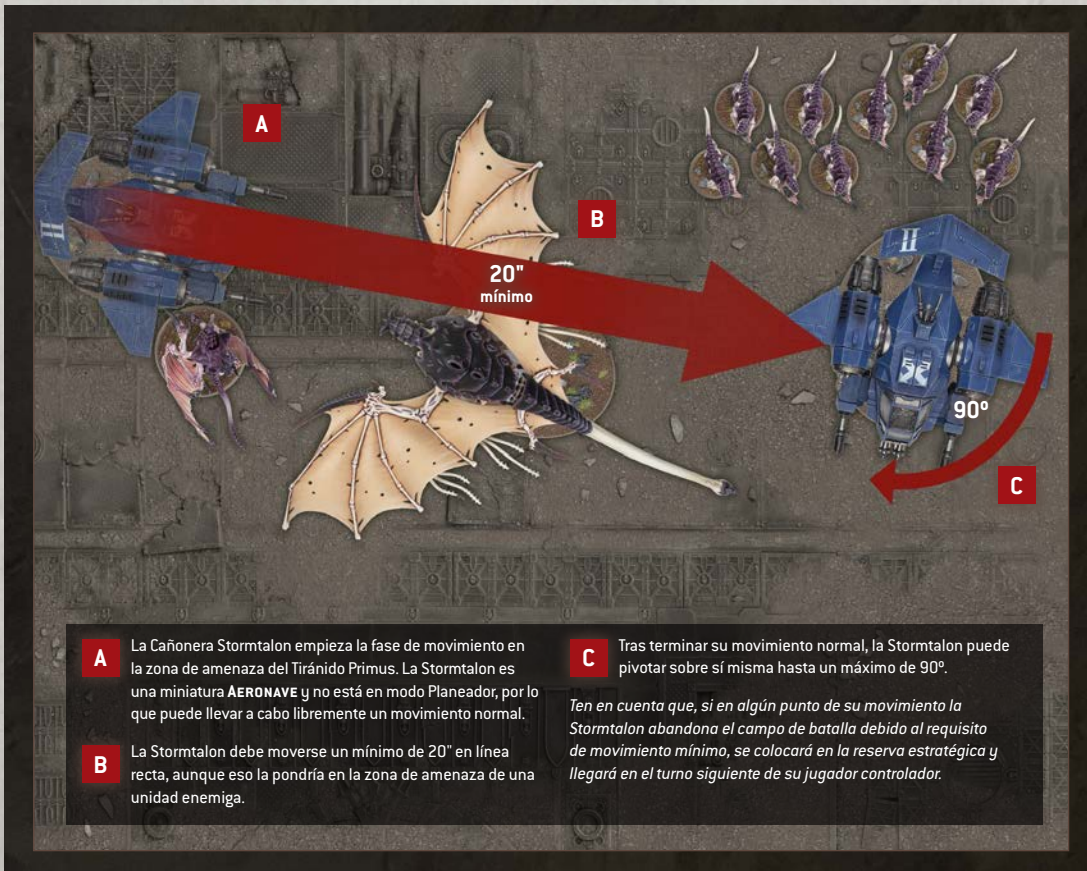
AERONAVES EN LAS FASES DE CARGA Y DE COMBATE

Las unidades **AERONAVE** no pueden declarar una carga, y solo las unidades capaces de **VOLAR** pueden elegir a una unidad **AERONAVE** como blanco de su carga. Esas unidades pueden terminar su carga en la zona de amenaza de una o más unidades **AERONAVE** enemigas.

Una miniatura **AERONAVE** solo puede ser elegida para combatir si en su zona de amenaza hay alguna unidad enemiga que pueda **VOLAR**, y solo puede atacar en combate contra unidades que puedan **VOLAR**. Solo las miniaturas que puedan **VOLAR** pueden atacar en combate a unidades **AERONAVE**.

Las miniaturas **AERONAVE** no pueden hacer movimientos de agruparse o consolidar. Cuando una miniatura lleva a cabo un movimiento de agruparse o consolidar, a menos que la miniatura pueda **VOLAR**, las miniaturas **AERONAVE** se ignorarán a efectos de moverse más cerca de la miniatura enemiga más cercana.

- Solo las unidades capaces de **VOLAR** pueden cargar o atacar en combate contra **AERONAVES**.
- Las **AERONAVES** no pueden cargar, agruparse o consolidar, y solo pueden atacar en combate contra unidades que puedan **VOLAR**.
- Cuando una miniatura se agrupa o consolida, a menos que pueda **VOLAR** ignora a las **AERONAVES** al determinar la miniatura enemiga más cercana.



REUNIR TU EJÉRCITO

Para jugar una partida de Warhammer 40,000, necesitas reunir un ejército. Para ello, sigue la secuencia de abajo.

1

ELEGIR TAMAÑO DE BATALLA

Junto con tu oponente, elegid uno de los tamaños de batalla de abajo. Esto determina el número total de puntos que cada jugador puede gastar para formar su ejército, y como resultado de ello, cuánto durará la batalla.

Los puntos son una medida del poder de una unidad en el campo de batalla; cuanto mayor sea el valor en puntos de una unidad, más poderosa es. Los valores en puntos de las unidades se presentan en otras publicaciones, como los Codex y el Manual de Campo Munitorum. Tendrás que consultar esas fuentes al formar tu ejército.

INCURSIÓN

Puntos por ejército **1000**

Duración Hasta **2** horas

FUERZA DE CHOQUE

Puntos por ejército **2000**

Duración Hasta **3** horas

CONQUISTA

Puntos por ejército **3000**

Duración Hasta **4** horas

2

EMPEZAR TU HOJA DE EJÉRCITO

Los detalles de tu ejército deben anotarse en una hoja de ejército. Puede estar impresa en una hoja de papel o guardada en formato digital en la app de Warhammer 40,000.

Los jugadores deben enseñar su hoja de ejército rellena a su oponente antes de empezar la batalla.

Puedes descargar hojas de ejército en blanco en warhammer-community.com.

3

ELEGIR FACCIÓN DEL EJÉRCITO

Anota en tu hoja de ejército una clave de facción, que será la facción de tu ejército.

4

ELEGIR REGLAS DE DESTACAMENTO

Anota en tu hoja de ejército un conjunto de reglas de destacamento para tu ejército. Algunas reglas de destacamento listan unidades que tienes que incluir obligatoriamente o que no puedes incluir en tu ejército; debes seguir todas esas reglas al formar tu ejército.

5

ELEGIR UNIDADES

Elige todas las unidades que quieres incluir en tu ejército. Debes incluir al menos una unidad **PERSONAJE**. Cada vez que incluyas una unidad en tu ejército, puede adquirir cualquier aumento, mejora u opción a la que tenga acceso. Anota en tu hoja de ejército el número de miniaturas de la unidad, así como cualquier arma, equipo, aumento y mejora que tenga, y su valor en puntos. Resta ese valor en puntos del total permitido para tu tamaño de batalla.

Solo puedes incluir una unidad en tu ejército si:

- Esa unidad tiene la clave de facción que has elegido para tu ejército en el paso 3.
- Te quedan los suficientes puntos restantes.
- Tu ejército no contiene ya tres unidades con el mismo nombre de hoja de unidad que esa unidad, o seis unidades con el mismo nombre si es una unidad **LÍNEA DE BATALLA** o **TRANSPORTE DEDICADO***.

Solo los **PERSONAJES** pueden recibir mejoras, y tu ejército no puede incluir más de tres mejoras en total. Ninguna unidad puede tener más de una mejora y cada mejora incluida en tu ejército debe ser única. Los **HÉROES ÉPICOS** no pueden tener mejoras. Tu ejército no puede incluir el mismo **HÉROE ÉPICO** más de una vez.

* Cada unidad **TRANSPORTE DEDICADO** de tu ejército debe empezar la batalla con al menos una unidad embarcada en su interior, o no podrá ser desplegada en esa batalla y en su lugar contará como eliminada durante la primera ronda de batalla.

6

ELEGIR SEÑOR DE LA GUERRA

Elige una miniatura **PERSONAJE** de tu ejército para que sea tu Señor de la guerra (ese será el líder de tu ejército) y anótalo en tu hoja de ejército. Tu Señor de la guerra gana la clave **SEÑOR DE LA GUERRA**.

MISIONES

Antes de poder librar batallas en partidas de Warhammer 40,000, primero deberás elegir una misión. Las Reglas básicas incluyen únicamente una misión, Solo hay guerra, que es ideal para saltar rápidamente a la acción. Se pueden encontrar otras en este u otros libros, o podrías jugar una misión de tu propia autoría. Si tu y tu oponente no os ponéis de acuerdo sobre qué misión jugar, debéis desempatar, y el ganador decidirá.

1

REUNIR EJÉRCITOS

Los jugadores reúnen sus ejércitos basándose en el tamaño de batalla elegido, tal como se describe en las páginas 55-56. Cada misión indicará el tamaño de batalla que se permite jugar, y puede incluir reglas adicionales que afecten al modo en que los jugadores eligen sus ejércitos.

2

LEER OBJETIVOS DE MISIÓN

Cada misión indicará cuáles son sus objetivos principales, que además pueden incluir una o más reglas especiales. Estas cubren situaciones únicas, o habilidades que pueden usarse en la batalla.

3

CREAR EL CAMPO DE BATALLA

Cada misión incluirá detalles del tamaño de campo de batalla que necesitarás. También te indicará si es necesario desplegar elementos de terreno o marcadores de objetivo, y te proporcionará detalles acerca de dónde colocarlos. En caso contrario, se dará por hecho que estás usando las guías de las páginas 49-52 para crear tu campo de batalla. Si usas un campo de batalla de un tamaño o forma distintos a los de esas guías, tendrás que ajustar de forma apropiada las distancias y la ubicación de zonas de despliegue, marcadores de objetivo y elementos de terreno.

4

DETERMINAR ATACANTE Y DEFENSOR

Los jugadores desempatan; el ganador es el Atacante y su oponente es el Defensor.

5

DECLARAR FORMACIÓN DE BATALLA

En el orden indicado abajo, ambos jugadores anotan en secreto:

- Cuáles de sus unidades Líder empezarán la batalla adjuntas (debe especificarse qué unidad Líder está adjunta a qué unidad Guardaespaldas).
- Cuáles de sus unidades empezarán la batalla embarcadas en miniaturas **TRANSPORTE** (debe especificarse qué unidades están embarcadas en qué miniaturas).
- Cuáles de sus unidades empezarán la batalla como reservas (incluyendo en la reserva estratégica).

Cuando ambos jugadores terminan de hacer todo esto, declaran sus elecciones al oponente.

6

DESPLIEGAR EJÉRCITOS

Cada misión incluye un mapa de despliegue que muestra dónde puede desplegar cada jugador las miniaturas de su ejército (lo que se denomina su "zona de despliegue"), y lista además cualquier restricción que se aplique al despliegue.

7

DETERMINAR EL PRIMER TURNO

Cada misión te dirá cómo determinar qué jugador juega el primer turno.

8

RESOLVER REGLAS PREBATALLA

Los jugadores se van alternando para resolver las reglas prebatalla que tengan sus ejércitos, empezando por el jugador que juegue el primer turno.

9

EMPEZAR LA BATALLA

La primera ronda de batalla empieza. Los jugadores siguen completando rondas de batalla hasta que la batalla termina.

10

TERMINAR LA BATALLA

Cada misión te dirá cuándo termina la batalla. Suele ser tras completar un número fijo de rondas de batalla, o cuando un jugador cumple cierta condición de victoria.

11

DETERMINAR EL VENCEDOR

Cada misión te dirá qué necesitas hacer para ganar la partida. Si ningún jugador logra hacerse con la victoria, la partida se considera un empate.

MARCADOR DE OBJETIVO

Los marcadores de objetivo representan objetos de importancia táctica o estratégica que ambos bandos intentan conseguir, como artefactos valiosos, suministros vitales o nodos de comunicaciones. Si una misión usa marcadores de objetivo, indicará dónde se sitúan. Pueden representarse usando cualquier marcador apropiado, pero recomendamos usar marcadores redondos de 40 mm de diámetro.

Al desplegar marcadores de objetivo en el campo de batalla, sitúalos centrados en el punto especificado por la misión. Al medir distancias desde y hasta un marcador de objetivo, mide siempre desde y hasta la parte más cercana del mismo. Las miniaturas pueden moverse a través de marcadores de objetivo como si no estuvieran ahí, pero no pueden terminar su movimiento encima de uno.

Al inicio de la batalla, cada marcador de objetivo se considera disputado, y por tanto no lo controla ningún jugador. Para controlar un marcador de objetivo, un jugador primero necesita mover miniaturas hasta dentro de su alcance. Una miniatura está dentro del alcance de un marcador de objetivo si se encuentra a 3" o menos en horizontal y a 5" o menos en vertical del mismo.

Cada miniatura tiene un atributo Control de objetivos (CO) listado en su hoja de datos. Para determinar el Nivel de control que tiene un jugador sobre un marcador de objetivo, suma el CO de todas las miniaturas de su ejército que estén dentro del alcance de ese marcador. Un jugador controlará un marcador de objetivo al final de cualquier fase si su Nivel de control sobre el mismo es mayor que el de su oponente. Si ambos jugadores tienen el mismo Nivel de control sobre un marcador de objetivo, está disputado.

- Una miniatura está dentro de alcance de un marcador de objetivo si se encuentra a 3" o menos en horizontal y 5" o menos en vertical.
- **Nivel de control:** Suma el atributo CO de todas las miniaturas de un jugador dentro del alcance del marcador de objetivo.
- Un marcador de objetivo lo controla el jugador con el mayor Nivel de control sobre él (si hay empate, está disputado).
- Las miniaturas no pueden terminar un movimiento encima de un marcador de objetivo.



Consejos MARCADORES DE OBJETIVO Y ELEMENTOS DE TERRENO

Muchos jugadores prefieren dar vida a la narrativa de sus misiones al posicionar marcadores de objetivo dentro de emocionantes elementos de terreno en el campo de batalla. Al desplegar elementos de terreno, puedes colocarlos donde estaría un marcador de objetivo, siempre que puedas reposicionar ese marcador de objetivo directamente encima de ese elemento de terreno y pueda estar plano sin que ninguna parte del mismo quede colgando. Ese marcador de objetivo debería seguir estando a más de 1" de toda parte intransitable de ese elemento de terreno (como las paredes de una ruina) para que haya espacio suficiente como para que las miniaturas lo rodeen.

Si no es posible desplegar elementos de terreno o marcadores de objetivo de esta forma, y ambos jugadores están de acuerdo, puedes ajustar ligeramente la posición de cualquier elemento de terreno o marcador de objetivo para que cumpla estas condiciones. Por supuesto, la ubicación final de un marcador de objetivo debería estar tan cerca como sea posible de la indicada en el mapa de despliegue de tu misión, pero si a ambos jugadores les parece bien ajustar la distribución del campo de batalla para forjar una narrativa más fuerte, sois libres de hacerlo.

LEYENDA DEL MAPA DE MISIÓN



Zona de despliegue del atacante
El atacante debe desplegar su ejército dentro de esta zona.



Zona de despliegue del defensor
El defensor debe desplegar su ejército dentro de esta zona.



Tierra de nadie
La región del campo de batalla que no es la zona de despliegue de ningún jugador se denomina Tierra de nadie.



Marcadores de objetivo
La ubicación de los marcadores de objetivo en el campo de batalla se suele indicar mediante este icono en el mapa de despliegue de la misión que se va a jugar.



Borde del campo de batalla del atacante



Borde del campo de batalla del defensor



Centro del campo de batalla

SOLO HAY GUERRA

MISIÓN

¡Ha llegado la hora de demostrar que eres el mejor comandante de la galaxia! Lo único que se interpone entre tú y la gloria definitiva es una fuerza rival que ansía tu destrucción. Aniquila el ejército enemigo y asegura puntos estratégicos repartidos por el campo de batalla, a la vez que impides a tu adversario hacer lo mismo.

1 REUNIR EJÉRCITOS

Primero, los jugadores deben reunir sus ejércitos basándose en el tamaño de batalla que hayan elegido, tal como se describe en las págs. 55-56. Esta misión está diseñada para tamaños de batalla Incursión, Fuerza de choque y Conquista.

TAMAÑO DE BATALLA	PUNTOS POR EJÉRCITO	DURACIÓN
Incursión	1000	Hasta 2 horas
Fuerza de choque	2000	Hasta 3 horas
Conquista	3000	Hasta 4 horas

2 OBJETIVOS DE MISIÓN

CAPTURAR Y CONTROLAR

Objetivo progresivo

A partir de la segunda ronda de batalla, al final de la fase de mando de cada jugador, el jugador cuyo turno está en curso obtiene 1 punto de victoria (PV) por cada marcador de objetivo que controle (hasta un máximo de 3PV por turno). Los detalles sobre cómo controlar marcadores de objetivo figuran en la pág. 58.



3 CREAR EL CAMPO DE BATALLA

Ahora los jugadores crean el campo de batalla y despliegan elementos de terreno usando las instrucciones de las págs. 49-52. El tamaño mínimo del campo de batalla dependerá del tamaño de batalla que hayáis elegido, tal como se muestra en esta tabla.

CAMPOS DE BATALLA

TAMAÑO DE BATALLA	TAMAÑO MÍNIMO DEL CAMPO DE BATALLA
Incursión/Fuerza de choque	44" x 60"
Conquista	44" x 90"

A continuación los jugadores se turnan para colocar marcadores de objetivo en el campo de batalla, empezando por quien gane un desempate, hasta haber colocado un total de cuatro. Los marcadores de objetivo no pueden colocarse a 6" o menos de algún borde del campo de batalla, ni a 9" o menos de otro marcador de objetivo.

4 DETERMINAR ATACANTE Y DEFENSOR

Los jugadores desempatan; el ganador es el atacante, y su oponente es el defensor.

5 DECLARAR FORMACIÓN DE BATALLA

En el orden indicado abajo, ambos jugadores anotan ahora en secreto:

- Cuáles de sus unidades Líder empezarán la batalla adjuntas (debe especificarse qué unidad Líder está adjunta a qué unidad Guardaespaldas).
- Cuáles de sus unidades empezarán la batalla embarcadas en miniaturas **TRANSPORTES** (debe especificarse qué unidades están embarcadas en qué miniaturas).
- Cuáles de sus unidades empezarán la batalla como reservas (incluyendo en la reserva estratégica).

Cuando ambos jugadores terminen de hacer todo esto, declaran sus elecciones al oponente.

6 DESPLEGAR EJÉRCITOS

Los jugadores se turnan para desplegar sus unidades, de una en una, empezando por el atacante. Las miniaturas deben desplegarse completamente dentro de la zona de despliegue de su controlador. Seguid desplegando unidades hasta que ambos jugadores hayan desplegado todo su ejército o se hayan quedado sin espacio para desplegar más unidades. Si un jugador termina de desplegar su ejército, su oponente sigue desplegando sus unidades restantes.

Si ambos jugadores tienen unidades con habilidades que les permiten ser desplegadas una vez que ambos ejércitos estén ya desplegados, tras desplegar a todas las demás unidades los jugadores desempatan y se turnan para desplegar a dichas unidades, empezando por el ganador.

7 DETERMINAR EL PRIMER TURNO

Los jugadores desempatan de nuevo, y el ganador juega el primer turno.

8 RESOLVER REGLAS PREBATALLA

Los jugadores deben resolver ahora cualquier regla prebatalla que tengan sus ejércitos.

9 EMPEZAR LA BATALLA

Empieza la primera ronda de batalla. Los jugadores continúan resolviendo rondas de batalla hasta que la batalla termine.

10 TERMINAR LA BATALLA

La batalla termina cuando todas las miniaturas en el ejército de un jugador han sido eliminadas, o en cuanto la quinta ronda de batalla ha terminado (lo que ocurra primero).

11 DETERMINAR EL VENCEDOR

Si, al final de la batalla, un ejército ha sido eliminado, el jugador controlador del ejército rival es el vencedor. En caso contrario, el jugador con más puntos de victoria es el vencedor (en caso de empate a puntos de victoria, la batalla termina en empate).

