

# WARHAMMER 40,000

# REGLAS BÁSICAS

Warhammer 40,000 te pone al mando de un ejército de poderosos guerreros y máquinas de guerra mientras luchas por la supremacía en la siniestra oscuridad del futuro lejano. Estas páginas contienen las reglas básicas para jugar con tus miniaturas Citadel, y están diseñadas para usarse con las reglas esenciales incluidas junto a tus miniaturas de Warhammer 40,000.

## ÍNDICE

Clave de reglas .....	2
<b>Reglas básicas .....</b>	<b>3</b>
Hojas de datos .....	7
La ronda de batalla .....	9
Fase de mando .....	9
Fase de movimiento .....	10
Mover unidades .....	10
Refuerzos .....	11
Transportes .....	12
Aeronaves .....	13
Fase psíquica .....	14
Fase de disparo .....	15
Tipos de armas a distancia .....	17
Cómo efectuar ataques .....	18
Fase de carga .....	19
Cargas .....	19
Intervenciones heroicas .....	20
Fase de combate .....	21
Fase de moral .....	23
Chequeos de moral .....	23
Comprobar coherencia de unidad .....	23
<b>Misiones .....</b>	<b>24</b>
Sólo hay guerra .....	25



# CLAVE DE REGLAS

Las reglas que se encuentran en las páginas siguientes se presentan en varios estilos y formatos diferentes. En esta página encontrarás una clave para estos estilos y formatos y cómo se usan cada uno de ellos.

## FASE DE MOVIMIENTO

**1** Tiembla el suelo bajo los pies que marchan y el rugir de los motores en pleno avance de las huestes por el campo de batalla.

- 1. MOVER UNIDADES**
- 2. REFUERZOS**

### 1. MOVER UNIDADES

Comienza tu fase de movimiento eligiendo una unidad de tu ejército para moverla. Una unidad puede hacer un movimiento normal, puede avanzar o puede permanecer inmóvil (ver más adelante). Si una unidad está en zona de amenaza (pág. 4) de cualquier miniatura enemiga cuando la eliges para moverla, no puede hacer un movimiento normal o avanzar; puede permanecer inmóvil o puede retroceder (ver más adelante). Cuando termines de mover esa unidad, puedes elegir otra unidad de tu ejército para moverla de igual modo, y así sucesivamente, hasta que lo hayas hecho.

Cuando mueves una unidad (también puedes elegir retroceder). Cada vez que muevas su posición en el campo de batalla (pero de la zona de amenaza no puedes) creará movimiento por sí misma (incluido su peso) creando movimiento por sí misma (caídas y heridos). La distancia que se mueva dependerá de su travesía (incluido el terreno).

Recuerda que una unidad en zona de amenaza (pág. 4) no puede moverse. No puedes mover una unidad que esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

Elige una unidad que no esté en zona de amenaza.

### MOVIMIENTO NORMAL

Cuando una unidad hace un movimiento normal, cada miniatura que la componga puede moverse una distancia en pulgadas igual o menor que el atributo Movimiento (M). Una miniatura puede moverse dentro de la zona de amenaza de miniaturas enemigas (pág. 4).

- **Movimiento normal.** Las miniaturas se mueven hasta M".
- No pueden moverse dentro de la zona de amenaza de miniaturas enemigas.

### AVANZAR

Cuando una unidad avanza, hace una tirada de avanzar para la unidad usando 1D6. Suma el resultado en pulgadas al atributo Movimiento (M) de cada miniatura de esa unidad hasta el final de la fase actual. Cada miniatura de esa unidad puede moverse una distancia en pulgadas igual o menor que ese valor, pero ninguna puede hacerlo dentro de la zona de amenaza de miniaturas enemigas. Una unidad no puede avanzar hasta que lo haya hecho.

### TRABARSE EN COMBATE

Las miniaturas no pueden atacar con armas a distancia mientras su unidad está dentro de la zona de amenaza de cualquier miniatura enemiga (pág. 4). Las miniaturas tampoco pueden elegir como blanco a una miniatura enemiga que está dentro de la zona de amenaza de cualquier otra unidad de tu ejército; el riesgo de alcanzar a tus propios tropas es demasiado grande.

- Elige los blancos de todas las armas antes de resolver los ataques.
- Si una miniatura de la unidad blanco debe retroceder para la miniatura atacante y está situada dentro de alcance del arma atacante.
- Si una unidad apunta a varias unidades, todos los ataques contra una unidad deben resolverse antes de resolver los ataques contra la siguiente.
- Si una unidad dispara con múltiples armas, todos los ataques realizados con armas del mismo perfil deben resolverse antes de resolver los ataques con la siguiente arma.

**Por ejemplo:** Miguel elige una escuadra de Marinos Españoles del Canal para disparar. La unidad tiene diez miniaturas, equipadas con un rifle de fusil y ocho con hellos. Cuando elige la unidad para disparar, Miguel divide los ataques de la escuadra (entre el rifle de fusil y todas las hellos) en ataques de alcance de sus respectivas unidades y combates blancos con hellos para cada una de las miniaturas que disparan. Miguel resuelve primero los ataques contra la unidad de infantería, comenzando por disparar con las hellos. Cuando resuelve todos los ataques de hellos, Miguel resuelve el ataque del rifle de fusil. Tras haber resuelto todos los ataques contra la unidad de infantería, Miguel puede resolver el

### PELIGROS DE LA DISFORMIDAD

Cuando una unidad **Peligro** sufre por los peligros de la disformidad, sufre 1D3 heridas mortales. Si una unidad **Peligro** es eliminada por los peligros de la disformidad mientras intenta mantener un poder psíquico, no puede atacar o avanzar ni se manifiesta. Si una unidad **Peligro** es eliminada por los peligros de la disformidad, tanto antes de eliminar la última miniatura en esa unidad, cada unidad a 6" o menos de ella sufre inmediatamente 1D3 heridas mortales.

- **Peligros de la disformidad.** La unidad **Peligro** que manifiesta el poder sufre 1D3 heridas mortales.
- Si se manifiesta, la unidad **Peligro** es eliminada, no se manifiesta el poder psíquico.
- Si se elimina la unidad **Peligro**, todas las unidades a 6" o menos de ella sufren 1D3 heridas mortales.

### CASTIGO

Castigo tiene un valor de carga diferente de 5. Suma 1 al valor de carga diferente por cada objetivo mortal para manifestar este poder por una unidad de tu ejército esta fase, tanto o no existo. Si se manifiesta, la unidad enemiga visible más cercana a 18" o menos del objetivo sufre 1D3 heridas mortales (pág. 10). Si el resultado del chequeo psíquico es 11 o más, una unidad sufre 1D6 heridas mortales en su lugar.

- **Carga diferente 6.** Se requiere un chequeo psíquico de 5+ para manifestar Castigo.
- La carga diferente aumenta en 1 por cada otro intento de manifestar Castigo realizado esta fase.
- Si se manifiesta, la unidad enemiga visible más cercana a 18" o menos del objetivo sufre 1D3 heridas mortales.
- Si se manifiesta con un resultado de chequeo psíquico de 11+, el enemigo sufre 1D6 heridas mortales.

## FASE DE DISPARO

Llevan del cielo las explosiones de metralla. Las llamaradas resplandecen a refugos en la oscuridad, los rayos líser iluminan la niebla y los cartuchos de municiones gastados alborotan el campo de batalla.

Inicio tu fase de disparo eligiendo una unidad elegible de tu ejército para que dispare. Una unidad elegible es toda aquella que tiene una o más miniaturas equipadas con armas a distancia. Las unidades que hacen amenazas con armas a distancia (ver más adelante) no pueden disparar (exceptando las unidades **Titanicas**) no son elegibles para disparar. Si una unidad es elegible, tu fase de disparo termina. Si una de las unidades elegibles, puedes elegir otra unidad para disparar, y así sucesivamente hasta haber disparado con todas las unidades que desees.

Cuando eliges una unidad para disparar, eliges objetivos y resuelves ataques con cualquiera de todas las armas a distancia que equipen las miniaturas de esa unidad (todas las armas a distancia sólo pueden disparar una vez por fase). Las armas a distancia que equipen las miniaturas de una unidad se detallan en su hoja de datos.

No puedes elegir ninguna unidad para disparar más de una vez por fase de disparo. Una vez que todas las unidades elegibles con las que desees disparar lo hayas hecho, tu fase de disparo finaliza y pasas a la fase de carga.

- Elige una unidad de tu ejército para disparar.
- Cuando una unidad dispara, elige blancos y luego resuelve los ataques con cualquiera, o todas, las armas a distancia que equipen las miniaturas de esa unidad.
- Elige otra unidad de tu ejército para disparar.
- Una vez que hayas disparado con todas tus unidades, avanza a la fase de carga (pág. 19).

### ELEGIR BLANCOS

Cuando una unidad dispara, debes elegir la(s) unidad(es) blanco(s) de todas las armas a distancia con las que atacan las miniaturas antes de resolver cualquier ataque. Si una miniatura tiene más de un arma a

distancia, puede dispararlas todas al mismo blanco, o dirigir las armas entre diferentes unidades enemigas. Además, si una unidad tiene más de una miniatura, puede disparar al mismo blanco o a blancos diferentes. En todo caso, cuando eliges una unidad blanco, debes declarar que arma apuntará a esa unidad antes de resolver los ataques. Si alguna de otras armas tiene más de un perfil a elegir, declara qué perfil utilizará.

Cada las unidades enemigas pueden ser elegidas como blanco de un ataque. Si una unidad enemiga, al menos una miniatura de esa unidad puede estar dentro de alcance (o decir, dentro de la distancia del atributo Alcance) del arma usada y debe ser visible para la miniatura que dispara. Si no es visible, no puede ser elegida como blanco. Para determinar la visibilidad, una miniatura puede estar dentro de otra miniatura de su unidad. Si no hay blancos elegibles para un arma, no se puede disparar. Si este es el caso de todas las armas a distancia de una unidad, entonces esa unidad no es elegible para disparar.

Si has elegido más de un blanco para que dispare tu unidad, debes resolver todos los ataques contra ese blanco antes de pasar al siguiente.

Si una unidad dispara más de un arma a distancia a un blanco, y esas armas tienen perfiles diferentes, entonces, tras resolver los ataques con una de ellas, debes, si se dispara otra arma con el mismo perfil de alcance a esa unidad, resolver esos ataques antes de resolver otros ataques contra la unidad blanco con un arma con perfil distinto.

Ten en cuenta que siempre que al menos una miniatura de la unidad blanco sea visible para la miniatura que dispara y esté dentro de alcance de su arma cuando se elige esa unidad como blanco, los ataques del arma siempre se realizan contra la unidad blanco, incluso si la unidad blanco no tiene miniaturas que sean visibles dentro de alcance cuando debes resolverlos (esto puede suceder por la eliminación de miniaturas y el retraso del campo de batalla y que resueltos antes las disparas con otras armas de la unidad de la miniatura que dispara).

1. Muchas secciones de las Reglas básicas comienzan con un título en negrita y una breve introducción. Juntos, pondrán en contexto las reglas que estás a punto de leer.
2. Estos cuadros rojos se encuentran típicamente en páginas donde un turno o fase se divide en una secuencia de pasos que deben seguirse en un orden específico.
3. Este es un ejemplo de texto de reglas básicas. Este texto cubrirá los conceptos clave y las instrucciones que necesitarás para jugar, como moverse y atacar con tus miniaturas.

4. Tras cada porción de reglas, hay un resumen del contenido de las reglas con puntos en rojo. En la mayoría de partidas, se hace referencia a este resumen ya que es todo lo que necesitas para resolver la regla, pero si no, lee todas las reglas impresas encima.

Las miniaturas también son elegibles para disparar. Las miniaturas que están dentro de la zona de amenaza de tu ejército; el riesgo de alcanzar a tus propias tropas es demasiado grande.

- Elige los blancos de todas las armas antes de resolver los ataques.
- Al menos una miniatura de la unidad blanco debe estar situada dentro de alcance del arma atacante.
- Si una unidad apunta a varias unidades, todos los ataques contra una unidad deben resolverse antes de resolver los ataques contra la siguiente.
- Si una unidad dispara con múltiples armas, todos los ataques realizados con armas del mismo perfil deben resolverse antes de resolver los ataques con la siguiente arma.

### REGLAS AVANZADAS

#### LOS GRANDES CAÑONES NUNCA SE CANSAN

Una miniatura **Vehículo** o **Monstruo** puede hacer ataques con armas a distancia incluso cuando su unidad está dentro de la zona de amenaza de las unidades enemigas, pero sólo puede realizar estos ataques contra unidades enemigas que están dentro de la zona de amenaza. En tales circunstancias, las miniaturas **Vehículo** y **Monstruo** pueden elegir como blanco una unidad enemiga (incluido a otras unidades amigas) que está dentro de la zona de amenaza de la misma unidad enemiga. Ten en cuenta que una unidad **Vehículo** o **Monstruo** tiene más de un arma a distancia, puede elegir como blanco a unidades que no están dentro de su alcance de amenaza de la unidad de la miniatura que dispara, pero **no puede atacar** con esa arma si todas las unidades enemigas dentro de la zona de amenaza de la unidad de la miniatura que dispara han sido eliminadas cuando trata de resolver un ataque en cuestión. Además, cuando una miniatura **Vehículo** o **Monstruo** dispara un arma pesada, está a 18" de las tiradas para impactar cuando resueltos los ataques de esa arma o hay alguna unidad enemiga dentro de la zona de amenaza de la unidad de esa miniatura.

- **Monstruos** y **Vehículos** pueden disparar armas a distancia incluso si están dentro de la zona de amenaza de unidades enemigas.
- **Monstruos** y **Vehículos** pueden elegir como blanco a otras unidades, pero no resolver estos ataques mientras alguna miniatura enemiga permanezca dentro de su zona de amenaza.
- Resta 1 a las tiradas para impactar realizadas cuando **Monstruos** y **Vehículos** disparan armas pesadas cuando alguna unidad enemiga permanece dentro de su zona de amenaza.

### 4

### 6

### REGLAS AVANZADAS

### CAUIDADO, SEÑOR!

Las miniaturas no pueden disparar como blanco una unidad que incluya miniaturas **Personal** con atributos Heridas 9 o menos con un arma a distancia cuando esa unidad está a 3" o menos de cualquier otra unidad **Vehículo** o **Monstruo** amiga, a 3" o menos de cualquier otra unidad amiga con 3 o más Heridas, o menos que esa unidad **Personal** sea visible para la miniatura que dispara y esa la unidad enemiga más cercana. Nota la excepción de la batalla hace que sea difícil elegir blancos concretos. Ignora al resto de las miniaturas **Personal** amigas con atributos Heridas 9 o menos al determinar si blanco es la unidad enemiga más cercana a una miniatura enemiga que dispara.

- No se puede disparar a un **Personal** enemigo con 9 o menos heridas si está a 3" o menos de una unidad amiga (**Monstruo**, **Vehículo** o unidad de 3+ miniaturas) a menos que sea el blanco más cercano.

### 8

5. A veces tienes ejemplos en recuadros, que ilustran las reglas en acción. También encontrarás una sección de Consejos y sugerencias en un recuadro: aunque no son reglas por se, te ayudarán en tus partidas.
6. Las reglas avanzadas se separan del texto de las reglas básicas y se presentan después de la fase del juego en que aparecen. Estas reglas no son necesarias en todas las partidas, sólo son necesarias si tu ejército incluye ciertas unidades que interactúan con estas reglas.
7. En ocasiones, encontrarás texto impreso en una palabra **CLAVE** especial. Se utilizan para etiquetar reglas específicas de miniaturas o unidades específicas. Encontrarás más información sobre palabras clave en la página 3.
8. Algunas reglas están dentro de un recuadro blanco. Esto sólo te ayuda a encontrar la regla en cuestión más fácilmente cuando necesites hacer referencia a ella durante tus batallas.

# REGLAS BÁSICAS

Las reglas de estas páginas contienen la base para jugar partidas de Warhammer 40,000 con tu colección de miniaturas Citadel y combatir en gloriosas batallas en una galaxia destrozada por la guerra.

Las siguientes reglas explican cómo jugar una partida de Warhammer 40,000. Primero seleccionas la misión Sólo hay guerra (pág. 25) o un pack de misiones. Encontrarás packs de misiones para partidas de juego abierto, juego equilibrado, en el Libro Básico de Warhammer 40,000. Luego deberás reunir un ejército de miniaturas Citadel, crear un campo de batalla y prepararte para la guerra. La batalla se libra en una serie de rondas de batalla en las que cada jugador juega un turno hasta que uno sea declarado vencedor.

## DEFINICIONES Y CONCEPTOS DE LAS REGLAS BÁSICAS

Esta página incluye varios términos de reglas a los que se hace referencia en otras partes de este reglamento, y ofrece una panorámica general de algunos conceptos clave que conforman la base de las reglas en general.

## MISIONES

Para jugar una partida de Warhammer 40,000, primero debes elegir una misión. Ésta te indicará cómo reunir a tus tropas, crear el campo de batalla y desplegar tu ejército. También incluye las reglas especiales que se aplican a la batalla, y (¡lo más importante!) lo que debes hacer para ganar. Encontrarás más información acerca de las misiones en la pág. 24.

## EJÉRCITO

Cada jugador en una partida de Warhammer 40,000 manda un ejército de miniaturas Citadel, en lo sucesivo denominadas «miniaturas». La misión que has elegido te guiará en el tamaño de tu ejército.

Una buena medida del tamaño de un ejército es su nivel de potencia, que se determina sumando la potencia de cada unidad (definida en la pág. contigua) de tu ejército. La potencia de una unidad figura en su hoja de datos: Encontrarás más información sobre el valor de potencia en el Libro Básico de Warhammer 40,000, y más sobre las hojas de datos a continuación.

Warhammer 40,000 está diseñado para ejércitos de cierto tamaño. Si el total de potencia de las miniaturas que tú y tu oponente queréis incluir en una batalla es menor que 15 o mayor que 300, Kill Team o Apocalypse, respectivamente, se adaptan mejor a la escala. Hallarás más información sobre estos juegos en [warhammer-community.com](http://warhammer-community.com).

■ **Ejército:** Colección de miniaturas bajo tu mando.

## HOJAS DE DATOS

Las reglas que necesitarás para usar las miniaturas de tu ejército en una partida figuran en hojas de datos. Cada unidad tiene una; necesitarás las hojas de datos de todas las unidades de tu ejército. Encontrarás más información sobre ellas en las págs. 7-8.

## CLAVES

Todas las hojas de datos tienen una lista de claves separadas en claves de facción y otras claves. La primera sirve de guía para ayudar a decidir qué miniaturas incluir en tu ejército, pero por lo demás ambos conjuntos de claves son iguales. Las claves aparecen en **CLAVE NEGRITA** en las reglas. Las claves a veces están vinculadas a (o “etiquetadas” por) una regla. Por ejemplo, una regla podrá indicar que se aplica a las “unidades de **INFANTERÍA**”. Esto significa que sólo se aplica a las unidades con la clave **INFANTERÍA** en su hoja de datos. La pluralización (o no) de claves no afecta a qué unidades se aplica la regla en cuestión.

Algunas hojas de datos tienen claves que aparecen entre paréntesis angulares, como <CAPÍTULO>, <LEGIÓN> y <MARCA DEL CAOS>. Es una forma abreviada de claves que puedes escoger (con ciertas restricciones, como se describe en la publicación que incluya esa hoja de datos). Debes decidir cuáles serán estas claves en el momento en que incorpores la unidad a tu ejército (antes o durante la batalla). Si otra regla usa claves entre paréntesis angulares, esa clave coincide con la elegida de la unidad que usa esa regla.

***Ejemplo:** Valentín incorpora un Bibliotecario de los Marines Espaciales a su ejército. Esta unidad tiene la clave <CAPÍTULO> en su hoja de datos, que Valentín elige que sea **ULTRAMARINES**. Si el Bibliotecario intenta manifestar un poder psíquico que también usa la clave <CAPÍTULO>, entonces, al leer esa regla, Valentín sustituiría cada mención de esa clave por **ULTRAMARINES**.*

Algunas unidades pueden incluir miniaturas con claves diferentes. Si bien una unidad tiene miniaturas con diferentes claves, se considera que tiene todas las claves de todas sus miniaturas, y por tanto le afecta toda regla que se aplique a las unidades con cualquiera de esas claves. Si una regla sólo se aplica a miniaturas con una clave específica, entonces sólo se aplica a las miniaturas de una unidad que posean la clave adecuada.

- **Claves:** Figuran en reglas en la fuente **CLAVE NEGRITA**.
- Las reglas de claves se aplican a las unidades y miniaturas con esa clave.
- Tú eliges las <CLAVES> cuando se añade una unidad a tu ejército.

## UNIDADES

Las miniaturas se mueven y luchan por unidades. Una unidad puede tener una o más miniaturas elegidas de una sola hoja de datos. Todas las unidades de un mismo ejército son unidades amigas, y todas las miniaturas del mismo ejército son miniaturas amigas. Todas las unidades del ejército de tu oponente son unidades enemigas, y todas las miniaturas del ejército de tu oponente son miniaturas enemigas. Si una regla afecta a “unidades” o “miniaturas” sin especificar si son amigas o enemigas, afecta a “todas las unidades” o “todas las miniaturas”, independientemente del ejército del que formen parte.

- **Unidad:** Grupo de miniaturas de una misma hoja de datos.
- Miniaturas amigas = todas las miniaturas de tu ejército.
- Miniaturas enemigas = todas las miniaturas del ejército oponente.
- Unidades amigas = todas las unidades de tu ejército.
- Unidades enemigas = todas las unidades del ejército oponente.

### La regla más importante

En un juego tan detallado y amplio como Warhammer 40,000 puede haber momentos en los que no estés exactamente seguro de cómo resolver una situación planteada durante la partida. Cuando esto suceda, coméntalo con tu oponente y aplica la solución que tenga más sentido para ambos (¡o que os parezca la más divertida!). Si no se plantea una solución única, tú y tu oponente debéis resolver un desempate, y quien obtenga la tirada más alta elige qué sucede. ¡Después, a seguir con la pelea!

## 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" verticalmente de al menos otra miniatura de su unidad. Mientras una unidad cuenta con seis o más miniaturas, todas deben estar a 2" o menos horizontalmente y a 5" verticalmente de al menos otras dos miniaturas de su unidad. Esto se denomina coherencia de unidad. Si una unidad no puede finalizar ningún tipo de movimiento en coherencia de unidad, ese movimiento no puede realizarse. Las unidades se mueven principalmente en la fase de movimiento (pág. 10), pero también pueden hacerlo en la de carga (pág. 19) y la de combate (pág. 21).

Algunas reglas te permiten añadir miniaturas a una unidad durante la batalla; éstas siempre deben desplegarse en coherencia de unidad con la unidad a la que se añaden. A veces no habrá espacio suficiente para desplegar todas las miniaturas de una unidad, o no será posible desplegarlas todas en coherencia de unidad. Cuando éste sea el caso, se considera que las miniaturas que no pueden desplegarse se han eliminado.

- **Coherencia de unidad:** 2" horizontal + 5" verticalmente.
- Cada miniatura debe estar en coherencia de unidad con otra miniatura de la propia unidad.
- Si la unidad tiene 6+ miniaturas, cada una debe estar en coherencia de unidad con otras 2 miniaturas de la propia unidad.

## ZONA DE AMENAZA

Toda miniatura plantea una zona de amenaza a las miniaturas enemigas. Mientras una miniatura está a 1" o menos horizontalmente y 5" o menos verticalmente de una miniatura enemiga, está en su zona de amenaza. Mientras dos miniaturas enemigas están en su zona de amenaza, sus unidades también están en su zona de amenaza. Las miniaturas no pueden desplegarse en la zona de amenaza de miniaturas enemigas.

- **Zona de amenaza:** 1" horizontalmente + 5" verticalmente.
- Las miniaturas no pueden desplegarse dentro de la zona de amenaza de miniaturas enemigas.

## CAMPO DE BATALLA

Todas las batallas de Warhammer 40,000 se libran en campos de batalla rectangulares. Sirve cualquier superficie en la que se mantengan en pie las miniaturas: una mesa de comedor, por ejemplo, o el suelo. Tu misión te guiará en cuanto al tamaño del campo de batalla requerido, pero será acorde con el tamaño de los ejércitos que uses. Los campos de batalla están poblados de elementos de terreno.

## ELEMENTOS DE TERRENO

El terreno de un campo de batalla puede representarse con 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 el Libro Básico de Warhammer 40,000.

A menos que la misión que juegues indique lo contrario, no dudes en crear un campo de batalla emocionante utilizando los elementos de terreno de tu colección que desees. En general, recomendamos situar un elemento de terreno en el campo de batalla por cada área de 12" por 12" (redondeando hacia arriba). No pasa nada si tu campo de batalla no cumple con estos requisitos, pero ten en cuenta que jugar en uno que sea un páramo o repleto de elementos de terreno puede dar una ventaja a un bando u otro.

## MEDIR DISTANCIAS

Las distancias se miden en pulgadas (") entre los puntos más cercanos entre las peanas de las miniaturas involucradas. Si una miniatura no tiene peana, como en el caso de muchos vehículos, mide hasta el punto más cercano de cualquier parte de esa miniatura; esto se llama medir hasta el casco de la miniatura. Puedes medir distancias cuando lo desees.

Si una regla menciona la unidad o miniatura más cercana, y hay dos o más equidistantes, el jugador que controla la unidad que usa la regla elige qué unidad es la más cercana para resolver esa regla.

- Las distancias se miden en pulgadas (").
- Mide siempre la distancia más corta entre peanas (o cascos).
- Casco = Cualquier parte de una miniatura que no tiene peana.
- Puedes medir distancias siempre que quieras.
- Si varias unidades empatan a la más cercana, el jugador que resuelve la regla decide cuál de ellas es la más cercana.

### AX" O MENOS Y COMPLETAMENTE A X" O MENOS

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

Si una regla indica que afecta a las miniaturas situadas a cierta distancia "o menos", se entiende siempre que cualquier parte de la peana (o del casco) de la miniatura está dentro de la distancia indicada. Si una regla indica que afecta a las miniaturas situadas "completamente" a cierta distancia o menos, sólo se aplica si toda la peana (o casco) de la miniatura está dentro de la distancia indicada.

Si una regla indica que afecta a las unidades que están a cierta distancia "o menos", se aplica siempre que cualquier parte de la peana (o casco) de cualquiera miniatura en esa unidad esté dentro de la distancia indicada. Si una regla indica que afecta a las unidades que están "completamente" a cierta distancia "o menos", sólo se aplica si todas las partes de la peana (o casco) de todas las miniaturas de esa unidad están dentro de la distancia indicada.

- X" o menos = cualquier parte de la peana (o casco).
- Completamente a X" o menos = toda la peana (o casco).
- Unidad a X" o menos = cualquier miniatura a X" o menos.
- Unidad completamente a X" o menos = todas las miniaturas completamente a X" o menos.

### Consejos – Miniaturas tambaleantes

*A veces es posible que un elemento de terreno te dificulte colocar una miniatura donde lo desees. Si la dejas en precario equilibrio es probable que se caiga en cuanto alguien golpee la mesa, lo que podría perjudicar la capa de pintura, o incluso la miniatura. En casos así, siempre que sea posible colocarla en la ubicación deseada, quizá te convenga dejar la miniatura en un lugar más seguro, siempre que ambos jugadores estén de acuerdo y conozcan su ubicación "real". Si, más adelante, una miniatura enemiga dispara a la miniatura en cuestión, deberás devolverla a su lugar para verificar la visibilidad.*

## DADOS

Para librar una batalla necesitarás algunos dados de seis caras (que abreviamos "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 para determinar el resultado (redondeando las fracciones hacia arriba). Si una regla indica hacer una tirada de, por ejemplo, 3 o más, a menudo lo indicamos como 3+.

Todos los modificadores (si los hay) de una tirada de dados son acumulativos; aplica todos los que dividan antes que los que multipliquen, y antes de aplicar todos los modificadores de suma y resta. Redondea hacia arriba tras aplicar todos los modificadores. Una tirada de dados puede modificarse por encima de su valor máximo posible (p. ej., una tirada de 1D6 puede superar un 6) pero nunca puede modificarse por debajo de 1. Si, tras aplicar todos los modificadores, una tirada de dados es inferior a 1, el resultado es 1.

D6 = Un dado de seis caras.

- D3 = D6 dividido por 2 (redondeado hacia arriba).
- Todos los modificadores son acumulativos.
- Aplica los modificadores en el siguiente orden: división, multiplicación, suma y finalmente resta.
- Aplicados todos los modificadores, redondea hacia arriba.
- Un resultado no puede modificarse por debajo de 1.

### REPETIR TIRADAS

Algunas reglas te permiten repetir tiradas de dados, eso significa que puedes tirar nuevamente un dado, algunos o todos. Si una regla te permite repetir una tirada de dados hecha con varios dados juntos (2D6, 3D6, etc.), entonces, a menos que se indique lo contrario, debes volverlos a tirar todos. Si una regla te permite repetir una tirada con resultados concretos, sólo puedes repetir la tirada de esos dados. Si una regla te permite repetir una tirada con resultados concretos, pero el resultado se obtuvo tras reducir a la mitad 1D6 (tras una tirada de 1D3, por ejemplo), usa el valor de la tirada reducida a la mitad para determinar si puedes repetirla, no el valor obtenido en la tirada de 1D6. P. ej., si una regla indica que puedes repetir los resultados de 1, y tiras 1D3, repetirías la tirada si en el D6 obtuviste un 1 o un 2 (que luego se reduce a la mitad para obtener un valor de 1).

Nunca puedes repetir una tirada de dado más de una vez, y las repeticiones se producen antes de aplicarse los modificadores (si corresponde). Las reglas que mencionan al valor de una tirada de dados "sin modificar" se refieren al resultado después de cualquier repetición de tirada que se produzca, pero antes de aplicarse los modificadores.

- **Repetir tiradas:** Tiras nuevamente uno o más dados.
- Las repeticiones se hacen antes de aplicar modificadores.
- No puede repetirse una tirada de dado más de una vez.
- **Dados sin modificar:** Resultado tras la repetición de la tirada, pero antes de aplicar posibles modificadores.

## DESEMPATES

Algunas reglas instan a los jugadores a resolver un desempate. Ambos tiran 1D6 y quien obtenga el resultado más alto gana el desempate. Si empatan en la tirada, deben repetirla. Ninguno de los jugadores puede repetirla, o modificar el D6, al resolver un desempate.

- **Desempate:** Ambos jugadores tiran 1D6, gana la tirada más alta.
- Repetir la tirada si se produce un empate.

## SECUENCIA

Cuando juegues a Warhammer 40,000 encontrarás a veces que dos o más reglas deben resolverse al mismo tiempo: p. ej., “Al inicio de la ronda de batalla” o “Al final de la fase de combate”. Cuando esto sucede, el jugador cuyo turno está en curso elige el orden. Si estas cosas ocurren antes o después de la batalla, o al inicio o final de una ronda de batalla, los jugadores desempatan y el ganador decide en qué orden resolver las reglas.

- Si deben resolverse varias reglas al mismo tiempo, el jugador que tiene el turno elige en qué orden resolverlas.

## CONSEJO – Tirar dados

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

*Muchos jugadores tiran los dados en algún lugar del campo de batalla, pero algunos lo hacen en otro lugar, como en una bandeja o torre de dados. No importa dónde los tires, asegúrate de tirar los dados donde tu oponente también pueda ver el resultado. Si un dado se lanza “fuera de los límites” (es decir, lo hace fuera del campo de batalla, la bandeja o torre de dados y acaba en el suelo o saltando por el balcón), es muy común ignorar el resultado de ese dado y lanzarlo de nuevo. Lanzar un dado “fuera de límites” no cuenta a efectos de “repetir” tiradas.*

*Cuando un dado no queda plano en el campo de batalla tras haberlo tirado, decimos que está “borracho”. Algunos jugadores usan una regla casera conforme, a menos que un dado quede plano tras haberlo lanzado, o a menos que otro dado pueda colocarse y permanezca inmóvil sobre ese dado, debe repetirse la tirada. Es más común que los jugadores vuelvan a tirar los dados sólo cuando no estén seguros del resultado. En cualquier caso, tirar un dado de nuevo no cuenta como “repetir” una tirada.*

## EFFECTIVOS INICIALES, BAJO MITAD DE EFFECTIVOS Y UNIDADES ELIMINADAS

El número de miniaturas que posee una unidad cuando se incorpora a tu ejército se denomina efectivos iniciales. A lo largo de una batalla, las miniaturas sufrirán daños y serán eliminadas. Cuando se elimina una miniatura, se retira del juego. Cuando el número de miniaturas de una unidad es inferior a la mitad de su fuerza inicial, la unidad está bajo mitad de efectivos. Cuando todas las miniaturas de una unidad han sido eliminadas, la unidad ha sido eliminada.

Si se usa una regla para dividir una unidad en varias unidades en la batalla, los efectivos iniciales de cada unidad individual se cambian para que sean equivalentes al número de miniaturas de esa unidad. Si se juntan varias unidades para formar una unidad combinada durante la batalla, suma los efectivos iniciales de todas las unidades individuales para determinar los nuevos efectivos iniciales de la unidad combinada, y usa este valor para determinar si la unidad combinada está bajo mitad de efectivos.

Algunas reglas sólo se aplican si has eliminado una unidad enemiga, o lo ha hecho una miniatura o unidad de tu ejército; esto significa que la última miniatura en la unidad enemiga ha sido eliminada por un ataque (pág. 18) realizado por una miniatura de tu ejército, eliminada porque huyó del campo de batalla (pág. 23), eliminada por una herida mortal (pág. 19) causada por una regla que usa una miniatura de tu ejército, o eliminada por otra regla usada por una miniatura de tu ejército que indique que la miniatura enemiga está eliminada. Las unidades enemigas eliminadas por cualquier otro medio no las eliminas tú, ni una unidad o miniatura de tu ejército.

- **Efectivos iniciales:** Número de miniaturas de la unidad cuando se incorpora a tu ejército.
- Cuando se elimina una miniatura, retírala del campo de batalla.
- **Bajo mitad de efectivos:** El número de las miniaturas de la unidad es inferior a la mitad de sus efectivos iniciales.
- Eliminada la última miniatura de una unidad, decimos que la unidad ha sido eliminada.

# HOJAS DE DATOS

Cada unidad tiene una hoja de datos que enumera los atributos, equipo y habilidades de sus miniaturas: Aquí explicamos qué significa parte de ello, y más adelante en este apartado verás cómo aplicarlo en partidas. Sus instrucciones de montaje incluyen una hoja de datos resumida. No consta de tanta información como la versión completa, pero te permite igualmente desplegar tu unidad en batalla.

## 1. NOMBRE DE LA UNIDAD

Aquí figura el nombre de la unidad.

## 2. ROL EN BATALLA

Se usa principalmente para reunir un ejército veterano (ver Libro Básico de Warhammer 40,000).

## 3. POTENCIA DE UNIDAD

¡Cuanto más elevada sea, más potente es la unidad!

## 4. PERFILES

Incluye los siguientes atributos que indican cuán potentes son las miniaturas de la unidad.

Nº.: De qué miniaturas consta la unidad y cuántas deberías tener (tamaños mínimo y máximo 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.



**Habilidad de armas (HA):** Habilidad de una miniatura para luchar cuerpo a cuerpo. Una miniatura con Habilidad de armas “-” no puede luchar en combate cuerpo a cuerpo.



**Habilidad de proyectiles (HP):** Cuán precisa es una miniatura al disparar con armas a distancia. Una miniatura con Habilidad de proyectiles “-” no tiene competencia en armas a distancia y no puede atacar con ellas.



**Fuerza (F):** Cuán fuerte físicamente es una miniatura y cuán probable es que cause daño en combate cuerpo a cuerpo.



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



**Heridas (H):** Cuánto daño puede sufrir una miniatura antes de sucumbir a las heridas.



**Ataques (A):** Cuántas veces puede atacar en combate cuerpo a cuerpo una miniatura. Si tiene un valor “-”, no puede luchar en combate cuerpo a cuerpo.



**Liderazgo (L):** Cuán valiente, determinada o serena es una miniatura.



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

Los atributos de algunas miniaturas grandes cambian a medida que le causan heridas. Mira las heridas restantes que tiene y consulta la fila correspondiente de su perfil en su hoja de datos para determinar sus atributos actuales.

## 5. COMPOSICIÓN Y EQUIPO

Si el perfil de una unidad no lo hace, esta parte de la hoja de datos te indicará de qué miniaturas consta la unidad y cuántas debes tener. También indica las armas y el equipo predeterminados con los que cuentan las miniaturas.

### Unidades mermadas

Si no tienes suficientes miniaturas para desplegar una unidad de tamaño mínimo, puedes incluir una unidad de ese tipo en tu ejército con tantos como tengas disponibles. A esto lo llamamos unidad mermada.

## 6. HABILIDADES

Muchas unidades tienen una o más habilidades especiales que se describirán aquí.

### Habilidades de aura

Las habilidades de aura afectan a miniaturas o unidades de forma muy concreta. Una miniatura con una habilidad de aura siempre está dentro del alcance de su efecto. Los efectos de múltiples habilidades de aura con nombres idénticos no son acumulativos (si una unidad está al alcance de dos miniaturas con la misma habilidad de aura, esa habilidad de aura sólo se le aplica una vez).

## 7. ARMAS

Los siguientes atributos definen el armamento:



**Alcance:** Hasta dónde alcanza un disparo. Las armas con alcance “Combate” son armas de combate y sólo pueden usarse en combate cuerpo a cuerpo. Todas las demás armas son armas a distancia. Algunas armas tienen un alcance mínimo y máximo, por ejemplo 6"-48"; éstas no pueden elegir como blanco a unidades completamente dentro del alcance más corto.



**Tipo:** Se explican en el apartado de las fases de disparo y combate de las reglas básicas.



**Fuerza (F):** La probabilidad de que el arma hiera a un enemigo. Si la Fuerza de un arma indica “Portador” (o “Port.”), entonces equivale al atributo Fuerza del portador. Si un arma muestra un modificador (p. ej., +1 o x2), modifica el atributo Fuerza del portador como se muestra (p. ej., si la Fuerza de un arma era “x2” y el portador tiene Fuerza de 6, esa arma tiene Fuerza 12).



**Factor de penetración (FP):** Cuán efectivos son los ataques del arma a la hora de atravesar el blindaje.



**Daño (D):** Cuánto daño causa una herida exitosa  
**Habilidades:** Aquí se enumera cualquier habilidad que se aplique a los ataques con este perfil de arma.

## HOJA DE DATOS COMPLETA

### 1 ESCUADRA INTERCESORES DE ASALTO 5 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
4-9	Intercesor de Asalto	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
1	Sargento Intercesor de Asalto	6"	3+	3+	4	4	2	2	8	3+

Si esta unidad está formada por 6 o más miniaturas, su Potencia de unidad aumenta a 10. Todas las miniaturas están equipadas con: pistola bólder pesada; espada sierra Astartes; granadas frag; granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólder pesada	18"	Pistola 1	4	-1	1	-
Pistola de plasma	Antes de elegir blancos, elige uno de los siguientes perfiles para atacar con él.					
- Estándar	12"	Pistola 1	7	-3	1	-
- Sobrecarga	12"	Pistola 1	8	-3	2	Con un resultado para impactar de 1, el portador es eliminado tras disparar esta arma.
Espada sierra Astartes	Combate	Combate	Port.	-1	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	Área
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	103	-

**OPCIONES DE EQUIPO**

- El Sargento Intercesor de Asalto puede estar equipado con 1 pistola de plasma en lugar de 1 pistola bólder pesada.

**HABILIDADES**

**Ángulos de la muerte** (ver Códex: Marines Espaciales)

**Escuadras de combate:** Si esta unidad incluye 10 miniaturas, durante el despliegue, antes de que ninguna unidad haya desplegado, se puede dividir en dos unidades de 5 miniaturas.

**CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>**  
**CLAVES: INFANTERÍA, PRIMARIS, ESCUADRA INTERCESORES DE ASALTO**

2

### 2 ESCUADRA INCURSORES 6 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
2	Incurdor	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
1	Sargento Incurdor	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

Todas las miniaturas están equipadas con: pistola bólder pesada; rifle bólder doble; espada sierra Astartes; granadas frag; granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólder pesada	18"	Pistola 1	4	-1	1	-
Rifle bólder doble	30"	Fuego rápido 2	4	-1	1	-
Espada sierra Astartes	Combate	Combate	Port.	-1	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	Área
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	103	-

**HABILIDADES**

**Ángulos de la muerte** (ver Códex: Marines Espaciales)

**Carga devastadora:** Si esta unidad realiza un movimiento de carga, suma 2 al atributo Ataques de miniaturas de esta unidad hasta el final de turno.

**Turbo:** Cuando esta unidad avanza, suma 6" al atributo Movimiento de sus miniaturas hasta el final de la fase de movimiento en lugar de realizar una tirada de avanzar.

**CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>**  
**CLAVES: MOTORISTA, PRIMARIS, ESCUADRA INCURSORES**

3

**Los Intercesores de Asalto se cuentan entre las unidades de apoyo más habituales del arsenal del Capítulo. Disparan salvas explosivas con sus pistolas bólder pesadas conforme se acercan al enemigo y cargan al combate, donde no tardan en recibir rápidamente con sus adversarios mediante golpes brutales de sus espadas sierra.**

**Las Escuadras Incursores avanzan por delante de las filas de Marines Espaciales protegiendo los flancos de formaciones o echando con enemigos infiltrados. Cuando empieza la batalla, llevan a cabo ataques rápidos sobre posiciones defendidas y acaban con quienes intentarían escapar de la venganza de su Capítulo.**

## HOJA DE DATOS CONDENSADA

### 1 OUTRIDERS

OUTRIDERS | SPACE MARINES: INCURSORES | EXCURSOREN | SPACE MARINES: STAFFETTE  
 スペースマリン: フライマリス・アウトライダー | 星際戦士重型摩托小队

	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

**HABILIDADES**

**Ángulos de la muerte** (ver Códex: Marines Espaciales)

**Escuadras de combate:** Si esta unidad incluye 10 miniaturas, durante el despliegue, antes de que ninguna unidad haya desplegado, se puede dividir en dos unidades de 5 miniaturas.

**CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>**  
**CLAVES: INFANTERÍA, PRIMARIS, ESCUADRA INTERCESORES DE ASALTO**

2

### 2 ESCUADRA INCURSORES 6 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
2	Incurdor	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
1	Sargento Incurdor	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

Todas las miniaturas están equipadas con: pistola bólder pesada; rifle bólder doble; espada sierra Astartes; granadas frag; granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólder pesada	18"	Pistola 1	4	-1	1	-
Rifle bólder doble	30"	Fuego rápido 2	4	-1	1	-
Espada sierra Astartes	Combate	Combate	Port.	-1	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	Área
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	103	-

**HABILIDADES**

**Ángulos de la muerte** (ver Códex: Marines Espaciales)

**Carga devastadora:** Si esta unidad realiza un movimiento de carga, suma 2 al atributo Ataques de miniaturas de esta unidad hasta el final de turno.

**Turbo:** Cuando esta unidad avanza, suma 6" al atributo Movimiento de sus miniaturas hasta el final de la fase de movimiento en lugar de realizar una tirada de avanzar.

**CLAVES DE FACCIÓN: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>**  
**CLAVES: MOTORISTA, PRIMARIS, ESCUADRA INCURSORES**

3

**Los Intercesores de Asalto se cuentan entre las unidades de apoyo más habituales del arsenal del Capítulo. Disparan salvas explosivas con sus pistolas bólder pesadas conforme se acercan al enemigo y cargan al combate, donde no tardan en recibir rápidamente con sus adversarios mediante golpes brutales de sus espadas sierra.**

**Las Escuadras Incursores avanzan por delante de las filas de Marines Espaciales protegiendo los flancos de formaciones o echando con enemigos infiltrados. Cuando empieza la batalla, llevan a cabo ataques rápidos sobre posiciones defendidas y acaban con quienes intentarían escapar de la venganza de su Capítulo.**

## MODIFICAR ATRIBUTOS

Muchas reglas modifican los atributos de miniaturas y armas. Todos los modificadores de un atributo son acumulativos; debes aplicar modificadores que dividan antes de aplicar los que multipliquen, y antes de aplicar los que sumen y resten. Redondea las fracciones hacia arriba después de aplicarlos todos. Si una regla le indica sustituir un atributo con un valor especificado, cambia el atributo en cuestión por el nuevo valor antes de aplicar cualquier modificador que apliquen otras reglas (si corresponde) al nuevo valor. Independientemente de la fuente, los atributos Fuerza, Resistencia, Ataques y Liderazgo de una miniatura no pueden modificarse por debajo de 1.

Quizá veas un atributo con un valor aleatorio en vez de un número. P. ej., un atributo Movimiento podría ser 2D6", o un valor de Ataque podría ser 1D6. Cuando se elige una unidad con un atributo Movimiento aleatorio para mover, determina la distancia de movimiento de toda la unidad tirando la cantidad de dados indicada. Para el resto de los atributos, tira para determinar el valor individualmente, por miniatura o por arma, cada vez que sea necesario.

Los atributos "-" no pueden modificarse. Si una miniatura tiene un atributo Fuerza o Liderazgo "-" y se necesita ese atributo para resolver una regla, sustituye el atributo Resistencia de la miniatura por ese atributo a efectos de resolver esa regla (ten en cuenta que el atributo sustituido sigue sin poder modificarse).

- Todos los modificadores de atributo son acumulativos.
- Aplica modificadores en el siguiente orden: división, multiplicación, suma y resta.
- Redondea las fracciones hacia arriba tras aplicar todos los modificadores.
- F, R, A y L nunca pueden modificarse por debajo de 1.
- Un atributo aleatorio de Movimiento se determina para toda unidad cada vez que se mueve.
- Otros atributos aleatorios se determinan individualmente cuando sea necesario.
- Un atributo "-" nunca puede modificarse.

**Ejemplo:** Un Sargento de los Marines Espaciales (Fuerza 4) ataca con un puño de energía (Fuerza x2) mientras está bajo los efectos de un poder psíquico que aumenta su Fuerza en 1. Ambos modificadores (x2 y +1) son acumulativos. El ataque se resuelve con Fuerza 9 ([4x2] +1 = 9).

## 8. OPCIONES DE EQUIPO

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

## 9. CLAVES

Las hojas de datos tienen una lista de claves separadas en claves de facción y otras claves. La primera viene a servir para indicar qué miniaturas incluir en un ejército, pero por lo demás ambos conjuntos de claves funcionan igual.

## TABLAS DE DAÑO

Los atributos de algunas miniaturas cambian a medida que pierden heridas. Estos se muestran con un "\*" en su perfil. Observa las heridas restantes y consulta la fila correspondiente de su tabla de daño para determinar sus atributos actuales.

- **Tabla de daño:** Los atributos de la miniatura cambian con la pérdida de heridas.

# 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 en una serie de rondas de batalla. En cada ronda de batalla, ambos jugadores juegan un turno. Un mismo jugador siempre tiene el primer turno en cada ronda de batalla: La misión que juegues te indicará qué jugador es. Cada turno consta de una serie de fases que se resuelven en el orden siguiente:

## 1. FASE DE MANDO

Ambos jugadores recaban recursos estratégicos y usan habilidades tácticas.

## 2. FASE DE MOVIMIENTO

Tus unidades maniobran en el campo de batalla.

## 3. FASE PSÍQUICA

Tus psíquicos usan poderosas habilidades mentales.

## 4. FASE DE DISPARO

Tus unidades disparan a las unidades enemigas.

## 5. FASE DE CARGA

Tus unidades pueden entrar en combate cuerpo a cuerpo con unidades enemigas.

## 6. FASE DE COMBATE

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

## 7. FASE DE MORAL

Ambos jugadores comprueban el coraje de sus unidades agotadas.

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.

## REGLAS FUERA DE FASE

Algunas reglas permiten que una miniatura o unidad se mueva, dispare, cargue, combata o intente manifestar un poder psíquico fuera de la secuencia de turno normal. Si la regla menciona específicamente hacerlo como si fuera una fase diferente a la actual (p. ej., “esa unidad puede disparar como si fuera la fase de disparo”), entonces cualquier regla que normalmente se usa en esa fase (en el ejemplo, la fase de disparo) se aplica cuando esa unidad dispara.

La única excepción la plantean las estrategias; si una estrategia específica que debe usarse en una fase concreta, sólo puede usarse en esa fase (p. ej., no puede usarse una estrategia que indique “Usa esta estrategia en la fase de disparo” para que afecte a una unidad que dispara “como si fuera la fase de disparo”). Encontrarás más información sobre las estrategias en el Libro Básico de Warhammer 40,000.

- Al resolver una regla fuera de fase, todas las reglas que normalmente se aplican en esa fase siguen aplicándose.
- Las estrategias que son propias de una fase no pueden usarse al resolver reglas fuera de fase.

# 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.**

Si tu ejército es veterano, al inicio de tu fase de mando, antes de hacer cualquier otra cosa, obtienes 1 punto de mando (PM). Esto se denomina bonificación PM veterano. Puedes encontrar más información sobre ejércitos veteranos y puntos de mando en la pág. 56.

Algunas habilidades que figuran en las hojas de datos y algunas estrategias se usan en la fase de mando. Además, algunas misiones incluyen reglas que se resuelven en la fase de mando. Una vez que tu oponente y tú hayáis resuelto todas estas reglas (si las hay), pasad a tu fase de movimiento. Encontrarás más información sobre las estrategias en el Libro Básico de Warhammer 40,000.

- **Bonificación PM veterano:** Obtienes 1 PM si el ejército es veterano.
- Resuelve las reglas que ocurran en la fase de mando.
- Pasa a la fase de movimiento [pág. 10].

# FASE DE MOVIMIENTO

Tiembla el suelo bajo los pies que marchan y el rugir de los motores en pleno avance de las huestes por el campo de batalla.

La fase de movimiento se divide en dos pasos. Primero mueves a tus unidades. Después puedes desplegar refuerzos que aún no hayan llegado.

1. MOVER UNIDADES
2. REFUERZOS

## 1. MOVER UNIDADES

Comienza tu fase de movimiento eligiendo una unidad de tu ejército para moverla; esa unidad puede hacer un movimiento normal, puede avanzar o puede permanecer inmóvil (ver más adelante). Si una unidad está en zona de amenaza (pág. 4) de cualquier miniatura enemiga cuando la elijas para moverse, no puede hacer un movimiento normal o avanzar; puede permanecer inmóvil o puede retroceder (ver más adelante). Cuando termines de mover esa unidad, puedes elegir otra unidad de tu ejército para moverla de igual modo, y así sucesivamente, hasta que lo hayas hecho con tantas unidades como desees.

Cuando mueves una unidad, puedes mover cualquiera de sus miniaturas (también puedes elegir no mover algunas de las miniaturas si quieres). Cada vez que mueves una miniatura, puedes girarla y/o cambiar su posición en el campo de batalla a lo largo de cualquier camino, pero ninguna parte de la peana (o casco) puede moverse a través de las peanas (o cascos) de otras miniaturas, ni cualquier pieza de esa miniatura (incluida su peana) cruzar el borde del campo de batalla. También al moverla puedes rotar cualquier pieza móvil de la miniatura (como torretas y barquillas). La distancia que se mueve una miniatura se mide usando la parte de la peana (o casco) de la misma que se desplace más en su trayectoria (incluidas las piezas que giren o pivoten).

Recuerda que una unidad debe terminar cualquier tipo de movimiento en coherencia de unidad (pág. 4). Si esto es imposible, no puede hacerse ese movimiento. No se puede elegir una unidad para mover más de una vez por fase de movimiento. Una vez que hayas movido todas las unidades que desees, avanza al paso de refuerzos de la fase de movimiento.

- Elige una unidad en tu ejército para moverla.
- Al moverse una unidad, puede hacer un movimiento normal, avanzar o permanecer inmóvil.
- Las unidades en zona de amenaza de miniaturas enemigas sólo pueden retroceder o permanecer inmóviles.
- Elige otra unidad en tu ejército para moverla.
- Una vez movidas todas tus unidades, avanza al paso de refuerzos (pág. 11).

## MOVIMIENTO NORMAL

Cuando una unidad hace un movimiento normal, cada miniatura que la compone puede moverse una distancia en pulgadas igual o menor que el atributo Movimiento (M), pero ninguna puede moverse dentro de la zona de amenaza de miniaturas enemigas (pág. 4).

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

## AVANZAR

Cuando una unidad avanza, haz una tirada de avanzar para la unidad tirando 1D6. Suma el resultado en pulgadas al atributo Movimiento (M) de cada miniatura de esa unidad hasta el final de la fase actual. Cada miniatura de esa unidad puede moverse una distancia en pulgadas igual o menor que este valor, pero ninguna puede hacerlo dentro de la zona de amenaza de miniaturas enemigas. Una unidad no puede disparar o declarar una carga en el mismo turno en el que avanza.

- **Avanzar:** Las miniaturas se mueven hasta M+1D6".
- No pueden moverse dentro de la zona de amenaza de miniaturas enemigas.
- Las unidades que avanzan no disparan ni cargan ese turno.

## PERMANECER INMÓVIL

Si una unidad permanece inmóvil, ninguna de sus miniaturas puede moverse durante el resto de la fase. Se supone que todas las unidades de tu ejército que estaban en el campo de batalla y que no fueron elegidas para moverse en el paso mover unidades de la fase de movimiento han permanecido inmóviles.

- **Permanecer inmóvil:** Las miniaturas no pueden mover esta fase.

## RETROCEDER

Cuando una unidad retrocede, cada miniatura que la compone puede moverse en pulgadas una distancia igual o inferior al atributo Movimiento (M) y al hacerlo puede mover dentro de la zona de amenaza de miniaturas enemigas, pero no puede finalizar su movimiento dentro de la zona de amenaza de ninguna miniatura enemiga; si no puede hacerlo, no puede retroceder. Una unidad no puede declarar una carga en el mismo turno en que retrocedió. Una unidad no puede disparar o manifestar un poder psíquico en el mismo turno en el que retrocedió a menos que sea **TITÁNICAS**.

- **Retroceder:** Las miniaturas se mueven hasta M".
- Las unidades que retroceden no pueden cargar este turno.
- Las unidades que retroceden no pueden disparar ni manifestar poderes psíquicos este turno a menos que sean **TITÁNICAS**.

## 2. REFUERZOS

Algunas unidades tienen una regla que les permite iniciar la batalla en un lugar ajeno al propio campo de batalla; las unidades que usan estas reglas se denominan refuerzos y su llegada se produce empezada la batalla según describa su regla. Cualquier refuerzo que no se haya desplegado en el campo de batalla al finalizar la batalla se considera eliminada.

Si tienes unidades de refuerzo, en este paso de la fase de movimiento puedes seleccionarlas y desplegarlas en el campo de batalla, una a una. Una vez desplegadas todas las unidades de refuerzo que deseas desplegar este turno, finaliza la fase de movimiento y pasas a la fase psíquica. Los detalles sobre cómo desplegar las unidades de refuerzo se describen en las mismas reglas que permitieron desplegar la unidad en una ubicación ajena al campo de batalla.

Las unidades de refuerzo no pueden hacer un movimiento normal, avanzar, retroceder o permanecer inmóviles en el turno que llegan por ningún motivo, pero por lo demás pueden actuar con normalidad (disparar, cargar, combatir, etc.). Las miniaturas de unidades que llegaron como refuerzos cuentan como si se hubiesen movido una distancia en pulgadas igual a su atributo Movimiento (M) en esta fase de movimiento. Si las miniaturas de la unidad tienen un atributo mínimo de Movimiento, se considera que han movido una distancia en pulgadas igual al máximo de este atributo.

- **Unidad de refuerzo:** Unidad que inicia la batalla en un lugar ajeno al campo de batalla.
- Despliega tus unidades de refuerzo, una a una, como describen las reglas que les permiten iniciar la batalla en lugares ajenos al campo de batalla.
- Las unidades de refuerzo no pueden hacer un movimiento normal, avanzar, retroceder o permanecer inmóviles este turno.
- Se considera que las unidades de refuerzo han movido este turno.
- Cualquier unidad de refuerzo que no esté desplegada en el campo de batalla al final de la batalla se considera eliminada.
- Una vez desplegadas todas tus unidades de refuerzo, avanza a la fase psíquica (pág. 14).

### MOVER SOBRE UN ELEMENTO DE TERRENO

Cuando una miniatura realiza cualquier tipo de movimiento, puede moverse sobre un elemento de terreno, pero no a través de él (no puede atravesar una pared, pero sí trepar por ella o saltarla).

Una miniatura puede moverse sobre elementos de terreno que tienen 1" o menos de altura como si no estuvieran presentes; cualquier distancia vertical arriba y/o abajo que deberían cubrir para superar estos elementos de terreno se ignora. Una miniatura puede moverse verticalmente para subir, bajar y superar un elemento de terreno que sea más alto, contando la distancia vertical hacia arriba y/o hacia abajo como parte de su movimiento. Las miniaturas no pueden finalizar ningún tipo de movimiento a mitad de su ascenso; si no es posible finalizarlo, ese movimiento no se puede hacer.

- Las miniaturas pueden moverse libremente sobre elementos de terreno cuya altura sea de 1" o menos.
- Las miniaturas no pueden moverse a través de elementos de terreno más elevados, pero pueden subirlos y bajarlos.

### VOLAR

Si la hoja de datos de una unidad tiene la clave **VOLAR**, cuando realiza un movimiento normal, avanza o retrocede, sus miniaturas pueden moverse a través de otras miniaturas (y sus peanas) como si no estuvieran presentes, y puede moverse dentro de la zona de amenaza de miniaturas enemigas. Ignora cualquier distancia vertical hacia arriba y/o hacia abajo que haga como parte de ese movimiento, pero no pueden terminar su movimiento encima de otra (o de su peana) o dentro de la zona de amenaza de una miniatura enemiga.

- Las miniaturas **VOLAR** pueden moverse sobre otras al hacer un movimiento normal, avanzar o retroceder.
- Las miniaturas **VOLAR** ignoran las distancias verticales cuando hacen un movimiento normal, avanzan o retroceden.

## TRANSPORTES

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

### Capacidad de transporte

Todas las miniaturas **TRANSPORTE** tienen una capacidad de transporte listada en su hoja de datos. Este dato determina cuántas miniaturas amigas, y de qué tipo, pueden embarcar. No puede superarse la capacidad de transporte de una miniatura.

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

- **Capacidad de transporte:** Número máximo de miniaturas que pueden embarcarse en el **TRANSPORTE**.
- Las unidades pueden iniciar la batalla embarcadas en un **TRANSPORTE**.

### EMBARCAR

Si una unidad hace un movimiento normal, avanza o retrocede, y cada miniatura de esa unidad termina ese movimiento a 3" o menos de una miniatura **TRANSPORTE** amiga, puede embarcar en ella. Una unidad no puede embarcar en una miniatura **TRANSPORTE** que está dentro de la zona de amenaza de miniaturas enemigas, y 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**.

Las unidades normalmente no pueden hacer nada ni verse afectadas de ninguna manera mientras están embarcadas. A menos que se especifique lo contrario, las habilidades no afectan a las unidades mientras están embarcadas, y no pueden usarse estrategias para afectar a las unidades mientras están embarcadas. A todos los efectos de reglas, las unidades que embarcan en una miniatura **TRANSPORTE** que ha hecho un movimiento normal, avanzado, retrocedido o permanecido inmóvil se considera que han hecho el mismo tipo de movimiento que ella ese turno.

- Las unidades pueden embarcar en un **TRANSPORTE** amigo si todas sus miniaturas acaban un movimiento normal, avance o retroceso a 3" o menos de él.
- Una unidad no puede embarcar en un **TRANSPORTE** que está en la zona de amenaza de cualquier miniatura enemiga.
- Una unidad no puede embarcar y desembarcar en la misma fase.
- Las unidades no pueden hacer nada, ni verse afectadas de ningún modo, mientras están embarcadas en un **TRANSPORTE**.

### DESEMBARCAR

Si una unidad inicia su fase de movimiento embarcada en una miniatura **TRANSPORTE**, esa unidad puede desembarcar en esa fase siempre que la propia miniatura aún no haya realizado un movimiento normal, avanzado o retrocedido esa fase.

Cuando una unidad desembarca, desplégala en el campo de batalla completamente a 3" o menos de la miniatura **TRANSPORTE** y fuera de la zona de amenaza de cualquier miniatura enemiga.

Las unidades que desembarcan actúan normalmente (moverse, disparar, cargar, combatir, etc.) el resto del turno, pero se considera que sus miniaturas se han movido ese turno, aunque no se muevan más (no se considera que han permanecido inmóviles).

- Las unidades que inician su fase de movimiento embarcadas en un **TRANSPORTE** pueden desembarcar esta fase.
- Una unidad debe desembarcar antes de que su **TRANSPORTE** se mueva.
- Las unidades de desembarquen deben desplegar completamente a 3" o menos de su **TRANSPORTE** y no dentro de la zona de amenaza de una miniatura enemiga.
- Se considera que las unidades que han desembarcado han movido este turno.

### TRANSPORTES ELIMINADOS

Si se elimina una miniatura **TRANSPORTE** (pág. 6) que tiene la habilidad Explosión (o equivalente), tira para ver si explota y resuelve cualquier daño resultante a las unidades cercanas antes de desplegar en el campo de batalla las unidades que pueda llevar embarcadas. Si hay unidades embarcadas en la miniatura **TRANSPORTE** eliminada, deben desembarcar inmediatamente (ver arriba) antes de retirar la miniatura del campo de batalla; estas unidades no se ven afectadas por la habilidad Explosión de la miniatura eliminada (o equivalente); en cambio, debes tirar 1D6 por cada miniatura que despliegues en el campo de batalla; por cada resultado de 1, elimina una miniatura que haya desembarcado (a tu elección). Las unidades no pueden declarar una carga (pág. 19) ni realizar una intervención heroica (pág. 20) en el mismo turno en que han desembarcado de una miniatura **TRANSPORTE** eliminada.

- Si un **TRANSPORTE** es eliminado, resuelve su habilidad Explosión [si la tiene].
- Todas las unidades embarcadas deben desembarcar.
- Tira 1D6 por cada miniatura que haya desembarcado; por cada 1, elimina una miniatura.
- Las unidades que hayan desembarcado no pueden cargar ni realizar intervenciones heroicas este turno.

## AERONAVES

Algunas miniaturas tienen la clave **AERONAVE**. Además de las reglas de volar (pág. 11), las siguientes describen cómo estas unidades se desplazan por el campo de batalla y cómo otras unidades pueden hacerlo bajo ellas.

### MOVIMIENTO MÍNIMO

Las miniaturas **AERONAVE** suelen tener un atributo Movimiento que consta de dos valores; el primero es el movimiento mínimo que consta de dos valores; el primero es el movimiento mínimo de la miniatura: en su fase de movimiento, todas las piezas de su peana deben finalizar su movimiento al menos a esa distancia de donde lo iniciaron; el segundo es su movimiento máximo: ninguna pieza de su peana puede moverse más allá de este valor. Si se modifica el atributo Movimiento de la miniatura, sus atributos movimiento mínimo y máximo se modifican también.

Si una miniatura **AERONAVE** no puede hacer su movimiento mínimo, o éste resultaría en que cualquier pieza de la miniatura (peana incluida) cruzara el borde del campo de batalla, entonces, a menos que esté usando la regla de reservas estratégicas, la miniatura se retirará del campo de batalla y se considerará eliminada (si la **AERONAVE** es un **TRANSPORTE**, cualquier miniatura embarcada en ella también se considera eliminada). La regla de reservas estratégica la verás en el Libro Básico de Warhammer 40,000.

- **Movimiento mínimo:** Las miniaturas deben mover al menos su M" mínimo.
- Si una miniatura no puede mover su movimiento mínimo, se elimina [a menos que estés usando reservas estratégicas].

### ZONA DE AMENAZA DE AERONAVES

Si bien las miniaturas **AERONAVE** tienen zona de amenaza (pág. 10) como cualquier otra miniatura, se aplican las siguientes reglas y excepciones, que tendrán en cuenta que, por lo general, los miniaturas **AERONAVE** se desplazan a cierta altura en lugar de hacerlo por vía terrestre.

Cada vez que una miniatura realiza cualquier tipo de movimiento, puede moverse a través de miniaturas **AERONAVE** (y sus peanas) como si no estuvieran allí, y puede moverse dentro de la zona de amenaza de una miniatura **AERONAVE** enemiga, pero no puede finalizar el movimiento sobre otra miniatura (o su peana), y no puede finalizar el movimiento dentro de la zona de amenaza de ninguna miniatura **AERONAVE** enemiga.

Si, cuando se elige una unidad **AERONAVE** para moverse en la fase de movimiento, tiene cualquier unidad enemiga dentro de la zona de amenaza, esa unidad **AERONAVE** puede hacer un movimiento normal o avanzar (no tiene por qué retroceder o permanecer inmóvil).

Si, cuando se elige una unidad para moverse en la fase de movimiento, las únicas miniaturas enemigas dentro de su zona de amenaza son **AERONAVES**, aún puede hacer un movimiento normal o avanzar (no tiene por qué retroceder o permanecer inmóvil).

- Las miniaturas pueden moverse dentro de la zona de amenaza de **AERONAVES** enemigas.
- Las miniaturas pueden moverse sobre las **AERONAVES** (y sus peanas) cuando realizan cualquier tipo de movimiento.
- Las **AERONAVES** pueden hacer un movimiento normal o avanzar incluso cuando están dentro de la zona de amenaza de miniaturas enemigas.
- Las unidades pueden hacer un movimiento normal o avanzar si están dentro de la zona de amenaza sólo de **AERONAVES** enemigas.

### INTERVENCIONES HEROICAS, AGRUPARSE, CONSOLIDAR Y AERONAVES

Cada vez que una unidad se mueve al realizar una intervención heroica (pág. 20), agruparse (pág. 21) o consolidarse (pág. 22), debe finalizar ese movimiento más cerca de la miniatura enemiga más cercana. En todos los casos, los miniaturas **AERONAVE** se excluyen al determinar qué miniatura es la más cercana, a menos que la unidad que realiza ese movimiento pueda **VOLAR**.

- Cuando una miniatura realiza una intervención heroica, se agrupa o se consolida, ignora las **AERONAVES** (a menos que la miniatura en movimiento pueda **VOLAR**).

# FASE PSÍQUICA

Los combatientes místicos y hechiceros recurren al extraño poder de la disformidad para ayudar a sus aliados y destruir al enemigo. Pero aprovechar esta fuerza no está exento de riesgos, y el menor error puede comportar la muerte de todo aquel situado en las inmediaciones.

Algunas miniaturas tienen la clave **Psíquico**. En la fase psíquica, los **Psíquicos** pueden intentar manifestar poderes psíquicos y negar poderes psíquicos enemigos.

Inicia tu fase psíquica eligiendo una unidad **Psíquico** elegible de tu ejército que esté en el campo de batalla. Las unidades **Psíquico** que retrocedieron este turno (excepto unidades **TITÁNICAS**) no son elegibles. Si no tienes unidades **Psíquico** elegibles de tu ejército en el campo de batalla, y ninguna otra regla que deba resolverse en la fase psíquica, la fase psíquica termina.

Una vez elegida una unidad **Psíquico** elegible de tu ejército, puedes intentar manifestar uno o más poderes psíquicos con ella. Una vez manifestados todos los poderes psíquicos de esta unidad que quieras, puedes elegir otra unidad **Psíquico** elegible de tu ejército para intentar manifestar poderes psíquicos con ella, y así sucesivamente hasta que lo hayas hecho con tantas unidades **Psíquico** como desees.

No puede elegirse una misma unidad para manifestar poderes psíquicos más de una vez por fase psíquica. Una vez que no tengas unidades **Psíquico** elegibles en el campo de batalla con las que desees intentar manifestar poderes psíquicos, tu fase psíquica termina y pasas a la fase de disparo.

- Elige un **Psíquico** de tu ejército para manifestar sus poderes psíquicos.
- Elige otro **Psíquico** de tu ejército para manifestar sus poderes psíquicos.
- Una vez que todos tus **Psíquicos** hayan manifestado poderes psíquicos, avanza a la fase de disparo (pág. 15).

## PODERES PSÍQUICOS

Todos los **Psíquicos** conocen el poder psíquico *Castigo*, mostrado a la izquierda. Algunos conocen otros poderes en lugar, o además, de *Castigo*: las hojas de datos de la unidad y otras reglas complementarias que utilice indicarán con claridad qué poderes conoce cada **Psíquico**. Cada poder psíquico tiene un valor de carga disforme: cuanto más alto, más difícil será manifestar el poder psíquico. Una unidad **Psíquico** genera sus poderes antes de la batalla.

- Todos los **Psíquicos** conocen *Castigo*.
- Los **Psíquicos** conocerán poderes psíquicos adicionales, descritos en sus hojas de datos.

## MANIFESTAR PODERES PSÍQUICOS

Cuando eliges una unidad **Psíquico** para manifestar poderes, elige un poder que esa unidad conoce e intenta manifestarlo. Con la excepción de *Castigo*, no puedes intentar manifestar el mismo poder psíquico más de una vez en la misma ronda de batalla, incluso con diferentes unidades **Psíquico**.

Para manifestar el poder psíquico, primero debes superar un chequeo psíquico. Tu oponente puede elegir una de sus unidades **Psíquico** a 24" o menos de tu unidad **Psíquico** que intenta manifestar el poder para intentar negar ese poder antes de que se resuelvan sus efectos, superando a su vez un chequeo de rechazar a la bruja.

Si el chequeo psíquico ha sido exitoso y no se ha negado el poder psíquico tras un chequeo con éxito de rechazar a la bruja, el poder se manifiesta con éxito y se resuelven sus efectos, descritos en el propio poder. Si la unidad **Psíquico** puede intentar manifestar más de un poder psíquico en su fase psíquica, puede intentar manifestarlos, uno a uno, como se describe anteriormente. El número de poderes psíquicos que cada unidad **Psíquico** puede intentar manifestar en su fase psíquica se enumera en su hoja de datos.

- Elige el poder psíquico.
- No puedes elegir el mismo poder psíquico más de una vez por ronda de batalla, a menos que sea *Castigo*.
- Intenta manifestar el poder psíquico haciendo un chequeo psíquico.
- El oponente puede intentar negar el poder psíquico superando una prueba de rechazar a la bruja.
- Si se manifiesta con éxito, resuelve sus efectos.
- Elige otro poder psíquico.

## CHEQUEOS PSÍQUICOS

Cuando una unidad **Psíquico** intenta manifestar un poder psíquico, debes realizar un chequeo psíquico para esa unidad tirando 2D6; si el total es igual o mayor al valor de carga disforme de ese poder, superas el chequeo; si obtienes un doble 1 o un doble 6 en el chequeo psíquico, esa unidad sufre inmediatamente peligros de la disformidad.

- **Chequeo psíquico:** Superado si 2D6 iguala o supera el valor de carga disforme del poder psíquico.
- Si obtienes un doble 1 o un doble 6, el **Psíquico** sufre los peligros de la disformidad.

## RECHAZAR A LA BRUJA

Cuando una unidad **Psíquico** intenta rechazar a la bruja con un poder psíquico, debes hacer un chequeo de rechazar a la bruja con una tirada de 2D6. Si el total supera el resultado del chequeo psíquico, superas con éxito el chequeo de rechazar a la bruja y se niega el poder psíquico. Sólo puede hacerse un intento de negar un poder psíquico. Si una unidad **Psíquico** puede intentar rechazar más de un poder psíquico en una fase psíquica, esto figurará en su hoja de datos.

- **Rechazar a la bruja:** Superado si 2D6 supera el resultado del chequeo psíquico del **Psíquico** oponente.
- Sólo puede hacerse un intento para rechazar cada poder psíquico.

## CASTIGO

*Castigo* tiene un valor de carga disforme de 5. Suma 1 al valor de carga disforme por cada otro intento realizado para manifestar este poder por una unidad de tu ejército esta fase, tuviese o no éxito. Si se manifiesta, la unidad enemiga visible más cercana a 18" o menos del psíquico sufre 1D3 heridas mortales (pág. 19). Si el resultado del chequeo psíquico ha sido de 11+, esa unidad sufre 1D6 heridas mortales en su lugar.

- **Carga disforme 5:** Se requiere un chequeo psíquico de 5+ para manifestar *Castigo*.
- La carga disforme aumenta en 1 por cada otro intento de manifestar *Castigo* realizado esta fase.
- Si se manifiesta, la unidad enemiga visible más cercana a 1" sufre 1D3 heridas mortales.
- Si se manifiesta con un resultado de chequeo psíquico de 11+, el enemigo sufre 1D6 heridas mortales.

## PELIGROS DE LA DISFORMIDAD

Cuando una unidad **Psíquico** sufre peligros de la disformidad, sufre 1D3 heridas mortales. Si una unidad **Psíquico** es eliminada por peligros de la disformidad mientras intenta manifestar un poder psíquico, ese poder automáticamente no se manifiesta. Si una unidad **Psíquico** es eliminada por peligros de la disformidad, justo antes de eliminar la última miniatura en esa unidad, cada unidad a 6" o menos de ella sufre inmediatamente 1D3 heridas mortales.

- **Peligros de la disformidad:** La unidad **Psíquico** que manifiesta el poder sufre 1D3 heridas mortales.
- Si la unidad **Psíquico** es eliminada, no se manifiesta el poder psíquico.
- Si se elimina la unidad **Psíquico**, todas las unidades a 6" o menos de ella sufren 1D3 heridas mortales.

# FASE DE DISPARO

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

Inicia tu fase de disparo escogiendo una unidad elegible de tu ejército para que dispare. Una unidad elegible es toda aquella que tiene una o más miniaturas equipadas con armas a distancia. Las unidades que hayan avanzado este turno y las que hayan retrocedido este turno (exceptuando las unidades **TITÁNICAS**) no son elegibles. Si no tienes unidades elegibles, tu fase de disparo termina. Tras haber disparado con una de tus unidades elegibles, puedes elegir otra de tus unidades elegibles para disparar, y así sucesivamente hasta haber disparado con tantas unidades como desees.

Cuando eliges una unidad para disparar, eliges objetivos y resuelves ataques con cualquiera o todas las armas a distancia que equipan las miniaturas de esa unidad (cada arma a distancia sólo puede disparar una vez por fase). Las armas a distancia que equipan las miniaturas de una unidad se detallan en su hoja de datos.

No puede elegirse ninguna unidad para disparar más de una vez por fase de disparo. Una vez que todas tus unidades elegibles con las que deseas disparar lo hayan hecho, tu fase de disparo finaliza y pasas a la fase de carga.

- Elige una unidad de tu ejército para disparar.
- Cuando una unidad dispara, elige blancos y luego resuelve los ataques con cualquiera, o todas, las armas a distancia que equipan las miniaturas de esa unidad.
- Elige otra unidad de tu ejército para disparar.
- Una vez que hayas disparado con todas tus unidades, avanza a la fase de carga (pág. 19).

## ELEGIR BLANCOS

Cuando una unidad dispara, debes elegir la/s unidad/es blanco/s de todas las armas a distancia con las que atacan tus miniaturas antes de resolver cualquier ataque. Si una miniatura tiene más de un arma a

distancia, puede dispararlas todas al mismo blanco, o dividir las armas entre diferentes unidades enemigas. Además, si una unidad tiene más de una miniatura, puede disparar al mismo blanco o a blancos diferentes. En todo caso, cuando eliges una unidad blanco, debes declarar qué armas apuntan a esa unidad antes de resolver los ataques. Si alguna de estas armas tiene más de un perfil a elegir, declara qué perfil utilizarás.

Sólo las unidades enemigas pueden ser elegidas como blanco de un ataque. Para apuntar a una unidad enemiga, al menos una miniatura de esa unidad debe estar dentro de alcance (es decir, dentro de la distancia del atributo Alcance) del arma usada y debe ser visible para la miniatura que dispara. Si no estás seguro, sitúate detrás de la miniatura que dispara para comprobar si es visible alguna parte del objetivo. Para determinar la visibilidad, una miniatura puede ver a través de otras miniaturas de su unidad. Si no hay blancos elegibles para un arma, no es posible dispararla. Si este es el caso de todas las armas a distancia de una unidad, entonces esa unidad no es elegible para disparar.

Si has elegido más de un blanco para que dispare tu unidad, debes resolver todos los ataques contra ese blanco antes de pasar al siguiente. Si tu unidad dispara más de un arma a distancia a un blanco, y estas armas tienen perfiles diferentes, entonces, tras resolver los ataques con una de ellas, debes, si se dispara otra arma con el mismo perfil de atributos a esa unidad, resolver esos ataques antes de resolver otros ataques contra la unidad blanco con un arma con perfil distinto.

Ten en cuenta que siempre que al menos una miniatura de la unidad blanco sea visible para la miniatura que dispara y esté dentro de alcance de su arma cuando se eligió esa unidad como blanco, los ataques del arma siempre se realizan contra la unidad blanco, incluso si la unidad blanco no tiene miniaturas que sigan siendo visibles o dentro de alcance cuando debas resolverlos (esto puede suceder por la eliminación de miniaturas y su retirada del campo de batalla ya que resolviste antes los disparos con otras armas de la unidad de la miniatura que dispara).

## TRABARSE EN COMBATE

Las miniaturas no pueden atacar con armas a distancia mientras su unidad esté dentro de la zona de amenaza de cualquier miniatura enemiga (pág. 4). Las miniaturas tampoco pueden elegir como blanco a unidades enemigas que estén dentro de la zona de amenaza de cualquier otra unidad de tu ejército; el riesgo de alcanzar a tus propias tropas es demasiado grande

- Elige los blancos de todas las armas antes de resolver los ataques.
- Al menos una miniatura de la unidad blanco debe ser visible para la miniatura atacante y estar situada dentro de alcance del arma atacante.
- Si una unidad apunta a varias unidades, todos los ataques contra una unidad deben resolverse antes de resolver los ataques contra la siguiente.
- Si una unidad dispara con múltiples armas, todos los ataques realizados con armas del mismo perfil deben resolverse antes de resolver los ataques con la siguiente arma.

*Por ejemplo: Miguel elige una escuadra de Marines Espaciales del Caos para disparar. La unidad tiene diez miniaturas, equipada una con cañón láser, otra con rifle de fusión y ocho con bólder. Cuando elige la unidad para disparar, Miguel divide sus ataques de la siguiente forma: el cañón láser apunta a una unidad vehículo enemiga, mientras que el rifle de fusión y todos los bólderes apuntan a una unidad de infantería enemiga. Todas las armas están dentro de alcance de sus respectivas unidades y ambos blancos son visibles para todas las miniaturas que disparan. Miguel resuelve primero los ataques contra la unidad de infantería, comenzando por disparar con los bólderes. Una vez resueltos todos los ataques de bólder, Miguel resuelve el ataque del rifle de fusión. Tras haber resuelto todos los ataques contra la unidad de infantería, Miguel puede resolver el ataque del cañón láser contra la unidad vehículo.*

## NÚMERO DE ATAQUES

Cuando una miniatura dispara un arma a distancia, realiza una serie de ataques. Haz una tirada para impactar por cada ataque realizado (consulta Atacar, pág. 18).

- Las unidades no pueden disparar mientras estén dentro de la zona de amenaza de cualquier unidad enemiga.
- Las unidades no pueden disparar a blancos dentro de la zona de amenaza de ninguna unidad amiga.

El número de ataques que realiza una miniatura con un arma a distancia equivale al número que figura en el perfil de esa arma. P. ej., una miniatura que dispara un arma "Asalto 1" puede hacer un ataque con ella; una miniatura que dispara un arma "Pesada 3" puede hacer tres ataques, y así sucesivamente.

- Todos los ataques de un arma a distancia deben realizarse contra la misma unidad blanco.
- Número de ataques = número que figura tras el "Tipo".

## LOS GRANDES CAÑONES NUNCA SE CANSAN

Una miniatura **VEHÍCULO** o **MONSTRUO** puede hacer ataques con armas a distancia incluso cuando su unidad está dentro de la zona de amenaza de las unidades enemigas, pero sólo puede realizar estos ataques contra unidades enemigas que estén dentro de la zona de amenaza. En tales circunstancias, los miniaturas **VEHÍCULO** y **MONSTRUO** pueden elegir como blanco una unidad enemiga incluso si otras unidades amigas están dentro de la zona de amenaza de la misma unidad enemiga. Ten en cuenta que si una unidad **VEHÍCULO** o **MONSTRUO** tiene más de un arma a distancia, puede elegir como blanco a unidades que no estén dentro de la zona de amenaza de la unidad de la miniatura que dispara, pero sólo podrá atacar con esa arma si todas las unidades enemigas dentro de la zona de amenaza de la unidad de la miniatura que dispara han sido eliminadas cuando trata de resolver un ataque en cuestión.

Además, cuando una miniatura **VEHÍCULO** o **MONSTRUO** dispara un arma pesada, resta 1 a las tiradas para impactar cuando resuelvas los ataques de esa arma si hay alguna unidad enemiga dentro de la zona de amenaza de la unidad de esa miniatura.

- **MONSTRUOS** y **VEHÍCULOS** pueden disparar armas a distancia incluso si están dentro de la zona de amenaza de unidades enemigas.
- **MONSTRUOS** y **VEHÍCULOS** pueden elegir como blanco a otras unidades, pero no resolver estos ataques mientras alguna miniatura enemiga permanezca dentro de su zona de amenaza.
- Resta 1 a las tiradas para impactar realizadas cuando **MONSTRUOS** y **VEHÍCULOS** disparan armas pesadas cuando alguna unidad enemiga permanece dentro de su zona de amenaza.

## ¡CUIDADO, SEÑOR!

Las miniaturas no pueden elegir como blanco una unidad que incluya miniaturas **PERSONAJE** con atributo Heridas 9 o menos con un arma a distancia cuando esa unidad esté a 3" o menos de cualquier otra unidad **VEHÍCULO** o **MONSTRUO** amiga, o a 3" o menos de cualquier otra unidad amiga con 3 o más miniaturas, a menos que esa unidad **PERSONAJE** sea visible para la miniatura que dispara y sea la unidad enemiga más cercana a ésta: la vorágine de la batalla hace que sea difícil elegir blancos concretos. Ignora al resto de las miniaturas **PERSONAJE** enemigas con atributo Heridas 9 o menos al determinar si el blanco es la unidad enemiga más cercana a la miniatura que dispara.

- No se puede disparar a un **PERSONAJE** enemigo con 9 o menos heridas situado a 3" o menos de una unidad amiga (**MONSTRUO**, **VEHÍCULO** o unidad de 3+ miniaturas) a menos que sea el blanco más cercano.

# TIPOS DE ARMAS A DISTANCIA

Hay cinco tipos de armas a distancia: asalto, pesada, fuego rápido, granada y pistola. El tipo de arma puede afectar a la cantidad de ataques que realiza (pág. 17). Además, cada tipo de arma a distancia también tiene una regla adicional que, dependiendo de la situación, podría afectar a la precisión del arma o al momento en que se puede disparar.



## ASALTO

*La alta cadencia de las armas de asalto se combina con el hecho de que quienes las empuñan disparan a la carrera.*

Si una unidad incluye alguna miniatura equipada con armas de asalto, esa unidad aún es elegible para disparar en tu fase de disparo incluso si ha avanzado este turno, pero sólo puedes resolver ataques usando esas armas de asalto cuando eliges esa unidad para disparar. Si una miniatura dispara un arma de asalto en el mismo turno en que su unidad ha avanzado, resta 1 a las tiradas para impactar al resolver los ataques de ese arma.

- Se puede disparar incluso si la unidad de la miniatura que dispara ha avanzado.
- Resta 1 a las tiradas para impactar si la unidad de la miniatura que dispara ha avanzado.



## PESADA

*Las armas pesadas son aparatosas y potentes, difíciles de manejar en entornos cerrados.*

Cuando una miniatura **INFANTERÍA** dispara un arma Pesada, resta 1 de las tiradas para impactar al resolver los ataques de esa arma si la unidad de la miniatura que dispara se ha movido por algún motivo este turno (p. ej., si ha realizado un movimiento normal, pág. 19).

- Resta 1 a las tiradas para impactar si la unidad de la miniatura que dispara es **INFANTERÍA** y su unidad se ha movido este turno.



## FUEGO RÁPIDO

*Las armas de fuego rápido son versátiles. Efectúan disparos individuales a distancia o breves ráfagas a corta distancia.*

Cuando una miniatura dispara un arma de fuego rápido, duplica el número de ataques que hace si su blanco está a la mitad o menos de alcance del arma.

- Dobra el número de ataques realizados si el blanco está a la mitad del alcance o menos.



## GRANADA

*Las granadas son dispositivos explosivos que arroja el combatiente al enemigo mientras sus compañeros de escuadra aportan fuego de cobertura.*

Cuando una unidad dispara, una miniatura de esa unidad equipada con una granada puede resolver los ataques con este arma en lugar de disparar cualquier otra.

- Sólo una miniatura puede usar una granada cuando su unidad dispara.



## PISTOLA

*Debido a su tamaño compacto, las pistolas pueden hasta usarse en el cuerpo a cuerpo para disparar a quemarropa.*

Una miniatura puede atacar con pistola incluso cuando su unidad está dentro de la zona de amenaza de unidades enemigas, pero cuando así lo haga debe apuntar a una unidad enemiga dentro de la zona de amenaza de su propia unidad. En este caso, la miniatura puede apuntar a una unidad enemiga incluso si otras unidades amigas están dentro de la zona de amenaza de la misma unidad enemiga.

Cuando una miniatura equipada con pistola y otro tipo de arma a distancia (p. ej., pistola y un arma de fuego rápido) dispara, puede disparar o bien con su/s pistola/s, o bien con sus otras armas a distancia. Elige cuál disparará (pistolas o no pistolas) antes de elegir blancos.

- Se puede disparar incluso si la unidad de la miniatura que dispara está dentro de la zona de amenaza de la unidad enemiga.
- No se puede disparar junto a ningún otro tipo de arma.

## ARMAS DE ÁREA

Las armas que incluyen "Área" en la lista de las habilidades de su perfil se denominan armas de área. Además de las reglas normales, se les aplican las siguientes reglas:

1. Si un arma de área tiene como blanco una unidad con entre 6 y 10 miniaturas, siempre realiza un mínimo de 3 ataques. Por tanto, si al determinar cuántos ataques se hacen con esa arma el dado obtiene un resultado menor de 3 ataques, realizará 3 ataques en su lugar. P. ej., si un arma Granada 1D6 con la habilidad Área apunta a una unidad que consta de 6 o más miniaturas, y obtienes un 2 al determinar cuántos ataques se hacen, esa tirada se considera un 3 y el arma resuelve tres ataques contra esa unidad.
2. Cuando un arma de área tiene como blanco una unidad que consta de 11 o más miniaturas, no tires los dados para determinar aleatoriamente cuántos ataques se realizan; en su lugar, resuelve el mayor número posible de ataques. P. ej., si un arma Granada 1D6 con la habilidad Área tiene por blanco una unidad que consta de 11 o más miniaturas, ese arma resuelve seis ataques contra esa unidad.

Las armas de área nunca pueden usarse para realizar ataques a unidades situadas dentro de la zona de amenaza de la unidad de la miniatura que dispara, incluso si el arma pertenece al tipo pistola o si la miniatura que dispara es **VEHÍCULO** o **MONSTRUO**, porque sencillamente disparar alto explosivo a quemarropa es una imprudencia.

- **Armas de área:** Mínimo tres ataques contra unidades con más de 6 miniaturas. Siempre realiza el número máximo de ataques contra unidades que tengan más de 11 miniaturas.
- Nunca puede usarse para atacar unidades dentro de la zona de amenaza de la unidad que dispara.

# CÓMO EFECTUAR ATAQUES

Los ataques se hacen con armas a distancia o de combate. Los ataques pueden realizarse de uno en uno o, en algunos casos, puedes tirar para resolver múltiples ataques juntos. Utiliza la siguiente secuencia para realizar ataques individuales:

## 1. TIRADA PARA IMPACTAR

Cuando una miniatura realiza un ataque, haz una tirada para impactar para ese ataque tirando 1D6. Si el resultado de esta tirada es igual o mayor que el atributo Habilidad de Proyectiles (HP) de la miniatura atacante (siempre que el ataque sea con un arma a distancia) o su atributo Habilidad de Armas (HA) (siempre que el ataque sea con un arma de combate), ese ataque obtiene un impacto contra la unidad blanco. Si no, el ataque falla y la secuencia de ataque finaliza.

Si se realiza un ataque con un arma con una habilidad que indica “impacta automáticamente el blanco”, no resuelvas la tirada para impactar; ese ataque sólo obtiene un impacto en la unidad blanco. Una tirada para impactar sin modificar de 6 siempre obtiene un impacto, y una tirada para impactar sin modificar de 1 siempre falla. Una tirada para impactar nunca puede modificarse más de -1 o +1. Si tras calcular todos los modificadores acumulativos de una tirada para impactar, el modificador total sería -2 o peor, pasa a ser -1; de igual modo, si, tras calcular todos los modificadores acumulativos de una tirada para impactar, el modificador total sería +2 o mejor, pasa a ser +1.

## 2. TIRADA PARA HERIR

Cada vez que un ataque obtiene un impacto contra una unidad blanco, resuelve una tirada para herir para ese ataque tirando 1D6 para ver si ese ataque hiere con éxito al blanco. El resultado necesario se determina comparando el atributo Fuerza (F) del arma atacante con el atributo Resistencia (R) del blanco, tal como se muestra en la tabla siguiente:

TIRADA PARA HERIR	
FUERZA DEL ATACANTE CONTRA RESISTENCIA DEL BLANCO	RESULTADO NECESARIO (1D6)
La Fuerza es el <b>DOBLE (o más)</b> que la Resistencia	<b>2+</b>
La Fuerza es <b>MAYOR</b> que la Resistencia	<b>3+</b>
La Fuerza es <b>IGUAL</b> a la Resistencia	<b>4+</b>
La Fuerza es <b>INFERIOR</b> a la Resistencia	<b>5+</b>
La Fuerza es la <b>MITAD (o menos)</b> que la Resistencia	<b>6+</b>

Si el resultado de la tirada para herir es inferior al resultado necesario, el ataque falla y la secuencia de ataque finaliza. Una tirada para herir sin modificar de 6 siempre hiere con éxito al blanco, y una tirada para herir sin modificar de 1 siempre falla. Una tirada para herir nunca puede modificarse más de -1 o +1. Esto significa que, si tras calcular todos los modificadores acumulativos de una tirada, el modificador total sería -2 o peor, pasa a ser -1; de igual modo, si, tras calcular todos los modificadores acumulativos de una tirada para herir, el modificador total sería +2 o mejor, pasa a ser +1.

## 3. ASIGNAR EL ATAQUE

Si un ataque hiere con éxito a la unidad blanco, el jugador que manda la unidad blanco asigna ese ataque a una miniatura de esa unidad (puede ser cualquier miniatura de la unidad, no tiene por qué asignarse a una que esté dentro de alcance o visible para la miniatura atacante). Si una miniatura de la unidad blanco ya ha perdido heridas o ya le han asignado ataques en esta fase, el ataque debe asignarse a esa miniatura.

## 4. TIRADA DE SALVACIÓN

El jugador que manda la unidad blanco realiza una tirada de salvación tirando 1D6 y modificando la tirada por el atributo Factor de penetración (FP) del arma con la que se realizó el ataque. P. ej., si el arma tiene FP -1, resta 1 a la tirada de salvación. Si el resultado es igual o superior al atributo Salvación (S) de la miniatura a la que se asignó el ataque, la tirada de salvación es exitosa y finaliza la secuencia de ataque; si el resultado es inferior al atributo Salvación de la miniatura, la tirada de salvación fracasa y la miniatura sufre daño. Una tirada sin modificar de 1 siempre fracasa.

## 5. INFLIGIR DAÑO

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

- **Tirada para impactar (arma a distancia):** Tira 1D6; impactas si el resultado es igual o superior a la HP de la miniatura atacante. De lo contrario, el ataque falla.
- **Tirada para impactar (arma de combate):** Tira 1D6; impactas si el resultado es igual o superior a la HA de la miniatura atacante. De lo contrario, el ataque falla.
- **Tirada para herir:** Tira 1D6 y compara la F del ataque con la R del blanco en la tabla de la anterior pág. El blanco resulta herido si la puntuación es igual o superior al resultado necesario. De lo contrario, el ataque falla.
- **Asignar el ataque:** El jugador al mando de la unidad blanco elige una miniatura de esa unidad. Si una miniatura de la unidad ya ha perdido heridas, o ya se le han asignado ataques en esta fase, debe elegirse esa miniatura.
- **Tirada de salvación:** Tira 1D6 y modifícalo según el FP del ataque. Si el resultado es menor a la S de la miniatura elegida, la tirada de salvación falla y sufre daño. De lo contrario, el ataque es salvado.
- **Infligir daño:** La miniatura elegida pierde tantas heridas como la D del ataque.
- Si un ataque elimina una miniatura, el daño sobrante infligido por ese ataque se pierde.
- Los resultados sin modificar de 1 en las tiradas para impactar, para herir y de salvación siempre fracasan.
- Las tiradas sin modificar para impactar y para herir de 6 siempre tienen éxito.
- Las tiradas para impactar y herir no pueden modificarse más de -1 o +1.

## SALVACIÓN INVULNERABLE

Algunas miniaturas tienen salvación invulnerable. Cada vez que se asigna un ataque a una miniatura con salvación invulnerable, puedes elegir usar su atributo Salvación (S) normal o su salvación invulnerable, pero no ambas. Si una miniatura tiene más de una salvación invulnerable, sólo puedes usar una: elige cuál. Si usas la salvación invulnerable de una miniatura, nunca se modifica por el valor de Factor de Penetración de un arma.

- **Salvación invulnerable:** Tirada de salvación que nunca se modifica por el Factor de Penetración del arma.
- Una miniatura con salvación invulnerable puede usarla en lugar de su atributo Salvación normal.

## HERIDAS MORTALES

Algunos ataques infligen heridas mortales: Son tan potentes que no hay blindaje o campo de fuerza capaz de resistir su embate. Cada herida mortal inflige 1 punto de daño a la unidad blanco, y 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 como lo harías con cualquier otro ataque e inflige daño a una miniatura de la unidad blanco como se describe anteriormente. A diferencia del daño infligido por los ataques normales, el daño sobrante de las heridas mortales no se pierde; en su lugar, sigue asignando daño a otra miniatura de la unidad blanco hasta asignar todo el daño a eliminar la unidad blanco.

Si un ataque inflige heridas mortales además del daño normal, resuelve primero el daño normal. Si un ataque inflige heridas

mortales además del daño normal, pero el daño normal se salva posteriormente, la unidad blanco sufre igualmente las heridas mortales, como se ha descrito con anterioridad. Si una habilidad modifica el daño infligido por un arma, y esa arma puede infligir heridas mortales además de daño normal, el modificador no se aplica a las heridas mortales infligidas (a menos que la regla indique específicamente lo contrario).

- Cada herida mortal infligida a una unidad hace que una miniatura de la unidad pierda una herida.
- No se pueden hacer tiradas de salvación contra heridas mortales.
- Siempre se aplican las heridas mortales infligidas por ataques además del daño normal, incluso si se salva el daño normal.

## IGNORAR HERIDAS

Algunas miniaturas tienen reglas que les permiten disfrutar de una oportunidad para ignorar heridas. Si una miniatura posee más de una regla así, sólo puedes usar una de ellas cada vez que el miniatura pierda una herida (incluidas las pérdidas debido a heridas mortales).

- Una miniatura sólo puede usar una regla para intentar ignorar cada herida sufrida.

# 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.

La fase de carga se divide en dos pasos. Primero cargas con tus unidades. Luego tu oponente realiza intervenciones heroicas.

1. CARGAS
2. INTERVENCIONES HEROICAS

## 1. CARGAS

Inicia tu fase de carga escogiendo una unidad elegible de tu ejército con la que quieras cargar, y declara una carga. Una unidad elegible es toda aquella situada a 12" o menos de cualquier unidad enemiga al inicio de la fase de carga. Las unidades que han avanzado o retrocedido esta ronda de batalla, y las unidades que inician la fase de carga dentro zona de amenaza de cualquier unidad enemiga, no son unidades elegibles. Si no tienes unidades elegibles de tu ejército con las que cargar en el campo de batalla, avanza al paso de intervenciones heroicas de la fase de carga. Una vez hayas terminado de cargar con una de tus unidades, puedes elegir otra para hacerlo, y así sucesivamente hasta que lo hayas hecho con tantas unidades como desees.

No se puede elegir ninguna unidad para cargar más de una vez por fase de carga. Una vez que todas tus unidades elegibles con las que deseas cargar (si las hay) hayan declarado una carga y la hayan hecho, avanza al paso de intervenciones heroicas de la fase de carga.

- Elige una unidad de tu ejército para cargar.
- Carga con esa unidad (ver debajo).
- Elige otra unidad de tu ejército para cargar.
- Una vez que todas tus unidades hayan cargado, avanza al paso de intervenciones heroicas (pág. 20).

## CARGAR CON UNA UNIDAD

Una vez elegida una unidad elegible para declarar una carga, debes seleccionar una o más unidades enemigas a 12" o menos de ella como blancos de su carga. El/los blanco/s de esta carga no tienen por qué ser visibles para la unidad que carga. Luego, haz una tirada de carga para la unidad tirando 2D6; este es el número máximo de pulgadas que cada miniatura de la unidad que carga puede moverse si pueden realizar la carga. Para realizar una carga, la tirada de carga de la unidad debe bastar para terminar ese movimiento en

coherencia de unidad (pág. 4) y dentro de la zona de amenaza (pág. 4) de cada unidad seleccionada como blanco de su carga, sin moverse dentro de zona de amenaza de cualquier unidad enemiga que no fuera blanco de su carga. Si es posible, la carga es un éxito y las miniaturas de la unidad hacen un movimiento de carga para cumplir con las condiciones anteriores. Si es imposible, la carga fracasa y ninguna miniatura de la unidad que carga se mueve esta fase.

- Declarar blancos de la carga (situados a 12" o menos).
- Tirada de carga = 2D6".
- Si no basta para mover la unidad que carga dentro de la zona de amenaza de todos los blancos, la carga fracasa.
- Si la carga es exitosa las miniaturas se desplazan.
- No se puede hacer un movimiento de carga dentro de la zona de amenaza de ninguna unidad que no fuese blanco de la carga.

## 2. INTERVENCIONES HEROICAS

Ahora tu oponente puede elegir una unidad **PERSONAJE** elegible de su ejército para hacer una intervención heroica (ver más abajo). Una unidad **PERSONAJE** elegible es aquella que no está dentro de la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, pero está a 3" o menos horizontalmente y a 5" o menos verticalmente de una unidad enemiga. Una vez realizada una intervención heroica con una unidad **PERSONAJE**, puede elegir otra unidad **PERSONAJE** elegible de su ejército para hacerlo, y así sucesivamente, hasta que lo haya hecho con tantas unidades como desee. Si tu oponente no tiene unidades **PERSONAJE** elegibles, la fase de carga finaliza.

Ninguna unidad puede realizar más de una intervención heroica por fase de carga enemiga, y nunca puede realizar una intervención heroica en su propia fase de carga. Cuando todas las unidades **PERSONAJE** elegibles de tu oponente hayan realizado las intervenciones heroicas que deseen, la fase de carga finaliza y pasas a la fase de combate.

- Elige una unidad **PERSONAJE** para realizar una intervención heroica.
- No puede realizar una intervención heroica si alguna unidad enemiga está en su zona de amenaza.
- Debe tener una unidad enemiga a 3" o menos horizontalmente y a 5" o menos verticalmente para realizar una intervención heroica.
- Elige otra unidad **PERSONAJE** para realizar una intervención heroica.
- Cuando todas tus unidades **PERSONAJE** hayan realizado intervenciones heroicas, pasa a la fase de combate.

### EFFECTUAR UNA INTERVENCIÓN HEROICA

Cuando una unidad realiza una intervención heroica, puedes mover cada miniatura de esa unidad hasta 3": se trata del movimiento de intervención heroica. Cada miniatura de la unidad debe terminar este movimiento más cerca de la miniatura enemiga más cercana. Recuerda que una unidad debe terminar cualquier tipo de movimiento en coherencia de unidad (pág. 4).

- **Intervención heroica:** Mueve hasta 3".
- Debe acercarse a la miniatura enemiga más cercana.

### CARGAR SOBRE TERRENO

A menos que se indique lo contrario, una miniatura puede moverse sobre un elemento de terreno cuando hace un movimiento de carga, pero no a través de él (no puede moverse a través de una pared o atravesar un árbol, pero puede trepar y superarlo). Una miniatura puede moverse sobre elementos de terreno que tengan 1" o menos de altura como si no estuvieran allí; se ignora cualquier distancia vertical hacia arriba y/o hacia abajo que deberían cubrir para atravesar estos elementos de terreno. Una miniatura puede moverse verticalmente para subir, bajar y superar 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 medio subir o bajar; si debido a esto no es posible hacer un movimiento de carga, la carga fracasa.

- Las miniaturas pueden moverse libremente sobre los elementos de terreno de 1" o menos de altura.
- No pueden moverse a través de elementos de terreno que superen esa altura, sí subirlos y bajarlos.

### CARGA DURANTE EL VUELO

Si la hoja de datos de una unidad incluye la clave **VOLAR**, cuando carga sus miniaturas pueden moverse a través de otras (y de sus peanas) como si no estuvieran allí, pero deben moverse sobre los elementos de terreno (incluidas las unidades **EDIFICIO**) como cualquier otra miniatura. Una miniatura que puede **VOLAR** no puede finalizar ningún movimiento sobre otra miniatura.

- Las miniaturas **VOLAR** pueden mover sobre otras miniaturas al realizar un movimiento de carga.
- Las miniaturas **VOLAR** cuando hagan un movimiento de carga se mueven sobre el terreno (incluidos los **EDIFICIOS**) como cualquier otra miniatura.

### DISPAROS DEFENSIVOS

Ciertas reglas permiten a las unidades realizar disparo defensivo sobre una unidad enemiga antes de que cargue. Si una unidad enemiga declara una carga que tiene por blanco una o más unidades de tu ejército con esa regla, esas unidades pueden realizar disparo defensivo antes de resolver la tirada de carga. Una unidad no puede realizar disparo defensivo si hay unidades enemigas dentro de su zona de amenaza. El disparo defensivo se resuelve como un ataque de disparo normal (en la fase de carga), pero necesita una tirada para impactar sin modificar de 6 para obtener una tirada exitosa, aparte de la Habilidad de proyectiles de la miniatura que dispara u otro modificador para impactar. Si una miniatura hace disparo defensivo, lo hace sobre la unidad de carga. Cualquier regla que indique que la unidad no puede ser blanco a menos que sea el más cercano (p. ej., ¡Cuidado, señor!) no se aplica en disparo defensivo.

- **Disparo defensivo:** Antes de resolver la tirada de carga, todos los blancos de la carga que puedan hacerlo realizan disparo defensivo.
- Nunca se puede realizar disparo defensivo con unidades enemigas dentro de la zona de amenaza.
- Al realizar disparo defensivo, dispara la unidad, pero los ataques sólo impactan con un 6 sin modificar.

# FASE DE COMBATE

**La carnicería cubre el campo de batalla cuando chocan las hueses. Garras y colmillos quiebran el hueso. Cuchillas y martillo golpean el yunque. Mana la sangre y llora la carne cuando los enemigos se desgarran.**

Empezando por el jugador cuyo turno no está en curso, los jugadores se alternan para escoger una unidad elegible de su ejército y combatir con ella (ver a la dcha.). Una unidad elegible es aquella que está dentro de la zona de amenaza de una unidad enemiga y/o ha realizado un movimiento de carga en el mismo turno. Si ningún jugador tiene unidades para combatir, la fase de combate finaliza.

Ninguna unidad puede combatir más de una vez en la fase de combate. Si todas las unidades elegibles de un jugador han combatido, el oponente puede combatir con las unidades elegibles restantes, una por una. Piensa que después de que una unidad enemiga haya combatido y haya terminado su movimiento de consolidar, podría ser que las unidades previamente no elegibles lo sean ahora y puedas escogerlas para combatir. Una vez que todas las unidades elegibles han combatido, la fase de combate finaliza y pasas a la fase de moral.

- Empezando por tu oponente, alternaos a la hora de escoger unidades para combatir.
- Cuando una unidad combate, se agrupa, luego realiza ataques de combate y por último se consolida.
- Si a un jugador no le quedan más unidades para combatir, su oponente combate con sus unidades restantes, una a una.
- Una vez que todas las unidades hayan combatido, pasa a la fase de moral (pág. 23).

## LAS UNIDADES DE CARGA COMBATEN ANTES

Las unidades que realizaron un movimiento de carga este turno combaten primero en la fase de combate. Las unidades que no hicieron un movimiento de carga este turno no pueden escogerse para combatir hasta después de que todas las unidades que hicieron un movimiento de carga hayan combatido.

- Las unidades que hicieron un movimiento de carga este turno combaten antes que todas las demás unidades.

## COMBATIR

Cuando eliges una unidad para combatir, primero se agrupa, luego sus miniaturas realizan ataques de combate y por último la unidad se consolida.

## AGRUPARSE

Cuando una unidad se agrupa, puedes mover cada miniatura de la unidad hasta 3". Éste es un movimiento de agruparse. Toda miniatura de la unidad debe acabar su movimiento de agruparse más cerca de la miniatura enemiga más cercana. Una miniatura que ya toca una miniatura enemiga no puede moverse, pero se considera agrupada. Recuerda que una unidad debe terminar cualquier tipo de movimiento en coherencia de la unidad (pág. 4).

- **Agruparse:** Mueve hasta 3".
- Debe acabar más cerca de la miniatura enemiga más cercana.

## REALIZAR ATAQUES DE COMBATE

Cuando una unidad realiza sus ataques de combate, antes de resolverlos debes determinar qué miniaturas pueden combatir y cuántos ataques harán; luego eliges la/s unidad/es blanco de todos los ataques que harán esas miniaturas y declaras con qué armas de combate se resolverán.

### ¿Qué miniaturas combaten?

Cuando una unidad realiza ataques de combate, sólo pueden combatir las miniaturas de esa unidad que estén dentro de la zona de amenaza de una unidad enemiga (pág. 4), o que estén a ½" o menos de otra miniatura de su propia unidad que esté a ½" o menos de una unidad enemiga.

- Una miniatura puede combatir si está dentro de la zona de amenaza de una unidad enemiga.
- Una miniatura puede combatir si está a ½" o menos de otra miniatura de su propia unidad que está a ½" o menos de una unidad enemiga.

## Número de ataques

Cuando una miniatura combate realiza una serie de ataques. Haz una tirada para impactar por cada ataque realizado (Cómo efectuar ataques, pág. 18).

El número de ataques que realiza una miniatura lo determina su atributo Ataques (A), que figura en su hoja de datos. P. ej., si una miniatura tiene Ataques 2, puede realizar dos ataques.

- A = Número de ataques que realiza cada miniatura.

## Elegir blancos

Antes de resolver cualquier ataque, debes elegir la/s unidad/es blanco de todos los ataques. Los ataques realizados por miniaturas de unidades que hicieron un movimiento de carga este turno sólo pueden elegir como blanco a las unidades enemigas sobre las cuales declaró la carga su unidad, o que realizaron una intervención heroica este turno. Para elegir como blanco a una unidad enemiga, una miniatura atacante debe estar dentro de la zona de amenaza de esa unidad, o a ½" o menos de otra miniatura de su propia unidad que esté a ½" o menos de esa unidad enemiga.

Si una miniatura puede realizar más de un ataque, puede hacerlos todos contra el mismo blanco, o puede dividirlos entre diferentes unidades enemigas. De igual modo, si una unidad tiene más de una miniatura, cada una puede realizar sus ataques contra el mismo objetivo u objetivos diferentes. En cualquier caso, declara qué ataques dirigirás a qué unidad/es antes de resolverlos, y después resuelve todos ellos contra un blanco antes de pasar al siguiente blanco.

Si no hay blancos viables (porque todas las unidades enemigas están fuera de la zona de amenaza, etc.), esa unidad no puede realizar ataques de combate, pero puede consolidarse (ver página opuesta).

- Si la unidad atacante hizo un movimiento de carga este turno, sus miniaturas sólo pueden atacar a unidades sobre las que declararon una carga este turno, o unidades que realizaron una intervención heroica este turno.
- Elige blancos para todos los ataques, antes de pasar a resolverlos.
- Si una unidad elige como blanco a varias unidades, resuelve todos los ataques contra una unidad antes de resolver los ataques contra la siguiente.

## Elegir arma

Cuando una miniatura realiza un ataque de combate, debe hacerlo con un arma de combate (es decir, un arma que tenga el tipo "Combate"). Las armas que equipa una miniatura figuran en su hoja de datos. Si una miniatura no equipa armas de combate, o si no puedes atacar con ninguna de las armas de combate que equipa, esa miniatura realiza sus ataques con un arma cuerpo a cuerpo cuyo perfil figura a continuación:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	Combate Portador	0	1	

Si una miniatura tiene más de un arma de combate, elige cuál usará antes de resolverlos. Si una miniatura tiene más de un arma de combate y puede realizar varios, puede repartirlos entre estas armas como desee: Declara qué ataques se realizan con qué armas antes de resolverlos. Si el arma elegida tiene más de un perfil a elegir, declara también qué perfil utilizas. Si lo deseas, puedes realizar diferentes ataques con un arma así eligiendo perfiles diferentes.

Si tu unidad realiza ataques con más de un arma de combate, y esas armas tienen perfiles diferentes, entonces, tras resolver un ataque con una de esas armas, si alguna otra arma con el mismo perfil se utiliza también para realizar ataques contra esa unidad, debes resolver esos ataques antes de resolver cualquier otro contra el blanco con un arma que tenga un perfil distinto. Ten en cuenta

que todos los ataques que has declarado siempre se resuelven contra la unidad blanco, incluso si, cuando tratas de resolver un ataque individual, no queda ninguna miniatura de la unidad blanco dentro de alcance (puede pasar si se eliminan miniaturas y se retiran del campo de batalla como resultado de resolver primero otros ataques realizados primero por la unidad de la miniatura atacante).

- Todo ataque de combate se realiza con un arma de combate.
- Una miniatura realiza ataques usando el perfil Arma cuerpo a cuerpo si no tiene otras armas de combate.
- Si una unidad ataca con varias armas, todos los ataques realizados con armas con un mismo perfil deben resolverse antes de resolver los ataques con el siguiente.

## CONSOLIDAR

Cuando una unidad se consolida, puede mover cada miniatura que la compone hasta 3": Éste es un movimiento de consolidar. Toda miniatura debe acabar su movimiento de consolidar más cerca de la miniatura enemiga más cercana. Una miniatura que ya toca una miniatura enemiga no puede moverse, pero se considera consolidada. Recuerda que una unidad debe terminar cualquier tipo de movimiento en coherencia de la unidad (ver página 4).

- **Agruparse:** Mueve hasta 3".
- Debe acabar más cerca de la miniatura enemiga más cercana..

*Por ejemplo: Miguel elige para combatir a una unidad de Exterminadores del Caos. Tras agrupar todas las miniaturas, Miguel ataca con su unidad. Ésta consta de cinco miniaturas que están dentro de la zona de amenaza de una unidad enemiga. Una de las miniaturas de Miguel tiene un atributo Ataques de 3 y equipa garras relámpago. Las otras cuatro miniaturas tienen un atributo Ataque de 2; dos equipan puños de energía y dos equipan garras relámpago. Los Exterminadores del Caos sólo están dentro de la zona de amenaza de una unidad enemiga, por tanto realizan siete ataques contra esa unidad usando las garras relámpago, y cuatro usando los puños de energía. Miguel resuelve primero los ataques realizados con los puños de energía, y una vez resueltos todos, resuelve los ataques realizados con las garras relámpago. Tras haber resuelto todos los ataques de la unidad, los Exterminadores se consolidan.*

# FASE DE MORAL

Incluso el ánimo más valiente flaquea cuando los horrores de la batalla se cobran su precio. Rodeados de peligros y con camaradas cayendo uno a uno, sólo los héroes, los monstruos o los insensatos resisten.

La fase de moral se divide en dos pasos. Primero resuelves los chequeos de moral de tus unidades. Luego retiras todas las miniaturas sin coherencia de unidad.

1. CHEQUEOS DE MORAL
2. COMPROBAR COHERENCIA DE UNIDAD

## 1. CHEQUEOS DE MORAL

Empezando por el jugador cuyo turno está en curso, los jugadores se alternan eligiendo una unidad de su ejército a la que se le hayan eliminado miniaturas este turno y realicen un chequeo de moral por ellas. Si ninguna unidad del campo de batalla debe hacer un chequeo de moral, avanza al paso de comprobar coherencia de unidad de la fase de moral.

Una unidad sólo debe hacer un chequeo de moral por fase. Si un jugador ha terminado de hacer los chequeos de moral de todas las unidades de su ejército a las que se les habían eliminado miniaturas este turno, el jugador oponente resuelve todos los chequeos de moral restantes, uno a uno. Cuando se hayan hecho todos (si los hay), avanza al paso de comprobar coherencia de unidad de la fase de moral.

- Los jugadores se alternan para hacer chequeos de moral de las unidades de su ejército que hayan sufrido bajas este turno.
- Si a un jugador no le quedan más unidades con las que hacer pruebas de moral, su oponente resuelve las pruebas de moral de las unidades restantes, una a una.
- Una vez que todas las unidades hayan realizado las pruebas de moral, avanza al paso de comprobar coherencia de unidad [ver a la derecha]

## CHEQUEOS DE MORAL

Para hacer un chequeo de moral, tira 1D6 y suma el número de miniaturas de la unidad eliminadas este turno. Si el resultado es igual o menor que el atributo más alto de Liderazgo (L) presente en la unidad, el chequeo de moral se considera superado y no pasa nada más. Un resultado sin modificar de 1 se considera automáticamente superado, independientemente del resultado total. En cualquier otro caso, el chequeo de moral falla, una miniatura de esa unidad huye, y luego debes realizar un chequeo de desgaste para el resto de miniaturas de la unidad (ver a la derecha). Tú decides qué miniatura de tu unidad huye: esa miniatura se elimina del juego y cuenta como eliminada, pero jamás activa reglas que se usen cuando se eliminan miniaturas.

- **Chequeo de moral** = 1D6 + número de miniaturas eliminadas este turno.
- Una tirada sin modificar de 1 siempre es un éxito (no huyen miniaturas).
- Si la prueba de moral supera el L de la unidad, una miniatura huye y las demás hacen un chequeo de desgaste.

## CHEQUEOS DE DESGASTE

Si una unidad falla un chequeo de moral, una vez retirada la primera miniatura de la unidad, las demás se someten a un chequeo de desgaste. Para ello, tira 1D6 por cada miniatura restante de esa unidad, y resta 1 del resultado si la unidad está bajo mitad de efectivos (pág. 6); por cada resultado de 1, una miniatura adicional huye de la unidad. Tú decides qué miniaturas de la unidad huyen: esas miniaturas se eliminan del juego y cuentan como eliminadas, pero jamás activan reglas que se usen cuando se eliminan miniaturas.

- **Cheques de desgaste:** Tira 1D6 por cada miniatura restante de la unidad; por cada 1, huye una miniatura adicional.
- Resta 1 al chequeo de desgaste si la unidad está bajo la mitad de sus efectivos.

*Por ejemplo: En la fase de moral, Rocío necesita hacer un chequeo de moral para su unidad de Exploradores Skitarii. Esta unidad empezó la batalla con diez miniaturas y la lidera un Explorador Alfa con un atributo Liderazgo de 7. Este turno la unidad ha perdido cinco miniaturas, por tanto Rocío tira 1D6, obteniendo un 4, y suma 5 al resultado. El resultado de 9 es mayor que el atributo Liderazgo de la unidad, por tanto fracasa el chequeo de moral y una miniatura de la unidad huye y es eliminada. Rocío debe ahora hacer chequeos de desgaste para las cuatro miniaturas restantes de la unidad; obtiene un 1, un 2, un 5 y un 6. Como la unidad está ahora bajo mitad de efectivos, resta 1 a todas estas tiradas. Los resultados finales comportan la huida de otras dos miniaturas de la unidad, que se eliminan.*

## 2. COMPROBAR COHERENCIA DE UNIDAD

Ahora cada jugador debe eliminar miniaturas, uno a una, de cualquiera de las unidades en sus ejércitos sin coherencia de unidad, como se define en la pág. 4, hasta que sólo un grupo de miniaturas de la unidad permanezca en juego y en coherencia de unidad. Las miniaturas eliminadas se consideran eliminadas, pero no activan ninguna regla que se use cuando una miniatura es eliminada ni causan un nuevo chequeo de moral.

- Elimina miniaturas de unidades en tu ejército sin coherencia de unidad (pág. 4).
- Una vez eliminadas todas las miniaturas sin coherencia (si las hay), la fase de moral finaliza.
- El turno del jugador finaliza y, a menos que la batalla termine, comienza el turno del siguiente jugador (pág. 9).

# MISIONES

Antes de que puedas sumergirte en una partida de Warhammer 40,000 deberás elegir una misión. Las reglas básica incluyen una sola misión, Sólo hay guerra, que es ideal para empezar la acción rápidamente. Puedes encontrar otras misiones en éste y otros libros, o puedes jugar una misión creada por ti. Si tu oponente y tú no podéis decidir qué misión jugar, tirad un dado y que decida el ganador.

## INSTRUCCIONES DE MISIÓN

Todas las misiones incluyen un conjunto de instrucciones que describen cómo se libra una batalla. Deben seguirse en orden y habitualmente incluyen estos pasos:

### 1. Reclutar los ejércitos

Cada misión guiará a los jugadores en cuanto al tamaño de ejército que debe reunir y puede incluir reglas de afecten a cómo elegir ejércitos.

### 2. Leer el informe de misión

Cada misión tiene una descripción de las circunstancias de la batalla y de cuáles son los objetivos prioritarios de misión (esto te indicará cómo conseguir la victoria). Algunas misiones pueden incluir una o más reglas especiales. Éstas cubrirán situaciones únicas o habilidades que pueden usarse durante la batalla.

### 3. Crear el campo de batalla

Cada misión incluye detalles sobre el tamaño del campo de batalla que necesitarás. Cada misión también indicará si son necesarios elementos de terreno o marcadores de objetivo y ofrecerá detalles de dónde desplegarlos. Por otro lado, se asume que estás usando las guías del Libro Básico de Warhammer 40,000 sobre cómo crear un campo de batalla. Si estás usando un campo de batalla con una forma o tamaño diferente, necesitarás ajustar distancias y la posición de la zona de zona de despliegue, marcadores de objetivo y elementos de terreno de forma apropiada.

### 4. Desplegar los ejércitos

Cada misión incluye un mapa de despliegue que muestra dónde debe desplegar las miniaturas de su ejército cada jugador (llamada zona de despliegue del ejército), y listará cualquier restricción que se aplique al despliegue.

### 5. Determinar primer turno

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

### 6. Resolver reglas pre-batalla

Los jugadores resuelven cualquier regla previa a la batalla que tenga su ejército (si las tienen).

### 7. Inicio de la batalla

Empieza la primera ronda de batalla. Los jugadores siguen resolviendo rondas de batalla hasta que acaba la batalla.

### 8. Fin de la batalla

Cada misión te indicará cuándo acaba la batalla. Habitualmente hará referencia a una cantidad de rondas de batalla completadas o a cuando un jugador haya conseguido ciertas condiciones de victoria.

### 9. Determinar el vencedor

Cada misión te indicará qué debes hacer para ganar la partida. Si ningún jugador consigue una victoria, la partida termina en empate.

## MARCADORES DE OBJETIVO

Muchas misiones usan marcadores de objetivo. Éstos representan lugares de importancia táctica o estratégica que ambos bandos intentan conseguir. Si una batalla tiene marcadores de objetivo, la misión indicará dónde se sitúan en el campo de batalla. 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 de forma que estén centrados en el punto especificado por la misión. Al medir distancias desde y hasta marcadores de objetivo, mide siempre desde y hasta la parte más cercana de ese marcador de objetivo.

Una miniatura está dentro del alcance de un marcador de objetivo si se encuentra a 3" o menos horizontalmente y a 5" o menos verticalmente del mismo.

A menos que se indique lo contrario, un jugador controla un marcador de objetivo mientras tenga más miniaturas dentro de su alcance que su oponente. Una miniatura sólo puede contar de cara a controlar un marcador de objetivo por turno; si una de tus miniaturas podría contar para controlar más de un marcador de objetivo, debes elegir para cuál cuenta este turno. Las unidades **AERONAVE** y las unidades con rol en batalla Fortificación nunca pueden controlar marcadores de objetivo; excluye esas unidades al determinar qué jugador controla un marcador de objetivo.

- **Marcador de objetivo:** Marcador redondo de 40 mm.
- Miniatura dentro del alcance del marcador de objetivo si se encuentra a 3" o menos en horizontal y a 5" o menos en vertical.
- Marcador de objetivo controlado por el jugador con más miniaturas dentro del alcance.
- **AERONAVES** y Fortificaciones no pueden controlar marcadores de objetivo.



La posición de los marcadores de objetivo en el campo de batalla suele mostrarse en el mapa de despliegue de la misión y se representa con el icono que figura a la izquierda.

## ASEGURAR OBJETIVO

Algunas unidades tienen una habilidad llamada Asegurar objetivo. Un jugador controla un marcador de objetivo si tiene alguna miniatura con esta habilidad dentro del alcance de ese marcador de objetivo, incluso si hay más miniaturas enemigas dentro del alcance de ese marcador de objetivo. Si alguna miniatura enemiga dentro del alcance de un marcador de objetivo también tiene esta habilidad (o una habilidad similar), el marcador de objetivo será controlado por el jugador que tenga más miniaturas dentro del alcance de ese marcador de objetivo de forma normal.

- **Asegurar objetivo:** El jugador controla el marcador de objetivo si alguna de sus miniaturas dentro del alcance tiene esta habilidad.

# MISIÓN SÓLO HAY GUERRA

## 1. RECLUTAR LOS EJÉRCITOS

Para jugar esta misión, tu oponente y tú deberéis reunir un ejército de miniaturas de vuestra colección. Los ejércitos pueden usar cualquier miniatura de vuestra colección. Los jugadores debéis acordar el tamaño de los ejércitos; no hay ningún motivo por el cual los ejércitos deban tener el mismo tamaño, aunque si eso es lo que queréis, debéis acordarlo ahora. Si es tu primera partida de Warhammer 40,000, os recomendamos que cada jugador elija una cantidad pequeña de unidades. Esta tabla te ofrece una guía básica de cuánto dura una batalla teniendo en cuenta el tamaño de ejército utilizado; ten en cuenta que esta es la potencia de ejército combinado (ver Libro Básico de Warhammer 40,000) del ejército de tu oponente y del tuyo.

BATALLAS		
TAMAÑO DE BATALLA	TAMAÑO DE EJÉRCITO (Potencia de ejército combinado)	DURACIÓN DE BATALLA
Patrulla	50	Hasta 1 hora
Incursión	100	Hasta 2 horas
Fuerza de choque	200	Hasta 3 horas
Conquista	300	Hasta 4 horas

Una vez has reunido tu ejército, elige una de tus miniaturas para que sea tu señor de la guerra. Esa miniatura recibe la clave **SEÑOR DE LA GUERRA**. Si tu **SEÑOR DE LA GUERRA** tiene la clave **PERSONAJE**, tendrá un rasgo de señor de la guerra, que escogerás ahora. Cualquier señor de la guerra puede tener el rasgo de señor de la guerra Líder inspirador (ver a continuación). Se pueden encontrar rasgos de señor de la guerra alternativos en otras publicaciones.

### Líder inspirador (Rasgo de señor de la guerra, Aura)

Suma 1 al atributo Liderazgo de unidades amigas mientras se encuentren a 6" o menos de este **SEÑOR DE LA GUERRA**.

## 2. INFORME DE MISIÓN

Ha llegado el momento de probar tu valía como mejor comandante de la galaxia. Todo lo que te separa de la gloria definitiva es una fuerza opuesta que debes eliminar. Acaba con el ejército enemigo y aduéñate de puntos estratégicos en el campo de batalla mientras evitas que sea tu oponente quien lo haga.

### Objetivos de misión:

**Eliminar al señor de la guerra:** Un jugador obtiene 1 punto de victoria al final de la batalla si el **SEÑOR DE LA GUERRA** enemigo es eliminado.

**Ocupar y mantener:** Al final de la fase de mando de cada jugador, el jugador cuyo turno está en curso obtiene 1 punto de victoria por cada marcador de objetivo que controle en ese momento (ver abajo los detalles de cómo desplegar los marcadores de objetivo). Los jugadores controlan marcadores de objetivo tal y como se describe en la pág. 24. Si un jugador controla más marcadores de objetivo que su oponente al final de la batalla, obtiene 1 punto de victoria adicional.

## 3. CREAR EL CAMPO DE BATALLA

Los jugadores crean el campo de batalla y despliegan elementos de terreno usando las guías del Libro Básico de Warhammer 40,000. El tamaño mínimo de tu campo de batalla depende del tamaño de batalla que hayas elegido, como muestra esta tabla:

CAMPOS DE BATALLA	
TAMAÑO DE BATALLA	TAMAÑO CAMPO DE BATALLA (Mínimo)
Patrulla/Incursión	44" x 30"
Fuerza de choque	44" x 60"
Conquista	44" x 90"

Los jugadores deben desplegar marcadores de objetivo en el campo de batalla alternándose, empezando por el jugador que gane un desempate (pág. 6), hasta haber situado un total de cuatro. Los marcadores de objetivo no pueden situarse a 6" o menos de ningún borde del campo de batalla o a 9" o menos de otros marcadores de objetivo.

## 4. DESPLEGAR LOS EJÉRCITOS

Una vez creado el campo de batalla, los jugadores deben desempatar de nuevo. El ganador elige una de las dos zonas de despliegue para que sea suya. Los jugadores se alternan desplegando sus unidades, de una en una, empezando por el jugador que no ha elegido su zona de despliegue. Las miniaturas deben desplegarse completamente dentro de su propia zona de despliegue. Seguid desplegando unidades hasta que ambos jugadores hayan desplegado todas las unidades de su ejército o se queden sin espacio donde desplegar más unidades. Si un jugador ha acabado de desplegar su ejército, su oponente sigue desplegando el resto de las unidades de su ejército.

Si ambos jugadores tienen unidades con habilidades que les permiten desplegar después de que ambos ejércitos hayan desplegado, los jugadores deben desempatar después de que el resto de las unidades hayan desplegado y desplegar, alternándose, esas unidades, empezando por el ganador del desempate.

## 5. DETERMINAR PRIMER TURNO

Los jugadores desempatan y el ganador puede elegir jugar el primer o segundo turno.

## 6. RESOLVER REGLAS PRE-BATALLA

Los jugadores resuelven cualquier regla pre-batalla que tenga su ejército (si tiene).

## 7. INICIO DE LA BATALLA

Empieza la primera ronda de batalla. Los jugadores resuelven rondas de batalla hasta acabar la batalla.

## 8. FIN DE LA BATALLA

La batalla acaba cuando todas las miniaturas del ejército de un jugador han sido eliminadas o cuando acaba la quinta ronda de batalla (lo que suceda primero).

## 9. DETERMINAR EL VENCEDOR

Si, al final de la batalla, un ejército ha sido eliminado, el jugador del ejército opuesto es el ganador. En cualquier otro caso, el jugador con más puntos de victoria es el ganador (si se produce un empate, la batalla es un empate).

