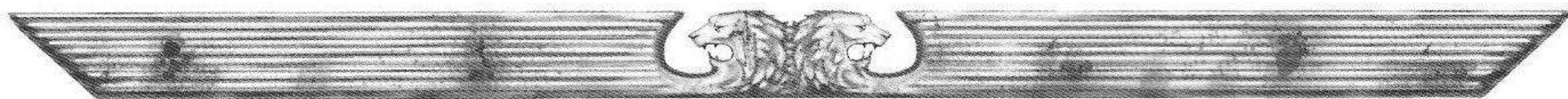


WARHAMMER[®] 40,000

GUARDIA IMPERIAL

WARHAMMER
40,000
CODEX

GAMES
WORKSHOP[®]



CONTENIDOS

Introducción..... 3

La Guardia Imperial..... 5

- El martillo del Emperador..... 6
- Comandante Solar Macharius..... 13
- Regimientos famosos de la Guardia Imperial..... 14
- Batallas célebres de la Guardia Imperial..... 22
- Una galaxia en guerra..... 26

Fuerzas de la Guardia Imperial..... 29

- Escuadrón de mando de compañía..... 30
- Consejeros del regimiento..... 31
- Comisario..... 32
- Psíquico Primaris..... 33
- Tecnosacerdote Visioingeniero..... 34
- Sacerdote del Ministorum..... 35
- Escuadrón de mando de pelotón..... 36
- Escuadrón de infantería..... 37
- Escuadrón de armas pesadas..... 38
- Transporte blindado Chimera..... 39
- Veteranos..... 40
- Tropas de la Legión penal..... 41
- Ogres..... 42
- Ratlings..... 43
- Rough Riders..... 44
- Sentinels..... 45
- Soldados de asalto..... 46
- Escuadrón de psíquicos de combate..... 47
- Tanque Leman Russ..... 48
- Tanque lanzallamas Hellhound..... 50
- Batería de Artillería..... 52

- Lanzacohetes Manticora..... 54
- Lanzamisiles Deathstrike..... 55
- Transporte de asalto Valquiria..... 56
- Gobernador Creed y Sgto. portaestandarte Kell..... 57
- Noble comandante Pask..... 58
- Sargento Bastonne..... 59
- Coronel "Mano de Hierro" Straken..... 60
- Guardia Marbo..... 61
- Sargento armero Harker..... 62
- Comisario Yarrick..... 63
- Capitán Al'Rahem..... 64
- Comandante Chenkov..... 65
- Mogul Kamir..... 66
- Nork Deddog..... 67

Equipo..... 68

- Arsenal..... 68
- Armamento para vehículos..... 70
- Blindaje..... 71
- Otro equipo..... 71

Soldados de la Guardia Imperial..... 72

Lista de ejército de la Guardia Imperial..... 89

- Cuartel General..... 90
- Élite..... 94
- Tropas de línea..... 96
- Transportes asignados..... 99
- Ataque rápido..... 100
- Apoyo pesado..... 102

Sumario..... 104



Escrito por: Robin Cruddace.

Ilustraciones: John Blanche, Alex Boyd, Robin Carey, Paul Dainton, David Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade. **Diseño gráfico:** Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor. **Edición:** Graham Davey, Andrew Kenrick. **Fotografía:** Christian Byrne, Matthew Hutson, Jim Sowter, Stuart White. **Producción y reprografía:** Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Kris Jagers, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Kris Shields, Ian Strickland, Madeleine Tighe. **Desarrollo de juego:** Alessio Cavatore, Robin Cruddace, Graham Davey, Andy Hoare, Jervis Johnson, Phil Kelly, Jeremy Vetock, Matthew Ward. **Material de Hobby:** David Andrews, Nick Bayton, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach. **Eavy Metal:** Fil Dunn, Neil Green, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren, Kirsten Williams. **Diseño de Miniaturas:** Michael Anderson, Juan Diaz, Martin Footitt, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alexander Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Alan Perry, Michael Perry, Ali Morrison, Trish Carden, Brian Nelson, Seb Perbet, Dale Stringer, David Thomas, Tom Walton, Jonny Ware. **Nuestro agradecimiento a:** Stu Black, Alan Merrett, Rick Priestley, Tim Sawyer. **Traducción:** Jaume Muñoz, David Esbrí.

Producido por Games Workshop

© Games Workshop Limited 2008. Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer, el logotipo de Warhammer, GW, 40K, 'Eavy Metal, White Dwarf, Citadel, el Castillo de Citadel, el símbolo del águila bicéfala, Chaos, Astrópata, Bane Wolf, Capitán Al'Rahem, Transporte blindado Chimera, Coronel 'Mano de Hierro' Straken, Sargento portaestandarte Kell, Comandante Chenkov, Comisario Yarrick, Lanzamisiles Deathstrike, Devil Dog, Guardia Marbo, Sargento armero Harker, Tanque lanzallamas Hellhound, Tanque antiaéreo Hydra, Noble comandante Pask, Leman Russ, Gobernador Creed, Comandante Solar Macharius, Lanzacohetes Manticora, Sacerdote del Ministorum, Mogul Kamir, Nork Deddog, Ogrote Cabecadura, Psíquico Primaris, Ratling, Rough Rider, Psíquico autorizado, Sentinel, Sargento Lukas Bastonne, Servidor, Tecnosacerdote Visioingeniero, Transporte de asalto Valquiria, nombres e insignias de los regimientos de la Guardia Imperial y todas sus marcas, logos, nombres, lugares, personajes, criaturas, razas y símbolos raciales, ilustraciones e imágenes del universo de Warhammer 40,000 son ®, TM y/o © Games Workshop Ltd 2000-2008, registrados de distintas formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Reservados todos los derechos. Las imágenes se utilizan únicamente a efecto ilustrativo.

Algunos productos Citadel pueden ser peligrosos si se utilizan incorrectamente. Games Workshop no los recomienda para niños menores de 16 años sin la supervisión de un adulto. Sea cual sea tu edad, utiliza con cuidado los pegamentos, las herramientas afiladas y los sprays, y asegúrate de leer y seguir las instrucciones de uso incluidas.

UK
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

ESPAÑA
Games Workshop S.L.
C/ Samontà, 25
08970 Sant Joan D'Espí
(Barcelona)



FUERZAS DE LA GUARDIA IMPERIAL

Esta sección del libro detalla las fuerzas empleadas por la Guardia Imperial. Su armamento, sus unidades y algunos famosos personajes especiales que puedes optar por utilizar, tales como el Coronel "Mano de hierro" Straken o el Comisario Yarrick, héroe de la Colmena Hades y salvador de Armageddon. Cada entrada describe una unidad y ofrece reglas específicas que necesitarás durante tus partidas de Warhammer 40,000. La lista de ejército, más adelante, hará referencia a la página en la que se halla cada entrada para que puedas revisarlas al diseñar tu ejército.

La sección Fuerzas de la Guardia Imperial está dividida en dos partes. La primera describe todas las tropas y vehículos desplegados por la Guardia Imperial, incluyendo los personajes especiales. La segunda parte detalla el arsenal y el equipo a disposición de la Guardia Imperial.

Reglas especiales

Las miniaturas en un ejército de la Guardia Imperial utilizan una serie de reglas especiales. Allí donde tales reglas sean específicas de un tipo de tropa en particular, se detallarán en la propia entrada de la tropa. Cualquier regla especial que no esté explicada en la entrada particular de la tropa se podrá encontrar en el reglamento de Warhammer 40,000.

ÓRDENES DE LA GUARDIA IMPERIAL

Las tropas de la Guardia Imperial no se entrenan para pensar de modo independiente o para usar su iniciativa, sino para confiar en la guía que les ofrecen sus oficiales. Con esta intención, los Guardias Imperiales son condicionados para obedecer órdenes sin duda ni vacilación alguna. Únicamente al centrarse en las órdenes, olvidándose de todo lo demás, podrá un soldado obviar sus instintos de auto-preservación y enfrentarse a los horrores de la galaxia. La rígida cadena de mando se extiende desde el comandante de un cuerpo de ejército hasta el último soldado de menor graduación.

Algunas miniaturas en el ejército de la Guardia Imperial tienen la habilidad de dar una o más órdenes cada turno. Estas miniaturas se conocen como oficiales. En la entrada de cada oficial se detallará claramente el número de órdenes que puede intentar dar, así como su radio de mando (la máxima distancia a la que llegarán sus órdenes).

Las órdenes deben darse al principio de la fase de disparo y en un orden estricto, representando la cadena de mando de la Guardia Imperial. Los oficiales en los Escuadrones de Mando de la Compañía deben dar sus órdenes primero. Una vez todas las ordenes de estos oficiales se hayan efectuado, los oficiales de los Escuadrones de Mando del Pelotón pueden intentar dar las suyas.

Un oficial puede intentar dar órdenes siempre que no se encuentre trabado en un asalto, embarcado en un vehículo de transporte, en retirada o cuerpo a tierra. Las órdenes deben darse antes de que el oficial y su escuadrón de mando disparen o corran. El hecho de dar órdenes (independientemente de que estas se cumplan o no) no impide que el oficial y su escuadrón de mando puedan disparar o correr.

Para dar una orden, un oficial debe declarar qué orden va a intentar dar y seleccionar una única unidad aliada (que no sea una unidad de vehículos) dentro de su radio de mando para que la lleve a cabo. Esta unidad puede ser la propia del oficial que la da, si así lo quieres. Entonces la unidad elegida deberá realizar un chequeo

Equipo único

La lista de ejército de más adelante muestra todo el equipo estándar y opcional disponible para cada miniatura en particular. Encontrarás algunos elementos de equipo disponibles únicamente para determinados personajes o unidades, mientras que otros son utilizados por más de una unidad. Cuando un objeto es único se describirá en la misma entrada de la unidad que lo posee, en cualquier otro caso estará en la sección de Equipo.

Dotaciones de Armas pesadas

La lista de ejército de más adelante hace referencia a unas miniaturas llamadas Dotaciones de armas pesadas. Las armas pesadas de la Guardia Imperial suelen emplear a dos hombres. Por regla general uno de ellos sostiene y dispara el arma, mientras el otro carga con la munición. Una Dotación de armas pesadas cuenta como dos miniaturas por lo que respecta al transporte, pero se considera una única miniatura en todos los demás aspectos.

Escuadrones de vehículos

La Guardia Imperial puede desplegar determinados vehículos en escuadrones. Estos incluyen, entre otros, a los tanques Leman Russ. Tales unidades siguen todas las reglas sobre los escuadrones de vehículos detalladas en el reglamento de Warhammer 40,000.

de Liderazgo para determinar si la orden ha sido recibida correctamente y va a ser cumplida. No se pueden dar órdenes a unidades embarcadas en vehículos de transporte, o a unidades que ya hayan corrido, disparado o que hayan recibido alguna otra orden en ese mismo turno (independientemente de si se ha cumplido o no). A no ser que se indique lo contrario, no se pueden dar órdenes a unidades que estén en retirada o cuerpo a tierra.

¡Órdenes recibidas, Señor!

Si el chequeo tiene éxito, los hombres del oficial se lanzan a obedecer sin vacilación. El escuadrón efectúa la orden inmediatamente y ya no podrá volver a actuar durante la fase de disparo. Una vez la orden se haya cumplido, el oficial podrá dar una orden más si se encuentra en disposición de ello. Una vez el oficial haya terminado de dar sus órdenes, él y su escuadrón de mando podrán disparar o correr si el jugador así lo desea.

Táctica inspirada

Si se obtiene un doble 1 en el chequeo, significará que el oficial ha expresado sus intenciones en un tiempo récord. Una vez la orden se haya completado, el oficial podrá dar una orden adicional (sin necesidad de hacer otro chequeo). Esta orden adicional es "gratuita" y no cuenta respecto al número máximo de órdenes que puede dar ese oficial en un turno.

¿Podría repetir eso, Señor?

Si el chequeo falla, es que ha habido un problema en la comunicación. Las órdenes no se llevan a cabo, pero tanto el oficial como su escuadrón de mando y el escuadrón que recibía la orden podrán actuar normalmente durante la fase de disparo.

Comandancia ineficaz.

Si se obtiene un 6 doble en el chequeo, reinará la confusión. No sólo la orden no tiene efecto, como se ha descrito anteriormente, sino que ningún oficial podrá dar más órdenes en esta fase de disparo.

ESCUADRÓN DE MANDO DE LA COMPAÑÍA

El oficial más veterano de una compañía de Guardia Imperial manda sus tropas como parte del escuadrón de mando. El escuadrón de mando de la compañía es el corazón de un ejército de Guardia Imperial, dirigiendo las acciones de unidades específicas, repartiendo órdenes y ejecutando la estrategia de batalla de la comandancia con implacable eficiencia. Los escuadrones de mando suelen formarse por cinco hombres, tratándose de un oficial asistido por los soldados más competentes del regimiento. Suelen beneficiarse de entrenamiento y equipo adicionales, tomando así funciones de médicos de campaña, operadores de comunicaciones y demás cargos. A menudo, un soldado que haya demostrado un valor más allá de lo que exige el servicio será recomendado para el escuadrón de mando. A este guerrero tal vez se le permitía llevar el estandarte de la compañía, una distinción especial que recordará a la compañía como luchar con valor y responsabilidad.

Los oficiales vienen del mismo planeta del que procede su regimiento y el modo en el que se eligen estos hombres dependerá en gran medida de la cultura de su mundo natal. Algunos comandantes son internados en academias militares, escogidos únicamente entre las familias nobles o determinados linajes. En otros planetas sólo el más fuerte o salvaje es quien podrá ostentar el mando, ganándose el respeto mediante rituales de habilidad o combate. Pocos son los oficiales que se han ganado los galones escalando posiciones en el escalafón, sobreviviendo docenas de campañas y otros tantos ascensos de campo. El Tactica Imperialis suele utilizar títulos específicos para estos rangos; por ejemplo los Comandantes de Compañía suelen ser llamados Capitanes. No obstante, en la práctica la Guardia Imperial viene de tantos mundos diferentes, muchos de los

cuales hablan diversos dialectos o incluso idiomas completamente distintos, y los títulos utilizados pueden diferir enormemente. Mayor, Byzarr, Hetman, Señor de la lanza, Primer guardián o Alto pretor son, a grandes rasgos, títulos equivalentes. La mayor parte de los oficiales de la Guardia Imperial comparten una noble ideología de entrega al Emperador y al servicio del Imperio. Otros más ambiciosos ven su posición como un camino al poder, a la gloria, al honor o a una muerte digna de un héroe.

Predicando con el ejemplo, los Comandantes de Compañía combaten en primera línea desde donde ofrecen un referente de liderazgo. Para ellos y sus hombres, el éxito o la derrota en una batalla se disputa en el afilado extremo de una bayoneta calada en su rifle láser.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comandante de compañía	4	4	3	3	3	3	3	9	5+
Veterano	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Dotación de armas pesadas veterana	3	4	3	3	2	3	2	7	5+

Reglas especiales

Oficial veterano: El Comandante de Compañía puede dar hasta dos órdenes por turno. Tiene un radio de mando de 30 cm. Los Comandantes de compañía pueden utilizar las órdenes *¡Derribadlo!*, *¡Fuego en mi marca!* y *¡Volved a la formación!* tal como se describen a continuación, así como las órdenes *Primera línea ¡Fuego!*, *segunda línea ¡Fuego!*, *¡A cubierto!* y *¡Moveos!* *¡Moveos!* *¡Moveos!* descritas en la página 36.

¡Derribadlo! La maquinaria pesada enemiga (así como los monstruos alienígenas) son de máxima prioridad entre los comandantes, sabedores de las matanzas que pueden causar.

Si la orden se transmite con éxito, escoge un vehículo (o escuadrón de vehículos) o una criatura monstruosa (o unidad de criaturas monstruosas) rivales en línea de visión del oficial. La unidad que recibe la orden disparará inmediatamente al objetivo designado, contando como si sus armas fueran acopladas.

¡Fuego en mi marca! Apoyado por transmisores orbitales, matrices de precisión o unos buenos prismáticos, el oficial concentrará el fuego sobre los puntos débiles del enemigo.

Si la orden se transmite con éxito, determina una unidad enemiga en línea de visión del oficial. La unidad que recibe la orden inmediatamente abre fuego sobre el objetivo. Las tiradas de salvación por cobertura que el objetivo obtenga con éxito deberán repetirse.

¡Volved a la formación! Un escuadrón en retirada se reagrupa y vuelve al combate, más asustado de su oficial que de todo el terrible arsenal del enemigo.

Esta orden solo puede aplicarse sobre una unidad en *¡Retirada!* o que se encuentre *Cuerpo a tierra*. Si la orden se transmite con éxito, la unidad se reagrupará inmediatamente si se encuentra en *¡Retirada!* (incluso si en condiciones normales no pudiese hacerlo a causa de las bajas sufridas, proximidad con el enemigo y demás...) o vuelve a la normalidad (si se encontraba *Cuerpo a tierra*). Como resultado, la unidad que recibe esta orden podrá disparar y asaltar de forma normal este turno.





CONSEJEROS DE REGIMIENTO

El comandante de un ejército de la Guardia Imperial suele ir acompañado de una hueste de ordenanzas, ayudantes de campo y asesores especialistas externos al regimiento, que actúan de enlace con otros elementos del ejército.

Los astrópatas sirven en la Guardia Imperial como comunicadores planetarios. Pueden transmitir y recibir órdenes encubiertas e informaciones secretas. Además, muchos astrópatas también tienen poderes místicos de adivinación. Por lo tanto, estos psíquicos pueden aconsejar a los oficiales de la Guardia Imperial acerca de cómo guiar y desplegar sus tropas. Los astrópatas son fácilmente reconocibles: llevan capas con capucha y tienen las cuencas de los ojos hundidas y vacías. La mayoría de los astrópatas son ciegos y muchos han perdido el resto de sentidos como consecuencia del traumático ritual de Unión de Almas. No obstante, sus talentos psíquicos aumentados suelen compensar la pérdida sensorial.

Si un Comandante de Compañía no planea correctamente un ataque de artillería de corto alcance, pueden causar bajas desastrosas entre la propia Guardia Imperial. La pérdida de vidas es lamentable, pero el derroche de munición es imperdonable. Es por esta razón que los escuadrones de mando suelen incluir un Maestro Artillero. Estos expertos artilleros poseen sensores de augurios, implantes biónicos de cálculo de alcance y servo-cráneos modificados que recorren el campo de batalla en búsqueda de objetivos específicos. El Maestro Artillero se comunica directamente con sus compañeros de las unidades de artillería, informando de la ubicación de fuerzas enemigas para lanzar bombardeos letales con una precisión que de otra forma no sería posible.

El procedimiento estándar es añadir un Oficial de flota como enlace con los comandantes de tierra. Los oficiales de flota son hombres orgullosos, distantes y severos. Se coordinan con los bombarderos de la Marina Imperial y con las baterías de artillería de las naves de guerra. Aunque no se puede invocar la potencia completa de la Flota Imperial, la potencia de fuego disponible basta para deteriorar las líneas de suministro del enemigo, y así obligarlo a proteger sus reservas (o enfrentarse a una muerte caída del cielo). Este tipo de acciones retrasan la llegada de refuerzos, lo cual permite a la Guardia Imperial aniquilar las unidades del adversario de una en una.

No todos los especialistas se incluyen en las Escuadras de Mando como consejeros. Los Guardaespaldas son los guerreros más curtidos y entregados del regimiento. La forma de seleccionar un soldado para esta tarea depende de la cultura del regimiento. Algunos son servidores fieles que han protegido a sus señores desde que nacieron, otros se han ganado este honor como recompensa por años de servicio ejemplar. Sólo tienen un deber: proteger a toda costa la vida del Comandante de la Compañía. Los Guardaespaldas son individuos duros y sombríos, siempre dispuestos a interceptar el cuchillo de un asesino o a interponerse en la línea de fuego.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Astrópata	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Maestro Artillero	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Oficial de Flota	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Guardaespaldas	4	4	3	3	1	3	2	7	5+



Reglas especiales

Enlace telepático: Mientras el Astrópata siga vivo, añade un 1 a tus tiradas de reservas. Adicionalmente, si alguna de tus unidades llega mediante la regla de Flanquear, puedes repetir las tiradas para determinar el lado del tablero por el que llegan.

Bombardeo de Artillería: Se considera un ataque de disparo realizado por el Maestro Artillero con el siguiente perfil:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Ilimitado	9	3	Barrera de Artillería 1*

*Tira 2D6 y la plantilla se dispersará 2=5 cm; 3=8 cm; 4=10 cm; 5=12 cm; 6=15 cm; 7=18 cm; 8=20 cm; 9=22 cm; 10=25 cm; 11=28 cm; 12=30 cm en la dirección indicada por la flecha en el resultado de "Impacto". Si obtenemos una flecha, la plantilla se dispersará otro D6 adicional (resultando en una desviación total de 3D6, 13=33 cm; 14=35 cm; 15=38 cm; 16=40 cm; 17=42 cm; 18=45 cm). En cualquier caso, si el Maestro Artillero tiene línea de visión con su objetivo reducirá del valor de la tirada su Habilidad de Disparo. Este ataque no podrá realizarse si el Maestro Artillero ha movido en la fase de Movimiento anterior.

Interceptar reservas: Mientras el Oficial de la Flota siga vivo, tu oponente debe restar 1 a todas sus tiradas de reservas. Adicionalmente, si cualquier unidad enemiga llega mediante la regla Flanquear, puedes obligar a tu oponente a repetir la tirada que ha determinado por qué lado de la mesa entra la unidad en juego.

Cuidado ¡Arghh! Mientras un Guardaespaldas se encuentre con vida, cada vez que la Escuadra de Mando sea herida por el enemigo, hasta dos de las heridas recibidas por el Comandante de la Compañía se resuelven contra el (los) Guardaespaldas.

COMISARIO

Los comisarios son individuos valientes y despiadados. Fervientes seguidores del Credo Imperial, su dedicación al servicio del Emperador anula toda compasión, humanidad o piedad por los hombres que llevan a la batalla. Temidos en todo el universo y a menudo odiados por los que los rodean, los Comisarios tienen el poder de realizar la ejecución sumaria de cualquier soldado u oficial que no lo dé todo en el campo de batalla. El deber del Comisario es mantener la moral, la disciplina y el espíritu de combate del regimiento, además de castigar la cobardía y la incompetencia allá donde se encuentre. Saber que hay un Comisario atento al mínimo descuido obliga a los guardias imperiales a concentrarse al máximo. De hecho, tienen una reputación tal que algunos regimientos tienen más miedo de la ira del Comisario que del propio enemigo.

Muchos Comisarios empiezan sirviendo en una de las compañías de élite de Soldados de Asalto, donde aprenden las tácticas y la brutalidad de la guerra. Desprecian a los enemigos del Emperador y lo único que desean es la oportunidad de aplastar al enemigo bajo la bota del Imperio.

Los Comisarios tienen una valentía fanática y una devoción por el Imperio a prueba de bomba. Personifican el ideal de lealtad a sus camaradas y al Emperador. Los Comisarios son figuras frías e inquietantes. Para denotar su rango, llevan unos característicos uniformes negros, abrigos largos y gorras de visera con la insignia del Imperio.



Los Comisarios son oficiales de alto rango del Departamento Munitorum, y hacen de enlace entre los oficiales de regimiento y el mando estratégico. Cada regimiento tiene asignado al menos un Comisario, y en algunos regimientos hay más de uno. A diferencia de los regimientos individuales, reclutados de su mundo natal cuando se los necesita, los Comisarios se forman en la Schola Progenium. Los Comisarios se encargan de supervisar el reclutamiento de nuevos regimientos, muchos de los cuales provienen de mundos salvajes donde los guerreros no tienen disciplina y sólo respetan la fuerza y la pericia en combate. Hay que ganarse la lealtad de estas tropas, de modo que los Comisarios siempre están preparados para demostrar su valentía.

Los Comisarios lideran dando ejemplo, y son los primeros en ponerse en primera línea de fuego para repeler un ataque enemigo, disparando su pistola bólter con firmeza y seguridad. El inquebrantable código de honor del Comisario y su desafío a la corrupción sirve de modelo para todas las tropas cercanas, inspirándoles para lograr hazañas que nunca hubieran creído posibles.

La gallardía de los Comisarios Mayores es legendaria y abundan las historias de escuadrones de la Guardia Imperial desmoralizados y deshechos que llegaron a realizar proezas increíbles bajo el liderazgo de uno de estos héroes. Los Comisarios Mayores ejemplifican el poder y la valentía. Son líderes naturales, y pueden cambiar el curso de la batalla, consiguiendo la victoria cuando todo parecía perdido.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comisario	4	4	3	3	1	3	2	9	5+
Comisario Mayor	5	5	3	3	3	3	3	10	5+

Reglas Especiales

Testarudo: Los Comisarios otorgan la regla especial Testarudos a la unidad a la que se hayan incorporado o de la que formen parte.

Ejecución sumaria: Si la unidad del comisario falla un chequeo de moral el Comisario ejecutará de modo sumarísimo al comandante actual de la unidad; es decir, la miniatura de la unidad con el mayor valor de Liderazgo.

Si dos o más miniaturas en la misma escuadra del Comisario tienen el mismo valor de Liderazgo, determina al azar qué miniatura es ejecutada. Un comisario (de cualquier graduación) nunca se ejecutaría ni a sí mismo ni a ningún otro comisario (de cualquier graduación). Ignora a estas miniaturas al determinar los candidatos a ser ejecutados.

La miniatura ejecutada se retira inmediatamente como baja, independientemente del número de Heridas que le quedasen. En este momento la unidad volverá a tirar su chequeo de moral, si este chequeo falla de nuevo entonces la unidad se retirará de modo normal.

Personaje Independiente (Únicamente el Comisario Mayor)

Aura de disciplina (Únicamente el Comisario Mayor): Cualquier unidad aliada a 15 cm. de un Comisario Mayor puede utilizar su valor de Liderazgo 10 para cualquier chequeo de Moral o de Acobardamiento, así como para los chequeos de Liderazgo que se realicen para recibir órdenes.

PSÍQUICO PRIMARIS

Los Psíquicos Primaris son individuos singulares y extraordinarios que utilizan el poder destructivo de la Disformidad como arma para eliminar a los enemigos del Emperador. Con un sólo pensamiento, el psíquico puede conjurar un rayo eléctrico, que sale de sus manos y le rodea todo el cuerpo. Con un gesto, el psíquico lanza estas descargas de energía a sus adversarios, que queman las sinapsis del enemigo y le arrancan la piel de los huesos.

Misteriosos y esquivos, los Psíquicos Primaris (también conocidos como psíquicos primarios, psíquicos de batalla o psicoseñores), son tratados con una combinación de respeto, miedo y sospecha por parte de los supersticiosos soldados de la Guardia Imperial. Muchos oficiales desconfían de ellos, y para la mayoría su mera presencia resulta aborrecible. No obstante, su habilidad para combatir la magia blasfema de los alienígenas y los herejes suele tener más peso que las reticencias naturales a la inclusión de psíquicos en las filas de la Guardia Imperial.

Un Psíquico Primaris suele acompañar a un oficial de alto rango de la Guardia Imperial, que dirige los poderes del psíquico según lo requiera la situación, proporcionando soporte psíquico a las tropas del frente. Un psíquico de batalla lucha vestido con un uniforme lleno de emblemas y signos de poder. Un Psíquico Primaris lleva un cayado hecho de madera exótica y metales preciosos que puede canalizar la energía psíquica del portador. Un psíquico puede canalizar su prodigiosa fuerza mental a través de su cayado psíquico-reactivo, que se convierte en un

arma letal, cargada con un enorme poder ultraterreno capaz de atravesar la ceramita reforzada y arrebatarse la vida a las víctimas de sus ataques.

De todos los psíquicos que pasan por las manos de la Inquisición, sólo aquellos con una gran fortaleza mental tienen posibilidades de convertirse en un Psíquico Primaris de la Guardia Imperial. Los psíquicos de batalla no son necesariamente los más poderosos de su clase; de hecho, se encuentran en la fina línea que separa el servicio al Emperador y la condenación eterna. Cada vez que utilizan sus poderes se exponen a posibles ataques por parte de los moradores de la Disformidad, ya que las entidades demoníacas se ven atraídas hacia su brillante alma psíquica como polillas a una luz. Es por esto que el equipo de batalla de un psíquico está equipado con varios mecanismos de seguridad: complejos micro-circuitos y cables neuro-activos conectados a los cristales receptores de energía psíquica que se introducen en la capucha o el cuello del uniforme, diseñados para desviar el exceso de energía de la Disformidad. Estas precauciones no se limitan sólo al equipo de batalla del psíquico, y la mayoría han sido sometidos a cirugía craneal para implantar inhibidores neuronales que limitan el peligro de posesión (aunque la intervención también suele embotar ligeramente los poderes innatos del psíquico). Después de una vida de entrenamiento, un Psíquico Primaris tiene unas probabilidades razonables de evitar a los poderosos enemigos psíquicos y resistir las influencias demoníacas. Para los más débiles siempre hay una última garantía: el cañón humeante de la pistola bólter de un Comisario.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Psíquico Primaris	4	4	3	3	2	3	3	9	5+

Reglas Especiales

Personaje Independiente, Psíquico.

Es por tu propio bien: Si un Psíquico Primaris sufre un ataque de los Peligros de la Disformidad mientras se encuentre en la misma unidad que un comisario (de cualquier tipo), entonces el Psíquico será ejecutado inmediatamente y retirado del juego.

Poderes Psíquicos

Arco relampagueante: Enfocando su mente, el psíquico proyecta un flujo de rayos de disformidad sobre su enemigo.

El disparo psíquico se aplica mediante el siguiente perfil:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60cm	6	5	Asalto 2D6

Mantoscuro: El psíquico se abalanza sobre la mente de su enemigo, ocultándose él mismo y a sus compañeros de la vista del enemigo.

Este poder se utiliza al principio de la fase de Movimiento del psíquico. Si tiene éxito, cualquier unidad que quiera disparar sobre el psíquico (o la unidad en la que se encuentre) deberá superar antes un chequeo de Liderazgo o no actuará durante esta fase de disparo (los vehículos cuentan con Liderazgo 10 por lo que se refiere al Mantoscuro). Los efectos de este poder duran hasta la siguiente fase de Movimiento del Psíquico Primaris.





TECNOSACERDOTE VISIOINGENIERO

La presencia de Tecnosacerdotes Visioingenieros es vital para la efectividad de las unidades blindadas de los regimientos de la Guardia Imperial. El personal del Adeptus Mechanicus se encarga de custodiar los vehículos de un ejército de la Guardia Imperial y preparar el equipamiento para la batalla. Muchos tecnosacerdotes llevan quemadores de incienso y, mediante meticulosos ceremoniales y ritos místicos, intentan evitar cualquier influencia negativa que pueda corromper los datos. Entonando intrincados cantos y aplicando aceites y ungüentos preparados meticulosamente, los metódicos tecnosacerdotes santifican las armas de la Humanidad con las bendiciones del Dios Máquina.

En el campo de batalla, los Tecnosacerdotes Visioingenieros visten togas rojas y una armadura reforzada, que los protege mientras realizan sus ceremonias. Los Tecnosacerdotes Visioingenieros utilizan el conocimiento arcano de la tecnología para reparar la maquinaria de la Guardia Imperial dañada en el campo de batalla. Los pragmáticos tecnosacerdotes están totalmente dedicados a su misión, y no dudan en entrar en la refriega cuando una valiosa pieza de tecnología está en peligro. Entran en combate blandiendo a dos manos sus hachas dentadas y machacan a sus enemigos con servobrazos hidráulicos capaces de levantar placas de armadura gigantes con la misma facilidad que reducen a polvo un hueso humano.

Los Tecnosacerdotes Visioingenieros pueden ir acompañados de Servidores lobotomizados, esclavos de carne y hueso con componentes mecánicos, diseñados para realizar una única función

(excluyendo todas las demás). Existe una cantidad inimaginable de estos impasibles ciborgs mono-tarea a lo largo y lo ancho del Imperio del Hombre, muchos de ellos trabajando en atmósferas hostiles donde un cuerpo humano no modificado moriría rápidamente. Los servidores no se consideran tan valiosos como los componentes incluidos en los servo-cráneos, que suelen crearse a partir de los restos craneales de algún criado favorito del Emperador. Los servidores son la forma más baja de vida bio-mecánica.

Los tecnoadeptos de mayor rango se conocen como los Magi. Son miembros poderosos del Sacerdocio de Marte, dedicados a la recuperación y preservación de conocimientos perdidos. Algunos Magi han llegado a necesitar ejércitos enteros para recuperar una venerada reliquia de la Era Oscura de la Tecnología o para conseguir el más pequeño fragmento del corazón de memoria de una máquina. El adepto es frío y calculador, y sacrificará tantas vidas como sea necesario para asegurar la recuperación de semejantes tesoros.

El grado de aumentos biónicos y complementos cibernéticos de los adeptos del Culto a la Máquina es proporcional a la duración del servicio del tecnosacerdote y a su posición dentro del Adeptus Mechanicus. Los miembros más antiguos del Culto de Marte tienen más de máquinas que de hombres; la carne y la sangre han sido sustituidas por frío acero y aceite hidráulico.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Tecnosacerdote									
Visioingeniero	3	3	3	3	1	3	1	8	3+
Servidor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

Reglas Especiales

Bendición del Omnisiah: Un Tecnosacerdote con su base en contacto con un vehículo durante la fase de Disparo puede intentar repararlo en lugar de disparar, a no ser que se encuentre en Retirada o Cuerpo a tierra. Tira 1D6 y suma 1 por cada Servidor con servobrazo en la unidad. Si el resultado es un 5 o más, se puede reparar un resultado de Armamento destruido o Inmovilizado (a elección del propietario). Si se repara un efecto de Armamento destruido, ese arma podrá disparar en la siguiente fase de Disparo.

Bloqueo Mental: La mente descompuesta y alterada de un Servidor puede dar problemas en su funcionamiento si no se controla constantemente.

A no ser que les dirija un Tecnosacerdote, una unidad con Servidores deberá tirar 1D6 al principio de cada turno aliado. Si el resultado es un 1, 2 o 3 la unidad no podrá mover, disparar o asaltar durante ese turno, pero seguirá peleando si se encuentra trabada en combate Cuerpo a cuerpo.

Equipo

Servobrazos: Los Servobrazos son capaces de levantar cargas impresionantes o de aplastar aquellos que se acerquen demasiado.

Un servobrazo proporciona un ataque Cuerpo a cuerpo adicional que impacta con Iniciativa 1, Fuerza 8 e ignora la Salvación por armadura.



SA

Los Sacer
Guardia I
dor y pro
del camp
que servi
pas y sufr
de hecho
Algunos S
extremo e
a los que

Más de un
poderosa
sermones
líder herej
rinda a la
sangrienta

Todos los
bolo de fe
del Ministr
los con los
nesí del co
cargas de

Los Sacer
miedo, a l
la fe de las
Salmodian
nes de los
te. Juntos,
nerse al En
campo de

"Ningún
Pero la

Los adeptos
nes, pero s
Sacerdotes
académica
reclutados
predicador
proviene
capaces de
de culto en
utilizan los
expiatorios
fe entre las

Los Confes
rum, y la E
donde quie
mueven de
do blasfem
ción. Los C
les imperial
de Fe contr

SACERDOTE DEL MINISTORUM

Los Sacerdotes de la Ecclesiarchía tienen una función vital en la Guardia Imperial, al impartir las enseñanzas sagradas del Emperador y proporcionar socorro espiritual a las tropas dentro y fuera del campo de batalla. Para estos sacerdotes no hay honor mayor que servir en los ejércitos del Emperador. Dan ejemplo a las tropas y sufren martirios voluntarios en las luchas más sanguinarias; de hecho, se espera de ellos que se entreguen a este sacrificio. Algunos Sacerdotes del Ministorum son célebres por su fervor extremo en la ejecución del deber y la eliminación de los herejes, a los que aborrecen.

Más de un Comandante Imperial ha tenido que agradecer la poderosa oratoria de un Sacerdote del Ministorum. Sus ardientes sermones pueden inducir a una población a rebelarse contra un líder hereje o persuadir a un ejército para que baje las armas y se rinda a la merced del Emperador, que suele traducirse en una sangrienta ejecución masiva.

Todos los miembros de la Ecclesiarchía llevan un rosarius, un símbolo de fe tan poderoso como el Aquila sagrada. Los Sacerdotes del Ministorum más sanguinarios, incluidos los que tienen vínculos con los cultos de redención, suelen predicar en medio del frenesí del combate, acompañando sus fervorosas palabras con descargas de fuego letal o poderosas estocadas.

Los Sacerdotes del Ministorum motivan a las tropas y erradican el miedo, a la vez que luchan fanáticamente ellos mismos. Ensalzan la fe de las tropas para destruir a los enemigos del Emperador. Salmodiando letanías de devoción y mantras de odio, los corazones de los guardias imperiales cercanos se llenan de rabia ferviente. Juntos, cargan contra los ejércitos de herejes que osan oponerse al Emperador, determinados a purgar esta inmundicia del campo de batalla.

**“Ningún ejército puede conquistar toda la galaxia.
Pero la fe puede darle la vuelta al universo entero.”**

Ecclesiarcha Deacis IX

Los adeptos del Ministorum poseen distintos títulos y funciones, pero sus deberes específicos sólo incumben a los propios Sacerdotes. Para un soldado, estas distinciones son meramente académicas; de hecho, muchos guardias imperiales recién reclutados son incapaces de ver la diferencia entre un humilde predicador y un apreciado cardenal. Los Sacerdotes no siempre provienen del mismo planeta natal del regimiento, y deben ser capaces de incorporar y asimilar los distintos credos y métodos de culto en su propio sistema de creencias. Los Sacerdotes utilizan los métodos más diversos (desde primitivos rituales expiatorios hasta mantras y rezos formales) para fomentar la fe entre las tropas.

Los Confesores son los sacerdotes de mayor rango del Ministorum, y la Ecclesiarchía les da carta blanca para predicar allá donde quieran. No tienen una diócesis formal, sino que se mueven de mundo en mundo erradicando apóstatas, quemando blasfemos e infundiendo la fe más ferviente entre la población. Los Confesores pueden hacer de consejeros de los oficiales imperiales o, si así lo dispone la Ecclesiarchía, iniciar Guerras de Fe contra los enemigos del Emperador.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sacerdote del Ministorum	3	3	3	3	1	3	2	7	5+

Reglas Especiales

Personaje Independiente.

Furia honrosa: Un Sacerdote y su unidad pueden repetir las tiradas para Impactar en Cuerpo a cuerpo falladas en el turno en el que asaltan. La Furia honrosa no tiene efecto sobre los ogres, que se pierden con la retórica del sacerdote, ni sobre los Ratlings, demasiado ocupados en mantenerse vivos como para prestar atención.

Equipo

Desgarrador: Un desgarrador es una enorme espada sierra a dos manos capaz de infligir terribles daños sobre seres vivos o vehículos.

Un desgarrador cuenta como un puño de combate, pero añade 1D6 a la penetración de blindaje.

Rosarius: Un Rosarius es un emblema de fe que incorpora un poderoso campo de conversión que protege a su portador del peligro.

El Rosarius proporciona una tirada de salvación invulnerable de 4+.



ESCUADRÓN DE MANDO DE PELOTÓN

La Guardia Imperial es una formación de combate vastísima, y los movimientos de tropas más básicos pueden implicar la movilización de miles de hombres. Para que estas operaciones se realicen con efectividad, la Guardia Imperial cuenta con una completa estructura de mando. Uno de los primeros eslabones de la cadena es el Escuadrón de Mando de Pelotón.

Los oficiales que lideran los Escuadrones de Mando de Pelotón se distinguen mediante diversos rangos y títulos (teniente, mariscal y centurión son sólo algunos ejemplos). Su función es asegurar que el pelotón cumpla las órdenes del Comandante de la Compañía a rajatabla. Desgraciadamente, por cada oficial que lidera las tropas con valentía y efectividad, hay otro que se deja llevar por el pánico y flaquea en el fragor de la batalla. Estos oficiales incompetentes son responsables de la pérdida de incontables vidas, y semejante ineptitud se castiga rápidamente.

Cada Comandante de Pelotón va acompañado por un equipo cuidadosamente seleccionado que le ayuda a cumplir con su deber. Algunos son elegidos por su valor y pueden tener el honor de llevar el estandarte del pelotón; otros por sus habilidades técnicas o médicas; y a una minoría selecta se los considera aptos para formación de oficial. Los soldados elegidos para unirse al Escuadrón de Mando ayudan en el cumplimiento de las órdenes de los oficiales, a la vez que ganan experiencia en el liderazgo.

El número de Escuadrones de Mando de Pelotón de un regimiento varía enormemente. El constante desgaste entre los oficiales de un regimiento, especialmente los que luchan en las primeras filas, hace

que las compañías se estén reorganizando constantemente, casi a diario. Por lo tanto, no resulta sorprendente que muchos comandantes de pelotón hayan sido nombrados oficiales desde las propias filas; las promociones de campo son habituales y necesarias para asegurar que la cadena de mando no se rompa nunca.

El Escuadrón de Mando coordina las emboscadas, asigna objetivos prioritarios, localiza las zonas de ataque y lidera la carga para destruir al enemigo. Los Comandantes de Pelotón gritan órdenes entre el estruendo del combate, y sus instrucciones se oyen por encima del ruido de los disparos y los gritos de los hombres heridos o moribundos.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comandante de Pelotón	4	4	3	3	1	3	2	8	5+
Guardia imperial	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Dotación de armas pesadas	3	3	3	3	2	3	2	7	5+

Reglas Especiales

Oficial de reemplazo: El comandante de pelotón puede dar una orden cada turno. Tiene un radio de mando de 15 cm. El comandante de pelotón puede utilizar las órdenes *Primera línea ¡Fuego!*, *segunda línea ¡Fuego!*, *¡A cubierto!* y *¡Moveos! ¡Moveos!* como se describen a continuación.

Primera línea ¡Fuego!, segunda línea ¡Fuego! Los Guardias imperiales descargan una batería de disparos de rifle láser sobre el enemigo, coordinados con las órdenes de su comandante.

Si la orden se transmite correctamente, la unidad que la recibe abre fuego inmediatamente sobre cualquier objetivo a la vista. Si el enemigo se encuentra a menos de 30 cm, las miniaturas disparando rifles láser pueden hacer tres disparos en lugar de dos. Si la unidad no se ha movido durante la fase de movimiento podrá disparar dos veces (y no una) sobre un enemigo que se encuentre a una distancia de hasta 60cm.

¡A cubierto! El oficial ordena a sus hombres que se pongan a cubierto utilizando zanjias y trincheras antes de recibir una tormenta de fuego enemigo.

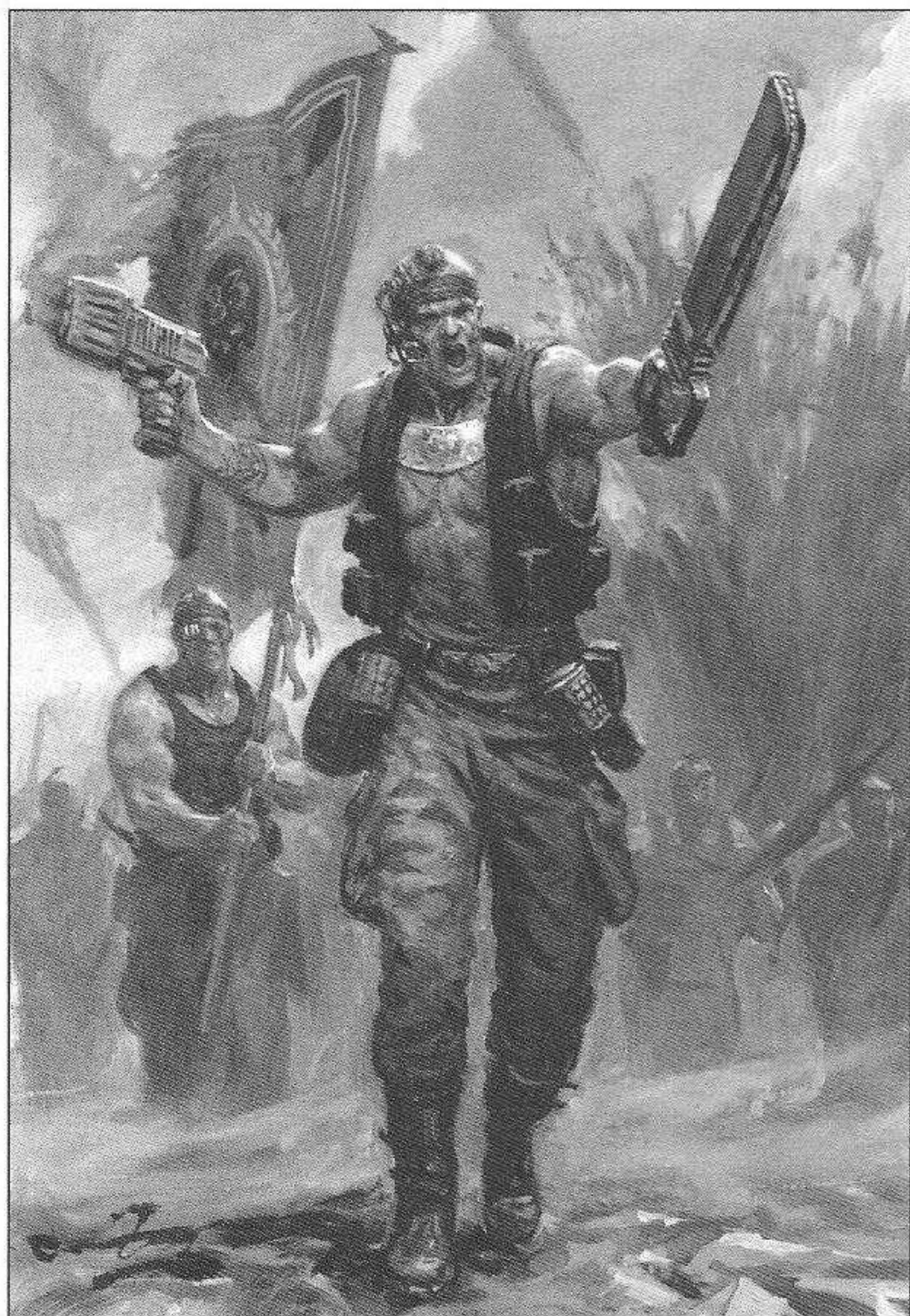
Si la orden se transmite correctamente, la unidad que la recibe se arroja cuerpo a tierra. La unidad obtiene un +2 a su salvación por cobertura en lugar del bono habitual. Ten en cuenta que esto significa que la unidad no podrá volver a actuar normalmente hasta el final del siguiente turno del jugador.

¡Moveos! ¡Moveos! ¡Moveos! El oficial impulsa a sus tropas a correr hacia el enemigo, ya se trate de un punto estratégico o una buena cobertura.

Si la orden se transmite correctamente, la unidad que la recibe inmediatamente correrá, tirando tres dados y utilizando el valor más alto para determinar la distancia de la carrera.

Equipo

Estandarte del pelotón: Mientras el portaestandarte siga vivo, su escuadrón contará como si hubiese hecho una herida adicional en el cálculo para determinar el resultado de combate cuerpo a cuerpo.



ESCUADRÓN DE INFANTERÍA

Los pelotones de la Guardia Imperial están compuestos por varios escuadrones de diez hombres, liderados por un oficial de rango bajo, como un sargento. Los Escuadrones de Infantería constituyen la espina dorsal de la Guardia Imperial. Billones de soldados luchan y mueren por el Imperio. Son los soldados de a pie, la carne de cañón, dispuestos a servir en cualquier acción que deba emprender la Guardia Imperial, desde frenar un ataque a realizar una carga desesperada para tomar una posición enemiga.

Los ejércitos de la Guardia Imperial están formados por billones de regimientos, reclutados de todos los planetas del Imperio. No existe un uniforme universal para los guardias imperiales, sino que los guerreros llevan la armadura y el equipo de sus planetas natales. El único elemento común de todos los guardias imperiales es el rifle láser, aunque se han encontrado casos de regimientos armados únicamente con mosquetes, ballestas o incluso lanzas. Las habilidades de combate de cada regimiento reflejan el mundo y la sociedad del que proviene. Algunos planetas crían a pandilleros salvajes, mientras que otros aportan guerreros bárbaros y primitivos.

Los guardias imperiales son tropas disciplinadas, entrenadas para obedecer órdenes al pie de la letra. Ante el enemigo, las filas de soldados de la Guardia Imperial están entrenadas para resistir y responder con tiros efectivos. Cuando los sargentos gritan una orden, la fila obedece apuntando a su objetivo. Los enemigos que cargan contra posiciones de la Guardia Imperial deben sobrevivir primero a una lluvia de disparos láser, una descarga que puede desmontar el más decidido de los ataques. El destino de las batallas suele depender de la valentía y entereza de las Escuadras de Infantería. No obstante, sólo son hombres. Individualmente no pueden competir con muchas de las horribles amenazas alienígenas a las que se enfrentan. Si un enemigo así logra reducir mucho la distancia, un Escuadrón de Infantería tiene los minutos contados.

Aunque algunos guardias imperiales van equipados con un poderoso armamento especializado, la fuerza principal de los regimientos de infantería sigue siendo su masa humana, enorme y fungible. La potencia de fuego combinada de los regimientos de la Guardia Imperial los convierte en un enemigo mortal, capaz de reducir a casi cualquier enemigo. La carga ensordecedora de un millar de guardias imperiales puede abrumar al enemigo más especializado y peligroso, arrollándolo con una barrera de bayonetas.

Reclutas

En circunstancias extremas, es posible que un mundo deba aumentar su diezmo y reclutar regimientos adicionales para enfrentarse a una amenaza inminente. Un planeta puede verse obligado a aumentar su aportación anual, creando tropas que normalmente se considerarían demasiado jóvenes o inexpertas (al no haber terminado su formación). Estos jóvenes cadetes se denominan reclutas. Suelen recibir varios apodos informales, y entre ellos el más popular es "Escudoblanco". Este nombre proviene del hecho que no llevan ningún indicador de regimiento, compañía o pelotón hasta que se han ganado este derecho en el campo de batalla. La única insignia que muestran estos reclutas es una serie de franjas blancas en el casco. Ansiosos por demostrar su valentía, estos cadetes temerarios atacan con entusiasmo. Los pocos que sobreviven algún día podrán llegar a convertirse en "Guardias Imperiales". Más que una mera promoción, es todo un rito de iniciación, que marca el paso de los cadetes a la vida adulta.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guardia imperial	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sargento	3	3	3	3	1	3	2	8	5+
Dotación de armas pesadas	3	3	3	3	2	3	2	7	5+
Recluta	2	2	3	3	1	3	1	5	5+

Reglas Especiales

Escuadrón combinado: Los escuadrones de infantería (no así las demás unidades de infantería como los reclutas, los veteranos, los escuadrones de armas pesadas, etc) tienen la opción de formar escuadrones combinados. La decisión de combinar los escuadrones debe expresarse durante el despliegue. Si el jugador de Guardia Imperial quiere desplegar sus efectivos de este modo, cualquier escuadrón de infantería podrá juntarse con otro escuadrón de infantería del mismo pelotón. Por ejemplo, un pelotón de infantería que consista de un escuadrón de mando de pelotón y tres escuadrones de infantería de diez hombres cada uno, puede decidir desplegarse como un escuadrón de mando de pelotón junto a un solo escuadrón de treinta hombres, o como un escuadrón de mando de pelotón junto a un escuadrón de infantería de diez hombres y otro de veinte. Los escuadrones combinados no podrán embarcar en vehículos de transporte con una capacidad menor que la de sus efectivos.

Si decides combinar escuadrones en unidades más grandes, entonces estos se considerarán una misma unidad en lo sucesivo. Los escuadrones combinados no podrán volver a dividirse en sus componentes originales durante el juego.



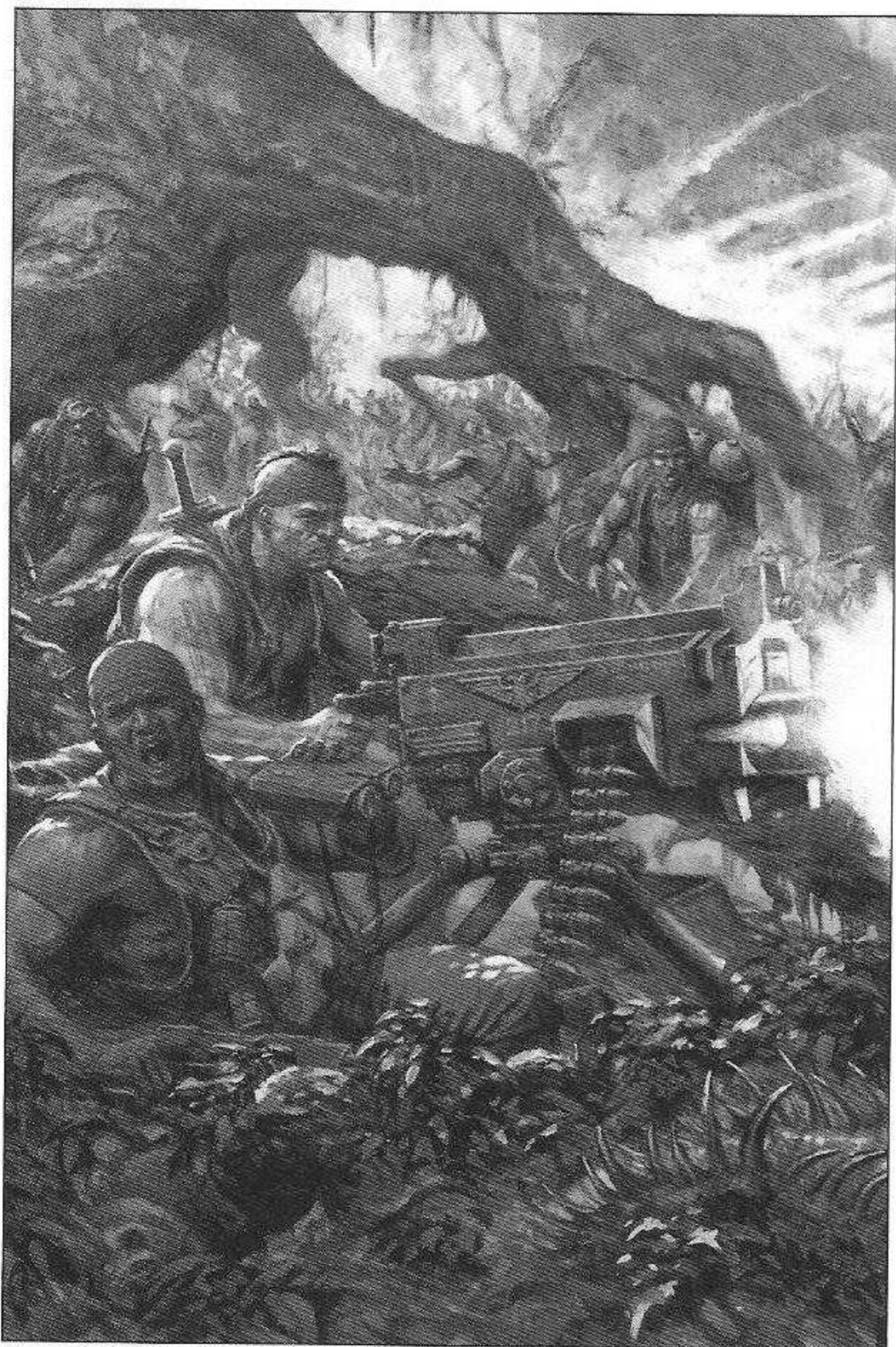


ESCUADRÓN DE ARMAS PESADAS

Mientras que la función de los escuadrones de infantería de la Guardia Imperial es abrumar al enemigo con sus masas descomunales, los escuadrones de armas pesadas están ahí para asestar el golpe letal. Todos los regimientos de la Guardia Imperial incluyen algún tipo de armamento pesado móvil, especialmente los que tienen acceso limitado a vehículos blindados. Estas secciones refuerzan las primeras líneas y proporcionan fuego de apoyo. Descargando ráfagas indiscriminadas, un escuadrón de armas pesadas puede reducir las filas del enemigo a una montaña de cuerpos sangrantes en lo que se tarda en apretar el gatillo.

Los soldados que demuestran cierta afinidad con el armamento especializado se reúnen en el mismo escuadrón de una compañía de armas pesadas. Para manejar las armas pesadas de la Guardia Imperial se necesitan dos soldados: uno para arrastrar y disparar el arma y otro para transportar y cargar la munición.

Es poco frecuente que todas las armas pesadas del regimiento luchen a la vez; normalmente se asignan equipos individuales a otras compañías como unidades de soporte de pelotón. Asignada bajo el mando de un oficial, la dotación de armas pesadas aumenta la potencia de fuego de la escuadra, y así puede enfrentarse a unidades blindadas del enemigo o resistir las hordas de alienígenas que los superan en número. Al organizar estos equipos en escuadrones de armas pesadas especializadas (normalmente tres dotaciones de armas pesadas) es más fácil dirigir la potencia de fuego concentrada. Se pueden atacar y eliminar fácilmente columnas enteras de tanques de batalla.



Algunos escuadrones utilizan morteros para lanzar lluvias de proyectiles explosivos sobre posiciones enemigas que de lo contrario estarían fuera de alcance. Los morteros inmovilizan a los enemigos mientras las otras unidades de la Guardia Imperial se acercan para rematarlos. Otros escuadrones de armas pesadas actúan como equipos de apoyo; armados con bólteres pesados o cañones automáticos, creando cortinas de fuego que puede acribillar columnas de infantería y destrozar vehículos ligeros. Cuando van equipados con las armas portátiles más grandes que puede llevar el hombre, los escuadrones de armas pesadas son excelentes unidades anti-tanque. Estos equipos utilizan cañones láser y misiles perforantes para eliminar vehículos pesados, enormes criaturas alienígenas y otros objetivos blindados.

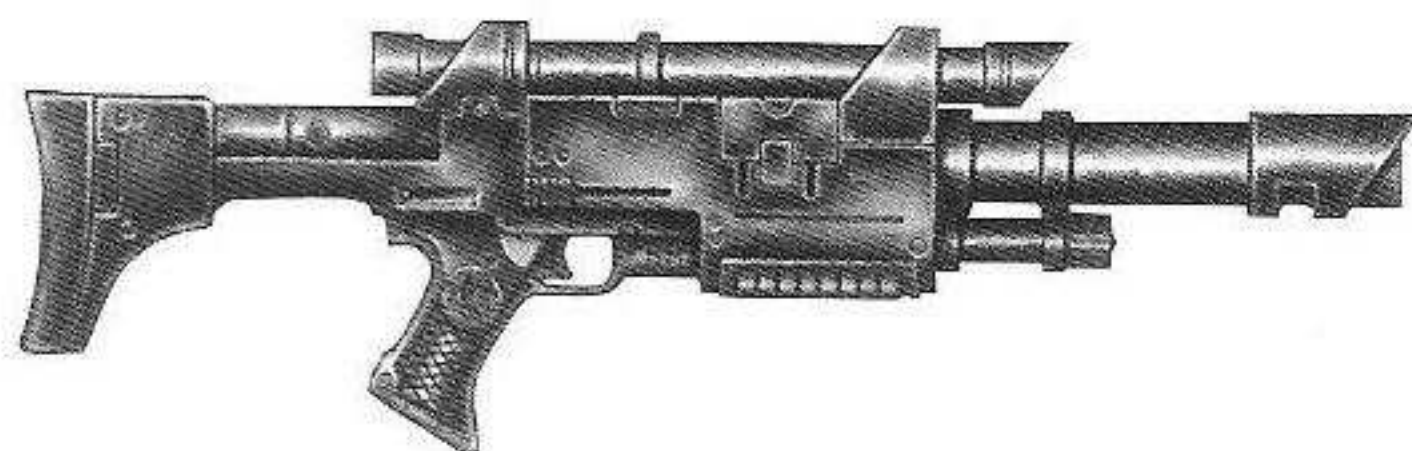
Escuadrones de armas especiales

La mayoría de regimientos cuenta con una compañía de soporte separada; así, los pelotones de infantería reciben la ayuda de los escuadrones de apoyo, armados y entrenados para llevar a cabo funciones específicas. Estos escuadrones de seis hombres pueden ser equipos de francotiradores, expertos en demolición, ingenieros de combate, etc. Los francotiradores utilizan observadores para localizar a los comandantes enemigos, mientras que los escuadrones de explosivos pesados realizan tareas variadas, como demoler fortificaciones. Los ingenieros de combate son especialmente temidos, ya que pueden arrasar búnkeres con sus ráfagas de llamas letales.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Dotación de armas pesadas	3	3	3	3	2	3	2	7	5+
Guardia imperial	3	3	3	3	1	3	1	7	5+

El omnipresente rifle láser

El rifle láser es el arma de oficial de la Guardia Imperial, pero existen una gran cantidad de modelos, marcas y diseños en servicio. Las tropas de choque de Cadia, por ejemplo, utilizan habitualmente el las rifle M36, fabricado originalmente en Kanrael, y es conocido por su robustez. Los Guerreros de la jungla de Catachán están armados con la lascarabina Mk 4, menos robusta que el M36 y por consiguiente más ligera y más fácil de transportar en ambientes más angostos. Otros rifles también conocidos incluyen los modelos Marte y Armageddon, fabricados en masa; el modelo Triplex, buscadísimo por su sistema de intensidad variable de energía; y los modelos compactos de cañón corto utilizados por la infantería mecanizada, la tripulación de los tanques y las tropas destacada a bordo de naves. Aún más exóticas son las reliquias llenas de decoraciones forjadas de los Primeros nacidos Vostroyanos, y el diseño Accatrano Mark IV, muy valorado por los Elysianos y otras tropas de asalto por su formato compacto y versatilidad en el corto alcance.



TRANSPORTE BLINDADO CHIMERA

El Chimera es el transporte de tropas blindado más utilizado en la Guardia Imperial. Estos ubicuos vehículos son extremadamente duraderos y prácticos, capaces de llevar un enorme arsenal de soporte. Desde las entrañas blindadas de un Chimera, un escuadrón de infantería puede utilizar los puntos de disparo montados en el casco para descargar ráfagas letales sobre el enemigo y no sufrir represalias.

Los Chimera se han convertido en un símbolo del poder de la Guardia Imperial, y van cargados con todo tipo de equipo, desde focos reflectores para localizar al enemigo a enormes palas excavadoras para despejar el camino para los tanques más grandes. Equipados con escáneres y comunicadores, los Chimera también hacen de bases de operaciones portátiles, desde las que los oficiales de la Guardia Imperial dirigen sus tropas.

Los escuadrones de guardias imperiales montados en Chimera se conocen como unidades Puño Blindado. Estos escuadrones le dan velocidad y flexibilidad táctica a las formaciones lentas y rígidas de la Guardia Imperial. Un regimiento de infantería no suele incluir tropas mecanizadas, ya que muchos gobernadores planetarios tienen dificultades para obtener y mantener los vehículos necesarios para tales formaciones. Por esta razón, es bastante habitual que los comandantes incluyan escuadras Puño Blindado individuales provenientes de regimientos totalmente mecanizados para tener un transporte blindado rápido.

"No ataques hasta que estés preparado para aplastar totalmente a tu enemigo. Entonces ataca sin piedad, destruye todo vestigio de resistencia hasta que no quede nada que pueda vengarse"

El Táctica Imperium

Los escuadrones Puño Blindado pueden responder rápidamente a amenazas emergentes o adelantarse a la vanguardia del ejército y hacerse con objetivos vitales. Los Chimera toman fácilmente las posiciones enemigas, escupiendo fuego a discreción para prepararle el camino a los escuadrones de infantería, que bajan por la rampa trasera del vehículo y acaban con los supervivientes a quemarropa. Los escuadrones Puño Blindado tienen la reputación de saber "acabar el trabajo", y están muy buscados entre los comandantes de infantería. Suelen desplegarse ante las posiciones enemigas más inaccesibles, donde la protección blindada del Chimera es vital para un asalto con éxito; esto explica que los escuadrones Puño Blindado tengan un índice de desgaste mucho mayor que las unidades de infantería estándar.

A lo largo de los milenios, el Chimera ha prestado servicio en todo tipo de misiones, demostrando su fiabilidad y valía una y otra vez. El Chimera es un vehículo altamente versátil, capaz de operar en los entornos más hostiles. Es anfibia y puede moverse por pantanos, ciénagas e incluso ríos. Más de un ejército enemigo ha sido destruido al creer que tenía los flancos protegidos por semejantes obstáculos naturales, sólo para encontrarse con varias unidades de la Guardia Imperial destruyendo el grueso de sus tropas con la ayuda de los temibles Chimera.



	HP	Blindaje			Tipo
		BF	BL	BP	
Chimera	3	12	10	10	Tanque

Transporte

Un Chimera tiene una capacidad de transporte de doce miniaturas.

Puntos de disparo: Cinco miniaturas pueden disparar desde la escotilla superior del Chimera. En realidad hay tripulantes disparando desde los emplazamientos fijos de los rifles láser situados a ambos lados del vehículo, pero por simplicidad asumimos que todos los disparos provienen de la escotilla.

Puntos de acceso: Los Chimeras tienen un punto de acceso en la parte posterior del vehículo.

Reglas Especiales

Anfibio: Un Chimera considera los elementos de agua como si fueran terreno despejado.

Vehículo de mando móvil: Un oficial embarcado en un Chimera puede seguir dando órdenes a los escuadrones. Mide el alcance y la línea de visión desde cualquier punto del casco del Chimera.

VETERANOS

Los regimientos de la Guardia Imperial suelen movilizarse para luchar extenuantes guerras de desgaste que duran años, incluso décadas. A medida que pasa el tiempo, cada compañía disminuye en tamaño a causa de las inevitables bajas constantes. Los que sobreviven son los soldados más resistentes de la Guardia Imperial. Su entrenamiento se va perfeccionando durante años y años de combate, que les enseñan a luchar y matar con eficiencia letal. Los veteranos son el núcleo de la Guardia Imperial, el primer escuadrón en un asalto, el último en una retirada.

Los veteranos son supervivientes natos. Han salido con vida de emboscadas, han sorteado campos de minas, han combatido una miríada de enemigos y han vivido para contarlo. Seguir con vida a pesar de todos los peligros a los que se enfrentan es una prueba evidente de su pericia en combate y de su instinto natural de supervivencia. Los regimientos más duros y hábiles de la Guardia Imperial pueden terminar una campaña entera sin apenas sufrir bajas. Estos regimientos heroicos tienen una reputación legendaria, y en sus filas se encuentran los soldados más valientes y efectivos. Sin embargo, esto es muy inusual. Normalmente, después de una campaña larga, de una compañía sólo queda una escuadra de veteranos, que han sobrevivido viendo caer a todos sus camaradas. Estos escuadrones se unen a regimientos más grandes, para integrarse con soldados menos experimentados. Estos veteranos pueden no ser del mismo regimiento ni del mismo mundo natal, por lo que pueden introducir nuevas tácticas de combate o una ética de combate totalmente distinta en el regimiento que los acoge.



Aunque los escuadrones de veteranos técnicamente siguen formando parte de la rígida estructura de mando, estos duchos guerreros funcionan mejor cuando se les permite cierta libertad de acción. Proporcionan una valiosa experiencia en el campo de batalla y pueden emplear tácticas poco convencionales pero muy efectivas (como la preparación de bombas trampa) que no se enseñan en el Táctica Imperialis.

Los veteranos dominan todos los tipos de combate, desde tiroteos a corto alcance a trabajos de demolición pesada. Los veteranos tienen una puntería infalible y suelen actuar juntos para reforzar la línea de fuego para decantar la balanza hacia la victoria.

Muchos veteranos llevan armas y equipos distintos de la masa de guardias imperiales. En un momento determinado, una granada o una escopeta pueden suponer una gran diferencia entre la vida y la muerte. Los escuadrones de veteranos adquieren estos armamentos heterodoxos de las fuentes más diversas. Muchos veteranos reciben formación adicional para llevar a cabo funciones específicas en el combate, y por lo tanto llevan equipo adicional. Algunos pueden haber "tomado prestado" material del Munitorum, otros lo han recogido de las manos de los soldados caídos como recuerdos de guerra.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Veterano	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Sargento Veterano	3	4	3	3	1	3	2	8	5+
Dotación de armas pesadas veterana	3	4	3	3	2	3	2	7	5+

Equipo

Bombas trampa: Los escuadrones de veteranos que actúan como centinelas avanzados llevan bombas trampa para defender sus posiciones de disparo. Consisten en granadas aturdidoras con un detonador de proximidad. Son capaces de desorientar a los enemigos a la carga, dejándolos expuestos al contraataque. Un escuadrón equipado con bombas trampa se considera armado con granadas defensivas.

Combinando regimientos

Salvo unas pocas excepciones, los regimientos no suelen recibir refuerzos desde sus propios mundos de origen. En su lugar, las formaciones debilitadas se combinan para lograr regimientos compuestos. Tanto como es posible, las formaciones mezcladas intentan combinarse con gente del mismo planeta, como fue el caso del 12º y el 78º regimientos de Cadia, que se combinaron después de la caída de la Colmena ártica Magnox, formando el 12º/78º de Cadia. No obstante hay ocasiones en las que han de juntarse regimientos totalmente distintos, como fue el caso del 182º de Catachán que se combinó con el 90º Elysiano. Ya que esto ocurrió en Prosan, el mundo del Departamento Monitorum, el regimiento pasó a llamarse 314º de Prosan. Esta combinación en particular resultó altamente exitosa. El nuevo regimiento se convirtió en un experto en combate aéreo en zonas de jungla después de serles asignados Valquirias durante las guerras de justificación de Saikong.

TR

Las Legion...
Sus filas e...
do crímen...
tuo. Son a...
otros de r...
talentos o...
rabiosos o...

En la Gua...
más sever...
dar sin ca...
lucha entr...
cuando lo...
deliberada...
deben dec...
Hay much...
"voluntari...

Las tropas...
para el res...
tran un ter...
crimen, sin...
legionarios...
aliviar este...
intento de...
inusuales y...
misiones y...
rador. Esto...
den volver...
así sólo oc...
que se afe...

A los nuev...
insignia de...
collar expl...
nar toda t...
interior, y...
desagrada...
detonar lo...
truir la mo...

Aunque la...
Imperio, e...
efectivos d...
dades espe...
equipos en...
misiones m...
son esencia...
muchos reg...
gido lucha...
tieron cont...
y olvidar su...
asesinos na...
ticos que c...
ta se alza t...

Legionar...
Custodio...

TROPAS DE LA LEGIÓN PENAL

Las Legiones Penales están formadas por la escoria de la galaxia. Sus filas están formadas por guardias imperiales que han cometido crímenes capitales y han sido sentenciados a servicio perpetuo. Son asesinos salvajes; algunos han enloquecido de rabia, otros de remordimiento. Indultados de la pena de muerte por sus talentos o instintos inusuales, son los psicópatas y asesinos más rabiosos de la Guardia Imperial.

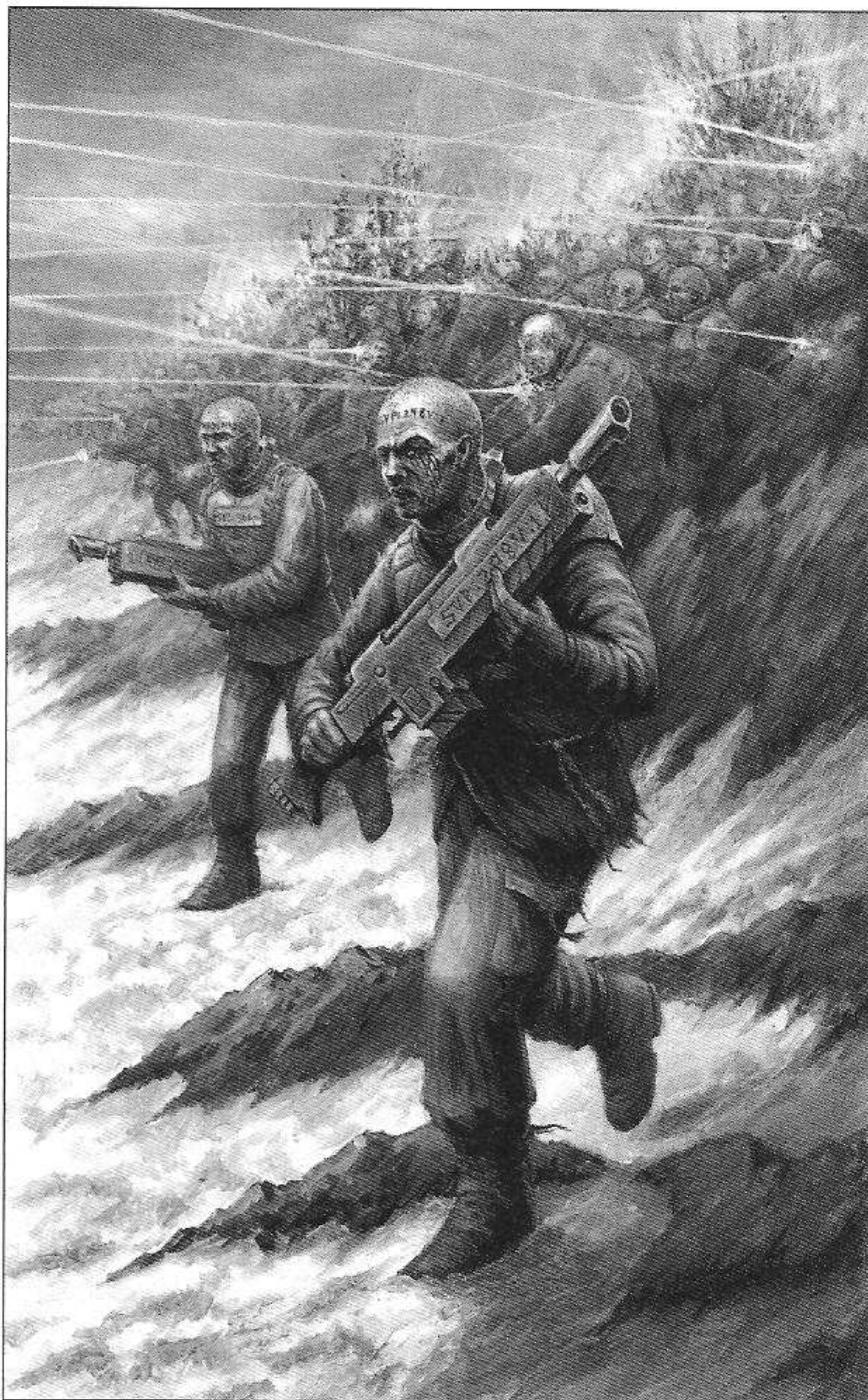
En la Guardia Imperial es imprescindible mantener la disciplina más severa, y las transgresiones de la ley militar no pueden quedar sin castigo. A veces hay que hacer la vista gorda ante una lucha entre reclutas borrachos, pero no se puede hacer lo mismo cuando los soldados se matan entre ellos, ya sea por accidente o deliberadamente. Los asesinos, ladrones, cobardes y desertores deben decidir entre la muerte o el servicio en la Legión Penal. Hay muchos crímenes capitales en el Imperio, así que las colas de "voluntarios" de las Legiones Penales no dejan de crecer.

Las tropas condenadas a servir en las Legiones Penales están ahí para el resto de sus vidas, que son invariablemente cortas. Arrastran un terrible sentimiento de culpa; no sólo han cometido un crimen, sino que al hacerlo han traicionado al Emperador. Los legionarios que se arrepienten de verdad tienen la oportunidad de aliviar este peso, y muchos mueren en el campo de batalla en un intento desesperado de expiar sus crímenes. En circunstancias inusuales y excepcionales, los legionarios que completan sus misiones y sobreviven pueden llegar a recibir el perdón del Emperador. Estos legionarios quedan absueltos de sus pecados y pueden volver a unirse a las filas de la Guardia Imperial. Aunque algo así sólo ocurre unas pocas veces cada milenio, es la esperanza a la que se aferran estas almas condenadas.

A los nuevos legionarios se les afeita la cabeza y se les tatúa la insignia de su unidad. Alrededor del cuello se les instala un collar explosivo, un dispositivo disciplinario diseñado para eliminar toda tentación de escapar. La explosión que provoca es sólo interior, y no causará más daños a los que le rodeen que una desagradable ducha de sangre. En combate, un Custodio hace detonar los collares cuando hay que aplicar disciplina sin destruir la moral de la tropa.

Aunque las Legiones Penales incluyen a la basura humana del Imperio, entre ellos se encuentran algunos de los guerreros más efectivos de la Guardia Imperial, héroes temerarios cuyas habilidades especializadas sirven a la causa del Emperador. Unidos en equipos encubiertos, a los legionarios penales se les asignan las misiones más peligrosas, donde sus habilidades poco ortodoxas son esenciales para obtener la victoria. Incluyen a soldados de muchos regimientos distintos, almas arrepentidas que han elegido luchar y redimirse en combate de los crímenes que cometieron contra sus compañeros. Algunos quieren morir luchando y olvidar sus desgracias, pero los más duros y peligrosos, los asesinos natos, acaban sobreviviendo. Por cada cien seres patéticos que caen gimoteando ante el fuego enemigo, un psicópata se alza triunfante, gritando con furia maniática.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Legionario Penal	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Custodio	3	3	3	3	1	3	2	8	5+



Reglas Especiales

Exploradores, Testarudos.

Desesperados: Los legionarios penales son rudos y resolutos tras sobrevivir a muchísimas situaciones peligrosas por los pelos. Tira 1D6 por cada escuadrón de la Legión penal en tu ejército antes de desplegarlos, para determinar las habilidades especializadas de cada uno.

D6 Resultado

- 1-2 **Pistoleros:** La desesperanza presta a los legionarios el impulso de velocidad necesario cuando explota un tiroteo, sus rifles láser se considerarán como si en lugar de Fuego rápido tuvieran Asalto 2.
- 3-4 **Psicópatas:** Ya puestos, vamos hasta el final. Los legionarios tienen las reglas especiales Contraataque, Veloces y Asalto rabioso.
- 5-6 **Navajeros:** El que a hierro mata, a hierro muere. Cuenta como si los legionarios tuvieran un arma de cuerpo a cuerpo adicional aparte del resto de su equipo. Además, los ataques cuerpo a cuerpo de los legionarios penales se consideran Acerados.



OGRETES



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Ogrete	4	3	5	5	3	2	3	6	5+
Ogrete Cabezadura	4	3	5	5	3	2	4	7	5+

“Una mente pequeña se llena de fe muy fácilmente”

Comisario Exen Treuer, 23º de Moradia

Reglas Especiales

Asalto rabioso, Testarudos.

Corpulentos: Los ogretes son colosales brutos con poco cerebro y muchas agallas. Cada ogrete cuenta como si fueran dos miniaturas por lo que respecta al transporte.

Equipo
Destripador: El destripador es un enorme fusil de combate automático, con cargador tipo “tambor”. A poca distancia el fogonazo del disparo de poca velocidad del destripador es tan amplio que evita que los ogretes puedan fallar.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30 cm	5	-	Asalto 3

Los ogretes son pseudohumanos, descendientes de mundos poblados por los humanos esparcidos por el Imperio y aislados del resto de la Humanidad durante milenios. Los ogretes son hombres-bestia, cuya fuerza inmensa es legendaria en todo el Imperio. En combate, los ogretes suelen ser tropas de asalto cuerpo a cuerpo; su tamaño, determinación y falta de imaginación les da una ventaja considerable. Se lanzan sobre las tropas enemigas, aplastando a sus “pequeños” oponentes y arremetiendo con sus armas contundentes. Pueden sobrevivir a heridas que harían caer a un hombre normal, e ignorar los proyectiles pequeños como si fueran insectos. Los ogretes son matones sin demasiadas luces, que responden a cualquier amenaza con una fuerza desbordante y una violencia extrema, sea o no necesario.

Los ogretes tienen una aptitud natural para el combate, y a causa de su célebre falta de inteligencia no le pueden sacar mucho partido al entrenamiento. Los ogretes suelen saltarse la instrucción y pasar directamente al servicio, donde forman temibles unidades auxiliares. Dado que lo más natural para un ogrete es aplastar la cabeza del enemigo con todo objeto pesado que se cruza en su camino, los destripadores que empuñan son sólidos y resistentes para aguantar en el cuerpo a cuerpo. El mecanismo del gatillo de un destripador también incorpora un limitador de ráfaga para evitar que el soldado gaste todo el cargador de golpe, una posibilidad de entretenimiento muy atractiva que les encantaría a los ogretes pero que les dejaría rápidamente sin munición.

Una vez establecida una amistad, los ogretes son completamente leales; de hecho, están tan dispuestos a satisfacer a sus superiores que sufrirán cualquier penuria para cumplir sus órdenes (siempre que logren recordar cuáles eran). Los ogretes tienen los mismos valores de lealtad personal, resistencia física y determinación de muchas culturas bárbaras del Imperio, y estos grupos suelen llevarse muy bien.

Una minoría entre los ogretes, los que poseen un atisbo de iniciativa o inteligencia, son candidatos óptimos para operaciones de cirugía craneal de aumentación, destinadas a potenciar su potencia cerebral hasta el punto de entender tácticas y estrategias básicas, equivalentes a la capacidad de un niño de ocho años. A los que sobreviven al procedimiento bioquímico de aumento neuronal se los llama “Cabezaduras” y lideran con orgullo al resto de ogretes en combate.

Los ogretes odian los espacios cerrados y oscuros, y a menudo hay que convencerlos o engañarlos para que suban a los transportes blindados, como los Chimera. Los oficiales de la Guardia Imperial más astutos han aprendido a atraer a los ogretes a los vehículos de transporte con la asistencia de un soldado amigo que arrastra una caja de provisiones. Una vez dentro del transporte, se cierra la rampa del vehículo. No hay recompensa posible para el pobre guardia imperial que inevitablemente queda encerrado con estos enormes pseudohumanos malolientes, sin mucha inclinación por la higiene personal y muy propensos a los mareos violentos.



RATLING

Los ratling... los human... principio e... de hecho, la batalla... que los ha... una vista i... sigilosame... drían muc... hacen mu... pal en la C...

Los ratling... de sus rifle... can los pu... nas o los p... comandan... facilidad in... desatan. E... en la zona... de un mur... bombas o... que les dé... reduce la p...

Al igual qu... unas comp... estos equip... de otros re... burlas de l... de guardia... apoyo de u...

Además d... reputación... llevan a ca... de batalla... da es de s... saben cóm... para comp... suelen con... acostumbra... miento pa... obtener de... de un gen... cura, si un... un mercad... armas no... das por “g...

Ratling

Reglas Infiltración

RATLINGS

Los ratlings son una raza de pseudohumanos descendientes de los humanos. Se caracterizan por ser bajos y rechonchos; en principio estas son cualidades poco ideales para un guerrero y, de hecho, los ratlings no pueden realizar muchas funciones en la batalla. No obstante, los ratlings poseen algunos talentos que los hacen inestimables para la Guardia Imperial. Tienen una vista increíble y su reducido tamaño les permite moverse sigilosamente en terrenos difíciles en los que otras tropas tendrían muchos problemas para avanzar. Estas características les hacen muy buenos francotiradores, y esta es su función principal en la Guardia Imperial.

Los ratlings son tiradores de primera, incluso sin los visores láser de sus rifles de agujas. Con calma y parsimonia, los ratlings colocan los puntos de mira en los ojos vulnerables de bestias alienígenas o los puntos débiles de enemigos blindados. Apuntan a los comandantes enemigos o a los pilotos de los tanques con una facilidad insultante, divertidos por el pánico y la confusión que desatan. En combate, los ratlings son muy diestros para infiltrarse en la zona de guerra sin ser vistos, escondiéndose entre la maleza de un mundo bosque, los cráteres de una tundra arrasada por las bombas o los restos de un edificio en ruinas. Cualquier posición que les dé una buena línea de visión es buena, y si la posición reduce la posibilidad de combate físico, todavía mejor.

Al igual que otros regimientos pseudohumanos, los ratlings tienen unas competencias muy específicas, y es bastante habitual dividir estos equipos de tiradores en pequeñas unidades bajo el mando de otros regimientos. A menudo los ratlings son objeto de las burlas de los otros soldados; no obstante, más de un escuadrón de guardias imperiales ha tenido que darle las gracias al fuego de apoyo de una unidad de fenomenales francotiradores.

Además de tiradores excelentes, los ratlings se han ganado una reputación como muy buenos cocineros. En muchas unidades llevan a cabo ambas tareas: disparan con precisión en el campo de batalla y más tarde corren a la cocina. Su afición por la comida es de sobras conocida, y estos escurridizos pseudohumanos saben cómo hacérselo para "conseguir" suministros adicionales para complementar su dieta. A pesar de su tamaño diminuto, suelen comer casi el doble que un soldado normal. Los ratlings acostumbran a compartir su botín con otros soldados del regimiento para desviar las sospechas de los Comisarios. Pueden obtener de todo, desde barritas energéticas hasta el mejor licor de un general, pasando por narcóticos prohibidos como la obscura, si uno está dispuesto a pagar. Los ratlings no sólo tienen un mercado negro de comidas y bebidas; la mayoría de las armas no estándar de las tropas más veteranas han sido obtenidas por "gentileza del chef".

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Ratling	2	4	2	2	1	4	1	6	5+

Reglas Especiales

Infiltración, Sigilo.



En el 742.M41 el Imperio lanzó la cruzada del golfo de Damocles contra el recién descubierto imperio Tau. Se obtuvieron múltiples honores de batalla durante el corto pero intenso conflicto. Hay una victoria que brilla por sí misma, ya que se ganó gracias a un único disparo hecho por un solitario ratling.

Fue durante el avance de ciudad Gal'bryn, capital del mundo de clan Dal'yth, cuando el francotirador ratling Magogg consiguió el disparo de su vida. Magogg y su escuadrón estaban explorando en una posición avanzada del ejército cuando detectaron una columna de tanques gravíticos moviéndose cuidadosamente hacia el flanco imperial. Para la sorpresa de los Ratlings, la columna se detuvo apenas a 300 metros de su posición. Apostando su rifle de confianza con la mira telescópica preparada, Magogg escrutó tranquilamente a los alienígenas mientras bajaban de su nave y mantenían una conversación entre ellos. Había uno vestido con largos ropajes vaporosos y Magogg sospechó que debería ser algún tipo de líder, así que situó su punto de mira entre los ojos del alienígena. Disparó, volándole la cabeza, y en un momento la columna Tau al completo estaba sumida en el caos.

El flanco imperial estaba a salvo, Magoog confirmó su primera baja entre los misteriosos Etercos Tau, y el imperio aprendió una valiosa lección para combatir a este nuevo enemigo.



ROUGH RIDERS

En los mundos donde los guerreros todavía luchan a lomos de un caballo, el Imperio recluta regimientos de Rough Riders. En estos planetas, clanes y castas de jinetes nómadas han perfeccionado el arte y las técnicas de la caballería a través de años de enfrentamientos sangrientos. Los Rough Riders mantienen muchas costumbres atroces de sus mundos natales, como la escarificación ritual o los tatuajes tribales. Las monturas son igual de duras y peligrosas que los guerreros que las manejan. Los jinetes las crían para que sean fuertes y poderosas, y muchas pasan por tratamientos bioquímicos para mejorar su potencial de combate. Entrenados para el combate, estos caballos de batalla no se detienen ante el enemigo ni se dejan llevar por el pánico.

La mayoría de Rough Riders provienen de mundos salvajes y subdesarrollados, pero hay excepciones. En algunos planetas, el honor de ir a la guerra sobre una montura está reservado a la élite, formada por sagas aristocráticas que llevan generaciones combatiendo a caballo.

Incluso la Guardia Imperial, con sus legiones de armas pesadas y vehículos blindados, tiene lugar para estos fieros guerreros montados. Los regimientos de Rough Riders suelen desplegarse a gran escala, especialmente cuando el terreno no es adecuado para los vehículos de la Guardia Imperial. Un escuadrón de caballería bien entrenado puede convertirse en una efectiva fuerza para el asalto y la escaramuza, capaz de moverse rápidamente por un terreno desigual, subir cuestas empinadas y galopar por

los barrancos más estrechos. No obstante, es más habitual dividir los regimientos montados y asignar escuadras de Rough Riders para luchar junto a los regimientos de infantería convencional, donde hacen de exploradores, patrullas y tropas de respuesta rápida. Los Rough Riders están acostumbrados a operar por libre fuera de las líneas de comunicación normales, a menudo dentro de territorio enemigo. Son hábiles recolectores de comida, de modo que pueden operar durante mucho tiempo detrás de las líneas enemigas con sólo los suministros más básicos. Al emplear monturas vivas en lugar de maquinaria, no necesitan combustible ni mantenimiento y, a diferencia de los vehículos, no es fácil rastrearlos mediante áuspex o escáneres. Por lo tanto, suelen utilizarse para entorpecer los movimientos de tropas enemigas en tácticas de "ataque y huida".

La movilidad y velocidad de los Rough Riders los hace una fuerza potente en el campo de batalla, tan capaces de encabezar todo un ataque como de flanquear al grueso de la tropa. Los Rough Riders llevan armas muy diversas, pero las más letales son, sin duda alguna, las lanzas de caza con punta explosiva utilizadas en sus mundos natales para cazar grandes animales carnívoros. En combate, los Rough Riders cargan contra los enemigos blandiendo sus armas explosivas, y cambian a la pistola o el rifle láser después de la arremetida inicial. La potencia desbocada de una carga de caballería en colisión contra las filas enemigas deja un rastro de polvo y vísceras. Los enemigos que no perecen empalados por las lanzas son aplastados por los cascos de las poderosas monturas.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Rough Rider	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sargento de Rough Riders	3	3	3	3	1	3	2	8	5+

Equipo

Lanza de caza: Los Rough Riders están armados con una larga lanza de caza, terminada en una punta armada con una carga explosiva que puede atravesar incluso la armadura más resistente.

Los Rough Riders utilizan sus lanzas de caballería la primera vez que hacen una carga al combate cuerpo a cuerpo, tras la cual no pueden volver a utilizar. Durante el primer movimiento de asalto, una unidad armada con lanzas de caza cuenta como si estuviera equipada con armas de energía de Fuerza 5 e Iniciativa 5. Las miniaturas con lanzas de caza no obtienen ningún ataque extra por estar equipadas con arma de mano adicional.

"He visto la guerra en todas sus formas, desde guerreros salvajes matándose entre ellos con piedras hasta la destrucción de un planeta entero por parte de una bomba virus. He visto a los Marines Espaciales salir airoso de una muerte segura y a los Titanes aplastando a pelotones enteros bajo sus pics.

Pero no hay visión más conmovedora que una gran carga de caballería."

Dravin Gratz, 14º de Tharinga



SEN

El Sentinel es un vehículo zado por la Guardia Imperial para recorrer terrenos de gran potencia. Los Sentinel son vehículos que se utilizan para inmovilizar al enemigo.

Ideal para misiones de reconocimiento, el Sentinel es un vehículo de gran potencia. Los Sentinel son vehículos que se utilizan para inmovilizar al enemigo. El Sentinel es un vehículo zado por la Guardia Imperial para recorrer terrenos de gran potencia. Los Sentinel son vehículos que se utilizan para inmovilizar al enemigo.

Sentinel es un vehículo (Bípode, vehículo de combate). Sentinel es un vehículo (Bípode).

Reglas de juego para Explorador. Moverse a...

"Intenta... al enemigo cuando la... Si estás... para que... mejores... lucha en... tu ventaja... un frente... dante que... puede ca... sólo se b... cuado pe... batalla si... reconocer...

SENTINELS

El Sentinel es un vehículo bípedo todo terreno de una plaza, utilizado por la Guardia Imperial cuando las patrullas móviles deben recorrer terreno agreste o hay que desplegar rápidamente una gran potencia de fuego para responder a una amenaza. Los Sentinels son vehículos robustos, capaces de atravesar terrenos que inmovilizarían a los tanques de batalla y los vehículos blindados.

Ideal para misiones de reconocimiento y como soporte de infantería, muchos regimientos de la Guardia Imperial utilizan el Explorador Bípedo Sentinel para ubicar y destruir la resistencia enemiga en emboscadas y ataques sorpresa. Los disparos de sus multiláser y las ráfagas de prometio ardiente barren a las tropas enemigas. Los bípedos Sentinels Exploradores van equipados con sofisticados giro-estabilizadores para moverse por los campos de batalla más accidentados y los desniveles más empinados. Las piernas articuladas permiten a los Sentinels atravesar sigilosamente la maleza o ruinas urbanas o alcanzar velocidad en campo abierto. Los generadores de energía de estos vehículos de exploración incorporan también dispositivos de reducción de sonido para no alertar al enemigo de su presencia. Los pilotos de estos Sentinels suelen personalizar sus vehículos, con innovaciones tan peculiares como sierras eléctricas gigantes para abrirse camino en junglas espesas o las extremidades con clavos para desplazarse por superficies glaciales. El Sentinel Explorador no está pensado para operaciones de combate directo. La apertura que permite al piloto ver a sus presas lo hace vulnerable al fuego de armamento ligero, y el vehículo en sí no tiene el resistente blindaje de los tanques de batalla.

	Blindaje							
	HA	HP	F	BF	BL	BP	I	A
Sentinel explorador (Bípode, vehículo descubierto)	3	3	5	10	10	10	3	1
Sentinel acorazado (Bípode)	3	3	5	12	10	10	3	1

Reglas Especiales

Explorador (sólo el Sentinel explorador),

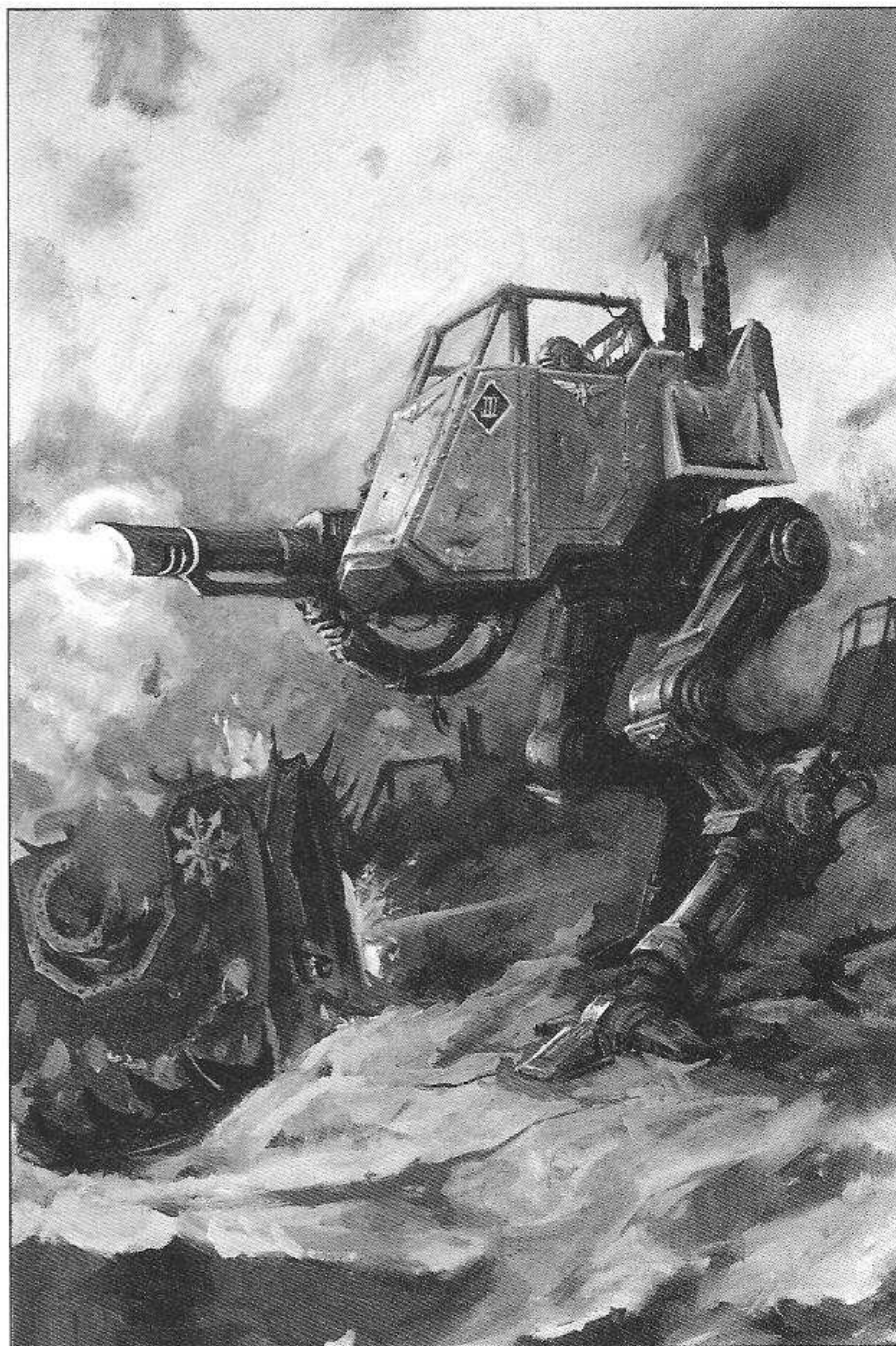
Moverse a través de cobertura (sólo el Sentinel explorador).

“Intenta siempre sacarle ventaja a tu situación. Si superas al enemigo en número, utiliza los refuerzos para atacar cuando las filas del enemigo empiecen a estar forzadas. Si estás en desventaja numérica, concentra tus fuerzas para que el enemigo tenga que luchar sólo contra tus mejores tropas. Si eres más efectivo a corto alcance, lucha en terreno denso para sacarle el máximo partido a tu ventaja. Si eres superior a largo alcance, ataca desde un frente extendido. Pero nunca olvides que un comandante que pone toda su fe sólo en la artillería pesada puede caer ante una táctica mejor, y un comandante que sólo se basa en el combate cercano sin el soporte adecuado perderá sus tropas. Nadie ha ganado jamás una batalla sin tener en cuenta las debilidades del enemigo, o reconocer las propias”.

Comandante Solar Macharius,
antes de la conquista de Kallastin.

Los Sentinels son unidades de primera línea excelentes cuando están reforzados con blindaje adicional, capaces de resistir una lluvia de fuego constante que derribaría inmediatamente a los bípodes ligeros de exploración. Las piernas metálicas de un Sentinel Blindado están modificadas con compensadores de retroceso, en lugar de los habituales giro-estabilizadores, para permitirles disparar las armas más pesadas. Los sensores y sistemas de áuspex son sustituidos por células de potencia adicionales y sistemas de refrigeración para permitir al Sentinel Blindado realizar su función como plataforma de ataque pesado. Los Sentinels Pesados se utilizan como unidades móviles de caza y derribo, que persiguen a los tanques de batalla enemigos y los eliminan atravesando el blindaje más resistente con ráfagas de plasma y láser. Los Sentinels Blindados acompañan a los regimientos de la Guardia Imperial, sembrando el caos sin perder el paso.

A menudo, los Sentinels se despliegan lejos de las líneas de suministros del Imperio, en las profundidades del territorio enemigo. Al funcionar como unidades autónomas, los escuadrones de Sentinels suelen verse obligados a actuar por iniciativa propia, una cualidad que no se suele promover entre los guardias imperiales. En consecuencia, muchos pilotos de Sentinels se han ganado una reputación de individualistas e insubordinados.

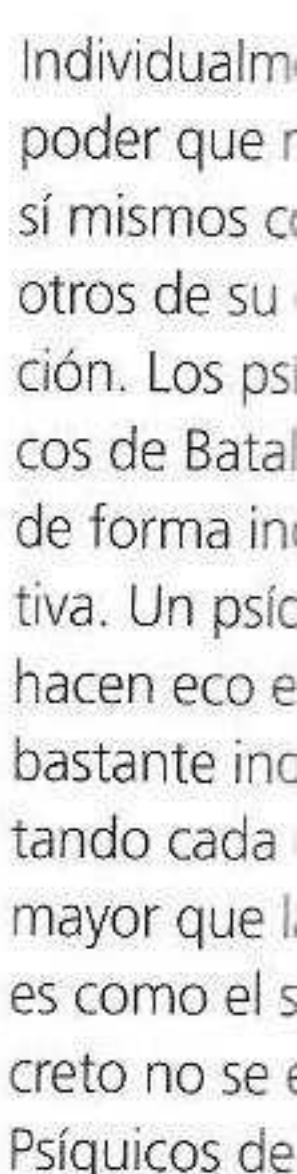




ESC

Los escuadrones autorizados químicamente. Acorde a la ley de hierro que los rige (los productores), los escuadrones autorizados sus poderes.

Durante sus
cos aprend
de tutela y
poderes lim
energías de
mentados.
psíquico pr
ciado en su



En combate
medida que
oleada masi
con efectos
a los enemig
Disformidad

Psíquico a
Vigilante

Reglas E

Coro psíquico
un único psíquico. Al res
línea de visio
miniaturas d

Sacrificio fi
combate suf
pre atento vi
quicos. Elim
resolver el at
zado sufre u

Tras las líneas enemigas: La misión Tras las líneas enemigas otorga al escuadrón la regla especial Infiltración y sus armas provocan Acobardamiento la primera vez que el escuadrón dispare.

Rifle láser sobrecargado: El rifle láser sobrecargado utiliza una célula de energía externa de gran potencia. Esto permite al arma proyectar un disparo mucho más poderoso y penetrante.

46

ESCUADRÓN DE PSÍQUICOS DE BATALLA

Los escuadrones de Psíquicos de Batalla son equipos de psíquicos autorizados que todavía tienen que completar su entrenamiento psíquico. Acompañados siempre por Vigilantes (individuos de voluntad de hierro que hacen de guardianes, protectores y, si es necesario, ejecutores), los psíquicos autorizados se enfrentan al enemigo, utilizando sus poderes colectivos para crear torbellinos de destrucción.

Durante su entrenamiento en la Scholastica Psykana, los psíquicos aprenden a utilizar sus poderes innatos. Hacen falta décadas de tutela y práctica para aprender a controlar una fracción de sus poderes limitados. Muchos no están preparados para utilizar las energías de la Disformidad sin ayuda de psíquicos más experimentados. Algunos de ellos nunca superan el primer rango de psíquico primario, perturbados por los horrores que han presenciado en sus años de pesadillas alimentadas por la Disformidad.

Individualmente, estos psíquicos apenas son capaces de controlar el poder que manejan, y son igual de peligrosos para sus aliados y para sí mismos como para los enemigos. Estos psíquicos se agrupan con otros de su clase, ya que juntos pueden mantener cierta concentración. Los psíquicos autorizados que forman un escuadrón de Psíquicos de Batalla entran tan en sintonía entre ellos que dejan de actuar de forma independiente y actúan como una única consciencia colectiva. Un psíquico empieza una frase y otro la termina, y las palabras hacen eco en varios miembros de la unión con una compenetración bastante inquietante. Durante el combate suman sus energías, aportando cada uno su habilidad psíquica para descargar una potencia mayor que la suma de las partes. La acumulación de energía psíquica es como el sonido en un coro; puede que la voz de un psíquico concreto no se escuche, pero el poder combinado de un escuadrón de Psíquicos de Batalla puede aplanar un tanque de batalla.

En combate, los sonoros cánticos de los psíquicos van creciendo a medida que extraen más y más energía de la Disformidad. Una oleada masiva de energía psíquica penetra en el mundo físico, con efectos terribles. Las tormentas de energía psíquica sepultan a los enemigos, con un torbellino arrollador de energía de la Disformidad que pulveriza los órganos y deshace los cuerpos.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Psíquico autorizado	2	3	2	3	1	3	1	9	5+
Vigilante	3	3	3	3	1	3	2	9	5+

Reglas Especiales

Psíquico (únicamente Psíquicos autorizados).

Coro psíquico: El escuadrón de psíquicos de batalla se considera un único psíquico por lo que respecta al uso de cada poder psíquico. Al resolver un poder psíquico, el jugador podrá trazar la línea de visión y determinar el alcance desde cualquiera de sus miniaturas de psíquicos autorizados.

Sacrificio final: Si una unidad de escuadrón de psíquicos de combate sufre un ataque de Peligros de la disformidad, el siempre atento vigilante "salvará" inmediatamente el alma de los psíquicos. Elimina 1D3 psíquicos autorizados como bajas en vez de resolver el ataque. Si el vidente ya ha caído, cada psíquico autorizado sufre un ataque de Peligros de la disformidad.



Poderes psíquicos

Tormenta de almas: Los psíquicos envuelven a sus enemigos en una tormenta de energía disforme que mancilla la carne y desgarrar las almas de sus cuerpos.

Es un ataque de disparo psíquico con el siguiente perfil:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
90 cm	*	D6	Asalto 1, Área grande

*La fuerza de la tormenta de almas es igual al número de psíquicos autorizados en la unidad que utiliza el poder. La FP del ataque se determina al azar en cada uso.

Minar moral: Los psíquicos despliegan sus mentes, evocando un terror irracional en las entrañas de sus enemigos.

Este poder se utiliza durante la fase de disparo del escuadrón de psíquicos de batalla. Elige una unidad enemiga en un radio de 90 cm y en línea de visión del escuadrón. Durante el resto del turno, el Liderazgo de la unidad objetivo se reduce tanto como el número de psíquicos autorizados en la unidad que ha activado el poder (hasta un mínimo de 2).





TANQUE DE BATALLA LEMAN RUSS



Reglas Especiales

Monstruosidad imparable: Un Leman Russ que haya movido a velocidad de combate o que haya permanecido inmóvil puede disparar el arma de su torreta además de cualquier otra arma que pudiese disparar de forma normal (incluso si el arma de la torreta es de artillería). Por otra parte, un Leman Russ que mueva a velocidad de crucero podrá mover una distancia máxima de $1D6 + 6$ (7=18 cm; 8=20 cm; 9=22 cm; 10=25 cm; 11=28 cm; 12=30 cm), haz la tirada cada vez que el tanque mueva a esta velocidad.

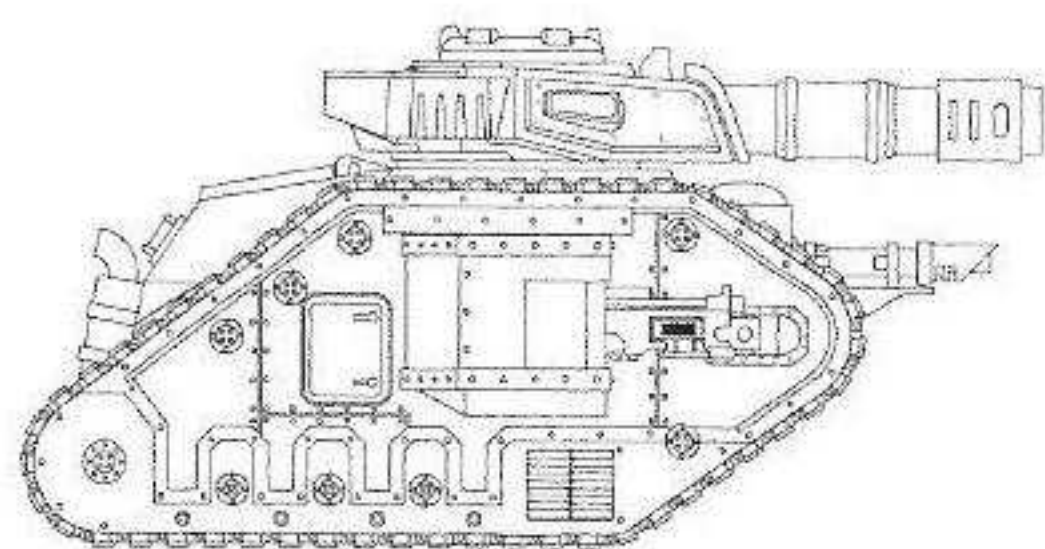
	HP	Blindaje			Tipo
		BF	BL	BP	
Leman Russ	3	14	13	10	Tanque
Leman Russ Exterminator	3	14	13	10	Tanque
Leman Russ Vanquisher	3	14	13	10	Tanque
Leman Russ Eradicator	3	14	13	10	Tanque
Leman Russ Demolisher	3	14	13	11	Tanque
Leman Russ Punisher	3	14	13	11	Tanque
Leman Russ Executioner	3	14	13	11	Tanque

Leman Russ

El Leman Russ es el tanque de batalla más común de la Guardia Imperial. Su diseño probado ha resistido el paso del tiempo mejor que los demás; por esto es el tanque más solicitado por los oficiales de la Guardia Imperial para asignar a sus formaciones de infantería.

Cañón de batalla: El cañón de batalla es el armamento más habitual del Leman Russ. La munición explosiva del cañón de batalla destruye infantería enemiga y tanques con la misma facilidad.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
180 cm	8	3	Artillería 1, Área grande



El Leman Russ es el principal tanque de batalla de la Guardia Imperial y el pilar principal de su fuerza de combate blindada. Está a la cabeza de cualquier ataque blindado de la Guardia Imperial. Armadas con poderosos cañones de batalla y armas pesadas, estas bestias se arrastran lentamente, descargando una potencia de fuego infatigable. Los enemigos que no caen bajo sus cañonazos acaban aplastados por su paso implacable.

La mayoría de los tanques de batalla Leman Russ que luchan como parte de una compañía de infantería provienen de un regimiento blindado "Puño del Emperador" o "Lanza del Emperador". Es extraño que un ejército de la Guardia Imperial se enfrente al enemigo sin el apoyo de al menos una de estas máquinas temibles.

La Guardia Imperial lleva milenios utilizando el diseño resistente y fácil de mantener del Leman Russ. No es ni mucho menos el vehículo más sofisticado del Imperio, pero su capacidad de adaptación y de avance en cualquier circunstancia, incluso con la tripulación más inexperta lo ha convertido en el tanque de batalla con más éxito de la galaxia. Sus motores sólidos y eficientes funcionan con todo tipo de combustibles, y mantendrán el blindado en marcha en el más hostil de los entornos.

El Leman Russ es una bestia lenta y pesada en comparación con algunos vehículos de la Guardia Imperial. No obstante, ningún tanque del mismo tamaño puede igualar la potencia de fuego descomunal que puede descargar (y soportar) este blindado. El blindaje de un Leman Russ está diseñado para ser resistente, duradero y fácil de reparar. El casco reforzado y las capas de ferro-acero de un Leman Russ pueden resistir los ataques más destructivos y pueden soportar daños enormes. La munición del armamento ligero rebota en su casco blindado, mientras avanza inexorablemente ignorando los disparos.

Dentro del casco blindado de un Leman Russ hace mucho calor y es casi imposible oír algo por encima del ruido de los motores y los disparos. Hacen falta cuatro personas para operar un tanque de batalla Leman Russ, y dos más si se añaden barquillas laterales. Aunque no es lo normal, estas barquillas pueden albergar las más diversas armas letales. Cada uno necesita un artillero propio y, junto con la torreta principal, proporcionan un poder de fuego que puede barrer completamente al enemigo.



Leman Russ

El Leman Russ es el principal tanque de batalla de la Guardia Imperial y el pilar principal de su fuerza de combate blindada. Está a la cabeza de cualquier ataque blindado de la Guardia Imperial. Armadas con poderosos cañones de batalla y armas pesadas, estas bestias se arrastran lentamente, descargando una potencia de fuego infatigable. Los enemigos que no caen bajo sus cañonazos acaban aplastados por su paso implacable.

Leman Russ

El Leman Russ es el principal tanque de batalla de la Guardia Imperial y el pilar principal de su fuerza de combate blindada. Está a la cabeza de cualquier ataque blindado de la Guardia Imperial. Armadas con poderosos cañones de batalla y armas pesadas, estas bestias se arrastran lentamente, descargando una potencia de fuego infatigable. Los enemigos que no caen bajo sus cañonazos acaban aplastados por su paso implacable.

Leman Russ

El Leman Russ es el principal tanque de batalla de la Guardia Imperial y el pilar principal de su fuerza de combate blindada. Está a la cabeza de cualquier ataque blindado de la Guardia Imperial. Armadas con poderosos cañones de batalla y armas pesadas, estas bestias se arrastran lentamente, descargando una potencia de fuego infatigable. Los enemigos que no caen bajo sus cañonazos acaban aplastados por su paso implacable.

Leman Russ

El Leman Russ es el principal tanque de batalla de la Guardia Imperial y el pilar principal de su fuerza de combate blindada. Está a la cabeza de cualquier ataque blindado de la Guardia Imperial. Armadas con poderosos cañones de batalla y armas pesadas, estas bestias se arrastran lentamente, descargando una potencia de fuego infatigable. Los enemigos que no caen bajo sus cañonazos acaban aplastados por su paso implacable.

Leman Russ

El Leman Russ es el principal tanque de batalla de la Guardia Imperial y el pilar principal de su fuerza de combate blindada. Está a la cabeza de cualquier ataque blindado de la Guardia Imperial. Armadas con poderosos cañones de batalla y armas pesadas, estas bestias se arrastran lentamente, descargando una potencia de fuego infatigable. Los enemigos que no caen bajo sus cañonazos acaban aplastados por su paso implacable.

Leman Russ

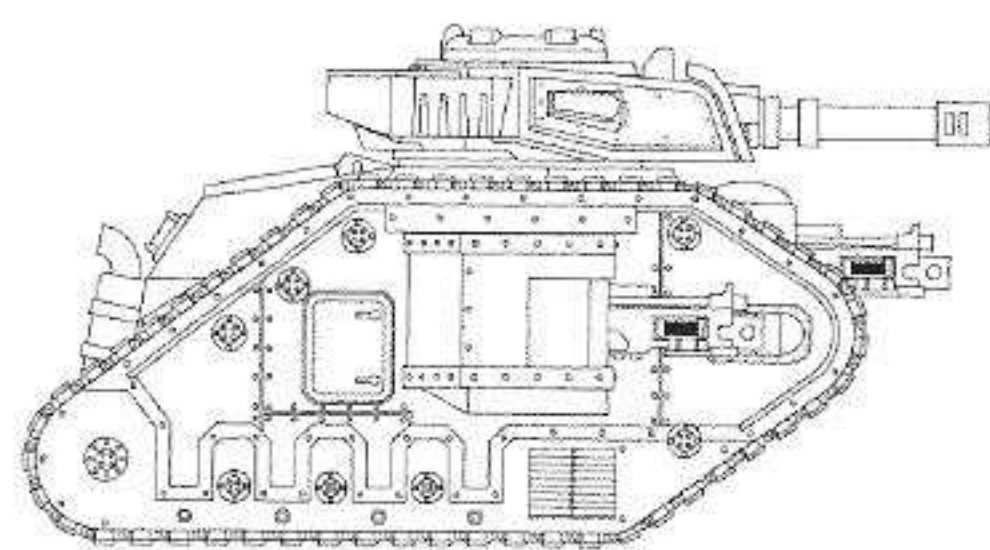
El Leman Russ es el principal tanque de batalla de la Guardia Imperial y el pilar principal de su fuerza de combate blindada. Está a la cabeza de cualquier ataque blindado de la Guardia Imperial. Armadas con poderosos cañones de batalla y armas pesadas, estas bestias se arrastran lentamente, descargando una potencia de fuego infatigable. Los enemigos que no caen bajo sus cañonazos acaban aplastados por su paso implacable.

Leman Russ Exterminator

El Leman Russ Exterminator es una variante común del diseño estándar, capaz de descargarse ráfagas fulminantes de fuego que ninguna infantería puede resistir. Los rápidos proyectiles del cañón automático Exterminator pueden perforar un chasis ligeramente blindado con la misma facilidad que atraviesan carne y hueso.

Cañón automático Exterminator: Montado en el Leman Russ Exterminator, los cañones gemelos del cañón automático Exterminator se sincronizan para disparar veloces salvos de proyectiles de gran calibre.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
120 cm	7	4	Pesada 4, Acoplado



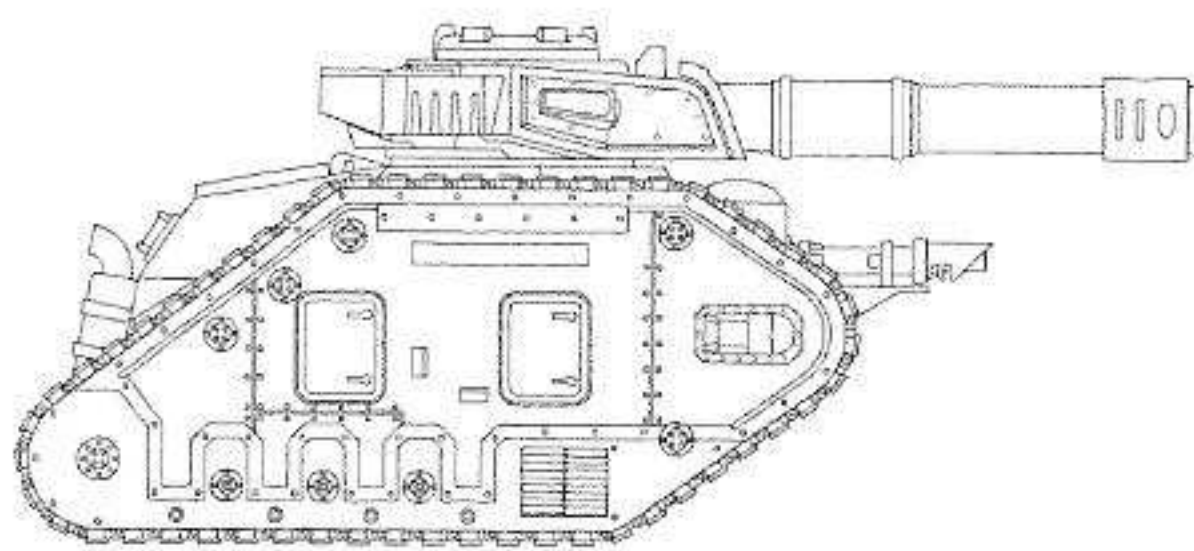
Leman Russ Vanquisher

El Leman Russ Vanquisher es cada vez menos común, ya que la tecnología y las habilidades necesarias para la construcción de este tanque de batalla se perdieron cuando el mundo forja de Tigrus fue invadido. El largo alcance y el excelente índice de efectividad del cañón de batalla Vanquisher lo hacen el arma preferida de muchos generales en la lucha anti-tanque.

Cañón de batalla Vanquisher: El Vanquisher cuenta con un cañón modificado que dispara proyectiles anti-blindaje.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
180 cm	8	2	Pesada 1*

**Los disparos del cañón de batalla Vanquisher suman 1D6 adicional en sus tiradas de penetración.*



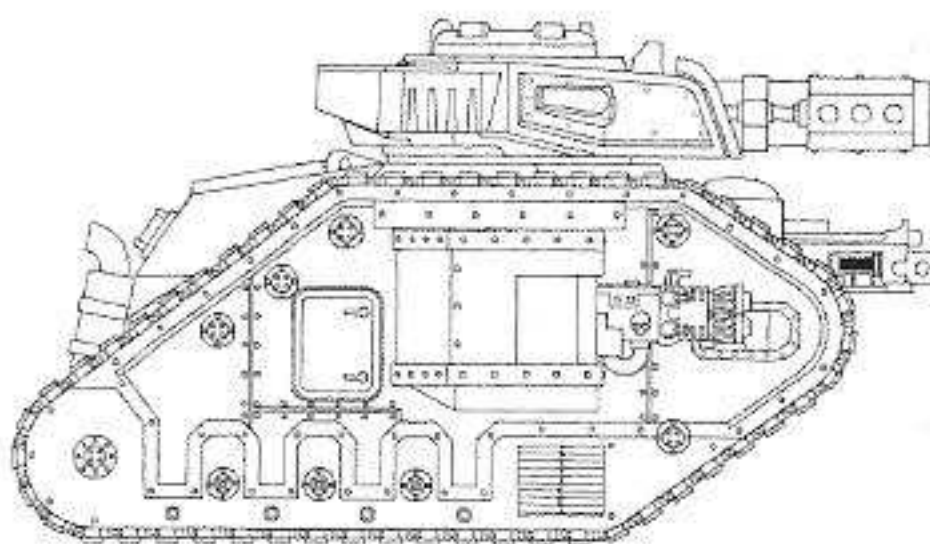
Leman Russ Eradicator

El Leman Russ Eradicator fue decisivo durante el conflicto urbano de Khai-Zhan. Sus proyectiles pesados de alto calibre pueden arrollar las barricadas enemigas y toda la infantería que hay detrás. El diseño del tanque se puede replicar fácilmente en docenas de mundos forja, y el Eradicator se utiliza en todo el Imperio para dar soporte a la infantería en terreno denso.

Cañón Nova Eradicator: Los cañones Nova Eradicator disparan munición con cargas inestables subatómicas en su núcleo.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
90 cm	6	4	Pesada 1, Área grande*

**No se pueden realizar tiradas de salvación por cobertura contra las heridas causadas por un cañón Nova Eradicator.*

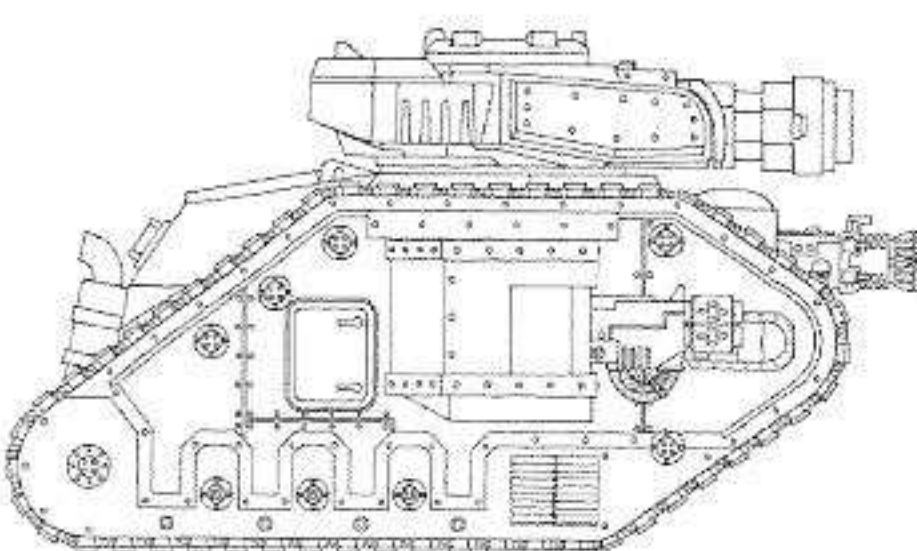


Leman Russ Demolisher

El Leman Russ Demolisher se diseñó con un único propósito: romper líneas. Va armado con el cañón de asedio Demolisher, de corto alcance, pero altamente destructivo. Considerado habitualmente un tanque de asedio, el Leman Russ Demolisher tiene blindaje adicional y es devastador al combatir enemigos fortificados.

Cañón de asedio Demolisher: De corto alcance pero totalmente letal, no hay blindaje capaz de resistir el poder de un cañón de asedio Demolisher.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	10	2	Artillería 1, Área grande

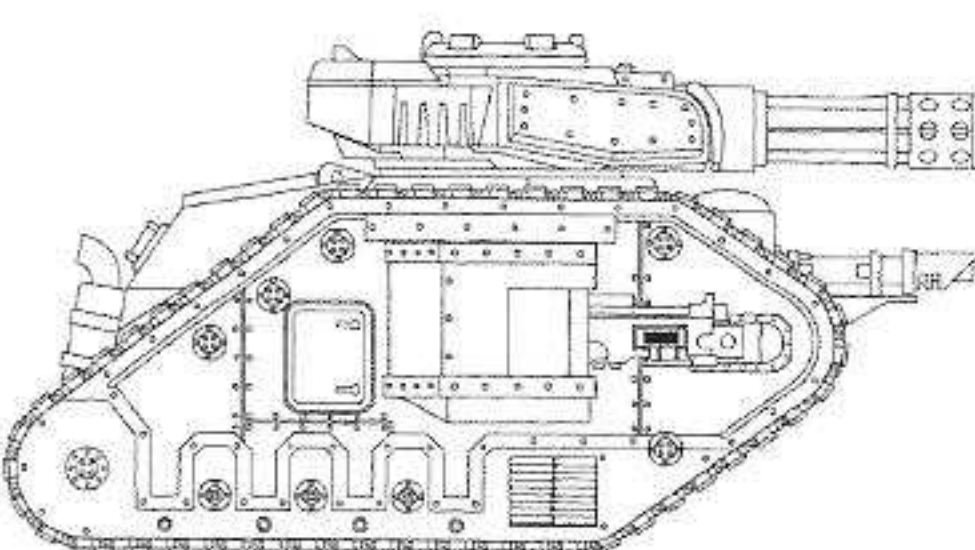


Leman Russ Punisher

El Leman Russ Punisher sacrifica la efectividad antitanque por una potencia de fuego anti-infantería aumentada. No hay muchos más tanques en toda la Guardia Imperial capaces de descargar tanta munición sobre el enemigo como un Leman Russ Punisher. Los pilotos de estos tanques tienen la reputación de ser impulsivos, lanzados y de gatillo fácil.

Cañón Gatling modelo Punisher: Una reciente adquisición en el arsenal de la Guardia Imperial es el Cañón Gatling modelo Punisher, capaz de lanzar un torrente de fuego anti-infantería.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	5	—	Pesada 20

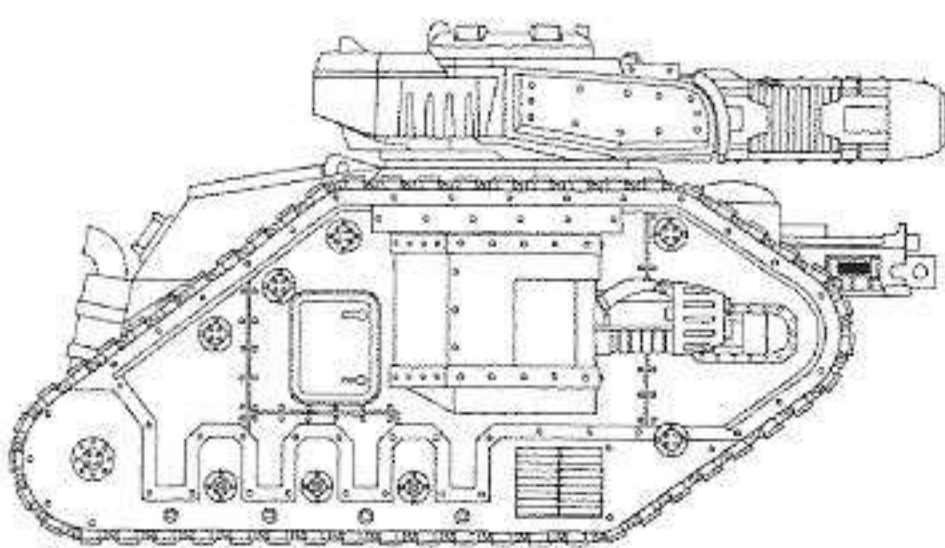


Leman Russ Executioner

El Executioner es una de las variantes más viejas del Leman Russ; los archivos muestran que durante la Gran Cruzada se desplegaron regimientos enteros de este tanque. Gradualmente, a lo largo de varios milenios se ha perdido el entendimiento de la tecnología de plasma y el Executioner es ahora una rara reliquia tecnológica.

Cañón de plasma Executioner: El Cañón de plasma Executioner expulsa ráfagas de plasma que pueden incinerar hasta la infantería mejor protegida.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
90 cm	7	2	Pesada 3, Área





TANQUE LANZALLAMAS HELLHOUND



El Tanque Lanzallamas Hellhound está diseñado para eliminar a la infantería enemiga en terrenos densos. Un Hellhound va equipado con un potente lanzallamas, que descarga un agente químico de ignición automática. Las llamas llegan hasta los rincones más recónditos, consumiendo a todas las tropas que estaban a cubierto y reduciéndolas a cenizas.

Muy pocos se ofrecen como voluntarios para servir en un Hellhound, y los elegidos no son siempre los soldados más estables y centrados del mundo. Las tripulaciones de los Hellhound son bastante arrogantes y se sienten superiores al resto de guardias imperiales, que según ellos no pueden soportar el calor. En combate, apuntan sus vehículos hacia la mayor concentración de tropas enemigas, incinerando a sus contrincentes como pirómanos descontrolados.

Construido a partir del chasis de un Chimera, el Hellhound tiene un motor más grande en lugar de capacidad de transporte de tropas. Los vastos tanques de prometio llevan por necesidad un blindaje más grueso. Dada su versatilidad, se han hecho muchas variaciones del diseño del Hellhound, que cada vez es más habitual en los regimientos de la Guardia Imperial.

	Blindaje				Tipo
	HP	BF	BL	BP	
Hellhound	3	12	12	10	Rápido, Tanque
Devil Dog	3	12	12	10	Rápido, Tanque
Bane Wolf	3	12	12	10	Rápido, Tanque

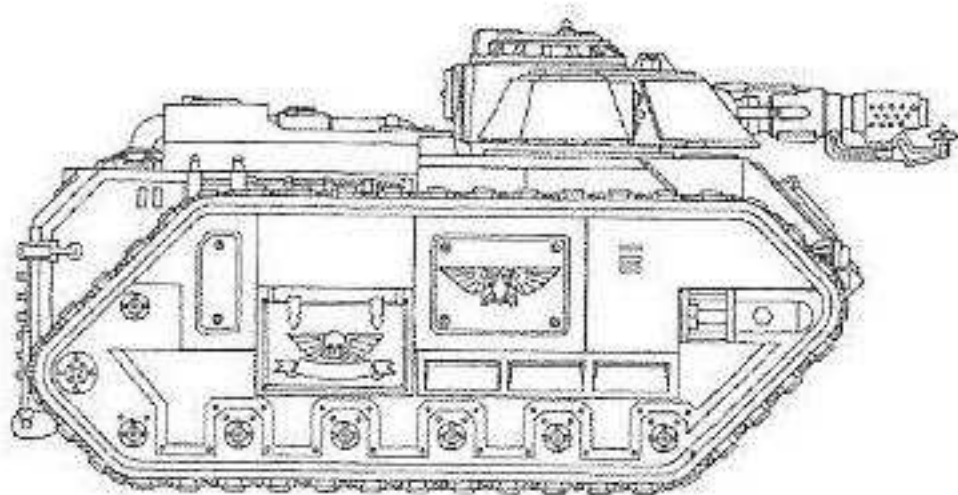
Hellhound

El Hellhound tiene una reputación muy salvaje, y la mera visión de una de estas monstruosas máquinas de guerra incinerando hileras de infantería con su espantoso cañón infierno hace temblar a las filas enemigas. La infantería huye despavorida para salvar la vida, atravesando las nubes de humo y cenizas que fueron camaradas muertos.

Cañón infierno: El cañón infierno dispara letales bocanadas de fuego al rojo blanco a una distancia considerable.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Plantilla*	6	4	Pesada 1

**Para disparar el cañón infierno coloca la plantilla de modo que su extremo estrecho se encuentre a un máximo de 30 cm del arma, y que el extremo grueso nunca esté más cerca del arma que el estrecho. Trata entonces al cañón infierno como cualquier otra arma de plantilla.*

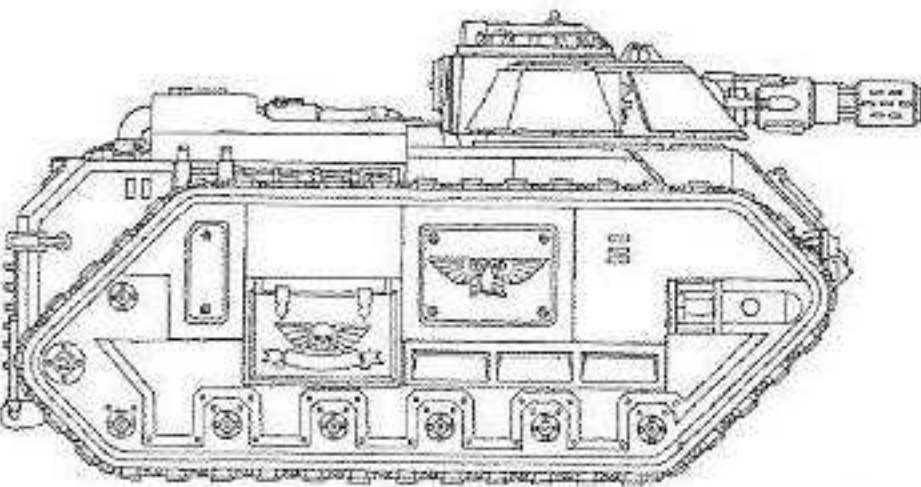


Devil Dog

Los Devil Dogs son una variante del Hellhound. Armados con poderosos cañones de fusión pesados, los Devil Dogs son capaces de devastar tropas pesadas y tanques blindados en un santiamén. Al disparar, las armas principales lanzan un agudo aullido al vaporizarse la humedad en el aire, que se convierte en un estruendo terrible cuando detona el objetivo.

Cañón de fusión pesado: El cañón de fusión pesado dispara una ráfaga térmica a corta distancia, provocando un tremendo desgarramiento molecular que convierte al objetivo en una mezcla de escoria ardiente y vapor.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	8	1	Pesada 1, Fusión, Área



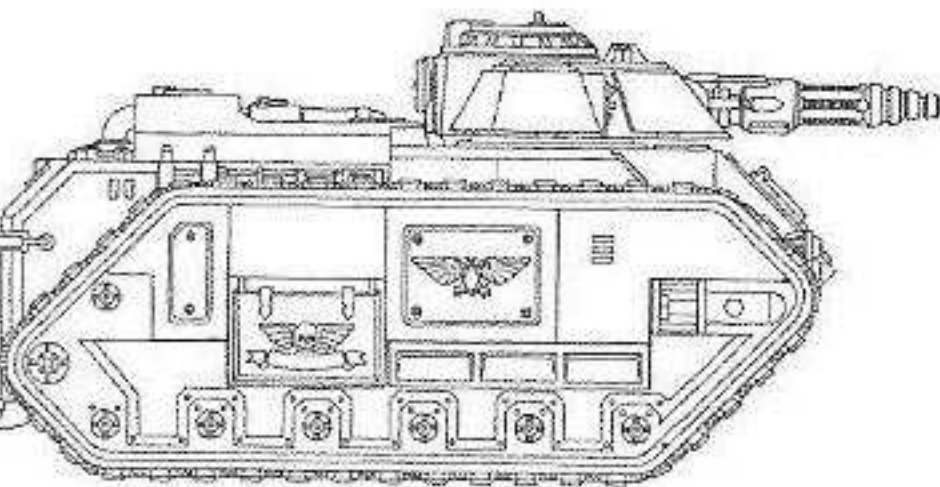
Bane Wolf

Los Bane Wolf se utilizan cuando se busca la erradicación completa del enemigo. Asfixian a sus objetivos lanzando nubes de gas nocivo, que disuelve el material orgánico en segundos. La sangre de las víctimas hierve en las venas y la carne se desprende de los huesos cuando la mezcla de toxinas entra en acción.

Cañón químico: El cañón químico escupe nubes tóxicas de gas ácido venenoso.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Plantilla	1	3	Pesada 1, Envenenado (2+)*

**Contra objetivos con valor de Resistencia, los impactos de un cañón químico causarán heridas en una tirada de 2+.*



TANQUE ANTIAÉREO HYDRA

El tanque antiaéreo Hydra es el sistema de armamento terrestre móvil primario de la Guardia Imperial para combatir aviación enemiga. Una vez fijado el objetivo del Hydra, las maniobras de evasión del mejor piloto son prácticamente inútiles; nadie puede escapar al ataque de este tanque antiaéreo. Gracias a sus enormes reservas de munición y auto-cargadores, las armas de disparo rápido del Hydra pueden descargar ráfagas letales incesantes contra sus enemigos, llenando el cielo de una furiosa cortina de proyectiles explosivos, que perforan los fuselajes con blindaje ligero y derriban el avión. Combinados con un mecanismo de predicción lógica, los característicos cuatro cañones automáticos del Hydra pueden seguir al objetivo más ágil y veloz. Estos enemigos son los que más temen a la ira de un Hydra, ya que han sacrificado el blindaje y su protección se basa en la maniobrabilidad y la velocidad.

Los tanques Hydra Flak se utilizan cuando la superioridad aérea depende de un hilo o la Marina Imperial no puede enviar sus propias fuerzas para interceptar al enemigo. Por lo tanto, los tanques antiaéreos Hydra son una parte esencial del arsenal de la Guardia Imperial, al proporcionar una necesaria potencia de fuego tierra-aire.

Fabricado en cientos de mundos forja, el Hydra es muy común en la Guardia Imperial, desplegado habitualmente como soporte de columnas de tanques blindados, emplazamientos de artillería

fija y regimientos de infantería, que lo necesitan para protegerse de bombardeos aéreos. La maquinaria pesada de la Guardia Imperial es especialmente vulnerable a estos ataques, ya que le falta la habilidad de evitar los ataques aéreos.

Cuando la amenaza aérea no es inmediata, los pilotos de un Hydra han llegado a utilizar los cañones automáticos cuádruples contra formaciones de infantería y vehículos ligeros; los proyectiles explosivos han eliminado a estos enemigos con la misma eficiencia. La impresionante potencia de fuego descargada por un Hydra puede diezmar formaciones enteras en un solo ataque. La infantería enemiga cae ante las armas del Hydra como trigo bajo una hoz.

El temible índice de fuego que puede descargar un Hydra está al nivel de un tanque de batalla. Cuando un enjambre de motocicletas a reacción enemigas arremete contra las filas de la Guardia Imperial, el Hydra puede solucionar la situación en un momento: un diluvio de proyectiles de gran calibre que atraviesan el blindaje ligero del enemigo con una facilidad insultante. Más de un tanque gravítico enemigo ha caído ante la potencia de fuego imparable de un Hydra. Aunque pueden barrer el campo de batalla esquivando los disparos del armamento ligero, acaban abatidos por el Hydra. Una única ráfaga de los autocañones cuádruples destruye las turbinas y derriba el tanque gravitatorio, acabando con la amenaza en un abrir y cerrar de ojos.

	HP	Blindaje			Tipo
		BF	BL	BP	
Hydra	3	12	10	10	Tanque

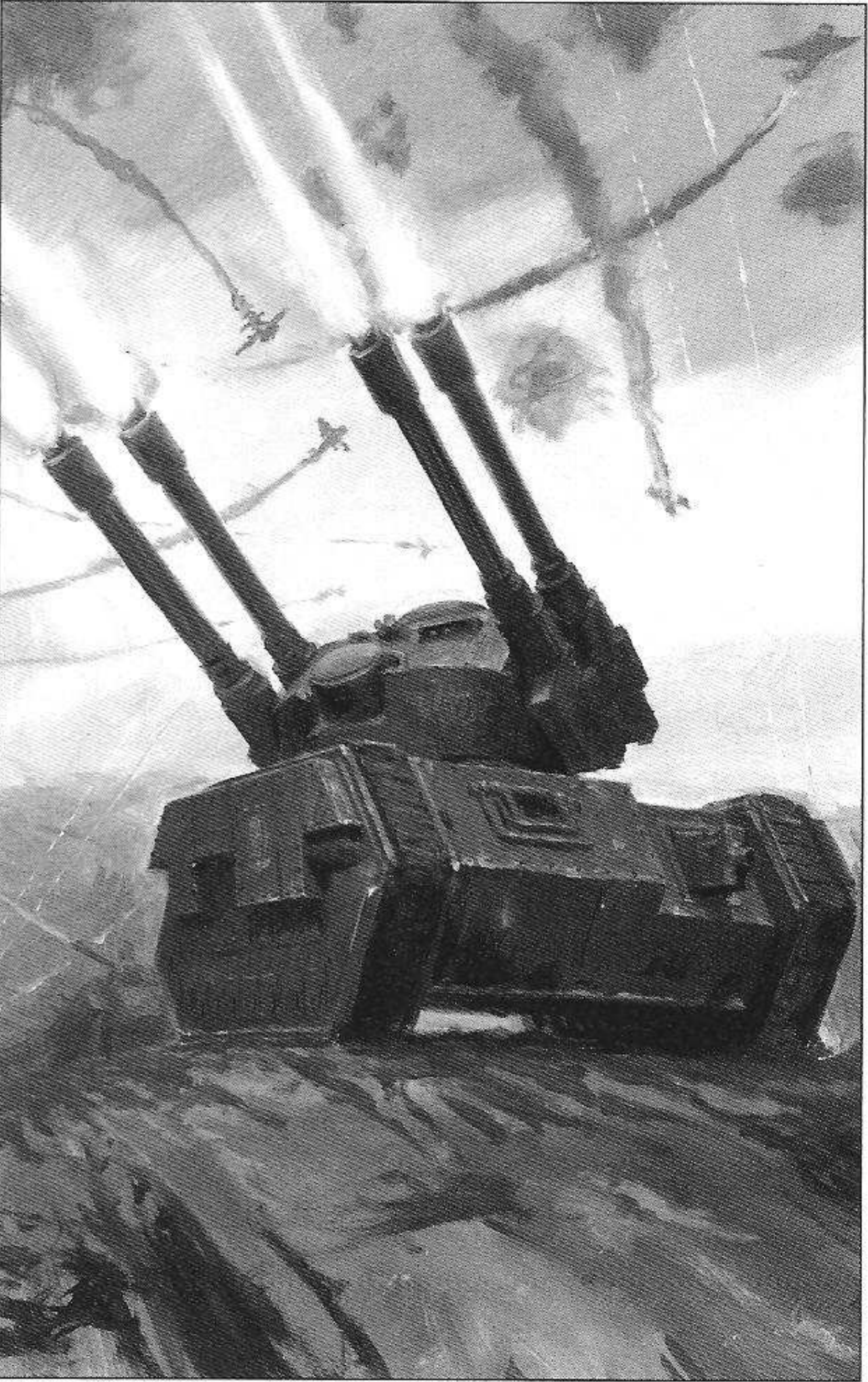
Equipo

Cañón automático Hydra: Diseñado para barrer del cielo las naves del enemigo, el Hydra es la propia encarnación de la muerte para los vehículos gravíticos.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
180 cm	7	4	Pesada 2

Sistema de puntería automático: Los vehículos gravíticos no pueden beneficiarse de la salvación de cobertura por moverse a toda velocidad contra los disparos efectuados por el Hydra. Del mismo modo, las motocicletas no pueden beneficiarse de la salvación obtenida gracias a sus turbopropulsores contra los disparos del Hydra.

El tanque antiaéreo Hydra suele desplegarse en baterías como parte de la compañía de mando de los regimientos de infantería, o como parte del escuadrón de mando de una compañía blindada. No obstante existen los regimientos formados completamente por Hydras, y suelen conocerse como "regimientos de defensa aérea pesada". Tales unidades suelen dividir sus efectivos a lo largo de la zona de combate, protegiendo emplazamientos importantes del fuego aéreo enemigo. En otras ocasiones, un regimiento de defensa aérea pesada combatirá como una única formación, como ocurrió durante la defensa del Bastión 312 cuando el 2º de los "Guardias del cielo" de Brimlock combatió el levantamiento rebelde, logrando un ratio de bajas confirmadas sin precedentes de 99.999 a 1.





BATERÍA DE ARTILLERÍA

Cuando la guardia Imperial marcha a la guerra se acompaña del estruendoso bombardeo del fuego de artillería. Compañías de artillería compuestas por docenas de baterías disparan interminables salvas de largo alcance, machacando al enemigo antes del avance general. Sin tiempo para que escampe la humareda aparece la infantería, lanzando sus asaltos durante el tiempo que les ofrecen los destructivos bombardeos de artillería, mientras el enemigo sigue aturdido por la andanada.

De todos los tipos de unidades de artillería de la Guardia Imperial, el Basilisk es el más numeroso y conocido. Como muchas de las piezas de artillería auto-propulsadas de la Guardia Imperial, los Basilisks son totalmente autónomos y pueden seguir el paso de los avances de la infantería, listos para desplegarse en combate en un lapso de tiempo relativamente corto. Este devastador armamento no sustituye a los tanques de combate, su blindaje ligero y sus cabinas de tripulación descubiertas les hacen demasiado vulnerables a los ataques. Así pues, los Basilisks, como el resto de piezas de artillería, se despliegan para ofrecer un rol de apoyo a los regimientos de primera línea.

Los Basilisks pueden ser redirigidos, recargados y disparados con relativa rapidez, y el diseño del cañón estremecedor permite que el arma se eleve con el ángulo necesario para disparar su munición con la suficiente parábola como para impactar sobre enemigos a cubierto. Mientras que la precisión del cañón estremecedor se ve perjudicada al disparar de este modo, permite que el Basi-

lisk sea desplegado fuera de peligro donde el enemigo sea incapaz de contraatacar. Los poderosos misiles disparados por un Basilisk son capaces de destruir con facilidad tanto a la infantería como a vehículos, y el inconfundible chillido de sus proyectiles acercándose es temido por los enemigos del emperador.



Más de una campaña de larga duración ha terminado de forma abrupta gracias a los regimientos de artillería de la Guardia Imperial, con su munición pesada destruyendo muros y aplastando fortificaciones. La Guardia Imperial está bien equipada para el combate de asedio y existen escasos fortines capaces de soportar la magnitud del fuego desplegado por el mayor armamento del Imperio.

Durante la defensa de Bellephon, la disciplinada dotación del 388º de artillería cadiano los "Guardianes de la puerta", destruyeron al Titán Imperator del Caos Tyraxoss. El monstruoso engendro fue aplastado a varias millas de las líneas imperiales mediante un bombardeo incesante de la maquinaria de artillería del Imperio que duró todo un día.



	Blindaje				Tipo
	HP	BF	BL	BP	
Basilisk	3	12	10	10	Descubierto, Tanque
Medusa	3	12	10	10	Descubierto, Tanque
Colossus	3	12	10	10	Descubierto, Tanque
Griffon	3	12	10	10	Descubierto, Tanque

"La infantería gana combates,
los tanques ganan batallas,
la artillería gana guerras"

Antiguo dicho de los oficiales de artillería de la Guardia Imperial.

Reglas Especiales

Bombardeo Preciso (sólo el Griffon): La munición mucho más ligera del Griffon permite una mayor precisión que las demás armas de mayor calibre.

Cuando un Griffon dispara su mortero pesado, el jugador que lo controla puede volver a tirar los dados de dispersión si lo desea.

Equipo

Compartimento estanco: Algunos vehículos de artillería, particularmente aquellos que vienen de mundos con atmósferas tóxicas y corrosivas, se equipan con mayor blindaje para proteger a la tripulación.

Los vehículos con Compartimento estanco no se consideran vehículos descubiertos.

Basi

El Basilisk es un vehículo de artillería auto-propulsado que puede ser redirigido y disparado con relativa rapidez. El diseño del cañón estremecedor permite que el arma se eleve con el ángulo necesario para disparar su munición con la suficiente parábola como para impactar sobre enemigos a cubierto. Mientras que la precisión del cañón estremecedor se ve perjudicada al disparar de este modo, permite que el Basilisk sea desplegado fuera de peligro donde el enemigo sea incapaz de contraatacar.

Med

A diferencia de la artillería de la Guardia Imperial, la Medusa es un vehículo de artillería auto-propulsado que puede ser redirigido y disparado con relativa rapidez. El diseño del cañón estremecedor permite que el arma se eleve con el ángulo necesario para disparar su munición con la suficiente parábola como para impactar sobre enemigos a cubierto. Mientras que la precisión del cañón estremecedor se ve perjudicada al disparar de este modo, permite que el Medusa sea desplegado fuera de peligro donde el enemigo sea incapaz de contraatacar.

Colo

El Colossus es un vehículo de artillería auto-propulsado que puede ser redirigido y disparado con relativa rapidez. El diseño del cañón estremecedor permite que el arma se eleve con el ángulo necesario para disparar su munición con la suficiente parábola como para impactar sobre enemigos a cubierto. Mientras que la precisión del cañón estremecedor se ve perjudicada al disparar de este modo, permite que el Colossus sea desplegado fuera de peligro donde el enemigo sea incapaz de contraatacar.

Griff

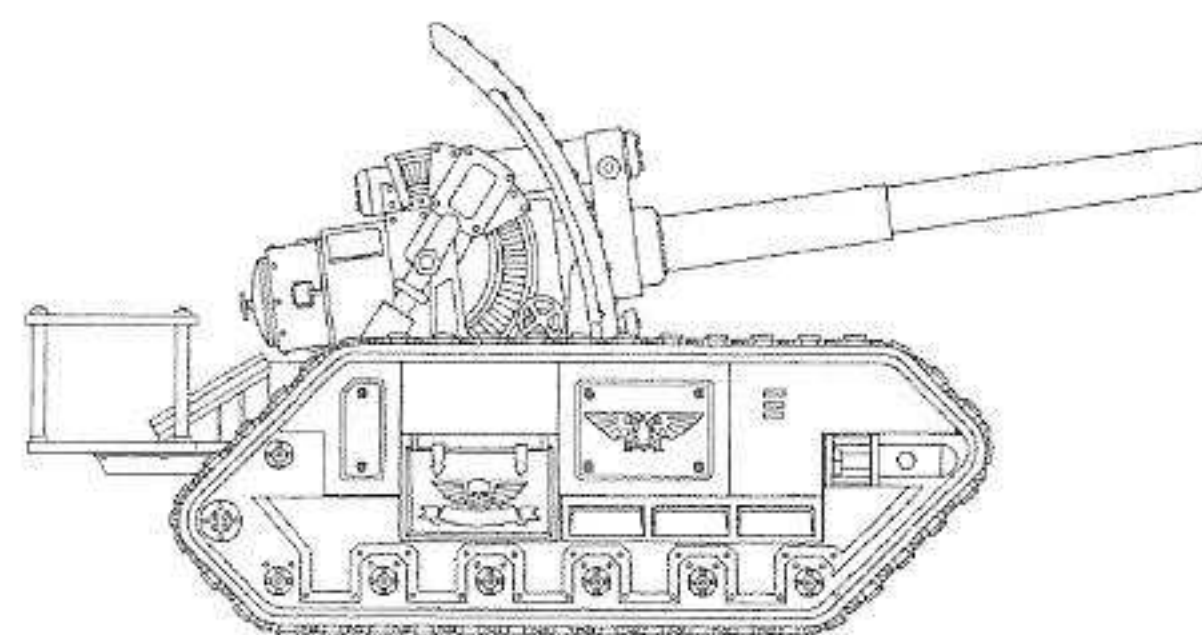
El Griffon es un vehículo de artillería auto-propulsado que puede ser redirigido y disparado con relativa rapidez. El diseño del cañón estremecedor permite que el arma se eleve con el ángulo necesario para disparar su munición con la suficiente parábola como para impactar sobre enemigos a cubierto. Mientras que la precisión del cañón estremecedor se ve perjudicada al disparar de este modo, permite que el Griffon sea desplegado fuera de peligro donde el enemigo sea incapaz de contraatacar.

Basilisk

El Basilisk es una plataforma de artillería móvil armada con el terrible cañón estremecedor; equipado con armamento destructor de largo alcance con semejante retroceso que cuando es disparado el mismo suelo tiembla. El Basilisk es más efectivo al desplegarlo como parte de una batería de armas de asedio, pero puede utilizarse también como fuego directo, trabándose con enemigos a corto alcance con devastador resultado.

Cañón estremecedor: Los cañones estremecedores son enormes armas de artillería de largo alcance capaces de reducir edificios de ferrocemento a un montón de escombros.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
90 -600 cm	9	3	Barrera de artillería 1, Área grande

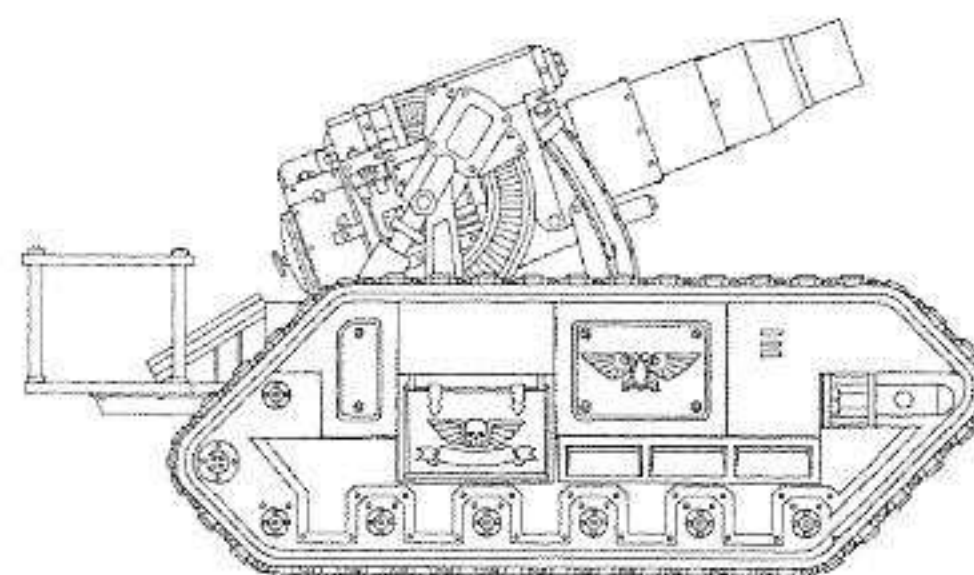


Medusa

A diferencia de muchas de las piezas de artillería de la Guardia Imperial que arrojan proyectiles por encima de muros, el Medusa tiende a disparar sus proyectiles pesados directamente sobre las fortificaciones enemigas, atravesándolas en muchas ocasiones. Lo que el armamento del Medusa carece en alcance, lo compensa con creces mediante su poder de destrucción. Cuando la misión es destruir fortificaciones enemigas o instalaciones fuertemente blindadas el Medusa puede armarse con proyectiles de demolición. Este tipo de munición sacrifica el impacto explosivo a cambio de más combustible y un mayor poder de penetración. Armado de este modo, un Medusa puede aplanar un bunker enemigo de un sólo disparo, y es tarea inútil aguantar la posición en frente de tal poder de fuego.

Cañón de asedio Medusa: El cañón de asedio dispara proyectiles diseñados para destruir las defensas enemigas.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
90 cm	10	2	Artillería 1, Área grande



Proyectiles de demolición: Un Medusa armado con proyectiles de demolición disparará utilizando el siguiente perfil:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
120 cm	10	1	Pesada 1, Área*

**Los impactos de proyectiles de demolición tiran 1D6 adicional en la tirada de penetración de blindaje.*

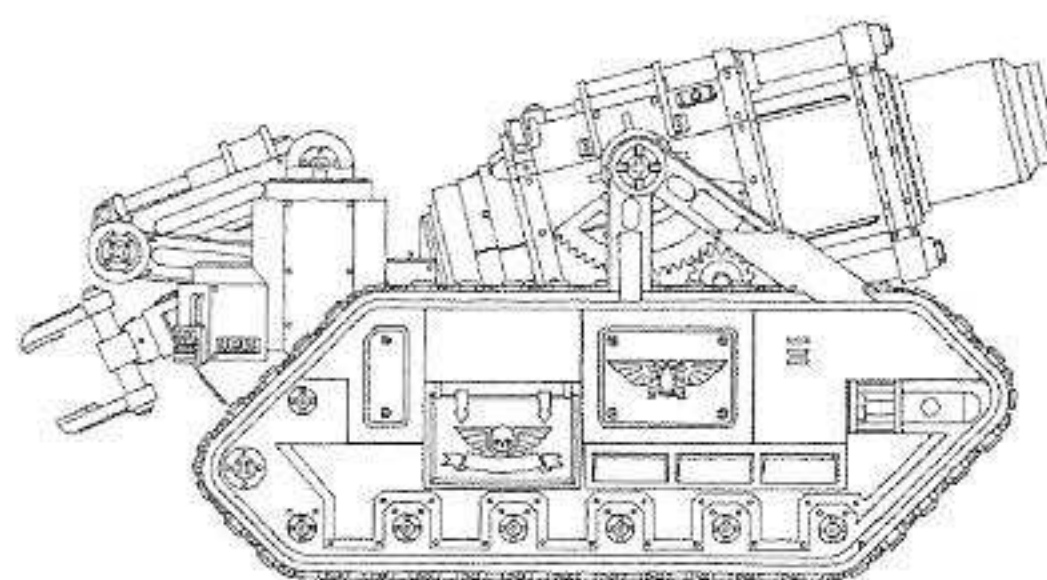
Colossus

El Colossus es una de las piezas de artillería más antiguas y conocidas del Imperio. Raramente son vistos si no es en campañas donde se puedan necesitar sus enormes cañones de asedio para derribar posiciones enemigas. El Colossus dispone de uno de los mayores morteros utilizados en la Guardia Imperial. La mayoría de los proyectiles del Colossus son munición explosiva de conmoción, cuya detonación provoca enormes ondas de choque que parte huesos, rompe piedras y reduce la carne a una masa informe. Como arma de artillería, el Colossus es de lo más fiable.

Mortero de asedio Colossus: La munición explosiva disparada por el mortero de asedio Colossus está específicamente diseñada para aplastar a los defensores con los escombros y ruinas de sus propias defensas.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 - 600 cm	6	3	Barrera de artillería 1, Área grande*

**El mortero de asedio Colossus no puede disparar directamente, utiliza las reglas de Armas de barrera de artillería de la pág. 58 del reglamento de Warhammer 40,000. Adicionalmente, no se podrán utilizar salvaciones por cobertura frente a disparos del mortero de asedio Colossus.*



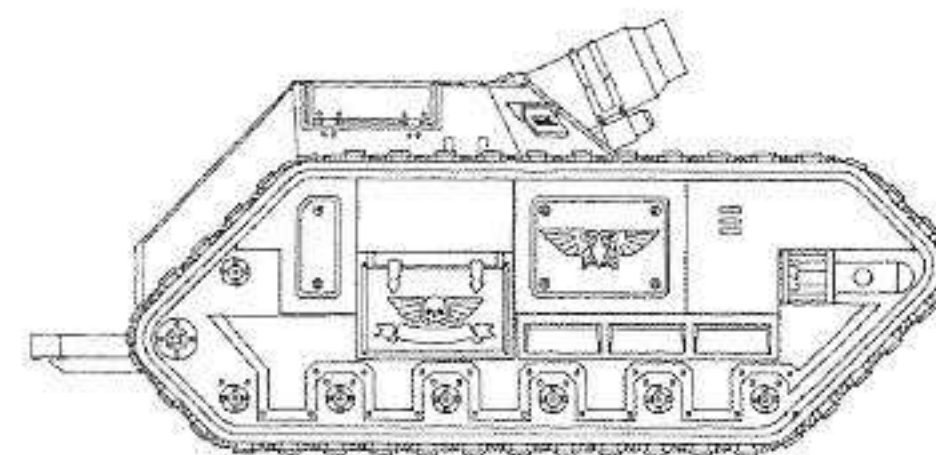
Griffon

El transporte armas blindado Griffon es una de las variaciones más habituales del versátil chasis del Chimera. A partir de la sólida plataforma del Griffon, su dotación puede lograr una cadencia de fuego impresionante con su mortero pesado. El Griffon está diseñado para proporcionar soporte de artillería de corto-medio alcance.

Mortero pesado Griffon: Los morteros pesados son un armamento elemental capaz de descargar munición explosiva sobre las posiciones enemigas.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30-120 cm	6	4	Barrera de artillería 1, Área grande.*

**Un mortero pesado Griffon no puede disparar directamente, utiliza las reglas de Armas de barrera de artillería de la pág. 58 del reglamento de Warhammer 40,000.*





LANZACOHETES MANTÍCORA



	HP	Blindaje			Tipo
		BF	BL	BP	
Mantícora	3	12	10	10	Tanque

Reglas Especiales

Munición limitada: El lanzacohetes Mantícora normalmente cuenta con espacio para cuatro cohetes. Cuenta cada vez que dispare un misil. Una vez hayas disparado tu cuarto misil se habrá terminado la munición. No puede re-armarse y en consecuencia no podrá volver a disparar en esta partida. Ten en cuenta que un Lanzamisiles Mantícora sólo podrá disparar un único cohete cada turno.

Equipo

Cohetes Storm Eagle: El Lanzacohetes Mantícora dispara mortíferos cohetes Storm Eagle. Cada cohete libera múltiples cabezas altamente explosivas en el corazón de las formaciones enemigas, detonando con devastadores efectos.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 - 300 cm	10	4	Barrera de artillería D3*, Área grande

*Tira cada vez que dispare el Lanzacohetes Mantícora.

El Mantícora es un multi-lanzacohetes móvil capaz de desplegar devastadoras andanadas a distancias increíbles. Un Mantícora puede armarse con una variedad de cohetes distintos, pero el más habitual sigue siendo el mortífero cohete Storm Eagle, la marca distintiva de estos clásicos vehículos de asedio. Estos cohetes contienen una letal carga de bombas-racimo capaces de destruir formaciones enemigas desplegadas en un área extensa. Al dispararse, estos cohetes planean hasta su objetivo a gran velocidad, formando estelas de humo en su trayectoria. Varias cabezas explosivas se separan del cohete principal en la cúspide de su vuelo, antes de impactar sobre el enemigo en una serie de devastadoras explosiones. Las tropas abandonan sus posiciones y las tripulaciones dejan atrás sus tanques en el fútil intento de escapar a una muerte cierta. Se sabe que algunos oponentes han intentado en vano destruir los cohetes del Mantícora mientras estos todavía están en el aire, en su desesperado último intento de supervivencia.

El proceso de recarga de un Mantícora es largo y trabajoso, por este motivo es poco habitual el desplegarlos sin un regimiento de artillería asignado. A pesar de ser tremendamente poderoso, el Mantícora es también altamente impredecible. A no ser que se apliquen los rezos apropiados, el temperamental espíritu máquina dentro de ellos puede sentirse ofendido, llevando a que haya cohetes que se desvíen de su rumbo, o que no exploten. Suele ser más habitual que el sistema armamentístico del Mantícora se encalle y que los cohetes no puedan ser disparados. Se conoce que en muy extrañas circunstancias algún Mantícora ha disparado de forma no intencionada toda su munición a la vez causando una andanada capaz de aniquilar ejércitos enteros.

De este modo cada Mantícora está continuamente atendido por un grupo de Tecnosacerdotes que acompañan a la compañía. En circunstancias excepcionales puede asignarse a una compañía de infantería de la Guardia Imperial o a una compañía blindada. Muchos comandantes de la Guardia Imperial están dispuestos a jugársela con la impredecible naturaleza del Mantícora, sabiendo que una sola salva de cohetes Storm Eagle pueden crear el mismo efecto que una batería de artillería completa.

Se dice que durante el asedio al Bastión Granitino los defensores se rindieron incondicionalmente al ver un trío de Mantícoras, antes que afrontar el inevitable bombardeo. El Bastión Granitino fue aplanado por una descarga de cohetes momentos más tarde.

El Mantícora demostró su valía durante la Tercera Guerra de Armageddon. El general Kurov ordenó a la 17ª fuerza expedicionaria de Cadia que asaltase a los Orkos en los Piedroz Hades, pero sabía que en el momento en el que los Basilisks empezasen a disparar, el enemigo los abatiría tan pronto como revelasen su posición. En su lugar decidió enviar Mantícoras. Mientras los Basilisks apenas habrían tenido oportunidad de disparar un sólo proyectil, cada Mantícora se modificó para descargar todo su arsenal en una sola andanada mortal. Los orkos fueron tomados por sorpresa y se abrió una brecha en sus defensas, por la que atacó el 17º de Cadia, capturando la plaza.

LANZAMISILES DEATHSTRIKE

Los misiles Deathstrike liberan una potencia de fuego a un alcance incomparable con ninguna otra unidad de artillería. Disparan proyectiles de combustible sólido inter-continetales, con un rango operacional de miles de kilómetros. No obstante los lanzamisiles Deathstrike cada vez son más excepcionales en los campos de batalla imperiales; a causa de su tamaño y la logística que requieren se están obviando en favor de unidades de artillería más móviles. Dado el tamaño y el potencial destructivo de los lanzamisiles Deathstrike sólo se despliegan cuando la misión es borrar completamente del mapa al objetivo.

Los misiles Deathstrike pueden armarse con una multitud de cargas, que van desde patógenos biológicos a cohetes especializados en cazar Titanes. La menos común y más destructiva de las cargas son las cabezas vórtex, armas creadas durante la era oscura de la tecnología con la habilidad de desgarrar las fronteras entre dimensiones y crear un aullante vacío de destrucción que aniquila todo a su paso. Este tipo de cargas únicamente se utilizan en las batallas más apocalípticas cuando su uso se autoriza desde el Mando del Segmentum.

La más habitual de las cargas de los misiles Deathstrike es la cabeza de plasma. Cuando uno de estos misiles gigantes detona, todo cuanto es alcanzado por la deflagración se ve envuelto en una potente bola de fuego capaz de vaporizar la carne en un instante. No hay escapatoria de la cataclísmica explosión, ya que todo, edificios incluidos, resulta destruido. Armado de este modo, un lanzamisiles Deathstrike es capaz de aniquilar ejércitos enteros.

	HP	Blindaje			Tipo
		BF	BL	BP	
Deathstrike	3	12	12	10	Tanque

Reglas Especiales

T-menos cinco para ignición... y contando: Preparar un misil Deathstrike para el disparo es un proceso largo que requiere su tiempo, durante el cual el arma es más vulnerable al enemigo. No se podrá disparar ningún misil Deathstrike durante el primer turno de juego o si el lanzamisiles Deathstrike ha movido ese turno. Al disparar tira un dado y aplica los siguientes modificadores:

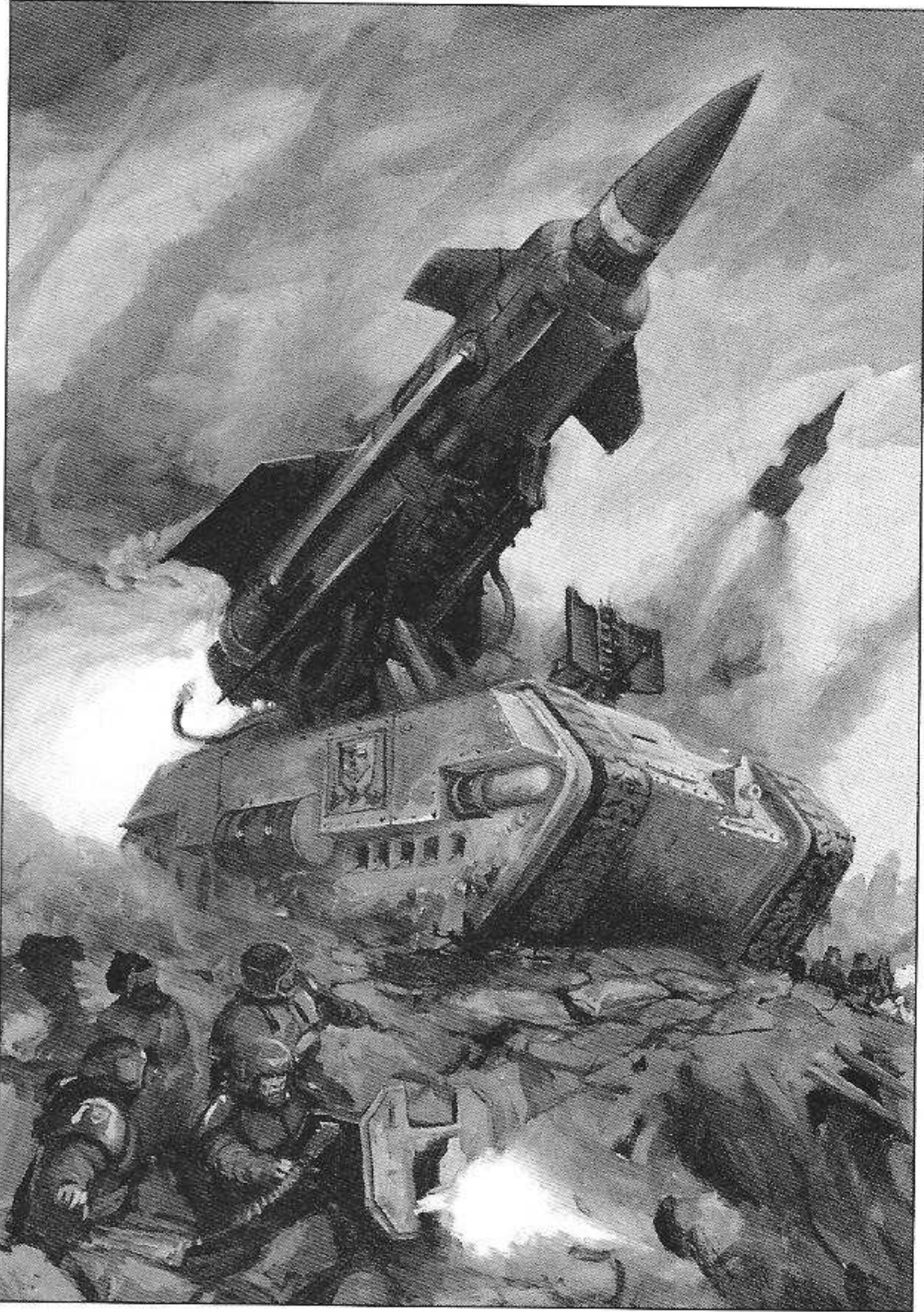
Cada turno de juego completo que el Lanzamisiles Deathstrike lleva sobre la mesa **+1**

Cada resultado de armamento destruido asignado al misil Deathstrike mientras se preparaba para disparar **-1**

El Lanzamisiles Deathstrike ha recibido uno o más resultados de tripulación aturdida o tripulación acobardada durante el turno anterior **-1**

Si el resultado es un **6** o más, el Misil Deathstrike puede dispararse. Ten en cuenta que un 6 natural siempre indica que el misil se ha disparado, independientemente de los modificadores negativos.

Ten en cuenta que el misil Deathstrike no puede resultar destruido por un resultado de armamento destruido, únicamente se retrasará. Del mismo modo, un resultado de tripulación aturdida o tripulación acobardada no impide necesariamente que se dispare el misil Deathstrike.



Equipo

Misil Deathstrike: Pocas armas son capaces de una devastación igual a la del misil Deathstrike.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30 cm-ilimitado	10	1	Batería de artillería, Un sólo disparo, Área variable*

**El misil Deathstrike no puede disparar directamente, utiliza las reglas de Armas de barrera de artillería de la pág. 58 del reglamento de Warhammer 40,000. El arma tiene un radio de área variable: tira 1D3+3 para determinarlo (4=10 cm; 5=12 cm; 6=15 cm;). Una vez fijada la posición final del impacto, señálala con un marcador y tira para determinar el radio del área. Todas las miniaturas dentro del alcance de la explosión son impactadas. Ten en cuenta que este área no tiene un "centro de plantilla", así que se utiliza su Fuerza 10 completa a efectos de Penetración de Blindaje. No se pueden hacer salvaciones de cobertura contra impactos provocados por el lanzamisiles Deathstrike.*

En el 994.M40 zaqueadorez orkos se infiltraron en el parque de artillería del 52º ejército y robaron uno de los tres lanzamisiles Deathstrike. La investigación de como pudo suceder llevó dos años y una docena de generales fueron ejecutados por negligencia en el cumplimiento del deber. Los orkos utilizaron el lanzamisiles poco después durante la batalla de Baric Sexto. La cataclísmica explosión acontecida resultó en la destrucción de dos compañías armadas completas del 278º de Mordia, el Baneblade Poder acerado y cerca de un centenar de orcos despistados.



TRANSPORTE DE ASALTO VALQUIRIA

El transporte de asalto Valquiria es un vehículo bimotores de ataque utilizado para inserciones aéreas y misiones de asalto. Rugiendo sobre el campo de batalla, la aeronave Valquiria despliega su carga en el fragor del combate proporcionando un torrente de fuego de cobertura mientras las tropas de su interior desembarcan.

Con algunas notables excepciones, los Valquirias están bajo el control de la Marina Imperial y se ceden a regimientos de la Guardia Imperial en base a sus necesidades. Mientras el Valquiria opera en concierto con la Guardia Imperial, el piloto opera directamente bajo el mando del oficial superior del regimiento. Si los Valquirias operan con tropas de infantería durante un tiempo prolongado, las placas de blindaje suelen reforzarse. Mientras que el peso añadido restringe su habilidad de maniobra en mayores altitudes, la protección adicional es una necesidad vital para que la nave sobreviva a misiones de inserción en posiciones enemigas con fuertes defensas.

Un Valquiria utiliza motores vectoriales para los despliegues y aterrizajes verticales. Puede incluso mantenerse en el aire para que las tropas desembarquen mediante cordajes de rappel. Hay ocasiones en las que no es posible para el Valquiria volar suficientemente bajo o lento para que las tropas desembarquen del modo habitual. En tales ocasiones los pasajeros pueden saltar desde la rampa posterior del vehículo y descender mediante paracaídas gravitatorios; un método peligroso incluso para aquellos con entrenamiento intensivo en su uso. Algunos soldados pueden precipitarse a su muerte, impactando contra el suelo a una velocidad fatal.



Una vez la tripulación está en el campo de batalla, los Valquirias tienen la misión de ofrecer fuego de apoyo. Van armados con un temible arsenal de cohetes anti-persona capaces de destruir formaciones completas. Sus letales vuelos rasantes sólo dejan rastros de destrucción a su paso.

Cañonera Vendetta

El armamento del Valquiria puede equiparse con una amplia variedad de cargas, una de ellas conocida como Vendetta. Múltiples soportes de cañón láser permiten a la Vendetta operar como cañonera asignada, a menudo en formaciones aladas de búsqueda y destrucción que persiguen las formaciones de tanques del enemigo.

	Blindaje				Tipo
	HP	BF	BL	BP	
Valquiria	3	12	12	10	Rápido, Gravítico
Vendetta	3	12	12	10	Rápido, Gravítico

Transporte

Un Valquiria tiene una capacidad de transporte de doce miniaturas. No puede transportar ogres.

Puntos de disparo: Ninguno.

Puntos de acceso: Los Valquirias tienen un punto de acceso en cada lado del fuselaje y uno en la parte posterior.

Reglas Especiales

Despliegue rápido, Explorador.

Inserción gravítica: Si el Valquiria ha movido, los pasajeros podrán desembarcar igualmente, pero deben hacerlo del siguiente modo. Designa un punto que haya sobrevolado el Valquiria o el Vendetta y despliega el escuadrón como si efectuase un Despliegue rápido sobre ese lugar. Si la unidad se dispersa, cada miniatura debe hacer un chequeo de terreno peligroso. Si alguna de las miniaturas no puede desplegarse, la unidad resulta destruida como si fuera un resultado de 1-2 en la tabla de errores en despliegue rápido.

Equipo

Misiles Hellstrike: Los misiles Hellstrike combinan un núcleo de combustible sólido con una carga altamente explosiva.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
180 cm	8	3	Artillería 1, Un sólo disparo

Batería de cohetes: La batería de cohetes contienen un cargador de misiles de super-fragmentación de corto alcance que se disparan a la vez en una salva.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	4	6	Pesada 1, Área grande

Misiles Hellfury: Los misiles Hellfury están cargados de submuniciones incendiarias para sacar a los enemigos de su cobertura.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
180 cm	4	5	Pesada1*, Área grande, Un sólo disparo

**No se permiten las tiradas de salvación por cobertura contra los impactos de un misil Hellfury.*



GO Y S

El chico q
Cadia fue
la guerra,
tenía en u
libro estro
rius" aper
había sop
así. Estaba
una deter

Impresion
huérfano
Escudobla
charlatán,
que duran

Creed den
decididas
natural, ta
entero. Te
tró ser un
había visto
ba una int
alrededor
Cadianos.
activo de
an que su

En el 999
por asesin
momento
nador de
hasta que
tras de ap
contrincan
hasta que
do, Gober

Mientras
parlotea c
guerrero t
fiel que sa
tiene Cad
su vida a
de ello. K
amaga los
nes de Cr

Ursarka
Jarran K

Reglas
Genio tá
de infante
regla espe

GOBERNADOR CREED Y SARGENTO PORTAESTANDARTE KELL

El chico que se convertiría en el gobernador Usarkar E. Creed de Cadia fue encontrado en las ruinas de Kasr Gallan, arrasada por la guerra, por soldados del 8º regimiento de Cadia. El chico sostenía en una mano una vieja y maltrecha pistola, y en la otra un libro estropeado y arrugado, con las palabras "De gloria Macharius" apenas visibles en su lomo. No habló de los horrores que había soportado ni acerca de cuanto tiempo había sobrevivido así. Estaba débil a causa del hambre pero en sus ojos ardían con una determinación de acero y fe en el Emperador.

Impresionados por su valor, el 8º regimiento de Cadia adoptó al huérfano y enseguida fue reclutado en las filas de la sección Escudoblanco. Aquí fue donde Creed encontró al soldado más charlatán, de nombre Jarran Kell, y ambos forjaron un vínculo que duraría hasta el final de sus días.

Creed demostró ser un brillante estratega, mezclando defensas decididas con contraataques devastadores. Creed era un líder natural, tan capaz de comandar un pelotón como un ejército entero. Tenía un talento innato con las órdenes tácticas y demostró ser un genio natural ideando tácticas, de un modo que no se había visto en el imperio desde hacía generaciones. Creed exudaba una intensidad que empujaba a la obediencia a aquellos a su alrededor, complementando así la característica disciplina de los Cadianos. No tardaron en reconocerle como el comandante en activo de mayor éxito, únicamente sus humildes orígenes impedían que su carrera avanzase.

En el 999.M41 un diabólico plan de las fuerzas del Caos terminó por asesinar a varios miembros del alto mando cadiano. Para momentos de tal necesidad existe un cargo especial, el de Gobernador de la Fortaleza de Cadia, otorgado de forma vitalicia o hasta que la crisis termine. Creed fue recibido con grandes muestras de apoyo por el ejército cadiano al completo. Uno a uno sus contrincantes retiraron sus candidaturas en pos de la unidad hasta que el chico vagabundo fue designado, por común acuerdo, Gobernador del ejército de Cadia al completo.

Mientras que Creed es silencioso y calculador, Jarran Kell ruge y parlotea como sólo un portaestandarte sabe hacerlo. Kell es un guerrero temible y la mano derecha de Creed. Es un compañero fiel que sabe reconocer que Creed es la mejor esperanza que tiene Cadia para los aciagos días que le esperan. Kell ha dedicado su vida a mantener a Creed con vida, y múltiples cicatrices dan fe de ello. Kell raramente está lejos de Creed, y su voz amplificadora amaga los gritos de batalla del enemigo y asegura que las órdenes de Creed se obedezcan en el fragor de la batalla.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Ursarkar Creed	4	4	3	3	3	3	3	10	4+
Jarran Kell	4	4	3	3	2	4	2	8	4+

Reglas Especiales (Creed)

Genio táctico: Durante el despliegue, designa una única unidad de infantería o de vehículos de tu ejército. Esa unidad obtiene la regla especial Exploradores durante el resto de la batalla.



Comandante supremo: Creed puede dar hasta cuatro órdenes cada turno. Tiene un radio de mando de 60 cm. Creed puede utilizar las órdenes ¡Derribadlo!, ¡Fuego en mi marca! y ¡Volved a la formación! como se describen en la página 30, así como las órdenes Primera línea ¡Fuego!, segunda línea ¡Fuego!, ¡A cubierto! y ¡Moveos! ¡Moveos! ¡Moveos! descritas en la página 36. Adicionalmente Creed puede utilizar la siguiente orden única:

¡Por el honor de Cadia! Mediante una combinación de inspiradoras arengas y amenazas directas, Creed dirige a sus soldados al frente, ¡a la gloria!

Si la orden es transmitida con éxito, la unidad que la recibe se reafirma e inmediatamente carga al combate sin pensar en las consecuencias. Hasta el final del turno, la unidad obtiene las reglas especiales Coraje y Asalto rabioso, sitúa algún marcador junto a la unidad para señalar esta orden.

Reglas Especiales (Kell)

¡Atended gusanos! Si Kell se encuentra en la misma unidad que un oficial, los chequeos de Liderazgo que se hagan para recibir las órdenes de ese oficial se harán con el valor de Liderazgo del oficial y no con el de la unidad que las recibe.

Protector dedicado: Si Creed y Kell están en la misma unidad, Kell obtiene la regla Cuidado ¡Arghh! descrita en la página 31.



NOBLE COMANDANTE PASK

El Noble comandante Pask es el as de los tanques más reconocido de Cadia. Entiende de un modo innato el combate con blindados y ha dirigido tanques Leman Russ en un centenar de campañas, acrecentando su reputación tras cada victoria.

Pask es un cazador de tanques nato. No hay un carro de combate al que no se haya enfrentado y derrotado. Pask sabe localizar los puntos flacos del enemigo y tiene tal puntería que es capaz de situar un proyectil entre las juntas más vulnerables y detonar así las reservas de combustible o la munición almacenada, destruyendo totalmente el vehículo enemigo.

Pask demostró por primera vez su asombrosa habilidad al ser reclutado para servir como tripulante en el Leman Russ *Mano de Acero*. El 423º regimiento acorazado fue movilizizado como parte del cuerpo de ejército imperial, desplegado para repeler el ¡Waaagh! Gutcutta en el planeta Cyris. Cuando un Petahuezor orko avasalló al *Mano de Acero*, su apizonadora de muerte hundió la torreta aplastando a su comandante. Pask asumió el mando del maltrecho tanque y ordenó que girasen su encaramiento. Con la máquina de guerra orka todavía destrozando las líneas imperiales, Pask demostró el talento por el que se haría famoso. Un disparo de cañón láser impactó en una junta mal acabada en la parte posterior del Petahuezor, haciendo explotar su rudimentario motor y lanzando el vehículo por encima de su propia apizonadora de muerte en una trayectoria de fuego y humo. Bajo el mando de Pask, el *Mano de*

Acero que apenas se tenía en pie derribó catorce blindados más, rompiendo la línea posterior del asalto del Señor de la guerra Gutcutta.

Durante el triunfo de Pask sobre los Eldar en el Hueco de Haytor, el *Mano de Acero* (ya reparado) fue destruido mientras se enfrentaba a una escuadra de Prismas y, a pesar de los esfuerzos del tecnosacerdote, fue declarado inservible. Se le ofreció a Pask el mando de un poderoso Baneblade en su lugar. El Cadiano rechazó la oferta, en una ceremonia que se repetiría una docena de veces más desde entonces, insistiendo en su fe en los Leman Russ y bautizando cada una de sus nuevas monturas como *Mano de Acero*.

El noble comandante fue de capital importancia durante las masacres de San Cyllia en las que Pask y su compañía eliminaron al menos a cuatro Titanes. Pask en persona dio buena cuenta del temido Damnation Eternus. Un único proyectil de cañón atravesó el fuselaje negro, desgarrando el vil núcleo de su reactor de plasma. La fuga resultante consumió la maldita máquina en una cataclísmica explosión que tiñó los cielos de fuego.

A lo largo de las décadas Pask ha comandado todas las variedades de Leman Russ y las ha dominado todas. Conoce las capacidades y los límites de todas y cada una de las armas que estos poderosos tanques pueden usar. Valiente insensato aquel que se cruce en su línea de fuego.

Reglas Especiales

As del tanque Leman Russ: Pask siempre se obtiene como mejora y entra en juego como comandante de un tanque Leman Russ (ver la lista de ejército). Utiliza la miniatura de Pask para representar el Leman Russ que esté dirigiendo.

El Leman Russ de Pask puede utilizar su Habilidad de Proyectiles de 4

Si el Leman Russ resulta Destruído, Pask habrá muerto.

Disparo letal: Si el Leman Russ de Pask no ha movido durante la fase de Movimiento, todos los disparos efectuados por el Leman Russ de Pask se benefician de la regla Disparo Letal.

Al utilizar el disparo Letal contra un vehículo, todos los impactos añaden un +1 a las tiradas de penetración.

Al utilizar el disparo Letal contra una criatura monstruosa, todas las tiradas para Herir falladas pueden repetirse.

“¡Objetivo avistado! Predator de los Corsarios Rojos, a la izquierda del bunker. ¿Veis esa soldadura en la torreta? Atentos... ¡Fuego! Buen disparo. Conductor, minas AT, gira a la izquierda, ahora. ¡Artillero! Infantería enemiga en el cráter, once en punto. Explosivos... ¡Fuego! Operadores de barquillas, estad alerta, vamos a tener compañía en breve...”

Reporte de comunicación interna, “Mano de Acero”, operación Retort (segundo asalto a Fuerte Lycoss)



SAR

Lukas Bast...
Cadia, con...
como ofici...
ne renunci...
raso, cond...
Bastonne p...
coordinar y...
zar los obje...
ascenderle...
ples victoria...
destrucción...
batallas imp...
tome del so...
ducta que...
son la imag...
su rostro se...
y valor que...
cional tanto...
como la ad...

Bastonne es...
prácticamen...
pasado y ex...
también rec...
en servicio a...
muestra sign...
los rostros d...

Lukas Bas

Reglas E

Depende d
todas las ór...
a su propio...
¡Fuego en m...
órdenes Prim...
to! y ¡Mover...

¡Nunca aba
gento Bastor...
podrá intent...
restricciones

“Un buen...
oficial dir...

SARGENTO BASTONNE

Lukas Bastonne nació en el seno de una de las familias nobles de Cadia, con un linaje que le aseguraba una prestigiosa carrera como oficial en la Guardia Imperial. No obstante, el joven Bastonne renunció a sus privilegios y abrazó la vida de guardia imperial raso, conducido por una resolución que bordeaba el fanatismo. Bastonne poseía un sólido pensamiento táctico y fue capaz de coordinar y adaptar los movimientos de su escuadrón y de priorizar los objetivos de forma efectiva, por lo que no tardaron en ascenderle a sargento. Bastonne condujo a sus hombres a múltiples victorias heroicas, incluyendo la defensa de Bloodhaven, la destrucción de la fortaleza terrestre de Manthral y muchas más batallas importantes. Bastonne se muestra como ejemplo del epítome del soldado profesional y del sacrificio, un modelo de conducta que todo Cadiano debe emular. Sus cinceladas facciones son la imagen pública de los regimientos de fuerzas de choque y su rostro se conoce en toda Cadia. El ejemplo personal de coraje y valor que ofrece Bastonne le han granjeado el respeto incondicional tanto de sus subordinados como el de sus superiores, así como la adoración de la población de Cadia.

Bastonne está a la vez bendito y maldito por poseer una memoria prácticamente perfecta. Puede recordar situaciones de combate del pasado y experiencias de batalla con absoluta claridad. Bastonne también recuerda a todos y cada uno de los hombres que cayeron en servicio a su mando. Si se siente afectado por esto al menos no muestra signos de ello, pero algunos murmuran que por las noches los rostros de los muertos vuelven para torturarlo en sus pesadillas.

Incluso se comenta que debajo de su impecable uniforme de gala, la piel de Bastonne está cubierta de tatuajes con los nombres de todos los compañeros fallecidos; por si llega el momento en el que su memoria le falle, que nunca olvide el sacrificio de las almas valerosas y los sucesos que les llevaron a la muerte.

El sargento Bastonne sigue una ética del deber y el honor superlativa, que impresiona e intimida por igual a sus camaradas. Ha realizado todas y cada una de las ordenes y ha finalizado todas las misiones que se le han encomendado. Bastonne demostró su tenacidad durante el rescate del gobernador Imperial del planeta Agrippina, devastado por la plaga. A pesar de encontrarse ampliamente superado en número, Bastonne y un escuadrón de los mejores veteranos de Cadia se abrieron paso a través de una desesperante multitud de Portadores de plaga hasta lograr el rescate del líder planetario. Bastonne se negó a dejar ni un sólo hombre atrás, así que volvió a la espiral colmena de la capital para localizar a un soldado herido y traerlo de vuelta a la nave. Con la vuelta de Bastonne a Cadia, se organizó un desfile y se retransmitieron noticias de su coraje por todo el sector. Las oficinas de reclutamiento se saturaron con el número de jóvenes que ingresaron en los Escudoblancos. El sargento fue premiado con la Estrella de Terra, el máximo logro al que puede aspirar un soldado en su vida. Lo que nunca se contó fue que Bastonne se vio obligado a ejecutar al mismo soldado al que volvió a rescatar, ya que mostró claros signos de contagio durante el trayecto de vuelta. Un nuevo rostro para poblar sus sueños, un nuevo nombre que vengar.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Lukas Bastonne	4	4	3	3	1	3	2	10	4+

Reglas Especiales

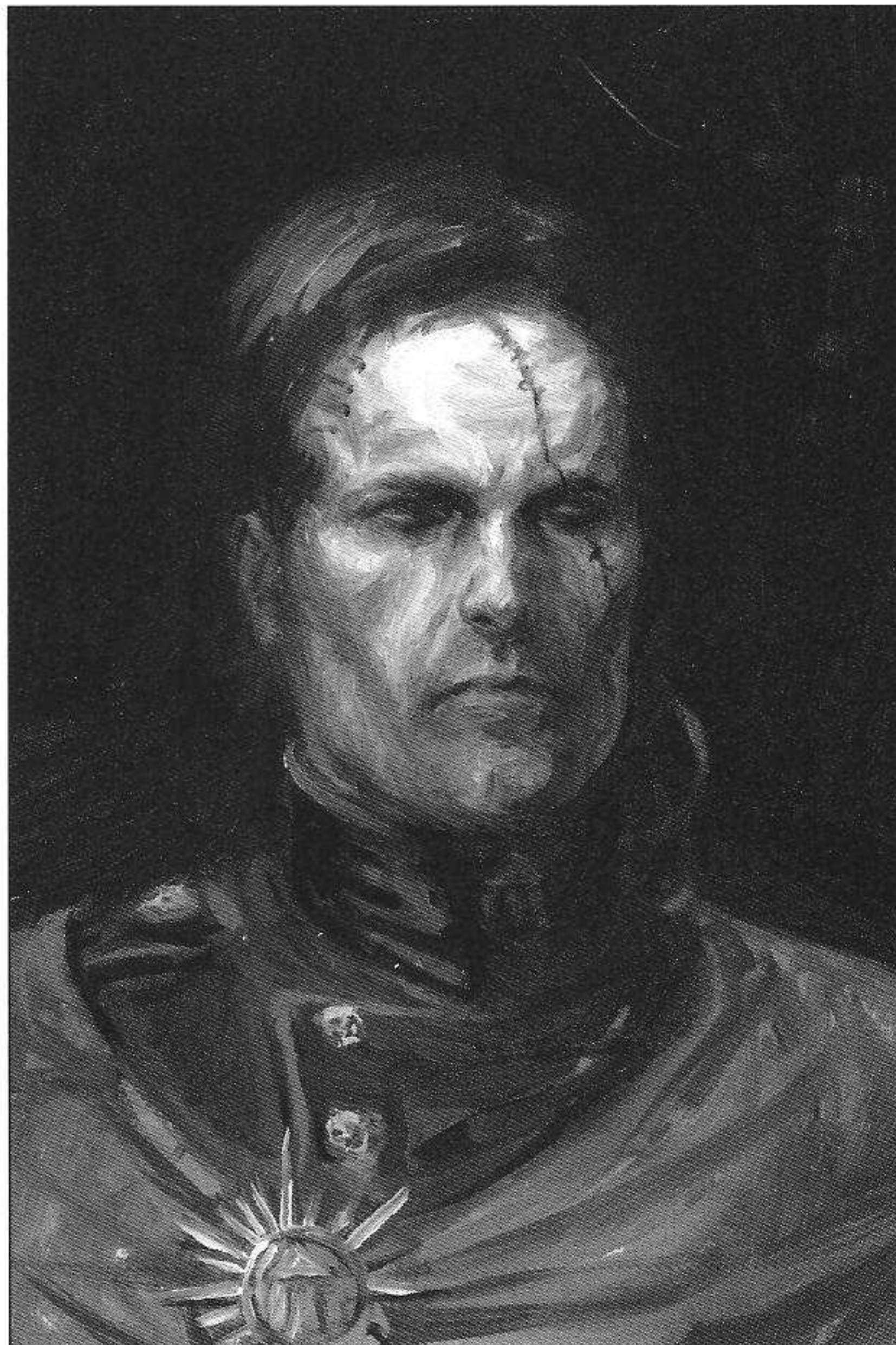
Depende de nosotros, chicos: Después de que se hayan dado todas las ordenes, Bastonne puede intentar dar una única orden a su propio escuadrón. Puede utilizar las ordenes ¡Derribadlo! y ¡Fuego en mi marca! descritas en la página 30, así como las ordenes Primera línea ¡Fuego!, segunda línea ¡Fuego!, ¡A cubierto! y ¡Moveos! ¡Moveos! ¡Moveos! descritas en la página 36.

¡Nunca abandonamos, nunca nos rendimos!: Mientras el Sargento Bastonne siga con vida, si su escuadrón está en ¡Retirada! podrá intentar reagruparse siempre, independientemente de las restricciones normales.



"Un buen soldado obedece sin hacerse preguntas. Un buen oficial dirige sin vacilación."

Sargento Lukas Bastonne
citando el Táctica Imperium
(retransmitido en las fortalezas de entrenamiento de Cadia).





CORONEL “MANO DE HIERRO” STRAKEN

Straken ha sobrevivido décadas de guerra, subiendo desde soldado raso hasta obtener el rango de Coronel de todo un regimiento, el II de Catachán. Fue durante su servicio como sargento cuando Straken recibió su implante biónico que sería su rasgo más característico y le daría su apodo. Mientras acechaba una patrulla Eldar, Straken fue salvajemente atacado por un tiburón terrestre de Miral que le arrancó el brazo. Podría haber muerto a resulta de sus heridas, pero no se trataba de un hombre común: Straken nació y creció en Catachán, de donde proviene una de las razas de guerreros más duros de la Guardia Imperial. Straken se jacta de que en lugar de quedarse llorando como un crío le desgarró el cuello al tiburón con sus propios dientes, pero algunos escépticos opinan que se refiere a su cuchillo de Catachán “Colmillo”.

La lista de victorias de Straken es impresionante: la batalla de la carena de Moden, la limpieza de Dulma, la repercusión de Ulani y el combate por la ciudad de Vartol son algunas de las campañas más importantes de su carrera. En la mayoría de estas guerras Straken sirvió bajo el mando del estimado Coronel Greiss. Straken todavía sigue el ejemplo de su predecesor y se niega a combatir en otro lugar que no sea la primera línea. Se le puede encontrar allí donde el combate sea más enconado, hombro con hombro con sus soldados, donde sus órdenes pueden ser escuchadas y donde sus armas pueden seguir castigando al enemigo del Emperador. Straken es un comandante ampuloso y contundente, con una actitud siempre desafiante y entusiasta. Difícilmente deja de ladrar órdenes, soltar insultos, palabrotas y demás palabrería capaz de inspirar a sus tro-

pas. La ética de mando de Straken es simple: vincúlate. El peligro le resulta indiferente y la confianza de Straken en si mismo y en sus hombres es inamovible.

Straken se ha ganado el respeto de todo el regimiento por su destreza en combate, su uso de tácticas ingeniosas e innovadoras, y por su negativa a sacrificar a sus hombres para obtener objetivos nimios. Muestra poco respeto por aquellos oficiales vestidos con impecables uniformes que arrojan absurdamente a sus tropas al matadero, únicamente para obtener una nueva medalla. Esto ha provocado fricciones cuando el II de Catachán ha tenido que servir junto a regimientos de otros mundos.

Del mismo modo que Straken pelea por sus hombres, ellos hacen lo mismo por él. Se niega a dejar a un hombre herido detrás y se hizo famosa la ocasión en la que cargó con un soldado herido atravesando el continente de Martark en Ulani IV, sin desfallecer en su camino ni perder la puntería. Las veces en las que Straken ha resultado gravemente herido, sus hombres siempre se las han apañado para traerlo de vuelta a posiciones aliadas. Straken ha recibido múltiples heridas a lo largo de sus años de servicio y su cuerpo está cubierto de implantes biónicos. Parece que no hay nada capaz de mantener al coronel alejado del frente, y siempre que los médicos puedan ponerle algún otro parche, continuará mostrándole a sus tropas “como combatir a los enemigos del Emperador como soldados de verdad”, mientras exclama “¿Es que tengo que hacerlo todo yo solo?”



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Coronel Straken	5	4	6	4	3	3	3	9	3+

Reglas Especiales

Fanáticos: El Coronel Straken y su escuadrón de mando tienen la regla especial Coraje.

Oficial veterano: Straken puede dar hasta dos órdenes cada turno. Tiene un radio de mando de 30cm. Straken puede utilizar las órdenes ¡Derribadlo!, ¡Fuego en mi marca! y ¡Volved a la formación! como se describen en la página 30, así como las órdenes Primera línea ¡Fuego!, segunda línea ¡Fuego!, ¡A cubierto! y ¡Moveos! ¡Moveos! ¡Moveos! descritas en la página 36.

Acero templado y coraje: Las unidades aliadas a 30 cm de Straken tienen las reglas especiales Contraataque y Asalto rabioso. Esto incluye también a Straken y su escuadrón de mando.

Hombre de adamantio: La gran cantidad de mecanismos biónicos en el cuerpo de Straken le otorgan una resistencia y una fuerza mayores que las de un hombre común, como se indica en su perfil. Adicionalmente los ataques de cuerpo a cuerpo de Straken ignoran las tiradas de salvación por armadura y obtienen 1D6 adicional en las tiradas de penetración.

“Seguidme, maldita sea. Os enseñaré como se hace”

Coronel Straken en la batalla de la carena de Moden.



GU

El guardia M
mismo. Es e
a cualquier
des sin para
“hay algo d

Misterioso y
mayoría de
Se comenta
el XII regimie
¡Waaagh! U
parte, abund
vió dos sema
Orko, con u

El mito del g
Catachán, p
En Pardus se
voy enemigo
mundo de M
manos, elimi
tentaculares.
Marbo fuera
ble a la de u
duda de que
demasiadas
la muerte qu

Guardia M

Reglas Es Coraje, Ata

Solitario: M
Marbo fallar

¡Está detrás
únicas en la
en reserva, in
regla. Cuand
del tablero a
puede mover
disparar norm

Equipo
Pistola destr
balas envene
palabra en co

Alcance
30 cm

Filo tóxico:
empapado d
de Marbo es

GUARDIA MARBO

El guardia Marbo es un superviviente nato y un ejército en sí mismo. Es el soldado definitivo y posee habilidades que superan a cualquiera de los efectivos del imperio. A pesar de sus habilidades sin parangón, sus comandantes invariablemente piensan que "hay algo que no funciona bien en el muchacho".

Misterioso y taciturno, poco se sabe de los orígenes de Marbo, y la mayoría de lo que se dice pertenece al rumor y a la especulación. Se comenta que es uno de diez hermanos que fueron reclutados en el XII regimiento de Catachán, y que durante el combate contra el ¡Waaagh! Urgok en Ryza todos ellos resultaron muertos. Por otra parte, abundan las historias acerca de un guardia imperial que volvió dos semanas más tarde sosteniendo la cabeza del Kaudillo Orko, con un agujero de bala atravesando la cabeza del pielverde.

El mito del guardia Marbo es leyenda entre los regimientos de Catachán, pero también es conocida su tendencia a la exageración. En Pardus se cuenta que Marbo destruyó completamente un convoy enemigo demoliendo un barranco sobre ellos, y que en el mundo de Mask capturó un punto de mando con sus propias manos, eliminando al líder alienígena y a todos sus guardaespaldas tentaculares. Si la mitad de las historias que se cuentan sobre Marbo fueran verdad tendría una colección de medallas comparable a la de un mariscal. Independientemente de la verdad, no hay duda de que Marbo es un hombre que ha visitado el infierno en demasiadas ocasiones como para permanecer cuerdo. La sangre y la muerte que ha contemplado han transformado a Marbo hasta el

punto que únicamente puede funcionar con un machete en la mano. Cuando no está acechando al enemigo tiene la mirada perdida, y sus acciones rozan la desidia excepto cuando está escribiendo su nombre en el pecho de un enemigo.

El guardia Marbo es un solitario que se mantiene en las sombras todo el tiempo, incluso cuando está recibiendo órdenes en un campamento amigo. Pocos han visto su rostro y nadie ha escuchado su voz. Es totalmente silencioso y confirma sus órdenes con un ligero movimiento de cabeza antes de desvanecerse de nuevo en busca del enemigo.

Marbo es un cazador paciente. Espera emboscado hasta que aparece su presa para matarla con despectiva facilidad. Es un especialista en confundirse con el entorno y cubrir cualquier rastro para que el enemigo no tenga ni idea de donde proviene el ataque. Después de degollar a sus enemigos se funde de nuevo con las sombras y ocupa un nuevo punto estratégico. De esta manera desestabiliza el ejército enemigo mientras ellos buscan desesperados al asesino en las sombras. Se rumorea que enfrentarse en combate con Marbo es como luchar contra una sombra. Los comandantes enemigos juran que tales ataques no pueden ser obra de un solo hombre y que han debido ser emboscados por un ejército entero. Cómo serán sus habilidades que se comenta que durante la guerra de Octavius, Marbo acechaba a los camaleónicos lictores. Si todo esto es cierto, Marbo nunca lo dirá. Únicamente se limitará a observar con la mirada perdida en el espacio hasta su próxima misión.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guardia Marbo	5	5	3	3	2	5	4	7	5+

Reglas Especiales

Coraje, Atacar y huir, Moverse a través de cobertura, Sigilo.

Solitario: Marbo no acepta órdenes, cualquier orden dada a Marbo fallará automáticamente.

¡Está detrás de ti! Las habilidades de infiltración de Marbo son únicas en la Guardia Imperial. Marbo siempre empieza el juego en reserva, incluso en misiones que normalmente no utilizan esta regla. Cuando Marbo esté disponible colócalo en cualquier punto del tablero a 3 cm de cualquier miniatura enemiga. Marbo no puede mover o asaltar el turno en el que aparece, pero puede disparar normalmente.

Equipo

Pistola destripadora: Cargada con munición de penetración y balas envenenadas, la pistola destripadora de Marbo es la última palabra en combate a corta distancia.

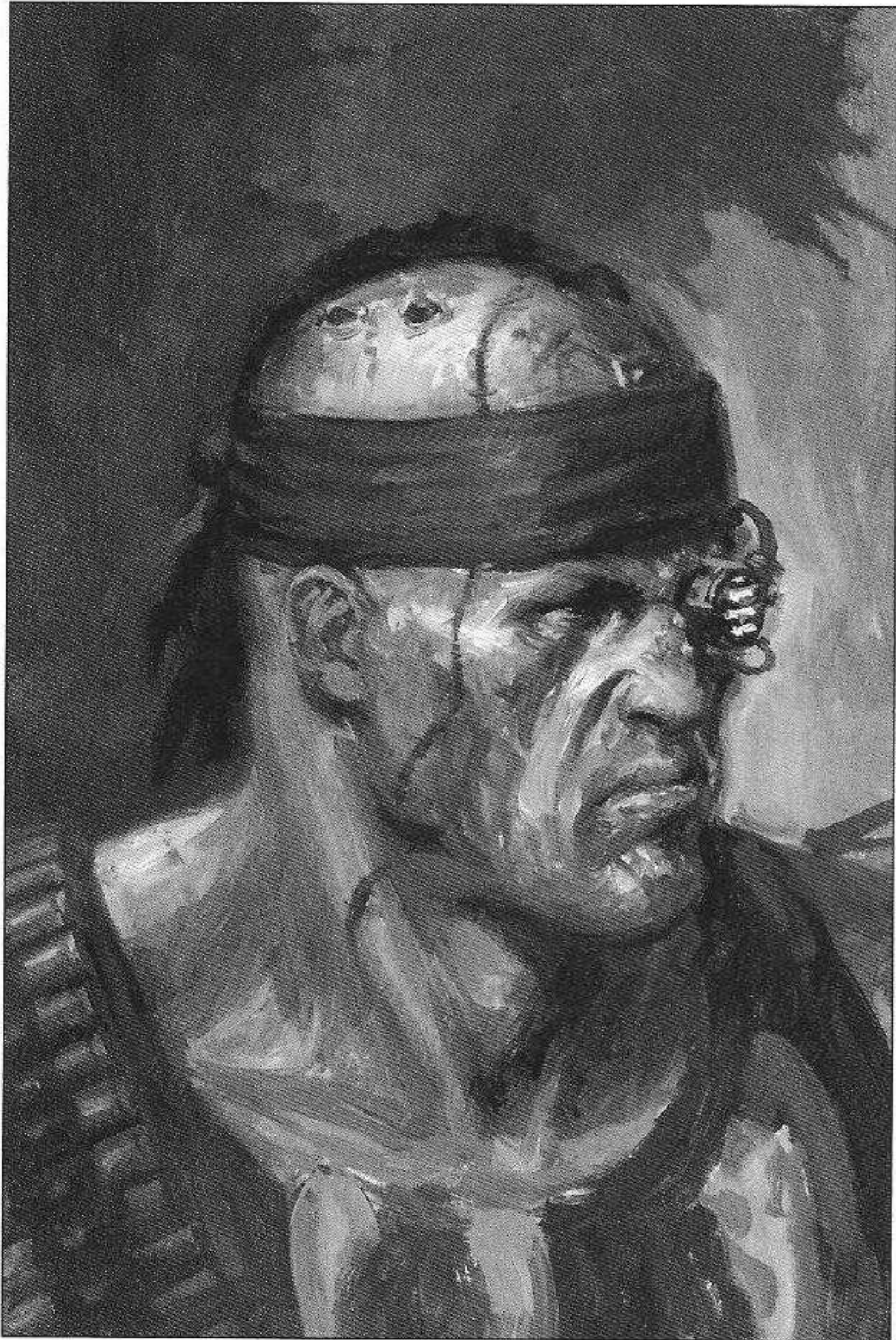
Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30 cm	X	2	Pistola, Francotirador

Filo tóxico: Marbo lleva un enorme machete de Catachán empapado de toxinas mortales. Los ataques cuerpo a cuerpo de Marbo están Envenenados (2+)





SARGENTO ARMERO HARKER



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sargento armero Harker	4	4	4	3	1	3	2	8	5+

Reglas Especiales:

¡No hay dolor!, Implacable: : Ten en cuenta que estas reglas especiales sólo se aplican a Harker, no al resto de su escuadrón.

Diablos de Catachán: Harker y su escuadrón tienen las reglas especiales Infiltración, Sigilo y Moverse a través de cobertura.



Todos los de Catachán tienen la reputación de ser gente dura, pero "Dientepétreo" Harker posiblemente sea el más duro de todos. Se dice que mastica cristales en lugar de tabaco, y que es capaz de soportar el dolor como ningún otro hombre. Puede meter las manos en un brasero sin amilanarse, y encaja las heridas de bala y los cortes de un cuchillo como si nada. Por lo que a "Dientepétreo" respecta, el dolor o incluso sangrar son conceptos para soldados enclenques. Harker es un hombre gigante, cuya gran envergadura está recubierta de músculos y tendones. Tal es su fuerza que es capaz de llevar su bólter pesado, "Retribución", tan fácilmente como un hombre lleva un rifle, sin apenas inmutarse.

Harker nunca se queja al recibir sus tareas. Muestra un entusiasmo por la batalla que muchos guardias imperiales de otros regimientos ven como una mezcla entre la arrogancia y la chulería. Harker es un sargento duro con agallas en lugar de cerebro. Durante el combate "Dientepétreo" es un experto, y ante la duda de solucionar una situación luchando o pensando, Harker siempre tendrá a mano a "Retribución".

"Una vez, en casa, pensé que me gustaría tener un par de botas de Diablo de Catachán. Maté media docena de esas feas criaturas, ¡pero no encontré ninguna que las llevara!"

"Dientepétreo" Harker, hablando con un escéptico trabajador del Monitorum.

Harker ha sobrevivido a las más penosas campañas y todavía ha de encontrar un enemigo que no muera frente a su bólter pesado o el filo de su cuchillo de combate. No hay un aspecto de la guerra que no haya superado. Desde misiones de rescate a asesinatos, reconocimiento a demoliciones; Harker y su escuadrón harán el trabajo. Harker lidera un escuadrón de Diablos de Catachán, guerreros excepcionales hasta para los estándares de su planeta natal. El apodo proviene del voraz depredador de su mundo. Compuesto de los veteranos más valerosos del regimiento, el equipo de Harker llevará la pelea directamente sobre el enemigo. Están preparados para hacer asaltos en profundidad de largo alcance más allá de las líneas enemigas, y para enfrentarse al enemigo en sanguinarios combates.

Mientras se enfrentaba a los resquicios de la Flota Enjambre Leviathan en el mundo Jorn V, el escuadrón de Harker cayó emboscado por un grupo de mantifexes, unos monstruosos organismos tiránidos que habían excavado la negra superficie del planeta. El cargador de munición de Harker se partió durante la tormenta de garras, antes de poder gritar y que el resto del escuadrón se encontrara peleando por su vida. Sin pensarlo Harker se abalanzó sobre la bestia más cercana y rodeó el cuello del alienígena con sus bíceps. El mantifex se retorció e intentó librarse de él, pero la presa de Harker no desfalleció. Harker apretó hasta que con un crujido sordo se partió el cuello de la criatura y su serpentiforme cuerpo dejó de moverse. Entonces Harker empuñó su bólter pesado y abrió fuego sobre el resto de los tiránidos. Los organismos explotaban cuando los proyectiles iban haciendo su trabajo. Una vez vengados sus camaradas, Harker se sacudió el polvo, cargó un cinto de munición sobre cada hombro y anduvo al encuentro del resto de su compañía, buscando con "Retribución" como si fuera un perro de presa.



CO

El comisario
Imperio. Y
saltó a la f
Ocurrió co
jamás se h
la guerra c

Fue Yarrick
la Colmena
fe inquebr
imperiales
Además, lo
Yarrick que
ni siquiera
mando de
hades una
resultaron

El Comisar
recibió m
Hades, esp
solo. El en
altura del
y al desfal
de su espa
combate d

Comisar

Reglas
Personaje
Aura de c

Héroe insp
reputación
humano. El
unidades a
cionalment
cuerpo a cu

Voluntad
res del jueg
de la Guar
como baja
do pero de
con la base
3cm de cu

Equipos
Ojo maldi
que incorp
disparo ad
perfil que u
que extra e

Campo de
za especial
Cualquier

COMISARIO YARRICK

El comisario Yarrick es uno de los mayores héroes de todo el Imperio. Ya era un veterano de docenas de campañas, cuando saltó a la fama durante la segunda guerra de Armageddon. Ocurrió combatiendo el mayor ¡Waaagh! contra el que el imperio jamás se había enfrentado, y el más peligroso de los Señores de la guerra orkos, Ghazghkull Thraka.

Fue Yarrick quien mantuvo unidos a los maltrechos defensores de la Colmena Hades durante los repetidos asaltos de Ghazghkull. La fe inquebrantable del comisario en la victoria inspiró a los guardias imperiales a llevar a cabo prodigiosos actos de sacrificio y valor. Además, los soldados se sentían tan motivados en la presencia de Yarrick que no se llegó a ejecutar a un sólo soldado por cobardía, ni siquiera en las peores circunstancias. La brillante capacidad de mando de Yarrick truncó los intentos orkos de destruir la Colmena Hades una y otra vez, y sus esfuerzos para retrasar a Ghazghkull resultaron capitales para girar las tornas de la guerra.

El Comisario Yarrick siempre se encontraba en primera línea, y recibió múltiples heridas a lo largo de la defensa de la Colmena Hades, especialmente cuando combatió al Kaudillo Ugulhard él solo. El enorme pielverde le arrancó el brazo al comisario a la altura del codo con una garra de combate. Resistiéndose al dolor y al desfallecimiento, Yarrick decapitó al Kaudillo de un único tajo de su espada sierra antes de seccionar tranquilamente la garra de combate del cuerpo del orko y sostenerla en alto para que todos

la vieran. Los orkos huyeron horrorizados mientras los habitantes de la Colmena Hades se lanzaban sobre los alienígenas con renovadas energías. Sólo cuando los orkos fueron expulsados Yarrick se permitió el lujo de desmayarse.

"Loz humanoz son todos ezkoria debilucha que merecen ser pizoteadoz. Excepto Yarrick Un-Ojo. Ese sí que sabe luchar."

Señor de la Guerra Ghazghkull Mag Uruk Thraka

Conociendo el funcionamiento del pensamiento orko, Yarrick se aprovechó de su naturaleza supersticiosa. Jugando con sus miedos primitivos, la reputación de Yarrick se expandió como la pólvora, y los rumores de que no podía morir y que tenía un "ojo malo" capaz de matar a un orko de una mirada hicieron presa de los orkos. Por su parte, se hizo modificar la garra de combate a modo de prótesis para sustituir el brazo que había perdido. Más tarde perdió su ojo izquierdo y se hizo implantar un poderoso láser. Si los orkos pensaban que tenía un ojo malo, ¡por el Emperador que tendría uno!

Sin el comisario Yarrick, Armageddon y todos los sistemas colindantes sin duda habrían caído ante los pielverdes. Desde entonces Yarrick ha dedicado su vida a librar al imperio de "La bestia de Armageddon".

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comisario Yarrick	5	5	3	4	3	3	3	10	4+

Reglas Especiales

Personaje Independiente, Guerrero eterno, Aura de disciplina (ver Pág. 32).

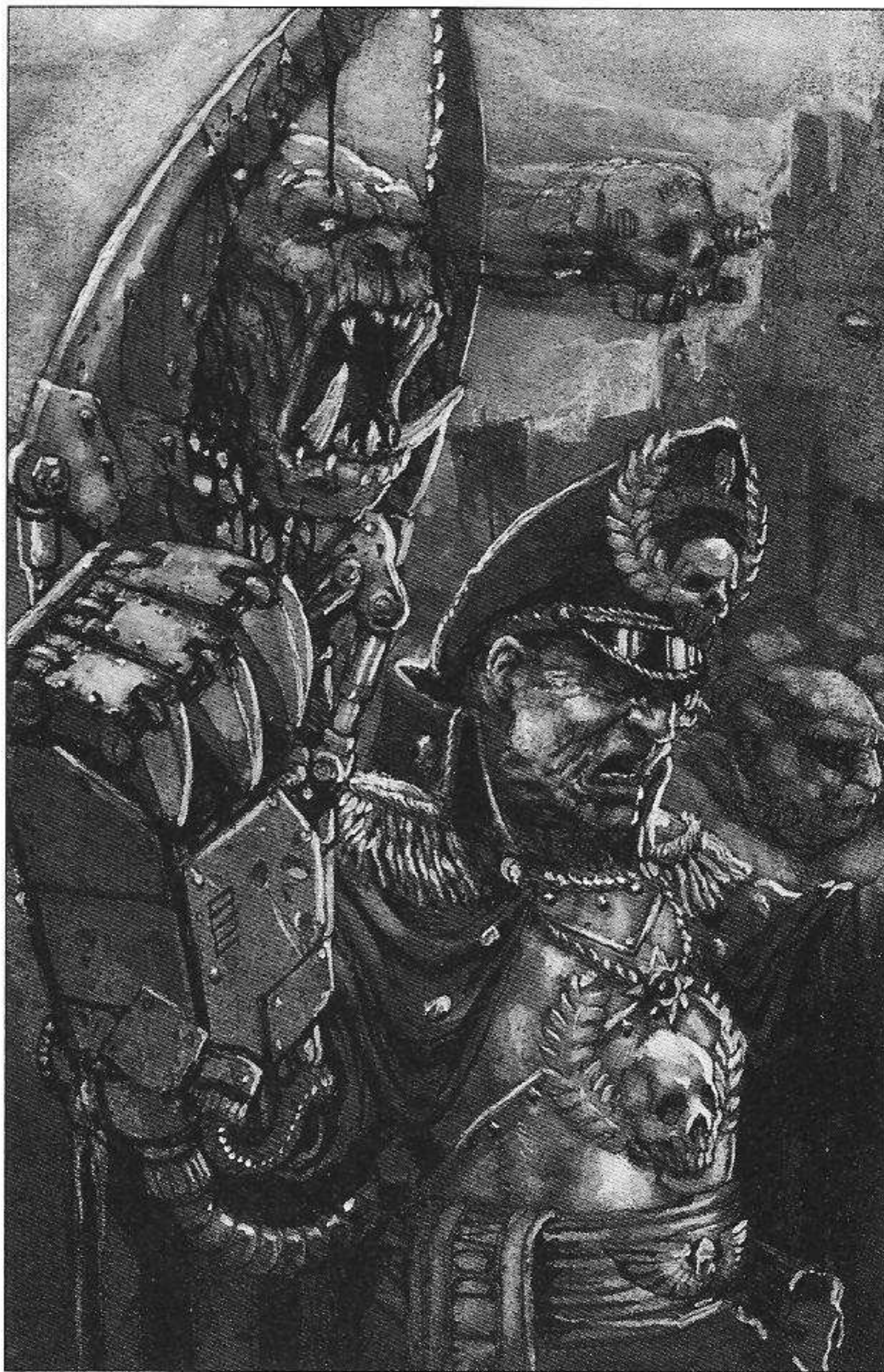
Héroe inspirador: La poderosa oratoria de Yarrick y su legendaria reputación pueden inspirar a los hombres a proezas de valor sobrehumano. El comisario Yarrick y su unidad tienen Coraje, y todas las unidades aliadas a 30 cm del comisario Yarrick son Testarudas. Adicionalmente, en cualquier turno en el que Yarrick y su unidad asalten cuerpo a cuerpo, repetirán todas las tiradas para impactar fallidas.

Voluntad de hierro: Si Yarrick pierde su última herida, no le retires del juego, tumbalo en la mesa. Al principio del próximo turno de la Guardia Imperial, tira 1D6. Con un 1 o un 2 retira a Yarrick como baja. Con un 3+ se recupera con una herida, ensangrentado pero desafiante. Si Yarrick tuviese que colocarse en contacto con la base de un enemigo, sitúalo de modo que esté al menos a 3cm de cualquier miniatura rival.

Equipo:

Ojo maldito: El ojo maldito de Yarrick es un implante biónico que incorpora un poderoso láser. Puede dispararse en la fase de disparo además del resto de armas. El ojo maldito tiene el mismo perfil que una pistola láser sobrecargada y le da a Yarrick un ataque extra en el cuerpo a cuerpo (ya incluido en su perfil).

Campo de fuerza: Yarrick está protegido por un campo de fuerza especial que reduce la potencia de los ataques enemigos. Cualquier herida asignada a Yarrick debe repetirse.





CAPITÁN AL'RAHEM

Al'rahem es un capitán del 3er regimiento de Tallarn, los "Tigres del desierto" y aunque nominalmente se ocupa de las responsabilidades de un comandante de compañía, prefiere confiar estas tareas a algún subordinado de confianza y poder dirigir los aspectos más vitales y arriesgados de cada ataque personalmente. A diferencia de muchos oficiales, Al'rahem tiene un talento natural para las tácticas de mando y nunca se ha encogido cuando vuelan las balas y llueven bombas. Su aplomo y su uso de la iniciativa son la envidia de muchos generales.

Al'rahem dirige a sus guerreros en ataques bien planeados, acechando a su presa desde la distancia, aguardando el mejor momento para el asalto. Los desesperados asaltos frontales tan en boga entre sus contemporáneos no están hechos para Al'rahem. Él prefiere utilizar la astucia y la paciencia para ganar sus batallas, esperando días para poner a prueba las defensas enemigas, explotando sus puntos débiles. Cuando los tigres del desierto se lanzan a la batalla, atacan de improviso antes de desaparecer de nuevo, escapando así del contraataque enemigo y esperando su próxima oportunidad.

De este modo las tropas de Al'rahem han eliminado amenazas mucho más numerosas que ellos. Durante la batalla por las ruinas de la luna de Esko, Al'rahem y sus incursores del desierto lucharon en una guerra de guerrillas contra los elusivos eldar, en una modalidad de combate donde ambos bandos atacaban y huían todo el tiempo. Fue Al'rahem en persona quien rompió la situación de tablas, consiguiendo la cabeza del autarca Kaliell en un fuego cruzado cuidadosamente planeado. Para ello el comandante



te de Tallarn y un pelotón de escogidos entre los incursores del desierto ascendieron hasta la mitad del continente ecuatorial de la luna para asaltar las ruinas pobremente defendidas del paso sur, que se tenían por inexpugnables.

Al'rahem es un líder natural a la vez que un lingüista privilegiado. Combinado con su carismático encanto y su ágil intelecto no sorprende que propague el respeto y la confianza no sólo entre los nativos de Tallarn, si no también entre cualquier regimiento de la Guardia Imperial que se alíe con los Tigres del Desierto. Se dice que Al'rahem podría inspirar a los hombres a seguirle hasta las puertas del infierno y que incluso los guerreros de Catachán, desconfiados como son de aquellos que provienen de otros mundos, tienen al comandante de Tallarn en alta estima.

Se cuentan historias de otro dotado comandante de Tallarn que marchó por el campo de batalla a instancias del fabuloso Macharius. Si damos crédito a las leyendas, este comandante purgó el mundo Thoth, infestado de demonios, con una sola compañía de incursores del desierto acompañada de las tribus locales que se plegaron al liderazgo de Tallarn. Algunos opinan que Al'rahem fue bautizado en honor a ese hombre, otros dicen que de hecho se trata de un descendiente directo del gran héroe. Incluso hay algunos que insisten en afirmar que Al'rahem y el legendario comandante de Tallarn son el mismo hombre. En una galaxia en la que las tormentas de disformidad pueden distorsionar y doblegar el paso del tiempo, ¿quién puede estar completamente seguro?

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Capitán Al'rahem	4	4	3	3	2	3	2	9	5+

Reglas Especiales

Acechad al enemigo: Al'rahem y sus hombres rastrearán al enemigo durante días antes de atacar, rodeando sus perímetros defensivos mientras esperan al momento oportuno. Cualquier unidad que forme parte del pelotón de infantería de Al'rahem deberá entrar en juego desde la reserva utilizando la regla Flanquear.

Jinete del desierto: Al'rahem puede dar hasta dos órdenes cada turno. Tiene un rango de mando de hasta 30 cm. Al'rahem puede utilizar la orden ¡Derribadlo! como se describe en la página 30, así como la orden Primera línea ¡Fuego!, segunda línea ¡Fuego! descrita en la página 36. Adicionalmente, el Capitán Al'rahem puede utilizar la siguiente orden única:

¡Como el viento! Siguiendo las órdenes de Al'rahem, sus seguidores lanzan un violento ataque antes de retirarse para preparar el siguiente impacto

Si la orden es transmitida con éxito, la unidad que la recibe disparará (no podrá correr) inmediatamente. Una vez resueltos los disparos, mueve la unidad 1D6 (1=3 cm ; 2=5 cm; 3=8 cm; 4=10 cm; 5=12 cm; 6=15 cm) en cualquier dirección.

Equipo

Garra de los tigres del desierto: Esta espada ha sido diseñada por maestros artesanos y tiene engarzados emblemas del desierto. La garra del tigre del desierto es un arma de energía que inflige muerte instantánea, independientemente de la Resistencia de la víctima.



COMANDANTE CHENKOV

El comandante Kubrik Chenkov es un hombre testarudo que no admite la derrota ni conoce la rendición. Como todos los Valhallianos, Chenkov es adusto y obstinado, pero pocos de sus camaradas son tan implacables o inmisericordes como él.

Chenkov insiste en liderar el 18º de Valhalla, los "Lobos de la tundra" desde el mismo frente, declinando la seguridad de un bunker de mando en favor de las líneas de combate desde las que vigilar de cerca a sus hombres y pregonar sus propios sistemas de motivación. Quien sea que se atreva a retroceder en su presencia sin duda encontrará las armas de los que hasta el momento eran sus aliados apuntándole, tal es la opinión de Chenkov sobre los cobardes. Se rumorea que Chenkov ha matado a más hombres de los suyos que del enemigo, y su pistola bólter tiene una terrible reputación tanto entre amigos como enemigos.

Chenkov no emplea sutilezas en sus estrategias para ganar guerras, prefiere confiar en las tácticas más contundentes y directas. Sabe perfectamente que cuenta con decenas de miles de efectivos a su mando, y que con el suficiente número de tropas, cualquier enemigo puede ser derrotado. Chenkov arrojaría tranquilamente a sus hombres contra los muros de una fortaleza si supiera que así podría derribarla. Si identifica la posición del líder enemigo, Chenkov optará por mandar más escuadrones para asegurarse de que el general no pueda escapar, mientras la artillería barre la posición. Sus hombres obedecerán fielmente al adusto comandante, sabiendo que la desobediencia significa una muerte segura.

El desgaste es tan tremendo entre los Lobos de la tundra que ya se han refundado más de una docena de veces en las últimas décadas. En cada ocasión, Chenkov y los pocos supervivientes del regimiento, vuelven para dirigir a los pobres reclutas nuevos.

Sin ser demasiado ingeniosas, las tácticas de Chenkov sin duda son efectivas. Durante el año que duró el asedio de Kotrax, las acciones del comandante terminaron por poner fin abruptamente al conflicto de un modo expeditivo y sangriento, tan pronto como asumió el mando de un cuerpo de ejército y asaltó una ciudadela fuertemente defendida sin la ayuda de tropas mecanizadas ni armas de asedio. El conflicto costó las vidas a diez millones de guardias imperiales pero Chenkov recibió el mérito de los altos señores por su hazaña al liberar Krotax en tan corto espacio de tiempo.

Bajo las órdenes de Chenkov, pelotones de guardias imperiales se ocuparon de atraer el fuego enemigo, para evitar que las preciadas unidades de demolición que intentaban entrar en la ciudadela de Emrah fueran descubiertas.

Cuando el avance de los tanques Leman Russ se vio ralentizado por las minas durante la segunda guerra por la quebrada de Trenk, Chenkov utilizó a sus tropas para limpiar el camino de explosivos, haciéndoles marchar cruzando los campos de minas. El implacable liderazgo de Chenkov continua logrando múltiples victorias para el Imperio, y a pesar del alto coste, el precio de la derrota es intolerable.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comandante Chenkov	4	4	3	3	2	3	2	9	4+

Reglas Especiales

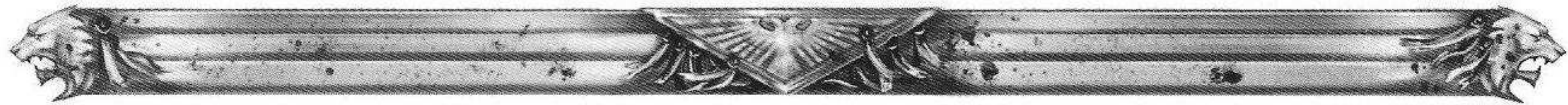
¡Avanzad perros! El comandante Chenkov es un tirano despiadado cuyos hombres prefieren vérselas con el enemigo que enfrentarse a su terrible temperamento. Todas la unidades aliadas a 30 cm del comandante Chenkov tienen la regla especial Testarudos. Esto incluye a Chenkov y su escuadrón de mando.

Lugarteniente: El comandante Chenkov puede dar hasta dos órdenes cada turno. Tiene un radio de mando de 30 cm. Chenkov puede utilizar la orden ¡Volved a la formación! como se describe en la página 30, así como la orden ¡Moveos! ¡Moveos! ¡Moveos! descrita en la página 36.

Lanzad otra oleada: Un ejército que incluya al comandante Chenkov puede comprar esta regla especial para sus escuadrones de reclutas, como se indica en la lista de ejército. Al principio del turno del jugador, este puede retirar como baja a una unidad con esta regla, contándola como destruida.

Cualquier unidad con esta regla que sea retirada del juego puede devolverse de nuevo a la mesa al principio del próximo turno del jugador que la controla. La unidad nueva entra en juego desde el propio borde del tablero. La unidad llega con el mismo número de miniaturas y exactamente el mismo armamento que tenía la unidad destruida al inicio de la partida. Se considerará una nueva unidad, totalmente idéntica a la anterior, que acabase de llegar de la reserva.





MOGUL KAMIR

Mogul Kamir es el guerrero montado más fiero de su tiempo, un guerrero de renombre más intrépido y sangriento que cualquiera de sus compañeros attilanos. Mogul Kamir se hizo con el control de su tribu con trece años, asesinando a su tío, el cabecilla, en combate singular. A los quince Kamir gobernaba unas veinte tribus por derecho de conquista, pero aún así, su pasión por el combate no se veía satisfecha. La necesidad por combatir ardía de tal forma en el corazón de Kamir que necesitaba encontrar nuevos retos, así que busco el consejo de Rey de Khanasan, Señor de Attila. El Rey le habló a Kamir acerca de los gloriosos ejércitos de la Guardia Imperial y le ofreció al joven guerrero una vida de batallas a lo largo de la galaxia, con muchos más enemigos de los que podría encontrar en Attila. Con una mueca de satisfacción, Kamir aceptó.

Mogul Kamir vive por y para la emoción de la batalla, y su gusto por el peligro es de sobras conocido. Pocos de los que luchan a su lado vuelven sin cicatrices de cortes o disparos, y más allá del hecho de que muchos ni siquiera regresan, se considera un gran honor acompañar a Mogul Kamir al corazón de la batalla. Su pasión por la pelea es motivo de orgullo entre los attilanos y sólo los más fieros y habilidosos guerreros cabalgan con Mogul Kamir, muchos de ellos después de pelear por el derecho a ello.

Pocos attilanos escapan a una vida de batallas sin marcas que cuenten historias sobre heroicas hazañas. Los attilanos tienen poco respeto por las medallas obtenidas tras la batalla, y opinan

que los únicos símbolos que vale la pena poseer son aquellos obtenidos en el fragor del combate, mientras la ardiente sangre de los guerreros corre por sus venas. Así los trofeos de guerra más importantes son las cicatrices ganadas estafando a la muerte o la calavera de un digno adversario. Pocos tienen una colección de tales trofeos que iguale a la de Mogul Kamir. Su cuerpo está cubierto de costras y su lanza de caza luce varias calaveras de señores de la guerra, como testamento a su coraje y declaración de sus habilidades como el mejor de los guerreros de Attila.

Ninguna montura era capaz de seguirle el ritmo a la sed de batalla de Kamir, y aquellas que no morían por las heridas sufridas en el campo de batalla, lo hacían de cansancio. Hasta la resistencia de los caballos de guerra attilanos quedaba en evidencia frente a las constantes cargas y contraataques de Kamir. El Adeptus Mechanicus diseñó para Kamir una montura cibernética que nunca desfallecería, nunca se estremecería y nunca se desangraría; fue un presente ofrecido al gran guerrero attilano por sus acciones salvando el mundo manufactorum de Loxar IV de las huestes de los Necrones.

Mogul Kamir tiene un genio iracundo y violento, actitud que refuerza su aspecto bárbaro. Hay que ser cretino para faltarle al respeto al líder attilano, ya que aquellos que ven más allá de sus pieles de aspecto salvaje y sus cicatrices tribales encuentran un valeroso e ingenioso aliado capaz de cambiar las tornas de un combate mediante una sola carga.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Mogul Kamir	4	3	3	3	2	3	3	8	5+

Reglas Especiales

Intrépidos de Khanasan: Mogul Kamir y su unidad de Rough Riders tienen la habilidad de Asalto rabioso. Mientras Mogul Kamir siga con vida, tanto él como su unidad tienen Coraje.

Temperamento irascible: La actitud obstinada de Mogul Kamir le lleva a menudo a cargar con furia sobre el enemigo. Mientras Mogul Kamir siga vivo, él y su unidad se verán sujetos a la regla especial Rabia detallada en el reglamento de Warhammer 40,000.

Equipo

Ciber-montura: En el turno en el que Mogul Kamir efectúe un asalto, obtiene 1D3 ataques adicionales en lugar del +1 habitual.



“No basta con lograr la victoria, mi enemigo ha de ser completamente derrotado. No es suficiente con que mate, todos mis enemigos tienen que perecer. No me vale con obtener el éxito, ¡todos los demás deben fracasar!”

Mogul Kamir al concluir la Supresión del cuadrante veintitrés.



NO

Nork Dedo
habilidades
desarrollo
auténtico
Nork), con
diéndole),
desarrollo
por llamar
encontró i

Tras un en
Il Regimien
Balor. El co
Nork como
largo de lo
la visión de
lido coron
do a su al
Nork. El O
en muchas
a cuestras
la Colina-C

La reputac
habilidades
oficiales d
Orko Uglu

Nork De

Reglas ¡No hay c Corpulen

Leal hasta
comandar
momento
la página 3
ducción) c
Sumaria. F
Nork, éste

Sacrificio
su protegi
cia. Si Nor
la unidad
1D6 impa
de Nork d
los ataque
su oficial
heridas; re

“El san
yo le c
dicho
Guard

NORK DEDDOG

Nork Deddog es una leyenda contemporánea, un ogrete cuyas habilidades de combate son casi tan impresionantes como su desarrollo mental. Para los estándares de un ogrete, Nork es un auténtico genio: puede firmar con su nombre (la "N" significa Nork), contar hasta cuatro (el dedo pulgar todavía sigue confundiendo), e incluso hablar utilizando frases cortas. Semejante desarrollo en un individuo de su raza inevitablemente terminó por llamar la atención de los Comisarios, así que Nork pronto se encontró involucrado en tareas especiales.

Tras un entrenamiento exhaustivo, Nork Deddog fue destinado al II Regimiento de Catachán que se encontraba combatiendo en Balor. El comandante del regimiento, el Coronel Greiss, adoptó a Nork como su guardaespaldas personal y este le acompañó a lo largo de los cuatro años que duró la guerra. Durante este tiempo la visión de Greiss junto a Nork llegó a ser algo habitual: el escuálido coronel veterano gritando órdenes con los proyectiles volando a su alrededor y las balas rebotando en la densa calavera de Nork. El Ogrete guardaespaldas le salvó la vida al Coronel Greiss en muchas ocasiones, la más famosa de ellas fue cuando se llevó auestas al malherido comandante de Catachán del desastre de la Colina-Gamma Zero.

La reputación de Nork acerca de su lealtad es insuperable, y sus habilidades como guardaespaldas están muy demandadas por los oficiales del Imperio a lo largo del sector. Cuando el Kaudillo Orko Uglurk Gitsnasha y una peña de sus Meganoblez más bes-

tias cargaron sobre la posición de la comandancia de la Guardia Imperial, Nork Deddog fue el único que mantuvo su posición junto al Vice-gobernador Ven Vambold. Nork dejó seco al enorme Kaudillo pielverde de un cabezazo cuya extrema violencia impresionó tanto al resto de orkos que prefirieron escapar antes que enfrentarse al furioso Ogrete guardaespaldas.

La constitución de Nork ha demostrado una y otra vez ser el escudo más efectivo que un oficial puede tener frente al fuego enemigo. Nork lo dará todo para proteger del peligro a su superior, llegando incluso al extremo de interponerse en la trayectoria de fuego. En Follax IV Nork se abalanzó audazmente sobre una granada enemiga que, de no ser por él, habría matado al Comandante Richep; destruyendo así la granada y al granadero que quedaron aplastados bajo su contundente envergadura. La explosión subsiguiente quedó ahogada y Nork apenas se percató de las heridas de metralla recibidas con curiosidad pasajera.

Nork ha salvado las vidas de más de un centenar de oficiales y en el proceso ha sido de capital importancia asegurando las victorias en docenas de mundos. Nork tiene una gran colección de medallas, laureles, citaciones y regalos personales, incluyendo la gorra de comisario que le obsequió Aaron Blest y se convirtió en su emblema durante la guerra de Dimmamak. No son ni los imperdibles ni las baratijas lo que animan a Nork Deddog a seguir combatiendo (a pesar del orgullo que siente por sus botones grandes y brillantes), sino el sentimiento de alegría que le produce luchar al lado de un amigo.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Nork Deddog	4	3	5	5	3	3	4	8	4+

Reglas Especiales

¡No hay dolor!, Asalto rabioso, Testarudo, Corpulento (ver pág. 42).

Leal hasta el fin: Nork es extremadamente leal y protector con su comandante, y ni él ni su olor corporal le abandonarán en ningún momento. Nork tiene la regla Cuidado ¡Arghh! como se detalla en la página 31. Adicionalmente, ningún comisario (de ninguna graduación) disparará a Nork como resultado de la regla Ejecución Sumaria. Por otra parte, si un comisario ejecuta al comandante de Nork, éste contraatacará eliminando así del juego al Comisario.

Sacrificio Heroico: Nork reaccionará a cualquier amenaza sobre su protegido con impensables pero efectivos arranques de violencia. Si Nork pierde su última herida en combate cuerpo a cuerpo, la unidad enemiga que infligió la herida recibirá inmediatamente 1D6 impactos de Fuerza 6 a resultados de los intentos desesperados de Nork de "machacá a los que quieren 'erir al curunel". Una vez los ataques se han resuelto Nork se desplomará preguntándole a su oficial "¿'emos ganao?" antes de caer inconsciente por las heridas; retira a Nork como baja.

"El sargento mayor ma preguntao cual e' mi curro y yo le dicho, humm..., haser lo que me disen. Ma dicho que soy un genio y ma dao otra medalla. ¡La Guardia Imperial mola!"

Nork Deddog, Ogrete guardaespaldas.





EQUIPO

Esta sección del Codex: Guardia Imperial detalla el arsenal y el equipo utilizado por los ejércitos de la Guardia Imperial, así como las reglas para utilizarlos en tus partidas de Warhammer 40,000.

Las armas y el equipo disponibles para varios tipos de miniaturas o unidades lo encontrarás aquí, mientras que el equipo que sea exclusivo de una única miniatura o unidad (incluyendo aquel que pertenezca a personajes especiales con nombre) se detalla en la entrada apropiada en la sección de Fuerzas de la Guardia Imperial.

ARSENAL

Arma de energía: Ver el reglamento de Warhammer 40,000.

Armas psíquicas: Ver el reglamento de Warhammer 40,000.

Bólter: El bólter es un arma devastadora pero infrecuente entre las líneas de la Guardia Imperial. Dispara misiles autopropulsados que explotan al penetrar en su objetivo, haciéndole explotar desde dentro.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	4	5	Fuego rápido

Bólter pesado: Esta es una versión enorme del bólter, capaz de disparar munición del tamaño de un puño con una cadencia de fuego impresionante.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
90 cm	5	4	Pesada 3

Bombas de fusión: Ver el capítulo de Vehículos del reglamento de Warhammer 40,000 para ver los detalles del funcionamiento de las bombas de fusión.



Bombas trampa:Ver pág. 40

Cañón automático: Los cañones automáticos disparan proyectiles de enorme calibre a gran velocidad. Son las armas pesadas elegidas por los comandantes que se enfrentan a grandes formaciones de infantería y vehículos poco blindados.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
120 cm	7	4	Pesada 2

Cañón de fusión: Una versión más grande y destructiva del rifle de fusión, perfecto para reducir los tanques blindados y los bunkers fortificados a escoria.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	8	1	Pesada 1, Fusión

Hemos incluido los números de página para tener una referencia rápida. Por ejemplo, el rifle láser es un armamento común disponible para muchas miniaturas, así que lo detallamos en esta sección. El destripador, por ejemplo, únicamente lo utilizan los ogres, así que se encontrará en su entrada específica.

Cañón de plasma: La tecnología de plasma es extraña y altamente destructiva, tanto para el que la maneja como para el que la sufre. "Proyectiles" de plasma en estado puro explotan al impactar con la furia de una supernova, atravesando carne, hueso y acero como si nada.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
90 cm	7	2	Pesada 1, Área, Sobrecalentamiento

Cañón láser: Las enormes células energéticas que se necesitan para disparar el poderoso cañón láser son un indicativo del poder destructivo del arma. El rayo de energía concentrado por este arma antitanque puede atravesar hasta la armadura más gruesa.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
120 cm	9	2	Pesada 1

Carga de demolición: Pequeñas, compactas, pero extremadamente destructivas, las cargas de demolición se utilizan para destruir fortificaciones o emplazamientos blindados del enemigo.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
15 cm	8	2	Asalto 1, Área grande, Un sólo disparo

Desgarrador:Ver pág. 35

Destripador:Ver pág. 42

Escopeta: Las escopetas son armas resistentes y versátiles utilizadas por guerreros de todo el imperio.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30 cm	3	-	Asalto 2

Granadas de fragmentación: Ver el reglamento de Warhammer 40,000.

Granadas perforantes: Ver el reglamento de Warhammer 40,000.

Lanza de caza:Ver pág. 44

Lanzagranadas: Los lanzagranadas son armas muy versátiles, transportables a pie y capaces de disparar un elenco de municiones mortíferas.

Cada vez que dispare el lanzagranadas, el jugador puede decidir qué tipo de munición utiliza.

Granada de Fragmentación

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	3	6	Asalto 1, Área

Granada Perforante

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	4	6	Asalto 1

Lanzallamas: Los lanzallamas escupen lenguas de prometio muy volátil que arde instantáneamente e inmoló a quienes se ven atrapados en la zona de impacto.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Plantilla	4	5	Asalto 1

Lanzallamas pesado: El lanzallamas pesado es el arma ideal para limpiar fortificaciones y purgar las filas enemigas.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Plantilla	5	4	Asalto 1

Lanzamisiles: El lanzamisiles es un arma habitual en los destacamentos de armas pesadas por la flexibilidad táctica que dan sus distintos tipos de munición.

Cada vez que dispare el lanzamisiles, el jugador puede decidir qué tipo de munición utiliza.

Misil de Fragmentación

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
120 cm	3	6	Pesada 1, Área

Misil Perforante

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
120 cm	4	6	Pesada 1

Mortero: Los morteros son un armamento antipersona, capaces de romper y desmoralizar las líneas enemigas.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
120 cm	4	6	Pesada 1, Área, Barrera de artillería

Pistola bólter: Las pistolas bólter son versiones reducidas de los bólters. Utilizadas comúnmente entre oficiales y comisarios son, aparte de un símbolo de status, una mortífera arma auxiliar.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30 cm	4	5	Pistola

Pistola de plasma: Seguramente se trate del arma de mano de uso habitual más destructiva del imperio; un soldado con una pistola de plasma tiene el poder de una pequeña estrella en sus manos.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30 cm	7	2	Pistola, Sobrecalentamiento

Pistola láser: Este arma funciona basada en el mismo tipo de tecnología que el rifle láser, y suele reservarse para oficiales. Las baterías estándar de estas armas pueden recargarse desde fuentes de energía comunes o exponiendo la célula a la luz o el calor.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30 cm	3	-	Pistola

Pistola láser sobrecargada: La pistola láser sobrecargada utiliza el mismo tipo de tecnología energética que el rifle láser sobrecargado.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
15 cm	3	3	Pistola

Puño de combate: Ver el reglamento de Warhammer 40,000.

Rifle de francotirador: Hay multitud de rifles de francotirador en uso entre los tiradores de la Guardia Imperial. Algunos regimientos prefieren los rifles de agujas, que disparan pequeños dardos cargados de mortíferas neurotoxinas. Otros se decantan por el RLF Telescópico, una variante del humilde rifle láser con bocacha reforzada y baterías energéticas sobrecargadas.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
90 cm	X	6	Pesada 1, Francotirador

Rifle de fusión: Estas son armas de corto alcance pero letales contra objetivos blindados. El Rifle de fusión dispara un flujo de supercaliente de destrucción pura, y hasta la armadura más gruesa se vaporiza bajo su impacto subatómico.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
30 cm	8	1	Asalto 1, Fusión

Rifle de plasma: Es un "honor" excepcional el llevar el arma de plasma de la unidad. A pesar de su poder destructivo, los rifles de plasma tienden a sobrecalentarse y pocos guardias imperiales sobreviven lo suficiente como para llegar a dominar este reverenciado armamento.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	7	2	Fuego rápido, Sobrecalentamiento

Rifle láser: El universal rifle láser es fácil de fabricar, por lo que es el arma más común del imperio. Hay multitud de variaciones del modelo básico, fiable y fácil de mantener. Muchos guerreros veteranos siguen prefiriendo al fiel rifle láser antes que otras armas más potentes.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	3	-	Fuego rápido

Rifle láser sobrecargado:Ver pág. 46

Servobrazo:Ver pág. 34



ARMAMENTO PARA VEHÍCULOS

Ametralladora pesada: A pesar de sus carencias en poder de penetración, todavía está muy considerada entre las tripulaciones de tanques por su largo alcance y tremenda cadencia de fuego.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
90 cm	4	6	Pesada 3

Batería de cohetes:Ver pág. 56

Blindaje adicional: La tripulación de algunos vehículos de la Guardia Imperial añaden piezas blindadas a sus vehículos para protegerse mejor de los ataques del enemigo.

Los vehículos equipados con la mejora de Blindaje adicional consideran en la Tabla de daños en vehículos los resultados de tripulación aturdida como si fueran resultados de tripulación acobardada.

Bólter de asalto: El bólter de asalto consiste en un par de bólters combinados que pueden destruir las filas del enemigo en una salva de munición explosiva.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
60 cm	4	5	Asalto 2

Cañón automático Exterminador:Ver pág. 49

Cañón automático Hydra:Ver pág. 51

Cañón de asedio Demolisher:Ver pág. 49

Cañón de asedio Medusa:Ver pág. 53

Cañón de batalla:Ver pág. 48

Cañón de batalla Vanquisher:Ver pág. 49

Cañón de fusión pesado:Ver pág. 50

Cañón de plasma Executioner:Ver pág. 49

Cañón estremecedor:Ver pág. 53

Cañón Gatling modelo Punisher:Ver pág. 49

Cañón infierno:Ver pág. 50

Cañón Nova Eradicator:Ver pág. 49

Cañón químico:Ver pág. 50

Cañón Storm Eagle:Ver pág. 54

Compartimento estanco:Ver pág. 52

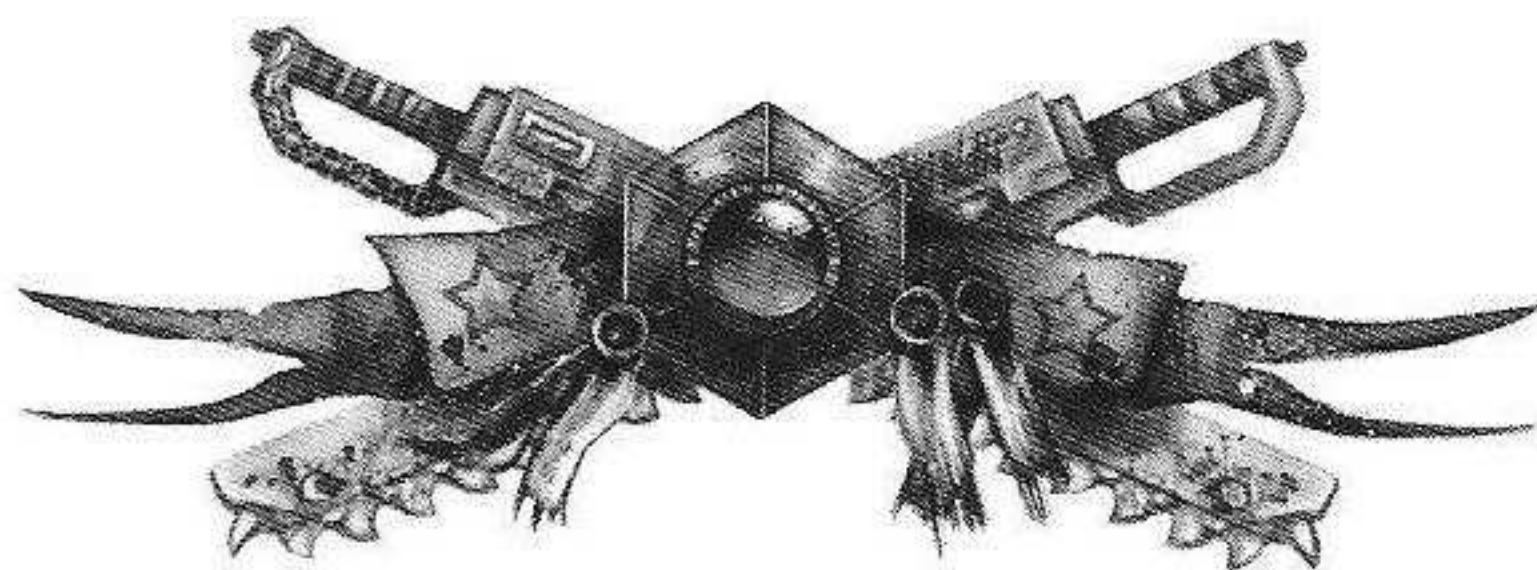


Descargadores de humo:

Ver el reglamento de Warhammer 40,000

Foco reflector: Los focos reflectores se acoplan a los vehículos de la Guardia Imperial para vencer la oscuridad y asegurarse que ningún enemigo se esconde de su visión.

Los focos reflectores se utilizan cuando la regla de combate nocturno se hace efectiva. Si el vehículo cuenta con esta mejora todavía tendrá en cuenta las reglas de combate nocturno para elegir un objetivo, pero una vez marcado lo iluminará con el foco. Durante el resto de la fase de disparo, cualquier unidad que abra fuego sobre la unidad iluminada, ignorará las reglas de combate nocturno. Por otra parte, un vehículo que utilice su foco reflector puede ser objetivo del fuego enemigo durante el próximo turno del contrario como si las reglas de combate nocturno no estuviesen activas, ya que pueden ver la luz del foco reflector.



Misil cazador asesino: Los misiles cazador asesinos son un sistema balístico de un sólo uso que se acopla a los vehículos imperiales, permitiendo que hasta los vehículos ligeros como el Chimera se enfrenten a tanques del enemigo.

Un misil cazador asesino es un misil de penetración con alcance ilimitado que sólo puede utilizarse una vez por partida. Se disparan con Habilidad de proyectiles 3 y se considera un arma adicional.

Misil Deathstrike:Ver pág. 55

Misiles Hellfury:Ver pág. 56

Misiles Hellstrike:Ver pág. 56

Mortero de asedio Colossus:Ver pág. 53

Mortero pesado Griffon:Ver pág. 53

Multiláser: Los condensadores maximizados y cañones reforzados del multiláser consiguen un nivel de poder destructivo superlativo, que combinado con una importante cadencia de fuego confieren a este arma una gran efectividad contra objetivos ligeros y hordas de infantería.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
90 cm	6	6	Pesada 3

Pala exc
reforzada
culo de o
ayudar al
modo ha

Los vehíc
una tirad

Proyectil

BLIN

Armadu
antifrag
bofibras

Una mini
tirada de

Armadu
placas gra
el portado

Una mini
da de salv

OTR

Amplific
de comun
la red de
estrecho

Si un ofic
la unidad
cuentan c
se podrá
orden se

Botiquín
les y herra
para trata

Mientras
especial j

Manu

En el
riales r
infanter
trarán v
desde e
adecuad
orko. L
soldado



vehículos
urarse que

bate noc-
mejora
no para
on el foco.
que abra
combate
o reflector
mo turno
o estuvie-



n un siste-
s imperia-
Chimera

alcance ili-
disparan
cional.

er pág. 55

er pág. 56

er pág. 56

er pág. 53

er pág. 53

reforza-
vo super-
fuego
vos lige-

Pala excavadora: Las palas excavadoras son pesadas placas reforzadas o arietes que se utilizan para limpiar el paso del vehículo de obstáculos. Muchas palas excavadoras han servido para ayudar al vehículo a atravesar campos de minas que de otro modo habrían estropeado sus ruedas de oruga.

Los vehículos equipados con una pala excavadora pueden repetir una tirada fallida de terreno difícil.

Proyectiles de demolición: Ver pág. 53

BLINDAJE

Armadura antifrag: Barata y fácil de producir, la armadura antifrag consiste en varias capas de material blindado y carbofibras de absorción de impactos.

Una miniatura equipada con armadura antifrag tiene una tirada de salvación por armadura de 5+.

Armadura caparazón: La armadura caparazón está hecha de placas grandes y rígidas de armaplas o ceramita moldeadas para el portador.

Una miniatura equipada con armadura caparazón tiene una tirada de salvación por armadura de 4+.

OTRO EQUIPO

Amplificador de voz: El amplificador de voz es un sistema de comunicaciones estable y seguro que está conectado con la red de mando táctica mediante unos transmisores de haz estrecho y decodificadores de señales.

Si un oficial intenta dar una orden a una unidad aliada y tanto la unidad de mando del oficial como la unidad que la recibe cuentan con una miniatura equipada con amplificador de voz, se podrá repetir la tirada de Liderazgo para determinar si la orden se transmite correctamente (en caso de que esta falle).

Botiquín: Los botiquines contienen todos los medicamentos, útiles y herramientas que puede necesitar un médico de campaña para tratar heridas y lesiones.

Mientras el médico siga con vida, su escuadrón tiene la regla especial ¡No hay dolor!

Manual de campaña de la infantería imperial
En el momento de su incorporación, los guardias imperiales reciben una copia del Manual de campaña de la infantería imperial. En las páginas de este libro encontrarán valiosos consejos sobre gran cantidad de temas, desde el mantenimiento del rifle láser hasta el método adecuado de trabar en combate cuerpo a cuerpo a un orko. Los comisarios están autorizados a ejecutar a esos soldados que mancillen o pierdan su manual.

Red de camuflaje: Algunos vehículos llevan fardos de redes de camuflaje que pueden utilizarse para que la tripulación oculte el vehículo del enemigo. Estas redes varían desde los relativamente infrecuentes materiales camaleónicos hasta las más sencillas hechas con cuerdas trenzadas con vegetación local.

Un vehículo equipado con redes de camuflaje tiene la regla especial Sigilo si no ha movido en su anterior fase de movimiento.

Servoarmadura: Hecha con capas de ceramita gruesa y fibras entrelazadas condensadas electrónicamente, la servoarmadura se cuenta entre las mejores armaduras disponibles entre los servidores del imperio.

Una miniatura equipada con servoarmadura tiene una tirada de salvación por armadura de 3+.

Ametralladora pesada: A pesar de sus carencias en poder de penetración, todavía está muy considerada entre las tripulaciones de tanques por su largo alcance y tremenda cadencia de fuego.

Alcance	Fuerza	FP	Tipo
90 cm	4	6	Pesada 3

Campo reflector: Se trata de un campo de energía que refracta parcialmente la energía alrededor del portador, protegiéndole de daños potencialmente mortales.

Una miniatura equipada con Campo reflector tiene una tirada de salvación invulnerable de 5+.

Capas de camuflaje: Algunas unidades pueden acceder a tratar sus uniformes, armaduras o capas con la extraña camaleonina. La Camaleonina se confunde automáticamente con el terreno colindante camuflando al portador.

Una miniatura equipada con capa de camuflaje tiene la regla universal Sigilo.

Estandarte de pelotón: Ver pág. 36

Estandarte del regimiento: Mientras el portaestandarte siga vivo, su escuadrón contará como si hubiese hecho una herida adicional en el cálculo para determinar el resultado de un asalto. Adicionalmente, todas las unidades aliadas en un radio de 30 cm. pueden repetir las tiradas falladas de Moral y Acobardamiento.

Rosarius: Ver pág. 35

LISTA DE EJÉRCITO DE LA GUARDIA IMPERIAL

La lista de ejército que presentamos a continuación te permite desplegar un ejército de la Guardia Imperial y disputar batallas utilizando los escenarios que se incluyen en el reglamento de Warhammer 40,000.

UTILIZANDO LA LISTA DE EJÉRCITO

La lista de ejército de la Guardia Imperial se divide en cinco secciones: Cuartel General, Élite, Tropas de línea, Ataque Rápido y Apoyo Pesado. Todos los escuadrones, vehículos y personajes de este ejército encajarán en una de estas secciones, dependiendo de su función en el campo de batalla. Cada miniatura está representada por un valor en puntos, que variará según su efectividad en la batalla.

Antes de que diseñes tu ejército, será necesario que acordéis con tu adversario qué tipo de partida os disponéis a jugar y el máximo de puntos que vais a utilizar. Entonces ya podrás empezar a escoger tu ejército.

UTILIZANDO LA TABLA DE ORGANIZACIÓN DE EJÉRCITO

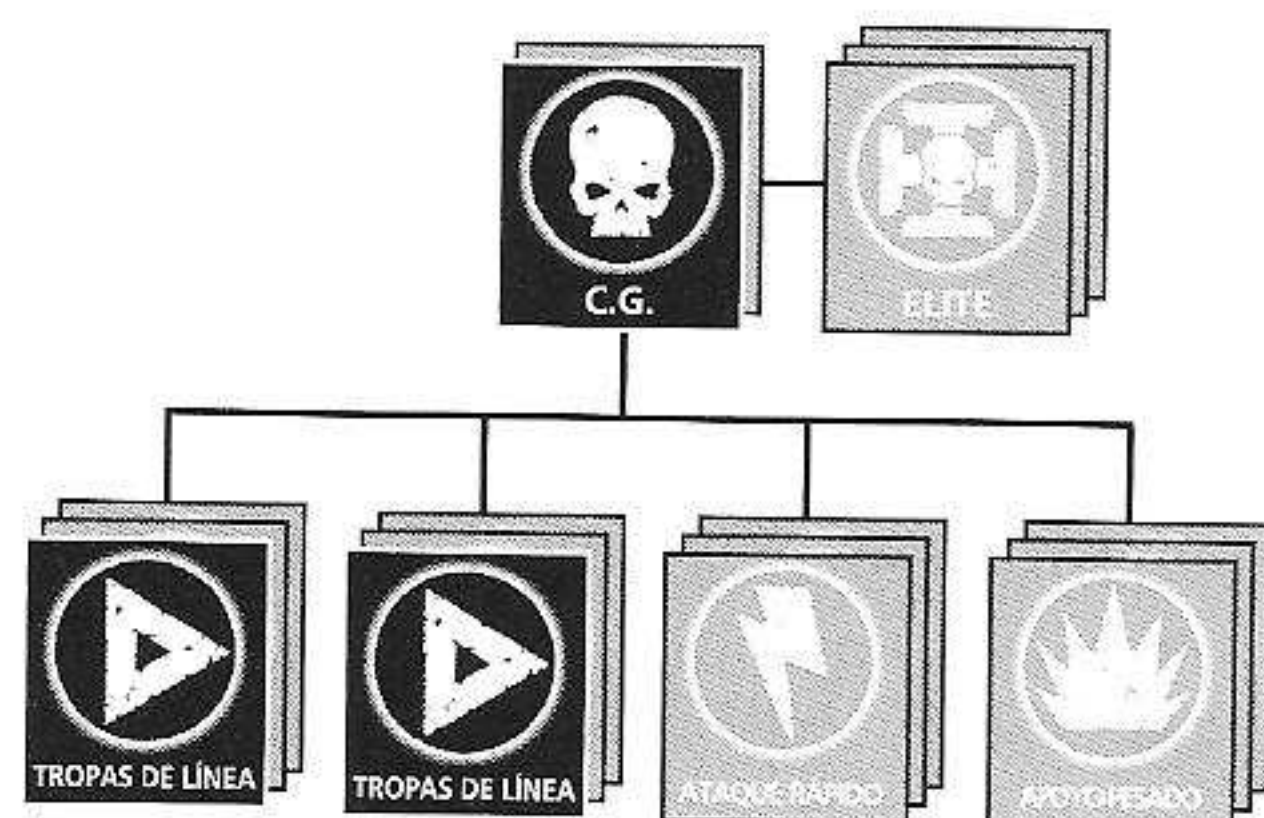
La lista de ejército se utiliza junto a la Tabla de organización de ejército de un escenario. La tabla se divide en cinco categorías que corresponden a las secciones de la lista de ejército, y cada una de estas categorías cuenta con una o más cajas. Cada caja gris indica una opción de la lista de ejército que puedes escoger en tu ejército, mientras que una caja negra indica una opción que debes tomar obligatoriamente.

Esta lista de ejército está diseñada principalmente para su uso con las misiones estándar del reglamento de Warhammer 40,000. Incluimos a continuación la tabla utilizada para las misiones estándar. Esta lista de ejército puede utilizarse en otras misiones y escenarios que utilicen la Tabla de organización de ejército, pero ten en cuenta que el juego puede verse descompensado de utilizarla en otro tipo de misiones no estándar.

ENTRADAS DE LA LISTA DE EJÉRCITO

Cada entrada en la lista de ejército representa una unidad distinta. En la sección Fuerzas de la Guardia Imperial encontrarás información más detallada acerca del trasfondo y las reglas de la Guardia Imperial, mientras que la información y los ejemplos acerca de las miniaturas Citadel que necesitarás para representarlas están en la sección Soldados de la Guardia Imperial.

MISIONES ESTÁNDAR



OBLIGATORIO

1 C.G.
2 Tropas de línea

OPCIONAL

1 C.G.
4 Tropas de línea
3 Élite

OPCIONAL

3 Ataque rápido
3 Apoyo pesado

Cada entrada en la lista de ejército de la Guardia Imperial está dividida en varias secciones:

Nombre de la Unidad: Al principio de cada una de las entradas encontrarás el nombre de la unidad junto a su valor en puntos sin tener en cuenta ninguna mejora.

Perfil de la unidad: Esta sección mostrará el perfil de las miniaturas que la unidad puede incluir.

Composición de la unidad: Donde se indique, esta sección mostrará la cantidad y el tipo de miniaturas que componen la unidad básica, antes de añadir las mejoras.

Tipo de unidad: Esta sección se refiere al capítulo Tipo de unidad del reglamento de Warhammer 40,000. Por ejemplo, una unidad puede clasificarse como infantería, vehículo o caballería, lo que la enmarcará en una serie de reglas por lo que respecta al movimiento, disparo, asalto, etc. Si la caja de Tipo de Unidad contiene la palabra "Único" solo podrás incluir una sola de estas unidades en tu ejército.

Equipo: Esta sección detalla las armas y equipo con el que las miniaturas están equipadas. El coste de las miniaturas con este equipo ya está incluido en el valor indicado junto al nombre de la unidad.

Reglas especiales: Cualquier tipo de regla especial que afecte a estas miniaturas se detalla aquí. Estas reglas especiales se describen en mayor detalle en la sección Fuerzas de la Guardia Imperial o el capítulo Reglas Especiales Universales del reglamento de Warhammer 40,000.

Transporte asignado: Donde se indique, esta sección se referirá a los vehículos de transporte a los que la unidad puede acceder. Estos tienen su propia entrada en la Lista de ejército en la página 99. La sección de vehículos de transporte del reglamento de Warhammer 40,000 explica cómo funcionan estos Vehículos asignados.

Opciones: Esta sección detalla todas las mejoras con las que puedes equipar a la unidad, juntamente con su correspondiente coste en puntos. En el momento en el que una opción indique que puedes sustituir un arma "y/o" la otra, puedes sustituir una de las dos, ambas armas o ninguna siempre que pagues el coste en puntos.

PERSONAJES Y OTROS REGIMIENTOS

Te darás cuenta de que los personajes con nombre en la lista de ejército de la Guardia Imperial proceden de regimientos muy distintos, pero siguen pudiéndose usar en el mismo ejército si lo deseas. Esto puede representar la habitual colaboración entre distintos regimientos dentro de la Guardia Imperial, combatiendo hombro con hombro. Por otra parte, puedes utilizar la miniatura y las reglas de un personaje con nombre para representar a un héroe de un regimiento distinto. Por ejemplo, puedes utilizar las reglas del Gobernador Usarkar E. Creed como Comandante de la Compañía de tu ejército de Mordia o de otro regimiento inventado por ti, tan sólo debes inventarte otro nombre para él. Éste es un estupendo modo de personalizar tu ejército, pero debes tener en cuenta que tu oponente debe entender claramente qué representa cada personaje de tu ejército.

C.G.

ESCUADRÓN DE MANDO DE COMPAÑÍA 50 PUNTOS

Pág. 30

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comandante de compañía	4	4	3	3	3	3	3	9	5+
Veterano	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Dotación de armas pesadas veterana	3	4	3	3	2	3	2	7	5+

Composición de la unidad:

- Comandante de compañía.
- 4 Veteranos

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Rifle láser (El Comandante de compañía va armado con una pistola láser)
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Granadas de fragmentación
- El Comandante de compañía está equipado con un Campo reflector

Reglas especiales:

- Oficial veterano (Únicamente el Comandante de compañía)

Transporte asignado:

- El escuadrón puede elegir un Chimera como transporte asignado (ver la pág. 99 para el coste en puntos).



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Astrópata	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Maestro Artillero	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Oficial de flota	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Guardaespaldas	4	4	3	3	1	3	2	7	5+

ASTRÓPATA

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Pistola láser
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Granadas de fragmentación

Reglas especiales:

- Enlace telepático

MAESTRO ARTILLERO

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Pistola láser
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Granadas de fragmentación

Reglas especiales:

- Bombardeo de artillería

Opciones:

- El Comandante de compañía puede sustituir su pistola láser y/o su arma de cuerpo a cuerpo por:
 - Pistola bólter o bólter 2 pts.
 - Arma de energía 10 pts.
 - Pistola de plasma 10 pts.
 - Puño de combate 15 pts.
- El Comandante de compañía puede equiparse con bombas de fusión 5 pts.
- Cualquier veterano puede sustituir su rifle láser por:
 - Pistola láser gratis
- Un veterano puede equiparse con:
 - Botiquín 30 pts.
- Otro veterano distinto puede equiparse con:
 - Estandarte del regimiento 15 pts.
- Otro veterano distinto puede equiparse con:
 - Amplificador de voz 5 pts.
- Otro veterano distinto puede sustituir su rifle láser por:
 - Lanzallamas pesado 20 pts.
- Puedes sustituir otros dos veteranos por una Dotación veterana armada equipada con una de las siguientes opciones:
 - Mortero 5 pts.
 - Cañón automático o bólter pesado 10 pts.
 - Lanzamisiles 15 pts.
 - Cañón láser 20 pts.
- Cualquier otro veterano que no se haya equipado con ninguna de las opciones anteriores puede sustituir su rifle láser por:
 - Lanzallamas, lanzagranadas o rifle de francotirador 5 pts. / miniatura
 - Rifle de fusión 10 pts. / miniatura
 - Rifle de plasma 15 pts. / miniatura
- Todo el escuadrón (incluyendo cualquier Consejero del regimiento) podrá equiparse con:
 - Granadas perforantes 5 pts.
 - Armadura caparazón 20 pts.
 - Capa de camuflaje 20 pts.

Consejeros de regimiento

- El escuadrón podrá reclutar:
 - Un Astrópata 30 pts.
 - Un Maestro Artillero 30 pts.
 - Oficial de flota 30 pts.
 - Hasta dos Guardaespaldas 15 pts. / miniatura

OFICIAL DE FLOTA

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Pistola láser
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Granadas de fragmentación

Reglas especiales:

- Interceptar reservas

GUARDAESPALDAS

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Pistola láser
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Granadas de fragmentación

Reglas especiales:

- Cuidado ¡Arghh!

GOBERNADOR URSARKAR E. CREED90 ptos.

Pág. 57

Un Escuadrón de mando de compañía de tu ejército puede sustituir a su Comandante de compañía por el Gobernador Ursarkar E. Creed.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Ursarkar E. Creed	4	4	3	3	3	3	3	10	4+

Tipo de unidad:
• Infantería (único)

Equipo:
• Armadura caparazón
• Dos Pistolas láser sobrecargadas
(Cuentan como una Pistola láser sobrecargada acoplada)

• Granadas de fragmentación
• Campo reflector

Reglas especiales:
• Comandante supremo
• Genio táctico

SARGENTO PORTAESTANDARTE JARRAN KELL85 ptos.

Pág. 57

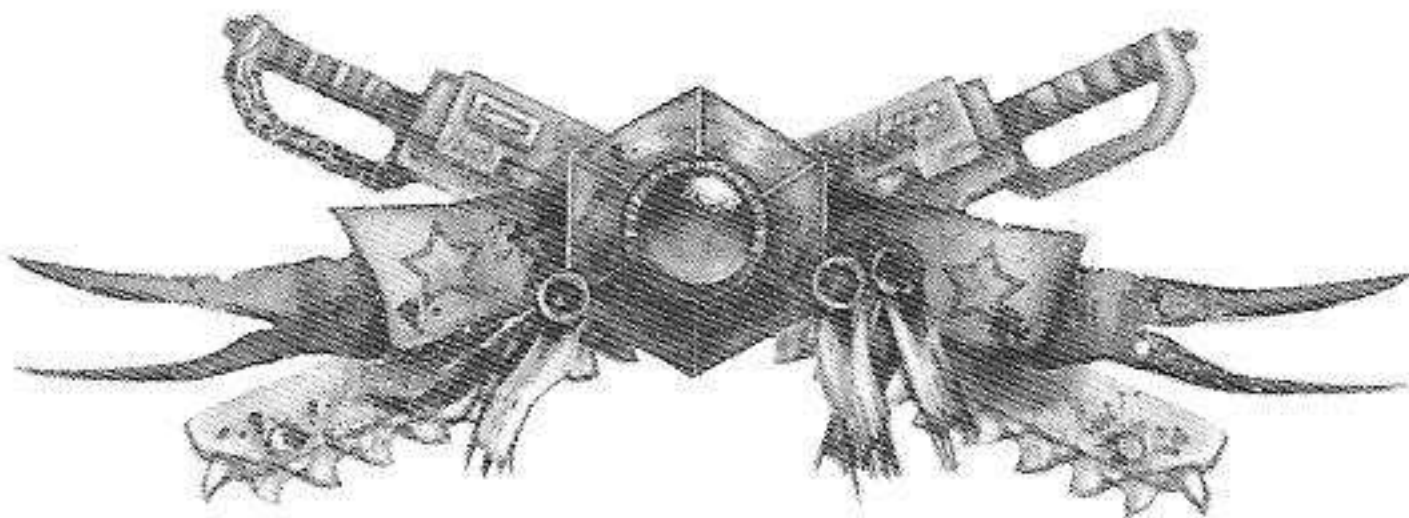
Un Escuadrón de mando de compañía de tu ejército puede sustituir un Veterano por el Sargento Portaestandarte Jarran Kell. En este caso ningún otro veterano podrá equiparse con un estandarte de la compañía en este Escuadrón de mando.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Jarran Kell	4	4	3	3	2	4	2	8	4+

Tipo de unidad:
• Infantería (único)

Equipo:
• Armadura caparazón
• Pistola láser
• Arma de energía.
• Puño de combate
• Granadas de fragmentación
• Estandarte del regimiento

Reglas especiales:
• Protector dedicado
• ¡Atended gusanos!



CORONEL 'MANO DE HIERRO' STRAKEN95 ptos.

Pág. 60

Un Escuadrón de mando de compañía de tu ejército puede sustituir a su Comandante de compañía por el Coronel 'Mano de Hierro' Straken.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Coronel Straken	5	4	6	4	3	3	3	9	3+

Tipo de unidad:
• Infantería (único)

Equipo:
• Armadura Antifrag
• Pistola de plasma
• Escopeta
• Arma de combate cuerpo a cuerpo
• Granadas de fragmentación

• Campo reflector
Reglas especiales:
• Fanáticos
• Oficial veterano
• Templado acero y coraje
• Hombre de Adamantio

NORK DEDDOG110 ptos.

Pág. 67

Un Escuadrón de mando de compañía de tu ejército puede reclutar a Nork Deddogg. Un Escuadrón de mando que incluya a Nork Deddogg no podrá incluir Guardaespaldas como Consejeros del regimiento.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Nork Deddogg	4	3	5	5	3	3	4	8	4+

Tipo de unidad:
• Infantería (único)

Equipo:
• Armadura caparazón
• Destripador
• Granadas de fragmentación

Reglas especiales:
• ¡No hay dolor!
• Asalto rabioso
• Corpulento
• Testarudo
• Leal hasta el fin
• Sacrificio heroico

C.G.

COMISARIO MAYOR70 pts.

Pág. 32

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comisario mayor	5	5	3	3	3	3	3	10	5+

Composición de la unidad:

- 1 Comisario mayor

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Pistola bólter
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Granadas perforantes y de fragmentación
- Campo reflector

Reglas especiales:

- Personaje independiente
- Testarudo
- Ejecución sumaria
- Aura de disciplina

Opciones:

- El comisario mayor puede sustituir su pistola bólter y/o su Arma de combate cuerpo a cuerpo por:
 - Bólter*gratis*
 - Arma de energía*10 pts.*
 - Pistola de plasma*10 pts.*
 - Puño de combate*15 pts.*
- El comisario mayor puede equiparse con:
 - Armadura caparazón*10 pts.*
 - Capa de camuflaje*10 pts.*
 - Bombas de fusión*5 pts.*

Transporte asignado:

- Un Comisario mayor puede elegir un Chimera como transporte asignado (ver la pág. 99 para el coste en puntos).

COMISARIO YARRICK185 pts.

Pág. 63

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comisario Yarrick	5	5	3	4	3	3	3	10	4+

Tipo de unidad:

- Infantería (único)

Equipo:

- Armadura caparazón
- Bólter de asalto
- Garra de combate (se considera Puño de Combate)
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Pistola bólter
- Granadas perforantes y de fragmentación
- Campo de fuerza
- Ojo maldito

Reglas especiales:

- Personaje independiente
- Guerrero eterno
- Aura de disciplina

- Héroe inspirador
- Voluntad de hierro

Transporte asignado:

- El Comisario Yarrick puede elegir un Chimera como transporte asignado (ver la pág. 99 para el coste en puntos).

PSÍQUICO PRIMARIS70 pts.

Pág. 33

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Psíquico Primaris	4	4	3	3	2	3	3	9	5+

Composición de la unidad:

- 1 Psíquico primaris

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Pistola láser
- Arma psíquica
- Granadas de fragmentación
- Campo reflector

Reglas especiales:

- Personaje independiente
- Psíquico
- Es por tu propio bien

Poderes psíquicos:

- Arco relampagueante
- Mantoscuro



C.G.

SACERDOTE DEL MINISTORUM45 ptos. Pág. 35
Un ejército de la Guardia Imperial puede incluir de 0 a 5 Sacerdotes del Ministorum. Los sacerdotes no ocupan ninguna opción en la Tabla de organización de ejército, pero se consideran unidades de C.G. independientes.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sacerdote del Ministorum	3	3	3	3	1	3	2	7	5+

Composición de la unidad:
• Sacerdote

Tipo de unidad:
• Infantería

- Equipo:**
- Armadura Antifrag
 - Pistola láser
 - Arma de combate cuerpo a cuerpo
 - Granadas de fragmentación
 - Rosarius

- Reglas especiales:**
- Personaje independiente
 - Furia honrosa

- Opciones:**
- El sacerdote puede sustituir su pistola láser por:
- Escopeta*gratis*
 - El sacerdote puede sustituir su arma de cuerpo a cuerpo por:
- Desgarrador15 ptos.



TECNOSACERDOTE VISIOINGENIERO45 ptos. Pág. 34
Un ejército de la Guardia Imperial puede incluir de 0 a 2 Tecnosacerdotes Visioingenieros. Los Tecnosacerdotes Visioingenieros no ocupan ninguna opción en la Tabla de organización de ejército, pero se consideran unidades de C.G. independientes.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Tecnosacerdote Visioingeniero	3	3	3	3	1	3	1	8	3+
Servidor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

Composición de la unidad:
• 1 Tecnosacerdote

Tipo de unidad:
• Infantería

- Equipo (Tecnosacerdote):**
- Servoarmadura
 - Pistola láser
 - Arma de energía
 - Servobrazo
 - Granadas perforantes y de fragmentación

- Equipo (Servidor):**
- Servobrazo
 - Armadura caparazón

- Reglas especiales:**
- Bendición del Ommissiah
 - Bloqueo Mental

- Opciones:**
- El Tecnosacerdote puede equiparse con bombas de fusión.....5 ptos.
 - Puede acompañarse de hasta cinco Servidores15 ptos. / *miniatura*
 - Hasta dos Servidores pueden sustituir su servobrazo por:
- Un bólter pesado20 ptos.
- Un cañón de fusión o un cañón de plasma30 ptos.

ELITE

ESCUADRÓN DE OGRETES130 PUNTOS

Pág. 42

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Ogrete	4	3	5	5	3	2	3	6	5+
Ogrete Cabezadura	4	3	5	5	3	2	4	7	5+

Composición de la unidad:

- 1 Ogrete Cabezadura
- 2 Ogretes

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Destripador
- Granadas de fragmentación

Reglas especiales:

- Corpulentos
- Asalto rabioso
- Testarudo

Opciones:

- Puede incluir hasta siete - Ogretes adicionales40 ptos. / miniatura

Transporte asignado:

- El escuadrón puede elegir un Chimera como transporte asignado (ver la pág. 99 para el coste en puntos).

ESCUADRÓN RATLING30 PUNTOS

Pág. 43

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Ratling	2	4	2	2	1	4	1	6	5+

Composición de la unidad:

- 3 Ratlings

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Rifle de francotirador
- Pistola láser

Reglas especiales:

- Infiltración
- Sigilo

Opciones:

- Puede incluir hasta siete - Ratlings adicionales10 ptos. / miniatura

ESCUADRÓN DE PSÍQUICOS DE COMBATE60 PUNTOS

Pág. 47

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Psíquico autorizado	2	3	2	3	1	3	1	9	5+
Vigilante	3	3	3	3	1	3	2	9	5+

Composición de la unidad:

- 1 Vigilante
- 4 Psíquicos autorizados

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Pistola láser
- Arma de combate cuerpo a cuerpo

Reglas especiales:

- Psíquico (Únicamente Psíquicos autorizados)
- Coro psíquico
- Sacrificio final

Poderes Psíquicos:

- Minar moral
- Tormenta de almas

Opciones:

- Puede incluir hasta cinco - Psíquicos autorizados adicionales10 ptos. / miniatura

Transporte asignado:

- El escuadrón puede elegir un Chimera como transporte asignado (ver la pág. 99 para el coste en puntos).



ELITE

ESCUADRÓN DE ASALTO85 PUNTOS

Pág. 46

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Soldado de asalto	3	4	3	3	1	3	1	7	4+
Sargento de asalto	3	4	3	3	1	3	2	8	4+

Composición de la unidad:

- 1 Sargento de asalto
- 4 Soldados de asalto

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Armadura caparazón
- Rifle láser sobrecargado
- Pistola láser sobrecargada
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Granadas de fragmentación
- Granadas perforantes

Reglas especiales:

- Despliegue rápido
- Operaciones especiales

Opciones:

- Puede incluir hasta cinco
 - Soldados de asalto adicionales.....16 pts. / miniatura
- El sargento de asalto puede sustituir su Pistola láser sobrecargada y/o su Rifle láser sobrecargado por:
 - Pistola bólter o bóltergratis
 - Arma de energía.....10 pts.
 - Pistola de plasma.....10 pts.
- Hasta dos soldados de asalto pueden sustituir su Rifle láser sobrecargado por:
 - Lanzallamas.....5 pts. / miniatura
 - Lanzagranadas.....5 pts. / miniatura
 - Rifle de fusión.....10 pts. / miniatura
 - Rifle de plasma.....15 pts. / miniatura

Transporte asignado:

- El escuadrón puede elegir un Chimera como transporte asignado (ver la pág. 99 para el coste en puntos).

GUARDIA MARBO65 pts.

Pág. 61

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guardia Marbo	5	5	3	3	2	5	4	7	5+

Tipo de unidad:

- Infantería (único)

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Pistola destripadora
- Filo tóxico
- Granadas de fragmentación
- Bombas de fusión
- Carga de demolición

Reglas especiales:

- Coraje
- Sigilo
- Moverse a través de cobertura
- Atacar y huir
- Veloz
- Solitario
- ¡Está detrás de ti!



TROPAS DE LÍNEA

PELOTÓN DE INFANTERÍA

Composición de la unidad: 1 Escuadrón de mando de pelotón, 2-5 Escuadrones de infantería, 0-5 Escuadrones de armas pesadas, 0-2 Escuadrones de armas especiales y 0-1 Escuadrones de reclutas. Cada Pelotón de infantería cuenta como una única opción de Tropa de Línea en la tabla de organización de ejército durante el despliegue, y se hace una misma tirada colectiva al hacer la tirada de reservas.

ESCUADRÓN DE MANDO DE PELOTÓN*

30 Puntos

Pág. 36

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comandante de pelotón	4	4	3	3	1	3	2	8	5+
Guardia imperial	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Dotación de armas pesadas	3	3	3	3	2	3	2	7	5+
Comisario	4	4	3	3	1	3	2	9	5+

Composición de la unidad:

- 1 Comandante de pelotón
- 4 Guardias imperiales

Tipo de unidad:

- Infantería

Transporte asignado:

- El escuadrón puede elegir un Chimera como transporte asignado (ver la pág. 99 para el coste en puntos).

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Rifle láser
(El Comandante de pelotón va armado con una pistola láser en lugar del rifle láser. El Comisario va armado con una pistola bólter en lugar del rifle láser)
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Granadas de fragmentación

Reglas especiales:

- Oficial de reemplazo
(Únicamente el Comandante de pelotón)
- Testarudo (Únicamente el Comisario)
- Ejecución sumaria
(Únicamente el Comisario)

Opciones:

- El Comandante de pelotón puede sustituir su pistola láser por:
 - Pistola bólter2 pto.
- Un Comandante de pelotón puede equiparse con bombas de fusión5 pto.
- El escuadrón podrá reclutar un Comisario35 pto.
- El Comandante de pelotón y/o el Comisario pueden sustituir su pistola y/o su arma de cuerpo a cuerpo por:
 - Bólter2 pto.
 - Arma de energía10 pto.
 - Pistola de plasma10 pto.
 - Puño de combate15 pto.
- Cualquier Guardia Imperial puede sustituir su rifle láser por:
 - Pistola lásergratis
- Un Guardia imperial puede equiparse con:
 - Botiquín30 pto.
- Otro Guardia imperial distinto puede equiparse con:
 - Estandarte del pelotón15 pto.
- Otro Guardia imperial distinto puede equiparse con:
 - Amplificador de voz5 pto.
- Otro Guardia imperial distinto puede sustituir su rifle láser por:
 - Lanzallamas pesado20 pto.
- Puedes sustituir dos Guardias Imperiales por una Dotación de armas pesadas equipada con una de las siguientes opciones:
 - Mortero5 pto.
 - Cañón automático o bólter pesado10 pto.
 - Lanzamisiles15 pto.
 - Cañón láser20 pto.
- Cualquier otro Guardia Imperial que no se haya equipado con ninguna de las opciones anteriores puede sustituir su rifle láser por:
 - Lanzallamas, lanzagranadas o rifle de francotirador5 pto. / miniatura
 - Rifle de fusión10 pto. / miniatura
 - Rifle de plasma15 pto. / miniatura
- Todo el escuadrón podrá equiparse con Granadas perforantes5 pto.

COMANDANTE CHENKOV

50 pto.

Pág. 65

Un Escuadrón de mando de pelotón de tu ejército puede sustituir a su Comandante de pelotón por el Comandante Chenkov.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Comandante Chenkov	4	4	3	3	2	3	2	9	4+

Tipo de unidad:

- Infantería (único)

Equipo:

- Armadura caparazón
- Arma de energía.
- Granadas de fragmentación
- Pistola bólter

Reglas especiales:

- Lugarteniente
- ¡Avanzad, perros!
- Lanzad otra oleada

CAPITAN AL'RAHEM

70 pto.

Pág. 64

Un Escuadrón de mando de pelotón de tu ejército puede sustituir a su Comandante de pelotón por el Capitán Al'rahem.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Capitán Al'rahem	4	4	3	3	2	3	2	9	5+

Tipo de unidad:

- Infantería (único)

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Pistola de plasma
- Granadas de fragmentación
- Garra de los tigres del desierto

Reglas especiales:

- Acechad al enemigo
- Jinete del desierto

TROPAS DE LÍNEA

ESCUADRÓN DE INFANTERÍA*50 Puntos

Pág. 37

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guardia imperial	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sargento	3	3	3	3	1	3	2	8	5+
Dotación de armas pesadas	3	3	3	3	2	3	2	7	5+
Comisario	4	4	3	3	1	3	2	9	5+

Composición de la unidad:

- 1 Sargento
- 9 Guardias imperiales

Tipo de unidad:

- Infantería

Transporte asignado:

- El escuadrón puede elegir un Chimera como transporte asignado (ver la pág. 99 para el coste en puntos).

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Rifle láser
(El Sargento va armado con una pistola láser en lugar del rifle láser. El Comisario va armado con una pistola bólter en lugar del rifle láser.)

- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Granadas de fragmentación

Reglas especiales:

- Escuadrón combinado
- Testarudo (Únicamente el Comisario)
- Ejecución sumaria (Únicamente el Comisario)

Opciones:

- El Sargento puede sustituir su pistola láser por:
- Pistola bólter2 pts.
- El Sargento puede equiparse con bombas de fusión5 pts.
- El escuadrón puede reclutar un Comisario35 pts.
- El Sargento y/o el Comisario pueden sustituir su pistola y/o su arma de cuerpo a cuerpo por:
- Arma de energía o pistola de plasma10 pts.
- Un Guardia imperial puede sustituir su rifle láser por un:
- Lanzallamas, lanzagranadas o rifle de francotirador5 pts.
- Rifle de fusión10 pts.
- Rifle de plasma15 pts.
- Otro Guardia imperial distinto puede equiparse con:
- Amplificador de voz5 pts.
- Sustituye dos Guardias Imperiales por una Dotación de armas pesadas equipado con una de las siguientes opciones:
- Mortero5 pts.
- Cañón automático o bólter pesado10 pts.
- Lanzamisiles15 pts.
- Cañón láser20 pts.
- Todo el escuadrón podrá equiparse con Granadas perforantes10 pts.

ESCUADRÓN DE ARMAS PESADAS*60 Puntos

Pág. 38

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Dotación armas pesadas	3	3	3	3	2	3	2	7	5+

Composición de la unidad:

- 3 Dotaciones de armas pesadas

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Rifle láser
- Mortero
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Granadas de fragmentación

Opciones:

- Cualquier Dotación de armas pesadas puede cambiar su mortero por un:
- Bólter pesado o Cañón automático5 pts.
- Lanzamisiles10 pts.
- Cañón láser15 pts.
- Todo el escuadrón podrá equiparse con Granadas perforantes5 pts.

ESCUADRÓN DE ARMAS ESPECIALES*35 Puntos

Pág. 38

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guardia imperial	3	3	3	3	1	3	1	7	5+

Composición de la unidad:

- 6 Guardias imperiales

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Rifle láser
- Arma de combate cuerpo a cuerpo

Opciones:

- Tres de los Guardias imperiales deben escoger una de las siguiente opciones:
- sustituir su rifle láser por un lanzallamas, un lanzagranadas o un rifle de francotirador5 pts.
- sustituir su rifle láser por un rifle de fusión10 pts.
- sustituir su rifle láser por un rifle de plasma15 pts.
- equiparse con una carga de demolición20 pts.

RECLUTAS*80 Puntos

Pág. 37

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Recluta	2	2	3	3	1	3	1	5	5+

Composición de la unidad:

- 20 Reclutas

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Rifle láser
- Arma de combate cuerpo a cuerpo

Opciones:

- Puede incluir hasta 30 reclutas adicionales4 pts. / miniatura
- Si el ejército incluye al Comandante Chenkov, cualquier unidad de reclutas puede obtener la regla especial Lanzad otra oleada75 pts.

*Las unidades en estas dos páginas no pueden adquirirse individualmente, sólo como parte de un Pelotón de infantería.

TROPAS DE LÍNEA

ESCUADRÓN DE VETERANOS

70 PUNTOS

Pág. 40

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Veterano	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Sargento de Veteranos	3	4	3	3	1	3	2	8	5+
Dotación de armas pesadas veterana	3	4	3	3	2	3	2	7	5+

Composición de la unidad:

- 1 Sargento de veterano
- 9 Veteranos

Tipo de unidad:

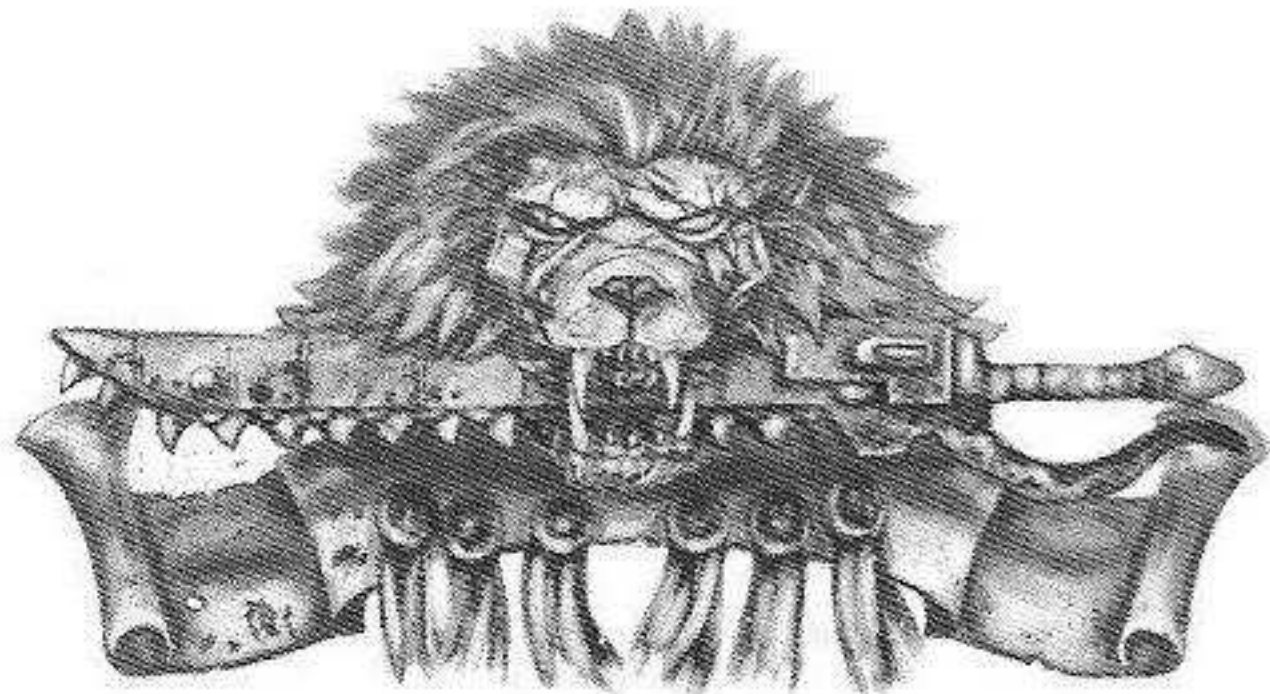
- Infantería

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Rifle láser (El Sargento de veteranos va armado con una pistola láser en lugar del rifle láser)
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Granadas perforantes y de fragmentación

Transporte asignado:

- El escuadrón puede elegir un Chime-
ra como transporte asignado (ver la
pág. 99 para el coste en puntos).



Opciones:

- El Sargento de Veteranos puede sustituir su pistola láser y/o su Arma de combate cuerpo a cuerpo por:
 - Escopeta*gratis*
 - Pistola bólter2 pto.
 - Arma de energía10 pto.
 - Pistola de plasma10 pto.
 - Puño de combate15 pto.
- Cualquier veterano puede sustituir su rifle láser por una escopeta*gratis*
- Un Veterano puede equiparse con:
 - Amplificador de voz5 pto.
- Hasta otros tres veteranos pueden sustituir su rifle láser por:
 - Lanzallamas, lanzagranadas o rifle de francotirador5 pto.
 - Rifle de fusión10 pto.
 - Rifle de plasma15 pto.
 - Lanzallamas pesado (uno por escuadrón)20 pto.
- Sustituye dos veteranos por una Dotación de armas pesadas veterana equipado con una de las siguientes opciones:
 - Mortero5 pto.
 - Cañón automático o bólter pesado10 pto.
 - Lanzamisiles15 pto.
 - Cañón láser20 pto.
- El escuadrón puede escoger cualquiera de las siguientes doctrinas:
 - *Granaderos*: El escuadrón sustituye sus Armaduras Antifrag por Armaduras Caparazón30 pto.
 - *Zapadores*: El escuadrón estará equipado con capas de camuflaje y Bombas trampa30 pto.
 - *Demoliciones*: Todo el escuadrón está equipado con bombas de fusión. Uno de los veteranos cuenta además con una Carga de demolición además del resto de su equipo30 pto.

SARGENTO ARMERO HARKER55 Puntos

Pág. 62

Un Escuadrón de veteranos de tu ejército puede sustituir a su Sargento de veteranos por el Sargento armero Harker
Si un escuadrón incluye al Sargento armero Harker no podrá escoger la doctrina Granaderos.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Sargento armero Harker	4	4	4	3	1	3	2	8	5+

Tipo de unidad:

- Infantería (único)

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Granadas perforantes y de fragmentación
- 'Retribución' (bólter pesado)

Reglas especiales:

- Implacable
- ¡No hay dolor!
- Diablos de Catachán

SARGENTO BASTONNE60 Puntos

Pág. 59

Un Escuadrón de veteranos de tu ejército puede sustituir a su Sargento de veteranos por el Sargento Bastonne.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Lukas Bastonne	4	4	3	3	1	3	2	10	4+

Tipo de unidad:

- Infantería (único)

Equipo:

- Armadura caparazón
- Pistola láser sobrecargada
- Granadas perforantes y de fragmentación
- Espada de energía

Reglas especiales:

- Depende de nosotros, chicos
- ¡Nunca abandonamos, nunca nos rendimos!

TROPAS DE LÍNEA

ESCUADRÓN DE LA LEGIÓN PENAL80 PUNTOS

Pág. 41

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Legionario penal	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Custodio	3	3	3	3	1	3	2	8	5+

Composición de la unidad:

- 1 Custodio
- 9 Legionarios penales

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Rifle láser (El Custodio va armado con una pistola láser en lugar del rifle láser)
- Arma de combate cuerpo a cuerpo

Reglas especiales:

- Desesperados
- Exploradores
- Testarudos

Los Salvajes del Coronel Schaeffer

De entre todas las legiones del Imperio, hay una que destaca sobre las demás, la 13ª Legión Penal, también conocida como 'Los Salvajes'. Comandada por el inflexible Coronel Schaeffer, esta unidad representa la última oportunidad para la peor escoria de la galaxia. La filosofía de Schaeffer es sencilla: ofrecerá a las tropas a su cargo una última oportunidad de ganar el perdón del Emperador redimiendo así sus almas. Les dará tal oportunidad llevándolos a las zonas de guerra más peligrosas en las peores misiones suicidas imaginables. ¡Cómo será la reputación del Coronel, que muchos de los que reciben su oferta prefieren la muerte antes que acompañarle!



TRANSPORTES ASIGNADOS

Diversas unidades de la Guardia Imperial tienen la opción de escoger un vehículo de transporte asignado. Estos vehículos no ocupan espacio en la tabla de organización de ejército, pero por lo demás funcionan como unidades autónomas. Consulta la sección de vehículos del reglamento de Warhammer 40,000 para ver como operan los vehículos de transporte.

TRANSPORTE BLINDADO CHIMERA55 PUNTOS

Pág. 39

	HP	BF	BL	BP
Chimera	3	12	10	10

Composición de la unidad:

- 1 Chimera

Tipo de unidad:

- Vehículo (tanque)

Equipo:

- Multiláser
- Bólder pesado
- Foco reflector
- Descargadores de humo

Reglas especiales:

- Anfibio
- Vehículo de mando móvil

Capacidad de transporte:

12 miniaturas

Opciones:

- Sustituye el multiláser por:
 - Lanzallamas pesado o bólder pesado*gratis*
- Sustituye el bólder pesado por:
 - Lanzallamas pesado*gratis*
- Elige alguno de las siguientes opciones:
 - Ametralladora pesada o bólder de asalto en afuste exterior10 ptos.
 - Misil cazador asesino10 ptos.
 - Pala excavadora10 ptos.
 - Blindaje adicional15 ptos.
 - Red de camuflaje20 ptos.

ATAQUE RÁPIDO

ESCUADRÓN DE SENTINELS EXPLORADORES35 PUNTOS / MINIATURA

Pág. 45

	Blindaje							
	HA	HP	F	BF	BL	BP	I	A
Sentinel explorador	3	3	5	10	10	10	3	1

Composición de la unidad:

- Escuadrón de vehículos de 1 a 3 Sentinels exploradores

Tipo de unidad:

- Vehículo (bípode, descubierto)

Equipo:

- Multiláser

Reglas especiales:

- Exploradores
- Moverse a través de cobertura

Opciones:

- Cualquier Sentinel puede reemplazar su multiláser por una de las siguientes opciones de armamento:
 - Lanzallamas pesado o Cañón automático ...5 ptos. / miniatura
 - Lanzamisiles10 ptos. / miniatura
 - Cañón láser15 ptos. / miniatura
- Cualquier miniatura puede equiparse con:
 - Foco reflector1 pto / miniatura
 - Misil cazador asesino10 ptos. / miniatura
- Todo el escuadrón puede equiparse con:
 - Descargadores de humo5 ptos. / miniatura
 - Red de camuflaje10 ptos. / miniatura

ESCUADRÓN DE SENTINELS ACORAZADOS55 PUNTOS / MINIATURA

Pág. 45

	Blindaje							
	HA	HP	F	BF	BL	BP	I	A
Sentinel Acorazado	3	3	5	12	10	10	3	1

Composición de la unidad:

- Escuadrón de vehículos de 1 a 3 Sentinels acorazados

Tipo de unidad:

- Vehículo (bípode)

Equipo:

- Multiláser
- Blindaje adicional

Opciones:

- Cualquier Sentinel puede reemplazar su multiláser por una de las siguientes opciones de armamento:
 - Lanzallamas pesado o Cañón automático ...5 ptos. / miniatura
 - Lanzamisiles10 ptos. / miniatura
 - Cañón láser15 ptos. / miniatura
 - Cañón de plasma20 ptos. / miniatura
- Cualquier miniatura puede equiparse con:
 - Foco reflector1 pto / miniatura
 - Misil cazador asesino10 ptos. / miniatura
- Todo el escuadrón puede equiparse con:
 - Descargadores de humo5 ptos. / miniatura
 - Red de camuflaje10 ptos. / miniatura

ESCUADRÓN DE ROUGH RIDERS55 PUNTOS

Pág. 44

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Rough Rider	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sargento de Rough Riders	3	3	3	3	1	3	2	8	5+

Composición de la unidad:

- 1 Sargento de Rough Riders
- 4 Rough Riders

Tipo de unidad:

- Caballería

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Lanza de caza
- Pistola láser o arma de cuerpo a cuerpo
- Granadas de fragmentación
- Granadas perforantes

Opciones:

- Puede incluir hasta cinco Rough Riders adicionales10 ptos. / miniatura
- El Sargento de Rough Riders puede sustituir su pistola láser por:
 - Arma de energía.10 ptos.
 - Pistola de plasma10 ptos.
- El Sargento de Rough Riders puede equiparse con bombas de fusión5 ptos.
- Hasta dos Rough Riders pueden sustituir su Lanza de caza por una de las siguientes opciones:
 - Lanzallamas o lanzagranadas5 ptos. / miniatura
 - Rifle de fusión10 ptos. / miniatura
 - Rifle de plasma15 ptos. / miniatura

MOGUL KAMIR40 Puntos

Pág. 66

Un Escuadrón de Rough Riders de tu ejército puede sustituir a su Sargento de Rough Riders por Mogul Kamir.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Mogul Kamir	4	3	3	3	2	3	3	8	5+

Tipo de unidad:

- Caballería (único)

Equipo:

- Armadura Antifrag
- Lanza de caza
- Ciber-montura
- Pistola bólter
- Arma de combate cuerpo a cuerpo
- Granadas de fragmentación

- Granadas perforantes

Reglas especiales:

- Intrépidos de Khanasan
- Temperamento irascible

ATAQUE RÁPIDO

ESCUADRÓN HELLHOUND

Pág. 50

Composición de la unidad: Escuadrón de vehículos compuesto de 1 a 3 de los siguientes tanques, en cualquier combinación.

Hellhound130 PUNTOS / MINIATURA

Devil Dog120 PUNTOS / MINIATURA

Bane Wolf130 PUNTOS / MINIATURA

	HP	Blindaje		
		BF	BL	BP
Hellhound	3	12	12	10
Devil Dog	3	12	12	10
Bane Wolf	3	12	12	10

Tipo de unidad:

- Vehículo
(tanque, rápido)

Equipo (Todos):

- Bólder pesado

Equipo

Hellhound:

- Cañón infierno

Devil Dog:

- Cañón de fusión pesado

Bane Wolf:

- Cañón químico

Opciones:

- Cualquier miniatura puede sustituir su bólder pesado por:
 - Lanzallamas pesado*gratis*
 - Cañón de fusión.....*15 ptos. / miniatura*
- Cualquier miniatura puede equiparse con:
 - Foco reflector*1 pto / miniatura*
 - Ametralladora pesada o
bólder de asalto en afuste exterior*10 ptos. / miniatura*
 - Misil cazador asesino*10 ptos. / miniatura*
 - Pala excavadora.....*10 ptos. / miniatura*
 - Blindaje adicional*15 ptos. / miniatura*
- Todo el escuadrón puede equiparse con:
 - Descargadores de humo*5 ptos. / miniatura*
 - Red de camuflaje.....*20 ptos. / miniatura*

ESCUADRÓN DE TRANSPORTE DE ASALTO VALQUIRIA ...100 PUNTOS / MINIATURA

Pág. 56

	HP	Blindaje		
		BF	BL	BP
Valquiria	3	12	12	10

Composición de la unidad:

- Escuadrón de vehículos de 1 a 3 Valquirias

Tipo de unidad:

- Vehículo
(rápido, gravítico)

Capacidad de transporte:

12 miniaturas

Equipo:

- Multiláser
- 2 misiles Hellstrike
- Foco reflector
- Blindaje adicional

Reglas especiales:

- Despliegue rápido
- Explorador
- Inserción gravítica

Opciones:

- Cualquier Valquiria puede reemplazar su multiláser por:
 - Cañón láser.....*15 ptos. / miniatura*
- Cualquier Valquiria puede cambiar sus misiles Hellstrike por:
 - Dos baterías de cohetes.....*30 ptos. / miniatura*
- Cualquier Valquiria puede equiparse con dos barquillas armadas con:
 - Bólders pesados*10 ptos. / miniatura*

ESCUADRÓN DE CAÑONERAS VENDETTA130 PUNTOS / MINIATURA

Pág. 56

	HP	Blindaje		
		BF	BL	BP
Vendetta	3	12	12	10

Composición de la unidad:

- Escuadrón de vehículos de 1 a 3 Vendettas

Tipo de unidad:

- Vehículo
(rápido, gravítico)

Capacidad de transporte:

12 miniaturas

Equipo:

- 3 Cañones láser acoplados
- Foco reflector
- Blindaje adicional

Reglas especiales:

- Despliegue rápido
- Explorador
- Inserción gravítica

Opciones:

- Cualquier Vendetta puede cambiar dos Cañones láser acoplados por:
 - Dos misiles Hellfury*gratis*
- Cualquier Vendetta puede equiparse con dos barquillas armadas con:
 - Bólders pesados*10 ptos. / miniatura*

APOYO PESADO

ESCUADRÓN LEMAN RUSS

Pág. 48

Composición de la unidad: Escuadrón de vehículos compuesto de 1 a 3 de los siguientes tanques, en cualquier combinación.

- Leman Russ150 PUNTOS / MINIATURA
- Leman Russ Exterminator.....150 PUNTOS / MINIATURA
- Leman Russ Vanquisher.....155 PUNTOS / MINIATURA
- Leman Russ Eradicator.....160 PUNTOS / MINIATURA
- Leman Russ Demolisher.....165 PUNTOS / MINIATURA
- Leman Russ Punisher180 PUNTOS / MINIATURA
- Leman Russ Executioner.....190 PUNTOS / MINIATURA

	Blindaje			
	HP	BF	BL	BP
Leman Russ	3	14	13	10
Leman Russ Exterminator	3	14	13	10
Leman Russ Vanquisher	3	14	13	10
Leman Russ Eradicator	3	14	13	10
Leman Russ Demolisher	3	14	13	11
Leman Russ Punisher	3	14	13	11
Leman Russ Executioner	3	14	13	11

Tipo de unidad:

- Vehículo (tanque)

Equipo (todos):

- Bólter pesado
- Foco reflector
- Descargadores de humo

Reglas especiales:

- Monstruosidad imparable

Equipo

Leman Russ:

- Cañón de batalla

Leman Russ Exterminator:

- Cañón automático Exterminator

Leman Russ Vanquisher:

- Cañón de batalla Vanquisher

Leman Russ Eradicator

- Canón Nova Eradicator

Leman Russ Demolisher:

- Cañón de Asedio Demolisher

Leman Russ Punisher

- Cañón Gatling modelo Punisher

Leman Russ Executioner

- Cañón de plasma Executioner

Opciones:

- Cualquier miniatura puede cambiar su bólter pesado por:
 - Lanzallamas pesado*gratis*
 - Cañón láser15 pto. / miniatura
- Cualquier miniatura puede equiparse con dos barquillas armadas con:
 - Bólter pesados o lanzallamas pesados20 pto. / miniatura
 - Cañón de fusión.....30 pto. / miniatura
 - Cañón de plasma40 pto. / miniatura
- Cualquier miniatura puede equiparse con:
 - Ametralladora pesada o bólter de asalto en afuste exterior10 pto. / miniatura
 - Misil cazador asesino10 pto. / miniatura
 - Pala excavadora.....10 pto. / miniatura
 - Blindaje adicional15 pto. / miniatura
- Todo el escuadrón puede equiparse con:
 - Red de camuflaje.....20 pto. / miniatura

NOBLE COMANDANTE PASK50 Puntos

Pág. 58

Un único Leman Russ de tu ejército puede reclutar al Noble Comandante Pask como mejora. Sólo podrás incluir un único Noble Comandante Pask en tu ejército.

Reglas especiales:

- As del tanque Leman Russ
- Disparo letal

BATERÍA DE TANQUES ANTIAÉREOS HYDRA.....75 PUNTOS / MINIATURA

Pág. 51

Composición de la unidad: Escuadrón de vehículos compuesto de 1 a 3 tanques antiaéreos Hydra.

	Blindaje			
	HP	BF	BL	BP
Hydra	3	12	10	10

Tipo de unidad:

- Vehículo (tanque)

Equipo:

- Dos cañones automáticos Hydra acoplados
- Bólter pesado
- Foco reflector
- Descargadores de humo
- Sistema de puntería automático

Opciones:

- Cualquier miniatura puede sustituir su bólter pesado por:
 - Lanzallamas pesado*gratis*
- Cualquier miniatura puede equiparse con:
 - Ametralladora pesada o bólter de asalto en afuste exterior10 pto. / miniatura
 - Misil cazador asesino10 pto. / miniatura
 - Pala excavadora.....10 pto. / miniatura
 - Blindaje adicional15 pto. / miniatura
- Todo el escuadrón puede equiparse con:
 - Red de camuflaje.....20 pto. / miniatura

APOYO PESADO

BATERÍA DE ARTILLERÍA

Pág. 52

Composición de la unidad: Escuadrón de vehículos compuesto de 1 a 3 de los siguientes tanques, en cualquier combinación.

Basilisk	125 PUNTOS / MINIATURA
Medusa	135 PUNTOS / MINIATURA
Colossus	140 PUNTOS / MINIATURA
Griffon	75 PUNTOS / MINIATURA

	Blindaje			
	HP	BF	BL	BP
Basilisk	3	12	10	10
Medusa	3	12	10	10
Colossus	3	12	10	10
Griffon	3	12	10	10

Tipo de unidad:

- Vehículo (tanque, descubierto)

Equipo

Basilisk:

- Cañón estremecedor

Equipo (Todos):

- Bólder pesado
- Foco reflector
- Descargadores de humo

Medusa:

- Cañón de asedio Medusa

Colossus:

- Mortero de asedio Colossus

Griffon:

- Mortero pesado Griffon

Reglas especiales:

- Bombardeo preciso (sólo el Griffon)

Opciones:

- Cualquier miniatura puede sustituir su bólder pesado por:
 - Lanzallamas pesado*gratis*
- Cualquier miniatura puede equiparse con:
 - Compartimento estanco15 ptos. / miniatura
 - Ametralladora pesada o bólder de asalto en afuste exterior10 ptos. / miniatura
 - Misil cazador asesino10 ptos. / miniatura
 - Pala excavadora10 ptos. / miniatura
 - Blindaje adicional15 ptos. / miniatura
- Todo el escuadrón puede equiparse con:
 - Red de camuflaje30 ptos. / miniatura
- Cualquier Medusa puede equiparse con proyectiles de demolición5 ptos. / miniatura

LANZACOHETES MANTÍCORA160 PUNTOS

Pág. 54

	Blindaje			
	HP	BF	BL	BP
Mantícora	3	12	10	10

Composición de la unidad:

- 1 Mantícora

Equipo:

- Cohetes Storm Eagle
- Bólder pesado
- Foco reflector
- Descargadores de humo

Tipo de unidad:

- Vehículo (tanque)

Reglas especiales:

- Munición limitada

Opciones:

- Cualquier miniatura puede sustituir su bólder pesado por:
 - Lanzallamas pesado*gratis*
- Cualquier miniatura puede equiparse con:
 - Ametralladora pesada o bólder de asalto en afuste exterior10 ptos.
 - Misil cazador asesino10 ptos.
 - Pala excavadora10 ptos.
 - Blindaje adicional15 ptos.
 - Red de camuflaje30 ptos.

LANZAMISILES DEATHSTRIKE160 PUNTOS

Pág. 55

	Blindaje			
	HP	BF	BL	BP
Deathstrike	3	12	12	10

Composición de la unidad:

- 1 Deathstrike

Equipo:

- Misil Deathstrike
- Bólder pesado
- Foco reflector
- Descargadores de humo

Tipo de unidad:

- Vehículo (tanque)

Reglas especiales:

- T-menos cinco para ignición... y contando

Opciones:

- Cualquier miniatura puede sustituir su bólder pesado por:
 - Lanzallamas pesado*gratis*
- Cualquier miniatura puede equiparse con:
 - Ametralladora pesada o bólder de asalto en afuste exterior10 ptos.
 - Misil cazador asesino10 ptos.
 - Pala excavadora10 ptos.
 - Blindaje adicional15 ptos.
 - Red de camuflaje30 ptos.



SUMARIO

TIPOS DE TROPA

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Pág.
Astrópata	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	31
Capitán Al'rahem	4	4	3	3	2	3	2	9	5+	64
Comandante Chenkov	4	4	3	3	2	3	2	9	4+	65
Comandante de pelotón	4	4	3	3	1	3	2	8	5+	36
Comandante de compañía	4	4	3	3	3	3	3	9	5+	30
Comisario Mayor	5	5	3	3	3	3	3	10	5+	32
Comisario Yarrick	5	5	3	4	3	3	3	10	4+	63
Comisario	4	4	3	3	1	3	2	9	5+	32
Coronel Straken	5	4	6	4	3	3	3	9	3+	60
Custodio	3	3	3	3	1	3	2	8	5+	41
Dotación de armas pesadas	3	3	3	3	2	3	2	7	5+	38
Dotación de armas pesadas veterana	3	4	3	3	2	3	2	7	5+	40
Guardaespaldas	4	4	3	3	1	3	2	7	5+	31
Guardia Imperial	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	37
Guardia Marbo	5	5	3	3	2	5	4	7	5+	61
Jarran Kell	4	4	3	3	2	4	2	8	4+	57
Legionario Penal	3	3	3	3	1	3	1	8	5+	41
Lukas Bastonne	4	4	3	3	1	3	2	10	4+	59
Maestro Artillero	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	31
Mogul Kamir	4	3	3	3	2	3	3	8	5+	66
Nork Deddog	4	3	5	5	3	3	4	8	4+	67
Oficial de Flota	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	31
Ogrete Cabezadura	4	3	5	5	3	2	4	7	5+	42
Ogrete	4	3	5	5	3	2	3	6	5+	42
Psíquico Autorizado	2	3	2	3	1	3	1	9	5+	47
Psíquico Primaris	4	4	3	3	2	3	3	9	5+	33
Ratling	2	4	2	2	1	4	1	6	5+	43
Recluta	2	2	3	3	1	3	1	5	5+	37
Rough Rider	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	44
Sacerdote del Ministorum	3	3	3	3	1	3	2	7	5+	35
Sargento armero Harker	4	4	4	3	1	3	2	8	5+	62
Sargento de Asalto	3	4	3	3	1	3	2	8	4+	46
Sargento Rough Rider	3	3	3	3	1	3	2	8	5+	44
Sargento Veterano	3	4	3	3	1	3	2	8	5+	40
Sargento	3	3	3	3	1	3	2	8	5+	37
Servidor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	34
Soldado de Asalto	3	4	3	3	1	3	1	7	4+	46
Tecnosacerdote	3	3	3	3	1	3	1	8	3+	34
Visioingeniero	4	4	3	3	3	3	3	10	4+	57
Ursakar Creed	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	40
Veterano	3	3	3	3	1	3	2	9	5+	47
Vigilante	3	3	3	3	1	3	2	9	5+	47

VEHÍCULOS

	HP	Blindaje			Pág.
		BF	BL	BP	
Bane Wolf	3	12	12	10	50
Basilisk	3	12	10	10	52
Chimera	3	12	10	10	39
Colossus	3	12	10	10	52
Deathstrike	3	12	12	10	55
Devil Dog	3	12	12	10	50
Griffon	3	12	10	10	52
Hellhound	3	12	12	10	50
Hydra	3	12	10	10	51
Leman Russ	3	14	13	10	48
Leman Russ Demolisher	3	14	13	11	48
Leman Russ Eradicador	3	14	13	10	48
Leman Russ Executioner	3	14	13	11	48
Leman Russ Exterminator	3	14	13	10	48
Leman Russ Punisher	3	14	13	11	48
Leman Russ Vanquisher	3	14	13	10	48
Manticora	3	12	10	10	54
Medusa	3	12	10	10	52
Valquiria	3	12	12	10	56
Vendetta	3	12	12	10	56

	HA	HP	F	Blindaje			I	A	Pág.
				BF	BL	BP			
Sentinel acorazado	3	3	5	12	10	10	3	1	45
Sentinel explorador	3	3	5	10	10	10	3	1	45

TIPOS DE ARMAMENTO

Arma	Alcance	F	FP	Tipo	Pág.
Ametralladora pesada	90cm	4	6	Pesada 3	70
Batería de cohetes	60cm	4	6	Pesada 1, Área grande	56
Bólter de asalto	60cm	4	5	Asalto 2	70
Bólter pesado	90cm	5	4	Pesada 3	68
Bólter	60cm	4	5	Fuego rápido	68
Cañón automático	120cm	7	4	Pesada 4, Acoplado	49
Exterminator	180cm	7	4	Pesada 2	51
Cañón automático	120cm	7	4	Pesada 2	68
Cañón de batalla	180cm	8	2	Pesada 1*	49
Vanquisher					
Cañón de fusión pesado	60cm	8	1	Pesada 1, Fusión, Área	50
Cañón de fusión	60cm	8	1	Pesada 1, Fusión	68
Cañón de plasma	90cm	7	2	Pesada 3, Área	49
Executioner	90cm	7	2	Pesada 1, Área, Sobrecalentamiento	68
Cañón Gatling	60cm	5	-	Pesada 20	49
modelo Punisher					
Cañón Infierno	Plantilla*	6	4	Pesada 1	50
Cañón láser	120cm	9	2	Pesada 1	68
Cañón Nova Eradicador	90cm	6	4	Pesada 1, Área grande*	49
Cañón químico	Plantilla	1	3	Pesada 1, Envenenado (2+)*	50
Carga de demolición	15cm	8	2	Asalto 1, Área grande, Un sólo disparo	68
Destripador	30cm	5	-	Asalto 3	42
Escopeta	30cm	3	-	Asalto 2	68
Lanzagranadas*					68
(Fragmentación)	60cm	3	6	Asalto 1, Área	
(Perforante)	60cm	6	4	Asalto 1	
Lanzallamas pesado	Plantilla	5	4	Asalto 1	69
Lanzallamas	Plantilla	4	5	Asalto 1	69
Lanzamisiles*					69
(Fragmentación)	120cm	4	6	Pesada 1, Área	
(Penetración)	120cm	8	3	Pesada 1	
Misiles Hellfury	180cm	4	5	Pesada 1, Área grande, Un sólo disparo*	56
Mortero	120cm	4	6	Pesada 1, Área, Barrera de artillería	69
Multiláser	90cm	6	6	Pesada 3	70
Pistola bólter	30cm	4	5	Pistola	69
Pistola de plasma	30cm	7	2	Pistola, Sobrecalentamiento	69
Pistola destripadora	30cm	X	2	Pistola, Francotirador	61
Pistola láser sobrecargada	15cm	3	3	Pistola	69
Pistola láser	30cm	3	-	Pistola	69
Proyectiles de demolición	120cm	10	1	Pesada 1, Área*	53
Rifle de francotirador	90cm	X	6	Pesada 1, Francotirador	69
Rifle de fusión	30cm	8	1	Asalto 1, Fusión	69
Rifle de plasma	60cm	7	2	Fuego rápido, Sobrecalentamiento	69
Rifle láser sobrecargado	45cm	3	3	Fuego rápido	46
Rifle láser	60cm	3	-	Fuego rápido	69

ARTILLERÍA

Arma	Alcance	F	FP	Tipo	Pág.
Cañón de asedio Medusa	90cm	10	2	Artillería 1, Área grande	53
Cañón de asedio	60 cm	10	2	Artillería 1, Área grande	49
Demolisher	180 cm	8	3	Artillería 1, Área grande	48
Cañón de batalla	90-600cm	9	3	Barrera de artillería 1, Área grande	53
Cañón estremecedor	90-600cm	9	3	Barrera de artillería 1, Área grande	53
Cohetes Storm Eagle	60-300cm	10	4	Barrera de artillería D3*, Área grande	54
Misil Deathstrike	30cm-Ilimitado	10	1	Barrera de artillería, Un sólo disparo, Área variable*	55
Misiles Hellstrike	180cm	8	3	Artillería 1, Un sólo disparo	56
Mortero de asedio	60-600cm	6	3	Barrera de artillería 1	
Colossus				Área grande*	53
Mortero pesado	30-120cm	6	4	Barrera de artillería 1, Área grande*	53
Griffon					

*Estas armas tienen reglas adicionales detalladas en sus descripciones.