

# WARHAMMER<sup>®</sup> 40,000



## BATTLE PRIMER

LA BASE ESENCIAL PARA JUGAR PARTIDAS DE WARHAMMER 40,000



## HERRAMIENTAS DE GUERRA

A fin de librar una batalla, necesitarás una cinta métrica y algunos dados.

En Warhammer 40,000 las distancias se miden en pulgadas ("), tomando como referencia los puntos más cercanos entre las peanas de las miniaturas desde y hasta las que se esté midiendo. Si una miniatura no tiene peana, como sucede con muchos vehículos, mide hasta y desde el punto más cercano del casco de la miniatura. Puedes medir las distancias siempre que quieras.

Warhammer 40,000 utiliza dados de seis caras, abreviados como D6. Algunas reglas pueden referirse a 2D6, 3D6 etcétera. En tales casos, se deben tirar ese número de D6 y sumar sus resultados. Si una regla te indica que debes tirar 1D3, tira un dado y divide el resultado por la mitad, redondeando las fracciones hacia arriba antes de aplicar modificadores (si los hay) al resultado. Todos los modificadores que se apliquen a una tirada son acumulativos. Si una regla requiere una tirada que obtenga un resultado de, por ejemplo, 3 o más, esto suele ser abreviado como 3+.

# REGLAS BÁSICAS

Warhammer 40,000 te pone al mando de una fuerza de poderosos guerreros y máquinas de guerra. Las reglas de estas páginas contienen la base para jugar partidas de Warhammer 40,000 con tu colección de miniaturas Citadel y combatir en gloriosas batallas en una galaxia destrozada por la guerra.

## MINIATURAS Y HOJAS DE DATOS

Las reglas y atributos de todas las miniaturas, y algunas características de la escenografía, son presentadas en hojas de datos, que necesitarás consultar a fin de poder utilizar dichas miniaturas en una batalla.

## UNIDADES

Las miniaturas se mueven y combaten en unidades compuestas por una o más miniaturas. Una unidad debe ser desplegada y completar cualquier tipo de movimiento como un grupo, con todas las miniaturas que la componen quedando a 2" horizontales y 6" verticales o menos de, como mínimo, otra miniatura de dicha unidad. A esto se le llama coherencia de unidad. Si cualquier circunstancia causa que una unidad quede dividida durante la batalla, deberá restablecer su coherencia de unidad la próxima vez que se mueva.

## LA RONDA DE BATALLA

Warhammer 40,000 se juega a lo largo de una serie de rondas de batalla. Durante cada ronda, ambos jugadores tienen un turno. El mismo jugador tiene siempre el primer turno en cada ronda de batalla. La misión que estás jugando te indicará de qué jugador se trata. Cada turno consiste en una serie de fases, que deben resolverse en orden. Estas fases son las siguientes:

### 1. FASE DE MOVIMIENTO

Mueve cualquier número de unidades que sean capaces de ello.

### 2. FASE PSÍQUICA

Los Psíquicos pueden usar poderosas habilidades mentales.

### 3. FASE DE DISPARO

Tus unidades pueden disparar contra unidades enemigas.

### 4. FASE DE CARGA

Tus unidades pueden moverse al combate cuerpo a cuerpo contra unidades enemigas.

### 5. FASE DE COMBATE

Las unidades de ambos jugadores se unen al combate y atacan en cuerpo a cuerpo.

### 6. FASE DE MORAL

Chequea el valor de las unidades diezadas.

Una vez que el turno de un jugador ha finalizado, empieza el turno de su oponente. Cuando ambos jugadores han completado un turno, la ronda de batalla queda completada y empieza la ronda siguiente, y así hasta la conclusión de la batalla.

# 1. FASE DE MOVIMIENTO

El suelo tiembla ante el paso de millares de botas y el rugir de potentes motores cuando los ejércitos avanzan por el campo de batalla buscando posiciones ventajosas.

Empieza tu fase de movimiento eligiendo una de tus unidades y moviendo a cada miniatura de dicha unidad hasta haber movido todas las que quieras. Tras eso, puedes elegir otra unidad y moverla del mismo modo, y así hasta haber movido tantas de tus unidades como quieras. Ninguna miniatura puede moverse más de una vez en cada fase de movimiento.

## Mover miniaturas

Una miniatura puede moverse en cualquier dirección hasta una distancia, en pulgadas, igual o inferior al atributo de Movimiento que figure en su hoja de datos; ninguna parte de la peana de la miniatura (o casco) podrá moverse más. Una miniatura no puede ser movida a través de otras miniaturas ni a través de elementos de escenografía tales como muros, pero sí que puede ser movida verticalmente para escalar o superar ese elemento de escenografía. Si la hoja de datos de una miniatura indica que puede **VOLAR**, significa que es capaz de moverse sobre las miniaturas y el terreno como si no estuvieran allí.



## Movimiento mínimo

Ciertas miniaturas, como algunas de las que pueden **VOLAR**, tienen un atributo de Movimiento que consiste en dos valores. El primero indica la velocidad mínima de la miniatura: en la fase de movimiento, todas las partes de la peana de la miniatura deben finalizar su movimiento al menos a esa distancia del punto en el que empezaron. El segundo valor indica la velocidad máxima de la miniatura: ninguna parte de la peana de la miniatura puede moverse más que esa distancia. Si la miniatura no puede hacer su movimiento mínimo, o se ve forzada a moverse fuera del campo de batalla debido a su movimiento mínimo, es eliminada. Se considera que se ha estrellado o bien que se ha visto obligada a abandonar la batalla.

## Miniaturas enemigas

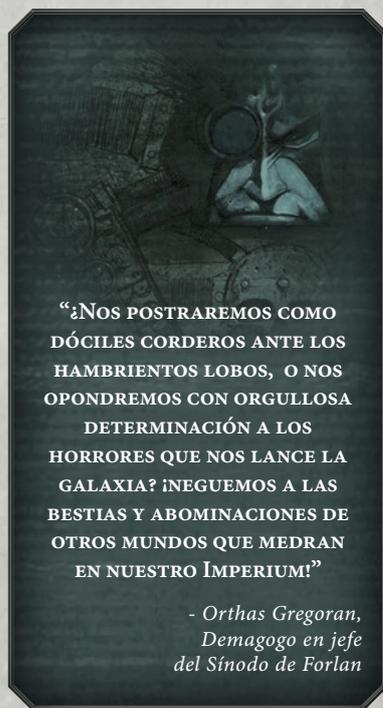
Todas las miniaturas de un mismo ejército son miniaturas amigas. Todas las miniaturas controladas por un jugador oponente son miniaturas enemigas. Cuando mueves una miniatura durante la fase de movimiento, no puedes moverla a 1" o menos de ninguna miniatura enemiga.

## Retirada

Tus unidades que empiezan la fase de movimiento a 1" o menos de una unidad enemiga pueden quedarse en su sitio o Retirarse. Si eliges que una unidad se Retire, deberá finalizar su movimiento a más de 1" de todas las unidades enemigas. Una unidad en Retirada no podrá Avanzar (ver más abajo), ni cargar más adelante ese mismo turno. Una unidad en Retirada tampoco podrá disparar ese turno a menos que pueda **VOLAR**.

## Avanzar

Al elegir una unidad para mover durante la fase de movimiento, puedes declarar que Avanzará. Tira un dado y suma el resultado al atributo de Movimiento de todas las miniaturas de la unidad para esa fase de movimiento. Una unidad que Avance no podrá disparar ni cargar más adelante ese mismo turno.



**“¿NOS POSTRAREMOS COMO DÓCILES CORDEROS ANTE LOS HAMBRIENTOS LOBOS, O NOS OPONDREMOS CON ORGULLOSA DETERMINACIÓN A LOS HORRORES QUE NOS LANCE LA GALAXIA? ¡NEGUEMOS A LAS BESTIAS Y ABOMINACIONES DE OTROS MUNDOS QUE MEDRAN EN NUESTRO IMPERIUM!”**

*- Orthas Gregoran,  
Demagogo en jefe  
del Sínodo de Forlan*

## SECUENCIAS DE RESOLUCIÓN

A veces te encontrarás con que dos o más reglas deben resolverse a la vez en general “al inicio de la fase de movimiento” o “antes del inicio de la batalla”. Cuando esto ocurra, el jugador cuyo turno está en curso elegirá en qué orden se resuelven dichas reglas. Si se indica que deben resolverse antes o después de la partida, o al inicio o al final de una ronda de batalla, los jugadores decidirán a la tirada más alta quien de los dos elige en qué orden se resuelven las reglas.

## MINIATURAS TAMBALEANTES

En ocasiones, puede ser complicado situar una miniatura exactamente donde quieres. Si quieres equilibrarla es posible que caiga en cuanto alguien toque la mesa. En casos como estos es aceptable dejar la miniatura en una posición más segura, siempre y cuando ambos jugadores estén de acuerdo y sepan cual es la posición “real”. Si tu enemigo quiere dispararle, tendrás que sostenerla en su posición “real” para comprobar si resulta visible.

## REFUERZOS

Muchas unidades tienen la habilidad de desplegar a mitad de turno, ya sea usando sistemas de teleportación, gravitatorios o de naturaleza más esotérica. Esto suele ocurrir al final de la fase de movimiento, pero puede suceder durante otras fases. Las unidades que desplieguen de este modo no podrán moverse ni Avanzar más durante el turno en el que lleguen al campo de batalla, sino que emplearán toda su fase de movimiento para desplegarse. Aparte de eso pueden actuar con normalidad (disparar, cargar, etc.) durante el resto del turno. Las unidades que llegan como refuerzos cuentan como si hubieran movido durante su fase de movimiento a efectos de cualquier otra regla, como por ejemplo disparar armas pesadas. Cualquier unidad que no haya llegado al campo de batalla al final de la batalla cuenta como eliminada.

## REPETICIONES DE TIRADAS

Algunas reglas te permiten repetir una tirada de dados, lo que significa que puedes volver a tirar algunos o todos los dados de dicha tirada. Nunca puedes repetir una misma tirada más de una vez, y las repeticiones se hacen antes de aplicar modificadores (si los hay).

## LA TIRADA MÁS ALTA

Algunas reglas indican que deben resolverse "a la tirada más alta". Para ello, ambos jugadores tirarán 1D6 y quien saque un resultado más alto ganará la tirada. En caso de empate, ambos jugadores vuelven a tirar sus D6. Esta es la única situación en la que los jugadores pueden repetir una tirada ya repetida. Si la segunda y posteriores tiradas también empatan, seguid tirando hasta decidir un ganador.

# 2. FASE PSÍQUICA

Los guerreros místicos y los hechiceros son capaces de canalizar las energías del warp para ayudar a sus aliados y destruir a sus enemigos. No obstante, incluso el más pequeño error en el procedimiento puede condenar a todos los que están cerca del psíquico.

## SECUENCIA PSÍQUICA

1. Eliges un psíquico y un poder
2. Haces un chequeo psíquico
3. El enemigo hace un chequeo de Rechazar a la bruja
4. Resuelves el poder psíquico

### 1. Elegir un psíquico y un poder

Algunas miniaturas tienen el identificador **Psíquico** en su hoja de datos. Los psíquicos pueden manifestar sus habilidades paranormales ultraterrenas e intentar rechazar las de sus enemigos. Los poderes que conoce un psíquico, así como el número de poderes que puede intentar manifestar o rechazar durante cada fase psíquica, se detallan en su hoja de datos.

### Poderes psíquicos

A menos que se indique lo contrario, todos los psíquicos conocen el poder psíquico *Castigo*, que se describe abajo. Algunos psíquicos pueden conocer otros poderes en lugar de *Castigo*, o además de él. Las hojas de datos y reglas suplementarias de la miniatura que estés usando dejarán claro qué poderes conoce cada uno. Si un psíquico genera sus poderes antes de la batalla, debe hacerse justo antes de que ambos jugadores empiecen a desplegar sus ejércitos.

### Castigo

*Castigo* tiene un valor de carga warp de 5. Si es manifestado con éxito, la unidad enemiga visible más cercana a 18" o menos del psíquico sufre 1D3 heridas mortales. Si el resultado del chequeo psíquico ha sido superior a 10, el blanco sufre 1D6 heridas mortales en su lugar.

### 2. Efectuar el chequeo psíquico

Un psíquico puede intentar manifestar un poder psíquico que conozca haciendo un chequeo psíquico. Para ello, tira 2D6. Si el total es igual o mayor que el valor de carga warp de ese poder, es manifestado con éxito. Un psíquico no puede intentar manifestar el mismo poder psíquico más de una vez en un mismo turno.

### Los Peligros del warp

Si sacas un doble 1 o un doble 6 al hacer un chequeo psíquico, el psíquico sufre de inmediato los Peligros del warp. El psíquico sufre 1D3 heridas mortales debido a que las fuerzas daemónicas del warp hacen presa en su mente. Si el psíquico es eliminado por los Peligros del warp, el poder que estaba intentando manifestar falla automáticamente, y cada unidad a 6" o menos de él sufre de inmediato 1D3 heridas mortales, debido a que el psíquico es arrastrado al warp o revienta en una explosión empírica.



### 3. Efectuar el chequeo de rechazar a la bruja

Tu psíquico puede intentar resistir un poder psíquico manifestado por una miniatura enemiga a 24" o menos de él, haciendo un chequeo de Rechazar a la bruja. Esto tendrá lugar de inmediato, incluso aunque no sea tu turno. Para ello, tira 2D6. Si el total es mayor que el resultado del chequeo psíquico que ha manifestado el poder, significa que el poder ha sido resistido y sus efectos son negados. Sólo puede hacerse un intento por turno de rechazar cada poder psíquico manifestado con éxito, sin importar cuántos psíquicos tengas a 24" o menos de la miniatura enemiga que ha manifestado el poder psíquico.

### 4. Resolver el poder psíquico

Si el chequeo psíquico ha sido exitoso, y el psíquico no ha muerto como resultado de los Peligros del warp ni el intento ha sido rechazado por un enemigo, puedes pasar a resolver el efecto del poder psíquico tal como indica su descripción.

## 3. FASE DE DISPARO

Los disparos atronan y la metralla cae de los cielos. La penumbra se llena de súbitas ráfagas rojizas, haces de láser iluminan la niebla de la guerra y los casquillos, cargadores de munición y células energéticas agotadas de las armas alfombran el suelo.

### SECUENCIA DE DISPARO

1. Designas una unidad con la que disparar
2. Eliges los blancos
3. Eliges el arma a distancia
4. Resuelves los ataques
  - Haces la tirada para impactar
  - Haces la tirada para herir
  - El enemigo asigna las heridas
  - El enemigo hace las tiradas de salvación
  - Infliges daño

### 1. Designar una unidad con la que disparar

En tu fase de disparo puedes abrir fuego con miniaturas equipadas con armas a distancia. En primer lugar, debes elegir una de tus unidades con la que disparar. No puedes seleccionar una unidad que haya Avanzado o se haya Retirado ese mismo turno, ni una unidad que esté a 1" o menos de una unidad enemiga. A menos que se indique lo contrario, cada miniatura de la unidad ataca con todas las armas a distancia con las que esté equipada. Una vez que todas las miniaturas de la unidad han disparado, puedes elegir otra unidad con la que disparar, hasta que todas las unidades elegibles con las que querías disparar lo hayan hecho.

### 2. Elegir blancos

Tras haber designado la unidad que va a disparar, debes elegir la unidad o unidades que serán blanco de los ataques. A fin de elegir como blanco a una unidad, al menos una miniatura de esa unidad debe estar dentro del Alcance del arma utilizada (tal como indica el perfil de dicha arma) y ser visible para la miniatura que va a efectuar el disparo. Si no estás seguro de esto último, comprueba si el blanco es visible agachándote un momento y mirando si alguna parte de la miniatura es visible desde detrás de la miniatura que se dispone a disparar. A efectos de determinar la visibilidad, una miniatura puede ver a través de las demás miniaturas de su propia unidad.

Las miniaturas no pueden elegir como blanco de sus disparos a las unidades enemigas que se encuentren a 1" o menos de distancia de miniaturas amigas. El riesgo de impactar a sus propias tropas es demasiado elevado.

### 3. Elegir un arma a distancia

Las armas con las que va equipada una miniatura figuran en su hoja de datos. Si una miniatura tiene varias armas, puede dispararlas todas contra el mismo blanco, o puede disparar cada arma contra una unidad enemiga distinta. De modo similar, si una unidad contiene varias miniaturas, todas ellas pueden disparar contra el mismo blanco o bien pueden disparar cada una blancos diferentes, según prefieras.

En cualquier caso, deberás declarar cómo vas a repartir los disparos de la unidad antes de hacer cualquier tirada de dados, y deberás resolver todos los disparos dirigidos contra un mismo blanco antes de pasar al siguiente.

### Personajes

Las hojas de datos de algunas miniaturas indican que son **PERSONAJES**. Estos héroes, oficiales, profetas y señores de la guerra son individuos poderosos que pueden tener un gran impacto en el curso de una batalla. No obstante, el caótico torbellino del combate suele dificultar el intentar atacarles directamente mediante disparos. Un **PERSONAJE** sólo puede ser elegido como blanco durante la fase de disparo si es el enemigo visible más cercano a la miniatura que dispara. Esto no se aplicará a los **PERSONAJES** que tengan un atributo de Heridas de 10 o más, debido a su enorme tamaño.



### AGILIZAR TIRADAS

Las reglas para resolver ataques se han redactado asumiendo que los resolverás de uno en uno. No obstante, es posible agilizar las batallas tirando juntos los dados de ataques similares. Para llevar a cabo varios ataques a la vez, todos ellos deben tener la misma **Habilidad de proyectiles** (si el ataque es a distancia) o la misma **Habilidad con Armas** (si el ataque es cuerpo a cuerpo). Además, deben tener la misma **Fuerza**, el mismo **Factor de Penetración** y el mismo valor de **Daño**, y deben ser dirigidos contra la misma unidad. Si este es el caso, haz todas las tiradas para impactar al mismo tiempo, y a continuación todas las tiradas de herida. Tu oponente podrá entonces asignar las heridas de una en una, haciendo las salvaciones que correspondan y sufriendo daño cuando sea apropiado. Recuerda que si la unidad elegida como blanco contiene una miniatura que ya ha perdido heridas, deben asignarse heridas adicionales hasta que la miniatura resulte eliminada o todas las heridas hayan sido salvadas o resueltas.

### HABILIDADES DE AURA

Algunas unidades (por lo general **PERSONAJES**) tienen habilidades que afectan a ciertas miniaturas que se encuentran a una distancia dada. A menos que la habilidad en cuestión diga lo contrario, una miniatura con una regla como esta siempre está dentro del alcance del efecto.

Por ejemplo, un Lord of Contagion tiene la habilidad Regalo de Nurgle, que afecta a todas las miniaturas de **DEATH GUARD** a 7" o menos de él. Debido a que el Lord of Contagion es una miniatura de **DEATH GUARD**, también se beneficia de esta regla.



### LA REGLA MÁS IMPORTANTE

En un juego tan detallado y amplio como Warhammer 40,000, es posible que de vez en cuando no tengas claro cómo resolver alguna situación que surja durante la partida. Si esto ocurre, háblalo brevemente con tu oponente e intentad aplicar la solución que tenga más sentido para ambos (¡O que os parezca más divertida!). Si no se os ocurre ninguna que os satisfaga a ambos, podéis decidir la situación a la tirada más alta. En este caso, quien gane la tirada decidirá qué ocurre. ¡Tras esto, podréis seguir adelante con la batalla!



### Número de ataques

Cada vez que una miniatura dispare con un arma a distancia, realizará cierto número de ataques. Tira un dado por cada ataque. El número de ataques que puede hacer una miniatura con un arma, y por lo tanto el número de dados que puedes tirar, aparece indicado en el perfil del arma, junto con el tipo de arma. El tipo de arma que se utilice puede influir en la cantidad de ataques que se lleven a cabo (ver la columna de la derecha).

### Tipos de armas

Hay cinco tipos de armas a distancia: de Asalto, Pesadas, de Disparo rápido, Granadas y Pistolas. Una miniatura que dispare una de estas armas podrá llevar a cabo una cantidad de ataques igual al número escrito en el perfil del arma tras su tipo. Por ejemplo, una miniatura que dispare un arma de "Asalto 1" puede hacer 1 ataque con dicha arma, una miniatura que dispare un arma "Pesada 3" podrá hacer 3 ataques, etc.

Si un arma tiene más de un ataque, debe hacer todos sus ataques contra la misma unidad elegida como blanco.

Cada tipo de arma a distancia tiene además una regla adicional que, dependiendo de la situación, podría afectar a su precisión cuando es disparada. Todas estas reglas adicionales de los diferentes tipos de armas se detallan a continuación:

#### ASALTO

Las armas de Asalto tienen una cadencia de fuego tan indiscriminada que pueden dispararse desde la cadera mientras el guerrero avanza al combate.

Una miniatura con un arma de Asalto puede dispararla incluso si ha Avanzado anteriormente en ese turno. Si ese ha sido el caso, debes restar 1 de las tiradas que se hagan para disparar el arma ese turno.

#### PESADA

Las armas Pesadas son las más grandes y poderosas del campo de batalla, pero deben ser recargadas, desplegadas cuidadosamente o montadas en un soporte para poder dispararse a plena potencia.

Si una miniatura con un arma Pesada se ha movido durante la fase de movimiento precedente, se debe restar 1 a todas las tiradas para impactar que se lleven a cabo al disparar el arma ese turno.

#### FUEGO RÁPIDO

Las armas de Fuego rápido son tan versátiles que pueden hacer disparos apuntados a larga distancia y también ráfagas controladas a corta distancia.

Una miniatura que ataque con un arma de Fuego rápido dobla el número de ataques que hace si su blanco se encuentra dentro de la mitad del alcance máximo del arma.

#### GRANADA

Las granadas son artilugios explosivos de mano, que un guerrero lanza al enemigo mientras sus compañeros de escuadra le proporcionan fuego de cobertura.

Cada vez que una unidad dispara, una única miniatura de la unidad que vaya equipada con Granadas puede lanzar una en lugar de disparar cualquier otra arma.

#### PISTOLA

Las Pistolas se llevan a una mano y pueden hasta ser usadas en cuerpo a cuerpo para disparar a bocajarro. Muchos guerreros portan una pistola como arma de apoyo además de su arma principal.

Una miniatura puede disparar una Pistola incluso si tiene unidades enemigas a 1" o menos de su propia unidad, pero debe elegir como blanco a la unidad enemiga más cercana. La Pistola podrá dispararse incluso si otras unidades amigas se encuentran a 1" o menos de dicha unidad enemiga.

“NUESTROS CUERPOS ESTÁN BLINDADOS CON ADAMANTIO,  
PERO NUESTRAS ALMAS LO ESTÁN CON LEALTAD.

NUESTROS BÓLTERES ESTÁN CARGADOS CON MUERTE PARA  
LOS ENEMIGOS DEL EMPERADOR, Y NUESTROS PENSAMIENTOS ESTÁN  
CARGADOS CON SABIDURÍA.

A MEDIDA QUE AVANZAN NUESTRAS FILAS, TAMBIÉN LO HACE  
NUESTRA DEVOCIÓN, PUES, ¿ACASO NO SOMOS LOS SPACE MARINES?

¿ACASO NO SOMOS LOS ELEGIDOS DEL EMPERADOR,  
SUS SIERVOS FIELES HASTA LA MUERTE?”

Cada vez que una miniatura equipada con una Pistola y otro tipo de arma a distancia (por ejemplo, un arma de Disparo rápido) abre fuego, puede disparar o bien con su Pistola (o Pistolas), o bien con todas sus otras armas. Debes elegir con qué tipo de arma disparará (Pistolas o no Pistolas) antes de tirar para impactar.

#### 4. Resolver los ataques

Los ataques pueden hacerse de uno en uno o, a veces, puedes tirar a la vez múltiples ataques. Para hacer ataques de uno en uno sigue la secuencia que viene a continuación:

- 1. Tirada para impactar.** Cada vez que una miniatura hace un ataque, tira un dado. Si la tirada es igual o mayor que el atributo de Habilidad de Projectiles de la miniatura atacante, ha conseguido un impacto con el arma que estaba usando. De lo contrario, el ataque falla y la secuencia de ataque finaliza. Un resultado de 1 en el dado siempre es un fallo, con independencia de los modificadores que se apliquen.
- 2. Tirada para herir.** Si un ataque impacta, debes tirar otro dado para ver si consigues herir al blanco. La tirada requerida se determina comparando la Fuerza del arma atacante con el atributo de Resistencia del blanco, tal como muestra la tabla bajo estas líneas:

#### TIRADA PARA HERIR

FUERZA DEL ATAQUE CONTRA RESISTENCIA DEL BLANCO	TIRADA DE D6 NECESARIA
¿La Fuerza es <b>EL DOBLE (o más)</b> que la Resistencia?	2+
¿La Fuerza es <b>MAYOR</b> que la Resistencia?	3+
¿La Fuerza es <b>IGUAL</b> que la Resistencia?	4+
¿La Fuerza es <b>MEJOR</b> que la Resistencia?	5+
¿La Fuerza es <b>LA MITAD (o menos)</b> que la Resistencia?	6+

Si la tirada es menor que el número necesario, el ataque falla y la secuencia de ataque finaliza. Un resultado de 1 en el dado siempre es un fallo, con independencia de los modificadores que se apliquen.

- 3. Asignar heridas.** Si un ataque logra herir, el jugador que controla a la unidad elegida como blanco asigna la herida a cualquier miniatura de esa unidad (no es necesario que la miniatura elegida esté dentro del alcance o la línea de visión de la unidad atacante). Si alguna miniatura de la unidad elegida como blanco ya ha sufrido heridas, el daño debe asignarse a dicha miniatura.

- 4. Tiradas de salvación.** A continuación el jugador que controla a la unidad elegida como blanco hace una tirada de salvación. Para ello tira un dado y modifica la tirada según el valor de Factor de Penetración del arma que ha causado el daño. Por ejemplo, si el arma tiene un Factor de Penetración de -1, se resta 1 de la tirada de salvación. Si el resultado final es igual o mayor que el atributo de Salvación de la miniatura a la que se ha asignado la herida, el daño es prevenido y la secuencia de ataque finaliza. Si el resultado es menor que el atributo de Salvación de la miniatura, la tirada de salvación ha fallado y la miniatura sufre el daño. Un resultado de 1 en el dado siempre es un fallo, con independencia de los modificadores que se apliquen.

- 5. Infligir daño.** El daño infligido es igual al valor de Daño del arma utilizada. Una miniatura pierde una herida por cada punto de daño que sufre. Si las heridas de una miniatura se reducen a 0, es eliminada y retirada del juego. Si una miniatura pierde múltiples heridas y es eliminada debido a un único ataque, el daño sobrante de dicho ataque se pierde sin efecto.



#### Salvaciones invulnerables

Algunas miniaturas poseen reflejos sobrenaturales o están protegidas por campos de energía. Cada vez que se asigne una herida a una de tus miniaturas que tenga una salvación invulnerable, puedes elegir utilizar o bien su atributo normal de Salvación o bien su salvación invulnerable, pero no ambas. Si la miniatura tiene más de una salvación invulnerable, sólo podrá usar una de ellas (elige cuál quieres usar). La salvación invulnerable de una miniatura nunca se ve modificada por el Factor de Penetración de un arma.



#### Escenografía y cobertura

Los campos de batalla del futuro lejano están alfombrados de ruinas, cráteres, cadáveres, etc. Las miniaturas pueden protegerse tras estas características del terreno a fin de ganar protección contra los disparos enemigos. Si una unidad está enteramente encima o dentro de un elemento de escenografía, suma 1 a las tiradas de salvación de sus miniaturas contra ataques a distancia gracias a la cobertura que recibe del terreno (las salvaciones invulnerables no se ven modificadas). Las unidades no se benefician de la cobertura durante la fase de combate.

#### Heridas mortales

Algunos ataques causan heridas mortales, es decir tan poderosas que ninguna armadura ni campo de energía pueden resistir su furia. Cada herida mortal inflige un punto de daño a la unidad elegida como blanco. No se hacen tiradas para herir ni de salvación (ni siquiera salvaciones invulnerables) contra una herida mortal, simplemente se asigna igual que cualquier otra herida, y se inflige el daño a la miniatura de la unidad elegida como blanco, tal como ya se ha descrito. A diferencia de los ataques normales, el daño sobrante de los ataques que infligen heridas mortales no se pierde. En vez de eso, se sigue asignando a otra miniatura de la misma unidad hasta asignar todo el daño o hasta que la unidad entera sea eliminada.

## 4. FASE DE CARGA

Los guerreros se lanzan a la batalla para destruir a sus enemigos con filos, martillos y garras.

### SECUENCIA DE CARGA

1. Eliges una unidad con la que cargar
2. Eliges los blancos
3. El enemigo resuelve los Disparos defensivos
4. Tiras 2D6 y haces el movimiento de carga

#### 1. Elegir una unidad con la que cargar

Cualquiera de tus unidades que esté a 12" o menos en tu fase de carga puede llevar a cabo un movimiento de carga. No puedes elegir una unidad que haya Avanzado o se haya Retirado ese mismo turno, ni una que haya empezado la fase de carga a 1" o menos de un enemigo.

#### 2. Elegir blancos

Designa como blanco(s) de la carga a una o más unidades enemigas a 12" o menos de la unidad que carga. Cada unidad enemiga designada puede hacer Disparos defensivos.

#### 3. Disparos defensivos

Cada vez que se declara una carga, la unidad elegida como blanco puede efectuar de inmediato Disparos defensivos contra la unidad que va a cargar. La unidad elegida como blanco puede, potencialmente, hacer Disparos defensivos varias veces el mismo turno, excepto que no podrá disparar si hay miniaturas enemigas a 1" o menos de ella. Los Disparos defensivos se resuelven como un ataque a distancia normal (aunque ocurra en la fase de carga enemiga), y sigue todas las reglas de disparo normales excepto que para lograr un impacto se deberá sacar un 6, sin importar la Habilidad de Proyectil de la miniatura ni los modificadores aplicables.

#### 4. Hacer el movimiento de carga

Tras resolver los Disparos defensivos, tira 2D6. Cada miniatura de la unidad que carga puede moverse un máximo de pulgadas igual al resultado de la tirada – ese resultado es su distancia de carga. La primera miniatura que muevas debe terminar a 1" o menos de una miniatura de una unidad que sea blanco de esa carga. Ninguna miniatura de la unidad que carga podrá moverse a 1" o menos de distancia de una unidad enemiga que no sea blanco de su carga. Si ello es imposible, la carga fallará y ninguna miniatura de la unidad que carga podrá moverse esa fase. Una vez movidas todas las miniaturas de la unidad que carga, designa otra unidad elegible y repite el proceso hasta haber cargado con todas las unidades que quieras. Cada unidad no puede ser designada para cargar más de una vez por fase de carga.

### Intervención heroica

Una vez que el enemigo haya completado sus movimientos de carga, cualquiera de tus **PERSONAJES** a 3" o menos de una unidad enemiga puede realizar una Intervención heroica. Los **PERSONAJES** que hagan esto podrán moverse hasta 3", siempre que acaben dicho movimiento más cerca de lo que estaban de la miniatura enemiga más cercana.

## 5. FASE DE COMBATE

La masacre engulle el campo de batalla, y los ejércitos enemigos se despedazan mutuamente.

### SECUENCIA DE COMBATE

1. Eliges una unidad con la que combatir
2. La unidad se une al combate hasta 3"
3. Eliges blancos
4. Eliges arma de combate
5. Resuelves el ataque de combate
  - Haces la tirada para impactar
  - Haces la tirada para herir
  - El enemigo asignar la herida
  - El enemigo hace la tirada de salvación
  - Se inflige el daño del ataque
6. Se consolida la posición hasta 3"

#### 1. Elegir una unidad con la que combatir

Cualquier unidad que haya cargado o tenga miniaturas a 1" o menos de una unidad enemiga puede atacar en la fase de combate. Esto incluye a todas las unidades, no sólo a las que controla el jugador cuyo turno está en curso. Las unidades que han cargado ese turno atacan primero. El jugador cuyo turno está en curso elige el orden en el que combatirán estas unidades. Una vez que todas las unidades que han cargado hayan combatido, los jugadores se van turnando para elegir unidades con las que combatir (empezando por el jugador cuyo turno está en curso) hasta que todas las unidades elegibles de ambos bandos hayan combatido una vez. Ninguna unidad puede ser designada para combatir más de una vez por fase de combate. Si un jugador se queda sin unidades elegibles, su oponente completará todos los combates que le queden por hacer, de una unidad en una:

#### 2. Unirse al combate

Puedes mover a cada miniatura de la unidad hasta 3". Este movimiento podrá ser en cualquier dirección, siempre y cuando la miniatura acabe su movimiento más cerca de lo que estaba de la miniatura enemiga más cercana.

#### 3. Elegir blancos

Elige a una o varias unidades como blanco de tus ataques. Para elegir como blanco a una unidad enemiga, la miniatura atacante debe estar o bien a 1" o menos de dicha unidad, o a 1" o menos de otra miniatura de su propia unidad que a su vez esté a 1" o menos de dicha unidad. Las miniaturas que han cargado ese turno sólo podrán elegir como blanco a unidades contra las que han cargado en la fase previa.

Si una de tus miniaturas puede hacer más de un ataque cuerpo a cuerpo (ver la siguiente página), podrás dividir sus ataques como quieras entre las unidades enemigas elegibles como blanco. De modo similar, si una unidad contiene más de una miniatura, cada una de ellas podrá atacar a una unidad distinta elegible como blanco. En cualquier caso, debes declarar cómo dividirás los ataques de combate de la unidad antes de tirar los dados, y resolver todos esos ataques contra un mismo blanco antes de pasar al siguiente.

### Número de ataques

El número de ataques cuerpo a cuerpo que una miniatura hace contra su blanco viene determinado por su atributo de Ataques. Tira un dado por cada ataque cuerpo a cuerpo que haga la miniatura. Por ejemplo, si la miniatura tiene un atributo de Ataques 2 significa que puede efectuar 2 ataques cuerpo a cuerpo, con lo cual tirarás 2 dados.

### 4. Elegir arma de combate

Cada vez que una miniatura hace un ataque cuerpo a cuerpo, utiliza un arma de combate. Las armas con las que va equipada cada miniatura se describen en su hoja de datos. Si una hoja de datos no lista ningún arma de combate, se asume que la miniatura utiliza un arma de combate cuerpo a cuerpo, que tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALGANCE	TIPO	F	FP	D
Arma de combate cuerpo a cuerpo	Combate	Combate	Portador	-	1

Si una de tus miniaturas tiene más de un arma de combate, elige cuál de ellas utilizará antes de tirar los dados. Si una miniatura tiene más de un arma de combate y puede efectuar varios ataques cuerpo a cuerpo, puedes dividirlos como quieras entre dichas armas, aunque antes de tirar los dados deberás declarar cómo divides los ataques.

### 5. Resolver ataques cuerpo a cuerpo

Los ataques cuerpo a cuerpo pueden hacerse de uno en uno o, en ocasiones, juntos. La secuencia para efectuar ataques cuerpo a cuerpo es idéntica a la de los ataques a distancia (ver pág. 6) excepto que al hacer las tiradas para impactar se utiliza el atributo de Habilidad de Armas de la miniatura en lugar del de Habilidad de Projectiles.

### 6. Consolidar

Puedes mover a cada miniatura de la unidad hasta 3". Este movimiento podrá ser en cualquier dirección, siempre y cuando la miniatura acabe su movimiento más cerca de lo que estaba de la miniatura enemiga más cercana.

## 6. FASE DE MORAL

**Hasta el corazón más valeroso puede encogerse cuando los horrores de la batalla se cobran su precio.**

En la fase de moral, empezando por el jugador cuyo turno está en curso, los jugadores deben llevar a cabo chequeos de Moral con las unidades de su ejército que hayan perdido miniaturas durante el turno.

Para hacer un chequeo de Moral con una de tus unidades, tira un dado y súmalo el número de miniaturas de la unidad que han sido eliminadas ese turno. Si el resultado excede el valor del atributo de Liderazgo más elevado que haya en la unidad, el chequeo se falla. Por cada punto por el que se haya fallado el chequeo, una miniatura de esa unidad deberá huir y será retirada del juego. Puedes elegir qué miniaturas de la unidad huyen.

## TRANSPORTES

En la hoja de datos de algunas miniaturas se indica que tienen un **TRANSPORTE**. Estos vehículos llevan a los guerreros hasta el campo de batalla de manera rápida y segura. Las siguientes reglas describen cómo embarcar y desembarcar a las unidades de los transportes, y cómo usar los transportes para mover a sus pasajeros por el campo de batalla. Nótese que una unidad no puede embarcar y desembarcar el mismo turno.

**Capacidad de transporte.** Todos los transportes tienen una capacidad de transporte listada en su hoja de datos. Esto indica cuántas miniaturas amigas, y de qué tipo, puede llevar el transporte. La capacidad de transporte de un vehículo nunca puede excederse.

Cuando despliegas un transporte, las unidades pueden empezar la batalla embarcadas en su interior en lugar de desplegarse separadas de él. Al desplegar el transporte debes declarar qué unidades empiezan embarcadas en su interior.

**Embarcar.** Si todas las miniaturas de una unidad acaban su movimiento a 3" o menos de un transporte amigo, pueden embarcar en su interior. Retira la unidad del campo de batalla y déjala a un lado. A partir de ese momento se considera que está embarcada en el transporte.

Por lo general, las unidades embarcadas no pueden hacer nada ni verse afectadas de ningún modo. A menos que se indique lo contrario, las habilidades que afectan a otras unidades que se encuentren a cierta distancia no tienen efecto mientras la unidad que tiene dicha habilidad se encuentre embarcada.

Si uno de tus transportes es destruido, las unidades embarcadas en su interior desembarcarán de inmediato (ver más abajo) antes de que la miniatura del transporte sea retirada. Sin embargo, deberás tirar un dado por cada miniatura que acabas de desplegar en el campo de batalla. Por cada resultado de 1, una miniatura que haya desembarcado será eliminada (tú eliges cual).

**Desembarcar.** Cualquier unidad que empiece su fase de movimiento embarcada en un transporte puede desembarcar antes de que el transporte se mueva. Cuando una de tus unidades desembarque, desplégala en el campo de batalla de modo que todas sus miniaturas queden a 3" o menos del transporte y a más de 1" de cualquier miniatura enemiga. Cualquier miniatura desembarcada que no pueda desplegarse siguiendo estas reglas es eliminada.

Las unidades que desembarcan pueden actuar con normalidad (moverse, disparar, cargar, combatir, etc), durante el resto de su turno. No obstante, aunque una unidad desembarcada no se desplace más durante su fase de movimiento, contará como si se hubiera movido a todos los efectos de reglas, como por ejemplo a la hora de disparar armas pesadas.

# TURNO DE EJEMPLO

En estas páginas encontrarás un ejemplo de turno de Warhammer 40,000, en el que se describen las seis fases del turno de un jugador. En todos estos ejemplos el turno corresponde al jugador de la Death Guard, que se dispone a lanzar un asalto contra una fuerza de Space Marines.

## 1. FASE DE MOVIMIENTO

El jugador de la Death Guard empieza moviendo su unidad de Plague Marines. Tienen un atributo de Movimiento de 5", y se mueven lo más cerca posible de los Space Marines.

A continuación el jugador de la Death Guard mueve a su Malignant Plaguecaster, y decide que dicha miniatura Avance...

El jugador tira 1D6 y saca un 4. El Malignant Plaguecaster (Movimiento 5"), puede por lo tanto moverse hasta 9".

## 2. FASE PSÍQUICA

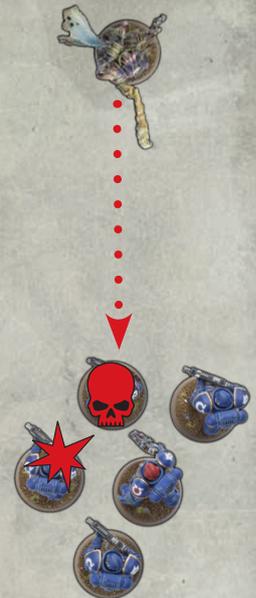
La Death Guard tiene un único psíquico, el Malignant Plaguecaster. Esta miniatura intenta manifestar el poder Castigo.

El jugador de la Death Guard hace un chequeo Psíquico con 2D6 y saca un total de 6, superior al valor de carga warp del poder, que es 5. Por lo tanto, el chequeo es exitoso.

$$1D6 + 1D6 = 6$$

La unidad enemiga más cercana es la de Intercessors. Sufren 1D3 heridas mortales. El jugador de la Death Guard saca un 5, así que la escuadra de Intercessors pierde 3 heridas: un Intercessor muere y otro queda herido.

$$5 \div 2 \text{ se redondea a } 3$$



## 3. FASE DE DISPARO

El jugador de la Death Guard designa a la unidad de Plague Marines para disparar con ella. Los Plague Marines dispararán con sus bólteres, mientras que el Plague Champion lanzará una granada perforante.

Los blancos se encuentran a 6" de distancia, que está dentro del alcance de los bólteres. Son armas con Disparo rápido 1, es decir que cada una puede disparar dos veces a mitad de alcance o menos. El jugador de la Death Guard lanza 8 dados para impactar. La Habilidad de Projectiles de los Plague Marines es 3+, así que 6 de los disparos impactan.



A continuación el jugador de la Death Guard hace una tirada de heridas por cada impacto. La Fuerza 4 de un bólter iguala la Resistencia de los blancos, así que se necesitan tiradas de 4+ para infligir heridas. El jugador de la Death Guard tira por cada impacto y saca cuatro éxitos. Ahora, el jugador de Space Marines debe hacer una tirada de salvación por cada herida lograda.



Una de las tiradas de salvación saca menos que el atributo de Salvación de 3+ de los Intercessors, así que la herida se asigna al Intercessor que ya estaba herido. El bólter le inflige 1 punto de daño que le hace perder su última herida, eliminándolo. Las demás heridas son salvadas, con lo cual los disparos rebotan de las armaduras de los Intercessors sin causar daño.



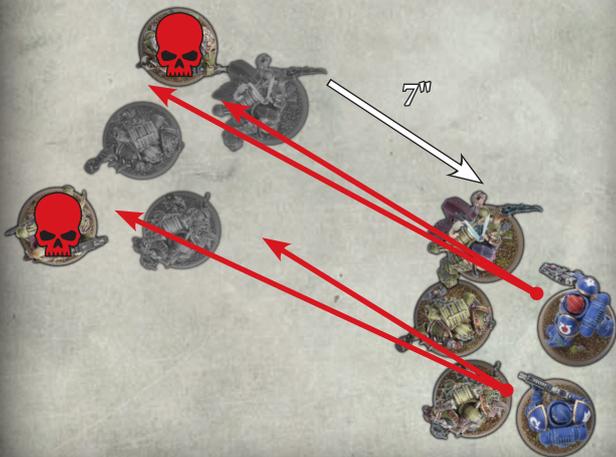
## 4. FASE DE CARGA

El jugador de la Death Guard elige cargar con los Plague Marines contra los Intercessors.

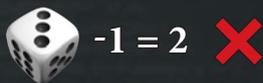
El jugador de Space Marines hace sus Disparos defensivos tirando 4 dados. Aunque sólo aciertan con 6, logra dos impactos. Además ambos superan la tirada para herir y el oponente falla las dos tiradas de salvación, con lo cual dos miniaturas enemigas son eliminadas!



Tras resolver los Disparos defensivos, el jugador de la Death Guard tira 2D6 y saca un 7. Sus Plague Marines pueden cargar 7", suficiente para moverse hasta 1" de los Intercessors.



Entonces el Plague Champion lanza una **granada perforante**, que logra impactar. La granada tiene Fuerza 6, así que hiere a los Intercessors con un 3+ ya que su Fuerza es mayor que la Resistencia de los Intercessors. El jugador de Space Marines saca un 3 en su tirada de salvación, pero debe restarle 1 porque la **granada perforante** tiene un Factor de Penetración de -1. El resultado final de 2 falla y no logra proteger a los Space Marines.



Una **granada perforante** inflige 1D3 puntos de daño. El jugador de la Death Guard saca un 6, infligiendo por tanto 3 puntos de daño. Esto causa que uno de los Intercessors pierda sus dos heridas. Al ser eliminado por este ataque, el otro punto de daño se descarta sin efecto.



## 5. FASE DE COMBATE

Las unidades que han cargado siempre resuelven sus combates primero, así que en este caso los Plague Marines combaten primero.

Para empezar, se unen al combate. Cada miniatura se mueve hasta 3" hacia la miniatura enemiga más cercana. Ahora, todas están a 1" o menos de un enemigo.



Los Plague Marines usan sus cuchillos de plaga para atacar cuerpo a cuerpo a la unidad de Intercessors, pero el Plague Champion, que tiene 2 Ataques, decide hacer 1 usando su **espada de plaga**, y 1 usando su **puño de combate**. El jugador de la Death Guard hace 2 tiradas para impactar por los cuchillos de plaga (sacando un 3 y un 5), 1 por la **espada de plaga** (sacando un 3), y 1 por el **puño de combate** (sacando un 2).



Los Plague Marines y el Plague Champion tienen una Habilidad de Armas de 3+, así que el ataque con el **puño de combate** falla, pero todos los demás impactan. Tras las tiradas para herir y de salvación, otro Intercessor resulta eliminado. A continuación, la unidad de Plague Marines **consolida** con una de sus miniaturas, que se mueve hacia la unidad enemiga más cercana.



El jugador de la Death Guard no tiene más unidades que puedan combatir, así que ahora combate la unidad de Space Marines, y elimina a un Plague Marine.

## 6. FASE DE MORAL

Tanto los Plague Marines como los Intercessors han sufrido bajas este turno, así que ambas unidades deben hacer un chequeo de Moral.

El jugador de la Death Guard va primero, y saca un 6. Han sido eliminados tres Plague Marines este turno, así que suma 3 a la tirada, para un total de 9. Esto excede en 1 el Liderazgo más alto de la unidad (el Plague Champion tiene Liderazgo 8), así que 1 de las miniaturas que le quedaban a la unidad huye del campo de batalla.

A continuación el jugador Space Marine hace un chequeo de Moral por los Intercessors, y saca un 3, que sumado a las bajas que ha sufrido da un total de 7. Esto es menos que el Liderazgo más alto de la unidad, que es 8, así que el chequeo es exitoso y ninguna miniatura de la unidad huye.

Con esto se completa el turno de la Death Guard, y el jugador Space Marine puede ahora iniciar su turno.

# HOJAS DE DATOS

Los guerreros, monstruos y máquinas de guerra que luchan por el control de la galaxia son de una diversidad asombrosa a la hora de hacer la guerra. Cada unidad tiene una hoja de datos que lista las características, equipo y habilidades de las miniaturas de la unidad. A continuación te explicamos qué significan algunos de estos conceptos, mientras que las reglas básicas te explicarán cómo se usan en las partidas.

## 1. Nombre de unidad

Las miniaturas se mueven y luchan en unidades, que pueden estar formadas por una o más miniaturas. Aquí encontrarás el nombre de la unidad.

## 2. Rol en batalla

Este concepto suele utilizarse al crear un ejército veterano.

## 3. Potencia de la unidad

Cuanto más alto sea este valor, más poderosa será la unidad. Puedes determinar la Potencia de tu ejército sumando la Potencia de unidad de todas las unidades que lo componen.

## 4. Perfiles

Los perfiles constan de los siguientes atributos, que indican lo poderosas que son las miniaturas de la unidad:

**Movimiento (M).** Indica la velocidad a la que se mueve la unidad por el campo de batalla.

**Habilidad de Armas (HA).** Indica la pericia que tiene la miniatura en combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura tiene una Habilidad de Armas de "-", significa que es incapaz de luchar cuerpo a cuerpo y por lo tanto no puede realizar ataques cuerpo a cuerpo.

## Habilidad de proyectiles (HP).

Indica lo certera que es la miniatura disparando armas a distancia. Si la miniatura tiene una Habilidad de Proyectiles de "-", significa que no sabe utilizar armas a distancia y por lo tanto no puede realizar ataques de disparo.

**Fuerza (F).** Indica lo fuerte que es la miniatura y su capacidad para infligir daño cuerpo a cuerpo.

**Resistencia (R).** Indica el aguante de la miniatura contra el daño físico.

**Heridas (H).** Indican cuánto daño puede sufrir la miniatura.

1

## LORD OF CONTAGION

2

3

4

5

**PERFILES**

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Lord of Contagion	4"	2+	2+	4	5	6	4	9	2+

**COMPOSICIÓN DE UNIDAD**

Un Lord of Contagion es una única miniatura.

**EQUIPO**

Un Lord of Contagion está armado con un segador de plaga.

**HABILIDADES**

**Asquerosamente resistentes**

Don de Nurgle. Todas las miniaturas DEATH GUARD a 7" o menos de un Lord of Contagion están rodeadas por un aura letal de plaga y enfermedad. Tira un dado por cada unidad enemiga que se encuentre a 1" o menos de semejante miniatura al inicio de tu turno. Con un resultado de 4+, esa unidad sufre una herida mortal.

Armadura Cataphractii. Un Lord of Contagion tiene una salvación invulnerable de 4+, pero debes dividir entre dos el resultado del dado que tiras al determinar lo lejos que Avanza esta miniatura.

Ataque teleportado. Cuando despliegas un Lord of Contagion puedes hacerlo en la cámara de teleportación en lugar de hacerlo en el campo de batalla. Si lo hace, puede usar ataque teleportado para llegar al campo de batalla al final de cualquiera de tus fases de movimiento. Al hacerlo, desplégalo en cualquier lugar a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.

**ARMAS**

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Segador de plaga	Combate	Combate	+2	-3	3	Arma de plaga

**CLAVES DE FACCIÓN**

CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

**CLAVES**

INFANTERÍA, TERMINATOR, PERSONAJE, LORD OF CONTAGION

12

UNA MENTE PEQUEÑA NO TIENE ESPACIO PARA LA DUDA.

**Ataques (A).** Indica cuántas veces puede intentar golpear la miniatura en combate cuerpo a cuerpo.

**Liderazgo (L).** Indica lo valerosa, decidida y disciplinada que es la miniatura.

**Salvación (S).** Indica la protección por armadura de la que goza la miniatura.

## 5. Composición de unidad

Indica cuántas miniaturas tiene la unidad.

## 6. Equipo

Indica el armamento y equipo básicos que llevan las miniaturas.

## 7. Habilidades

Muchas unidades tienen habilidades especiales que no están contempladas en las reglas básicas, y que se describen aquí.

## 8. Armas

Las armas de una unidad se describen mediante el siguiente perfil de atributos:

**Alcance.** La distancia a la que puede disparar el arma. Las armas con alcance de "Combate" sólo pueden usarse en combate cuerpo a cuerpo. Todas las demás armas reciben el nombre de armas a distancia.

**Tipo.** Los tipos de arma se explican en los apartados referentes a las fases de Disparo y de Combate de las reglas básicas.

**Fuerza (F).** Cuanta más Fuerza tenga un arma, más posibilidades habrá de que cause daños. Si la Fuerza del arma indica

"Portador", se considerará igual al atributo de Fuerza de la miniatura que la lleve. Si la Fuerza del arma es un modificador, como "+1" o "x2", deberás modificar el atributo de Fuerza del portador según lo indicado para determinar la Fuerza del arma. Por ejemplo, si la Fuerza de un arma es "x2", y el portador tiene un atributo de Fuerza de 6, la Fuerza del arma se considerará 12.

**Factor de Penetración (FP).** Indica la capacidad del arma para atravesar los blindajes y las armaduras.

**Daño (D).** La cantidad de daño que inflige el arma tras un impacto exitoso.

Otras armas, por ejemplo las que puede elegir una unidad de manera opcional, suelen describirse en suplementos como los Codex.

## 9. Claves

Todas las hojas de datos tienen una lista de palabras claves (abreviadas como claves), a veces separadas en claves de facción y otros claves. Las primeras pueden ser usadas como una guía para ayudar a decidir qué miniaturas incluir en tu ejército, pero aparte de eso los dos tipos de claves funcionan igual. En ocasiones una regla puede indicar que sólo se aplica a miniaturas que tengan una clave específica. Por ejemplo, si una regla indica que se aplica a "todas las miniaturas **ADEPTUS ASTARTES**", significa que sólo se aplicará a miniaturas con la clave **Adeptus Astartes**.

## MODIFICAR ATRIBUTOS

Los atributos de algunas miniaturas grandes pueden cambiar a medida que la miniatura sufre daño. Comprueba las heridas que le quedan a la miniatura en cuestión y consulta la columna apropiada de la tabla en su hoja de datos para determinar cómo quedan sus atributos.

También te puedes encontrar con habilidades y reglas que modifiquen un atributo. Todos los modificadores son acumulativos, aunque debe aplicarse cualquier multiplicación o división a un atributo (redondeando las fracciones hacia arriba) antes de aplicar cualquier suma o resta.

Asimismo, puedes encontrarte con un atributo que tenga un valor aleatorio en lugar de un número fijo. Por ejemplo, un atributo de Movimiento podría tener un valor de 2D6, o un valor de Ataque podría ser 1D6. Cuando una unidad con un atributo aleatorio de Movimiento es seleccionada para moverse, determina toda la distancia de movimiento de la unidad tirando el número indicado de dados. En el caso de todos los demás atributos, tira para determinar el valor del atributo miniatura por miniatura cada vez que la unidad realice ataques inflija daño, etcétera. Nótese que los atributos de "-" nunca pueden ser modificados por ningún motivo, y que la Fuerza, la Resistencia y el Liderazgo de una miniatura nunca pueden modificarse por debajo de 1.

## CODEX DE WARHAMMER 40,000

Ahora ya sabes lo que es una hoja de datos y cómo funciona. En combinación con las reglas básicas que vienen a continuación (¡Más tus miniaturas Citadel, campo de batalla, dados y cinta métrica, por supuesto!), ya tienes todo lo que necesitas para empezar a jugar partidas de Warhammer 40,000 a cuál más épica.

¿Pero de dónde puedes sacar hojas de datos? Bueno, cada vez que compres una caja de miniaturas Citadel encontrarás dentro las hojas de datos correspondientes a dichas miniaturas, y también aparecen en los Codex. Un Codex es la fuente definitiva de recursos para tu ejército (¡O ejércitos!), ya que contiene hojas de datos para todas las miniaturas que son parte de una Facción en concreto. Pero eso no es todo, pues los Codex también contienen reglas especiales que reflejan la personalidad del ejército, Rasgos de Señor de la guerra, Estratagemas, equipo e incluso reliquias únicas.

Cada Codex incluye además una gran cantidad de material de trasfondo, información organizativa, espectaculares ilustraciones y fotos de miniaturas, guías de esquemas de color y heráldica, todo lo cuál te dará el contexto necesario para que aprendas cómo funciona esa Facción en el universo de Warhammer 40,000. Si quieres saber más sobre todo esto, visita nuestra página web, [games-workshop.com](http://games-workshop.com).

“No puede haber espectadores inocentes en la batalla por la supervivencia. Cualquiera que no luche a tu lado es un enemigo al que debes aplastar.”

- Scriptorus  
Munificentus



# LIBRAR BATALLAS

## LA MISIÓN

Antes de empezar a librar una batalla de Warhammer 40,000, se debe seleccionar una misión. Las reglas básicas incluyen una única misión (Sólo hay guerra) que es ideal para empezar a jugar rápidamente. Puedes encontrar más misiones en otros libros, o incluso puedes diseñar tus propias misiones. Si tú y tu oponente no os ponéis de acuerdo sobre qué misión jugar, decididlo a la tirada más alta. El ganador será quien elegirá la misión.

## EL CAMPO DE BATALLA

En el futuro lejano, las batallas se libran en una variedad casi infinita de planetas extraños y alienígenas, en los que ninguna región queda libre de la plaga de la guerra. Lunas de cristal, pecios espaciales a la deriva, mundos letales carnívoros y mundos daemónicos de pesadilla son sólo algunos de los fantásticos paisajes que pueden recrearse jugando a Warhammer 40,000.

Un campo de batalla puede ser cualquier superficie en la que puedan colocarse miniaturas, desde una mesa de comedor hasta el suelo. En general, asumimos que un campo de batalla estándar mide 180 por 120 cm (a menos que una misión en particular indique otras dimensiones), pero en realidad debe medir lo suficiente como para que quepan todas las miniaturas que piensas usar. Si no es así, simplemente aumenta el tamaño del campo de batalla.

A no ser que la misión que vas a jugar diga otra cosa, eres libre de crear el campo de batalla que quieras, añadiéndole la escenografía que te apetezca de tu colección. Como norma, recomendamos incluir un elemento de escenografía en cada área de 60 por 60 cm, pero no te preocupes si tu campo de batalla no cumple esos requisitos. Simplemente, ten en cuenta que jugar en campos de batalla muy pequeños o muy grandes, así como en aquellos que están saturados de escenografía o que apenas tienen ninguna, puede dar una importante ventaja a uno de los dos bandos.



## BATTLEZONES Y EXPANSIONES

Si luchas en una Battlezone específica o si usas una expansión en concreto, pueden haber reglas adicionales para el despliegue del tablero, y reglas especiales que alteren el modo en que el terreno interactúa con las miniaturas. Tenlo en cuenta al crear tu campo de batalla.

## EL SEÑOR DE LA GUERRA

Una vez hayas reclutado a tu ejército, designa a una de tus miniaturas como tu Señor de la guerra.

Si tu Señor de la guerra es un **PERSONAJE**, podrá utilizar un Rasgo de Señor de la guerra, que es una táctica o habilidad personal favorita que le hace destacar por encima de sus iguales. Inmediatamente antes de que cualquier jugador empiece a desplegar su ejército, puedes tirar en la tabla de Rasgos del Señor de la guerra para determinar qué Rasgo tiene tu Señor de la guerra. Como alternativa, puedes elegir el rasgo que más se ajuste al temperamento o al estilo de lucha de tu Señor de la guerra.

## RASGOS DE SEÑOR DE LA GUERRA

### 103 RASGO

- |   |  |
|---|--|
| 1 | <b>Combatiente legendario.</b> Si este Señor de la guerra carga durante la fase de carga, suma 1 a su atributo de Ataques hasta el final de la fase de Combate subsiguiente. |
| 2 | <b>Líder inspirador.</b> Las unidades amigas a 6" o menos de este Señor de la guerra pueden sumar 1 a su atributo de Liderazgo.  |
| 3 | <b>Superviviente tenaz.</b> Tira un dado cada vez que este Señor de la guerra pierda una herida. Con un 6, el Señor de la guerra resiste el daño y no pierde la herida.      |

# SÓLO HAY GUERRA

Ha llegado el momento de probar tu valía como el mayor señor de la guerra de la galaxia. ¡Todo lo que se interpone entre ti y la gloria final es un ejército enemigo decidido a destruirte!

## LOS EJÉRCITOS

A fin de jugar esta misión, lo primero que debes hacer es crear un ejército a partir de las miniaturas de tu colección. Puedes incluir las que quieras.

En ocasiones, verás que no dispones de suficientes miniaturas para crear una unidad con el tamaño mínimo requerido (esta información aparece en la hoja de datos de cada unidad); si ese es el caso, podrás incluir al menos una unidad de ese tipo en tu ejército, compuesta por tantas miniaturas como tengas disponibles.

## EL CAMPO DE BATALLA

Crea el campo de batalla y despliega la escenografía. A continuación, ambos jugadores debéis colocar marcadores de objetivo para representar puntos de importancia táctica o estratégica que uno o ambos ejércitos están tratando de asegurar. Los objetivos pueden ser representados mediante cualquier tipo de marcador o elemento de escenografía. Cada jugador puede colocar dos marcadores de objetivo en cualquier punto del campo de batalla, siempre y cuando cada uno de ellos esté al menos a 10" de distancia de otros marcadores de objetivo. Es recomendable irse turnando para colocarlos, decidiendo a la tirada más alta qué jugador empezará a hacerlo. Un jugador controla un marcador de objetivo si hay más miniaturas de su ejército que miniaturas enemigas a 3" de dicho marcador objetivo (midiendo hasta el centro del marcador).

## OBJETIVOS PRINCIPALES

Antes de desplegar sus ejércitos, ambos jugadores deciden a la tirada más alta quien de ellos tirará en la tabla de objetivos principales (ver a la derecha) para determinar los objetivos principales de la misión.

## DESPLIEGUE

Una vez que las condiciones de victoria hayan sido establecidas, el jugador que no ha tirado en la tabla de objetivos principales dividirá el campo de batalla en dos mitades iguales. Entonces, su oponente decidirá cuál de esas dos mitades es su zona de despliegue, y cuál es la zona de despliegue de su oponente. A continuación los jugadores se van turnando para desplegar sus unidades, de una en una, empezando por el jugador que no ha elegido zona de despliegue. Las miniaturas deben ser desplegadas en su propia zona de despliegue, a más de 12" de la zona de despliegue enemiga. Se siguen desplegando unidades hasta que ambos jugadores hayan desplegado todo su ejército, o hasta que se les haya acabado el espacio para desplegar más unidades.

## POTENCIA DE EJÉRCITO

Antes de empezar la batalla, se determina la Potencia de ejército de cada ejército sumando la Potencia de unidad de todas las unidades de dicho ejército; el jugador que tenga la menor Potencia de ejército será el Jugador en desventaja. Si ambos jugadores tienen la misma Potencia de ejército, el jugador que ha asignado las zonas de despliegue será el Jugador en desventaja.

Si la diferencia entre las Potencias de ejército es de entre 10 y 19, el Jugador en desventaja recibe una Repetición de mando; si la diferencia es de entre 20 y 29, el Jugador en desventaja recibe dos Repeticiones de mando, y así sucesivamente. Cada Repetición de mando puede ser usado una única vez, y en cualquier momento de la batalla, para repetir una tirada de dados.

## PRIMER TURNO

El Jugador en desventaja elige quien tendrá el primer turno.

## DURACIÓN DE LA BATALLA

La batalla durará cinco rondas de batalla, o hasta que uno de los dos ejércitos haya eliminado a todos sus enemigos.

## CONDICIONES DE VICTORIA

Si uno de los dos ejércitos elimina a todos sus enemigos, logrará de inmediato una victoria mayor. De lo contrario, al final de la batalla el jugador que tenga más puntos de victoria logrará una victoria mayor. Si al final de la batalla ambos jugadores están empatados a puntos de victoria, el Jugador en desventaja logrará una victoria menor.

### OBJETIVOS PRINCIPALES

#### 1D3 CONDICIONES DE VICTORIA

- |   |   |
|---|---|
| 1 | <b>Matar y asegurar.</b> Al final de la batalla, cada marcador de objetivo otorga 2 puntos de victoria al jugador que lo controla. Los jugadores también logran 1D3 puntos de victoria si el Señor de la guerra del ejército enemigo es eliminado durante la batalla.   |
| 2 | <b>Reliquia antigua.</b> Al inicio de la primera ronda de batalla, pero antes de que empiece el primer turno, se elige al azar un marcador de objetivo, y se retiran del campo de batalla el resto de marcadores de objetivo. Al final de la batalla, el único marcador de objetivo que ha quedado en juego otorgará 6 puntos de victoria al jugador que lo controle. |
| 3 | <b>Dominación.</b> Al final de cada turno, cada marcador de objetivo otorgará 1 punto de victoria al jugador que lo controle. Recordad llevar la cuenta de los puntos de victoria que logra cada jugador en cada turno.   |