MALLEUS Infidelium

SEGUNDA EDICIÓN REVISADA Y CORREGIDA

Malleus Infidelium

JUEGO DE ROL

M. M. Barrientos

MALLEUS Infidelium

JUEGO DE ROL 100% NO OFICIAL PARA JUGAR CON MARINES ESPACIALES EN EL TENEBROSO TRASFONDO DE WARHAMMER 40.000. BASADO EN LA 2ª EDICIÓN DEL JUEGO DE ESTRATEGIA.

2da. Edición, aún más sangrienta...

Madrid, 2015

IMPORTANTE: este juego de rol es 100% NO oficial, fruto de la pasión y el esfuerzo desinteresado, y ha sido creado sin ánimo de lucro, de un fan para fans, ofreciéndose de forma casual y gratuita para su exclusivo uso privado. La mayoría de imágenes incluidas pertenecen al universo de Warhamer 40K –y por tanto a Games Workshop Limited de acuerdo a su política de propiedad intelectual–, y han sido tomadas de diversas páginas web y blogs relacionados con el hobby, donde se encuentran distribuidas públicamente; no obstante, si eres el propietario legítimo de alguna imagen y no quieres que sea utilizada, o bien deseas figurar en los créditos, por favor ponte en contacto con el autor. Si eres un aficionado y quieres ampliar este trabajo, por ejemplo mediante la creación de un suplemento para jugar con otras razas o facciones, por favor incluye "Malleus Infidelium" como parte del título y no olvides mencionar al autor original (M. M. Barrientos) en tu obra; además debes cumplir los requisitos legales pertinentes, siendo el único responsable de cualquier infracción en este sentido. Para cualquier duda, consulta o comentario, puedes escribir a malleus.infidelium@gmail.com, ¡muchas gracias y espero que disfrutes!

Segunda Edición, 2015
© de Malleus Infidelium por M. M. Barrientos

Este juego de rol usa material de Wikihammer 40k en Wikia, que se encuentra bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-Compartir bajo la misma licencia 3.0 (Unported).

GW, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Space Marine, 40K, 40,000, Warhammer, el logotipo de Warhammer, Warhammer 40,000, el logotipo de Warhammer 40,000, Citadel, el logotipo de Citadel, el logotipo del 'Aquila' bicéfala, el logotipo del Cometa de Dos Colas, Blood Bowl, Necromunda, Space Hulk, Battlefleet Gothic, Dreadfleet, Mordheim, Inquisitor, Warmaster, Epic, Gorkamorka, Talisman, White Dwarf y todas las marcas, logotipos, ilustraciones, imágenes, nombres, criaturas, razas, vehículos, localizaciones, armas, unidades e insignias de las unidades, personajes y la apariencia característica de los mismos, de los universos de Warhammer y Warhammer 40,000 son ®, TM, y/o © Games Workshop Limited, registrados de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados.

Realizado en España

A mi Hermano de Batalla Alejandro,
sin cuya ayuda y aliento me habría
sido mucho más difícil completar
este arduo y apasionado trabajo

Mi armadura es el Desprecio
Mi escudo la Indignación
Mi espada es el Odio

En el nombre del Emperador
no dejéis a Nadie vivo

Índice

Introducción 23
Ambientación 25
El Imperio de la Humanidad 27
Línea temporal 27
Era Oscura de la Tecnología 27
Era de los Conflictos 28
La Gran Cruzada 28
La Herejía de Horus 28
Era del Imperio 28
Era de la Apostasía 29
El Fin de los Tiempos 29
Un Imperio entre las estrellas 30
Los mundos del Imperio 31
Hijos del Imperio 32
Instituciones del Imperio 33
Los Altos Señores de Terra 33
Adeptus Terra 34
Adeptus Arbites 36
Adeptus Astra Telepatica 36
Adeptus Custodes 36
Adeptus Mechanicus 36
Adeptus Ministorum 37
Fuerzas militares del Imperio 37
Guardia Imperial 37
Adeptus Astartes 37
Legiones Titán 38
Flota Imperial 38
La Inquisición 38
La Inquisición 39
Formación de la Inquisición 39
Ordos de la Inquisición 40
Ordos Menores 43
Papel de la Inquisición 43
Facciones 47
Puritanas 47
Radicales 51
Los Guardianes de la Muerte 55

Base de operaciones 61
Procesamiento 63
Sentencias 64
Acciones 66
Referencia 66
Los Marines Espaciales 70
Orígenes 71
Los primeros Marines Espaciales 72
Nacimiento de un Marine Espacial 73
Implantes 74
Variaciones entre Capítulos 79
Reproduciendo los Cigotos 79
Condicionamiento Psicoquímico 80
Doctrina de los Marines Espaciales 81
Sellos de Pureza y Honores de Capítulo 83
Lista de los principales Capítulos 84
Legión I 84
Legión II 84
Legión III 84
Legión IV 84
Legión V 84
Legión VI 85
Legión VII 85
Legión VIII 85
Legión IX 85
Legión X 86
Legión XI 86
Legión XII 86
Legión XIII 87
Legión XIV 88
Legión XV 88
Legión XVI 88
Legión XVII 88
Legión XVIII 88
Legión XIX 89
Legión XX 89
Ángeles Oscuros, Legión I 90
Detalles 90
Historia 90

Orígenes 90
La dispersión de los Primarcas 91
El León Hijo del Bosque 92
Llega el Emperador 92
La Caída de Caliban 93
La Caza de los Ángeles Caídos 97
Mundos natales 97
Doctrina de combate 98
Organización 99
1ª Compañía: Ala de Muerte 100
2ª Compañía: Ala de Cuervo 101
Resto de Compañías 101
Ritos de iniciación 102
Reclutamiento 102
Los Exploradores de la 10ª Compañía 104
Zonas de reclutamiento 106
Miembros conocidos 106
Pre-Herejía 106
Post-Herejía 106
Frases célebres 107
Qué piensa un Ángel Oscuro de... 107
Interpretando a un Ángel Oscuro 108
Cicatrices Blancas, Legión V 109
Detalles 109
Historia 109
Orígenes 109
La Gran Cruzada y la Herejía de Horus 115
Los Mundos de Sabbat 116
Jubal Khan, Gran Khan de los Cicatrices Blancas 116
Mundo natal 116
Doctrina de combate 118
El Linaje Perdido 118
Organización 120
Guerreros Cobra 121
Bebedores de Almas 122
Creencias 122
Semilla genética 122
Qué piensa un Cicatriz Blanca de... 123
Interpretando a un Cicatriz Blanca 124

Lobos Espaciales, Legión VI 125
Detalles 125
Historia 125
Saga de Gnauril, La Ascensión del Rey Lobo 127
Leman Russ 129
La Herejía de Horus 135
La desaparición de Russ 139
Mundo natal 141
Organización 142
El Colmillo 142
Semilla genética 143
Creencias 144
Doctrina de combate 144
Sagas 146
Diccionario de términos de los Lobos Espaciales 147
Frases célebres 151
Qué piensa un Lobo Espacial de... 151
Interpretando a un Lobo Espacial 152
Puños Imperiales, Legión VII 153
Detalles 153
Mundo natal 153
El Emperador de la Casa de Dorn 154
La Gran Cruzada 156
La Herejía de Horus 157
Dorn responde 157
El Cisma de Marte 158
Batalla del Sistema Phall 158
Defensa de Terra 159
Tras la Herejía 159
La venganza de Dorn 159
La crisis del Codex Astartes 160
La Jaula de Hierro 160
Reorganización 161
Línea cronológica 161
Sin fechar 162
Semilla genética 163
Cultura 163
Modelo Junker de comportamiento 163
Duelos de Honor 165

Tallado de huesos 165
Dolor y castigo 166
Reclutamiento 167
Miembros conocidos 167
Pre-Herejía 167
Post-Herejía 167
Naves conocidas 168
Reliquias y artefactos 168
Qué piensa un Puño Imperial de... 169
Interpretando a un Puño Imperial 170
Ángeles Sangrientos, Legión IX 171
Detalles 171
Mundo natal 171
Orígenes de Sanguinius y los baalitas 174
Reclutamiento 178
Los Ángeles Sangrientos en La Herejía de Horus 181
El origen de La Imperfección 183
Los Ángeles Sangrientos en los años posteriores a la Herejía 185
Organización 186
Doctrina de combate 189
Creencias 190
Semilla genética 191
Qué piensa un Ángel Sangriento de... 192
Interpretando a un Ángel Sangriento 193
Manos de Hierro, Legión X 195
Detalles 195
Historia 196
La Herejía de Horus 200
Mundo natal 203
Doctrina de combate 204
Organización 205
Creencias 206
Semilla genética 208
Miembros conocidos 209
Pre-Herejía 209
Post-Herejía 209
Qué piensa un Mano de Hierro de... 209
Interpretando a un Mano de Hierro 211
Ultramarines, Legión XIII 212

Detalles 212
Historia 212
Orígenes 212
Macragge 213
Roboute Guilliman 215
El Emperador 218
La Herejía de Horus 219
El Codex Astartes 220
El Trono de la Corrección 220
Mundo natal y planetas de influencia 221
Planetas de Ultramar 222
Doctrina de combate 223
Organización 224
Creencias 225
Semilla genética 226
Reliquias conocidas 226
Naves conocidas 227
Barcazas de Batalla 227
Cruceros de Ataque 227
Miembros conocidos 227
Pre-Herejía 227
Post-Herejía 227
Cuarta Compañía, "Los Defensores de Ultramar" 228
Acciones notables 230
Qué piensa un Ultramarine de... 230
Interpretando a un Ultramarine 231
Salamandras, Legión XVIII 232
Detalles 232
Historia 232
Orígenes 232
La Herejía de Horus 234
2ª Guerra de Armageddon 236
3ª Guerra de Armageddon 236
Campaña de Stratos 237
Mundo natal 237
Doctrina de combate 240
Funerales 240
Organización 240
1ª Compañía (Dracos de Fuego) 241

Compañías de Batalla (2ª, 3ª y 4ª) 242
5ª Compañía (Reserva) 242
6ª Compañía (Reserva) 242
7ª Compañía (Exploradores) 242
Creencias 242
Semilla genética 244
Flota y vehículos de los Salamandras 245
Miembros conocidos 245
Pre-Herejía 245
Post-Herejía 245
Frases célebres 246
Qué piensa un Salamandra de... 246
Interpretando a un Salamandra 248
Guardia del Cuervo, Legión XIX 249
Detalles 249
Historia 249
La Gran Cruzada 254
Apariencia 255
Doctrina de combate 255
Organización 256
Equipo 256
Reclutamiento 256
Disposición de las Compañías 258
Miembros conocidos 259
Qué piensa un Guardia del Cuervo de... 259
Interpretando a un Guardia del Cuervo 261
Los alienígenas 262
Eldar 262
Orkos 266
Tiránidos 268
Necrones 271
Tau 275
Sobre el Caos 279
Khorne 283
Nurgle 287
Tzeentch 290
Slaanesh 294
Reglamento 299
Modelo de importación de la 2da. Edición oficial 301

Dados y tiradas 302
Modificadores 303
Niveles de éxito 303
Atributos y habilidades 305
Atributos 305
Habilidades 307
Asaltos, turnos y acciones 312
Orden de Iniciativa 313
Turno de personaje 313
Acciones 313
Acciones simultáneas 315
Acciones continuadas 316
Ayudar en acciones 316
Disparo 318
Modificadores a la tirada para impactar 318
Disparar a partes del objetivo 319
Disparar al cuerpo a cuerpo 320
Disparar a distancia extrema 321
Disparar con una mano 321
Niveles de éxito en disparo 322
Armas de fuego sostenido 322
Armas acopladas 323
Armas de área 323
Granadas 325
Armas de tipo Lanzallamas 326
Afianzar posición 326
Fuego de supresión 327
Fuego de cobertura 327
Disparar a enemigos indefensos o desprevenidos 328
Esconderse tras cobertura 329
Cuerpo a cuerpo 330
Golpear en cuerpo a cuerpo 331
Modificadores a las tiradas para impactar 332
Golpear a partes del objetivo 333
Niveles de éxito en cuerpo a cuerpo 333
Bonificación por carga 334
Armas múltiples 334
Armas improvisadas 335
Combate múltiple 336

Destrabarse 337
Bloquear 337
Pistolas 338
Puños de Combate 339
Bayonetas 339
Movimiento de impulso 339
Presas 340
Golpear a enemigos indefensos 341
Bombas de Fusión 341
Golpear para incapacitar 342
Golpear a enemigos desprevenidos 342
Daños y heridas 343
Tirada para herir 344
Tablas R.I.P. 345
Críticos 346
Primeros auxilios 347
Recuperar puntos de vida 348
Personajes resucitados 349
Objetivos en llamas 349
Daños por caídas y proyecciones 350
Daños de implantes biónicos/cibernéticos y Puños de Combate 350
Daños localizados 351
Armaduras 352
Fuerza y Modificador a la Salvación 354
Armaduras y partes del objetivo 354
Eficacia de las armaduras 355
Armaduras invulnerables 355
Pantallas 355
Tiradas de salvación por armadura 356
Armas 357
A distancia 357
Cuerpo a cuerpo 358
Granadas 359
Municiones 359
Características especiales 360
Límite de equipo 361
Poderes Psíquicos 361
Emplear un poder psíquico 362
Niveles de éxito en poderes psíquicos 362

Duración de los poderes psíquicos 363
Características de los poderes psíquicos 363
Dispersar 364
Poderes psíquicos simultáneos 365
Poderes psíquicos contra vehículos 366
Capacidades psíquicas 366
Vehículos 367
Ficha de vehículo 368
Dirigir un vehículo 368
Blindaje 371
Transporte de tropas 372
Disparar desde vehículos 374
Disparar a vehículos 375
Combate cuerpo a cuerpo y vehículos 376
Colisiones 378
Heridas dentro de vehículos 380
Psicología 381
Chequeos de Liderazgo 381
Desmoralización 382
Miedo 382
Terror 383
Estupidez 384
Frenesí 384
Odio 385
Shock 385
Cordura 386
Calmar 386
Recuperar puntos de cordura 387
Síndromes y taras permanentes 387
Batalla 388
Calcular fuerzas 388
Puntos de victoria 388
Comandantes 389
Resolución 389
Retirada 390
PJs en una batalla 391
Puntos de batalla 391
Duelos 392
Un juego dentro del juego 392

Gasto de munición 392
Escaramuzas 393
Honor, corrupción y puntos de bendición 394
Puntos de bendición 395
Honor y corrupción 396
Gastar y recuperar puntos de bendición 396
Sistema secreto 397
Umbrales de aviso 397
Honor máximo y corrupción total 398
Experiencia y crédito 400
Puntos de experiencia 400
Rango 401
Obtención de nuevas mejoras 402
Crédito 403
Miscelánea 405
Características propias de profesión y límite de profesiones 405
Fondo 406
Tiradas enfrentadas 406
Robots 407
Monturas 408
Jaurías 408
Modo turbo 409
Trasfondo 411
La Vía Láctea 413
La vida en un mundo imperial 416
El Subsector Icarus 419
Sistema Goldpot 419
Sistema Fidelis 426
Sistema Labilus 431
Sistema Amadeus 437
Sistema Megalos 440
Sistema Steinbruch 442
Sistema Einhänder 446
Otros elementos 447
Razas 454
Humanos 455
Humano 455
Marine Espacial 455
Squat 456

Ratling 456
Ogrete 457
Orkos 457
Orko 457
Gretchin 458
Snotling 458
Eldar 459
Eldar 459
Guardián Espectral 460
Tau 461
Tau 461
Kroot 461
Necrones 462
Tiránidos 463
Guerrero Tiránido 463
Genestealer 464
Termagante 465
Hormagante 465
Gárgola 465
Caos 466
Juggernaut (Khorne) 466
Mastín (Khorne) 467
Desangrador (Khorne) 467
Bestia (Nurgle) 468
Portador de Plaga (Nurgle) 469
Nurglete (Nurgle) 470
Horror (Tzeentch) 470
Incinerador (Tzeentch) 470
Disco (Tzeentch) 471
Diablilla (Slaanesh) 472
Diablo (Slaanesh) 472
Corcel (Slaanesh) 473
Armamento 474
Armas básicas 474
Armas especiales 481
Armas pesadas 487
Pistolas 501
Cuerpo a cuerpo 506
Granadas 514

Armaduras 521
Equipo 529
Equipo exclusivo 553
Ángeles Oscuros 553
Cicatrices Blancas 554
Lobos Espaciales 556
Puños Imperiales 557
Ángeles Sangrientos 558
Manos de Hierro 560
Ultramarines 561
Salamandras 562
Guardia del Cuervo 564
Armería del Adeptus Astartes 566
Armas básicas 566
Armas especiales 566
Armas pesadas 567
Pistolas 567
Cuerpo a cuerpo 568
Granadas 568
Equipo general 569
Equipo exclusivo 571
Vehículos 573
Imperio (Adeptus Astartes) 573
Imperio (Guardia Imperial) 581
Eldar 588
Eldar Oscuros 594
Orkos 597
Necrones 603
Tau 604
Tablas de daños 606
Lista de mejoras 609
Mejoras generales 609
Mejoras de Profesión 610
Marine de Asalto 610
Marine Táctico 611
Devastador 612
Capellán 613
Apotecario 614
Tecnomarine 615

Bibliotecario 616
Mejoras de Capítulo 617
Ángeles Oscuros 617
Cicatrices Blancas 618
Lobos Espaciales 619
Puños Imperiales 620
Ángeles Sangrientos 620
Manos de Hierro 621
Ultramarines 622
Salamandras 623
Guardia del Cuervo 624
Poderes psíquicos 625
Adeptus 625
Inquisición 628
Bibliotecario 631
Rasgos genéticos 634
Órganos 635
Degeneraciones 636
Tablas 640
Creación de la ficha de personaje 660
Datos personales 660
Puntos de experiencia 662
Crédito 662
Atributos y habilidades 662
Puntos de rango 665
Rango actual 665
Puntos de vida, armadura y pantalla 665
Puntos de cordura 665
Mejoras 665
Historia 666
Rasgos y características inherentes 666
Actitud / Bendiciones 667
Estados y síndromes psicológicos 667
Herida, dolencias y cicatrices 667
Armaduras, armas y equipo 667
Notas 668
Ficha de jugador 669
Referencia 671
Apuntes 673

Introducción

Malleus Infidelium es un juego de rol enmarcado en el universo de Warhammer 40.000 creado por la empresa británica Games Workshop. El juego original, el genuino y el que sigue vigente se basa en la estrategia sobre tablero, donde los jugadores controlan ejércitos representados por miniaturas que combaten entre sí. Mediante un extenso reglamento y varios dados, las batallas se resuelven hasta que se declara un vencedor. Además del propio juego, el hobby que hay detrás incluye la creación de elementos de escenografía, así como el pintado de las miniaturas que, en manos expertas, pueden lucir como pequeñas obras de arte. Con el tiempo, la ambientación sobre Warhammer 40.000 se ha visto enriquecida, aglutinando historias y trasfondo; actualmente hay una wiki enciclopedia en castellano con más de 5.000 entradas y aún más material disponible en lengua inglesa. Era obvio que semejante cantidad de información daba para mucho más que un simple wargame y así hemos visto aparecer novelas, juegos de cartas, comics, videojuegos, películas de animación y juegos de rol.

Yo he querido contribuir a la causa creando mi propio juego de rol, incluyendo lo que me gusta y quiero experimentar. Ante todo está pensado para ser jugado como Marines Espaciales, que considero la piedra angular de este universo, y presenta un sistema de combate que, siendo completo y extenso, también es dinámico y coherente. De hecho los juegos de rol oficiales sobre Warhammer 40.000 pecan, a mi modo de ver, de abundantes incongruencias, que se traducen en personajes desequilibrados y demasiadas tiradas de dados; aunque aportan una rica y consistente ambientación, han perdido la esencia original del juego de estrategia por el camino. Mi creación no es perfecta, por supuesto, y seguramente tendrá sus propios defectos, pero ante todo está concebida con la idea en mente de jugar a WARHAMMER 40.000 en mayúsculas.

Además, este juego está pensado para hacerlo compatible con la 2da. Edición del juego oficial de estrategia, que sigue estando considerada por muchos aficionados como la mejor. Eso significa que se beneficia de todos los codex de la mencionada edición, siendo extremadamente sencillo adaptar tropas, vehículos, armas, equipo, poderes psíquicos y demás. Siempre me pareció un completo desperdicio crear unas reglas que descartasen todo lo ya existente y esa es otra de las grandes diferencias que aporta este juego. En Internet puede encontrarse una "Battle Bible", creada por J. Evans Payne, que precisamente aglutina todos los elementos de la 2da. Edición del juego de estrategia; recomiendo encarecidamente su utilización como complemento, con lo que el Máster tendría una cantidad abrumadora de material a su disposición para crear cualquier partida.

Este libro está dividido en tres partes. La primera incluye una ambientación bastante decente. No es toda la ambientación de Warhammer 40.000, claro, pero mientras no editen un compendio de varios tomos eso es imposible. Aquí se aporta todo lo necesario para que un profano se adentre en este universo y entienda sus características fundamentales de cara a jugar una partida de rol. Así, se proporciona información sobre el Imperio de la Humanidad, la temida Inquisición, los emblemáticos Guardianes de la Muerte, los célebres Marines Espaciales, todos los

Capítulos de la Primera Fundación, características esenciales de los alienígenas y el Caos... La mayor parte de este material ha sido tomada de la excepcional wiki enciclopedia en castellano sobre Warhammer 40.000 (http://es.warhammer40k.wikia.com), aunque todo ha sido revisado y se han añadido algunos párrafos. Aclaración: en este juego se hace mención a los Guardianes de la Muerte porque es una excusa fenomenal para combinar a jugadores de distintos Capítulos y fomentar un ambiente heterogéneo, pero es perfectamente posible organizar cualquier tipo de partida donde participen Marines Espaciales, de uno o varios Capítulos, sin restricciones.

La segunda parte del libro comprende el reglamento. Es claramente denso, pero está pensado para utilizar todos los elementos de la 2da. Edición del wargame, lo cual representa un gran valor añadido y aporta dinamismo, equilibrio y capacidad de adaptación a casi cualquier situación de combate. El reglamente ha sido reescrito para incluir elementos exclusivos de un juego de rol y debería bastarse por sí solo, es decir, no depende del juego de estrategia, si bien está basado en el mismo precisamente para conservar su esencia. En esta sección se encuentran reglas sobre tiradas de dados, chequeos, atributos de los personajes, combate, conducción de vehículos, uso de poderes psíquicos, efectos de la psicología, subidas de nivel, etc.

La tercera parte aglutina elementos de trasfondo suficientes como para jugar, es decir las razas y sus características básicas, la descripción de los poderes psíquicos, los vehículos más comunes, diversas tablas para jugar, habilidades de profesión, lista de equipo, un completo arsenal de combate y, por supuesto, la ficha de jugador y las instrucciones para confeccionarla. También se incluye información sobre el Subsector Icarus, creado expresamente para la ocasión. Aquí es donde este juego de rol gana enteros al ser compatible con todo el material perteneciente a la 2da. Edición del juego de estrategia, es decir, pueden importarse fácilmente todo tipo de vehículos, personajes, armas, poderes, etc. adicionales. Es posible que el Máster deba hacer algunas adaptaciones, pero le será muy sencillo y puede basarse en los elementos ya incluidos. Otra aclaración: en el wargame hay plantillas cerradas para profesiones como soldado, veterano, héroe, etc, que por supuesto el Máster puede utilizar o tomar como referencia. Pero en este juego de rol se presentan unas características básicas por raza a propósito, precisamente porque cada personaje puede evolucionar de muy diversas maneras; por ejemplo, un Comandante de la Guardia Imperial podría ser un genio táctico y un negado en combate.

¡Y eso es todo! Como en cualquier juego de rol, la figura del Máster es esencial para adaptar situaciones que las reglas no contemplan, así como para interpretar y cambiar cuanto considere necesario. Quiero agradecer a mi querido hermano Alejandro su inestimable apoyo, el tiempo que ha invertido en leer todo el libro y sus valiosas observaciones y contribuciones para mejorar el juego. Cuando yo flaqueaba, él me contagiaba de una ilusión que me inspiraba para culminar este proyecto y no decepcionarlo. También quiero agradecerle sus aportaciones en las partidas de prueba, así como a Bernie, Guille, Kike y Ramsey.

M. M. B.

AMBIENTACIÓN

El Imperio de la Humanidad

El Imperio de la Humanidad es el mayor imperio estelar de la galaxia y se extiende desde la sagrada Terra hasta las inmediaciones de la Franja Este y las distantes Estrellas del Halo. Está compuesto por un millón de mundos e innumerables almas que dirigir, gobernadas por el Dios Emperador. Ejércitos enteros de escribas intentan cotejar el número de habitantes del Imperio, pero esta tarea resulta interminable e imposible, ya que en el reino del Emperador pueden hallarse todas las clases de mundos imaginables: húmedas y sofocantes junglas pobladas por salvajes que empuñan garrotes, tundras heladas con gigantescas ciudades cavadas en glaciares, abrasadores mundos desérticos, Mundos Forja industrializados y contaminados, Mundos Colmena donde viven billones de personas apretadas en masivas megaciudades o gigantescos planetas cardenalicios donde los edificios se destinan al culto al Emperador. Esta diversidad de mundos supone también una amplia variedad de culturas y los habitantes humanos suelen variar enormemente de unos a otros en argot, costumbres y apariencia, aunque todos comparten el idioma Gótico Imperial, una variante del Alto Gótico.

Línea temporal

Era Oscura de la Tecnología

Mucho antes de la aparición del Emperador entre los hombres, había llegado a florecer una civilización humana por toda la galaxia. Muy poco o nada se sabe de estos tiempos. Los vestigios encontrados señalan a una Federación de planetas donde Terra era sólo uno más de muchos mundos libremente asociados. Esta civilización atesoraba magníficos avances en diversos campos de las artes y las ciencias.

Era de los Conflictos

El Imperio de la Humanidad, tal y como hoy se conoce, fue fundado en el trigésimo milenio por el Emperador, poniendo fin a la Era de los Conflictos: un período de anarquía, guerras entre humanos y regresión, que había durado docenas de siglos durante los que todo desarrollo, excepto ligeras trazas de la avanzada civilización galáctica construida por el hombre en eras anteriores, desapareció.

En la Era de los Conflictos, el mundo natal de los humanos, Terra, había sido cercado por persistentes tormentas de Disformidad, aislándolo de sus planetas federados. Sin embargo, cuando éstas amainaron, el Emperador se propuso unir a la Humanidad bajo su mandato, convirtiendo a sus hordas de guerreros tecno-bárbaros en los primeros Marines Espaciales súper humanos. Después de haber asegurado los puertos de Luna y las fábricas y centros de armas con base en Marte, construyó una enorme flota de guerra con la que inició lo que sería la Gran Cruzada: una breve era de reconstrucción y florecimiento que duró dos siglos enteros.

La Gran Cruzada

Durante la Gran Cruzada, los mundos perdidos fueron sumados a un único Imperio humano a través de guerras y diplomacia. El Emperador utilizó a sus mejores generales, los Primarcas, al mando de las Legiones de Marines Espaciales. Estas fuerzas, junto con el poder combinado de la Flota y el Ejército Imperial -más tarde funcionando como organizaciones separadas, la Guardia Imperial y la Flota Imperial-, lograron al fin, victoria tras victoria, lo que muchos veían como el derecho natural del Hombre a gobernar la galaxia.

La Herejía de Horus

En el M31, El Señor de la Guerra Horus, el hijo y siervo más leal del Emperador, atacó Terra con la tercera parte de las fuerzas imperiales, a las que había persuadido para lograr sus propios fines. Horus fue aniquilado, pero el Emperador resultó herido de muerte, ingresando en el Trono Dorado y prosiguiendo así su reinado por toda la eternidad.

Era del Imperio

Desde entonces, a lo largo de cien siglos, la Humanidad sólo ha sobrevivido gracias al sacrificio del Emperador y de las mil almas que lo alimentan cada día. El Astronomicón, una gigantesca baliza psíquica guiada por su mente inmortal, permite a los humanos seguir viajando por la Disformidad. Sin embargo, las cosas no marchan bien en el dominio del Hombre: sin el Emperador para guiarlos, los hijos de Terra se enfrentan entre sí y deben ser contenidos y defendidos en igual medida por los Altos Señores de Terra. Sólo la vigilancia constante preserva a los hombres de la destrucción ante traidores, mutantes, herejes y psíquicos renegados.

Era de la Apostasía

Un tiempo intermedio en la Era del Imperio (M36), producto de su creciente decadencia, cuando la Eclesiarquía entró en conflicto directo con el Adeptus Administratum sumiendo a la Humanidad en una grave crisis. Culminó con el ascenso del loco Goge Vandire a Alto Señor de Terra y Eclesiarca simultáneamente. El déspota sembró el desorden y el caos hasta ser finalmente ejecutado por sus propias sirvientas, las llamadas Hijas del Emperador (después Adeptas Sororitas).

El Fin de los Tiempos

A medida que se avecina un futuro incierto, la Humanidad se aproxima al precipicio. Se acerca el día del juicio final, cuando la fe será puesta a prueba con el fuego purificador. La secesión y la rebelión proliferan por todo el Imperio. Al percibir su debilidad, alienígenas inmisericordes lo acosan cada vez más. La Guardia Imperial y los Marines Espaciales libran guerras a una escala jamás vista, defendiendo a los humanos de crecientes amenazas internas y externas. Son tiempos oscuros para la Humanidad...

Un Imperio entre las estrellas

El Imperio del Hombre abarca un millón de mundos, pero no es nada comparado con el tamaño inmenso de la galaxia, que comprende cientos de miles de veces esa cantidad. En realidad, se extiende vagamente por el espacio y sus planetas están diseminados por el vacío, separados por centenares o miles de años luz. No es por tanto un territorio cohesionado, siendo un error pensar en esos términos: un sistema habitado puede estar separado del más próximo por civilizaciones alienígenas, tormentas de Disformidad inestables, cascadas dimensionales o regiones inexploradas. Lo cierto es que la ignorancia de la Humanidad sobre su entorno va mucho más allá del simple desconocimiento y aún hay muchas extensiones del espacio donde el Imperio es tan sólo un mito.

El modelo de asentamiento humano en la galaxia se debe en gran parte a la naturaleza del viaje espacial. Todos los viajes interestelares son posibles gracias a motores de Disformidad que permiten la entrada en la dimensión alternativa del Inmaterium. En este plano, una nave puede cubrir el equivalente a miles de años luz en poco tiempo, regresando al espacio real en un lugar muy alejado del punto de partida. Pero la naturaleza impredecible y turbulenta de la Disformidad dificulta el acceso a ciertas partes de la galaxia, algunas de las cuales son directamente inaccesibles debido a tormentas dicotómicas y corrientes etéricas. Incluso hay zonas del Inmaterium que actúan como vórtices dimensionales, engullendo las naves y destrozándolas con fuerzas increíbles, o donde el tiempo fluye de forma incoherente con respecto al reino material.

La maestría del Imperio en el espacio Disforme se debe a tres factores: el primero es el mantenimiento de la tecnología ancestral por el Adeptus Mechanicus, los Tecnosacerotes de Marte que preservan el conocimiento de la ciencia arcana. Sin la ventaja tecnológica de los eficaces motores de Disformidad, al Imperio le resultaría imposible defender sus planetas más aislados. El segundo factor es la existencia de humanos mutantes denominados navegantes, una raza que remonta sus orígenes a la época incierta de la Era Oscura de la Tecnología. Solo un navegante puede pilotar una nave a través de la Disformidad, pues su cráneo hinchado alberga una mente sensible a las mareas y corrientes del Inmaterium.

El tercer elemento que hace posible el viaje por la Disformidad es el increíblemente potente faro psíquico del Astronomicón. Emitida desde la Sagrada Terra por un coro de Astrópatas y guiada por la voluntad del Emperador, este baliza se extiende por la Disformidad, donde los navegantes utilizan su luz como guía. Sin ella, ni siquiera los navegantes más poderosos podrían pilotar sus naves en estos viajes inmensos requeridos al servicio del Emperador. El Imperio funciona gracias al dominio del espacio Disforme y la habilidad para maniobrar sus fuerzas militares por el vacío del espacio. De lo contrario, se marchitaría y moriría desgarrado por revueltas internas e invasiones alienígenas.

En todas partes, los enemigos de la Humanidad están listos para explotar sus debilidades. Algunos son traidores internos, como gobernadores rebeldes y comandantes corruptos que han rechazado la misericordia del Emperador en beneficio propio. Otros son alienígenas en

pensamiento y acciones.

Los bárbaros Orkos invaden planeta tras planeta, saqueando y aniquilando para dejar únicamente un rastro de muerte y destrucción a su paso.

Los largo tiempo inactivos Necrones despiertan en un millar de mundos muertos con una voluntad implacable y naturaleza despiadada.

Los voraces Tiránidos avanzan por la galaxia como una plaga de langostas, absorbiendo sistemas estelares enteros en el proceso.

Los vanidosos Tau presionan los límites del Imperio, y sus ideales engañosos e inicuos de una causa común son tan peligrosos como su avance militar.

De los maravillosos Mundos Astronave, surgen los enigmáticos Eldar para inmiscuirse en el destino de otras razas, asegurando así el aplazamiento de su inevitable fin.

Pero incluso estos enemigos no son nada comparados con los horrores que acechan más allá del velo del universo material. De los mares cambiantes de la Disformidad surgen los Demonios, entidades con cuerpos de poder puro en vez de carne y sangre, que se alimentan del terror y las ambiciones de los hombres. Estas criaturas, que necesitan del odio y la codicia para sobrevivir, no descansarán mientras un solo hombre siga con vida.

Los mundos del Imperio

En el milenio 41 la Humanidad se extiende por el espacio, con sus planetas separados por el vacío y una historia propia. Muchos forman alianzas flexibles para el comercio y la mutua defensa. Otros se han vuelto primitivos y bárbaros, a menudo como resultado de un aislamiento continuado. Constantemente se descubren nuevos mundos humanos, algunos de los cuales han permanecido olvidados durante cientos o miles de años. Incluso así, todos ellos representan una proporción diminuta de los sistemas estelares de la galaxia.

Los planetas en que se divide el Imperio son los siguientes:

- Mundos Colmena
- Mundos Agrícolas
- Mundos Feudales
- Mundos Artificiales
- Mundos en Cuarentena
- Mundos Forja
- Mundos Muertos
- Mundos Letales
- Mundos Paraíso
- Mundos Penales
- Mundos Salvajes

- Mundos Sagrados
- Mundos Mineros
- Mundos en Desarrollo
- Mundos Cementerio
- Mundos Fronterizos

Hijos del Imperio

"El Emperador es la fuerza de la Humanidad y la Humanidad es la fuerza del Emperador".

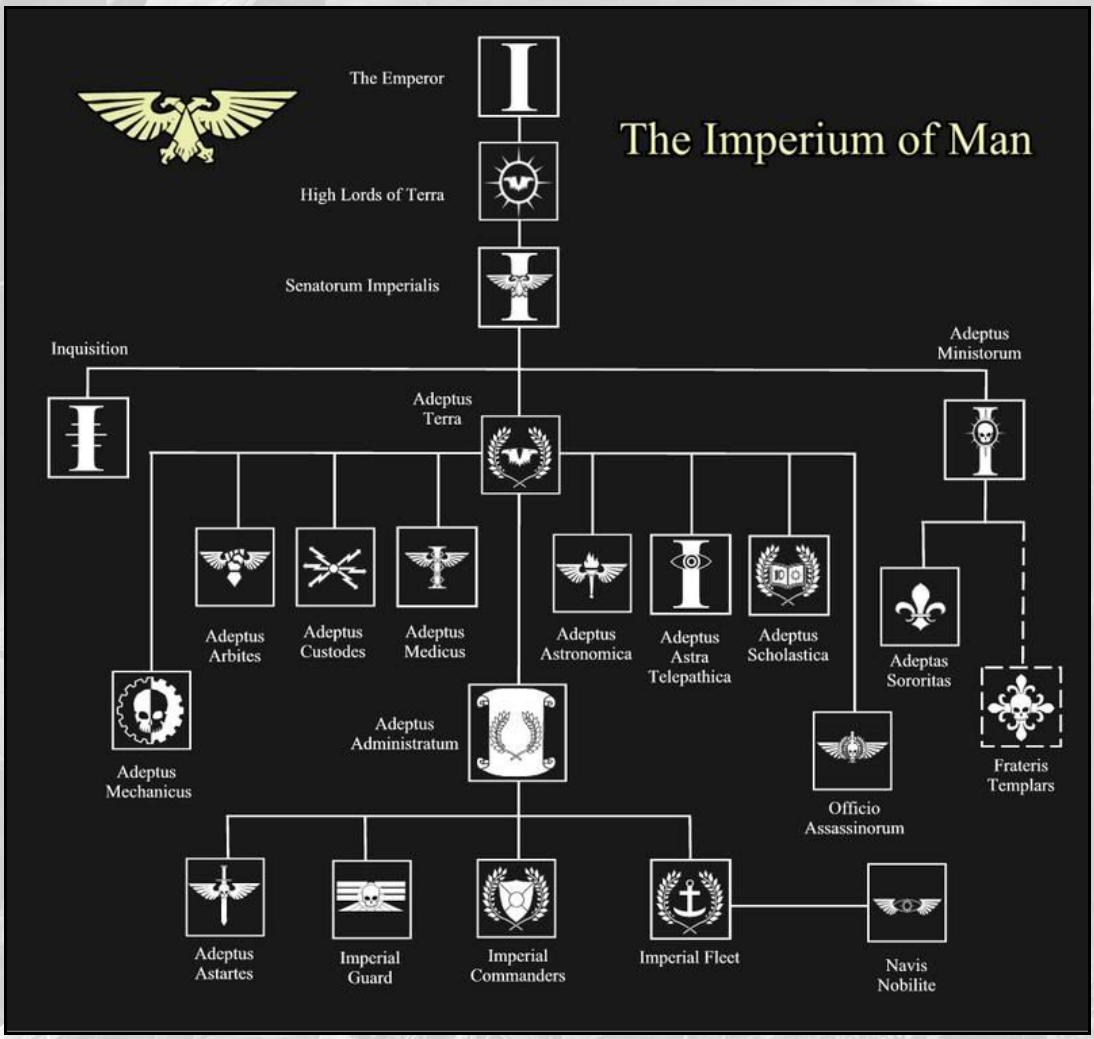
El Imperio es el hogar de billones de almas. Las incontables masas de la Humanidad se apiñan en torno a las estrellas, pero son pocos quienes tienen tiempo para apreciar la majestuosidad de los cielos. Y es que gran parte de la raza humana está centrada en una única preocupación: la lucha desesperada por la supervivencia.

El gobierno imperial es centralista, con la Sagrada Terra a la cabeza y cada mundo supervisado por una sola capital con un Gobernador al frente, designado bien por mandato imperativo o mediante mecanismos propios (herencia, consejo...). La distribución de tareas generales a cada planeta implica que el Imperio del Hombre ha alcanzado un sentimiento nunca antes visto de unidad como entidad inteligente. Unos mundo nutren a los demás, otros proporcionan bienes refinados, cada uno aporta su imprescindible porción de recursos, todo ello gestionado por la cuna de la Humanidad, Terra.

Todos los siervos del Imperio tienen una vocación que define su existencia, a menudo asignada antes del nacimiento. El individuo significa poco y sólo cobra verdadero sentido cuando forma parte del todo, ya que el colectivismo es fundamental en la filosofía imperial. Pálidos ciudadanos trabajan día y noche en tareas ingratas y fútiles, instigados por superiores indiferentes, ignorantes de las verdades terribles que amenazan a la humanidad desde el vacío.

El tamaño de la galaxia y el paso del tiempo en el Imperio también alimentan esta visión de los hombres como pequeños engranajes de una gran maquinaria. En el cuadragésimo primer milenio, todo transcurre lentamente y la vida de un hombre corriente no es sino una breve llamarada. En las rutas comerciales, pesadas naves mercantes pueden pasar por un mismo planeta una vez cada 50 años, siendo los hijos de sus ocupantes quienes entregan las mercancías a los nietos de quienes las pidieran. Sucesos ocurridos en un Segmentum son casi leyendas en otros. En general todos los acontecimientos duran siglos, propiciando una sensación de estancamiento donde un hombre no puede pensar por sí mismo, sino como parte de un colectivo. Aquellos que presencian un gran cambio en el Imperio durante su corta vida son unos entre decenas de generaciones durante las cuales todo ha permanecido prácticamente igual en el espacio y el tiempo. Sólo algunos individuos que pueden viajar en naves equipadas con motores de Disformidad y moverse de un punto a otro de la galaxia, o aquellos que alargan su vida por métodos artificiales extremadamente complejos, pueden tener una cierta percepción del discurrir de los acontecimientos.

Instituciones del Imperio



Los Altos Señores de Terra

Los Altos Señores son los doce hombres más poderosos de la galaxia. Gobiernan el Imperio en el nombre del Emperador de la Humanidad y son quienes envían las mortíferas flotas imperiales a la guerra, junto con los inagotables ejércitos del Imperio. Su misión es interpretar y decretar los deseos del Emperador, confiando en que su poderosa mente guíe sus pensamientos e inspire sus acciones.

Cada Alto Señor es el líder de una de las más poderosas organizaciones del Imperio. Un complicado entramado de maniobras políticas, promesas de apoyo y consideraciones de intereses mutuos las mantiene unidas y determina cuáles ostentarán un cargo. En la práctica, algunas de estas organizaciones son tan poderosas que siempre aportan su respectivo Alto Señor, pero a lo largo de los siglos han sido diversas las facciones que se han visto representadas, en virtud del poder que manifestaran y de su influencia. Los Altos señores son ambiciosos y mantienen rivalidades despiadadas, influyendo en el reparto del poderío imperial para sus respectivas

entidades. Actualmente, las jurisdicciones que se muestran a continuación son invariablemente adjudicadas a Altos Señores, puesto que corresponden a las más necesarias instituciones y piedras angulares del Imperio:

- El Señor del Administratum
- El Representante de la Inquisición
- El Eclesiarca del Adeptus Ministorum
- EL Fabricante General del Adeptus Mechanicus
- El Gran Mariscal Preboste del Adeptus Arbites
- El Enviado Paternoval de los Navegantes
- El Gran Señor del Oficio Assasinorum
- El Señor del Astronomicón
- El Señor del Adeptus Astra Telepatica

Estos nueve cargos son prácticamente inamovibles. Si alguno quedara vacante por causa de muerte repentina o abandono por parte de su ocupante, lo habitual es que el sucesor en la respectiva institución se convirtiera en Alto Señor. El cargo del Representante de la Inquisición no corresponde a un Inquisidor determinado, sino al individuo que sea enviado en nombre de la institución. De un modo similar, el cargo del Enviado Paternoval está a disposición de quienquiera que fuese tan honorable corresponsal de la familia Navegante en boga. Los puestos restantes son ocupados casi exclusivamente por alguno de los siguientes cargos oficiales de gran poder:

- Gran Comandante del Segmentum Solar
- Gran Comandante Militante de la Guardia Imperial
- Cardenal(es) del Sagrado Sínodo de Terra
- La Abadesa Sagrada del Adeptas Sororitas
- Capitán General del Adeptus Custodes
- Canciller de las Finanzas Imperiales
- Portavoz de los Capitanes Cartógrafos

Adeptus Terra

El Imperio es gobernado en nombre del Emperador por ingentes millones de Adeptus Terra, los miembros del ancestral Sacerdocio cuyos jerarcas son los Altos Señores de Terra. Sus dependencias abarcan toda la galaxia y su poder se extiende a cada uno de los mundos integrantes del Imperio. Ningún hombre está libre de su influencia y de su yugo. El Emperador ha trascendido a la categoría de Dios, y la superstición y el dogma religioso se han convertido en la ley imperial.

El Adeptus Terra constituye una institución muy ramificada, dividida en numerosas categorías especializadas y departamentos incontables que gozan de un poder terriblemente grande. Verdaderamente, el Adeptus Terra está tan extendido que es imposible seguir el recuento actualizado de las divisiones internas que funcionan bajo su bandera. Diez mil años de esfuerzos

han levantado una organización que se extiende hasta lo más profundo del corazón de la sociedad imperial. Por toda la galaxia se clasifica información, se documentan acontecimientos, se archivan y almacenan... Las manecillas de la burocracia avanzan despacio, impulsadas por una inercia milenaria que no da lugar a consideraciones.

El Administratum es el más grande de todos los departamentos del Adeptus Terra. Esta vasta división es responsable de asesorar y levantar los diezmos, distribuir los recursos imperiales y otras incontables funciones administrativas. Sus miembros son mayoritariamente escribas y oficiales, esclavos hereditarios de una burocracia megalómana. El corazón del Administratum se encuentra en el Palacio del Emperador, un colosal complejo cuyas majestuosas torres góticas cubren la mayoría de Terra, construido sobre interminables catacumbas que se extienden por las profundidades del planeta.

Adeptus Arbites

El Adeptus Arbites se encarga de hacer cumplir la ley imperial. Es una entidad policíaca galáctica, armada y equipada como una fuerza militar. Sus tropas son conocidas como Arbites o Jueces, guerreros fanáticos devotos de la ley. Si un gobernador planetario incumple un decreto imperial, evade el pago de diezmos o evita la asignación de levas, el Adeptus Arbites tendrá el honor de hacerle una visita. Los jueces están equipados con arsenal suficiente como para desatar una pequeña guerra, aunque su objetivo principal es mantener el orden.

Adeptus Astra Telepatica

Su labor fundamental consiste en reclutar y entrenar astrópatas (abreviatura de astro telépatas): psíquicos capaces de enviar un mensaje a distancias interestelares. La comunicación a través del Inmaterium no es precisamente instantánea, pero sí lo suficientemente rápida como para resultar práctica, algo imposible para las tecnologías más sofisticadas debido al tamaño de la galaxia. Sólo los astrópatas pueden enviar y recibir estos mensajes.

Adeptus Custodes

El Adeptus Custodes forma la selecta guardia personal del Emperador desde los tiempos inmemoriales de la Gran Cruzada. La obligación de estos Custodios es servir y proteger al Señor de la Humanidad en su eterno letargo, por lo que permanecen en la Sagrada Terra. Son súper soldados mejorados genéticamente, aún más que los propios Marines Espaciales.

La rotación continuada asegura que siempre haya un contingente de Adeptus Custodes en operativo dentro del Palacio Imperial, además de una pequeña élite de guerreros que jamás abandona el santuario con los restos del Emperador. Su uniforme habitual es austero pero efectivo: pantalones de cuero y botas, junto a una larga capa negra sobre el torso desnudo. Sin embargo, también suelen vestir armaduras artesanales con motivos imperiales, similares a las Servoarmaduras pero más sofisticadas, con cascos alargados que infunden temor y respeto. Sus armas aparentan ser rudimentarias lanzas, pero esconden mortíferos Bólters camuflados tras los adornos laboriosamente confeccionados. Es por ello que la imagen del Custodio está asociada a la figura de la alabarda.

Los Adeptus Custodes nunca abandonarán Terra y en contadas ocasiones se alejarán de palacio, pues allí está su cometido, donde guardan el tesoro más valioso del Hombre.

Adeptus Mechanicus

Los Tecnoadeptos del Adeptus Mechanicus son los guardianes del conocimiento ancestral de la Humanidad. La orden posee y administra el Mundo Forja de Marte, donde se fabrican las armas, armaduras y naves espaciales más sofisticadas del Imperio. El Mechanicus adora al Dios Máquina u Omnissiah, pero lo asimila como una manifestación del Dios Emperador. Es por tanto

un culto así como un grupo científico, y su conocimiento va desde los artilugios comunes utilizados por cualquier ciudadano hasta los reinos de la tecnología arcana.

Adeptus Ministorum

Para incontables millones que componen la población imperial, el Emperador no es nada menos que un Dios al que ofrecen sus vidas. Durante milenios, esta fe ha sido cultivada por una vasta y poderosa organización devota de su adoración: el Adeptus Ministorum, más conocido como la Eclesiarquía y poseedor de su propia armada materializada en el Adeptas Sororitas.

Fuerzas militares del Imperio

La galaxia es un lugar definitivamente hostil y el Imperio sólo puede sobrevivir mediante el uso de sus vastas fuerzas armadas. El continuo sacrifico de millones de guerreros es lo que ha permitido persistir a la Humanidad. Los ejércitos del Emperador no pueden permitirse la piedad ni la debilidad, pues los seres humanos no tienen respiro en este estado de guerra interminable.

Guardia Imperial

Es la fuerza de combate principal del Imperio, un masivo ejército dividido en incontables regimientos estacionados a lo largo de la galaxia, cuyo objetivo es proteger a la Humanidad de invasiones alienígenas y rebeliones internas, además de sumar nuevos mundos para la causa imperial. Cuenta con billones de efectivos armados con millones de tanques de guerra y piezas de artillería, listos en todo momento para acabar con los enemigos del Dios Emperador.

Adeptus Astartes

También conocidos como Marines Espaciales, son los guerreros de élite del Imperio. Los Adeptus Astartes son guerreros genéticamente modificados, alterados quirúrgicamente y

condicionados psicológicamente. Son súper humanos capaces de realizar las misiones más peligrosas y salir victoriosos, equivalentes cada uno a decenas de soldados normales. Durante la época de la Gran Cruzada, los Marines Espaciales estaban asignados a Legiones, donde miles de estos guerreros se congregaban al mando de su Primarca para reconquistar la galaxia en nombre del Emperador. Sin embargo, después de los estragos causados por la Herejía de Horus, las Legiones se dividieron en Capítulos de unos mil Astartes, para que nunca más un solo hombre pudiera acaparar el poder de un ejército tan poderoso. En el Imperio hay una gran variedad de Capítulos, fundados a lo largo de los siglos con uniformes, tácticas y credos propios, pero todos sus Marines Espaciales siguen siendo indistintamente los guerreros más leales e incansables del Emperador.

Legiones Titán

Los Titanes son gigantescas máquinas bélicas de apariencia humanoide, construidas y desplegadas por el Collegia Titanica del Adeptus Mechanicus. Son dioses de la guerra que caminan y combaten junto a las fuerzas imperiales, con tamaños que van desde los 9 metros de la clase Caballero hasta los 54 de la clase Emperador. Las Legiones Titán son ejércitos compuestos por estas formidables máquinas, tripuladas por un Princeps y varios Moderati, cuya misión consiste fundamentalmente en la defensa o el ataque de objetivos estratégicos. Los Mundos Forja del Mechanicus suelen contar con dos o más de estos contingentes para la protección de su preciado culto. La sola presencia de estos gigantes blindados puede causar júbilo entre las tropas aliadas y terror indescriptible en los enemigos.

Flota Imperial

La Flota Imperial es una congregación de navíos encargada de vigilar y proteger los dominios astrales del Emperador. Dividida en cinco Segmentae Majoris, es capaz de desplegar un poder de fuego impresionante sobre los enemigos que intenten profanar los bordes del Imperio. Las naves de la Flota Imperial son enormes construcciones barrocas equipadas con centenares de armas y cazas. Algunas son máquinas milenarias y extremadamente complejas que han estado en servicio prácticamente desde el inicio del Imperio, pero seguirán peleando eternamente para mantener seguro el reino de la Humanidad.

La Inquisición

Se encarga de purgar a los traidores, herejes, mutantes, demonios y alienígenas que acechan a la Humanidad. Estas amenazas son tan peligrosas que la Inquisición es una institución de gran importancia, con una autonomía prácticamente total y la capacidad de intervenir y solicitar fuerzas de la Guardia Imperial o los Marines Espaciales, así como ordenar un Exterminatus. Otras fuerzas combaten al enemigo, pero la Inquisición lo extirpa de raíz, asegurando la obediencia de los hombres a los designios del Emperador.

La Inquisición

La Inquisición, o bien las Sagradas Órdenes de la Inquisición del Emperador, es una organización secreta encargada de erradicar cualquier amenaza a la estabilidad del Imperio del Dios Emperador.

Está formada por hombres y mujeres especialmente adiestrados para detectar manchas de corrupción hereje o xeno, y se divide esencialmente en Ordo Maellus, Ordo Hereticus y Ordo Xenos.

Formación de la Inquisición

Se cree que la Inquisición fue creada por orden del Emperador de la Humanidad poco antes de su internamiento en el Trono Dorado. La fundación de la Inquisición está rodeada de misterio y es sujeto de mucho debate.

Generalmente se acepta que la Inquisición fue establecida, tal y como hoy se la conoce, en algún momento del trigésimo segundo milenio, unos ochocientos años tras la Herejía de Horus. No obstante, sus componentes y aparatos esenciales (las Naves Negras, las "Cazabrujas" de las

Hermanas del Silencio, etc.) son más antiguos. Fuentes recientes (como el Libro de Thorian) postulan que la Inquisición tuvo cuatro fundadores activos antes, durante y después de la Gran Cruzada. Cuando el Emperador se disponía a dejar Terra para luchar contra Horus, ordenó a su regente, Malcador el Sigilita, reunir hombres de lealtad y devoción inquebrantables que pudiesen descubrir enemigos ocultos de la Humanidad. Malcador presentó a doce de tales individuos, ocho de ellos Marines Espaciales (probablemente Amendera Kendel, Nathaniel Garro y otros pocos desertores de las Legiones Traidoras como Iacton Qruze, Tylos Rubio o Mesa Varren).

Registros actuales demuestran que estos elegidos se convertirían en los primeros miembros de los Caballeros Grises, la cámara militante del Ordo Malleus. Originalmente sólo había dos órdenes dentro de la Inquisición, pero una tercera (el Ordo Hereticus) sería añadida para prevenir una futura Plaga de Escepticismo, tras los sucesos acaecidos en la Era de la Apostasía.

Ordos de la Inquisición

En sus inicios, la Inquisición era una única organización al margen de la burocracia imperial, con una sola orden interna: el Ordo Malleus.

El propósito oficial del Malleus era vigilar a la propia Inquisición. Tenía otro cometido secreto en la lucha contra la amenaza del Caos. Hoy, la Inquisición está dividida en tres grandes organizaciones conocidas como Ordos Mayores.

Ordo Malleus – Sobre esta orden recae la responsabilidad de investigar y destruir las manifestaciones físicas del Caos, los Demonios y otras criaturas de la Disformidad que aparecen de cuando en cuando en el Imperio.

Los miembros del Ordo Malleus, conocidos coloquialmente como Cazadores de Demonios, son Inquisidores de extraordinaria voluntad, capaces de enfrentarse cara a cara con los agentes del Caos sin achantarse. El Ordo Malleus no sería lo que es de no ser por estos extraordinarios individuos, que han mantenido una guerra constante desde hace diez mil años contra las fuerzas del mal que amenazan a la Humanidad.

Cada uno de los Inquisidores que sirve a este Ordo ha jurado defender al Imperio con su vida, dedicándose por completo a desenmascarar y destruir lo demoníaco allá donde se encuentre. Los Cazadores de Demonios no tienen remordimientos por reclutar tropas o civiles cuando lo crean oportuno, conduciéndolos a una más que probable, insospechada y horrible muerte. También pueden solicitar, que no exigir, la ayuda de los mismísimos Marines Espaciales del Adeptus Astartes.

Debido a la naturaleza altamente confidencial de su misión y a la gran fuerza mental necesaria para enfrentarse con éxito a las fuerzas del Caos, el Ordo Malleus es, de lejos, la más pequeña de las tres grandes órdenes. No obstante, su poder se ve reforzado por el brazo armado que constituyen los formidables Caballeros Grises.

Ordo Hereticus - También reconocido como los Cazadores de Brujas, es el segundo de los tres grandes Ordos de la Inquisición, nacido tras la Era de la Apostasía. Su función específica es la protección de la Humanidad de sí misma, luchando contra las amenazas internas tales como la traición, la mutación, la herejía o la brujería.

Los Inquisidores del Ordo Hereticus son más oscuros y siniestros que sus compañeros de las demás órdenes. Su cámara militante son las Hermanas de Batalla, o Adeptas Sororitas, y también hacen uso de las Naves Negras inquisitoriales y de las fuerzas de la Eclesiarquía, con la cual mantienen una estrecha relación.

Ordo Xenos – Nació para investigar y catalogar especies alienígenas, y para erradicar aquellas que pudieran ser clasificadas como amenaza contra el Imperio. Dicha jurisdicción se ha visto ampliada hasta englobar también a todo ciudadano que negocie con xenos, compre (o venda) su tecnología, busque esconder o proteger de las fuerzas imperiales a especies alienígenas hostiles,

manipule, investigue o use tecnología sospechosa, etc. Los Inquisidores del Ordo Xenos están fervientemente dedicados a su causa y se cuentan entre las fuerzas más eficaces en la lucha contra alienígenas.

Equipado con la mejor tecnología humana y xenos que se conozca, con extensos conocimientos acerca de sus enemigos y con una resolución absoluta para cumplir su misión, el Ordo Xenos puede enfrentarse a cualquier amenaza alienígena. Sus tácticas varían mucho en función de la situación, la especie de xenos involucrada y el nivel de influencia alienígena sobre la

población local: si la amenaza es sutil, los Inquisidores de la orden recurrirán la astucia y el sigilo, empleando sus habilidades y poder como un escalpelo para extirpar el brote canceroso. Si la amenaza alienígena es grande, pueden solicitar la ayuda de Regimientos completos de la Guardia Imperial o de los Marines Espaciales. En los casos más extremos, planetas enteros pueden ser destruidos mediante un Exterminatus.

La cámara militante del Ordo Xenos son los Guardianes de la Muerte, fuerza integrada por Marines Espaciales provenientes de diferentes Capítulos y entrenados en la lucha contra xenos.

Ordos Menores

Subordinados a los Ordos Mayores hay varias organizaciones, conocidas como Ordos Menores. Son significativamente más pequeños que los tres principales y fueron creados para combatir amenazas específicas.

- El **Ordo Sicarius** tiene como tarea monitorizar y controlar el Officio Assassinorum.
- El **Ordo Militium** investiga los cuerpos militares del Imperio, tales como la Guardia Imperial, la Flota Imperial, el Comisariado, la Scholastica Psykana, el Adeptus Astartes y, junto con el Ordo Hereticus, el Adeptas Sororitas.
- El **Ordo Sepulturum** es uno de los Ordos Menores más pequeños, formado durante la decimotercera Cruzada Negra. Su objetivo es la relativamente nueva amenaza de la Plaga Zombi.
- El **Ordo Obsoletus** es otra orden dedicada, según parece, a misterios tales como la aparición de la Legión de los Condenados o las visiones de Lord Varlak tras ser incinerado (en Korsk II y, después, en Necromunda y Vanor XXI).
- Una quinta orden menor, de nombre desconocido, desarrolla métodos para limitar la independencia de los Adeptus Astartes. Fue establecida durante la Herejía de Horus y ha sido casi olvidada desde entonces.

Papel de la Inquisición

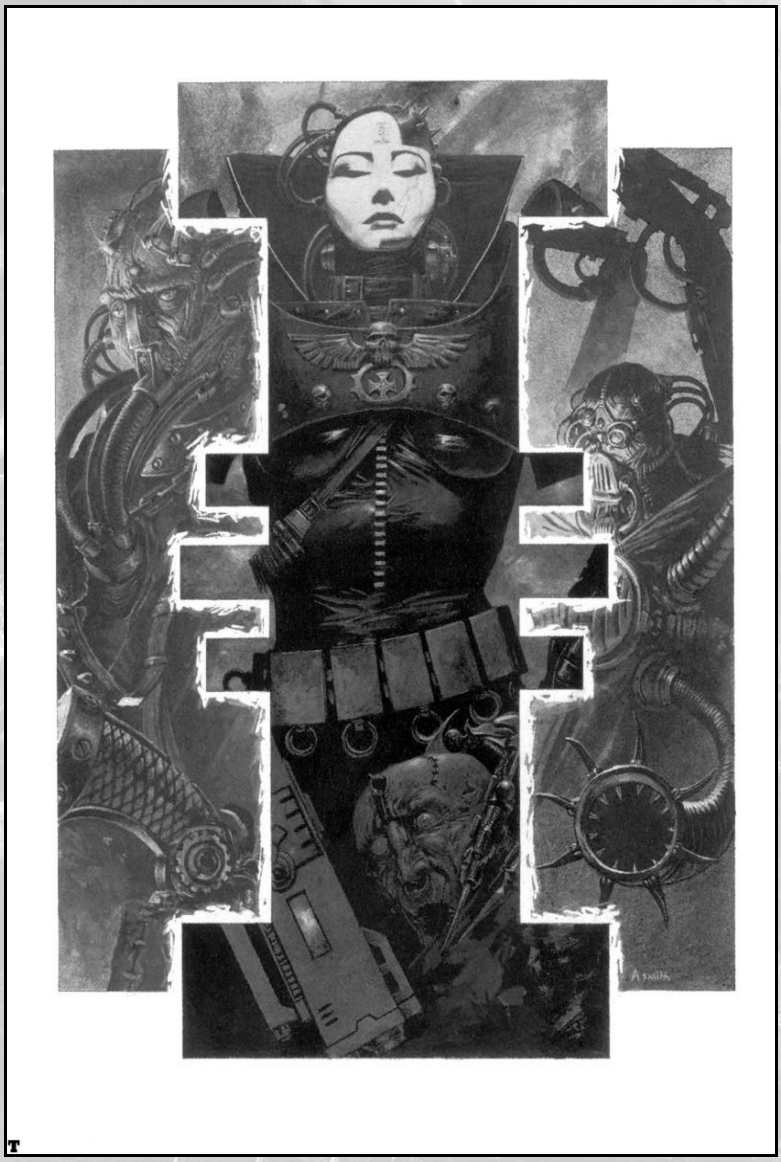
La Inquisición es inmensamente poderosa. El único individuo libre de su escrutinio es el propio Emperador. Si tiene una buena razón, un Inquisidor podría demandar servicios de cualquier ciudadano, incluidos los Altos Señores de Terra. Los Adeptus Custodes, que vigilan el Palacio Imperial y la persona del Emperador, están exentos de alistamiento por su deber sagrado e inmutable. Cuando se trata del Adeptus Astartes, los Inquisidores suelen mostrar más discreción, ya que los Capítulos de Marines Espaciales están dispuestos a verter sangre ante cualquier violación de su autonomía. Sin embargo, ni siquiera éstos son inmunes a la evaluación y justicia de la Inquisición.

Los Inquisidores tienen poder absoluto para juzgar a supuestos herejes, mutantes, psíquicos

furtivos o desentrenados, etc., sin posibilidad de apelación salvo intervención de otro Inquisidor. Un error en sus valoraciones, eso sí, podría ser visto como un signo de incompetencia cuando no de propia corrupción, por lo que se cuidan de tomar decisiones precipitadas, sobre todo cuando éstas puedan afectar a miembros de la nobleza o personas de cierta influencia. Con respecto a la plebe, sin embargo, los Inquisidores suelen juzgar más vagamente, a veces en base a simples corazonadas, llegando a adoptar posturas preventivas "por si acaso".

Prácticamente todos los posibles veredictos de culpabilidad son penas capitales, aunque los medios por los que son llevados a cabo difieren. La traición, el crimen más grave, es considerada irredimible e implica la ejecución inmediata.

Los herejes pueden redimirse, normalmente previa tortura, y recibir la absolución a través de la muerte al servicio del Imperio. Esto puede consistir en arco-flagelación, alistamiento en la Guardia Imperial, conversión en operador de una Máquina Penitente del Ministorum o, en el caso de psíquicos renegados, peregrinación a la Sagrada Terra para convertirse en combustible del Trono Dorado.



Si un Inquisidor lo considera necesario, puede poner un estigma sobre determinados herejes peligrosos o toda una raza alienígena. Cada uno de los Ordos Mayores tiene el suyo propio: son el "Extremis Diabolis" para el Ordo Malleus, el "Xenos Horrificus" para el Ordo Xenos y el "Hereticus Abomini" para el Ordo Hereticus. Los sujetos, razas o cultos estigmatizados serán

perseguidos y exterminados sin piedad. La Inquisición también tiene potestad para declarar Excommunicate Traitoris a los Marines Espaciales "manchados". El Capítulo entero será normalmente cazado por los Caballeros Grises o las Hermanas de la Batalla, dando como resultado su huida al Ojo del Terror (si aún no lo ha hecho). Los Bebedores de Sangre son una excepción, ya que se consideran a sí mismos sirvientes del Emperador y continúan defendiendo el Imperio, incluso aunque ya no formen parte de él.

Los psíquicos que no han actuado contra el Imperio o abusado de sus poderes son recogidos por las Naves Negras y puestos a prueba. Si son lo suficientemente jóvenes, aptos y píos, podrían convertirse en psíquicos de la Inquisición o incluso en Inquisidores. Los requisitos son estrictos y muchos no están a la altura, siendo en tal caso ejecutados o usados para potenciar el vasto faro psíquico del Astronomicón, sacrificados por el bien de la Humanidad para alimentar el Trono Dorado que mantiene al Emperador con vida.

Si un mundo es víctima de herejía extrema o corrupción, un Inquisidor podría convocar el veredicto de Exterminatus, que implica la destrucción de toda la vida en el planeta. Muchos cuestionan la necesidad de tales actos, pero la Inquisición los justifica plenamente.

Facciones

Al igual que cualquier otra organización de gran envergadura, las Sagradas Órdenes de la Inquisición del Emperador tienen su propia política interna, con diferentes posturas. Todas estas facciones pueden agruparse en dos puntos de vista opuestos: el puritano y el radical. No obstante, entre ambos hay toda una gama de opiniones intermedias. De hecho, se dice que existen más líneas de pensamiento dentro de la Inquisición que planetas en la galaxia.

Puritanas

Thorianos – La Facción Thoriana de la Inquisición toma su nombre del Santo Sebasthian Thor, el héroe que destronó a Goge Vandire, tiránico Alto Señor de Terra que sumió al Imperio en la Era de la Apostasía en el 36º milenio. Los Thorianos creen que Thor fue divinamente inspirado y que actuó con la luz del Emperador ardiendo en su interior. Para muchos Inquisidores actuales, es obvio que Thor estaba imbuido por una parte del carisma y la voluntad del Señor de la Humanidad. Sostienen que esto ha ocurrido más veces, citando a otras grandes figuras como San Capilene y el héroe Josmane como anteriores anfitriones del Emperador caminando entre las personas.

Los Thorianos creen que la pseudo-muerte del Emperador a manos de Horus le permitió romper los últimos lazos con la cruda materia de lo corporal y ascender para asumir su verdadera naturaleza como deidad. Su espíritu entró en el vacío, viajando como un susurro en la Disformidad y revoloteando de mundo en mundo, incluso a través del tiempo. El dogma de los Thorianos sostiene que el Emperador ha manifestado su espíritu a través de anfitriones muchas

veces, pero que estos cuerpos eran capaces de contener sólo una mínima porción de su poder, marchitándose y muriendo pronto. Los Thorianos esperan el día que Él pueda renacer y dirigir a su gente en una Nueva Gran Cruzada. Con este fin estudian de cerca la interacción entre la conciencia y la Disformidad, en la idea de que, si logran manipular estas energías correctamente, podrán canalizar el espíritu del Emperador hacia un anfitrión digno y efectivamente resucitar al Maestro de la Humanidad. Ha habido muchos intentos de crear al huésped adecuado para tan importante ritual, incluyendo los desastrosos eventos de Incunabla, pero han estado lejos de triunfar. Seguidores de las filosofías Thorianas recorren continuamente la galaxia en búsqueda de los que denominan "avatares": individuos de gran poder que podrían acoger el espíritu del Dios Emperador una vez más... o ser corrompidos por los Poderes Ruinosos.

Muchos Thorianos se cuentan entre el Ordo Malleus, donde su gran comprensión del Inmaterium les garantiza una visión aproximada de cómo resucitar al Emperador. Otros pueden encontrarse en el Ordo Hereticus, aunque hay unos pocos en el Ordo Xenos: son quienes opinan que la manipulación de ingeniería psíquica alienígena, como la Eldar, puede proveer de valiosos descubrimientos. Thorianos de las tres ordenes fomentan la aparición de cultos de la resurrección por todo el Imperio, pues suponen una fuente de esbirros para servirles.

Los enemigos de los Thorianos claman que la resurrección del Emperador causaría un cisma incluso más sangriento que la Herejía de Horus. Creyentes e infieles lucharían hasta la muerte y la galaxia se consumaría en una apocalíptica guerra santa. Alegan también que el Emperador mismo podría haber cambiado debido su larga carencia de un cuerpo. Y, aún más, ¿qué sería del Astronomicón? Sin su luz para dirigir las naves a través de la Disformidad, el imperio se colapsaría. Los riesgos inherentes en las doctrinas thorianas son demasiado grandes, pero sus defensores insisten.

Amalatianos - Los primeros días del 41° milenio fueron esperanzadores. Se decretó la instauración de un cónclave en el Monte Amalath, en el mundo de Gathalamor, donde dignatarios militares, religiosos y políticos se reunirían para renovar sus juramentos de lealtad al Emperador. Ochocientos Señores de Capítulo de los Adeptus Astartes viajaron de todas las esquinas de la galaxia para unirse a esta reafirmación de fe. Tras los juramentos pertinentes, el Comandante General Solar Macharius emprendió una cruzada en el nombre del Emperador, dirigiendo sus fuerzas hacia el oeste galáctico y comenzando una campaña que vería como casi un millar de mundos eran reclamados por el Señor de la Humanidad.

Entre las filas de la Inquisición había una creciente sensación de que los acontecimientos respondían de nuevo a los designios del Emperador. La extendida sensación de condena propagada durante la Plaga de los Descreídos y el Reino de Sangre había terminado. Muchos Inquisidores fueron influidos por los numerosos oradores apasionados de Gathalamos, jurando que nadie debería amenazar esta lenta y renovada prosperidad; pasaron a ser conocidos como Amalatianos, cuyo objetivo sería mantener el orden en curso y destruir a aquellos que intentasen desestabilizar el Imperio.

Menos preocupados por las tradicionales herejías por mutación o brujería, los Amalatianos buscan minimizar las lucha internas y los politiqueos entre las organizaciones imperiales, reforzando así la presencia de la Inquisición a través de la unión. Tratan de calmar las situaciones volátiles y prevenir los cambios rápidos, que ven innecesarios en cuanto el Emperador ya tiene un proyecto. ¿Quién puede realmente clamar que conoce su voluntad? Los Amalatianos deben proteger el Imperio de aquellos que buscan sumergirlo en la anarquía, empezando por los propios Demonios manipuladores, y permitir que el sagrado plan del Emperador sea revelado en el momento dispuesto. En ocasiones trabajan muy de cerca con agentes de otras organizaciones, manteniendo buenas relaciones con los cuerpos de Adeptus Arbites, Orden Famulata y Marines Espaciales. En Pylades III, en la frontera este, el Inquisidor Barzano trabajó con no menos de tres prefecturas del Adeptus Arbites, dos ordenes del Adeptas Sororitas y una Compañía de Batalla de los Puños Imperiales en su investigación y eventual destrucción del Culto al Devorador.

Muchas voces que proponen el cambio acusan a los Amalatianos de esconder la cabeza en la arena, confiando en los dictados del destino en vez de tomar una postura proactiva en la defensa del Imperio. Sin embargo, los Amalatianos opinan que el Emperador es infalible y que prever su sagrado plan para la Humanidad es conocer la voluntad de un dios. ¿Que mortal osaría atribuirse tal conocimiento?

Monodominantes - En el 33º milenio, el Inquisidor Goldo completó su texto "Monodominación, el Derecho del Hombre para gobernar la Galaxia en el Sagrado Nombre del Emperador". Este épico escrito de múltiples volúmenes se basaba en la vasta experiencia del venerable Inquisidor en sus enfrentamientos contra alienígenas, llegando a la conclusión de que el único camino por el cual la Humanidad podría prevalecer era el exterminio de toda raza extraña. En un primer momento no recibió gran apoyo, pues su pesimista visión fue considerada como las últimas y mordientes palabras de un devoto pero envejecido Inquisidor. No fue hasta que Jeriminus de Paelutia saco a la luz el trabajo de Goldo, muchos siglos después, cuando esta filosofía encontró un nutrido grupo de partidarios entre una nueva generación de jóvenes e impulsivos Inquisidores.

El objetivo de los Monodominantes es simple y se ha expandido: la completa y total destrucción de cada alienígena, hereje, bruja y no-creyente de la galaxia. Carecen de tolerancia alguna hacia cualquier forma de comportamiento aberrante y recurren a drásticas soluciones militares para reforzar su voluntad. Ninguna otra facción de la Inquisición hace uso del Exterminatus de tan buena gana, destruyendo mundos enteros en su misión por conseguir la

supremacía humana en la galaxia. Como puede esperarse de tal grupo militante, los Monodominantes son una de las pocas facciones que exponen abiertamente su filosofía, extendiendo la xenofobia por donde pasan e incitando a poblaciones enteras para que emprendan sus propias purgas. Los Inquisidores que siguen este camino son despiadados e impiadosos, y frecuentemente dejan una indecible devastación y carnicería a su paso.

El Cazador de Brujas Tyrus es de los Monodominantes más conocidos, habiendo purificado incontables mundos en el nombre del Emperador. En estos momentos ha completado su investigación de la familia real en Epsilon Regalis: decenas de miles han sido quemados en la hoguera y aún más hechos prisioneros. Muchos entre la Inquisición ven a los Monodominantes como increíblemente estrechos de miras y piensan que frecuentemente hacen más daño que bien, pero sólo un valiente Inquisidor dará abiertamente tal opinión.

Radicales

Xanthitas - Defienden el uso de los poderes de la Disformidad como medio para acabar con los enemigos del Imperio, lo cual puede ser considerado en sí mismo como herético. Inquisidores de esta facción, de las más radicales, emplean la energía Disforme siempre que pueden. Creen fervientemente que, aunque el Caos nunca será realmente derrotado, puede ser manipulado.

El Xanthismo apareció entre las filas de la Inquisición mucho antes que la mayoría de puritanos, y tiene el apoyo de algunos de los más veteranos y poderosos miembros de esta institución. Por esta razón, es altamente inusual que las facciones militantes que se les oponen intenten juzgar a los Xanthitas por herejía, aunque a muchas les gustaría hacerlo. La más notable excepción es el Maestro Inquisidor Zaranchek Xanthus en persona, fundador del Xanthismo, quien defendió ferozmente su inocencia frente a un jurado de compañeros Inquisidores antes de ser eventualmente quemado en la hoguera. Sin embargo, uno de sus pupilos con más talento, el Inquisidor Lethrai, soportó durante seis semanas una serie de dolorosas pruebas sin mostrar el más mínimo remordimiento.

Los Xanthitas de ningún modo toleran la existencia del Caos y sus oscuros trabajos, pero lo ven como un objeto que de hecho ya está siendo usado por el Imperio, aunque no sea consciente de su completo potencial. Viajes por la Disformidad, Astrópatas, psíquicos sancionados, Navegantes, Bibliotecarios de los Marines Espaciales y ahumanos en las filas imperiales... todos portan la marca del Caos. El propio Dios Emperador, más allá de sus objetivos, es uno de los más poderosos psíquicos que jamás han existido. Los Xanthitas citan estos ejemplos como muestra de que el Caos puede servir a la Humanidad. Todo depende del grado. Como resultado, Inquisidores de esta facción pueden emplear armas-demonios, objetos contaminados por el Caos, contenedores psíquicos poseídos y grimorios prohibidos en su misión de comprender y explotar los poderes desatados de la Disformidad. Muchos han logrado un control absoluto sobre disciplinas psíquicas en las que se han entrando, siendo inusual encontrar a un Xanthita sin ninguna habilidad psíquica en absoluto.

Uno de los más notorios defensores contemporáneos de esta filosofía, el Inquisidor Lichenstein, ha provocado la ira del mismísimo Cazador de Brujas Tyrus, debido a la obsesiva búsqueda de objetos arcanos que sólo se encuentran en la Disformidad. La antipatía entre estos dos Inquisidores ejemplifica la relación que mantienen los Xanthitas y los Monodominantes. Aun así, una interesante excepción existe en la división Radical/Puritana: los Horusianos, una rama del Xanthismo, desean encontrar un nuevo líder para la Humanidad de un modo similar a los Thorianos. Ambos buscan una figura poderosa y divina que dirija el Imperio hacia el nuevo milenio, pero los Horusianos ven la grandeza de Horus como una oportunidad malgastada; piensan que el infinito poder del Caos puede ser manejado y atado a un gran líder de los hombres, de modo que la Humanidad volvería a estar unida. No es necesario decir que incluso las mentes más abiertas de la Inquisición ven esta rama como peligrosa en extremo.

Recongregadores – Para los Recongregadores, el Imperio es una entidad menguante y decadente, acribillada por la corrupción y con muchas de sus organizaciones corrompidas hasta la médula. Inquisidores de esta facción pretenden tirar por tierra el Imperio para que, una vez reducido a

trozos, pueda ser reforjado más fuerte y puro que nunca.

Burocracia, politiqueo y estancamiento son los enemigos a los que estos Inquisidores se enfrentan, derribando gobiernos estables y reemplazándolos por radicales libre-pensadores.

Aunque se cuidan de pasar inadvertidos, los Recongregadores han llegado a patrocinar alzamientos, fomentar disturbios civiles, sembrar la anarquía, causar motines y favorecer la agitación política. Se cree que estos Inquisidores están detrás de las Insurrecciones de Gobi, la destitución del Archicardenal Greig en Hisiros VI, la Rebelión de la Cumbre Sol e incluso el asesinato del Tetrarca de Syllanis, cuyo mandato estable y moderado había durado cinco generaciones. Aunque prefieren mantenerse en el anonimato y manipular los eventos desde las sombras, los Recongregadores no evitan las acciones extremas, llegando a implicarse ellos mismos en operaciones encubiertas si es necesario.

Los Recongregadores se encuentran habitualmente en las filas del Ordo Hereticus, aunque, en vez de buscar a líderes clandestinos con el fin de ajusticiarlos, prefieren ayudar a estos individuos para sus propios fines. Trabajan para deponer a políticos corruptos y conservadores, reemplazándolos por sujetos más dinámicos y abiertos de mente, capaces de apartarse del status quo. Obviamente, estos métodos entran en confrontación directa con la facción Amalatiana, que compara a los Recongregadores con los demagogos de la Legión Alfa. Sin que los propios gobernantes tuvieran noticia, muchas dinastías han sido alzadas por los Amalatianos, mientras que los Recongregadores trabajaban para derribarlas.

Istvaanianos – Estos Inquisidores ven que la Humanidad se ha estancado debido a una lenta degeneración y creciente conformismo, y temen que finalmente caiga a los pies de sus innumerables enemigos. Como resultado, siembran enfrentamientos, odios y confrontaciones por donde quiera que pasen. Creen que el Imperio se volverá más fuerte a través de los conflictos, pues sólo los más fuertes y dignos sobrevivirán.

Los Istvaanianos toman su nombre de la masacre que dio comienzo al conflicto más terrible que haya engullido a la Humanidad, la Herejía de Horus, iniciado por el Señor de la Guerra traidor con el bombardeo vírico sobre Istvaan III. Lo que la mayoría de historiadores imperiales ven como un gran desastre, los Istvaanianos lo proclaman como catalizador de muchos de sus objetivos. A pesar de su postura extrema y sus métodos drásticos, la historia parece darles la razón, pues las épocas de máxima agitación han dado como resultado los mayores avances en el seno del Imperio. Con una objetividad nacida de la retrospectiva, los Istvaanianos sostienen que la Herejía segó a los débiles del Adeptus Astartes y, en última instancia, conllevó el ascenso del Emperador, permitiendo al Señor de la Humanidad alcanzar la divinidad. Puntualizan que la Era de la Apostasía, cuando el Imperio fue devorado por una fiebre de blasfemia, fue causa de la reforma de la Eclesiarquía y la llegada de Sebastián Thor. Grandes avances y saltos de fe son innegablemente posibles cuando la Humanidad es puesta a límite, motivo por el que los Istvaanianos cultivan la guerra activamente.

El modus operandi de los belicosos Istvaanianos es a veces tan extremo que muchos de sus miembros más militantes han sobrepasado incluso a los inflexibles Monodominantes. Por ejemplo, el descubrimiento de una imperfección hereditaria en la princesa de Moia –el una vez hermoso planeta que había disfrutado previamente de seis siglos sin conflictos–, fue suficiente para que el Inquisidor Velchorte iniciara una caza de brujas a nivel planetario, terminando en una vengativa cruzada. Cierto es que, desde dicho conflicto, el 3º de Moia goza de una intachable reputación entre la Guardia Imperial.

Recientemente, muchos miembros respetables de la Inquisición se han mostrado favorables a la Proposición Kiniel, una moción propuesta por el infame Inquisidor Istvaaniano Gastus Kiniel. La iniciativa pretende establecer el servicio militar obligatorio para todos los ciudadanos imperiales y, dadas las constantes amenazas contra la Humanidad, bien podría ser considerada por los Altos Señores de Terra. Es un testamento de las habilidades manipuladoras de Kiniel que se haya asegurado el apoyo de muchos Grandes Inquisidores Monodominantes con el fuego y pasión de sus discursos xenófobos.

Los Guardianes de la Muerte

Los Guardianes de la Muerte son la Cámara Militante del Ordo Xenos, rama de la Inquisición encargada del estudio, contención y, en muchos casos, exterminio de razas alienígenas. Se trata de una fuerza integrada por Marines Espaciales, pero no es un Capítulo independiente como los Caballeros Grises del Ordo Malleus.

Los Guardianes de la Muerte pertenecen a diversos Capítulos, cuyos sagrados votos los obligan a colaborar con el Ordo Xenos desde tiempos inmemoriales. Ya sea voluntariamente o por designación, algunos Astartes son alejados de su mundo natal y asignados a este cuerpo para misiones específicas.

Desde los más lejanos confines de la galaxia hasta el auténtico corazón del Segmentum Solar, existen razas alienígenas que amenazan la continuidad de la especie humana. Todos los Capítulos de Marines Espaciales y Regimientos de la Guardia Imperial están dispuestos a combatirlas, pero los Guardianes de la Muerte han sido expresamente concebidos para ello.

Algunos de estos xenos, como los C'Tan y los Necrontyr, han permanecido durmientes desde hace miles e incluso millones de años, siendo ya antiguos cuando los humanos eran bacterias. Para proteger al Hombre del retorno de estas razas alienígenas ancestrales, cuya maldad no conoce límites, solitarias fortalezas de los Guardianes de la Muerte orbitan mundos desolados en el perímetro exterior de la galaxia, siempre vigilantes. Además, existen bases secretas dispersas por todo el Imperio, listas para desplegar a los Marines Espaciales allá donde sean necesitados en la lucha contra Orkos, Tiránidos, Eldar, Necrones, Tau y otros.

Los guerreros que tienen el honor de pertenecer a este cuerpo repintan de manera ritual su armadura en color negro, con el brazo y hombrera izquierda plateados. Sobre dicha hombrera se graba el emblema de los Guardianes de la Muerte, mientras que el del Capítulo es excepcionalmente movido a la otra, que además conserva su color original para no deshonrar al Espíritu Máquina.

Entre los Guardianes de la Muerte no existe un período de servicio establecido, pudiendo alargarse años en función de las misiones asignadas. Sólo una vez concluido el servicio y satisfechos los votos de lealtad, se permite al Marine Espacial regresar con su Capítulo.

Además de la destrucción de alienígenas, los Guardianes de la Muerte se encargan de la localización y recuperación de artefactos xenos, ya que los miembros de la Inquisición están obligados a estudiar las heréticas herramientas de los enemigos que deben combatir, por desagradable que esto sea. Ocasionalmente es necesario incluso utilizar la tecnología alienígena y, aunque tal decisión nunca se toma a la ligera, volverla en contra los propios xenos es una gratificante ironía. El Adeptus Mechanicus está siempre pendiente de estos descubrimientos: por ejemplo, fueron los Guardianes de la Muerte quienes encontraron las espadas fásicas C'Tan que emplean los asesinos Callidus, en un mundo Necrón muerto.

También es cometido de los Guardianes de la Muerte la investigación y evaluación de posibles infiltraciones alienígenas, tratos con xenos, conspiraciones instigadas por razas extrañas, cultos Genestealer y en general de cualquier presencia o contaminación alienígena.

Los equipos de este cuerpo están formados por un puñado de Marines Espaciales, de manera similar a una escuadra del Adeptus Astartes, pero pudiendo incluir uno o varios tipos de guerreros (Tácticos, Asalto, Devastadores). Estos equipos operan de manera individual y suelen responder a un Inquisidor del Ordo Xenos, que puede tener al mando varios de ellos y eventualmente acompañarlos en distintas misiones. En ausencia del Inquisidor se asigna a un jefe de equipo con potestad para dar órdenes, habitualmente el de más alto rango. Los equipos

permanecen afincados en bases asignadas a un Subsector específico y cuentan con acólitos de la orden distribuidos por los diferentes sistemas, como informadores, saboteadores, navegantes, soldados, escribas, astrópatas y personal de servicio, capaces de resolver muchos asuntos por sí mismos. También disponen de veloces naves para acudir allá donde son requeridos, normalmente en misiones de cierta envergadura. Algunos Subsectores cuentan con varias de estas bases y, por consiguiente, con diferentes equipos de Astartes que pueden aunar fuerzas. Sin embargo, lo habitual es que asuman diferentes responsabilidades o se repartan sistemas específicos. Los Subsectores más pequeños, por el contrario, dependen de otras bases afincadas en el Sector.

En batallas a gran escala, el propio Inquisidor suele convocar y liderar a los equipos disponibles, reuniendo una fuerza de combate altamente especializada y entrenada con el más alto estándar, que se suma al resto de milicias imperiales. Excepcionalmente, puede tomar el mando un Capitán o Bibliotecario de algún equipo.

Los equipos del Ordo Xenos entran en batalla junto a fuerzas regulares del Imperio por diversas causas. Pueden haber encontrado una amenaza alienígena demasiado poderosa como

para ser despachada en solitario, pidiendo ayuda para su erradicación. Éste fue el caso de un equipo que, bajo el mando del Inquisidor Reynaard, descubrió un culto de adoración alienígena en el mundo de Mandall IV. Tras las debidas investigaciones, se pensó que el foco estaba localizado en un distrito particular de la capital, pero, cuando cayó la justa retribución sobre los blasfemos, toda la población de la ciudad se volvió contra el grupo de asalto. Reynaard y los Marines Espaciales escaparon por muy poco y, más tarde, regresaron junto a más de medio millón de soldados. Para asegurarse de la destrucción del culto, las fuerzas del Inquisidor destruyeron totalmente la ciudad, borrando cualquier huella de su existencia y matando a toda criatura viviente que se encontrara en el interior.

También puede darse el caso contrario de que un ejército imperial esté mal preparado para combatir una fuerza alienígena, solicitando el apoyo del Ordo Xenos. Por ejemplo, la devastación del Sector Donorian por parte de los K'nib fue detenida gracias a un equipo de Guardianes de la Muerte al mando del mismísimo Hermano de Batalla Artemis, en respuesta a una petición de ayuda de la Guardia Imperial de Kaslon. Artemis mató al Alcayde de los K'nib en Assumptus V, terminando con las incursiones de estos seres en espacio imperial (aunque los registros oficiales otorgan esta victoria al Regimiento Kaslon). En cualquier caso, el apoyo de un equipo del Ordo Xenos es siempre bienvenido por las fuerzas imperiales que enfrentan amenazas alienígenas.

Base de operaciones

Cada equipo de los Guardianes de la Muerte tiene como base de operaciones un cuartel secreto, que puede estar afincado en un satélite desierto, un planeta despoblado, un asteroide, una nave espacial o bien escondido entre la población. Todas las bases son similares e incluyen una serie de comodidades.

Armería: las armas, armaduras, equipo, accesorios y material relacionado con la misión se guardan en esta sala, donde suele haber una galería de tiro. El mantenimiento de las armas se realiza igualmente en la armería.

Biblioteca: se trata de una habitación forrada de estanterías con multitud de libros y legajos sobre xenos. En la biblioteca también se encuentra una consola de información para consultas interactivas.

Cámara de mantenimiento: es una parte de la base concebida específicamente para Marines Espaciales, donde se les suministran los fármacos necesarios, se comprueban sus niveles hormonales y se asegura su integridad estructural. Unas cámaras de estasis pueden contener Progenoides previamente extraídas, mientras que el equipo médico dedicado permite la terapia en

Astartes. Estas labores son efectuadas por técnicos altamente especializados que han recibido formación exclusiva de los Tecnosacerdotes y Apotecarios. La lectura obtenida de las Servoarmaduras facilita su reparación, abastecimiento y puesta a punto, así como registra las marcas de honor.

Capilla: en este recinto sagrado se puede rezar al Dios Emperador. Existen tres zonas diferenciadas para los acólitos de la orden, los Marines Espaciales y el Inquisidor. Los primeros se alinean en hileras de bancos dispuestos frente al altar. Los Astartes disponen de grandes butacas a la izquierda del mismo. Finalmente, el Inquisidor permanece en un asiento independiente a la derecha.

Celdas: donde se retiene temporalmente a los acusados, a la espera de que sean trasladados a prisiones del Administratum. Están equipadas con un retrete, un camastro y un pequeño lavabo. Adicionalmente, en toda base hay una o más celdas de castigo concebidas para ingresar al acusado entre sesiones de interrogatorio; en estos diminutos compartimentos, donde un hombre sólo cabe de pie, pueden aplicarse terapias tales como la exposición a temperaturas extremas o ruidos ensordecedores, la liberación de gas irritante, la incisión de pequeños pinchos que surgen aleatoriamente de las paredes o el goteo de la propia sangre filtrada.

Centro de entrenamiento: es un recinto blindado e insonorizado donde los Marines Espaciales pueden entrenarse, ya sea en duelos individuales, mediante simulaciones de combate o contra enemigos reales. Incluye un programa de control que administra diversos proyectores holográficos, partes móviles, emisores de sonido, procesadores atmosféricos y cámaras estancas que pueden contener animales peligrosos. Se sabe que algunos Marines Espaciales liberan voluntariamente a sus prisioneros en estas salas de entrenamiento, permitiéndoles defenderse antes de ser ejecutados.

Dependencias: la zona donde duermen, comen y descansan los Marines Espaciales. Aquí se encuentran sus habitaciones individuales (normalmente con recuerdos del Capítulo), equipadas con aseos independientes, así como un salón comunal donde, además de comer, los Astartes debaten, leen, recitan, cantan o juegan.

Enfermería: sirve para atender lesiones y heridas sufridas por el personal de la base. Dispone de escáneres multi-capa, sala de operaciones estanca, Servo-Cráneos de seguimiento, cámara de descontaminación y en general del material médico habitual. Los Astartes con daños que no afecten a su estructura genética pueden ser atendidos en la enfermería.

Habitación del Inquisidor: es el lugar donde se hospeda el Inquisidor cuando está en la base. Su entrada está totalmente restringida y protegida por dos guardias permanentes.

Plataforma de entrada/salida: puede ser un garaje o un puerto de aterrizaje, en función de la base. Permite la entrada y salida de vehículos o naves, que también pueden ser reparados en un taller anexo.

Puesto de mando: donde se reúnen los Marines Espaciales para tratar asuntos de la misión, ya sea

entre ellos, con su Inquisidor o con acólitos de la orden. Incluye un transmisor holográfico de largo alcance para tele conferencia y una mesa de operaciones interactiva, además de un ordenador central de procesamiento que elabora los informes correspondientes.

Punto de comunicaciones: es una pequeña cámara equipada con radiotransmisores de larga distancia operados por un astrópata, que permite al usuario ponerse en contacto con distintos puntos de la galaxia. Los Marines Espaciales la utilizan para informar al Señor del Capítulo de sus progresos, o bien para contactar con el Inquisidor cuando éste no se encuentra en el Subsector.

Recinto de pruebas: está concebido para probar y testear material xenos incautado, normalmente por técnicos especializados. Dispone de fuertes medidas de seguridad, como auto cierres, aislamiento perimetral y sistemas de incineración ante imprevistos.

Sala de interrogatorios: cuando un sospechoso no puede ser interrogado in situ por falta de tiempo o medios, es conducido a esta sala específica donde hay una silla inteligente con amarres hidráulicos, ganzúas mecánicas, inoculadores de fármacos y otros artilugios macabros, además de una mesa con instrumental vario. Unos monitores simétricamente dispuestos en las paredes muestran al interrogado imágenes de torturas previas, o bien de los propios suplicios a que está siendo sometido. Unos sistemas de sonido desquiciante y luces parpadeantes completan el cuadro.

Zona de servicio: es un ala grande donde viven los residentes permanentes de la base, con la excepción de los Marines Espaciales y el Inquisidor. Incluye las cocinas, los dormitorios, unos baños comunes, el almacén y una zona de recreo.

Procesamiento

Los miembros de este cuerpo deben lidiar con la amenaza xenos en todas sus formas, desde el propio contacto con alienígenas hasta la investigación y evaluación de relaciones entre humanos y razas extrañas. Se entiende como xenos a aquellas criaturas clasificadas como tales, o no clasificadas y que demuestren un comportamiento inteligente en base a una cultura primitiva o superior. No entran por tanto en esta categoría los animales autóctonos de planetas desconocidos.

En labores de investigación específicas donde deban pasar desapercibidos, los Guardianes de la Muerte pueden vestir con túnicas, despojándose de sus Servoarmaduras. Seguirán siendo mayores que cualquier hombre, pero en la galaxia hay humanos muy distintos, algunos diminutos y otros muy altos o fuertes. Otras veces pueden conservar sus Servoarmaduras y cubrirse con un manto de la orden que, si bien no disimula su desproporcionado volumen, al menos oculta su naturaleza. Sin embargo, nada de esto es común, prefiriendo actuar como una fuerza de choque contra amenazas evidenciadas y localizadas por los acólitos del Ordo Xenos.

Como norma general y a falta de un Inquisidor, los Guardianes de la Muerte están autorizados para adoptar resoluciones ante la presencia de alienígenas, o bien ante tratos, investigaciones y relaciones con xenos. Las sentencias de los Marines Espaciales son inapelables, de manera similar a los veredictos inquisitoriales, pero procesalmente más livianas al no provenir

de la máxima autoridad. Se entiende que podrían cometerse errores, aunque éstos acaban siendo más por defecto que por exceso: no es raro que el Inquisidor al mando de un equipo, una vez revisados los informes correspondientes, vuelva para impartir justicia a un desgraciado que creía haberse librado de la mirada del Emperador.

Sentencias

La evidencia de culpabilidad se basa en la constatación directa, o bien en fuentes contrastadas. Podría deberse a la simple sospecha, pero tales procedimientos son más típicos de Inquisidores con una independencia total: un error en este sentido podría significar la vuelta deshonrosa del Marine Espacial al Capítulo, sobre todo ante individuos de cierta influencia o poder político.

Una vez que el sospechoso es demostrado culpable, pasa a ser acusado de las infracciones cometidas. Se emite el veredicto de culpabilidad, que suele ser anunciado de forma solemne, seguido de la temida sentencia...

Inventariado: es la resolución más laxa posible, aunque puede ir acompañada de otras. Implica la catalogación in situ del material descubierto, que no tiene por qué ser requisado. También puede realizarse un inventario de xenos que no parezcan hostiles, o de las relaciones con éstos. Los informes elaborados son analizados por escribas y expertos, y clasificados en caso de no suponer una amenaza.

Confiscación: el material descubierto es incautado preventivamente, ya sea por su peligro potencial o naturaleza desconocida, y trasladado para su análisis. Estos bienes raramente son devueltos a su propietario, aunque éste puede interponer una reclamación normalmente infructuosa que suele perderse en la burocracia imperial. El material confiscado es debidamente estudiado y almacenado por los técnicos del Ordo Xenos.

Sanción: implica una multa económica al acusado, una anulación de su licencia comercial o una obligación de servicio a la comunidad. Invariablemente suele ir acompañada de algún tipo de maltrato físico o psíquico que escarmiente al infractor.

Encarcelamiento: previa paliza, consiste en el ingreso del acusado en prisión. Las penas pueden ir

desde los 10 años a la cadena perpetua, a discreción de los Guardianes de la Muerte.

Ejecución: esta pena puede ser aplicada in situ, sin rodeos o previo discurso para adoctrinar a las masas. Otras veces es aplicada en la base, si por ejemplo va acompañada de un interrogatorio previo que deba ser realizado en la intimidad, o durante un largo período de tiempo. Los métodos de ejecución son discrecionales y van desde el tiro en el entrecejo hasta el escarnio público para dar ejemplo.

Acciones

Además de las sentencias formales, existen una serie de acciones indicadas para lidiar con la amenaza xenos. Estos procedimientos pueden ir acompañados de una o más resoluciones, aunque no necesariamente.

Contacto: significa que los Guardianes de la Muerte deben contactar lo antes posible con la institución correspondiente, que se encargará de la amenaza detectada.

Contención: invariablemente tras algunos contactos, los Marines Espaciales deben retener y controlar la amenaza hasta la llegada de la institución que los sustituya.

Precaución: se deben adoptar todas las medidas de seguridad posibles ante la adopción de la sentencia correspondiente.

Refuerzo: el equipo debería pedir refuerzos de sus acólitos, o bien de la Guardia Imperial, las Fuerzas de Defensa Planetaria e incluso el Adeptus Astartes, en función de la amenaza evidenciada. Los Guardianes de la Muerte tienen potestad para reclutar soldados y hasta ciudadanos en estos casos, pero debe apoyarse en situaciones contrastadas que lo requieran. La llamada de milicias para asuntos menores puede suponer una amonestación.

Interrogatorio: se recomienda la captura o retención del sospechoso vivo. Suele implicar la tortura, aunque no necesariamente. El interrogatorio puede llevarse a cabo in situ por los propios Astartes, o bien en la base por un sirviente que empleará métodos de persuasión adicionales. De ir seguido por una ejecución, es habitual que el acusado sea atormentado hasta la muerte para extraer así toda la información posible.

Referencia

A continuación se detalla una lista de las infracciones más comunes, junto a las sentencias y acciones recomendadas. Ser xenos es la primera y elemental transgresión: la simple existencia de estos seres puede suponer una amenaza para la integridad del Imperio. Siguen después una serie de actuaciones contra humanos infractores, ya sea por contacto directo con alienígenas o bien por cualquier relación con éstos. Nótese que varias infracciones pueden solaparse, acumulándose las sanciones que de ello derivan: por ejemplo, un sospechoso acusado de investigar xenos, a menos que lo haga sobre libros o fuentes indirectas, también será acusado de posesión y, si no puede señalar a un proveedor, de búsqueda.

1. Procedimiento ante razas extrañas

1A. Amenaza latente o no evidenciada

1Aa. Clasificación como xenos

1Aaa. Hostiles → Precaución. Ejecución

1Aab. Otros → Inventariado

1Ab. Clasificación como ahumanos

1Aba. Evolucionados a partir de condiciones climáticas → No procede

1Abb. Mutados por efecto del Caos → Contacto con el Ordo Hereticus

1B. Amenaza evidenciada o activa

1Ba. Clasificación como xenos → Precaución. Refuerzo. Interrogatorio. Ejecución

1Bb. Clasificación como ahumanos

1Bba. Evolucionados a partir de condiciones climáticas

1Bbaa. Revuelta menor → Refuerzo. Ejecución

1Bbab. Rebelión a gran escala → Contención. Contacto con el Administratum

1Bbb. Mutados por efecto del Caos

1Bbba. Culto menor → Precaución. Refuerzo. Ejecución

1Bbbb. Herejía generalizada → Contención. Contacto con el Ordo Hereticus

2. Tratos con xenos

2A. Conspirativo → Precaución. Interrogatorio. Ejecución

2B. Otra naturaleza

2Ba. Político, cultural, económico → Interrogatorio. Encarcelamiento

2Bb. Religioso → Ejecución

2Bc. Social, lúdico, sexual → Sanción. Inventariado

3. Encubrimiento de xenos

3A. Ocultación de información

3Aa. Prioritaria → Interrogatorio. Ejecución

3Ab. Circunstancial → Interrogatorio. Encarcelamiento

3B. Alojamiento, almacenaje, transporte o explotación de xenos

3Ba. Inofensivos → Sanción. Inventariado

3Bb. Hostiles

3Bba. Inteligentes → Interrogatorio. Ejecución

3Bbb. Primitivos → Interrogatorio. Encarcelamiento

3C. Descargo de denuncia → Interrogatorio. Sanción

4. Entorpecimiento de investigación

4A. Asalto → Precaución. Interrogatorio. Ejecución

4B. Espionaje → Precaución. Contención. Contacto con el Inquisidor

4C. Alteración de información

4Ca. Prioritaria → Interrogatorio. Ejecución

4Cb. Circunstancial → Interrogatorio. Encarcelamiento

4D. Omisión de información

4Da. Prioritaria → Interrogatorio. Encarcelamiento

4Db. Circunstancial → Interrogatorio. Sanción

5. Búsqueda de objetos o restos xenos

5A. En planetas imperiales o despoblados

5Aa. Material bélico → Confiscación. Encarcelamiento

5Ab. Otros objetos

5Aba. Restos arqueológicos, obras de arte → No procede

5Abb. Tecnología, documentación → Confiscación. Sanción

5Abc. Sin clasificar → Confiscación

5Ac. Materia orgánica

5Aca. Alimentos, bebidas → No procede

5Acb. Mascotas de xenos → Confiscación. Sanción

5Acc. Restos corporales → Sanción

5Acd. Cuerpos → Encarcelamiento

5B. En planetas o naves espaciales alienígenas

5Ba. Material bélico → Confiscación. Ejecución

5Bb. Otros objetos

5Bba. Restos arqueológicos, obras de arte → Confiscación. Sanción

5Bbb. Tecnología, documentación → Confiscación. Encarcelamiento

5Bbc. Sin clasificar → Confiscación

5Bc. Materia orgánica

5Bca. Alimentos, bebidas → Sanción

5Bcb. Mascotas de xenos → Confiscación. Encarcelamiento

5Bcc. Restos corporales → Encarcelamiento

5Bcd. Cuerpos → Ejecución

6. Compra-venta de artefactos alienígenas

6A. Material bélico → Confiscación. Interrogatorio. Ejecución

6B. Otro equipo

6Ba. Inofensivo → Confiscación. Sanción

6Bb. Peligroso → Confiscación. Interrogatorio. Encarcelamiento

7. Posesión de objetos xenos

7A. Material bélico → Confiscación. Sanción

7B. Otros objetos

7Ba. Restos arqueológicos, obras de arte → No procede

7Bb. Tecnología, documentación → Confiscación

7Bc. Sin clasificar → Inventariado

7C. Materia orgánica

7Ca.Alimentos, bebidas → No procede

7Cb. Mascotas de xenos → Confiscación

8. Investigación no autorizada de razas extrañas

8A. Clasificación como xenos

8Aa. Sobre fuentes indirectas → Confiscación. Sanción

8Ab. Sobre fuentes xenos

8Aba. Cuerpos y restos orgánicos

8Abaa. Sobre campo → Interrogatorio. Encarcelamiento

8Abab. En laboratorio clandestino

8Ababa. Vivos → Precaución. Interrogatorio. Ejecución

8Ababb. Muertos → Interrogatorio. Encarcelamiento

8Abb. Material bélico → Interrogatorio. Confiscación. Ejecución

8Abc. Tecnología → Interrogatorio. Confiscación. Encarcelamiento

8Abd. Otro material → Interrogatorio. Confiscación. Sanción

8B. Clasificación como ahumanos

8Ba. Evolucionados a partir de condiciones climáticas → No procede

8Bb. Mutados por efecto del Caos

8Bba. Sobre fuentes indirectas → Confiscación. Encarcelamiento

8Bbb. Sobre fuentes corrompidas

8Bbba. Cuerpos y restos orgánicos → Precaución. Interrogatorio. Ejecución

8Bbbb. Otro material → Interrogatorio. Confiscación. Ejecución

Los Marines Espaciales

Ningún siervo del Imperio es comparable a los monolíticos Marines Espaciales del Adeptus Astartes: encarnan la voluntad del Emperador y los avatares de su glorioso castigo. Estas armas vivientes son lo único que impide la caída de la Humanidad frente al envite de la conquista alienígena, las herejías internas y el acecho de los Demonios de la Disformidad.

Cuando los enemigos del Hombre siembran incesante destrucción y muerte sobre los planetas colonizados, sus habitantes elevan plegarias al Emperador y le suplican protección. La Guardia Imperial, espina dorsal de la fuerza militar del Imperio, suele responder a estas súplicas desesperadas. Pero cuando sus innumerables regimientos no bastan, acuden en su ayuda los implacables y heroicos Marines Espaciales, siendo la mejor y última esperanza de salvación.

Los Marines Espaciales o Adeptus Astartes son los mejores guerreros del Imperio, dedicados por completo a la defensa del Emperador y su causa. Las Legiones Astartes nacieron durante la Gran Cruzada que reunificaría a la Humanidad, cada una liderada por un Primarca cuya información genética había sido grabada en sus guerreros. Después de que Horus, el favorito del Emperador, se rebelara contra su padre, las Legiones fueron divididas en fuerzas de combate más pequeñas, integradas por mil Hermanos de Batalla. Así fueron establecidos los Capítulos que perduran en la actualidad, durante el periodo conocido como la Segunda Fundación.

Orígenes

El origen de los Marines Espaciales se remonta a los días lejanos antes del mismo Imperio, en un tiempo conocido como la Era de los Conflictos. Fue ésta una época de guerras y caos a través de la galaxia. La civilización interestelar se paralizó, dejando los planetas humanos aislados y vulnerables. Es imposible decir con certeza qué causó esta gran calamidad, pero uno de los factores principales que contribuyeron a la catástrofe parece ser el desarrollo de insólitas y descomunales tormentas psíquicas en el interior del espacio de Disformidad.

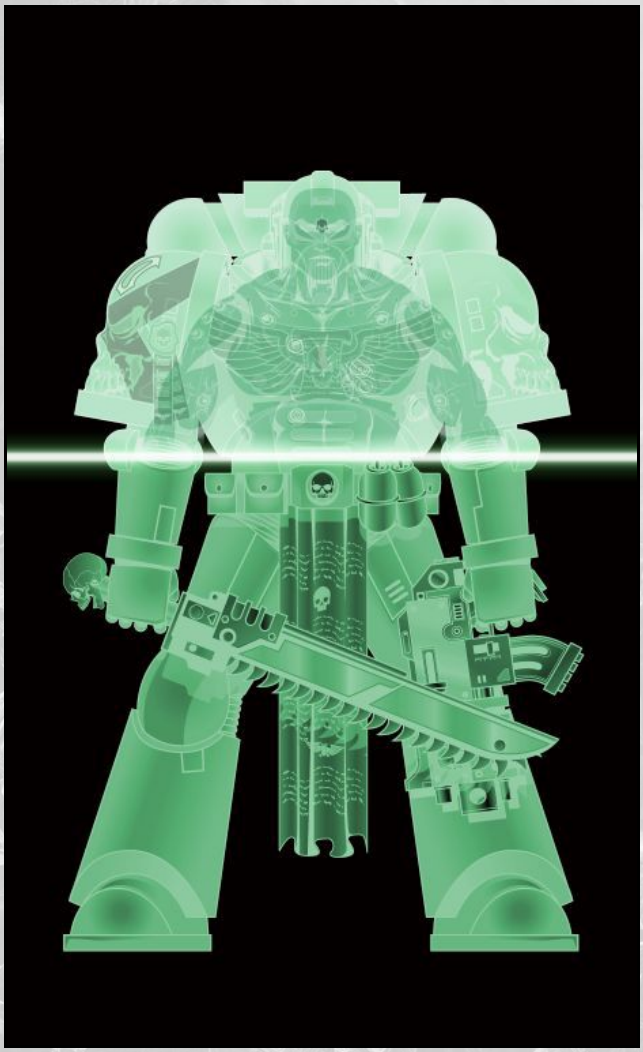
Un viaje interestelar se basa en los sistemas de propulsión que dirigen las naves a través de la dimensión psíquica alternativa conocida como espacio de Disformidad. En algunas ocasiones, tormentas feroces en su interior hacen las rutas peligrosos, pudiendo ser desviadas del curso original en miles de pársecs o centenares de años en el tiempo. Si las tormentas son lo suficientemente intensas o largas, es totalmente imposible para las naves emprender estos viajes. Tales condiciones adversas prevalecieron durante la de la Era de los Conflictos.

Durante estos tiempos aciagos, la tierra fue devastada por la polución, las plagas y las guerras. La descomunal producción industrial de muchos sistemas necesitaba de alimentos y materias primas, sin los cuales las condiciones de vida se volvieron insostenibles. Billones murieron. Los pocos supervivientes lucharon de forma salvaje entre ellos mismos. Los planetas granja fueron privados de la tecnología, involucionando milenios. De las ruinas de la civilización, emergió una sociedad bárbara de señores feudales y tribus guerreras. Los avances conseguidos durante milenios fueron olvidados en la Era Oscura de la Tecnología. Las ciudades cayeron en ruinas. Todo se perdió bajo las arenas movedizas. De lo que una vez fuera una orgullosa y sofisticada sociedad, no quedaba nada...

La Era de los Conflictos perduró aproximadamente diez mil años y terminó sólo cuando las tormentas de Disformidad amainaron, permitiendo una vez más los viajes interestelares. Nadie sabe a ciencia cierta el por qué de este cambio, pero algunos estudiosos apuntan a una tremenda explosión psíquica relacionada con los Eldar, que prácticamente destruyó a estos seres y restauró la calma en el espacio Disforme. Por aquel entonces, un poderoso líder había emergido sobre Terra, unificando el planeta entero bajo su mandato y creando un nuevo orden de lo que habían sido las tribus bárbaras. Este hombre peculiar estaba dotado de unos poderes psíquicos inconmensurables, cuya causa sigue siendo un completo misterio. Su nombre ha sido olvidado y se le conoce sólo por el título que ostentaría en épocas posteriores: el Emperador.

Los habitantes de Terra estaban más unidos que nunca, se habían redescubierto tecnologías arcanas con nuevos propósitos, las artes y las letras florecían de nuevo... pero, en las estrellas, millones de hermanos padecían los frutos del atraso y la crueldad alienígena. Así nació el mastodóntico proyecto de la Gran Cruzada, que se proponía expandir la sabiduría y los dominios del recién nacido Imperio sobre toda la galaxia, reuniendo a la Humanidad en un tiempo de gloria como jamás se habría visto.

En la preparación de este gran proyecto, el Emperador usó su propio código genético para crear a doce lugartenientes, sus hijos, casi tan divinos como él y dotados de cualidades sobrehumanas. A su vez, filtró los genes de estos Primarcas para producir sucesivas oleadas de súper soldados: los famosos Marines Espaciales.



Los primeros Marines Espaciales

Un Marine Espacial es un guerrero genéticamente mejorado, mucho más fuerte y robusto que un ser humano convencional, pero también más inteligente. Estos guerreros pueden vivir durante siglos y poseen extraordinarios poderes. Todos son varones.

Cada Marine Espacial nace a partir de un humano ordinario. La conversión en súper soldado se obtiene sólo mediante el cuidadoso implante de unos órganos cultivados genéticamente. Una vez introducidos en el cuerpo humano, éstos crecen de forma gradual y modifican la estructura genética del recipiente. Las hormonas liberadas inducen un extraordinario desarrollo muscular y óseo, mientras que diversas sustancias inoculadas en el flujo sanguíneo causan posteriores alteraciones en el cuerpo y la mente del futuro Marine Espacial. Este

proceso requiere de varios años y sólo es factible mientras el anfitrión madura de forma natural, no siendo aplicable en individuos adultos.

Los primeros Marines Espaciales aparecieron en los ejércitos del Emperador incluso durante la conquista de Terra. Por aquel entonces, sus capacidades eran inferiores a las de posteriores Astartes. Así, las técnicas de reestructuración genética serían perfeccionadas en años sucesivos: las células de germinación individuales, llamadas semillas genéticas, fueron identificadas y aisladas minuciosamente. A partir de las mismas, diminutos organismos fueron cultivados en soluciones nutrientes. Cada órgano resultante debía ser analizado con el fin de asegurar su estabilidad. Finalmente, los nuevos tejidos eran implantados quirúrgicamente en el guerrero, donde seguían desarrollándose. Esta técnica permanece en su base hasta el mismísimo cuadragésimo primer milenio.

La elaboración e integración de tejido genético, tal y como se ha descrito, proviene del proyecto Primarca, originalmente inviable. Sólo tras siglos de pruebas en diversos prototipos de soldados mejorados, pudo finalmente retomarse la idea original del Emperador para la creación de unos verdaderos súper hombres a su imagen y semejanza...

A diferencia de ensayos anteriores, los Primarcas fueron creados desde un estado embrionario, siendo verdaderos hijos del Emperador. Pero esto tuvo un efecto imprevisto en la absolutamente prodigiosa capacidad de estos guerreros: el recién nacido Imperio necesitaba hombres que cumplieran órdenes, no rivales para luchas intestinas. A pesar de ello, tras una profunda reflexión y reconociendo a sus propios vástagos, el Emperador permitió que los doce primeros prototipos de Primarca prosiguieran su desarrollo. Para moderar voluntariamente el potencial de los siguientes súper soldados creados con las técnicas de inseminación definitivas, recuperó a humanos ya nacidos como anfitriones y empleó, en vez de su propia semilla genética pura, aquella de sus hijos nonatos. Fue así como nacieron las doce Grandes Legiones de Marines Espaciales definitivos, cada una de ellas ligada genéticamente al Primarca que habría de liderarla.

Sin embargo, en uno de los grandes enigmas de la historia, los doce pequeños fueron alejados de su progenitor extrañamente, yendo a parar por toda la galaxia. El Emperador, tomando el mando de las recién creadas Legiones, las condujo a la búsqueda de sus respectivos Primarcas en lo que fue el comienzo de la Gran Cruzada.

Nacimiento de un Marine Espacial

Cada semilla genética produce una plantilla o conjunto de diecinueve órganos que se le implantan quirúrgicamente a un Marine Espacial.

La mayoría de Capítulos han existido durante miles de años. En ese tiempo, la semilla genética de algunos de ellos ha mutado, propiciando cambios en la naturaleza exacta de los órganos cultivados artificialmente. A veces, estas variaciones implican la inutilidad de un implante. En otros casos, las mutaciones en un órgano determinado reducen su efectividad o

provocan efectos inesperados. Sea cual sea el resultado, afecta al Capítulo por completo, pues todos sus Marines Espaciales comparten la misma semilla genética.

Por otro lado, muchos Capítulos han perdido uno o más rasgos de la simiente debido a accidentes, defectos congénitos u otras causas. En consecuencia, pocos conservan los diecinueve implantes. No obstante, todos poseen la Interfase (fase 19), imprescindible para todo Marine Espacial con independencia de otros órganos, entrenamiento o psicocirugía.

Implantes

A continuación se muestran, por estricto orden temporal, las distintas fases en que los diecinueve órganos creados por los antiguos científicos del Emperador deben ser inseminados en el huésped. También se proporciona una descripción de los propios implantes. Cada uno de ellos es extremadamente complejo y muchos sólo funcionan correctamente en presencia de otro órgano, así que la mutación o falta de uno puede afectar al funcionamiento del resto. Por tanto, además de a un correcto proceso de inducción, los Marines Espaciales deben someterse a revisiones periódicas y, en algunos casos, incluso a cirugía correctiva o quimioterapia para el reequilibrio de su metabolismo.

Etapas:

- Fases 1 a 3 (10-14 años) - Pueden aplicarse simultáneamente.
- Fases 4 y 5 (12-14 años) - Pueden aplicarse simultáneamente.
- Fase 6 (14-16 años) - Requiere de hipnoterapia.
- Fases 7 a 9 (14-16 años) - Pueden y es preferible aplicarse simultáneamente.
- Fases 10 a 13 (14-16 años) - Orden invariable, pero NO deben aplicarse simultáneamente.
- Fases 14 y 15 (15-16 años) - DEBEN necesariamente aplicarse simultáneamente.
- Fases 16 a 19 (16-18 años) - Orden invariable, pero NO deben aplicarse simultáneamente.

Corazón Secundario (fase 1): el implante más sencillo y autosuficiente, capaz de bombear sangre y mantener todas las funciones vitales a pleno rendimiento incluso si el corazón original del receptor ha sido destruido. Combinados, permite al Marine Espacial soportar mayores esfuerzos físicos o bien respirar con normalidad en entornos de concentración baja en oxígeno.

Osmódula (fase 2): se trata de un órgano tubular cuyo pequeño tamaño contradice su compleja estructura. El Osmódula comprueba el nivel de hormonas relacionadas con los procesos de fusión epifiseal y de osificación del esqueleto, y segrega hormonas adicionales que estimulan los huesos en formación para absorber los productos químicos con base cerámica que se le administran al Marine Espacial en su dieta. Dos años después de la implantación de este órgano, los huesos largos se habrán endurecido considerablemente, la cavidad torácica presentará una osificación extrema (las costillas habrán crecido formando una masa sólida de placas óseas entrelazadas) y el esqueleto del receptor presentará un aumento general de tamaño.

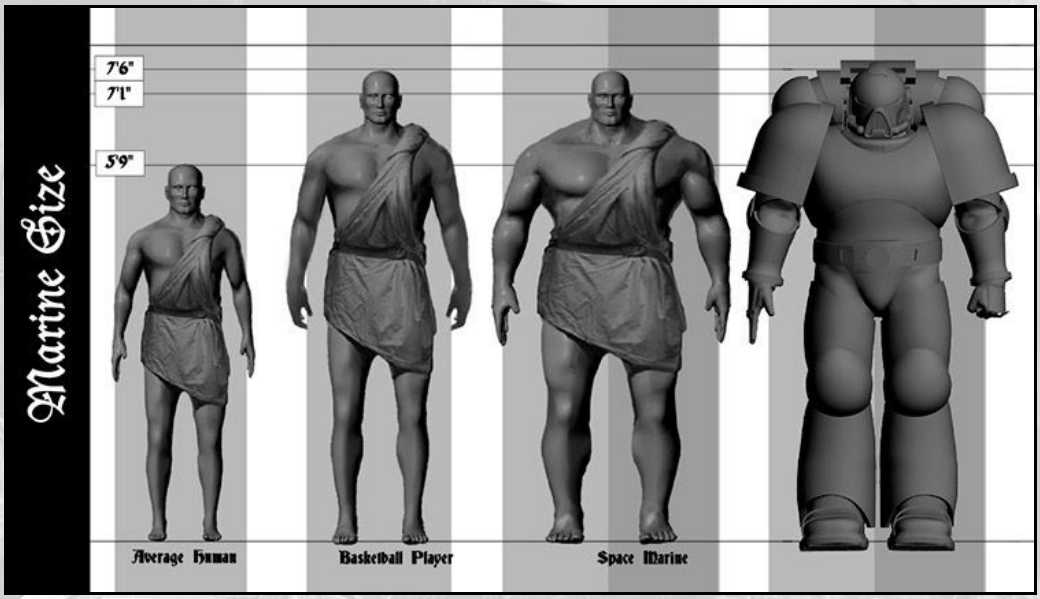
Biscopea (fase 3): este órgano, más o menos esférico, se implanta en la caja torácica del receptor. Como el Osmúdula, su función es hormonal, estimulando el crecimiento muscular de todo el cuerpo.

Hemastamen (fase 4): este pequeño órgano se implanta en un vaso sanguíneo principal, cumpliendo dos propósitos. Hasta cierto punto, comprueba y controla el funcionamiento de los implantes de las fases 2 y 3. Además, el órgano altera la composición de la sangre del receptor. El resultado es que la sangre del Marine es considerablemente más eficaz que la sangre de un humano normal.

Órgano de Larramans (fase 5): es carnoso y oscuro, con forma de hígado, del tamaño de una pelota de golf. Se implanta en el tórax junto a una compleja matriz de vasos sanguíneos. El órgano genera y almacena unas células especiales, llamadas "de Larramans". Si el receptor resulta herido, éstas son liberadas al torrente sanguíneo, por donde viajan junto a las plaquetas al lugar de la herida. En contacto con el aire, las células de Larramans forman un sustituto dérmico que funciona como tejido de cicatrización instantánea, taponando el flujo de sangre y protegiendo cualquier herida expuesta.

Nodo Catalepsiano (fase 6): este implante cerebral, del tamaño de un guisante, suele insertarse en la base del cráneo a través de un agujero practicado en el hueso occipital. Afecta los ritmos circadianos y la respuesta corporal ante la privación del sueño. Aunque un Marine Espacial debe dormir como cualquier hombre, este órgano le permite seguir despierto mucho más tiempo, "desconectando" partes de su cerebro secuencialmente.

Preomnor (fase 7): se trata de un implante bastante grande colocado en la cavidad torácica. Funciona como un estómago predigestivo, que permite al Marine Espacial ingerir toda una suerte de sustancias de otro modo venenosas o dañinas. El Preomnor las detecta a través de unos conductos sensitivos individuales, neutralizándolas o aislándolas del tracto digestivo.



Omofágea (fase 8): éste es un órgano complejo. En realidad, se convierte en parte del cerebro, pero se implanta en la médula espinal, entre las vértebras cervicales y torácicas. Cuatro fajos de nervios, llamados neuroclea, se insertan entre la médula espinal y la pared del estómago preomnoral. La Omofágea está diseñada para absorber el material genético natural de un tejido animal, así como el generado a partir de su memoria o experiencias. Esto dota al Marine Espacial de una inusual capacidad para la supervivencia, ya que puede, literalmente, aprender de la comida, absorbiendo parte de sus recuerdos. La presencia de este órgano ha propiciado los muchos rituales ancestrales por los que son conocidos muchos Capítulos (como los Bebedores de Sangre o los Desgarradores de Carne), donde se ingiere carne fresca y se bebe sangre caliente.

Pulmón Múltiple (fase 9): otro implante de gran tamaño. El Pulmón Múltiple o "tercer" pulmón es un órgano tubular gris. La sangre llega al mismo gracias a unos vasos que lo comunican con el sistema pulmonar del receptor. El aire se inspira a través de un esfínter localizado en la tráquea, que se cierra en atmósferas tóxicas, restringiendo la respiración normal y protegiendo así los pulmones. Este órgano puede entonces filtrar oxígeno del aire venenoso sin sufrir daños gracias a sus propios y eficaces sistemas de dispersión y regeneración.

Ocuglobo (fase 10): este pequeño órgano con forma de babosa reposa en la base del cerebro. Proporciona el estímulo hormonal y genético que posibilita la adaptación de los ojos a la terapia óptica. El Ocuglobo en sí no mejora la visión, sino que permite a los técnicos del Capítulo realizar ajustes en los patrones de crecimiento ocular y en la captación lumínica de la retina. En consecuencia, un Marine Espacial tiene mejor visión que un humano normal, pudiendo ver en condiciones de poca luz casi tan bien como si fuese de día.

Oído Lyman (fase 11): este órgano permite al Marine Espacial captar e incluso filtrar conscientemente determinados tipos de ruido de fondo. El Oído Lyman no sólo mejora la audición, sino que previene mareos o náuseas debidos a una desorientación extrema. No se diferencia externamente de una oreja humana común.

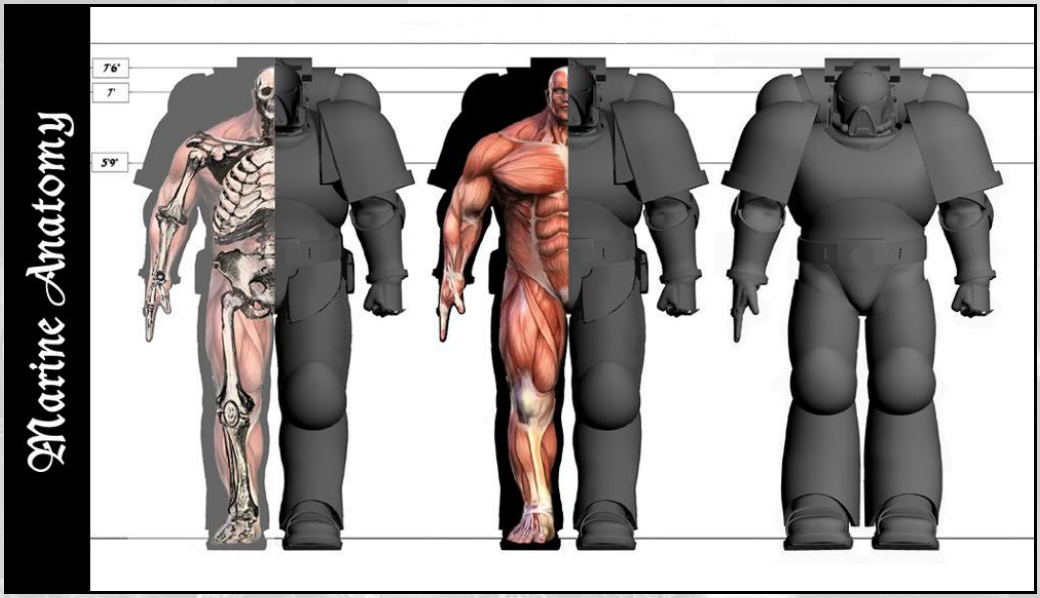
Membrana An-sus (fase 12): este órgano plano y circular se coloca en la parte superior del cerebro. Luego crece, adentrándose en el tejido cerebral hasta quedar completamente entremezclado con éste. El implante es inútil sin la debida quimioterapia y adiestramiento. Sin embargo, un Marine Espacial adecuadamente entrenado puede entrar en un estado de animación suspendida, ya sea voluntariamente o debido a un trauma físico extremo, sobreviviendo durante muchos años incluso herido de muerte. Pero no puede reanimarse por sí solo: únicamente una quimioterapia adecuada y la autosugestión pueden liberarlo de este estado. El periodo más largo de animación suspendida seguida de una reanimación con éxito ha sido de 567 años; es el caso del hermano Silas Err, de los Ángeles Oscuros (d.321 M37).

Melanocroma u órgano melanocrómico (fase 13): este implante semiesférico y negro funciona de una manera indirecta y extremadamente compleja. Comprueba los niveles y los tipos de radiación que bombardean la piel y, si es necesario, desencadena una serie de reacciones químicas que la oscurecen y protegen de exposiciones a los rayos ultravioleta. Además, proporciona una protección limitada contra otros tipos de radiación. Los órganos melanocrómicos de las diferentes semillas genéticas generan variaciones en el color de la piel, siendo éste idéntico en todos los Marines Espaciales de algunos Capítulos, como sucede a los albinos Espectros de la Muerte.

Riñón Oolítico (fase 14): este órgano rojizo modifica y mejora el sistema circulatorio del huésped, lo que permite a sus implantes funcionar eficazmente. El Riñón Oolítico, además, filtra la sangre con una eficacia y velocidad extremas, pudiendo ejecutar un programa de desintoxicación acelerada junto al Corazón Secundario. Este proceso deja inconsciente al Marine Espacial, pero puede salvarlo de gases y venenos demasiado potentes incluso para el Pulmón Múltiple o el Preomnor.

Neuroglotis (fase 15): aunque el Preomnor evita el envenenamiento potencial por ingestión, la Neuroglotis permite la evaluación previa de una comida por el sabor. El órgano se implanta en el fondo de la boca. Catando la comida e incluso por el simple aroma, un Marine Espacial puede detectar una amplia variedad de venenos naturales, ciertos venenos químicos y hasta olores distintivos de algunas criaturas. Esto puede ser de ayuda en labores de rastreo.

Mucranoide (fase 16): este pequeño órgano se implanta en el intestino grueso, donde sus secreciones hormonales son absorbidas por el colon. Como resultado, las glándulas sudoríparas exudan una sustancia oleosa que cubre la piel y protege al Marine Espacial de las temperaturas extremas e incluso del vacío hasta cierto punto. La Mucranoide es inútil sin la quimioterapia apropiada, que el Capítulo aplica de forma generalizada ante viajes interestelares largos y campañas en atmósferas muy tenues.



Glándula de Betcher (fase 17): se implantan dos órganos idénticos de este tipo, ya sea en el labio inferior, al lado de las glándulas salivales o en el paladar. La Glándulas de Betcher funcionan de manera similar a las de reptiles venenosos, sintetizando y almacenando un ácido corrosivo que puede ser inoculado o escupido por el Marine Espacial.

Progenoides (fase 18): existen dos glándulas de este tipo, una situada en el cuello y otra dentro de la caja torácica. Crecen lentamente a medida que absorben material genético de otros órganos. Cuando la primera está lista, al cabo de unos cinco años, ya puede ser retirada, activándose la del pecho con desarrollo similar. Al cabo de unos diez años, también ésta podrá ser extraída del huésped. Esto puede hacerse en cualquier momento una vez maduradas las Progenoides, por separado o a la vez, y muchos Marines Espaciales las conservan hasta el momento mismo de su muerte. Cada glándula contiene un valiosa semilla genética, fundamental para la supervivencia del Capítulo. Una vez aisladas quirúrgicamente, estas simientes deben ser cuidadosamente analizadas para descartar anomalías y conservadas en las condiciones adecuadas.

Interfase o "caparazón negro" (fase 19): éste es el último órgano y el más característico. Parece una película de plástico negro cuando crece en los tanques de cultivo. Se extrae de la solución y se corta en pedazos implantados directamente bajo el torso del Marine Espacial. En unas pocas horas, el tejido se expande y endurece, enviando manojos de nervios hacia el interior de su cuerpo. Tras unos meses, la membrana habrá madurado por completo, permitiendo la incorporación de varios

sensores neurales y puntos de transfusión. Estos "enchufes" artificiales se enlazan con algunos circuitos integrados en la Servoarmadura, como las unidades de seguimiento, las medicinales y las de mantenimiento. Sin este caparazón, la armadura de un Marine Espacial es relativamente inútil.

Variaciones entre Capítulos

Cada órgano cumple una función específica y, aunque los Apotecarios saben implantarlos, no siempre entienden su funcionamiento. Los procesos involucrados en la reproducción de Marines Espaciales son increíblemente antiguos, habiéndose ritualizado y malinterpretado a lo largo de los siglos. Por este motivo, la eficacia de cada órgano difiere según los Capítulos en base a la calidad de la semilla genética, la devaluación de los procedimientos quirúrgicos o el condicionamiento post-operatorio.

Reproduciendo los Cigotos

La semilla genética solo puede obtenerse retirando una o ambas Progenoides de un Marine Espacial vivo (o recientemente fallecido). Para este propósito, los Apotecarios portan un artefacto especial conocido como "el reductor", que les permite realizar la extracción con rapidez incluso en el campo de batalla. El propósito del órgano Progenoide es el de proveer la semilla genética que permite la perpetuación del Capítulo. Los Marines Espaciales atribuyen un significado religioso a esta simiente, ya que constituye su identidad y futuro.

Al tener cada Astartes dos únicas glándulas Progenoides, el nivel al que un Capítulo puede inducir nuevos miembros está restringido. Cuesta muchos años recuperarse de grandes pérdidas. Además, las semillas genéticas son a menudo declaradas inservibles si un Marine Espacial se ha expuesto a grandes niveles de radiación u otras formas de perturbación genética. Esto se compensa en parte mediante el almacenamiento de las simientes en tiempos de bonanza, que

pueden ser conservadas indefinidamente en las condiciones adecuadas. Aun así, la continuidad de un Capítulo es un proceso delicado y de gran importancia.

Condicionamiento Psicoquímico

Los implantes van invariablemente ligados al tratamiento químico, el condicionamiento psicológico y la hipnoterapia subconsciente. Todos estos procedimientos son esenciales para que el Marine Espacial se desarrolle correctamente.

Tratamiento químico: hasta que es un iniciado, el Marine Espacial debe someterse a constantes pruebas y exámenes. Los órganos implantados recientemente son cuidadosamente monitorizados para la corrección de posibles desequilibrios y anomalías. Esta quimioterapia disminuye una vez que el proceso de iniciación se ha completado, pero nunca termina definitivamente. Los Marines Espaciales reciben atención periódica durante el resto de sus vidas para mantener un metabolismo estable. Debido a esto, sus Servoarmaduras incorporan un sistema de seguimiento, así como dispensadores automáticos de fármacos.

Hipnoterapia: a medida que el cuerpo súper desarrollado del receptor crece, éste debe aprender a controlar sus nuevas habilidades. Algunos de estos implantes, concretamente los de las fases 6 y 10, sólo pueden funcionar correctamente mediante hipnoterapia. Si un Marine Espacial aprende a controlar su propio metabolismo, puede reducir en gran medida su dependencia de los fármacos.

Este proceso tiene lugar en una máquina llamada hipnómata, donde los Astartes son hipnotizados y sometidos a estímulos para despertar sus mentes mediante procesos metabólicos inconscientes.

Entrenamiento físico: estimula los implantes y permite el seguimiento de su eficacia.

Adoctrinamiento: los Marines Espaciales no son tan sólo humanos mejorados físicamente, sino también personas extraordinariamente inteligentes. Además de los diecinueve implantes diferentes que reciben sus cuerpos, sus cerebros son alteradas para liberar los poderes latentes que duermen en su interior. Estas capacidades mentales son, si cabe, más extraordinarias que las físicas ya descritas. Por ejemplo, los Marines Espaciales puede controlar sus sentidos y su sistema nervioso de manera considerable, soportando dolores extremos que matarían a un hombre normal. Además, piensan y reaccionan a la velocidad del rayo. El entrenamiento de los recuerdos también es una parte importante de su adoctrinamiento, llegando a desarrollan memorias fotográficas en algunos casos. Obviamente, los Marines Espaciales varían en inteligencia como cualquier otro hombre, así que sus habilidades mentales particulares tienen distintos niveles. Todos son, eso sí, extremadamente disciplinados y famosos por no retroceder ni desmoralizarse ante enemigos y situaciones que aterrarían a un humano corriente.

Doctrina de los Marines Espaciales

Mitad monje y mitad soldado es la sentencia que mejor describe a los Adeptus Astartes. Cuando no marchan a la guerra, estos poderosos siervos del Emperador administran la Fortaleza-Monasterio, planifican campañas o emprenden misiones secundarias. Raramente son vistos, aunque los miembros de algunos Capítulos llegan a mezclarse con la gente corriente de su mundo natal. Por lo general, sin embargo, los nativos ven a los Marines Espaciales como guerreros semi divinos, en otro escalafón social totalmente inalcanzable cuando no directamente en un plano existencial distinto.

Los habitantes de algunos mundos natales entienden que han sido bendecidos, no sólo contando con la protección del Capítulo, sino pudiendo llegar a formar parte del mismo. Luchan y guerrean, clamando a los cielos con la esperanza de ser escuchados. Algunas veces, los Marines Espaciales los están observando en la distancia. Para las familias de estos guerreros, se considera un honor el que sus hijos y hermanos sean escogidos para luchar junto al Emperador. Normalmente no los verán más, pero algunas raras veces pueden recibir la visita melancólica del que una vez compartiera su mesa. Otras veces, directamente, los salvajes desconocen la presencia y el sentido de los Marines Espaciales, contando historias sobre dioses que bajan en carros de fuego para llevarse a los hombres. En las raras excepciones de Capítulos afincados en planetas desarrollados, el peso de la superstición cae sensiblemente, y la gente tiene una mejor comprensión de lo que hacen y quienes son sus enigmáticos guardianes. Sin embargo, el sentimiento de profundo respeto y hasta miedo perdura entre los pobres humanos que contemplan a esos súper soldados.

Una vez incorporado formalmente al Capítulo, un Marine Espacial pasa a "renacer" simbólicamente. Su familia ya no es la que fuera, sino su Primarca progenitor, sus Hermanos de Batalla y su Dios Emperador, el padre de todos que vela por los hombres desde el Trono Dorado. Invariablemente, recibe una instrucción espartana, basada en la renuncia a los placeres carnales y el servicio al Imperio. Los conceptos de honor y lealtad son profundamente grabados en su conciencia. Se le enseña el sentido de la oración y el trabajo. Dentro de la Fortaleza-Monasterio, los hermanos desempeñan distintas labores, desde la investigación hasta el cultivo, pasando por la instrucción de reclutas, el mantenimiento de equipo o la transcripción de textos. Es especialmente reverenciada la narración de gestas a los Neófitos por parte de los más viejos. Cada Capítulo conserva sus propios ritos y costumbres, algunos de los cuales implican el encuentro con otros Marines Espaciales.

Pero todo esto no es sino la calma que precede a la tempestad. La verdadera razón de ser de los Marines Espaciales es la guerra. Para eso han nacido. En los campos de batalla, liberan sus pasiones reprimidas mediante salvas atronadoras de Bólter contra los enemigos de la Humanidad.

Sellos de Pureza y Honores de Capítulo

Los Marines Espaciales rechazan, cuando no desprecian directamente, las posesiones individuales. Su concepto de la propiedad se extiende al Capítulo, que atesora y administra todo el equipo, las reliquias, los libros, las herramientas, los vehículos y las obras de arte. Ocasionalmente, peregrinos viajan hasta la Fortaleza-Monasterio o puntos aledaños, dejando ofrendas a sus señores. Éstas son recogidas y almacenadas o utilizadas, sino expuestas en un pabellón a tal fin, pero en cualquier caso pertenecen al conjunto del Capítulo. Ningún Marine Espacial es propietario de nada, ni siquiera los oficiales de más alto rango, ni tendrá efectivo ni intención de comprar bienes para su uso personal.

Sin embargo, sí existe una forma de propiedad basada en la cesión de material exclusivo de acuerdo a los llamados Honores de Capítulo. Así, los Astartes pueden obtener el derecho legítimo a emplear una armadura artesanal personalizada, armas modificadas o equipo restringido. Estos bienes no pertenecen al Marine Espacial que los ha ganado, pero el Capítulo se los proporciona, siendo en la práctica suyos. No es raro ver a oficiales veteranos equipados con adornos en su armadura, yelmos exclusivos, capas cuidadosamente bordadas o armamento mejorado.

El sistema de Honores de Capítulo está integrado genéticamente en cada Marine Espacial, pudiendo ser evaluado y contabilizado, ya sea mediante revisión directa del sujeto o por radiotransmisión desde la Servoarmadura. Cuando el Astartes acomete una labor de especial valía, su propia conciencia activa unos mecanismos químicos en forma de marcas que quedan registradas en su cuerpo, de forma similar a las muecas en un arma. Pueden ser puntos bajo los párpados, tatuajes auto-inducidos, manchas entre los dedos y hasta el tamaño de los dientes o el color de pelo; según adquiere estas marcas, el sujeto recibe también Sellos de Pureza (adornos característicos habitualmente colocados en la armadura), que podrá "canjear" por bienes cedidos para su uso exclusivo. Por ejemplo, un Marine Espacial luciendo varios Sellos de Pureza tendrá, además de equipo personalizado, diversas marcas en su cuerpo como testigo de su valor, sacrificio, bravura o sabiduría, pudiendo esto variar en función de la filosofía de cada Capítulo. Los Sellos de Pureza evidencian la existencia de estas marcas y otorgan al Astartes no sólo material específico, sino reconocimiento y respeto entre sus Hermanos de Batalla. Varios sellos pueden intercambiarse por uno especialmente confeccionado y reservado a los Marines Espaciales más heroicos, aunque algunos hermanos prefieren llevar la armadura plagada de sellos comunes.

Las marcas, igual que aparecen, pueden desaparecer si el Marine Espacial comete acciones que pongan en entredicho su honor. La revisión de marcas es un proceso al que se somete incluso el Señor del Capítulo, para bien o para mal, y es llevado a cabo con suma meticulosidad por los Capellanes. Perder varias de las marcas implica la renuncia a un Sello de Pureza y a los bienes que se hubieran adquirido con éste. Es entonces cuando se evidencia que un hermano se ha deshonrado, siendo comidilla habitual entre los más jóvenes. Por este motivo, los Marines Espaciales rara vez incumplen su código de conducta, pues el honor es el mayor de los bienes que pueden ganar, al margen de posesiones terrenales.

Lista de los principales Capítulos

Legión I

Primera Fundación

- Ángeles Oscuros

Segunda Fundación

- Ángeles de Absolución
- Ángeles de Redención
- Ángeles Vengadores

Descendientes posteriores

- Consagradores
- Discípulos de Caliban
- Guardianes del Cónclave

Legión II → Archivos eliminados...

Legión III → Traidora

- ~~Hijos del Emperador~~ *(Primera Fundación)*
- ~~La Horda Perfecta~~

Legión IV → Traidora

- ~~Guerreros de Hierro~~ *(Primera Fundación)*
- ~~Hermandad de Acero~~

Legión V

Primera Fundación

- Cicatrices Blancas

Segunda Fundación

- Destructores
- Indómitos
- Merodeadores
- Señores de la Tormenta

Descendientes posteriores

- Garras de Hierro
- Legión Mantis *(descendientes de los Merodeadores)*
- Hijos de Jaghatai

Legión VI

Primera Fundación

- Lobos Espaciales

Segunda Fundación

- ~~Hermanos de Manada~~ *(disuelto)*

Legión VII

Primera Fundación

- Puños Imperiales

Segunda Fundación

- ~~Bebedores de Almas~~ *(declarados Renegados)*
- Puños Carmesíes
- Templarios Negros

Descendientes posteriores

- Templarios Blancos *(descendientes de los Templarios Negros)*
- Guardia Carmesí *(descendientes de los Puños Carmesíes)*
- Hijos de Dorn
- Martillos de Dorn
- Ejecutores
- Templarios Rojos

Legión VIII → Traidora

- ~~Amos de la Noche~~ *(Primera Fundación)*

Legión IX

Primera Fundación

- Ángeles Sangrientos

Segunda Fundación

- Ángeles Bermellón
- Ángeles Encarnados
- Ángeles Sanguinarios
- Bebedores de Sangre
- Desgarradores de Carne

Descendientes posteriores

- Alas Rojas
- Devoradores de Carne
- Lamentadores
- Caballeros Sanguinarios
- ~~Caballeros de la Sangre~~ *(declarados Renegados)*
- Espadas Sangrientas
- Exsanguinadores
- Legión de la Sangre

Legión X

Primera Fundación

- Manos de Hierro

Segunda Fundación

- Garras Rojas
- Garras de Bronce

Descendientes posteriores

- Hijos de Medusa
- Confesores de Acero
- Sombras del Emperador

Legión XI ⇒ Archivos eliminados...

Legión XII ⇒ Traidora

- ~~Devoradores de Mundos~~ *(Primera Fundación)*

- ~~Berserkers de Skalathrax~~
- ~~Elegidos de Angron~~
- ~~Élite de Lord Skchalick~~
- ~~Los Renegados~~
- ~~Tomadores de Cráneos de Hans Kho'ren~~

Legión XIII

Primera Fundación

- Ultramarines

Segunda Fundación

- Águilas Plateadas
- Águilas de la Perdición
- Capítulo Aurora
- Capítulo Génesis
- Cráneos Plateados
- Cónsules Blancos
- Cónsules Negros
- Inceptores
- Libadores
- Mortificadores
- Novamarines
- Patriarcas de Ulixis
- Pretores de Orfeo

Descendientes posteriores

- Ángeles Furiosos *(descendientes de los Novamarines)*
- Ángeles de Fuego
- Cónsules Carmesíes
- Escorpiones Rojos
- Hijos Oscuros *(descendientes de los Novamarines)*
- Hijos de Guilliman

- Hijos de Orar
- Guerreros Águila
- Heraldos de Ultramar

Legión XIV → Traidora

- ~~Guardia de la Muerte~~ *(Primera Fundación)*
- ~~Apóstoles del Contagio~~
- ~~La Purga~~
- ~~Los Corrompidos~~
- ~~Señores de la Descomposición~~

Legión XV → Traidora

- ~~Mil Hijos~~ *(Primera Fundación)*

Legión XVI → Traidora

- ~~Legión Negra~~ *(Primera Fundación, antiguos ~~Lobos Lunares~~)*

Legión XVII → Traidora

- ~~Portadores de la Palabra~~ *(Primera Fundación)*
- ~~Hijos de la Condenación~~
- ~~Los Santificados~~
- ~~Perjuros~~

Legión XVIII

Primera Fundación

- Salamandras

Descendientes posteriores

- Dragones Estelares
- Dragones Negros
- Gigantes de las Tormentas

Legión XIX

Primera Fundación

- Guardia del Cuervo

Segunda Fundación

- Aves de Presa
- Guardia Negra
- Injuriadores
- Águilas Oscuras
- Garras Imperiales

Descendientes posteriores

- Caballeros del Cuervo
- Águilas Llameantes
- Halcones de la Tormenta

Legión XX → Traidora

- ~~Legión Alfa~~ *(Primera Fundación)*
- ~~Los Infieles~~

Ángeles Oscuros, Legión I

Detalles

Primarca: **Lion El'Jonson**
Señor del Capítulo: **Azrael**
Mundo natal: **Caliban (destruido)**
Fortaleza-Monasterio : **La Roca**
Especialidad: **Ala de Muerte (Exterminadores), Ala de Cuervo (Ataque Rápido)**
Grito de guerra: ***"¡Arrepentíos, pues mañana moriréis!"***

Los Ángeles Oscuros son considerados uno de los mejores Capítulos de Marines Espaciales, siendo especialmente respetada el Ala de Muerte. Sólo los miembros más importantes del Capítulo conocen el terrible e ignominioso secreto de lo sucedido hace diez mil años, un secreto que ha llevado a los Ángeles Oscuros a emprender la búsqueda a través del tiempo y el espacio de la batalla final, que supondrá su redención o su condenación definitiva.

Historia

Orígenes

Los orígenes del Capítulo de los Ángeles Oscuros están envueltos en el misterio. No existe ninguna información sobre sus primeros tiempos ni mención alguna a su participación en la Gran Cruzada del Emperador. Todas las referencias a sus actividades durante los tiempos malditos de la Herejía de Horus han sido eliminadas de la historia oficial imperial. Sin embargo, se rumorea que los Ángeles Oscuros estuvieron a punto de sucumbir al poder del Caos y que una terrible traición mancilló todas las gestas anteriores del Capítulo, manchando de forma imborrable su honor. Tan

grande fue su deshonra que, desde entonces, el Capítulo se ha esforzado por conseguir la absolución por los pecados cometidos hace miles de años.

La dispersión de los Primarcas

La historia de los Ángeles Oscuros comienza hace 10.000 años, cuando el Emperador, en la cima de su poder, creó a los sobrehumanos Primarcas. El Señor de la Humanidad llevaba muchísimo tiempo reuniendo y refinando los genes que servirían de base para la creación de estos guerreros de élite, algo que no pasó desapercibido a los malévolos poderes de la Disformidad pese a toda la protección psíquica del Emperador. Nadie sabe a ciencia cierta quién secuestró a los Primarcas, pero se especula que los Poderes del Caos combinaron su fuerza para arrebatar los fetos y diseminarlos por toda la galaxia.

La cápsula-incubadora con el Primarca que recibiría el nombre de Lion El'Jonson, fundador de los Ángeles Oscuros, se estrelló en un planeta aislado al norte de la zona conocida como Ojo del Terror: el Mundo Letal de Caliban. Lejos de cualquier asentamiento humano, en un territorio donde cualquier hombre normal sucumbiría en diez minutos, no hay registros sobre cómo Jonson sobrevivió durante toda una década.

El León Hijo del Bosque

Al final de esos diez años, Lion El'Jonson encontró a los primeros humanos: un grupo de caballeros de La Orden. Cuando éstos se disponían a matar al Primarca, uno de ellos, llamado Luther, sintió algo especial en el extraño y melenudo ser, evitando que el resto de caballeros lo atacasen. En su lugar, Luther y el grupo llevaron a Jonson de vuelta al monasterio y lo bautizaron como Lion El'Jonson, "León Hijo del Bosque", por el lugar y las circunstancias del encuentro.

El Primarca alcanzó la plena madurez en poco tiempo, adaptándose a las costumbres de sus congéneres y aprendiendo a hablar muy rápido, aunque nunca contaría nada sobre sus primeros diez años de vida. Luther y Jonson forjaron una fuerte amistad, complementándose y extendiendo la fama de La Orden gracias a misiones que emprendían juntos. Fue entonces cuando se revelaron los principales dones de Jonson: era un estratega brillante y nada podía detenerlo cuando se decidía a seguir un curso de acción.

Jonson y Luther terminaron encabezando una cruzada contra las Grandes Bestias que habitaban los bosques, criaturas de leyenda cuya fuerza y tamaño eran tales que podían arrasar un poblado fácilmente. Luther utilizó su brillante oratoria para convencer a otros Grandes Maestres de unirse a La Orden en esta batalla, mientras que Jonson dirigió a las fuerzas reunidas: en pocos años, el planeta estaba libre de los terribles monstruos. En reconocimiento a sus logros, el Primarca recibió el título de Supremo Gran Maestre de La Orden, provocando celos en el corazón de Luther.

Llega el Emperador

Aunque Lion El'Jonson y su gente lo desconocían, el Emperador había dado inicio a la Gran Cruzada y estaba reunificando a la Humanidad con la intención de purgar todos los Sistemas Estelares y limpiarlos de opresores alienígenas. Cuando la ola de conquista empezó a extenderse por toda la galaxia, los exploradores del Imperio descubrieron Caliban. No pasó mucho tiempo antes de que el Emperador encontrara al Primarca y fuera en su busca. EI Gobernador de la Humanidad sintió el gozo del padre que encuentra a su hijo perdido y vio el potencial de Jonson, todavía por desarrollar; lo primero que hizo fue darle el control de la Legión de los Ángeles Oscuros. Este cuerpo de Marines Espaciales había sido creado por el Emperador a partir de la semilla genética de Jonson, su Primarca, y combatía junto a las demás fuerzas imperiales en la Gran Cruzada. Inmediatamente, Lion El'Jonson vio la oportunidad de realizar una limpieza y purificación como en Caliban, pero a gran escala; la oportunidad de llevar la luz y la esperanza a toda la Humanidad.

Caliban se convirtió en el planeta natal de los Ángeles Oscuros y todos los integrantes de La Orden pasaron a formar parte de las filas de la Legión, puesto que Jonson no quiso discriminar a algunos de sus más sabios generales y consejeros. Así, los caballeros suficientemente jóvenes obtuvieron la semilla genética de los Ángeles Oscuros, convirtiéndose en poderosos Marines Espaciales, guerreros diseñados para servir al Emperador. Los más viejos, en cambio, sólo

recibieron cirugía de transformación, de modo que nunca llegarían a ser tan fuertes, resistentes y rápidos como los Adeptus Astartes y, por extensión, nunca llegarían a figurar entre la élite militar del Imperio. El primero que ingresó de esta forma en la Legión fue Luther, que se convirtió en la mano derecha de Jonson, como lo había sido en La Orden.

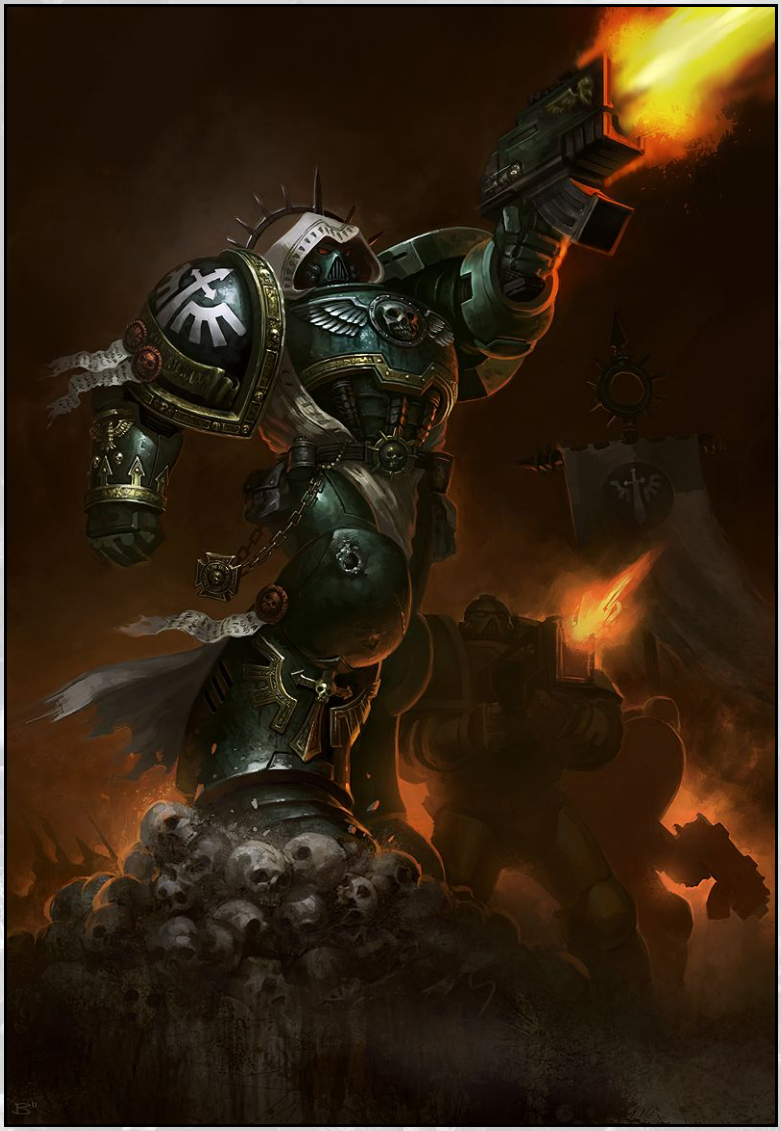
La Gran Cruzada tenía que proseguir, puesto que aún existían innumerables planetas bajo la influencia de los poderes oscuros del Caos u oprimidos por razas alienígenas. Así fue como Jonson y el grueso de los Ángeles Oscuros partió con el Emperador para luchar juntos por la Humanidad. Luther, por el contrario, se quedó en Caliban a cargo de la reserva de la Legión, de la protección del mundo natal y de la supervisión de nuevos reclutas.

La Caída de Caliban

Entonces llegaron los terribles días de la Herejía de Horus. Mientras el Emperador combatía contra el Señor de la Guerra en Terra, Lion El'Jonson luchaba por el Hombre junto a Leman Russ, el Primarca de la Legión de Marines Espaciales de los Lobos Espaciales, en los Planetas Escudo. Cuando Jonson y Russ supieron de la descomunal batalla que tenía lugar en Terra, ambos generales reunieron a sus tropas y de inmediato se encaminaron hacia el Planeta Sagrado. No obstante el viaje duró más de lo previsto, puesto que los navíos de los Adeptus Astartes eran asaltados por los Demonios de la Disformidad y además tenían que abrirse paso a través de sistemas rebeldes. Tras varias semanas de accidentado viaje Disforme, la flota llegó a Terra, pero los Primarcas descubrieron que ya era demasiado tarde: los acontecimientos habían seguido su curso y la encarnizada batalla había terminado. Aunque las fuerzas del Caos habían sido

derrotadas, el Imperio estaba en ruinas.

Pero a Jonson aún le quedaba por descubrir una última traición a su regreso a Caliban...

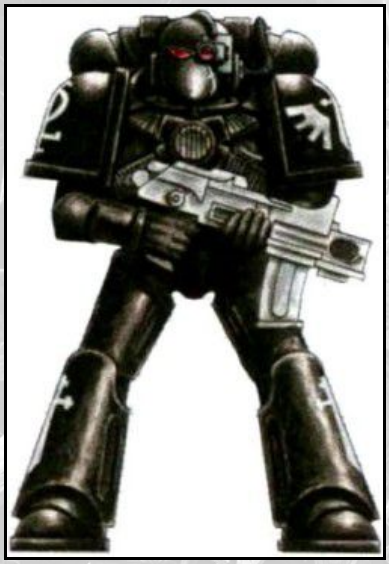


Habían pasado muchos años desde que Jonson hubiera visitado por última vez su planeta natal y quería volver a respirar su aire una vez más. Pero, en cuanto las naves espaciales de Jonson entraron en órbita, fueron recibidas por una devastadora salva de fuego láser de la defensa planetaria. Aunque la flota intentó escapar de la trampa, muchas naves fueron destruidas, bien por el fuego enemigo, bien por choques producidos por culpa de las maniobras evasivas. Las naves en llamas caían a la superficie del planeta como enormes cometas. Jonson, sorprendido por el ataque, decidió retirarse a investigar qué estaba sucediendo.

Una astronave mercante capturada proporcionó a Jonson la inesperada respuesta: a lo largo de las décadas, tras la marcha del Primarca de Caliban, Luther se había corrompido debido a la semilla de los celos que albergaba su corazón. Había dado rienda suelta a su odio, lo que no sólo había envenenado a los que estaban bajo su mando, sino también a las nuevas generaciones de

reclutas. Había proyectado su rencor sobre cada uno de los hombres que dirigía. Su estupenda oratoria los había perdido en un laberinto de odio que los consumía y les hacía creer que sus hermanos les estaban robando la tan merecida gloria. Al igual que Horus y los demás traidores, Luther se había fascinado por la atracción del Caos. Su orgullo y disgusto era todo cuanto los dioses oscuros habían necesitado para ponerlo de su lado.

Al descubrir todo esto, indignado, Jonson sintió una furia que llenaba cada ápice de su corazón. Había luchado de un confín al otro de la galaxia y, justo cuando creía que la maldición del Caos había sido erradicada por completo del Imperio, el señor de los Ángeles Oscuros descubría que su propio planeta natal y sus hermanos habían sido corrompidos y engañados para volverse en su contra. Jonson ordenó el asalto inmediato al planeta. Las armas de destrucción masiva de la flota de la Legión devastaron las baterías láser de defensa de Caliban, a lo que siguió un bombardeo sistemático del planeta que obligó a los rebeldes a ocultarse.



Lion El'Jonson sabía que un preciso ataque quirúrgico acabaría con la rebelión, por lo que decidió atacar la Torre de los Ángeles, la magnífica Fortaleza-Monasterio en la que se encontraba resguardado Luther. Y así fue como los viejos amigos, convertidos ahora en enemigos mortales, se enfrentaron el uno contra el otro. Aunque el Primarca tenía poderes sobrenaturales, las habilidades de ambos eran parejas, pues Luther había recibido regalos demoníacos de los Dioses del Caos que las equiparaban.

La confrontación que tuvo lugar entre ambos fue titánica. Los dos adversarios se asestaban un golpe tras otro y la onda expansiva de los impactos iba destrozando el monasterio poco a poco. Mientras tanto, los navíos seguían disparando contra el planeta, hasta que la superficie fue reducida a gigantescos cráteres, de los que manaba magma del núcleo. La superficie de Caliban empezó a resquebrajarse y levantarse a causa del bombardeo, pues la furia cegaba a los Ángeles Oscuros y no les dejaba ver lo que estaban haciendo a su propio mundo.

Cuando el planeta empezó a romperse en pedazos, el combate entre Jonson y Luther había llegado al momento álgido: Luther, debilitado por el largo combate, se tambaleó y cayó al suelo, quedando a merced de la espada de energía de Jonson; pero éste no fue capaz de rematar a su viejo amigo. Mientras Jonson dudaba, Luther, con la ayuda de los poderes del Caos, le lanzó un ataque psíquico, hiriéndolo de muerte. Pero cuando vio la cara apenada del Primarca moribundo, se le cayó la venda de los ojos y comprendió lo que había hecho. Había cometido una triple traición: a su mejor amigo, a los Ángeles Oscuros y al Emperador. La asunción de la verdad le destrozó el raciocinio y cayó de rodillas junto a Jonson, incapaz de luchar.

El alarido psíquico de Luther, que transmitía su dolor y desesperación, resonó por toda la Disformidad y los Dioses del Caos supieron que habían vuelto a ser derrotados incluso en Caliban, y que otro de sus peones se negaba a cumplir lo establecido. La furia y la frustración de los poderes del Caos tuvieron un reflejo psíquico que sacudió toda la galaxia y que hizo abrirse una grieta entre la realidad y el Inmaterium, del que surgió una tormenta Disforme de proporciones gigantescas que engulló Caliban. El flujo incontrolable de energía psíquica envolvió a los llamados Ángeles Caídos, los miembros de la Legión que habían servido a las órdenes de Luther, y los hizo desaparecer de la faz de Caliban para lanzarlos a través del tiempo y el espacio. El planeta, que ya estaba debilitado, quedó finalmente destruido por una descomunal explosión y todos sus pedazos se sumergieron en la tormenta de Disformidad.

Lo único que permaneció en el espacio físico fue la gigantesca Fortaleza-Monasterio en la que habían combatido Jonson y Luther: la Torre de los Ángeles. Gracias a los estupendos escudos de energía que la protegían, el monasterio había quedado en pie y unido a un gran pedazo de Caliban. Cuando la tormenta se calmó, esto era lo único que quedaba del antaño magnífico mundo natal de los Ángeles Oscuros.

Los hombres de Jonson descendieron a la superficie de la roca y entendieron, horrorizados, que eso era todo cuanto quedaba de su querido planeta. La grandiosa fortaleza estaba en ruinas y todos los seres vivos que antaño poblaran la faz de Caliban habían desaparecido. Los Ángeles Oscuros encontraron a Luther sangrando y balbuceando. No fueron capaces de extraer ni una palabra coherente de quien había sido el mejor amigo de Jonson y el segundo al mando de la Legión. Lo único que hacía era repetir la misma frase una y otra vez: "Se han llevado al Primarca, pero llegará el día en que vuelva para perdonarme por mis pecados y los de mis seguidores". De Jonson no había ni rastro.

Esta historia de traición es un secreto deshonroso para los Ángeles Oscuros. Nadie sabe lo sucedido excepto ellos mismos, sus Capítulos Sucesores y, quizás, el Emperador en su Trono Dorado. Incluso en el seno del propio Capítulo, pocos hermanos Marines saben exactamente qué ocurrió durante esos terribles días.

La organización de los Ángeles Oscuros ha sido moldeada principalmente por lo sucedido durante su historia. El Capítulo es de naturaleza monástica y dedica mucho tiempo a la adoración y la plegaria. También existen diferentes niveles dentro de la estructura interna, por los cuales

cada Marine Espacial va avanzando gradualmente. Al alcanzar un nivel superior, aprende un poco más de la verdad sobre los Ángeles Oscuros. La mayoría de ellos apenas saben nada de los orígenes del Capítulo y únicamente aquellos que alcanzan el nivel más alto llegan a conocer toda la verdad.

Enterrado a gran profundidad, en el interior de La Roca, se encuentra el secreto final del Capítulo y sólo una persona en todo el universo está en posesión de toda la verdad: el propio Emperador. Oculto en el interior de una cámara cerrada e inalcanzable, en el corazón de lo que una vez fue el planeta Caliban, Luther aguarda el momento en que Lion regrese junto a su hermano y lo perdone, cuando el Capítulo más lo necesite.

La Caza de los Ángeles Caídos

A ojos del Círculo Interior (el grupo de Maestres que dirigen las distintas Compañías), la única forma de que los No Perdonados se deshagan totalmente de la vergüenza que sienten es capturar a todos los Ángeles Caídos y conseguir que se arrepientan. Sin embargo, como los Caídos desaparecieron de Caliban instantes antes de su destrucción, completar esta tarea es muy complicado. A diferencia de los Inquisidores y los Caballeros Grises, cuyo trabajo consiste en descubrir y destruir a los agentes del Caos que hay por toda la galaxia, el Círculo Interior solamente está interesado en los Ángeles Caídos. Aunque el Capítulo es requerido para desempeñar muchas misiones en el nombre del Imperio, la caza de los Caídos es una tarea permanente y prioritaria.

Mundos Natales

Tras la titánica batalla entre Luther y Lion El'Jonson, todo lo que quedó de Caliban fue la roca sobre la que yacían las ruinas de la Fortaleza-Monasterio. Los Ángeles Oscuros excavaron

profundamente en el lecho de piedra y reconstruyeron los restos de la estructura. Así crearon su nuevo hogar, al que llamaron La Roca. Con el paso del tiempo, construyeron innumerables túneles, salones y estancias e, incluso, instalaron motores de Disformidad para poder desplazarse de una estrella a otra. Por este motivo, los reclutas de los Ángeles Oscuros proceden de diversos mundos. Cada recluta es estudiado a conciencia y, desde el momento en que se convierte en un Ángel Oscuro, su vida anterior deja de tener importancia.

Muchos secretos oscuros yacen ocultos en las profundidades de la Torre de los Ángeles: mazmorras que no se han abierto en siglos; cuevas selladas con puertas de adamantium; sellos sagrados que guardan gigantescos almacenes de arqueotecnología... Sólo los miembros más veteranos de los Ángeles Oscuros, los Señores y el Círculo Interior, tienen conocimiento de estas cámaras y podrían revelar sus terribles secretos.

Doctrina de combate

Cuando las Legiones se fragmentaron tras la Herejía de Horus, los Ángeles Oscuros fueron divididos en Capítulos según el Codex Astartes de Roboute Guilliman. Excepto por el Ala de Muerte y el Ala de Cuervo, los Ángeles Oscuros siguen la doctrina de combate estándar de los

Marines Espaciales y su resistencia obstinada ante enemigos numéricamente muy superiores es legendaria. En situaciones en las que incluso otros Marines Espaciales se retirarían, los Ángeles Oscuros lucharán hasta el amargo fin en lugar de ceder terreno a su adversario, probablemente a modo de penitencia. Esto se refleja en su tozudo rechazo a retroceder ante el enemigo, incluso en situaciones en que sería tácticamente beneficioso.

Los Ángeles Oscuros son notablemente intolerantes ante las razas no humanas y se niegan a luchar junto a ejércitos que incluyan alienígenas. Sospechan con extremo recelo de los extranjeros y, a menudo, parecen reservados e intransigentes sin motivo alguno. De hecho, hay ocasiones en que han abandonado la zona de guerra sin dar explicación alguna cuando han sido interrogados al respecto por un Inquisidor o un Misionero.

Organización

Cuando las Legiones de Marines Espaciales fueron divididas en Capítulos tras la Herejía de Horus, los Ángeles Oscuros fueron uno de los pocos que no acataron la estricta organización que se proponía en el Codex Astartes escrito por Roboute Guilliman. A pesar de ello, a un observador externo le resultaría muy difícil darse cuanta de las diferencias entre los Ángeles Oscuros y un Capítulo Codex tradicional.

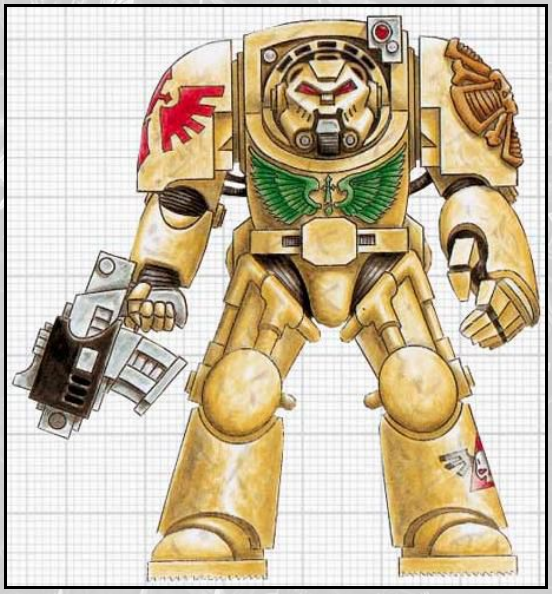
Las mayores diferencias con el Codex Astartes se encuentran en los niveles superiores. Todos los Capítulos incluyen un número de oficiales y especialistas que dirigen el Capítulo. En el caso de los Ángeles Oscuros, este grupo de personas conforma la organización conocida como Círculo Interior. Los miembros del Círculo Interior pueden acompañar a una Compañía a la batalla para luchar con ella, y entre sus filas se incluyen Bibliotecarios y Capellanes Interrogadores.

El Capítulo dispone de gran cantidad de personal de apoyo; entre los miembros de mayor graduación se encuentran los avitualladores, los Grandes Maestres, el Arsenal, los reclutas y los Guardianes. Aunque todo Gran Maestre es un Marine Espacial, en realidad hay pocos Hermanos de Batalla entre el personal de apoyo del Capítulo y la mayor parte de tareas no bélicas las llevan a cabo sirvientes humanos. La inmensa mayoría de los miembros de apoyo desconocen la historia del Capítulo, pero se les asignan tareas de gran responsabilidad. Este personal está compuesto en gran número por ancianos que se ocupan de los asuntos administrativos; el mayor grupo de Ángeles Oscuros que hay en el personal de apoyo son los artificieros y los Tecnomarines, que reciben la ayuda de cientos de Servidores monotarea.

Cada una de las diez Compañías que comprende el Capítulo está dirigida por un Maestre de los Ángeles Oscuros, llamado Señor de la Compañía, un soldado que ha progresado en el Ala de Muerte y miembro del Círculo Interior. Todo Señor de la Compañía está integrado en una Escuadra de Mando, junto a un Portaestandarte y un Apotecario, además de otros Hermanos de Batalla.

Cada Compañía, exceptuando el Ala de Muerte, incluye también un Capellán Interrogador, que guía el espíritu del resto y desata su furia en el campo de batalla.

De las diez Compañías de los Ángeles Oscuros, las únicas dos que no se adscriben a la organización Codex son la Primera y la Segunda: el Ala de Muerte y el Ala de Cuervo respectivamente.



1ª Compañía: Ala de Muerte

La Primera Compañía es conocida y temida como el Ala de Muerte. Se compone de veteranos que sólo acuden al campo de batalla equipados con su Armadura de Exterminador pintada de blanco hueso. El color original de la armadura era el negro, pero, después de que una

sola Escuadra de Exterminadores liberara su mundo natal de una infestación Genestealer, se decretó que su armadura sería blanca por siempre jamás para honrar su valor.

2ª Compañía: Ala de Cuervo

La Segunda Compañía es el Ala de Cuervo y sus miembros conforman una formación muy especializada que realiza misiones de asalto y exploración en las que la velocidad es más importante que la capacidad de destrucción. Por ello, los Marines Espaciales de la Compañía montan en Motocicletas y Land Speeders y se organizan en unidades especiales, llamadas Escuadrones de Ataque o de Apoyo, de cinco vehículos en lugar de en escuadras de diez hombres. La armadura que llevan está pintada de negro azabache en sustitución del habitual color verde oscuro que utilizan los Ángeles Oscuros.

Resto de Compañías

El resto del Capítulo se organiza de acuerdo con el Codex Astartes. La 3ª, 4ª y 5ª son Compañías de Batalla compuestas por 6 Escuadras Tácticas, 2 de Asalto y 2 de Devastadores.

Como la 6ª y 7ª, que forman parte de la reserva con que suele reforzarse la línea de batalla mediante tácticas de distracción o mediante el hostigamiento de los flancos enemigos.

La 8ª Compañía está formada por 10 Escuadras de Asalto. Se trata de una Compañía muy móvil cuyas tropas están equipadas habitualmente con Retrorreactores.

La 9ª Compañía consiste en 10 Escuadras de Devastadores. Se trata de la Compañía con armamento más pesado del Capítulo y suele desempeñar papeles de defensa o de apoyo a larga distancia.

Todas las Compañías, desde la 3ª a 7ª, pueden desplegar Escuadras de Veteranos en vez de Escuadras Tácticas.

La 10ª Compañía está compuesta por Escuadras de Exploradores, jóvenes que acaban de ser reclutados y transformados sólo parcialmente en Marines Espaciales. Esta Compañía no tiene un tamaño definido, puesto que la tasa de reclutamiento no está fijada.

Todas las Compañías (con la excepción del Ala de Muerte, el Ala de Cuervo y la de Exploradores) disponen de transportes Rhino para cada una de sus escuadras y oficiales. La Escuadra de Mando de cada Compañía monta en un Razorback (aunque hay más en la armería y se asignan a diferentes escuadras según las necesidades de la misión). Las Cápsulas de Desembarco se guardan en las flotas. El Ala de Muerte tiene a su disposición los Land Raiders que necesite para transportar Escuadras de Exterminadores, aunque también los hay para complacer las necesidades de los Señores de la Compañía.

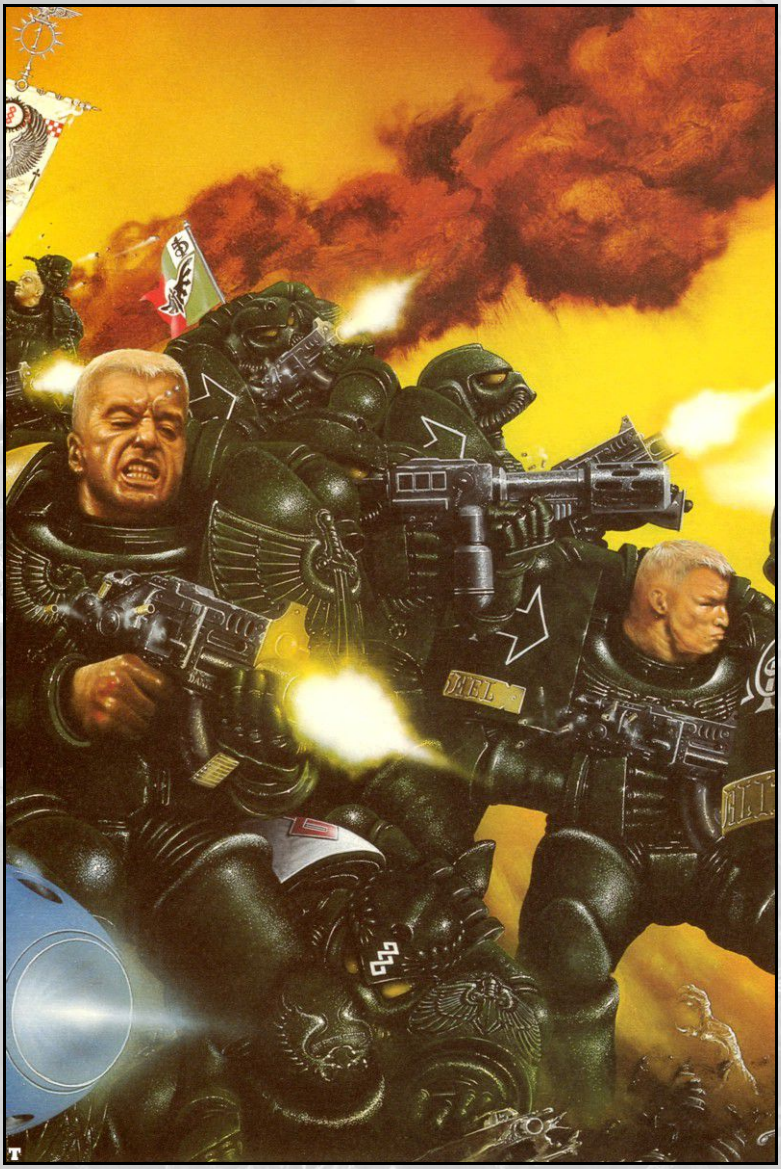
Muchas de las Compañías de Batalla y de Reserva disponen de Dreadnoughts. Es costumbre que el Dreadnought forme parte de la Compañía a la que pertenecía el Marine Espacial que se encuentra en el interior del sarcófago metálico. Su presencia mejora los ánimos de la Compañía y, por extensión, sus habilidades de combate. Los Dreadnoughts asignados a al Ala de Muerte son guerreros especialmente reverenciados y su experiencia combatiendo a los Ángeles Caídos es de gran ayuda para los Señores de las Compañías.

Ritos de iniciación

Reclutamiento

Todo Capítulo de Marines Espaciales tiene que reclutar nuevos guerreros para sobrevivir. Los Ángeles Oscuros seleccionan a sus aspirantes en cualquier planeta sobre el que orbite La Roca, muchos de los cuales son mundos hostiles donde viven algunos de los seres más salvajes de la galaxia. A diferencia de otros Capítulos, los Ángeles Oscuros eligen a niños pequeños que son conducidos a la Fortaleza-Monasterio y adoctrinados durante años lejos de sus hogares; se les enseña la virtud mediante el trabajo, y se les inculca la penitencia y la oración como vías de elevación espiritual. Ya adolescentes, los aspirantes vuelven a su planeta natal, donde tienen lugar las pruebas de selección propiamente dichas. Antes de ser elegidos para convertirse en reclutas,

tienen que superar unos desafíos rituales exclusivos de los Ángeles Oscuros, que determinan y ponen a prueba su fortaleza mental y espiritual además de sus habilidades físicas. Este largo proceso, desde la educación en las escuelas de la Fortaleza-Monasterio hasta las pruebas de reclutamiento formales, tiene como objetivo evitar lo sucedido hace diez mil años, cuando Luther corrompió a toda una generación de reclutas y aspirantes. Aquellos que superan los desafíos parten de nuevo en La Roca, recibiendo la formación propia de los Marines Espaciales e ingresando, a los pocos años, en la Compañía de Exploradores. Los no aptos que sobreviven, por el contrario, regresan a su vida en el planeta, habitualmente como grandes filósofos y hombres de renombre, pero ya totalmente alejados del Capítulo.



Al recluta se le implantan las diecinueve características genéticas que se corresponden con los diecinueve órganos superiores que convierten a un hombre en un Astartes. La mayoría de Capítulos hace miles de años que existen y, durante este tiempo, la semilla genética de algunos ha mutado, propiciando cambios en la naturaleza de los superórganos. Estos cambios hacen que, a

veces, un implante resulte inútil, pierda su efectividad o produzca nuevos cambios en el Marine. Pase lo que pase, esta mutación afectará a todo el Capítulo, pues los implantes de todos sus Marines Espaciales provienen de la misma semilla genética. Aparte de los implantes que han mutado, algunos Capítulos han perdido uno o más rasgos genéticos debido a accidentes o por cualquier otra causa. Son pocos, por tanto, los Capítulos que conservan los diecinueve implantes originales.

La diferencia de los Ángeles Oscuros estriba en que su semilla genética es una de las más puras y de las que menos se ha degradado con el paso del tiempo. A los Ángeles Oscuros no se les conoce aberración genética alguna, lo que ha propiciado que los Altos Señores de Terra aconsejen la creación de Capítulos Sucesores a partir de este Capítulo.

Los Exploradores de la 10ª Compañía

Tras ser aceptado, comienza la inducción y la implantación genética del recluta, que ha dado su primer paso para convertirse en todo un Marine Espacial. A continuación, los Exploradores se disponen bajo la tutela de un Sargento Veterano, que supervisará su entrenamiento y los dirigirá en combate. Como aún no están preparados para formar parte de una

Compañía de Batalla, los jóvenes Exploradores viven aislados de los demás hermanos en el monasterio-barracón de la 10ª Compañía. Aquí es donde comen, duermen, se entrenan y asimilan la doctrina del Capítulo. Todo Explorador tiene mucho que aprender. No sólo tiene que adaptarse a los implantes que le han hecho y que se desarrollan en su interior; también tienen que aprender las letanías de guerra que le fortificarán. Además, pasará la primera fase de iniciación de las muchas de que dispone el Capítulo. Aprenderá a utilizar las armas, la armadura y el equipo de los que dependerá su vida y tendrá la oportunidad de participar en las primeras batallas. Pero la existencia del Círculo Interior seguirá siendo un secreto para él. Hasta que un Explorador no haya demostrado su valía en combate, el Sargento no considerará que es digno de recibir el título de Marine Espacial y convertirse en un Ángel Oscuro capacitado para formar parte de una de las Compañías de Batalla.

Zonas de reclutamiento

En la actualidad, al carecer de planeta natal, los Ángeles Oscuros se ven en la necesidad de visitar diversos mundos para el reclutamiento de nuevos hermanos entre sus filas. Entre ellos destacan los siguientes mundos:

- Kimmeria – Mundo natal de las tribus de cazadores de cabezas de las que proviene el Comandante Azrael, Supremo Gran Maestre de los Ángeles Oscuros; se dice que son ideales para el reclutamiento de tropas para el Adeptus Astartes.
- Piscina V – Los Marines Espaciales de los Ángeles Oscuros han visitado en diversas ocasiones al mundo de Piscina V con la intención de reclutar a sus mejores guerreros para ingresarlos entre sus filas por sus habilidades y dedicación.

Miembros conocidos

Pre-Herejía

- Lion El'Jonson – Primarca de los Ángeles Oscuros.
- Zahariel – hereje. Inicialmente Bibliotecario de los Ángeles Oscuros, posteriormente pasó a ser Caballero de La Orden.
- Uzziel – Capellán Interrogador, después Caballero de Lupus.
- Abdaziel Magron – hereje. Sargento que fue despertado en el 41º Milenio.

Post-Herejía

- Azrael – actual Supremo Gran Maestre de los Ángeles Oscuros y Guardián de la Verdad.
- Ezekiel – actual Bibliotecario Jefe, Guardián del Libro de la Salvación y Titular de las Llaves.
- Asmodai – Maestro Capellán Interrogador y el Señor de la Santidad del Capítulo de los Ángeles Oscuros.
- Belphegor – Capellán Interrogador, ha participado en el Asedio de Vraks, donde salvó la vida al Supremo Gran Maestre Azrael venciendo con un solo golpe al traidor de la Legión Alfa, Arkos el Desleal, en duelo, derribando al Astartes Traidor con su Crozius Arcanum justo cuando Arkos estaba a punto de terminar con la vida de Azrael.
- Sapphon – actual Gran Maestre de los Capellanes, recibió el cargo no por su edad o capacidad como interrogador (Asmodai es superior a él en ambas cosas), sino debido a su habilidad como líder inspirador. También se hace referencia a él como el Buscador de Secretos.
- Molochia – el mayor de los Capellanes Interrogadores de los Ángeles Oscuros, murió después de más de 300 años de servicio al Capítulo con 12 Perlas Negras en su Rosarius. A día de hoy, ningún otro Capellán Interrogador ha sido capaz de igualar sus logros.
- Bethor – Hermano de Batalla, Portador del Estandarte Sagrado.
- Naamán – Sargento Explorador veterano.

- Sammael – Señor del Ala de Cuervo.
- Belial – Señor del Ala de Muerte.
- Boreas – Capellán Interrogador.
- Jeremiah Gieyus – el Capitán y líder del equipo de exterminio Orgullo de Lion.
- Darius – Capitán.

Frases célebres

- "Desde la fundación de su Legión en el nacimiento del Imperio, los Marines Espaciales de los Ángeles Oscuros han sido temidos por sus enemigos y se les tiene admiración por aquellos a quienes protegen. Obstinados e incansables en la batalla, siempre vigilantes y entusiastas en la persecución de sus deberes, los Ángeles Oscuros están consideradas de entre los más fieles siervos del Emperador. Sin embargo, no fue siempre así. Durante diez milenios los Ángeles Oscuros han guardado un siniestro secreto, un acto tan terrible y vergonzoso que desafía todo lo que más quieren los Ángeles Oscuros – y podría quizás traerles la condenación eterna" – Inquisidor Balastek Grim
- "Olvida tu pasado. A partir de hoy sólo serás un Ángel Oscuro; nada de lo demás importa. Sólo el Capítulo es importante"
- "Un momento de relajación puede implicar toda una vida de herejía. Nunca olvides, nunca perdones"
- "Mi deber sagrado consiste en salvar tu alma de las garras de los Dioses del Caos... ¡Y la salvaré aunque para ello tengas que morir!" – Capellán Interrogador

Qué piensa un Ángel Oscuro de...

Cicatrices Blancas

"Estos hermanos son impredecibles, de costumbres exóticas y mentalidad distinta. Se dice que la crueldad está grabada en su semilla genética... y no parece importarles lo más mínimo".

Lobos Espaciales

"Son muy valientes y leales, pero también salvajes, descontrolados y unos fanfarrones casi infantiles. Nunca nos entenderemos".

Puños Imperiales

"Son los únicos que han entendido la vía de la penitencia. Ellos la practican mediante el dolor y nosotros mediante el arrepentimiento, pero compartimos la misma senda".

Angeles Sangrientos

"Sería estúpido cuestionar su devoción hacia el Emperador, pero su nobleza natural va unida a la locura. Al menos los Lobos no engañan".

Manos de Hierro

"Confían mucho en sus artilugios mecánicos y puede que con razón: efectivamente, la carne es débil. Pero sustituirla por metal es sólo un engaño".

Ultramarines

"Donde otros fallaron, ellos brillaron. Representan la rectitud y el camino que todo Capítulo debería seguir. Sólo un envidioso podría criticarlos".

Salamandras

"Parecen resignados a estar en un segundo plano, incluso se diría que lo aceptan gustosamente. Tal vez sea debido a su semilla genética...".

Guardia del Cuervo

"A diferencia de los Salamandras, la Guardia del Cuervo ha intentado compensar estoicamente su debacle de hace milenios, aportando al Imperio una especialización de gran valor. Su aspecto, todo hay que decirlo, resulta cuanto menos inquietante".

Interpretando a un Ángel Oscuro

Como Ángel Oscuro, se espera que tu actitud sea bastante reservada. Cuando no marchan a la guerra, estos Marines Espaciales son silenciosos, introvertidos y tranquilos, dedicando muchas horas a la plegaria y la lectura de textos sagrados. Además, como miembro del Capítulo, compartes el arrepentimiento de tus hermanos por los pecados cometidos en el pasado: es posible que te sientas observado y juzgado por miembros de otros Capítulos, pero esto no hará sino reforzar tu determinación para demostrar una incuestionable lealtad al Imperio en cualesquiera circunstancias. Puedes saber (o no) algunos detalles de lo acontecido hace milenios, y también que los cimientos de La Roca esconden cámaras selladas de herejías innombrables, obscenos altares caóticos e incluso Demonios cautivos. Temes y respetas a la Inquisición y la Eclesiarquía, y consideras un verdadero honor formar parte de un cuerpo destinado a la protección de la Humanidad contra los alienígenes, los cuales te parecen viles y repugnantes sin distinción.

Cicatrices Blancas, Legión V

Detalles

Primarca: **Jaghatai Khan**

Señor del Capítulo: **Jubal Khan**

Mundo natal: **Mundus Planus (Chogoris)**

Fortaleza-Monasterio: **Quan Zhou**

Especialidad: **Ataque Rápido**

Grito de guerra: ***"¡Por el Khan y el Emperador!"***

Los Cicatrices Blancas fueron la V Legión de Marines Espaciales que el Emperador creó para su Gran Cruzada a partir del Primarca Jaghatai Khan. Su mundo natal es Mundus Planus (conocido por los indígenas como Chogoris). Son famosos y temidos en todo el Imperio por su método de lucha altamente móvil, reflejado en su dominio de los ataques relámpago, con los que son capaces de lanzarse contra el enemigo y desaparecer antes de que éste pueda contraatacar. Son guerreros feroces que llevan las cicatrices rituales del valor, luchan con toda la ferocidad tribal de su mundo natal y traen un final rápido a todos los enemigos del Imperio.

Historia

Orígenes

El Apocripha de Skaros habla muy poco de los Cicatrices Blancas y, cuando los menciona, la información está exagerada debido al hecho de que todo lo que se dice en él proviene de los propios miembros del Capítulo. Existe una leyenda que cuenta cómo su joven Primarca partió solo de Terra para explorar la galaxia por su cuenta, mientras que otra explica que fue raptado cuando

era un bebé. Es probable que la verdad se encuentre en algún punto intermedio. Sea cual sea la historia real, en el Liber Historica Vangelia está escrito que el Jaghatai Khan llegó a un planeta del Segmentum Pacificus denominado Mundus Planus por los cartógrafos imperiales, pero conocido por sus habitantes como Chogoris. Fue, y sigue siendo, un mundo fértil, cubierto de grandes planicies verdes, excelsas montañas y océanos azul celeste, que durante la Gran Cruzada había llegado al descubrimiento de la pólvora como último paso en la evolución tecnológica. En el Census Imperialis de aquel tiempo está registrado que el imperio chogoriano dominante estaba formado por una aristocracia que había conquistado la mayor parte del planeta mediante ejércitos bien equipados y muy disciplinados. Los jinetes acorazados y los grupos compactos de infantería habían ganado cada campaña que había organizado su gobernante, el Palatino.

La historia de los Cicatrices Blancas empieza con el Jaghatai Khan, uno de los mayores estrategas de todos los tiempos. Se cree que uno de sus generales, llamado Ogedei, escribió, después de la desaparición del Primarca, el libro El Gran Khan de Quan Zhou, cuyas páginas han proporcionado a los historiadores imperiales la mejor crónica de su vida. Las fuentes de información chogorianas también han dejado gran cantidad de escritos sobre las hazañas de Jaghatai Khan, a menudo salvajemente exageradas.

Al este del imperio del Palatino se extendían unas vastas estepas azotadas por el viento, conocidas como la Zona Vacía, en las que habitaban tribus salvajes de jinetes nómadas que habían vagado durante siglos por sus interminables planicies. Las tribus de las estepas vivían en tiendas y seguían un ciclo de migraciones estacionales desde los pastos de verano hasta los valles protegidos del invierno en las montañas del Khum Karta. Estas variopintas tribus de expertos jinetes y arqueros luchaban a menudo entre ellas para hacerse con el control de las tierras de pasto ancestrales o, según la obra literaria de Ogedei, con el único objetivo de disfrutar de la batalla. Los ejércitos del imperio chogoriano no habían invadido nunca la Zona Vacía, dado que sus tierras secas y despobladas no tenían ningún interés para el Palatino. Sin embargo, los nobles chogorianos a menudo dirigían partidas de caza hacia las estepas, llevándose a tribus enteras hacia el este como esclavos o capturando a un único miembro de una tribu para perseguirlo después por las montañas como deporte (existen muchos pasajes de El Gran Khan de Quan Zhou dedicados a la descripción de todas las atrocidades cometidas por los chogorianos; los rituales sangrientos y los sacrificios descritos en esas páginas han hecho pensar a muchos estudiosos imperiales que el imperio del Palatino podría haber adorado a los dioses oscuros).

La leyenda del Jaghatai Khan empieza cerca del río Quonon, donde fue encontrado por Ong Khan, el líder de una pequeña tribu conocida como los Talskars. Éste creyó que el niño brillante era un regalo de los dioses, así que lo adoptó llamándolo Jaghatai. De él se dice que, ya desde temprana edad, poseía "fuego en los ojos", una palabra talskar para definir a un gran guerrero; también que las tribus rivales odiaban al niño porque tenía la capacidad de ver más allá de las guerras constantes de las estepas.

Un pasaje muy curioso de El Gran Khan de Quan Zhou conocido como "La Orgía de

Sangre" cuenta que, cuando Jaghatai aún era joven, un grupo de incursores de la tribu rival Kurayed mató a su padre adoptivo y a muchos de los hombres de Talskar en una aviesa emboscada. Jaghatai ya era por entonces el guerrero más poderoso de la tribu y lucía muchas cicatrices del valor, así que, cuando se dispuso a vengar las muertes, una multitud de guerreros se reunió a su alrededor para ayudarlo. Dirigió un ataque contra el poblado de los Kurayed y lo arrasó hasta no dejar piedra sobre piedra, matando a cada hombre, mujer y niño en una rabiosa masacre. Una vez que Jaghatai se hubo bañado en la sangre de sus enemigos, colgó la cabeza del jefe rival de lo alto de su tienda, dejándola pudrirse durante meses. La venganza se había cumplido. Estos sucesos fueron dando forma al hombre que sería el Primarca: alguien extremadamente leal con los suyos y terriblemente cruel con sus enemigos. Una vez satisfecho su honor con sangre, Jaghatai juró acabar con las guerras recíprocamente destructivas que afligían a su pueblo, uniendo a las tribus de la Zona Vacía para que finalizaran las luchas entre hermanos.

Tras su victoria, fue nombrado Khan de los Talskars y luchó en muchas batallas contra las partidas de caza chogorianas y contra otras tribus de las estepas. Cada tribu a la que vencía era absorbida por los Talskars y pasaba a formar parte de su ejército. Su talento militar y la mera fuerza de su personalidad le ganaron muchos seguidores y, en poco tiempo, el número de sus guerreros podía compararse con el de estrellas. Finalmente, formó un ejército conocido como el Mathuli, una palabra Talskar que significa "fuerza irresistible". Hizo obligatorio el servicio militar y juntó a guerreros de distintas tribus en las mismas unidades, para romper así los lazos tribales e inspirar lealtad hacia el ejército y, en consecuencia, hacia él. Incrementaba el rango de sus hombres basándose únicamente en su habilidad, sin favoritismos, e infundía un sentimiento de objetivos comunes a todo aquel con el que hablaba.

Diez veranos más tarde, tras la victoria de Jaghatai contra los Kurayed, mientras el ejército se trasladaba a su campamento de invierno en las montañas, Jaghatai cayó al vacío cuando una extraña avalancha lo arrastró a él y a muchos más miles de metros montaña abajo. Tras lamentar la pérdida durante muchos días, la tribu siguió adelante. Pero, aunque la caída había causado la muerte de todos los demás, el Primarca había logrado sobrevivir. Según la historia chogoriana, una partida de caza dirigida por el único hijo del Palatino se encontró con un nómada herido en las profundidades de las montañas y empezó a perseguirlo por la nieve. No se sabe qué ocurrió en los fríos valles de las montañas, pero el hecho es que todo lo que volvió a tierras chogorianas fue el cadáver de un único jinete decapitado, atado a la silla, con la cabeza del hijo del Palatino clavada sobre el tronco en lugar de la suya propia. El hombre también llevaba un mensaje de Jaghatai grabado a cuchillo en el pecho: "El pueblo de las estepas ha dejado de ser tuyo".

Cuando las nieves se fundieron, el Palatino reunió a un ejército y marchó lleno de rabia hacia el oeste con el firme propósito de barrer a las tribus bárbaras de la superficie del planeta. Pero subestimó la experiencia y la astucia del Jaghatai Khan. En el Valle de los Khanes, sobre la Llanura de Lon-Suen, los ejércitos del Palatino se enfrentaron a las fuerzas del Primarca. Se dice que la batalla duró un día y una noche. Las tribus de las estepas lucharon como estaban

acostumbradas a cazar: un círculo de jinetes rápidos como el relámpago coordinaba sus movimientos para acorralar desde posiciones elevadas a las presas, ahora humanas. Al contrario que su enemigo, que portaba mallas de acero pesado, los Mathuli llevaban armaduras de cuero ligeras, que les ofrecían menor protección, pero una mayor movilidad.

Acostumbrado a que el combate cuerpo a cuerpo determinase su victoria, el ejército del Palatino no presentó ninguna dificultad para los jinetes del Khan y su incesante lluvia de flechas. Aunque él y sus hombres se encontraban en una inferioridad numérica considerable , Jaghatai fue mejor estratega, más previsor y mejor guerrero. El derrotado Palatino y su escolta apenas lograron atravesar el cerco mortal del Mathuli y huir a la capital del imperio. Los soldados que no consiguieron escapar fueron acuchillados casi sin excepción. Un superviviente de los chogorianos describió el lugar de la batalla como un océano de sangre. Todos los líderes tribales y los sacerdotes se reunieron tras la batalla y nombraron a Jaghatai "Gran Khan", es decir, Gobernador de Toda la Tierra.

El Jaghatai Khan comenzó entonces la invasión del reino del Palatino. Tres de sus ejércitos atrajeron al enemigo, atacando ciudades fronterizas del imperio. Jaghatai y su general más hábil, Subedei, dirigieron otro ejército por una ruta secreta a través del desierto de Kuzil Quan, región considerada impenetrable. Saliendo como de la nada, el ejército de Jaghatai sorprendió a la guarnición del Palatino a las puertas de Kushaba y pasó por la espada a todos y cada uno de los soldados. Otras ciudades fueron cayendo rápidamente una tras otra y, según los historiadores chogorianos, los cadáveres cubrían los caminos como las piedras una cantera, los campos arrasados ardían y los pocos supervivientes de la matanza rezaban por sus vidas.

Durante los años que siguieron, las fuerzas de Jaghatai arrasaron las tierras chogorianas venciendo a sus mejores ejércitos, penetrando en las ciudades amuralladas y eliminando a sus nobles. Las ciudades por las que pasaba el Gran Khan tenían dos opciones: o rendirse o enfrentarse a la destrucción total, en cuyo caso nunca antes se habían presenciado un pillaje y un saqueo tan grandes. Algunos dicen que los miembros de la tribu, sedientos de sangre, acabaron con millones, aunque los contemporáneos de Jaghatai Khan aseguran que dichas cifras se exageraron mucho. A pesar de todo, lo que sí es cierto es que murieron muchos cientos de miles y la gente del imperio

chogoriano llegó a creer que los "salvajes cara de demonio" eran en realidad espíritus sobrenaturales que buscaban la venganza divina por los pecados del hombre. Finalmente, la invasión del Primarca alcanzó el bastión del Palatino, Cophasta, una espléndida y opulenta ciudad situada en la costa occidental. Jaghatai exigió la cabeza de su enemigo sobre una lanza a cambio de no arrasar la ciudad hasta no dejar piedra sobre piedra. Al cabo de una hora, un grupo de nobles le trajo lo que había pedido.

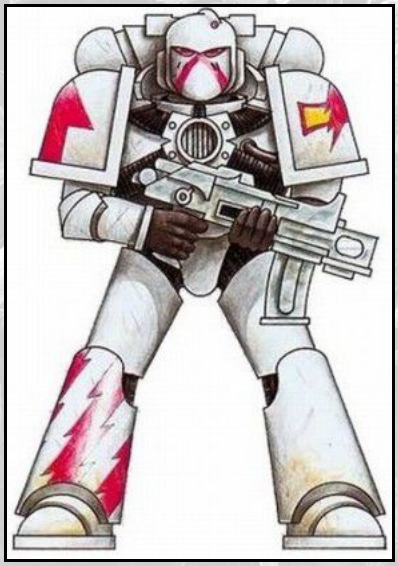
El poder del Khan se extendía ya de océano a océano y el imperio más grande que el planeta había conocido nunca había sido conquistado por un solo hombre en menos de veinte años. Aunque el Jaghatai Khan dominaba una zona extensísima, él sabía que su pueblo no tenía intención de gobernar un territorio tan grande. El nuevo imperio había surgido con el propósito de unificar a las tribus y de vengarse de sus enemigos, y no por el ansia de conquistar tierras. El poder absoluto descansaba ahora sobre el Khan y sus generales, pero las tribus, aunque bien organizadas militarmente, no tenían los conocimientos necesarios para gobernar poblaciones sedentarias.

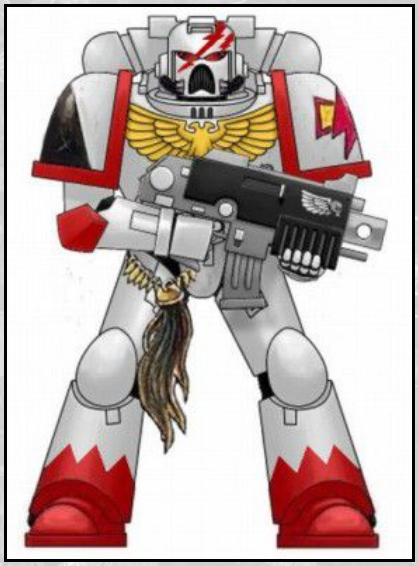
El historiador Carpinus, que recopiló la historia detallada de la Gran Cruzada (el llamado Speculum Historiae), afirma que los ejércitos de Jaghatai concluyeron la derrota del reino del Palatino justo seis meses antes de la llegada del Emperador a Chogoris. Cuando los dos hombres se

encontraron, se dice que el Khan reconoció inmediatamente a quien representaba el ideal supremo por el que siempre había luchado: un hombre que podía unir todas las estrellas del cielo. En su palacio de Quan Zhou y frente a todos sus generales, se arrodilló solemnemente y juró lealtad eterna al Emperador. El Primarca recibió el mando de la V Legión, que adoptó las largas cicatrices faciales de los miembros de la tribu de los Talskar, desde la frente hasta la barbilla, y el nombre de Cicatrices Blancas. El Gran Khan ascendió a los cielos con el Emperador y legó el nuevo imperio a su general, Ogedei. Muchos de los seguidores de Jaghatai decidieron unirse a su Khan y transformarse en Marines Espaciales de la Legión.

La Gran Cruzada y la Herejía de Horus

Los Cicatrices Blancas participaron en algunas de las batallas más sangrientas de la Gran Cruzada y el rápido estilo de guerra relámpago que Jaghatai había utilizado en las estepas resultó igualmente efectivo en las batallas de pesadilla de mundos lejanos. Durante la Herejía de Horus, cuando el Imperio se escindió en una sangrienta guerra civil galáctica, los Cicatrices Blancas lucharon en docenas de mundos distintos y ayudaron a defender Terra, luchando a las puertas del Palacio Imperial.





Jaghatai Khan luchó junto a sus guerreros durante quizá setenta años más antes de su desaparición final en una región del espacio cercana al Torbellino. Tras la derrota de Horus, Jaghatai se había impuesto la misión de rescatar a los miembros de su tribu que los Eldar habían capturado mientras se encontraba luchando en la Gran Cruzada. Los Cicatrices Blancas afirman que el Primarca y sus guerreros más valientes lucharon contra el líder de una de las asesinas Cábalas alienígenas, siendo arrojados a la horrible dimensión que existe fuera del espacio y del tiempo para luchar contra los Eldar Oscuros por toda la eternidad. No se sabe exactamente cuánto hay de cierto en esta historia, pero es más que probable que la nave del Khan simplemente se

perdiera en la Disformidad, dado que el viaje por esta región del espacio es extremadamente peligroso.

Los Mundos de Sabbat

Los Cicatrices Blancas lucharon junto a Santa Sabbat durante su cruzada para liberar los Mundos de Sabbat de las fuerzas del Caos. Tras el martirio de la santa en Harkalon, donde sufrió las Nueve Heridas Sagradas, su cuerpo fue recuperado por los Cicatrices Blancas y enterrado en Hagia.

Jubal Khan, Gran Khan de los Cicatrices Blancas

Cuando un Gran Khan de los Cicatrices Blancas muere, los Videntes de las Tormentas (nombre que reciben los Bibliotecarios del Capítulo) se reúnen en las cuevas más profundas del Khum Karta, en el Valle de los Khanes, para decidir quién le sucederá. Todo Khan de Hermandad que se crea apto para ocupar el puesto debe presentarse ante los Videntes de las Tormentas y probar su valía. Los candidatos son sometidos a horrores que siguen siendo un misterio y de los que los supervivientes nunca hablan. Cuando el Gran Khan Kyublai desapareció luchando contra los Eldar Oscuros en 943.M41, cuatro pretendientes se reunieron en las montañas de Khum Karta. Sólo Jubal Khan sobrevivió a las pruebas de los Videntes de las Tormentas y volvió a Quan Zhou para ser nombrado Gran Khan.

Desde entonces, Jubal Khan ha demostrado su legitimidad como Khan en repetidas ocasiones y ha dirigido muchas campañas contra los Orkos, los Tiránidos, los Eldar y un sinfín de otras razas alienígenas. Durante la Sublevación de Jopal, la Primera Hermandad tuvo un éxito tan aplastante al destruir las líneas de suministros del enemigo e interrumpir sus comunicaciones, que una gran cantidad de tropas rebeldes dejaron el frente para encargarse de ellos. De este modo, los Regimientos de la Guardia Imperial pudieron acabar con la insurrección.

Jubal Khan se encuentra en estos momentos enfrascado en la batalla por Armageddon, en la que fuerzas imperiales se han visto reducidas hasta el límite tras la invasión de Ghazghkull. Las fuerzas del Gran Khan lanzan incursiones relámpago en los planetas ocupados por los Orkos y desaparecen como el humo antes de que los pieles verdes puedan siquiera hacerles frente. Hasta el momento, los Cicatrices Blancas han demostrado ser esenciales a la hora de retrasar multitud de ofensivas de los Orkos, permitiendo una mejor preparación de las guarniciones imperiales. Las operaciones llevadas a cabo por los Cicatrices Blancas en la región de las Tierras Muertas fueron tan exitosas que los Marines Espaciales lograron destruir una brigada completa de Orkos sin sufrir ni una baja ni malgastar un solo disparo.

Mundo natal

Chogoris es un mundo fértil cuyo nivel de desarrollo sigue siendo postfeudal. Tras la

partida del Gran Khan, Ogedei pasó a ocupar el puesto de líder, pero, aun siendo un gran guerrero, no poseía el carisma del Primarca y las tribus pronto volvieron a sus costumbres guerreras; en pocos años, la nación unificada que Jaghatai había creado dejó de existir. Las tribus volvieron a sus tierras originales y la vida siguió de forma muy parecida a como lo había hecho antes de la llegada del Primarca. Algunos biógrafos del mismo afirman que sabía perfectamente lo que sucedería y, aun así, se marchó. También sugieren que tal vez lo hizo para que su pueblo siguiera siendo fuerte y en el futuro pudiera aportar nuevos reclutas para la Legión. Como es natural, en los milenios siguientes hubo hombres que se alzaron para unir las tribus, pero ninguno de forma tan espectacular como lo hiciera Jaghatai Khan.

Hoy en día, el líder de los Cicatrices Blancas sigue denominándose Gran Khan y sigue habitando en el palacio de Quan Zhou, en la cima más alta e inaccesible de las montañas Khum Karta. La Fortaleza-Monasterio de mármol constituye una visión impresionante, pero a muy pocos extranjeros se les ha permitido la entrada. La ciudad es famosa por su belleza salvaje en todo el Segmentum y hasta se dice que sus murallas contienen ríos y bosques repletos de animales que el Khan se dedica a cazar como deporte.

Los Videntes de las Tormentas de los Cicatrices Blancas se aventuran por las estepas cada diez veranos para observar a las tribus y sus batallas. Después escogerán a los mejores y más valientes guerreros, y volverán con ellos a Quan Zhou para convertirlos en Marines Espaciales. Las piras funerarias de los Cicatrices Blancas muertos en combate, situadas en las cimas del Khum Karta (que significa "las montañas que arañan las estrellas"), son lugares de peregrinación para los jóvenes guerreros de las tribus; aquellos que sobreviven al durísimo viaje también son considerados hombres de gran valor y tenidos muy en cuenta para pasar a engrosar las filas del Capítulo.

Doctrina de combate

Las técnicas de guerra que el Jaghatai Khan enseñó a las tribus han servido muy bien a los Cicatrices Blancas en los milenios posteriores al reencuentro con el Emperador. Su modus operandi es realizar ataques rápidos como el relámpago con fuerzas compuestas por unidades muy móviles que acaban con el enemigo poco a poco. Las veloces motocicletas y los medios de despliegue ultrarrápido hacen que los Cicatrices Blancas puedan reaccionar mucho más rápido que la mayoría de Capítulos y, por eso, casi nadie maniobra mejor que ellos en el campo de batalla.

Los enemigos fuertemente acorazados se ven disparando al vacío mientras los Cicatrices Blancas los rodean y atacan donde son más vulnerables. Al estar familiarizados con las sillas de montar, los Exploradores siempre se desplazan en sus motocicletas, atacando el flanco y la retaguardia del enemigo por sorpresa.

Si bien los Marines Espaciales Cicatrices Blancas prefieren mantener al enemigo a distancia, son igualmente capaces de llevar a cabo sangrientos ataques directos. Los escuadrones de motocicletas de élite son justamente temidos, al igual que las Escuadras de Asalto, que caen del cielo descargando enormes cantidades de fuego, atacando con las caras llenas de terribles cicatrices y lanzando aullidos que piden la sangre de los enemigos, todo lo cual representa una visión escalofriante.

El Linaje Perdido

En El Gran Khan de Quan Zhou se dedica un volumen entero a hablar del Linaje Perdido de los Cicatrices Blancas. En dicho libro se cuenta cómo, después de muchos años tras la partida

de Jaghatai con el Emperador hacia la Gran Cruzada, una tormenta maligna cayó sobre el mundo de Chogoris en forma de los hermanos oscuros de los Eldar, que sembraron el terror y el dolor hasta extremos nunca vistos. Gracias a su tecnología y armamento superiores, los alienígenas pudieron vencer fácilmente a las tribus dispersas y se llevaron del planeta a decenas de miles de esclavos mientras gritaban aterrorizados. Sólo tras la muerte de Horus, Jaghatai llegó a conocer estos hechos terribles y profirió grandes juramentos de venganza contra los Eldar Oscuros. Ni siquiera estas malignas criaturas podían sospechar hasta qué punto el Primarca pretendía cumplir su palabra.

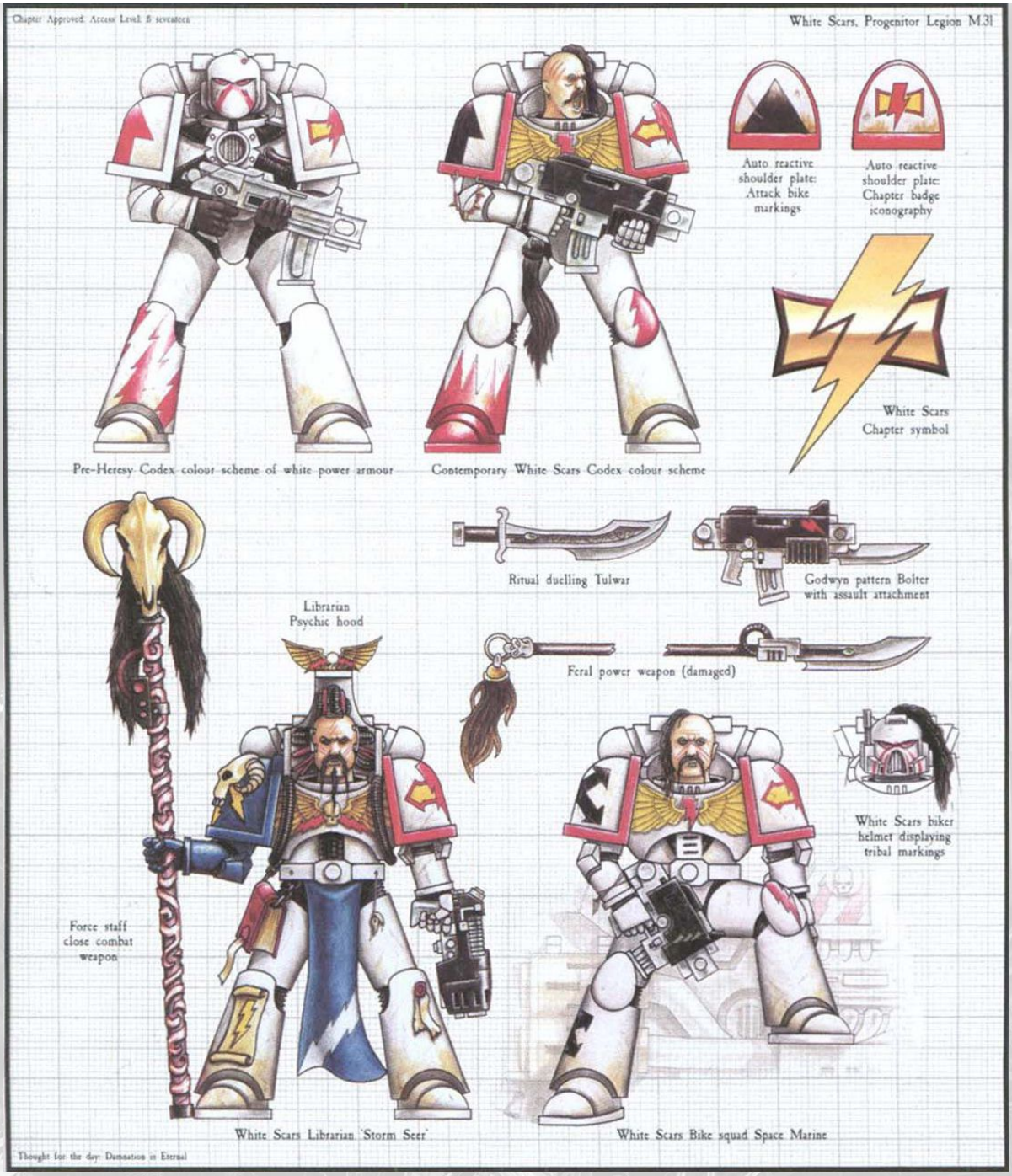
El Khan no cejó en su búsqueda y se dice que, durante la terrible batalla de Corusil V, el Primarca y la Primera Hermandad persiguieron a un poderoso señor Eldar Oscuro a través de un portal de energía pulsante que conducía al sombrío reino de sangre al que estos alienígenas degenerados llaman hogar. El portal se cerró antes de que el resto de Cicatrices Blancas pudieran seguir al poderoso Jaghatai Khan, que desapareció del Imperio. El Capítulo mantiene un odio

permanente e insaciable contra estos alienígenas buscadores de sangre; siempre que los Cicatrices Blancas se encuentran con los Eldar Oscuros, su furia no conoce límites. Hasta el presente, se desconoce el destino final del Jaghatai Khan y nadie está seguro de si él o sus guerreros siguen luchando en ese plano entre dimensiones o si hace ya tiempo que murieron.

Organización

Las terribles rivalidades, deudas de sangre y guerras intestinas están a la orden del día entre los jóvenes que viven en las estepas, lo cual los prepara para cuando deban probar su valía ante los Videntes de las Tormentas del Capítulo. Sin embargo, una vez que se ha escogido a un guerrero para que se una a los Cicatrices Blancas, sus lazos tribales son reemplazados por la lealtad al Gran Khan del Capítulo. Por eso las escuadras están formadas por guerreros de tribus diferentes, que acaban por romper con los lazos tribales individuales. Luego las escuadras se organizan en Hermandades, que son unidades más o menos equivalentes a una Compañía del Codex Astartes, aunque de media ligeramente más pequeñas.

El resto del Capítulo también se organiza de forma ligeramente diferente a la mayoría de Capítulos Codex debido a la mayor proporción de escuadrones de motocicletas y Land Speeders. El estilo de combate preferido de los Cicatrices Blancas no les permite utilizar tantas armas pesadas como otros Capítulos y, por eso, no disponen de Escuadras de Devastadores. Al depender tanto de la cobertura de fuego en movimiento rápido, los tanques son demasiado lentos para los Cicatrices Blancas: los que poseen son versiones reducidas que pueden seguir el paso del resto del ejército. Los Cicatrices Blancas no utilizan Dreadnoughts, ya que los fríos y metálicos sarcófagos de estas construcciones tan imponentes les recuerdan al miedo del confinamiento eterno que va en contra de la filosofía de los Cicatrices Blancas, la cual explica que, cuando un guerrero muere, su alma tiene que poder viajar libremente al más allá.



Guerreros Cobra

Los Guerreros Cobra reciben su nombre por la rapidez de sus ataques y por lo mortíferos que resultan en combate. Forman las Escuadras de Asalto, de las que suele haber dos en cada Hermandad. Fuertemente armados y con una resolución inflexible, caen sobre los enemigos previamente desorientados por las tropas de ataque rápido. Tor Baltan, uno de los mayores tácticos del Imperio, siempre alabó a estas escuadras, que tienen derecho a llevar, además de las insignias propias del Capítulo, el símbolo de la cobra sobre sus hombreras y cascos, además de diseños personalizados. La cobra siempre ha sido un animal totémico muy importante para los Cicatrices Blancas.

Bebedores de Almas

[Nota: No confundir con los Sucesores de los Puños Imperiales que fueron excomulgados por la perfidia del Caos.]

Los Bebedores de Almas son la élite de las tropas de asalto de los Cicatrices Blancas. Se los considera una Hermandad independiente, aunque suele ser poco numerosa, estando formada por veteranos especialistas en combate cuerpo a cuerpo provenientes de otras Hermandades. Son expertos tanto en el combate directo como en el hostigamiento y cuentan con el mejor equipo, que les permite adaptase a diversas situaciones de combate.

Como los Guerreros Cobra, tienen sus propias enseñas (un corazón sangrante, muy parecido al de los Lamentadores), además de las capitulares.

La ambición de todo Cicatriz Blanca es pertenecer a los Bebedores de Almas. Todos los oficiales del Capítulo han sido antes Bebedores de Almas.

Creencias

Los Cicatrices Blancas persiguen la visión de Jaghatai Khan sobre la unificación final de la Humanidad. Veneran al Emperador como el Unificador Supremo y como su Padre Fundador, pero no como un dios en el sentido absoluto. Los Videntes de las Tormentas enseñan que el deber de los Cicatrices Blancas es destruir a los enemigos del Emperador, preparando el día en que éste se levante del Trono Dorado para comenzar la próxima Gran Cruzada y unir toda la galaxia. Será ese día cuando Jaghatai Khan vuelva del vacío y dirija de nuevo a su pueblo hacia su destino.

El relámpago tiene una simbología muy fuerte para los Cicatrices Blancas, puesto que representa su estilo de combate y hace referencia a las cicatrices guerreras que llevan en la cara. También representa el rayo que invocan los Videntes de las Tormentas para desintegrar a sus enemigos. Estos guerreros siniestros predican que, mientras los espíritus del aire y de la tierra sigan acudiendo a su llamada, los Cicatrices Blancas nunca serán derrotados.

Semilla genética

La semilla genética de los Cicatrices Blancas parece ser estable y, en un principio, no demostró signos de deformidades o mutaciones. Sin embargo, tras la introducción del material genético de las tribus de las estepas, el genoma parece haber adquirido el espíritu salvaje y la sed de guerra típicos de éstas. A pesar de las enseñanzas de los Khanes y de los Videntes de las Tormentas, no es raro que surjan rivalidades tribales muy arraigadas entre los miembros de una misma escuadra. Además, existen varios casos registrados de Hermandades de Cicatrices Blancas que han excedido sobremanera los objetivos de su misión, como en la infame "Masacre de la Carretera Roja".

Se desconoce si estos incidentes fueron provocados por algún defecto en el material

genético de los Cicatrices Blancas o si se dieron después de que se integraran los miembros de las tribus como simple arraigo cultural, pero al Adeptus Mechanicus le encantaría saber la respuesta. Los Capítulos Sucesores de los Cicatrices Blancas, como los Indómitos, los Invasores, los Destructores y los Señores de la Tormenta, son todos igual de feroces y buenos representantes de las enseñanzas del Jaghatai Khan.

Qué piensa un Cicatriz Blanca de...

Ángeles Oscuros

"Son altivos y desconfiados, aunque su Ala de Cuervo es formidable".

Lobos Espaciales

"Como nosotros, los Lobos Espaciales tienen un alto concepto de la lealtad, lo cual valoramos especialmente. Lamentablemente, también son tercos como Squats".

Puños Imperiales

"De no ser por ellos, es probable que las defensas del Palacio Imperial hubiesen caído inexorablemente. Son prácticos y eficientes, pero cuadriculados. Extrañamente, parecen disfrutar más padeciendo dolor que causándolo".

Ángeles Sangrientos

"Los Ángeles Sangrientos lucharon como fieras en la defensa de la Sagrada Terra. Fue un honor acompañarlos en la batalla y siempre estaremos dispuestos a acudir en su ayuda".

Manos de Hierro

"Estos enigmáticos Marines Espaciales son siniestros. Su mayor aspiración consiste en recluir sus cuerpos en sarcófagos metálicos por los siglos de los siglos. Están locos".

Ultramarines

"Los Ultramarines son quizá demasiado tibios, correctos y formales. Dicho esto, fueron una pieza clave en la reestructuración del Imperio tras la Gran Herejía. Cuando preguntas a un ciudadano imperial por los Marines Espaciales, directamente piensa en Ultramarines".

Salamandras

"Los Salamandras han manifestado en más de una ocasión su indignación por nuestros métodos. Bien, que se ocupen de los niños y las ancianitas".

Guardia del Cuervo

"Admiramos su independencia, su audacia y su espíritu libre. Las crónicas imperiales ignoran muchos de los mundos que, sin su influencia, nunca habrían pasado a formar parte del Imperio. Esto no parece importar al Capítulo, sino los resultados conseguidos. ¿Qué mayor prueba de fidelidad al Emperador?".

Interpretando a un Cicatriz Blanca

Como Cicatriz Blanca, lo más probable es que seas impulsivo. Te mueve el ansia por explorar mundo, conocer gente, descubrir secretos, combatir enemigos... y bañarte en su sangre. En efecto, el gen de la crueldad está grabado en tus cromosomas, o eso dicen algunos, pero tal vez sea un rasgo cultural. En cualquier caso, la lealtad incuestionable que sientes hacia los tuyos se torna en una forma de sadismo hacia tus enemigos, que deben suplicar la muerte debido a sus pecados. Esto te parece justo y necesario, y no te causa remordimiento alguno. Al fin y al cabo, los despreciables alienígenas, las abominaciones del Caos y los impíos herejes no cejan en su empeño por destruir a la Humanidad. Concretamente detestas a los Eldar Oscuros, que esclavizaron a tu gente hace muchos siglos, demostrando una crueldad inhumana. Si éste es el trato que cabe esperar del enemigo, ¿acaso no es legítimo pagarle con la misma moneda? Es la extinción misma del Hombre lo que está en juego, y la piedad es para los débiles. Eres soñador y, por momentos, pareces ensimismado en tus pensamientos. Desprecias la traición y la mentira tanto como valoras subir a bordo de un Land Speeder, contemplar el paisaje hasta el horizonte y sentir la brisa golpeando tu rostro.

Lobos Espaciales, Legión VI

Detalles

Primarca: **Leman Russ**

Señor del Capítulo: **Logan Grimnar**

Mundo natal: **Fenris**

Fortaleza-Monasterio: **El Colmillo**

Especialidad: **Asalto**

Grito de guerra: **Depende de la compañía, pero por lo general es un aullido de lobo**

Desde la creación del Imperio, los Lobos Espaciales han luchado con uñas y dientes por la causa del Emperador. Su nombre y sus acciones son conocidos de punta a punta de la galaxia. Tan tercos como feroces, son expertos en el combate cuerpo a cuerpo y sus guerreros compiten sanamente por la gloria sobre el campo de batalla. Viven para luchar y la muerte no les causa el más mínimo temor. De todos los Capítulos del Adeptus Astartes, los Lobos Espaciales son con diferencia quienes más han conservado la cultura tradicional de su planeta, que influye en cada aspecto de su organización.

Los Lobos Espaciales son conocidos en todo el Imperio por sacar a relucir la ferocidad animal de su propia naturaleza cuando combaten y poseen inmensos colmillos de lobo. Sus caras son grandes y alargadas, con narices de grotescos orificios nasales y ojos profundos como cuevas. Su piel curtida se hunde bajo sus mejillas, dando una apariencia si cabe más feroz.

Historia

Las piedras angulares del Credo Imperial se enseñan en más de cien mil mundos. Aunque

los detalles varían, todos saben que, hace milenios, el Emperador de la Humanidad caminó sobre la faz de la Tierra. Sus magníficas proezas unificaron la raza del Hombre en lo que fue una edad de oro espiritual y las leyendas sobre su grandeza se han explicado en toda la galaxia durante un centenar de siglos. Las bóvedas del Librarium Sanctus contienen esta y muchas otras verdades, sagradamente custodiadas por los Bibliotecarios de los Marines Espaciales desde el nacimiento del Imperio. Una de las leyendas más conocidas y respetadas de todas es la que se centra en la creación de los Primarcas.

En el punto álgido de sus poderes, el Emperador era prácticamente omnipotente. Pero ni tan solo él podía estar físicamente en todas partes al mismo tiempo, ni su cegador rayo de luz podía iluminar todos los rincones oscuros de la galaxia. Por este motivo, el Emperador creó a los Primarcas: hijos nacidos de su propia sangre sagrada que superaban al resto de humanos en todos los aspectos. Cada uno de estos primeros nacidos llegó al mundo como un líder, un guerrero cuyo poder era templado por su serenidad y sabiduría.

No existe ninguna información fidedigna sobre cómo se diseminaron los Primarcas por toda la galaxia. La teoría más aceptada actualmente sostiene que fueron esparcidos por los confines más alejados del espacio cuando todavía seguían incubándose en los laboratorios bajo el monte Himayala. La única certeza que podemos extraer con seguridad de este misterio es que, a continuación, el Emperador utilizó la simiente genética de los Primarcas perdidos como plantilla para crear una especie genéticamente diseñada de superhombres: los Adeptus Astartes, más conocidos como Marines Espaciales.

Cada uno de estos guerreros potenciados era varias veces más poderoso que un soldado humano corriente y fue con estas tropas de élite con las que el Emperador se propuso unificar la galaxia. Creó numerosas Legiones Astartes a imagen y semejanza de sus Primarca. Los Lobos Espaciales se convertirían en una de las más grandes.

A un lejano y gélido mundo llamado Fenris, en el remoto noroeste de la galaxia, llegó uno de los infantes Primarcas. Dada la dureza del clima en el planeta, podemos afirmar sin temor a equivocarnos que un ser inferior habría muerto de manera casi inmediata. Parece muy probable que el Primarca fuera adoptado por una Loba Fenrisiana (el propio Leman Russ mencionó su parentesco lupino en más de una ocasión); de hecho, se cree mayoritariamente que los lobos de Russ (Freki y Geri) eran sus hermanos de manada originales.

Saga de Gnauril, La Ascensión del Rey Lobo

La Saga de Gnauril, La Ascensión del Rey Lobo, describe la historia de un crudo Invierno Infernal en que el joven Russ se unió a su manada en una incursión contra un asentamiento cercano a ésta. Corrió hacia el pueblo a cuatro patas, con un grupo de lobos aullando detrás de él; se abrió camino hasta el almacén del pueblo y cerró las mandíbulas sobre unos grandes pedazos de carne en salazón. Los lobos fueron atacados por los habitantes del pueblo antes de que pudieran llevar los despojos a sus hambrientas proles y el Primarca luchó con una ferocidad sin límites para permitir escapar a sus compañeros de manada. Los pueblerinos no habían visto nada igual, así que pidieron a su señor, el Rey Thengir de Russ, que les liberase de aquella amenaza. Una semana después, el rey envió una partida de caza "con flechas envenenadas con veneno de dragón y cuchillos tan afilados que podían atravesar la corteza de un roble".

Gran parte de la manada del Primarca murió como consecuencia del ataque, atravesada por las lanzas y las flechas de los cazadores. Incluso la venerable loba que defendía a su camada fue empalada por la garganta, aunque acabó con la vida de cinco cazadores antes de sucumbir

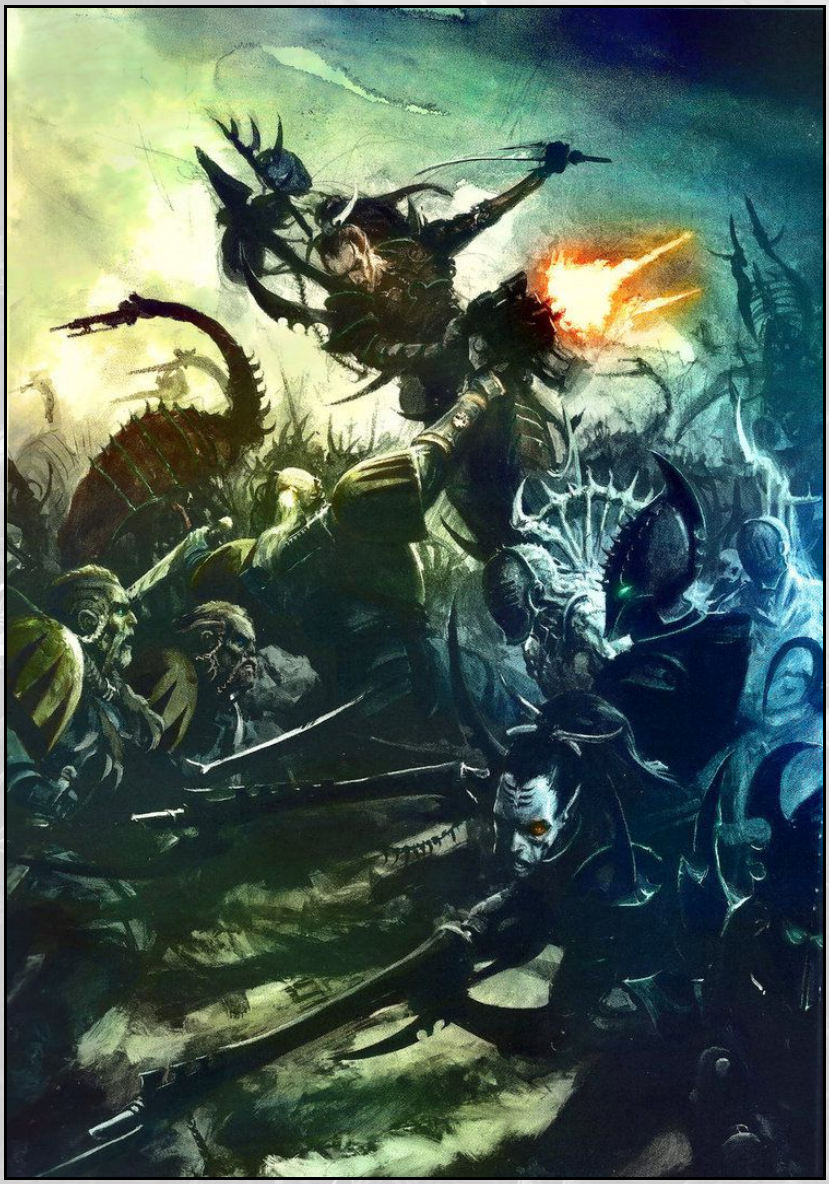
por fin a sus flechas envenenadas. Con todo, el niño lobo consiguió salvarse agachándose tras el cadáver de su madre adoptiva. Mientras gruñía, el veneno de las flechas dentadas clavadas en su cuerpo como alfileres lo iba debilitando poco a poco incluso a pesar de su constitución de hierro. Acabó siendo atado y amordazado con las tripas y los tendones de los cadáveres de su manada, para ser finalmente arrojado ante el mismísimo Rey Thengir. La saga prosigue con todo lujo de detalles y explica el primer contacto del Primarca con la realeza de Fenris:

"Hacia el anochecer, quitaron la mordaza al hombre lobo y el rey pidió a la criatura que implorase por su vida como un perro. La extraña bestia se irguió hasta su altura máxima y soltó un rugido tan largo y tan fuerte que algunos de los hombres más jóvenes tuvieron que abandonar la sala. La criatura de mirada enfurecida lanzó un escupitajo de sangre y veneno al Rey Thengir mientras le miraba con los ojos brillantes de orgullo real".

A lo largo de los años siguientes, el niño lobo fue cuidado por el rey en persona. Se le enseñó a blandir un hacha de batalla, a pescar y, poco después, a hablar. El Primarca crecía con rapidez y absorbía los conocimientos a un ritmo increíble. También demostró una aptitud innata para el combate, incluso desarmado. Propenso a rugir con una risa atronadora o a vociferar canciones sin armonía, el Primarca asumió, poco a poco, que tenía más de humano que de lobo y que era superior a cualquier otro. Cuando Russ logró desarmar al campeón de la guardia del rey de sus dos hachas de batalla durante su tercera sesión de entrenamiento, Thengir entendió que el joven estaba llamado a la gloria. El Primarca pronto habló con una poderosa elocuencia y, una noche, el Rey Thengir decidió que ya era merecedor de recibir un nombre verdadero. Así fue cómo realmente nació Leman Russ.

Leman Russ

Mucho de lo que sabemos de los primeros años de Leman Russ es fruto de los rumores y de las leyendas, pues su fama se difundió rápidamente por el planeta. Las leyendas de Fenris le citan como un hombre capaz de arrancar un árbol del suelo y partirlo por la mitad sobre su nuca, de enfrentarse a los ejércitos de los enemigos del rey y hacer que echasen a correr sin sufrir un rasguño y de derribar a un mamut fenrisiano con las manos desnudas y comérselo entero para cenar. Tras la muerte de Thengir, no hubo discusión sobre quién sería el sucesor. El Rey Leman Russ ocupó su puesto en el trono.



Cada víspera del Eterno Invierno, en los salones de El Colmillo, la Fortaleza-Monasterio de los Lobos Espaciales, los Sacerdotes Rúnicos rememoran con gran detalle la saga de Leman Russ. Cada uno de los Lobos Espaciales se sabe el mito de memoria y la leyenda se transmite del solemne Sacerdote al ingenuo aprendiz con la mayor de las reverencias. De este modo, la saga de Leman

Russ ha sobrevivido hasta nuestros días. Debido a su tradición oral, la leyenda que se explica a continuación jamás ha sido escrita de ninguna forma por los Lobos Espaciales. No obstante, la introducción clandestina de un grabador de voz en el Banquete del Errante por parte del Inquisidor Chalfont, invitado a la mesa de Cormack Lengua de Lobo, ha proporcionado a los eruditos del Imperio la siguiente transcripción:

"Y así aconteció que Russ se alzó como rey de todo Fenris; su juicio era tan fuerte como el brazo de su espada y su autoridad era indiscutible.

Ningún hombre ni ninguna bestia podía igualar al Rey Lobo.

Ninguna tribu podía resistir la fuerza de sus ejércitos.

En el reino de Russ había una tregua entre el hombre y el lobo. A su corte acudían los más feroces señores de la guerra y las más hermosas doncellas. Las gestas sobre sus poderosas conquistas se propagaron como el fuego en un bosque y los ojos de Terra no tardaron en fijarse en sus proezas.

Tal era la fama de Russ y tan grandes sus hazañas, que el Sagrado Emperador puso rumbo a Fenris para encontrarse con el Rey Lobo.

En lo más profundo de su alma, sabía que tan poderoso guerrero debía ser uno de sus hijos verdaderos. También sabía que Russ no se doblegaría a su mando sin ser antes derrotado en combate singular.

El Emperador estaba seguro de su propio poder y no pensaba que aquel desafío supusiera esfuerzo alguno para él. ¿Quién podría competir con un dios viviente? ¿Quién podría mantenerse firme ante la presencia del Rey de la Humanidad?

Así fue como las grandes naves voladoras del Emperador viajaron al centro del mar de las estrellas y aterrizaron sobre la fría superficie de Fenris pocos años después de la ascensión al trono de Russ.

El Emperador, cubierto con una túnica larga y sencilla, entró en la corte del Rey Leman Russ. Llegó a través de la boca bostezante de una caverna situada en el sur de Fenris. Su aura divina estaba oculta a los ojos curiosos de la corte del rey y su increíble energía psíquica quedaba disimulada por runas de disfraz y de confusión. Llevaba la mitad de la cara cubierta por las sombras de su capucha y en las manos sostenía el bastón del peregrino.

Pero, para un ojo atento y agudo, su naturaleza era clara, pues los grandes lobos fenrisianos se apartaban para dejar paso a aquel extraño.

Leman Russ estaba recostado sobre su trono de roble, con una jarra de buen hidromiel en una mano y la pata asada de un oso en la otra. Freki y Geri, los Hermanos Lobos, estaban enroscados sobre sus pies desnudos y un gran charco de sangre relucía a la luz de las antorchas en la base del trono. La corte había estado cazando y no se tomó muy bien la interrupción de su banquete.

El peregrino se acercó a la nudosa madera del trono y a su gigantesco ocupante y se quedó plantado mirando fijamente el lugar desde el que Russ presidía el banquete.

La corte quedó en silencio cuando el gruñido del Rey Lobo hizo retumbar los muros.

Freki reaccionó enseñando sus dientes. Geri, viejo más allá de lo imaginable, demostró ser más sabio que su hermano, pues el extraño visitante respondía a la mirada de su feroz hermano sin pestañear.

Fue entonces cuando el desconocido propuso su desafío. Sería el rey quien decidiría la naturaleza de la competición.

Si vencía, el extraño no pedía nada excepto que se le permitiese beber a la derecha de Russ durante el banquete.

Los gritos de la casa del rey resonaron contra los escudos colgados del techo y todos los presentes compartieron sus carcajadas ante tan ridícula petición.

Russ le dijo al peregrino que, si no lograba vencer, debería servir a las órdenes del rey por un año. El extranjero aceptó sombríamente.

El Rey Lobo no quería estropear un buen banquete, así que su primer desafío fue una competición de comida.

La comida fue servida en grandes escudos de latón y, en efecto, el extraño comió bien, pues consumió sin pausa varias veces más que los guerreros más corpulentos. Pero, cuando levantó la mirada de su bandeja, Russ estaba acabando con su tercer uro.

Los enormes huesos rojos estaban apilados a su alrededor y no se podía ver ni un resto de carne. Con un atronador eructo, Russ sonrió al peregrino. Sus colmillos relucían rojos a la luz de las antorchas. El extraño bajó la mirada.

Pero el rey disfrutaba con aquel deporte. Se percató de que el viajero de la capucha marrón tenía el espíritu de un fenrisiano, así que lo desafió a una competición de bebida.

El segundo concurso empezó con el estentóreo soplido de un cuerno. Pero, cuando el peregrino había alcanzado el sexto barril de potente hidromiel fenrisiano, ya no quedaba nada más que beber.

El Rey Lobo había acabado con la bebida de todo el festín; había consumido suficiente bebida como para ahogar a una Gran Compañía entera.

Un destello de rabia apareció en los ojos del peregrino.

Si no le daban la oportunidad, ¿cómo podría probar su valía? Si todo lo que le ofrecían eran burlas y carcajadas de desprecio, ¿cómo podría abrazar a aquel guerrero, tan pegado a su hidromiel, como a su hijo perdido?

Decepcionado, el peregrino llamó a Leman Russ borracho y glotón y afirmó que sólo sabía llenarse la panza y jactarse de su falsa grandeza.

Después de escucharse estas palabras, la corte quedó en silencio. Nadie se atrevió siquiera a respirar mientras el Rey Lobo se erguía hasta su máxima altura.

La carcasa ensangrentada de su comida cayó crujiendo a sus pies.

Russ desenvainó su espadón y subió a la mesa de ceremonias mientras un gruñido surgía de su garganta. El Rey Lobo consideró tranquilamente las consecuencias de su último desafío y su

corte dio un paso atrás al unísono para dejarle espacio.

El tiempo pareció detenerse cuando el Emperador de la Humanidad se despojó de su túnica. La capucha cayó de su cara, revelando su auténtica forma.

Con una altura mayor que la de cualquier hombre presente, bañado en luz y envuelto en una barroca armadura dorada, el Dios Emperador se subió a la mesa. Su espada resplandeció al sacarla de su vaina con gemas incrustadas. Con un alarido que hizo vibrar los muros de la habitación, el Rey Lobo saltó sobre su contendiente, dando comienzo al titánico duelo.

El Emperador luchó con gracia y precisión; cada uno de sus actos era veloz como el fuego líquido y realmente era imposible seguir con la vista el movimiento de su espada.

El Rey Lobo atacó con la fuerza de la pura rabia, templada tan solo por años de supervivencia gracias a su destreza e ingenio. El lustroso oro de la reluciente armadura del Emperador reflejaba las danzas de las llamas de las antorchas y los ojos de un millar de espectadores. La piel del Rey Lobo brillaba por el sudor y por la sangre y su melena flotaba a su alrededor mientras rugía y aullaba.

La velocidad y la pasión del ataque de Russ (una perfecta fusión de coraje marcial y una concentración absolutamente perfecta) convencieron al Emperador de que se hallaba con toda seguridad ante uno de sus hijos perdidos. Lanzando un gancho con su puño de combate dorado a tal velocidad que se le desdibujó el brazo, el Emperador golpeó a Leman Russ en toda la cara".

Según explican las notas que acompañan a la transcripción, llegado este punto de la grabación, todos los presentes gritaron grandes vítores. Esta parte de la leyenda parece ser causa de un gran regocijo entre la audiencia, ya que toda ella ha escuchado con anterioridad la historia y la conoce a la perfección.

"Es buena prueba de la fortaleza de nuestro señor Russ el hecho de que, apenas una hora después, ya podía pensar con claridad. El rey se había recuperado rápidamente de un golpe que hubiera destruido a cualquier mortal y dio pocas muestras de sentir dolor de cabeza (aunque el hecho de haber ingerido increíbles cantidades de hidromiel fenrisiano pudo haber influido en ello). No importa. El caso es que, con una sonrisa ensangrentada que mostraba sus colmillos rotos, juró fidelidad al Emperador de la Humanidad".

Es bien sabido por los eruditos imperiales que, cuando tuvo pruebas de su origen, Leman Russ ofreció de todo corazón su espada al Emperador. Su enseñanza y su entrenamiento fueron rápidos; en cuestión de semanas, el Emperador ya consideró al Primarca digno de dirigir sus ejércitos en la sagrada guerra a través de la galaxia. Russ fue presentado a los guerreros que llevaban su impronta en los propios genes y así se convirtió en padre, progenitor y Señor de los Lobos Espaciales del Adeptus Astartes.

Leman Russ se adaptó rápidamente a su papel como Primarca de los Lobos Espaciales. Recibió el regalo de una excelente armadura bendecida tres veces por el propio Emperador. Su

mandoble fue reemplazado por la legendaria Cuchilla Glacial Mjalnar, cuyos dientes fueron tallados a partir de las garras del Gran Kraken Gormenjarl y de cuya hoja se dice que podía partir en dos las montañas de hielo de Fenris. La Legión de los Lobos Espaciales aceptó al enorme Rey Lobo como Primarca y líder sin vacilar y, en los años siguientes, sus componentes se convirtieron en hijos para Leman Russ.

Con el paso del tiempo, todos los Primarcas se unieron a sus respectivas Legiones. Las crónicas de aquellos días hablan de una edad dorada de conquistas y éxitos. Las fuerzas del Imperio eran imparables en su búsqueda por unificar la galaxia bajo la adoración del Dios Emperador. Russ siempre actuaba como punta de lanza en cada batalla y se abría camino en vanguardia, aniquilando a todos sus enemigos. A lo largo de las numerosas y extensas batallas de la Gran Cruzada, los Lobos Espaciales y sus lobos fenrisianos siempre lucharon en primera línea de combate. Russ siempre marchaba al frente de su Legión y descuartizaba a cualquiera que se atreviese a desafiarlo.

La Herejía de Horus

Las acciones de Russ obtuvieron un éxito tan aplastante que sus conquistas lo llevaron hasta los confines más alejados de la galaxia, a muchos años luz del Segmentum Solar. Miles de mundos fueron reclamados en nombre del Emperador y parecía que la Era Dorada nunca terminaría. Hasta que, en un acto que dejaría su cicatriz en la galaxia hasta el fin de los tiempos, el Primarca hermano de Russ, Horus, el progenitor de los Lobos Lunares, se apartó de la luz. La Herejía de Horus fue un período de guerra total, una gran herida abierta en el Imperio en el despertar de la locura del Gran Mal. Los engaños y la traición de Horus embaucaron nada menos que a nueve legiones de Marines Espaciales, ya fuera por coacción, descarriamiento o pura corrupción.

Los Lobos Espaciales, pese a no estar presentes en muchas de las batallas finales en las que las fuerzas del Caos asediaron el palacio del Emperador, se vieron fuertemente involucrados en los inicios de la Herejía de Horus. Fue durante los desastrosos comienzos de aquella época cuando nació un odio ancestral que ha durado milenios entre los Hijos de Russ y la Legión de Marines Espaciales de los Mil Hijos.

En contraposición a los Lobos Espaciales, los Marines de los Mil Hijos se habían fijado el objetivo del conocimiento y, en consecuencia, se puede aprender mucho de los tomos recuperados desde su caída. Incluso hay descripciones sobre la destrucción de la Legión, la más notable de las cuales se refiere a la caída de Prospero. Sea como sea, todas están teñidas por la amarga derrota.

En estos textos pútridos se describe a los Lobos Espaciales de la peor manera imaginable. No obstante, con la cuidadosa integración de la leyenda de los Lobos Espaciales que retrata esta época y la sucesión de eventos que narran los textos de uno y otro Capítulo, es posible componer una descripción bastante exacta de lo que propició realmente el odio ancestral entre estas dos Legiones. Magnus el Rojo era un gigante entre los hombres: su altura superaba con mucho incluso la de sus hermanos Primarcas y su cabello y complexión eran de un rojo lívido. Lo más notable en su figura, no obstante, era el enorme ojo de cíclope incrustado profundamente en la frente del Primarca; en lugar de dos ojos, como los hombres normales, Magnus tenía uno. Se dice que su fuerza rivalizaba con la de Russ, pero prefería invertir sus energías en explorar y aprender antiguos secretos arcanos antes que en practicar el arte de la guerra.

Sus peculiaridades físicas nunca fueron tenidas en consideración por el resto de Primarcas. Después de todo, Sanguinius estaba bendecido con alas y el propio Leman Russ lucía unos colmillos grotescos. No obstante, el Rey Lobo temía que la mácula del Caos se hubiera alojado en el alma del gigante, pero el Emperador hacía caso omiso de estas sospechas, pues Magnus era uno de sus propios hijos. Cuando los sucesos que conducirían a la Herejía de Horus maduraron para producir sus terribles frutos, Magnus el Rojo envió un mensaje psíquico al Emperador.

No ha quedado registrado el contenido de aquel mensaje, pero son varias las fuentes que especulan con la hipótesis de que se tratara de una advertencia sobre la propia traición de Horus.

Aunque se dice que el contenido del mensaje era de gran importancia, el medio de enviarlo reveló inconscientemente la auténtica gravedad de las prácticas de los Mil Hijos. El Emperador se negó a creer que Horus, su hijo favorito, pudiera traicionarlo y en su lugar reaccionó con furia ante la advertencia de Magnus. Cuando el Primarca del pelo llameante estableció la conexión psíquica con el Emperador, éste se quedó horrorizado ante el alcance de la investigación que había sumido a Magnus en artes blasfemas y heréticas.

A los ojos del Emperador, los Mil Hijos habían investigado en exceso misterios que más valía dejar en paz, adentrándose así voluntariamente en la guarida de la bestia. Las explicaciones de Magnus no apaciguaron al Emperador y las peores sospechas de Russ se habían visto confirmadas. Debido a la insistencia del Primarca, el Emperador se convenció de que el auténtico traidor era Magnus y no Horus. Aterrado, ordenó a Russ que partiera inmediatamente rumbo al mundo natal de los Mil Hijos. El Rey Lobo reunió a sus fuerzas y se preparó, una vez más, para acudir a la guerra.

Prospero fue otrora la imagen de un auténtico paraíso. Grandes torres de hielo y marfil adornaban el paisaje, salpicado de bellos jardines y los lagos tranquilos. Russ creía que este revestimiento de civilización y cultura ocultaba unos turbios cimientos de maldad. A sus ojos,

cualquier erudito, escriba y hechicero se había adentrado demasiado en el lodazal del Caos y había bebido en exceso de sus blasfemas aguas de conocimiento prohibido. No había otra opción; el Rey Lobo sabía que debía seguir las órdenes del Emperador al pie de la letra: acabar por completo con los Mil Hijos. Después de una prolongada e hiriente serie de bombardeos, las legiones del Rey Lobo cayeron sobre los habitantes de Prospero en una avalancha de furia aullante. La brutalidad y la ferocidad del ataque de los Lobos Espaciales les permitió abrirse paso hasta el corazón de la capital de Prospero, pero los Mil Hijos tenían suficiente presciencia como para preparar sus defensas finales.

Cuando los Lobos Espaciales finalmente consiguieron abrirse paso descuartizándolo todo hasta llegar a la puerta de la ciudadela más grande, las legiones de Magnus el Rojo ya les esperaban. La batalla que siguió se prolongó sin pausa día y noche. Los Lobos Espaciales luchaban con un fervor enfurecido y los Mil Hijos hacían lo propio para salvar su mundo natal. Según todos los datos (aunque hay muy pocas cifras concretas), la guerra entre ambas Legiones duró varios días y se cobró miles de vidas.

Finalmente, a pesar de toda su sabiduría, los Mil Hijos no pudieron resistir la furia de la legión entera de los Lobos Espaciales sobre el campo de batalla. En la vanguardia de las líneas de batalla de los Lobos Espaciales, dirigida por Jorin Garra Sangrienta, se encontraba la Decimotercera Gran Compañía. Eran los que podían adoptar la forma de lupino: sus almas bestiales podían transformarlos en espeluznantes hombres lobo en el fragor de la batalla. La estremecedora magnitud de la carnicería provocada por la Decimotercera Compañía abrió una enorme brecha en las líneas de los Mil Hijos y, poco después, los verdes pastos de Prospero quedaron teñidos de rojo y surcados por ríos de sangre. Los valientes guerreros de Magnus fueron exterminados lenta pero inexorablemente, cediendo bajo el intenso fuego del asalto de los Lobos Espaciales.

Aunque no temían por sus vidas, lucharon hasta el último suspiro para proteger sus conocimientos y su mundo natal. La pérdida de todos y cada uno de los Marines Espaciales que allí murieron ha quedado registrada en el Lamento de Prospero y, pese a que su veracidad sea dudosa, se trata del único testimonio del terrorífico pacto del ciclópeo Primarca. Magnus, empequeñecido en lo alto de su gran torre, contempló con agonía cómo los bárbaros Lobos de Russ despedazaban a sus hijos. Los aullidos de la manada resonaron en sus oídos, destruyendo su concentración, rompiendo sus defensas psíquicas y llevándolo al borde de la locura.

Saltando de su trono de ébano, agitó los brazos en el aire y rugió una plegaria de ayuda para salvar a su Legión y sus grandes obras. Como si algo maligno hubiese estado esperando la llamada del cíclope, el cielo se oscureció y el aire crepitó con electricidad. Magnus se vio imbuido de energía arcana y su silueta se encorvó debido a los malignos cambios que estaban sufriendo tanto su cuerpo como su alma. Contempló los parapetos de su ciudadela y el desolador paisaje de dolor ante sus ojos y pronunció unos salmos prohibidos. Inmediatamente, cientos de Hijos de Russ perdieron por completo su cordura bajo el efecto de los sortilegios de Magnus.

Después, los cielos se abrieron con un crujido y unos rayos caleidoscópicos frieron una tras otra las escuadras de los salvajes Lobos Espaciales. El mismísimo suelo de Prospero se cubrió de manos de diez dedos cada una, similares a obscenos hongos, que agarraban por las piernas a los guerreros bestia. Pero, aun así, estos siguieron luchando sin que todo aquello les importara lo más mínimo, inmunizados por su espantosa sed de sangre contra los numerosos horrores que protegían la ciudadela. Puede asumirse que esta historia continúa, desde el punto de vista de los Lobos Espaciales, tal y como se relata en la leyenda La Guerra de los Gigantes, escrita por el Inquisidor Bastalek Grim (1.087.345.M4I/ 5.586.741.P12).

Finalmente, Magnus el Rojo llegó al campo de batalla. La tierra asolada se licuaba con sus poderosos ataques mientras abría un sangrante reguero de cadáveres entre las filas de los Lobos Espaciales, aplastándolo todo a su paso. Allí donde posaba su mirada, incluso el más valiente colmillo largo se quedaba blanco y moría. Su único globo ocular palpitaba en su frente con un brillo antinatural y tenía la roja melena de punta debido a la electricidad que crepitaba a su alrededor. Verdaderamente, se había convertido en una abominación a los ojos del Emperador. Entonces, Leman Russ emergió de lo más sangriento del combate cuerpo a cuerpo para interceptar al enloquecido gigante.

Mientras se giraba, Russ agarró a uno de los traidores por la garganta y lo arrojó contra la cara del gigante. La mirada petrificadora de Magnus quedó bloqueada por un instante y, con una celeridad nunca vista, Russ cargó contra el titán carmesí. Pero, a pesar del ataque, este no cayó. El gigante se movió con mucha más velocidad de la que habría cabido esperar en un ser de tal tamaño y estampó su puño en el pecho de Russ con la fuerza suficiente como para resquebrajar su coraza pectoral y clavarle fragmentos de ceramita en el corazón. Pero el Rey Lobo no se inmutó.

Aferrando el brazo de Magnus mientras este se inclinaba hacia atrás para asestar otro golpe, Russ se propulsó hasta la cara del gigante y le propinó un certero puntapié justo en el ojo. El rugido de dolor de Magnus hizo temblar el aire y una espesa sangre negra empezó a caer de los cielos. Russ aprovechó la oportunidad y agarró a su cegado adversario por la cintura. Levantando al cíclope del suelo con los dientes apretados en una mueca de dolor, el Rey Lobo le partió la espalda. Al ver a su Primarca derrotado, los Mil Hijos dieron media vuelta y huyeron. Pero el gigante se resistía a ser derrotado: cuando Russ levantó su Cuchilla Glacial Mjalnar para asestar el golpe definitivo, Magnus balbuceó una palabra de poder y se hundió en el suelo iridiscente.

Por lo que respecta a la conclusión de esta batalla épica, los textos varían radicalmente. Algunas fuentes aseguran que los hechiceros de los Mil Hijos abrieron un portal hacia la Disformidad y se arrojaron a las fauces del Caos, prefiriendo esto antes que enfrentarse a la furia de los Lobos Espaciales. Otros afirman que, cuando escapó su enemigo, Leman Russ juró que destruiría hasta al último integrante de la Legión. Otros dicen que todos los miembros de la Legión traidora se convirtieron en fantasmas y que su diabólico patrón los protegió de todo daño. Con todo, hay algunos datos seguros acerca de la huida de los Mil Hijos. No fueron destruidos y salvaron buena parte de sus conocimientos y de su literatura arcana. El propio Magnus no murió,

ya que él y sus secuaces han asolado el Imperio durante miles de años desde aquel día. Además, sea como sea que escaparan, los lupinos se lanzaron en su persecución y desaparecieron de todos los informes imperiales a partir de aquel momento. Los Lobos Espaciales honran su desaparición con una piedra lisa en el Gran Annulus (véase Observaciones sobre El Colmillo por Erasmus Bosch, Inq.8.726/M40) y la Decimotercera Compañía nunca ha sido reemplazada.

La desaparición de Russ

Una vez cada 1,000 años, el antiguo Dreadnought Bjorn Garra Implacable es despertado de su letargo sin sueños. Reúne a todos los Sacerdotes Rúnicos del Capítulo en torno a él, les recita de nuevo las antiguas sagas y pone a prueba sus recuerdos sobre los ancestros. El siguiente texto es una transcripción directa del relato contado por Bjorn acerca de la desaparición de Russ, registrado por Vagnai Ravenmane en 7.662.M35:

"El Festín de la Ascensión del Emperador se desarrollaba como siempre. Miles de los hijos del Emperador se habían reunido para celebrar su victoria final sobre el Gran Mal.

Las antorchas que cubrían las paredes eran como estrellas en el cielo nocturno y nuestros espíritus se elevaban hacia las cúpulas. Los salones resonaban con las canciones y las risas. En el lugar de honor de la mesa, rodeado por sus amigos más íntimos, se sentaba el Rey Lobo en

persona, Leman Russ. El gran Primarca se subió una vez más a la mesa de ceremonias, la misma en la que había librado una desesperada y titánica lucha por su vida y por su honor, siglos atrás, contra el Emperador. Una a una, las voces estridentes se apagaron. Los parlamentos de Russ eran legendarios. Los segundos pasaron; luego, los minutos.

El gran salón estaba silencioso como una tumba. Todas las miradas estaban clavadas en Russ. Pero el Primarca no mediaba palabra y su cuerpo estaba como congelado. Los que estábamos más cerca de él pudimos ver cómo tenía fijos sus grandes ojos amarillos en un punto vacío y cómo sus músculos de hierro estaban tensados con un espasmo. Lentamente, se levantó un murmullo en el anfiteatro natural del salón mientras sus guerreros se preguntaban en el nombre de Kraken qué podía estar sucediendo. ¿Se trataría de alguna broma? ¿Acaso nuestro carismático rey iba a rugir con una risotada atronadora para pedir, de repente, más cerveza? ¿Se trataba de algún tipo de desafío o tal vez de algo peor? No podíamos decirlo ni nos atrevíamos a preguntarlo.

De repente, Russ cayó pesadamente sobre sus rodillas produciendo un sonoro crujido que resonó en el salón antes de que se hiciese de nuevo el silencio. Se giró hacia sus seguidores más fieles y, con una voz que nadie más pudo oír (ni siquiera yo), les transmitió sus instrucciones. Con la cara marcada por la tristeza, se dirigió a la multitud y sus palabras graves se hundieron profundamente en el alma de cada uno de los Lobos Espaciales. Todos a una, Russ y su séquito dieron media vuelta y salieron a toda prisa del gran salón. Sólo yo, el más joven de los favoritos del Primarca, fui dejado atrás.

Desde ese momento, cada año preparábamos su puesto en el festín; cada año su cuerno era llenado de bebida por si volvía. Así pasaron siete largos y dolorosos años, pero Russ no volvía a su hogar con nosotros. Fue una época triste y muchos dicen que, la noche en que los Señores Lobo tomaron su decisión, el peor Invierno Infernal de todos los tiempos rugía en el exterior de las murallas. Si Russ no volvía a nosotros, nosotros iríamos en su busca. Elegido como Gran Lobo, conduje a los Lobos Espaciales en la búsqueda de nuestro progenitor.

De este modo dio comienzo la primera de las Grandes Cacerías. Las compañías de los Lobos Espaciales subieron a sus naves y partieron en distintas direcciones hacia el Mar de las Estrellas. La leyenda de las batallas que libramos y los mundos que descubrimos es larga, demasiado larga salvo para la víspera del Eterno Invierno. Con todo, al final, nuestra búsqueda fue en vano y no obtuvimos más que cuentos y profecías vacías. Así terminó, con tristeza, la primera Gran Cacería.

No son desconocidos los casos en que el espíritu del Primarca otorga a un Sacerdote Rúnico una visión y habla directamente con su mente. Sus palabras son las palabras del propio Russ; es entonces cuando empieza una nueva Gran Cacería. Aunque nunca hemos tenido éxito en nuestro objetivo final, hemos cosechado muchas victorias y hemos realizado muchas grandes tareas en nombre de Russ. Y, al terminar, siempre nos quedamos con el consuelo de sus últimas palabras: al final volverá con nosotros; en la batalla final; en la Hora del Lobo...".

Mundo natal

Fenris es un planeta de dolor y dificultades, envuelto eternamente en un hielo atenazante o en un fuego abrasador. Se encuentra en el límite noroeste de la galaxia, peligrosamente cerca del Ojo del Terror, pero, aun así, sus habitantes permanecen puros. Desde el espacio parece que la inmensa mayoría de Fenris esté cubierta por agua congelada y que las exiguas masas terrestres floten como pequeñas islas de tierra helada sobre la nieve.

De hecho, los eruditos imperiales a menudo se preguntan si, en los largos días del invierno fenrisiano, los océanos no se congelan por completo y cubren el planeta con un rígido manto blanco. Un pequeño continente es la única área de tierra que se ha mantenido estable a lo largo de los años: el territorio de Asaheim, que se eleva en lo alto de la cresta del mundo. El planeta gira alrededor de su sol formando una elipse pronunciada.

El resultado directo de esto es que el clima de Fenris varía del frío gélido durante la mayor parte del año a un calor insoportable en verano. Incluso cuando Fenris alcanza su perihelio, el continente principal sigue intacto, aunque continúan atravesándolo ríos de magma y lava abrasadora. Las placas tectónicas chocan, las montañas revientan y gigantescas simas se abren en la piel del planeta. A pesar de todo, entre las islas de hielo flotante a la deriva, sacudidas por feroces mareas, de algún modo los hombres de Fenris logran sobrevivir.

No sólo los omnipresentes ataques de un clima cruel y siempre cambiante amenazan a la gente, sino también las especies nativas. Ya de por sí, las presas (como las manadas de gigantescos alces fenrisianos, con sus majestuosas cornamentas afiladas como cuchillas de afeitar, o los inmensos mamuts, capaces de aplastar a un hombre y reducirlo a pulpa) suponen un verdadero peligro. No obstante, una observación detallada ha revelado que los depredadores de Fenris pueden considerarse entre los más feroces de la galaxia.

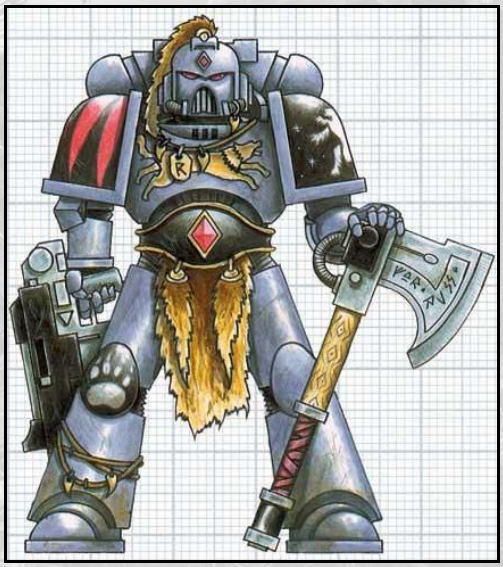
Viejos dragones y serpientes aladas surcan las corrientes térmicas que se generan sobre las islas flotantes y se reproducen en cuevas calentadas geotérmicamente. Las serpientes marinas y los krakens merodean por las profundidades como terribles leviatanes tentaculares cuya longitud puede llegar a ser de cientos de metros. El respetado Magos Biologis Anatole Leviticus ha teorizado sobre la hipótesis de que estos "krakens" (uno de los cuales se dice que fue cazado por Russ en persona) sean restos de una infructuosa invasión Tiránida del pasado.

Grandes osos blancos, bestias furiosas con un peso equivalente al de un tiburón de hielo y prácticamente invisibles en una tormenta de nieve, pueden encontrarse vagando por la tundra helada y son perfectamente capaces de destrozar las paredes de los edificios más sólidos para alimentarse de sus sorprendidos ocupantes. Pero el depredador más peligroso de todos, tanto que es conocido en toda la galaxia, es el lobo fenrisiano. Estos monstruos con piel de hierro pueden tener desde el tamaño de un caballo pequeño hasta el de un transporte de tropas blindado y están dotados de una astucia singular. Una breve serie de estudios demostró que sus mandíbulas pueden dejar marcas en el plastiacero. Quizá lo más aterrador de estas bestias es que viven en manadas,

de modo que, cuando cazan, su presa tiene escasas posibilidades de escapar. Dado que muchos nativos de Fenris lucen los pellejos de estas crueles criaturas y han terminado con la vida de varias de ellas, se puede afirmar sin recelo que son guerreros poderosos. Nacidos en un mundo donde el peligro es omnipresente, sólo los más fuertes sobreviven y, de entre ellos, sólo los mejores pasan a integrar las filas de los Lobos Espaciales. Pocos mundos en toda la galaxia temen por la supervivencia del Capítulo.

Organización

Desafiando al Codex Astartes, el Capítulo de los Lobos Espaciales se divide en doce Grandes Compañías. Cada una de ellas está al mando de un Señor Lobo, que sólo responde ante el Gran Lobo en persona (cargo ostentado durante los últimos ochocientos años por el famoso Logan Grimnar). Cada Gran Compañía posee su propio cuartel general o "guarida" en el interior de la Fortaleza-Monasterio del Capítulo, El Colmillo.



El Colmillo

Este edificio de acero, cuya altura alcanza kilómetros, domina las montañas de Asaheim y se dice de él que es la fortaleza más segura del Imperio exceptuando a las de Terra. El Colmillo cumple las funciones de cuartel general, catedral y fortaleza para cada una de las Grandes Compañías. Prácticamente, a todos los efectos, cada gran Compañía es un cuerpo de tropas independiente, con su propio armamento, flota espacial, forjas, equipo y héroes ubicados en las profundidades de El Colmillo. Estas grandes compañías toman muchas cosas de su Señor Lobo actual, incluyendo su nombre. Cuando el Señor Lobo muere en batalla, se escoge a otro para reemplazarlo, así que la Compañía se reconstruye y reorganiza.

Esto proporciona una fluida estructura de mando en el interior del Capítulo -la tasa de

mortalidad de los Lobos Espaciales es alta, como no podía ser de otro modo dada su predilección por el combate cuerpo a cuerpo; no obstante, algunos Señores Lobo, particularmente fuertes han celebrado su primer milenio-. Cada Señor Lobo escoge un símbolo de la mitología de Fenris como sello personal e insignia del estandarte de la Compañía. La Casa del Gran Lobo preside las doce Grandes Compañías y comprende a todos los héroes más venerables del Capítulo: los Sacerdotes Rúnicos, los Sacerdotes de Hierro, los Sacerdotes Lobo y los Dreadnoughts. Su insignia siempre es el Lobo que Acecha las Estrellas, el sello personal del mismísimo Leman Russ.

Semilla genética

La semilla genética de los Lobos Espaciales es tan única como letal. Ha terminado con la vida de cientos de guerreros de Fenris y transforma a muchos de los que no mata en monstruos terroríficos. No obstante, la Canis Helix es necesaria, ya que sin esta parte esencial de la herencia de Leman Russ no habría forma de implantar el resto de características genéticas.

Por desgracia, el código genético de la Canis Helix contiene una serie de aminoácidos no sintetizables por el cuerpo humano que tienen un efecto dramático en la fisonomía del potencial Marine Espacial. La implantación de este primer rasgo en el aspirante tienen lugar durante el adoctrinamiento. Hacia el final del mismo, se le arroja a las montañas para que haga por su propio

pie el camino de regreso a El Colmillo. Los genes producen terribles cambios en la mente y el cuerpo del guerrero, que regresa a un estado primario e irreconocible.

Su masa corporal aumenta hasta un ochenta por ciento, muchos de sus huesos se rompen y sueldan de nuevo, y le crecen vestigios de colmillos animales en las encías a medida que se completa la transformación. Le sale un espeso pelo por todo el cuerpo y pasa a desear tan sólo carne fresca para alimentarse y sangre caliente para beber. Aunque su cuerpo está torturado por el dolor, el guerrero debe dominar a sus genes o éstos le dominarán a él. Por todos es sabido que las noches en Fenris están plagadas de criaturas salvajes gigantes, conocidas como lupinos: seres que no lograron superar la maldición. Convertirse en un lupino no sólo significa fallar, sino también volverse un verdadero monstruo.

Si el aspirante consigue encontrar el camino de vuelta a El Colmillo a través de los barrancos y glaciares plagados de hambrientos depredadores y azotados por gélidas ventiscas, se le implantará el resto de la simiente genética de los Lobos Espaciales, que estabilizará la Canis Helix y completará su adoctrinamiento en las filas de los Hijos de Russ. De todos modos, una pequeña parte de los Marines Espaciales no logra sobreponerse completamente a los efectos de la primera simiente genética y, en situaciones de gran tensión, vuelve al estadio primitivo y sediento de sangre que ronda por su estructura genética. Ésta es la Maldición de los Wulfen, un temor real en Fenris.

Creencias

Los guerreros de Fenris se crían escuchando historias de monstruos y héroes, de lobos que corren por los cielos y de bestias marinas del tamaño de planetas. Están orgullosos de su tradición narrativa y valoran una buena historia casi tanto como una buena pelea. La mitología de Fenris está llena de fábulas que explican las proezas de los héroes y muchas de sus leyendas giran en torno a los lobos de Fenris que merodean por Asaheim. Estas creencias paganas son miradas con desprecio por la Eclesiarquía, pero lo cierto es que los Hijos de Russ se niegan a abandonar sus creencias, incluso cuando sus colmillos son ya largos y tienen la piel curtida por el tiempo y arrugada por la vejez.

La superstición está a la orden del día y los Lobos Espaciales acuden con frecuencia a la batalla adornados con totems y talismanes para atraer la buena suerte y protegerse de los malos espíritus. El elemento central de sus creencias es la figura de Leman Russ, a quien consideran más que un hombre y otorgan cualidades divinas. Los héroes son tenidos en gran consideración y ninguno más que su Primarca, junto al que creen que volverán a luchar en la última batalla, en el fin del mundo.

Doctrina de combate

Las fuerzas de los Lobos Espaciales tienen una aproximación a la disciplina marcial muy

diferente de la de sus hermanos Marines Espaciales. Existen distintos tipos de escuadras o "Manadas", que desempeña papeles diferenciados en combate y representan distintos escalafones dentro de cada Gran Compañía. A medida que un Lobo Espacial progresa a lo largo de su vida, puede ir cambiando de Manada hasta que sea viejo y sus colmillos sean largos.

La mayoría de Lobos Espaciales comienzan su carrera como Garras Sangrientas, jóvenes impetuosos e irreflexivos que no pueden esperar a probarse a sí mismos y cargan en grupos aullantes contra las líneas enemigas en un esfuerzo por aumentar su gloria personal. Los Garras Sangrientas son las tropas de choque de los Lobos Espaciales y la punta de lanza en la mayoría de sus ataques.

Si sobreviven, se convierten en guerreros maduros y capaces y se unen a las filas de los Cazadores Grises, templados por la batalla pero igualmente dispuestos a dar sus vidas en nombre del honor. Cuando los Lobos Espaciales son totalmente maduros, su pelo está gris y sus caninos son pronunciados, es probable que se conviertan en Colmillos Largos, soldados veteranos disciplinados y firmes incluso en el fragor de la batalla más intensa; de ser así, recibirán las armas pesadas de la Compañía. Los Lobos Espaciales más valientes y fuertes, tras demostrar su valor con alguna proeza de una bravura excepcional o de una resolución marcial, pueden convertirse en los famosos Guardianes del Lobo.

Los Guardianes del Lobo pueden conducir a las Manadas de guerreros más inexpertos o bien formar una escolta para el guerrero más poderoso de la Compañía, el Señor Lobo. Pocos

pueden resistir el envite de estos heroicos guerreros equipados con el mejor equipo de la armería del Capítulo, lo que los hace prácticamente imparables en combate cuerpo a cuerpo. La doctrina de combate de los Lobos Espaciales no tiene nada que ver, por desgracia, con la organización de sus Capítulos hermanos.

Dado que viven por el honor de la batalla, es prácticamente seguro que cualquier Lobo Espacial joven abandonará una estructura táctica estándar en favor de un simple asalto frontal contra el enemigo mientras aúlla con todas sus fuerzas. Se sabe que esto ha irritado a muchos comandantes aliados de los Lobos Espaciales a lo largo de los milenios, incluido el Comandante de la Guardia Imperial Solar Macharius, que registró su famoso malestar en el Tactica Ultimatum: "Los Garras Sangrientas de los Lobos Espaciales no sólo se ponen en peligro a ellos mismos, sino que ponen en peligro las vidas de sus compañeros de armas. Si tantas ganas tienen de morir y no piensan hacer caso a las órdenes de sus superiores, lo mejor que podemos hacer es enviarlos derechos a la boca del lobo y confiar en que algunos de ellos queden atrapados entre sus fauces".

A pesar de todo, los Lobos Espaciales no son, de ningún modo, berserkers descontrolados. Sencillamente, como Capítulo, confían en la eficacia del combate cuerpo a cuerpo por encima de todo. Y lo cierto es que sus tácticas son innegablemente eficaces. Estos Marines Espaciales han luchado de una manera similar en cien mil campos de batalla desde que fueron creados y es poco probable que cambien ahora su forma de actuar sólo para amoldarse a los preceptos del Administratum.

Sagas

Los héroes de los Lobos Espaciales alcanzan la gloria realizando grandes hazañas en batalla, o bien siendo capaces de adoptar los estilos de combate narrados en las Sagas. Un guerrero que convierte un estilo en propio utilizará equipo con el que resaltarlo más, luchará de un modo que lo acentúe e incluso cambiará su nombre para reflejarlo. La especialización sólo está al alcance de unos pocos, pero puede conferirles habilidades sobrehumanas. Cada Saga le indica al guerrero su nombre correspondiente: por ejemplo, Canis [Nacido]-Lobo lleva el nombre de la Saga de los Lobos porque se dirige a la batalla con manadas de lobos fenrisianos sobre los que ejerce un enorme control.

Este poder implica un coste. Para asegurar que el destino sonríe al Capítulo, los Sacerdotes Rúnicos cargan a los héroes con un deber sagrado o juramento asociado a su Saga. Romper el juramento es una cuestión de honor, y el honor es algo que los Lobos Espaciales valoran enormemente. Si un héroe no cumple su deber sagrado, dejará de ser visto como tal por los suyos. Si por el contrario lucha y vence manteniendo su juramente, Russ estará orgulloso, pues habrá luchado y ganado con estilo, teniendo historias que contar a sus compañeros del Capítulo. ¡Brindarán con una jarra de cerveza por la gloria de Fenris y el Emperador!

A continuación se muestran las Sagas más famosas:

- Saga de los Lobos
- Saga del Oso
- Saga de Majestad
- Saga del Cazador
- Saga del Nacido Guerrero
- Saga del Matabestias
- Saga del Lobo de Hierro

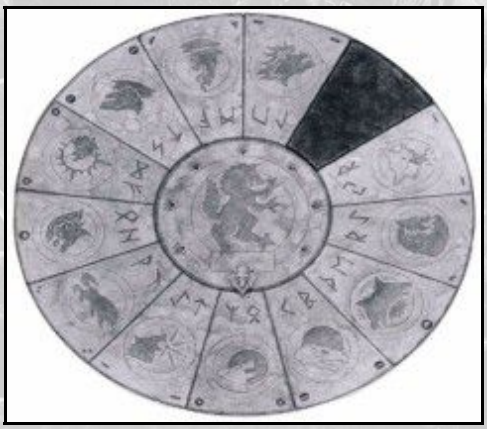
Diccionario de términos de los Lobos Espaciales

- Vigilia de Allwinter – Antigua ceremonia celebrada a día de hoy de forma muy escasa, en la que los Sacerdotes Rúnicos se reúnen para cantar las Sagas del Capítulo
- Artificiero – Titulo reservado al más importante y respetado de los Sacerdotes de Hierro
- Asaheim –Principal continente de Fenris. Es una isla-continente separada del resto por enormes acantilados
- El Hacha de Morkai– Hacha del Caos reforjada y empuñada por Logan Grimnar
- Los Cinturones de Russ – Reliquias de los Lobos Espaciales. Cada Gran compañía posee uno (hay 13) y están hechos a imagen y semejanza del de Russ
- Bjorn Garra Implacable – El Marine Espacial vivo más antiguo (se remonta a la Gran Cruzada), que ahora vive dentro de un Dreadnougtht
- Melena Negra – El más feroz y peligroso de los Reyes Lobos de las leyendas de Fenris. También llamado el Aullador de la Noche. Russ lo mató
- Garras Sangrientas – Nombre que reciben los Lobos Espaciales más jóvenes
- Feudo de Sangre – Término usado para designar los agravios que se remontan incluso a milenios y que fueron perpetrados por enemigos especialmente odiados. Los más famosos

son los mantenidos con los Ángeles Oscuros y los Mil Hijos
- Canis Helix – Termino usado para designar al gen primordial de la semilla genética de los Lobos Espaciales. Es el gen más peligroso de todos los que poseen los Astartes. Sin el, no arraigan el resto de mejoras, y su mutación crea a los Wulfen
- Fetiches y talismanes – Elementos bendecidos que protegen en la batalla y refuerzan al guerrero. Los más potentes y conocidos son los que llevan runas incorporadas y están hechos con colmillos y colas de lobo
- El que escoge a los caídos – Cuervos cibernéticos que usan los Sacerdotes Rúnicos. El más conocido es Nigthwing, portado por Njal Stormcaller
- Buscador de Valientes – Nombre que dan los fenrisianos a los Sacerdotes Rúnicos que buscan nuevos candidatos a Lobo Espacial
- La Copa del Wulfen – Una reliquia del Capítulo que se usa en las ceremonias de creación de los nuevos Lobos Espaciales
- Dopplegangrel – Lobo mutante de Fenris que cambia de apariencia, color y forma para cazar y escapar de sus enemigos. Pocos han conseguido abatir a uno, entre ellos Lukas el Tramposo
- El Colmillo – Nombre que recibe la Fortaleza-Monasterio del Capítulo en Fenris
- Colmillo de Morkai – Cuchilla que usan los Sacerdotes Lobo para extraer las glándulas progenoides de los caídos
- Montañas Fanguard – cadena de montañas, las más altas de Asaheim sin contar El Colmillo, que rodean a la Fortaleza-Monasterio a modo de muralla
- El padre de los Krakens – Legendario kraken, el más grande de todos, del que se decía que sus tentáculos rodean todo Fenris. Russ lo pescó y lo devolvió al mar por considerarlo "muy pequeño aún"
- Fenris – Mundo de los Lobos Espaciales
- Fenrisiano – Nativo de Fenris
- Lobo de Fenris– Enormes cánidos que merodean por las tierras de Fenris
- Fergus Forgrim – Legendario Sacerdote de Hierro que forjo la primera Cuchilla Glacial
- Freki y Geri – Los lobos fenrisianos hermanos de Russ
- Cuchilla Glacial – Arma de combate cuerpo a cuerpo, que generalmente toma forma de espada o hacha, muy valorada y que sólo portan los grandes guerreros
- Grand Annulus – Anillo de piedra segmentado que se encuentra en el centro del Salón del Gran Lobo
- Gran Compañía – Cada una de las Compañías que componen el Capítulo. Son 13, pero una está perdida en el Ojo del Terror
- La Gran Cruzada – La reconquista de la galaxia por la Humanidad, llevada a cabo por las Legiones de la Primera Fundación encabezadas por el Emperador
- El Gran Maligno – Nombre que dan los Lobos Espaciales al Señor de la Guerra Horus
- La Gran Cacería – Nombre que reciben las cruzadas de los Lobos Espaciales en las que el

fin último es buscar a Leman Russ
- El Gran Lobo – Título que recibe el líder de los Lobos Espaciales
- El Gran Año – Periodo de tiempo que tarda Fenris en dar la vuelta completa a su órbita alrededor de su estrella. Aproximadamente unos dos años terrestres
- Cazador Gris – Nombre de los Lobos Espaciales más experimentados que los Garras Sangrientas y menos que los Colmillos Largos. Han ganado el derecho de empuñar el Bólter
- El Salón del Gran Lobo– Enorme cámara situada en el centro de El Colmillo y usada para celebraciones
- Harak IronHelm (o Harek) – Señor Lobo de la época de la Primera Batalla por El Colmillo. Luchó contra Magnus el Rojo y consiguió herirle, aunque éste lo mató. Su cripta, en lo alto de El Colmillo, es un lugar de peregrinaje para los Sacerdotes Rúnicos
- Señor de las Runas Heimdall – Maestro de Njal Stormcaller, aclamado vencedor de la Guerra de Tokara
- Invierno Infernal – Fecha en la que la órbita elíptica de Fenris atraviesa una lluvia de meteoritos que bombardean el planeta
- La Capucha de Gnryll – Un antiguo artefacto del Capítulo
- Sacerdote de Hierro – Equivalente a los Tecnomarines en el Capítulo de los Lobos Espaciales
- Islas de Hierro – Archipiélago que se encuentra al Oeste de Asaheim, ricas en mineral de hierro. Los fenrisianos tienen allí un templo dedicado a los Dioses del Hierro
- Kjarg – El Legendario rey de todos los lobos de Fenris
- Kraken – Terrorífica criatura de los mares de Fenris. Mal llamada por alguno dragón de mar. Son criaturas totalmente diferentes
- Kyril Grimblood – Señor Lobo que salvo Fenris durante la Era de la Apostasía
- Guarida – Territorio dentro de El Colmillo destinado a cada Gran Compañía
- Leman Russ – Primarca de los Lobos Espaciales
- Lobo Solitario – Se dice del Lobo Espacial que es último superviviente de su Manada
- Logan Grimnar – Actual Señor Lobo
- Colmillo Largo – Nombre que reciben los Lobos Espaciales más experimentados
- Morkai – Legendario lobo de Fenris que guarda las Puertas del Reino de la Muerte
- Manada (o Jauría) – Equivalente en los Lobos Espaciales a una escuadra
- Ragnar Blackmane – El Lobo Espacial más joven en haber sido nombrado Señor Lobo
- Ranulf el Fuerte – Fue un guerrero Lobo Espacial honorable y respetado por todos (enemigos y amigos), más fuerte incluso que Leman Russ
- Sacerdote Rúnico – Lobo Espacial con poderes psíquicos que conoce las runas
- Armadura Rúnica – Servoarmadura inscrita con runas protectoras muy poderosas
- Arma o Báculo Rúnico – Artefactos cubiertos de runas canalizadoras de la energía psíquica
- Mar de las Estrellas – Nombre que dan los fenrisianos al espacio
- Mar de las Tormentas – Nombre del océano que rodea Asaheim

- Escalda – Título que reciben los Lobos Espaciales recién iniciados como Sacerdotes Rúnicos
- Hijos de Russ – Otro nombre para los Lobos Espaciales
- Thunderwolf (Lobotrueno o Atronador) – Uno de los lobos legendarios de Fenris, del que se dice que crea los truenos y rayos con sus aullidos y el refulgir de sus colmillos
- Ulrik el Matador – El más famoso de todos los Sacerdotes Lobo
- La Bestia – Criatura semilegendaria de la que se dice que permanece oculta en la Canis Helix de todo Lobo Espacial
- Hermanos Lobo (de la Manada) – Nombre que reciben los jóvenes guerreros de Fenris. También el único Capítulo Sucesor conocido de los Lobos Espaciales, que acabó siendo disuelto
- El Ojo del Lobo – Nombre del sol de Fenris. La fase de traslación en que el planeta se acerca mucho a éste es llamada el Verano del Ojo, siendo época de peregrinación
- Guardianes del Lobo – Escolta de un Señor Lobo. Son los guerreros más bravos escogidos por el propio Señor Lobo y los únicos que pueden usar Armaduras de Exterminador
- El Yelmo Lobo de Russ – Uno de los más sagrados artefactos de los Lobos Espaciales. Se dice que lo uso Leman Russ
- Señor Lobo – El líder de cada una de las Grandes Compañías
- Pelaje de... – Se dice de una capa hecha con la piel de uno de los depredadores más peligrosos de Fenris. Las más famosas son la de Pelaje de Wulfen y Dopplegangrel
- Sacerdote Lobo – Líderes de los Lobos espaciales que realizan tareas tanto de Capellanes como de Apotecarios. Son los encargados del Culto de los Lobos Espaciales y del reclutamiento nuevos candidatos (Buscadores de Valientes)
- Explorador Lobo – Lobo Espacial escogido por su habilidad para actuar por su cuenta
- Wulfen – Bestia legendaria medio lobo, medio hombre. Se llaman así a los Lobos Espaciales que sucumben a la mutación de la Canis Helix, la llamada Maldición del Wulfen
- La Piedra Wulfen – Antigua gema incrustada en una Servoarmadura que contiene un espíritu de un Wulfen y que permite a su poseedor adoptar su forma a voluntad. Es uno de los grandes tesoros de los Lobos Espaciales
- Tótem de Lobo – Estandarte sagrado de cada Gran Compañía



Frases célebres

- "Como la montaña es Arjac, un pico cubierto de nieve. Su ira ensombrece la del oso herido. Puñorroca perdura cuando todo parece perdido" – La Saga de Arjac Puñorroca
- "Su palabra era el rugido del trueno, su mirada era la del águila, su poder era la fuerza del Kraken, su astucia era la del lobo, su temperamento provocaba la muerte de hombres" – La Saga del Sacerdote Lobo Voltar el Sangriento

Qué piensa un Lobo Espacial de...

Ángeles Oscuros

"Siempre parecen apesadumbrados, apenas hablan y nunca sonríen. Para disimular este carácter deprimente, van por la vida de cínicos y prepotentes. Como su Primarca, que demostró una penosa arrogancia en el conflicto del Lobo y el León".

Cicatrices Blancas

"Nuestros hermanos Cicatrices Blancas son bravos guerreros y, aunque su estilo de combate no es el más honorable, resulta efectivo".

Puños Imperiales

"Los Puños Imperiales son guerreros implacables tanto en la defensa como en el asedio, de actitud espartana, carácter franco y doctrina marcial. También son prácticos y centrados en sus objetivos. Es un honor combatir junto a ellos".

Ángeles Sangrientos

"Estos hermanos engañan. Pueden parecer pomposos y refinados, pero a lo hora de la verdad sólo ellos se nos pueden comparar en combate. Cargar contra el enemigo rodeado de Ángeles Sangrientos es como hacerlo entre iguales".

Manos de Hierro

"Admiramos su tenacidad y su desprecio por los débiles. Adoran las máquinas como nosotros el buen hidromiel y saben escuchar, así que permanecen callados mientras nos explayamos. ¡Es la combinación perfecta!".

Ultramarines

"Los Ultramarines encierran un orgullo indiferente que resulta si cabe más molesto. Durante la Gran Herejía no hicieron nada; luego su Primarca fue de visionario cuando ni había acudido a Terra. Se consideran los herederos naturales del Adeptus Astartes, pero ese honor se compra con una sangre que ellos nunca vertieron".

Salamandras

"Estos Marines Espaciales tienen fama de bondadosos y nosotros apreciamos la pureza de un corazón justo. De entre todos los Capítulos, sólo ellos tratan al resto como verdaderos hermanos".

Guardia del Cuervo

"Como su propio nombre indica, este Capítulo está formado por una pandilla de cuervos carroñeros siempre prestos a rebuscar entre los despojos. Carecen de honor".

Interpretando a un Lobo Espacial

Como Lobo Espacial, eres franco, noble y tienes un alto concepto del honor. Se espera que des un paso al frente ante cualquier situación arriesgada, pues la necesidad de probarte a ti mismo y demostrar al resto tus capacidades forma parte de una cultura muy arraigada en el Capítulo. El honor se gana con hazañas, tanto más cuanto más peligrosas. En caso de superar sus retos auto impuestos, los Lobos Espaciales fanfarronean hasta la extenuación, enfatizando y hasta exagerando los puntos álgidos de la prueba; si por el contrario fallan, se tornan hoscos y apesadumbrados hasta que anuncian en público, entre risotadas y buen hidromiel, su próximo desafío. Eres obstinado e irascible, lo que te lleva a frecuentes desencuentros, pero no rencoroso, de modo que olvidas rápido. Tienes un corazón bueno, dispuesto a ofrecer consuelo y perdón a los tuyos, pero escondes un carácter salvaje y sanguinario que liberas contra los enemigos del Imperio, con quienes no tienes piedad alguna. De hecho, el mayor reto de todo Lobo Espacial es acabar con todos ellos, ya sean viles traidores, repugnantes mutantes, malvados alienígenas, pérfidos Demonios o despreciables herejes.

Puños Imperiales, Legión VII

Detalles

Primarca: **Rogal Dorn**

Señor del Capítulo: **Vladimir Pugh**

Mundo natal: **Terra**

Fortaleza-Monasterio: **Phalanx**

Especialidad: **Asedio y defensa**

Grito de guerra: ***"¡Primarca progenitor, por tu gloria y por Aquel que está en Terra!"***

Los Puños Imperiales fueron la VII Legión de Marines Espaciales creada por el Emperador para su Gran Cruzada. Su Primarca es Rogal Dorn. La Legión se mantuvo en el bando leal durante la Herejía de Horus, y tras ésta, se reorganizó según el Codex Astartes y se dividió en Capítulos. Los Puños Imperiales mantienen una intensa rivalidad con los Guerreros de Hierro incluso desde antes de la Herejía, pues ambos comparten su especialización en el asedio. Son reconocidos como uno de los Capítulos más leales al Emperador, y fueron claves a la hora de mantener unido al Imperio durante los tiempos más sombríos mediante su famosa y testaruda resistencia.

Mundo natal

Oficialmente, el mundo natal de los Puños Imperiales es la Sagrada Terra. Sin embargo, en términos funcionales, el Capítulo lleva establecido en su flota desde el primer encuentro con su Primarca Rogal Dorn, tras el cual la enorme nave Phalanx ha estado sirviendo como una Fortaleza-Monasterio móvil. No obstante, estos Marines Espaciales mantienen una presencia en Terra, sobre todo en el Pilar de Hueso y en la Columna de la Gloria.

El Emperador de la Casa de Dorn

"No me pidáis que me acerque cuidadosamente, ocultándome entre las sombras, o que me aproxime en silencio a mis enemigos al abrigo de la oscuridad. Soy Rogal Dorn, un Puño Imperial, un Marine Espacial, Paladín del Emperador. Dejad que mis enemigos se estremezcan ante mi avance y que tiemblen sólo con verme". Rogal Dorn.

Se sabe muy poco sobre la juventud de Rogal Dorn. Se piensa que fue criado en el frígido Mundo Helado de Inwit por el patriarca de un clan de las Colmenas de Hielo, quien enseñó al Primarca mucho sobre tácticas, estrategia y diplomacia, y que llegaría a ser como un abuelo adoptivo para él. Incluso tras descubrir que no tenía lazos de sangre con su "abuelo", Dorn mantuvo en gran estima su recuerdo: conservaba una túnica ribeteada de piel que le había pertenecido y dormía con ella cada noche. Finalmente, el propio Rogal Dorn se convirtió no sólo en el líder de su clan, sino de todo el planeta y de la región colindante, gobernando el Cúmulo de Inwit como Emperador de la Casa de Dorn.

Cuarenta años después, las naves imperiales de la Gran Cruzada llegaron por fin a las Colmenas de Hielo de Inwit. Rogal saludó al Emperador desde el timón de la enorme nave espacial Phalanx, construida durante la Era Oscura de la Tecnología y descubierta en el sistema. El Señor de la Humanidad dio la bienvenida a Dorn como su hijo perdido, nombrándolo séptimo Primarca, y le otorgó la Phalanx como Fortaleza-Monasterio móvil de la VII Legión de Marines Espaciales, los Puños Imperiales.

Dorn fue extremadamente leal al Emperador desde el primer momento y ni una sola vez buscó favor alguno de su padre. Encarnaba la búsqueda de la verdad, siendo incapaz de mentir bajo ninguna circunstancia. Debido a esta cualidad, la estatua del Primarca se encuentra junto a la de Roboute Guilliman como una de las cuatro únicas erigidas en Macragge.

Rogal asumió el mando de la VII Legión y de las Flotas Expedicionarias con una devoción y un genio militar sin par. Se dice que poseía una de las mentes militares más brillantes de entre todos los Primarcas, predispuesta al orden y la disciplina, pero con destellos de inspiración.

La Gran Cruzada

Los Puños Imperiales fueron formados en Terra, donde se ganaron su primer honor de batalla: "Roma". La Legión tuvo la suerte de reunirse con su Primarca poco después de ser creada, pero al menos el 70% de sus futuros miembros eran aún aspirantes. Como consecuencia, los Puños Imperiales y Rogal Dorn se desarrollaron como siervos del Imperio juntos, formando un lazo irrompible basado en los deseos comunes de autodisciplina y entrega total hallados en el temperamento de Dorn y su semilla genética.

Durante la Gran Cruzada, los Puños Imperiales estuvieron predispuestos a cumplir su papel militar, ignorando las responsabilidades civiles de gobernar mundos con diversos fines. Por ejemplo, después de que se les concedieran derechos de reclutamiento en Necromunda tras una gran victoria sobre los Orkos, estos Marines Espaciales actuaron más como invitados que como amos. Cuando Dorn fue preguntado al respecto, se hizo famoso por responder: "Quiero reclutas, no vasallos". Esta actitud contrastaba con la de otros Primarcas, como Perturabo de los Guerreros de Hierro, que aprovechaba cualquier oportunidad para establecer guarniciones en los planetas que tomaba, a fin de reclamar tributos y desarrollar un imperio personal.

Los Puños Imperiales actuaron como reserva estratégica del Imperio y guardia personal del Emperador. Cuando su acción era requerida, la VII Legión se desplegaba rápidamente en los campos de batalla, cercando las defensas enemigas o levantando las suyas propias en función de la situación. Como especialistas en el asedio, los Puños Imperiales adoptaban una formación de asalto, aplicando fuerza quirúrgica donde y cuando era necesario para someter al enemigo, lo que

a menudo decidía el resultado de la campaña. Como expertos en la defensa, la Legión se encargaba de blindar posiciones estratégicas y desbaratar los ataques enemigos por brechas. De hecho, en una ocasión Horus aseguró a Dorn que "si alguna vez atacase un bastión defendido por ti, la guerra duraría por toda la eternidad: el mejor en el ataque empatado con el mejor en la defensa".

Los Puños Imperiales fueron tan efectivos en la Gran Cruzada, que acumularon un registro de victorias sólo superado por el de los Lobos Lunares. Como orgulloso testamento de estos logros, sus honores de batalla se exhiben a lo largo de kilómetros en una galería de la Phalanx. Sin embargo, los registros del Capítulo también incluyen relaciones hostiles con otros Marines Espaciales. En concreto, los Puños Imperiales mantuvieron una amarga rivalidad con los Guerreros de Hierro, causada principalmente por el hecho de que ambos estaban especializados en los mismos campos. Menos conocido es el fuerte odio mutuo existente entre los Puños Imperiales y la Legión Alfa, quienes se enfrentaron en más de una ocasión antes de la Herejía, aunque se desconoce el motivo.

Tras el exitoso final de la Cruzada de Ullanor, el Emperador regresó a Terra y ordenó a Rogal Dorn que le acompañase para supervisar personalmente la fortificación del Palacio Imperial.

La Herejía de Horus

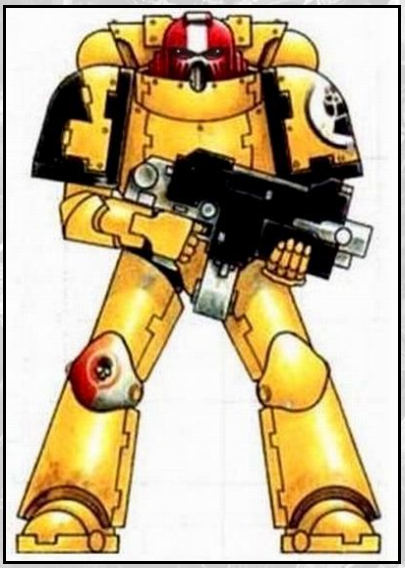
Dorn responde

Durante su regreso a Terra siguiendo los designios del Emperador, la Legión respondió a la llamada de socorro de la fragata Eisenstein. El Capitán Nathaniel Garro de la Guardia de la Muerte y la Rememoradora Mersadie Oliton se encontraban a bordo e informaron de los sucesos acaecidos en Istvaan III. En respuesta, Dorn ordenó al grueso de los Puños Imperiales que fuesen al Sistema Istvaan, mientras él y las Compañías de Veteranos volvían a Terra para informar de la traición de Horus. Ambos destacamentos sufrieron dificultades debidas a las Tormentas de Disformidad que habían envuelto la galaxia, las cuales dificultaban notablemente la navegación.

Una vez en Terra, los Puños Imperiales levantaron por fin las defensas del Palacio Imperial y asumieron otras tareas, como el contraespionaje. Rogal tomó el mando de las fuerzas armadas del Imperio y preparó la respuesta a los eventos de Istvaan III. Tras ponerse en contacto como mejor pudo con las demás Legiones, también afectadas por las Tormentas de Disformidad, el Primarca decidió que Horus sería combatido en Istvaan V, donde estaban atrincheradas sus tropas. Discutiendo su estrategia con Malcador el Sigilita, afirmó: "Mata a la cabeza y el cuerpo morirá". Dorn dejó a sus Veteranos en Terra, asumiendo que el grueso de la Legión enviado previamente al Sistema Istvaan se uniría al asalto por iniciativa propia.

El Cisma de Marte

Al mismo tiempo, Marte se rebeló abiertamente, poniendo en peligro el acceso del Imperio al material bélico. En respuesta, Rogal ordenó al Primer Capitán Sigismund y al Capitán Camba-Díaz que dirigiesen cuatro Compañías de Veteranos para asegurar las forjas de Mundus Occulum y Mundus Gamma, donde se producía la mayor parte del equipo y armamento Astartes. Los Marines Espaciales acudieron apoyados por unidades del Ejército Imperial, incluyendo trece Compañías de Hoplitas Saturninos y cuatro Regimientos de Granaderos Jovianos, también bajo el mando de los Capitanes designados. La operación encontró una resistencia abrumadora por parte de las fuerzas traidoras del Adeptus Mechanicus: las dos Compañías a las órdenes de Camba-Díaz se vieron superadas por un enemigo 100 veces mayor en número, mientras que las otras dos de Sigismund se encontraron con dos Legiones Titánicas completas. Ante la evidente derrota, los Puños Imperiales abandonaron Marte, dejando atrás las forjas pero evacuando con éxito al menos 12.000 Servoarmaduras Mk. IV, y alrededor del doble de armas. Las cuatro Compañías de Veteranos implicadas en la operación sufrieron graves bajas y vieron sus efectivos reducidos a la mitad.



Batalla del Sistema Phall

Meses más tarde, el grueso de los Puños Imperiales seguía retrasado por las Tormentas de Disformidad, tratando de alcanzar el Sistema Istvaan como había sido establecido. El ejército llevaba incomunicado desde su partida y no sabía nada sobre la traición de Horus, incluido el hecho de que los leales de Istvaan ya habían sido completamente aplastados. Apenas recuperado el contacto, la flota recibió órdenes urgentes de regresar a Terra inmediatamente, pero se encontraba trabada con una gran fuerza de Guerreros de Hierro en la Batalla del Sistema Phall. Ambos bandos sufrieron cuantiosas bajas, pero, haciendo honor a su disciplina, los Puños Imperiales se

destrabaron con éxito y pusieron rumbo hacia Terra.

Defensa de Terra

Los siguientes siete años de la Herejía están envueltos en misterio, incluyendo el papel de los Puños Imperiales. De hecho, sus siguientes acciones registradas tienen lugar durante la Defensa de Terra, cuando hicieron indispensables contribuciones a la protección del Palacio Imperial junto a los Cicatrices Blancas y los Ángeles Sangrientos. Pero incluso estos detalles son escasos. Lo poco que se sabe es que la VII Legión efectuó una enorme maniobra para reforzar el frente desde la gran Fortaleza Celestial en un momento crítico de la batalla. También se sabe que Dorn tuvo el honor de acompañar al Emperador a la Espíritu Vengativo, y que fue él quien encontró el cuerpo de su Señor, junto a los de Sanguinius y Horus, tras la culminación del duelo final.

Tras la Herejía

La venganza de Dorn

La pena de Rogal Dorn era inmensa tras la Herejía de Horus. Hasta entonces, había sido honesto, noble y determinado, pero ahora se mostraba como un hijo vengador y despiadado. Mientras otras Legiones, como los Ultramarines, se dedicaban a la reconstrucción del Imperio, los Puños Imperiales emprendieron una cruzada contra las Legiones Traidoras, cazándolas y arrasando fortaleza tras fortaleza. Aun así, la Legión era consciente de sus otras funciones durante

este período, pues acudía a las llamadas de socorro de mundos e instituciones imperiales tanto o más que otros. No obstante, Dorn se ausentó de los consejos más importantes hasta ser convocado a Terra por Roboute Guilliman para la presentación de su Codex Astartes.

La crisis del Codex Astartes

Dorn rechazó inicialmente el Codex Astartes, propiciando una enemistad entre él y Guilliman. Rogal llamó cobarde al Primarca de los Ultramarines, alegando su falta de iniciativa en la defensa del Palacio Imperial. Guilliman acusó de traición a Dorn por rechazar el Codex. Este desencuentro se extendió pronto a otras Legiones, abriendo una brecha entre ellas: Leman Russ de los Lobos Espaciales y Vulkan de los Salamandras apoyaban a los Puños Imperiales, mientras que Jaghatai Khan de los Cicatrices Blancas y Corax de la Guardia del Cuervo hacían lo propio con los Ultramarines. Casi se produjo una segunda guerra civil cuando, en conexión con esta crisis, el crucero de asalto Ángel Terrible de los Puños Imperiales fue atacado por la Flota Imperial. Sin embargo, Rogal Dorn acabó por ceder tras siete días de meditación en el Guantelete del Dolor, donde llegó a la conclusión de que su Legión ya no podía servir al Emperador que había sido, sino que debía servir al Emperador que era, lo que implicaba aceptar el nuevo orden del cual el Codex Astartes era sólo una parte.

La Jaula de Hierro

Dorn decidió que toda su Legión entraría simbólicamente en el Guantelete del Dolor y que resurgiría siguiendo el Codex Astartes. Esta oportunidad se presentó en la batalla que sería conocida como el Incidente de la Jaula de Hierro. Los Puños Imperiales habían desmantelado en gran parte el imperio de los Guerreros de Hierro en sus campañas post-Herejía. Tras descubrir la Fortaleza Eterna, un fortín de veinte millas cuadradas construido por estos traidores, Dorn afirmó que sacaría a Perturabo a rastras de su escondrijo y lo traería a Terra en una jaula de hierro, lanzando a toda la Legión contra él.

Los Guerreros de Hierro y su Primarca eran maestros en la defensa y el asedio por derecho propio, y habían diseñado la Fortaleza Eterna como una trampa mortal para atraer a los Puños Imperiales. Dando aún más ventaja al enemigo, Dorn emprendió el ataque sin su habitual cuidado en la planificación del asalto. Lo que siguió fue una masacre casi total: las formaciones de los Puños Imperiales fueron rotas, quedando éstos reducidos a luchar individualmente con cuchillos de combate, en trincheras medio inundadas y sin munición.

A pesar de todo, los Puños Imperiales perseveraron y consiguieron llegar al centro del complejo, sólo para descubrir que era en realidad un espacio abierto sin valor alguno y rodeado de más trampas. No obstante, los Guerreros de Hierro fueron incapaces de acabar del todo con Dorn y sus Marines Espaciales, careciendo de la fe para hacer el sacrificio definitivo que exigía la victoria. Entonces, los Ultramarines intervinieron, expulsando a los traidores.

Reorganización

Purificados por su sacrificio, los Puños Imperiales comenzaron a reorganizarse de inmediato a partir de la endurecida fuerza de veteranos que quedaba. Durante los siguientes veinte años, el nuevo Capítulo se retiró para adaptarse al Codex Astartes. Desde entonces, los Puños Imperiales han ocupado un lugar junto a los Ultramarines como seguidores ejemplares del Codex. A pesar de todo, mantienen su antigua especialización en asedios y defensa, aunque prefieren actuar ofensivamente antes que defensivamente. El Capítulo también conserva su propia tradición militar, recogida en el Libro de las Cinco Esferas como un complemento al Codex Astartes.

Como parte de su reorganización, los Puños Imperiales participaron en la Segunda Fundación, dando origen a los Bebedores de Almas, los Templarios Negros y los Puños Carmesíes. Los hermanos más fanáticos de la Legión formaron los Templarios Negros, mientras que los más equilibrados fundaron los Puños Carmesíes. Se sabe que los Puños Imperiales tienen un lazo de hermandad especialmente fuerte con sus Capítulos Sucesores, de los cuales al menos tres participan en el Festín de Espadas.

Línea cronológica

- 546.M32: Todos los Altos Señores de Terra mueren por orden de Drakan Vangorich, Gran Maestre del Officio Assassinorum. El Maestre de Asesinos rebelde es rastreado y matado por una fuerza de Marines Espaciales compuesta por Puños Imperiales, la Hermandad del Halo y el Capítulo de los Sables. Sólo un Marine Espacial logra sobrevivir a la misión.
- 378.M36: En el clímax de la Era de la Apostasía, los Puños Imperiales junto con Templarios Negros, Bebedores de Almas, Halcones de Fuego y tropas del Adeptus Mechanicus asaltan el Palacio de la Eclesiarquía en Terra, base de Goge Vandire.
- 812.M39: El Tecnomarine Supremo Lysol Blane escribe el Liber Proditor Armorum.
- 567.M40: Pacificación de la insurgencia caótica en Iduno. Esta campaña incluyó la Batalla del Puente Colonial, que resultó en la promoción de Darnath Lysander.
- 585.M40: El Crucero Eldar Sangre de Khaine es abordado y capturado.
- 790.M41: El Capítulo participa en la Cruzada de Nimbosa junto a los Templarios Negros contra el Imperio Tau. Sufren graves bajas durante la Masacre de la Garganta Koloth.
- 949.M41: Los Puños Imperiales empatan con los Puños Carmesíes en el 814º Festín de Espadas.
- 966.M41: Lysander dirige a los Puños Imperiales a Malodrax y expulsa a los Guerreros de Hierro del planeta.
- 968.M41: Las Compañías 5ª y 9ª son desplegadas para aplastar el Alzamiento de Khai-

Zhan junto a cuatro Regimientos de la Guardia Imperial de Cadia. Los Puños Imperiales son decisivos para contrarrestar la participación de los Amos de la Noche en el alzamiento y asedian el Palacio de la Paz, una ciudadela altamente fortificada.

- 981.M41: El Capitán Taelos emprende un peregrinaje guerrero, que le lleva a los mundos de Maelstrom, Choria, Corazón Implacable y Golgotha.
- 997.M41: Un grupo de batalla dirigido por el Capitán Lysander intercepta a la Flota Enjambre Leviathan en el planeta Miral, donde establecen fortificaciones defensivas. Aunque enormemente superados en número, los Puños logran rechazar al enjambre Tiránido el séptimo día contra todo pronóstico.
- 998.M41: La 2ª Compañía se enfrenta con elementos periféricos del ¡Waaagh! Dethzarka. Acuden las Compañías 6ª y 9ª como apoyo.
- 998.M41: El Fortín Estelar Esfuerzo de Voluntad es atacado por una partida de guerra de Guerreros de Hierro, que se cree estaba dirigida por el infame Herrero de Guerra Shon'tu.
- 998.M41: La flota Helios participa en operaciones de contención en el Ojo del Terror.
- 999.M41: Al menos cinco Compañías participan en la defensa contra la XIII Cruzada Negra, aplastando a los Marines Espaciales del Caos en Cadia. Las Compañías 1ª, 2ª y parte de la 3ª son claves en la defensa de puntos estratégicos del planeta, y la 2ª gana honores de batalla por derrotar a una horda de 10.000 mutantes.

Sin fechar

- La Acción Tunis: El planeta Tunis es atacado por Orkos de los Zolez Malvadoz y envía una llamada de socorro. Los Exploradores de la 10ª Compañía y los Exterminadores de la 1ª llegan en primer lugar, derrotando a la fuerza Orka.
- Asedio de Haddrake Tor: Campaña de tres años contra el Caos, que termina con el triunfo imperial. En el curso de la misma, el Primer Capitán Kleitus muere, pero lega el Puño de Dorn a Lysander y, con él, la Capitanía de la 1ª Compañía.
- Purga de Vernalis: La Fuerza Guantelete libera el planeta Vernalis del Caos. Se compone de elementos de las Compañías 1ª, 5ª y 10ª, y derrota a una partida de Hojas Rugientes e Hijos del Emperador bajo el mando del Architraidor Sybaris.
- Batalla de Hydra Cordatus: La 3ª Compañía es atraída a una trampa en la superficie de Hydra Cordatus por los Guerreros de Hierro y es destruida casi por completo. Sobreviven unos 30 Hermanos de Batalla.
- Batalla de Mithron: La 5ª Compañía es destruida defendiendo el Mundo Santuario de Mithron, hogar del sagrado Liber Mithros, de Demonios y Marines Espaciales del Caos de la Legión Negra. Sin embargo, dos supervivientes logran mantener a salvo el libro y son rescatados por una fuerza de Ultramarines.

- El Cúmulo Jorgurd: La rebelión de Klebendor III, inspirada por la Legión Alfa, es aplastada y el líder de los herejes, Ialo Vex, capturado junto a su círculo interior. Las fuerzas de la Legión Alfa son perseguidas hasta su remota base oculta en el cinturón de asteroides del Sistema Rathnorn, donde son destruidas.
- Batalla de la Garganta Naeuysk: Catorce Rhinos son capturados por los Amos de la Noche en una emboscada. A la mañana siguiente, los Puños Imperiales contraatacan y expulsan a los Marines Espaciales del Caos, recuperando con éxito todos los vehículos perdidos.
- Purga de Ganymede: La 3ª Compañía y al menos un Land Raider Cruzado participan en esta campaña.
- Campaña de Balle Alpha: Las fuerzas del Capítulo son desplegadas en posición defensiva contra un asalto blindado del enemigo.

Semilla genética

La semilla de los Puños Imperiales posee dos características únicas que se expresan en términos fisiológicos y de comportamiento. Por un lado, el Capítulo ha perdido dos de los órganos artificiales propios de los Astartes: la Glándula de Betcher y la Membrana An-sus. En cuando a su psicología, los Puños Imperiales están obsesionados con la superación del dolor mediante la fuerza de voluntad y la disciplina. Esta obsesión a veces deriva en una profunda atracción hacia el autosacrificio o la penitencia, cuando no en simple testarudez. Sea como sea, a nadie pasa inadvertido que estos Marines Espaciales soportan heridas y lesiones que tumbarían a un Ogrete.

Los Puños Imperiales consideran esta última característica una ventaja y una debilidad al mismo tiempo, aunque enfatizan los rasgos positivos. Por un lado, su mentalidad propicia conductas abnegadas en el campo de batalla y asegura que los Marines Espaciales sigan luchando a pesar de sus heridas. Por otro, los miembros del Capítulo podrían buscar subconscientemente estas dificultades, poniendo en peligro los planes de batalla y corriendo riesgos innecesarios. En consecuencia, los Puños Imperiales son famosos por su reticencia a aceptar la posibilidad de una derrota aun cuando retirarse sería lo más adecuado.

Cultura

La cultura de los Puños Imperiales articula su obsesión predispuesta genéticamente hacia la fuerza de voluntad y la búsqueda del dolor mediante un conjunto coherente de prácticas, encaminadas a la consecución de la autodisciplina y el orden completo. Además, el Capítulo está fuertemente influenciada por sus orígenes terranos.

Modelo Junker de comportamiento

La estructura cultural de estos Astartes está basada en el Modelo Junker de

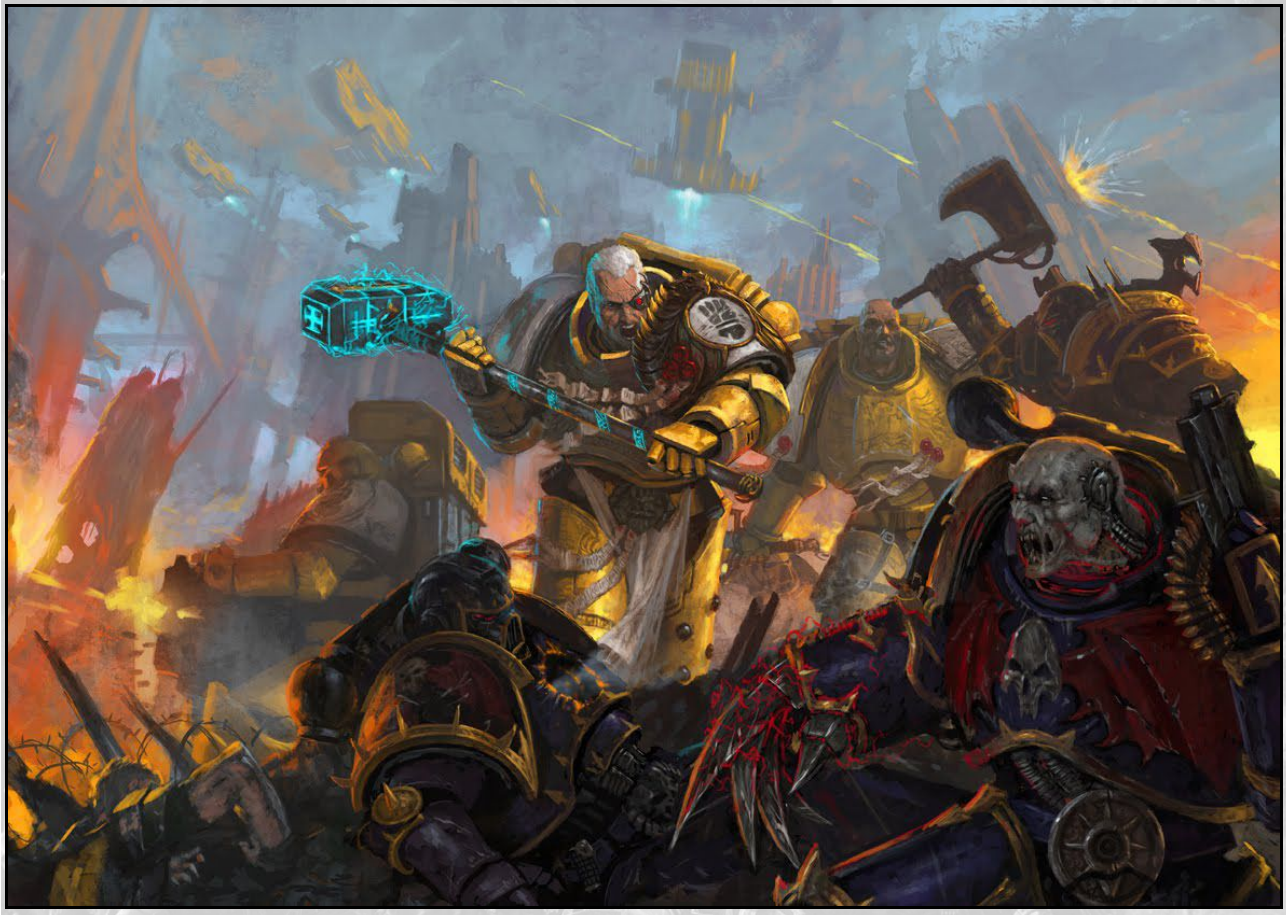
comportamiento, perteneciente al antiguo Código Prúsico de Terra. Este sistema exige una dedicación meticulosa tanto a los asuntos militares como a la conducta individual.

Así, la carta de presentación del Capítulo es en una desmesurada atención al detalle en la planificación y preparación de las campañas. De un modo parecido, cada aspecto de la conducta de un Puño Imperial está estructurado en torno a la búsqueda de la disciplina perfecta y a la obsesión por el castigo como penitencia ante el más mínimo fallo, infracción o error.

Quizá como consecuencia del Modelo Junker, los Puños Imperiales tienden a ser de carácter severo, incluso en comparación con otros Marines Espaciales. Cuando los conoció por primera vez, el Capitán Garro de la Guardia de la Muerte comentó que "parecían una panda sombría", a lo cual asintió el Capitán Iacton Qruze de los Lobos Lunares, afirmando que nunca había visto sonreír a un Puño Imperial Veterano junto al que sirvió en una campaña de un año. Por todo lo dicho, estos Adeptus Astartes se ganaron el mote de "Hombres de Piedra" durante la Gran Cruzada.

Duelos de Honor

Como parte de su tradición Junker, los Puños Imperiales practican Duelos de Honor, un ritual que sirve para solventar disputas entre miembros del Capítulo. Durante el mismo, dos Astartes de torso desnudo compiten por herirse en la cara con espadas de tungsteno. Llevan protectores oculares y tienen los pies fijados a una distancia preestablecida. Un tercer Marine Espacial, ataviado con una túnica negra y casco para ocular su identidad, hace las veces de juez, dando inicio al combate tras el saludo ceremonial de los contendientes. El ritual distribuye el honor entre ambos participantes: el vencido acepta el resultado de la disputa y se disculpa, honrando al vencedor, mientras que las cicatrices resultantes de su derrota son bien vistas por otros miembros del Capítulo.



Tallado de huesos

Se sabe que los Puños Imperiales tallan y graban los huesos de las manos de sus muertos. Tras la batalla, los Marines Espaciales distinguidos en combate reciben como recompensa las manos esqueléticas de sus hermanos caídos, cuyos huesos son decorados con inscripciones, atavíos y ornamentos. Los Puños Imperiales realizan esta práctica solemne como refuerzo de su disciplina mental, concentración y atención al detalle. Las tallas completadas son lucidas como joyas y adornos, en especial por oficiales.

Dolor y castigo

Los Puños Imperiales han desarrollado costumbres particulares relacionadas con su obsesión por el dolor y la penitencia. La más importante es el Guantelete del Dolor, cuyo castigo es tanto impuesto como autoinfligido. El Guantelete del Dolor envuelve todo el cuerpo y estimula receptores nerviosos concretos, causando una agonía insufrible sin infligir daño físico. Su función es superior al simple castigo, pues posee un valor espiritual positivo: los Marines Espaciales soportan el extremo dolor obligándose a meditar en la gloria de Rogal Dorn y por tanto perfeccionando su comunión espiritual con el Primarca.

El concepto de dolor es tan importante en la cultura de los Puños Imperiales, que el Capítulo parece haber desarrollado una filosofía al respecto:

"El dolor es... una lección que el universo nos enseña. El dolor es lo que nos preserva de las heridas. El dolor perpetúa nuestras vidas. Es el escalpelo curativo y purificador de nuestras almas. El dolor es el vino de la comunión con los héroes. Es la panacea mercurial para la debilidad, la quintaesencia de una existencia dedicada. El dolor es el vitriolo filosófico que convierte al simple mortal en inmortal. ¡Es el Sublime, el fuego dorado de los astros!". De un Capellán anónimo.

Reclutamiento

Los Puños Imperiales toman sus reclutas de muchos mundos, entre ellos Terra, Necromunda e Inwit. En cada uno de estos planetas mantienen un fortín del Capítulo. Sin embargo, no poseen ningún derecho especial sobre dónde reclutar a sus Neófitos.

Una vez que los aspirantes han sido convocados, deben superar una batería de pruebas: musculatura, perfil psicológico ("nivel de psicosis"), nivel psíquico, reflejos oculares, inteligencia, habilidad de disparo, resistencia al dolor y destreza. También se examinan sus antecedentes criminales. A diferencia de otros Capítulos, que ya consideran futuros Marines Espaciales a sus reclutas, los Puños Imperiales imponen una prueba adicional de iniciación. Por tanto, ningún aspirante muere durante esta primera fase de selección.

Los reclutas pasan seis meses en la Fortaleza-Monasterio, donde aprenden Gótico Imperial mediante un hipnocasco antes de su iniciación en el "túnel del terror". Dentro del mismo, se enfrentan a calor y frío intensos, zonas de vacío y otros peligros. Si los iniciados salen por el otro extremo, pasan a ser cadetes y el símbolo de los Puños Imperiales es marcado en su nalga. Entonces empiezan su adoctrinamiento, entrenamiento y cirugía, que los convertirán en Marines Espaciales.

Para celebrar la introducción del implante Preomnor, los cadetes comen plantas y animales venenosos. En el caso de la Omofágea, consumen carne cruda (parte de ella humana), debiendo adivinar algunos detalles sobre la criatura de la que procedía. Huelga decir que, fuera de estos ritos antiquísimos y profundamente arraigados, el canibalismo es contemplado como herejía.

Por último, se informa a las familias de los reclutas de la muerte de sus hijos (en cuyo caso los cuerpos suelen ser devueltos), o bien de que éstos se han convertido en Marines Espaciales: seres superiores que vivirán por cientos de años para mayor gloria del Imperio.

Miembros conocidos

Pre-Herejía

- Rogal Dorn - Primarca de la VII Legión
- Sigismund - Capitán de la 1ª Compañía
- Efried - Capitán de la 3ª Compañía
- Halbrecht - Capitán (Compañía desconocida)
- Alexis Polux - Capitán (Compañía desconocida)
- Camba-Díaz - Capitán (Compañía desconocida)
- Archamus - Maestre de los Huscarl

Post-Herejía

- Vladimir Pugh - Actual Señor del Capítulo

- Darnath Lysander – Capitán de la 1ª Compañía
- Taelos – Capitán de la 10ª Compañía
- Lexandro D'Arquebus – Capitán (Compañía desconocida), trabaja actualmente con la Inquisición
- Quirion Octavius – Capitán (Compañía desconocida), trabaja actualmente con la Inquisición
- Carnak – Capellán de la 5ª Compañía
- Lo Chang – Capellán de la 10ª Compañía
- Franz Grenzstein – Bibliotecario
- Rhetoricus – Autor del Libro de las Cinco Esferas
- Nidon – Miembro de la 5ª Compañía
- Eshara – antiguo Capitán de la 3ª Compañía, muerto en la XIII Cruzada Negra

Naves conocidas

- Phalanx – Fortaleza-Monasterio
- Martillo de Terra – Barcaza de Batalla (destruida)
- Tormenta de Ira – Barcaza de Batalla
- Lanza de la Venganza – Barcaza de Batalla
- Poder Imperial – Crucero de clase Gótica
- Titus – Crucero de Asalto
- Escudo del Valor – Crucero de Asalto (capturado por los Guerreros de Hierro)
- Capulus – Crucero de Asalto
- Venganza Incandescente – Crucero de Asalto
- Ángel Terrible – Crucero de Asalto
- Justitia Fides – Crucero de Asalto
- Fortaleza Celestial (destruida)

Reliquias y artefactos

- Puño de Dorn
- Flecha de Dorn (en posesión de los Puños Carmesíes)
- Columna de la Gloria
- Pilar de Hueso
- Liber Honorus de los Puños Imperiales
- Roma
- Restos de Rogal Dorn
- Bastón de Tormenta, Crozius Arcanum de Tharhant
- Lanza de las Almas (en posesión de los Bebedores de Almas)
- Liber Mithros
- Liber Proditor Armorum

Qué piensa un Puño Imperial de...

Ángeles Oscuros

"También practican la noble vía de la penitencia, aunque en su caso llevan la procesión por dentro. El destino de este enigmático Capítulo va ligado inexorablemente a la gloria o la perdición, y los Ángeles Oscuros viven en una perpetua búsqueda de la respuesta. Que el Emperador los guíe".

Cicatrices Blancas

"Estos guerreros lucharon con valor en la defensa de Terra y sirven bien al Emperador, pero son de espíritu indómito. Sus propias rivalidades internas delatan una falta de disciplina preocupante".

Lobos Espaciales

"Los Lobos Espaciales son de los guerreros más valientes que existen. La determinación que nosotros buscamos, ellos la tienen ya desde niños. Son, eso sí, demasiado imprevisibles como para organizar un asalto en condiciones".

Ángeles Sangrientos

"Estos hermanos lucharon junto a nosotros en Terra, demostrando un gran coraje. También son meticulosos, lo cual admiramos, pero se entretienen más tejiendo estandartes que planificando las propias batallas, donde luego acaban siendo impulsivos".

Manos de Hierro

"Los Manos de Hierro son Marines Espaciales muy duros. Su temperamento, frío como el acero, está bien reflejado en sus cuerpos mecánicos. Como buenos soldados, hablan poco y matan mucho".

Ultramarines

"Tenemos en muy alta estima a los Ultramarines. Ambos Capítulos aspirábamos a guiar el Imperio tras la Herejía de Horus. Ellos ganaron y nosotros lo aceptamos. Asunto zanjado, honor restituido".

Salamandras

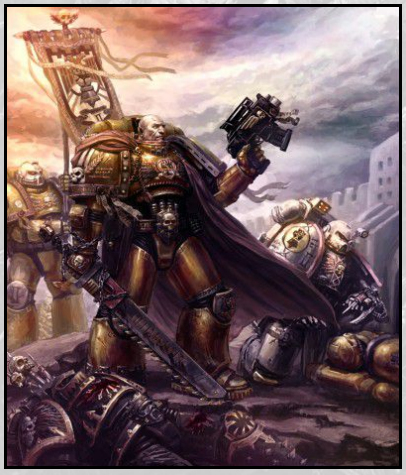
"Los Salamandras son una fuerza menor, aunque muy eficaz para labores concretas. Son obstinados en el cumplimiento del deber. Los respetamos".

Guardia del Cuervo

"Si nosotros somos el agua, ellos son el aceite. No discutimos la efectividad de sus métodos, pero no son propios del Adeptus Astartes. El Imperio no los necesita".

Interpretando a un Puño Imperial

De entre todos los Capítulos, sólo los Puños Imperiales han tenido el honor de servir como guardia pretoriana del Emperador. Sólo ellos pueden llamar Terra a su mundo natal, santuario sempiterno y cuna de la civilización humana. Por tanto, estos Astartes poseen un orgullo característico basado en su origen natural. Los Ultramarines pueden ser los Marines Espaciales por antonomasia, pero los Puños Imperiales son los representantes del Imperio mismo. Como miembro del Capítulo, se te presupone un carácter duro y severo. No te comunicas demasiado, excepto para referirte a la planificación de un asalto, el tipo adecuado de granada, el punto débil del enemigo, la mejor cobertura disponible y otros asuntos de índole militar; entonces no sólo hablas fluidamente, sino que te eriges en estratega del grupo. Das un gran valor a la organización y coordinación, preparando tus operaciones meticulosamente para no dejar detalles al descubierto. Debido a esta minuciosidad es difícil que te cojan desprevenido, pero también mostrarás una notable intolerancia ante cualquier cambio, aun siendo necesario. Conservas esta mentalidad fuera de la guerra, tardando en tomar decisiones pero siendo muy terco una vez tomadas. Te consideras a ti mismo como un soldado con todas las letras y esperas de los demás lo mismo que ofreces: disciplina, sacrificio y valor. Es posible que en la intimidad te autolesiones para reforzar tu carácter marcial, pero nadie tiene por qué saberlo.



Ángeles Sangrientos, Legión IX

Detalles

Primarca: **Sanguínius**

Señor del Capítulo: **Dante**

Mundo natal: **Baal**

Fortaleza-Monasterio: **Torre del Ángel**

Especialidad: **Asalto**

Grito de guerra: ***"¡Por la sangre de Sanguínius!", "¡Por el Emperador y Sanguínius!"***

En su día, los Ángeles Sangrientos eran considerados la más bendecida de todas las Legiones del Adeptus Astartes, ya que poseían el valor y el poder de su Primarca, Sanguinius. Pero durante la Herejía de Horus sufrieron un gran golpe: la pérdida de su padre angelical a manos del herético Horus. Su muerte fue tan terrible que dejó una cicatriz en todos y cada uno de los miembros de la Legión y, desde aquel oscuro día, se murmura que los Ángeles Sangrientos portan una terrible maldición en la sangre.

Mundo natal

En la antigüedad, tanto Baal como sus lunas tenían atmósferas similares a la de la Tierra. Varios equipos de exploración, equipados con los mejores trajes antirradiación, han estudiado Baal y sus lunas con detenimiento. Bajo su corteza existe una gran cantidad de información, puesto que los estratos muestran patrones muy diferentes a los que se creía que serían encontrados. Aunque Baal siempre fue un desierto, sus lunas habían sido lugares paradisíacos, donde la gente se concentraba en evolucionar en vez de en sobrevivir. En la superficie de Baal existen las ruinas de edificios que debieron ser construidos por gente muy avanzada para haber

soportado así el paso del tiempo. Es obvio, por tanto, que los primeros pobladores de Baal fueron muy evolucionados. El Imperio pudo hacerse una idea de cómo había sido Baal gracias a su arquitectura.

Es causa de gran consternación entre los historiadores imperiales no saber todavía lo que sucedió para que todo esto cambiase. Lo único que se sabe es que el cambio aconteció al final de la Era Oscura de la Tecnología. Las lunas de Baal sufrieron terriblemente. Se han encontrado evidencias del uso de armas tanto víricas como atómicas. Los estratos muestran extensiones de hierba y de desierto contaminadas por la radiación. Lo que habían sido mares se convirtieron en lagunas saturadas de polución y cubiertas por un polvo blanquecino. Millones de personas murieron. Pero la Humanidad prevaleció de alguna manera. Los supervivientes se alimentaron como pudieron de los restos de aquella gran civilización. Sin sus trajes antirradiación, hoy característicos, habrían perecido todos. Se baraja la idea, por parte de algunos eruditos imperiales, de que en aquel tiempo de oscuridad algunos supervivientes no sólo se convirtieron en carroñeros, sino en algo mucho peor: caníbales.

Uno de los efectos secundarios de la radiación era, de hecho, inevitable. Con el tiempo, las toxinas químicas y radioactivas acumuladas en los cuerpos de algunos supervivientes empezaron a causarles mutaciones que los convirtieron en meras parodias de los hombres que sus

antepasados habían sido. La desintegración de la sociedad puede ser apreciada en las Cuevas de Lasquo, en Baal Primus: grotescas imágenes de mutantes dando caza y descuartizando al resto de la población fueron dibujadas en las paredes de esta caverna.

Según sabemos gracias al tomo Escritura Baalita, también hubo personas que preservaron su carácter humano e intentaron mantenerse cuerdas. Para ello formaron tribus, como la que acogió a Sanguinius, que combatieron a los mutantes, al menos defendiéndose. Pero estas personas fueron las menos, puesto que una nueva y salvaje cultura estaba emergiendo de entre las ruinas de la anterior civilización. La única estructura social que sobrevivió fue la tribu. Tanto en el caso de los purasangre como en el de los mutantes caníbales, sólo podían confiar en ellos mismos y en los de su especie.

Las gentes de Baal se hicieron nómadas: viajaban de un lado a otro, limpiaban cada zona de los pocos recursos que quedaban y guardaban celosamente los despojos que habían logrado reunir. Las tribus estaban constantemente en guerra; las alianzas cambiaban de una semana para otra; la extinción aguardaba a los lentos y a los débiles. Aunque hubo un tiempo en que estas lunas estaban cerca de ser un paraíso, ahora eran un infierno.

Los pocos humanos supervivientes debían luchar cada día por salir adelante. Durante mucho tiempo, pareció que los baalitas estaban malditos y condenados, y que no pasaría mucho tiempo hasta que las tribus feudales de mutantes tomasen el control absoluto de aquellos planetas convertidos en extensos desiertos. Aunque sólo podemos estimar cuándo sucedió, el descenso de Sanguinius trajo la esperanza a un mundo que estaba a punto de condenarse.

Orígenes de Sanguinius y los baalitas

Quizá la creencia más herética que existe en el Imperio es que los Primarcas fueron tocados por el Caos desde su infancia. Los eruditos imperiales creen que los precursores del Adeptus Astartes fueron sustraídos de sus cámaras de gestación por los Poderes Ruinosos. Algunos piensan que la magia que rodeaba a los Primarcas, invocada por el propio Emperador, los protegía de todo mal. Se dice que por este motivo, en vez de ser destruidos, fueron enviados cada uno a un punto de la galaxia: para que no pudieran crecer junto al Emperador y bajo el amparo de Terra.

Tiene sentido que los Poderes del Caos intentaran pervertir la obra del Emperador, pero la posibilidad de que alguno de los Primarcas fuera alterado por el Caos en su infancia es, sin duda, absurda. Los habitantes del desolado planeta Baal no fueron nunca lo suficientemente avanzados culturalmente como para guardar anotaciones escritas de su historia. No obstante, la tradición oral de la tribu baalita conocida como La Sangre describe las alas del niño Sanguinius desde el momento en que fue hallado, en el lugar conocido como La Cuna del Ángel. Sin duda, Sanguinius era una criatura angelical en cuerpo y alma.

Gran parte de las parábolas y de los salmos que aún hoy recita La Sangre han sido cuidadosamente transcritos por los Bibliotecarios de los Ángeles Sangrientos a lo largo de los años (los equivalentes actuales de la tribu baalita aseguran contar con descendientes de la línea original entre sus filas), manteniéndose con gran pompa y reverencia en los archivos capilla de los Ángeles Sangrientos.

Por todo esto, se desconoce la historia de la tribu hasta el descenso de Sanguinius. Hay que asumir que se trataba de una típica tribu de Baal Secundus, un miserable grupo de personas sin dioses ni creencias que luchaba para salir adelante en un planeta tan inhóspito. Baal Secundus tiene niveles de radiación que acabarían con un hombre desprotegido en cuestión de segundos. Por tanto, es normal que, cuando los integrantes de La Sangre encontraron tendido sobre las ardientes arenas a un inmaculado querubín a salvo pero desnudo y con unas minúsculas alas plumadas, pensaran que se trataba de un mutante.

Se cuenta que, paradójicamente, muchos de los integrantes de la tribu quisieron acabar con el pequeño que, años más tarde, sería su salvador. Aunque una blasfemia como esta es inexplicable, hay que entender que las tribus baalitas de aquel entonces estaban compuestas por meros bárbaros. Aun así, tuvieron que sentir la divinidad de Sanguinius incluso antes de que este hablara, puesto que la compasión prevaleció y se llevaron con ellos al niño, más perfecto y completo que ellos en cualquier aspecto.

Aunque los detalles de la infancia de Sanguinius se han perdido en el tiempo y la memoria, los sucesos más notables han sido contados una y otra vez. Una de estas historias cuenta que, antes de que hubieran pasado tres semanas desde su hallazgo, ya tenía la apariencia de un niño de varios años y era capaz de andar perfectamente. Demostró esta capacidad cuando escapó a la vigilancia a la que era sometido. Cuando sus guardias lo encontraron, el niño se había adentrado en la guarida de un escorpión de fuego baalita, un grotesco depredador dos veces mayor que un ser humano. El infante desarmado acabó con el escorpión pese a que éste le clavó varias veces su gran aguijón y le inoculó grandes cantidades de veneno. La tribu comió bien aquella noche.

Al igual que el resto de Primarcas, Sanguinius alcanzó un gran tamaño, como sus alas. Éstas eran tan blancas y virginales como las de un cisne, pero fuertes como las del Águila Imperial. Con ellas volaba por encima de los aterrorizados y devotos habitantes de Baal.

Sólo un año después de que fuera encontrado en La Cuna del Ángel, Sanguinius ya era más alto que cualquiera de los hombres que nunca hubiesen caminado por Baal o sus lunas. Las formas del Ángel eran perfectas y su belleza tal que muchos no se atrevían a mirarlo por miedo a quedar cegados en su impureza. Podía caminar bajo los más duros rayos del sol mientras su

familia adoptiva tenía que protegerse de ellos con pesados trajes antirradiación. Podía abrirse camino entre las rocas con sus propias manos, paralizar a un animal con su mirada y elevarse por los cielos para divisar desde los aires tal y como lo haría un dios. Al tiempo que Sanguinius maduraba, la tribu prosperó bajo su guía.

La transcripción de un mito baalita llevada a cabo por el eminente erudito Hyriontericus Lucidio (345.M33) ha sido preservada con sumo cuidado entre los tomos altar de los Ángeles Sangrientos. Las palabras de la siguiente cita fueron recogidas inalteradas en el libro de Lucidio Escritura Baalita, transcritas tal y como las pronunció el anciano Imrait'il'thax:

"Ellos, los mutantes caníbales, eran cientos, muchos más que nosotros. Lanzaban cuchillas por boca, miraban con ojos rojos, agarraban espadas roñosas y escudos con manos. Sabíamonos muertos en aquel instante. Entonces el Ángel llegó para ayudarnos. Él, el Inmaculado, no quería que nos sucediera nada malo. Primero lanzó un rayo blanco y, luego, con la muerte andando a su lado, una cosa roja. Sus ojos y corona parecían ardientes, intensos. Una brillante corona de violencia, una tormenta de arena de destrucción. Quedámonos perplejos ante la belleza de su danza. Y luego no había mutantes, sólo silencio y bajó ante nosotros, goteando sangre, y permaneció inmóvil como una lápida".

Sanguinius pronto llegó a lo más alto de la sociedad baalita y, bajo su liderazgo, las tribus purasangre se unieron para combatir a los mutantes, extendidos como una plaga por Baal. Aunque eran muchos menos, los purasangre ganaron la guerra contra los desalmados mutantes. El divino y perfecto liderazgo de Sanguinius, junto con su absoluta maestría en el combate cuerpo a cuerpo, acabó con la epidemia que infestaba todo Baal Secundus. En batalla, su ira era total e imparable. Y pasó lo inevitable: Sanguinius empezó a ser adorado como un dios por sus seguidores. Pensaban que el paraíso aguardaba a todos aquellos que siguiesen los pasos carmesíes del Ángel.

Y fue así como, cuando el Emperador llegó a Baal, su hijo perdido se sentaba en la cabecera del Cónclave de la Sangre. La Suma Majestad de la Humanidad había interpretado correctamente los símbolos que apuntaban a que uno de los Primarcas se hallaba en Baal Secundus y condujo a sus mejores hombres hasta la superficie.

[Nota: En este punto, los eruditos dejan de relatar la historia según las fuentes baalitas (aunque estas fueron registradas diligentemente), puesto que el séquito del Emperador incluía muchos personajes distinguidos y escribas artesanos que recogieron todo lo que sucedió en aquel momento.]

Se sabe que el Señor de la Humanidad entró en la sala excavada en la roca viva del Monte Serafín durante el clímax del Cónclave de la Sangre. Sanguinius estaba secundado por diez mil purasangre. El Emperador caminó entre sus filas: una figura dorada que sobresalía entre los guerreros de La Sangre. Pero el Emperador sabía ser humilde de igual manera que era divino y se mantuvo allí como un servidor más del Primarca. Sanguinius ofreció un discurso que alegró las almas de sus gentes y que les dio algo más que esperanza. Cuando acabó, se elevó sobre ellos con sus alas y los hombres prorrumpieron en un grito que retumbó en toda la sala. Ahora, el Emperador sabía sin duda que se encontraba ante uno de sus hijos perdidos.

Cuando el Emperador se acercó a Sanguinius, el Ángel reconoció inmediatamente a su padre. Muchos piensan que la habilidad del Primarca para ver el futuro le había avisado de este encuentro, lo que explicaría su reacción. Cayó de rodillas mientras lágrimas de cristal corrían por sus mejillas. Donde éstas caían, flores de alabastro brotaban de la arena seca. El Emperador le hizo levantarse y mirarle a los ojos. Vio que su hijo era puro de obra y pensamiento y que poseía parte de su propia fuerza y nobleza.

Así fue como nacieron los Ángeles Sangrientos bajo el abrasador sol de Baal.

Reclutamiento

La historia imperial relata cómo entonces el Emperador tomó a Sanguinius y a sus mejores guerreros y se los llevó consigo a la Gran Cruzada, donde los convirtió en una Legión de Marines Espaciales en toda regla. A los baalitas se les implantó la pura y preciosa semilla genética de su Primarca. Tras una bendición tal, ningún hombre podría fallar y los Ángeles Sangrientos unieron sus fuerzas a aquellos que ya combatían en la Gran Cruzada.

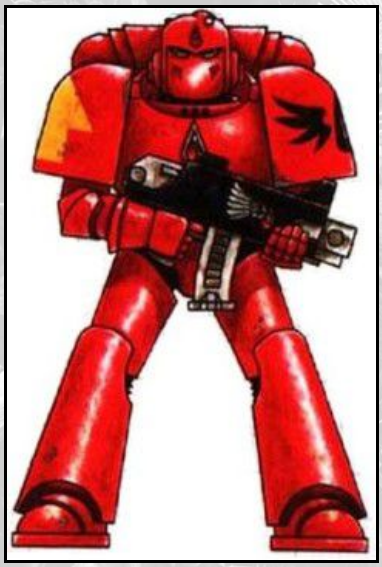
A los que se quedaron en Baal Secundus se les encomendó la tarea de defender el derecho de nacimiento del ser humano en aquel planeta para asegurar generaciones futuras de soldados que defendieran el credo imperial y el nombre de los dioses que un día habían caminado entre ellos. Esto explica que incluso hoy en día se sigan reclutando a los iniciados para los Ángeles Sangrientos en las lunas de Baal. Para decidir quién es merecedor de engrosar las líneas de los Ángeles Sangrientos, los jóvenes de las tribus purasangre deben tomar parte en violentos y magníficos torneos que se celebran en el duro entorno de su planeta natal. Estas prácticas y rituales se mantienen inalterados desde que se celebraran por primera vez para satisfacer los requerimientos de reclutamiento de La Sangre. Los torneos acontecen una vez por generación en La Cuna del Ángel, el acantilado donde fuera encontrado Sanguinius, y son convocados por "grandes carros voladores" (las Thunderhawks de los Ángeles Sangrientos).

Los aspirantes deben llegar a la Capilla del Desafío como sea; este es un proceso que descarta a los guerreros más débiles de entre los que pretenden unirse a las filas de los Ángeles Sangrientos. Deben recorrer muchos kilómetros de desierto y escalar diferentes cumbres y acantilados con la única ayuda de sus "alas de ángel", un artilugio primitivo hecho con pellejo de

animales y que apenas soporta el peso de los participantes. Atraviesan cañones infestados de escorpiones de fuego y de sedientos, una especie que deseca a sus víctimas con su mero contacto. Este camino está lleno de los esqueletos de aquellos que subestimaron sus peligros. Cuando llegan a la Capilla del Desafío, se inician luchas fratricidas como las luchas de gladiadores que acontecen en Ultramar. Sólo los mejores sobreviven.

Cuando quedan unos cincuenta aspirantes, las Thunderhawk de los Ángeles Sangrientos los recogen y se los llevan para que pasen las siguientes pruebas. Aquellos que no superan estas últimas pruebas pasan a ocupar puestos de responsabilidad en la sociedad baalita o a formar la guardia de la Capilla de la Prueba hasta la siguiente generación de aspirantes.

Los elegidos son llevados a la Fortaleza-Monasterio de los Ángeles Sangrientos, donde tienen visiones de tan gloriosa magnitud que los dejan paralizados. Luego marchan junto a sus futuros hermanos y es entonces cuando se hace patente la verdadera diferencia entre unos y otros...



El clima y la atmósfera de Baal tienen efectos degenerativos en aquellos que han vivido muchos años sobre la superficie. Muchos de los aspirantes portan consigo las marcas de su vida en el planeta; es imposible que no acaben sintiendo los efectos de la radiación incluso protegidos por sus trajes. Pese a su juventud, suelen tener la columna curvada y el cuerpo lleno de lesiones, y su crecimiento suele ser raquítico debido a la malnutrición. Por contra, el impresionante físico de los Ángeles Sangrientos, con rasgos delicados, una piel suave y dientes blancos, representa el ideal de belleza de cualquier escultor.

Los aspirantes son llevados a la Gran Capilla de los Ángeles Sangrientos, donde deben mantener una vigilia de tres días y tres noches. Tras esto, los Sacerdotes Sanguinarios entran en la capilla, iluminada con cientos de velas. Estos nobles individuos cumplen el papel de los

Apotecarios del resto de Capítulos, pero su cometido es diferente: a ellos se les ha confiado el cuidado de la sangre de Sanguinius.

Se dice que el cáliz ofrecido a los aspirantes una vez concluida la vigilia contiene parte de este precioso líquido. Tras beber del Cáliz de Sangre, éstos caen en un profundo letargo y son llevados al Apothecarion, donde se les inocula la simiente genética de Sanguinius. Los sirvientes de la sangre los llevan luego al Salón de los Sarcófagos mientras cantan el Credo Vitae. Esta asombrosa sala parece una catedral, pero es mucho más grande y podría albergar pequeñas construcciones en su interior. Sus paredes están decoradas con grandes sarcófagos dorados simétricamente distribuidos, donde se encierra a cada uno de los aspirantes dormidos. Allí permanecen durante un año mientras son alimentados por vía intravenosa con diversos nutrientes.

Muchos aspirantes mueren durante este proceso, puesto que sus cuerpos no son capaces de resistir y asimilar todos los cambios que acontecen tras habérseles inoculado la semilla genética. Aquellos que soportan la prueba de la sangre crecen fuertes y alcanzan parte del poder de su Primarca. Se rumorea que, en ocasiones, un aspirante despierta antes de tiempo y sufre una terrible claustrofobia encerrado en el sarcófago, tras lo que sale de la prisión catatónico, loco o incluso peor.

Si los cuerpos de los aspirantes se adaptan, éstos salen del sarcófago con una extraordinaria masa muscular y habiendo asimilado todos los órganos recibidos en el Apothecarion. Mientras duermen, sueñan con las vivencias del propio Sanguinius, cosa que se considera un gran regalo. Así, la esencia del Primarca permea en las mentes de sus nuevos hijos y estos sueños y visiones se les graban para siempre en el alma. Cuando los aspirantes son sacados

de sus sarcófagos, no pueden creer que sólo un año antes fueran unas criaturas mediocres que habitaban Baal Secundus. Ahora son altos, fuertes y sobrehumanamente poderosos. Sus cuerpos reestructurados poseen la tremenda belleza de su padre, sus sentidos se han afinado y sus músculos son más fuertes que el acero templado.

Aun así, apenas han dado el primer paso para llegar a convertirse en Marines Espaciales de los Ángeles Sangrientos.

Los Ángeles Sangrientos en La Herejía de Horus

Posiblemente, de entre los Capítulos Leales, fueron los Ángeles Sangrientos quienes más sufrieron los efectos de la Herejía de Horus, pues el trágico destino de su Primarca ha marcado a la Legión desde entonces. El Señor de la Guerra Horus, que un día fue el Primarca en el que más confiaba el Emperador, se alió con los poderes del Caos y su traición al Imperio fue tan grande que aún hoy es recordada.

Gracias a una serie de eventos, Horus se las ingenió para convencer o coaccionar a algunos otros Primarcas y ponerlos en contra de su propio padre y mentor, el Emperador. Estos hechos culminaron con el ataque de las fuerzas combinadas del Señor de la Guerra Horus al Palacio Imperial. Los Marines Espaciales se enfrentaron entre ellos, traidores contra leales, hasta que el símbolo del divino poder del Emperador estuvo a punto de caer. El Caos tenía las de ganar y los poderes que Horus había conseguido de los dioses del Caos a cambio de su alma inmortal eran inimaginables.

Sanguinius está inmortalizado en las vidrieras del Sanctus Praetoria Imperator representando el momento en que luchaba por encima de los combatientes, batiendo sus alas, enfrentándose y venciendo a Demonios tan poderosos que hubieran sido capaces de hacer enloquecer a grandes héroes con una sola palabra. Él solo contuvo desde las almenas a los Demonios que pretendían entrar en palacio. Llegó un momento en el que tuvo que utilizar sus manos desnudas para acabar con sus adversarios; las clavaba en el pecho de sus enemigos, extrayendo sus corazones aún palpitantes. Aunque su cuerpo estaba completamente manchado de sangre, sus alas se mantuvieron impolutas en todo momento. Muchas son las fuentes que hablan de la valentía de los Ángeles Sangrientos y de su heroica defensa del espaciopuerto del Muro de la Eternidad. Aunque murieron cientos de ellos, causaron un mar de bajas como nunca antes se había visto. Muchos relatan cómo un brillante halo de luz bañaba a los hijos de Sanguinius mientras su Primarca volaba por encima de los enemigos destruyéndolos con una espada de fuego. Pero fue en la Barcaza de Batalla de Horus, la Espíritu Vengativo, donde Sanguinius prestó su mayor servicio al Emperador.

El mismísimo Señor de la Guerra se preparó para teleportarse a la superficie del planeta y así supervisar la destrucción de su antiguo señor. Pero entonces un Demonio de la Disformidad le susurró al oído lo que él había estado temiendo: una flota leal al Emperador bajo las órdenes de

Leman Russ y Lion El'Jonson se encontraba a tan sólo unas horas de distancia. Iba a llevarle días tomar por completo la última fortaleza de la Humanidad, aunque Horus bajara para ponerse al mando de las tropas. Todo parecía indicar que al Señor de la Guerra se le había acabado el tiempo, y que su apuesta había fallado.

Horus fue el primero en corromperse, tenía el poder de un dios y la astucia de un Demonio. Por eso intentó una última jugada a la desesperada, ¡todavía podía asesinar al Emperador! Dio la orden de bloquear todas las comunicaciones por red para que los defensores no pudieran tener noticias de sus salvadores, y luego llevó al máximo la capacidad de sus poderes psíquicos para que el Emperador tampoco llegara a enterarse. Por último bajó los escudos de su nave de mando. Se trataba de una invitación y desafío personal que el Señor de la Humanidad no rechazaría: al fin y al cabo, le estaba ofreciendo la oportunidad de acabar de una vez por todas con el enemigo que lo había hostigado durante tanto tiempo.

El Emperador, junto a Sanguinius, Rogal Dorn y una escuadra de Custodios, no tardó ni cinco segundos en teleportarse al interior de la Barcaza. Fue el Ángel quien encontró a Horus en primer lugar...

El origen de La Imperfección

Podría separarse La Imperfección en sus dos manifestaciones principales: La Sed de Sangre y la Rabia Negra.

En cuanto a la primera, surgió en Signus Prime, cuando Sanguinius fue incapacitado por Ka'Bandha y tuvo que presenciar como éste masacraba a sus hijos. Inspirados por la furia de su Primarca, los Ángeles Sangrientos entraron en un estado de locura tal que les permitió salir del pozo de sangre donde los había enviado Horus. Esta Sed de Sangre les acompañó ya en la Batalla por Terra y a lo largo de todos los milenios siguientes. Cuando un Ángel Sangriento se ve afectado por esta Imperfección, suele cargar al combate cuerpo a cuerpo enloquecido y no es raro que desobedezca cualquier orden o, si está al mando, incluso que ordene cargas absolutamente imprevisibles. Sólo con la muerte propia o del enemigo se calmará la Sed de Sangre.

En cuanto a la Rabia Negra, surgió en el combate entre Sanguinius y Horus. Se cree que Sanguinius tuvo que sufrir graves daños psicológicos a manos de Horus quien, según creen muchos Ángeles Sangrientos, no podía equipararse a su Primarca en combate singular. Horus, en su ilimitada maldad, se aseguró de que la muerte de Sanguinius fuese la más dolorosa y enloquecedora que pudiera sufrir.

El asalto psíquico del Señor de la Guerra no sólo se sintió en toda la galaxia, sino que ha trascendido el paso del tiempo y resuena en las mentes de todos los Ángeles Sangrientos. El dolor sufrido por Sanguinius fue de tal envergadura que todos sus hijos, sin excepción, lo sienten en su corazón. El sacrificio del Primarca duró lo suficiente como para que el Emperador pudiese alcanzar al Traidor, ajusticiándolo, no sin que esto le costase un alto precio...

Esta tragedia aún resuena en los corazones de cada Ángel Sangriento y lo hará por siempre, y sus almas se sentirán contrariadas ante la muerte de Sanguinius. Estos recuerdos

heredados son tan vívidos que algunos miembros del Capítulo suelen experimentar lo que se conoce como Rabia Negra, mediante la cual entran en comunión con su Primarca. Esta Imperfección es permanente y sumerge a los Marines Espaciales afectados en un estado de irracionalidad que sólo encuentra un sentido en el fragor de la batalla, cuando pasan de balbucear incoherencias a la búsqueda de venganza ciega, de destrucción indiscriminada y, en última instancia, de la propia muerte para reunirse con Sanguinius.

Cuanto más viejo es un Ángel Sangriento, y cuantas más batallas presencia y derramamientos de sangre lleva a cabo, más propenso se vuelve a contraer la Rabia Negra. Por este motivo sólo los Marines más jóvenes suelen integrar las Escuadras de Asalto.

Los Ángeles Sangrientos en los años posteriores a la Herejía

Sanguinius, sabedor del destino que iban a sufrir todos aquellos que le acompañasen al Espíritu Vengativo, insistió en que su Heraldo Azkaellon permaneciese en Terra a fin de que la Guardia Sanguinaria no se viese extinguida del todo y pudiese reconstruirse a partir de ése único superviviente, sirviendo como un faro de esperanza en los días que estaban por venir.

Con todo el dolor de su corazón, Azkaellon accedió a cumplir los deseos del Primarca, ya que, aunque anhelaba volver a luchar una última vez junto a Sanguinius, ni se le pasaba por la cabeza hacer peligrar la confianza depositada en él.

Todos los hermanos de armas de Azkaellon y su propio padre murieron en el Espíritu Vengativo; pero él fue la figura clave de los Ángeles Sangrientos en los dolorosos y turbulentos años que siguieron al fin de la Herejía. La muerte de Sanguinius los había dejado sin una línea sucesoria clara y diversas facciones dentro de sus filas se polarizaban en torno a los principales candidatos a Señor del Capítulo. Por si fuera poco, muchos hermanos habían muerto en Signus Prime o entre las ruinas de Terra, y los efectos de lo que después llegaría a conocerse como "La Imperfección" empezaban a extenderse, enturbiando el futuro de la antaño gloriosa Legión.

Sin embargo, en última instancia fue Azkaellon quien vio claro cuál debía ser el destino de los Ángeles Sangrientos. Defendió la adopción del Codex Astartes, supervisó la separación de la Legión en los diversos Capítulos que existen hoy en día y se aseguró de que el legado de Sanguinius y de la Guardia Sanguinaria perdurase no sólo entre los propios Ángeles Sangrientos, sino también entre sus Capítulos sucesores; argumentaba que de entre todos los problemas y dudas que asaltaban a la Legión, su nuevo orden de batalla era lo menos preocupante.

Organización

Aunque la organización de los Ángeles Sangrientos es muy parecida a la del resto de Marines Espaciales, adscribiéndose en muchos preceptos al Codex Astartes, existen notables excepciones. Los Ángeles Sangrientos tienen en su estructura muchas escuadras especialistas que sólo comparten sus Capítulos Sucesores: los Ángeles Sanguinarios, los Ángeles Bermellón y los Desgarradores de Carne. Los Bebedores de Sangre, por el contrario, sí se adhieren totalmente al Codex Astartes.

Quizá la excepción más notable que muestran los Ángeles Sangrientos es su preponderancia de tropas de combate cuerpo a cuerpo. La probabilidad de convertirse en un Marine de Asalto en los Ángeles Sangrientos es mayor, puesto que es en combate cuerpo a cuerpo donde estos Marines Espaciales pueden exorcizar el fantasma de su memoria ancestral. Incluso las Escuadras de Devastadores, aquellas a las que se les confía la tarea de llevar a cabo el fuego de apoyo, suelen correr hacia el enemigo para trabarse en combate (como sucedió durante la Masacre de Trachesai, 230.M34).

Los miembros de la 1ª Compañía combaten como tropas de asalto cuando no lo hacen vestidos con su Armadura de Exterminador. Toda la 8ª Compañía está dedicada al combate cuerpo a cuerpo y sus miembros se encuentran entre las mejores tropas de asalto del Imperio. Los Marines Espaciales que no están equipados con Retrorreactores suelen utilizar Land Speeders, Rhinos y Land Raiders. La 10ª Compañía está compuesta exclusivamente por Exploradores y sus miembros son extremadamente agresivos: se infiltran en las posiciones enemigas y no dan cuartel al adversario. El resto de Compañías siguen la estructura del Codex Astartes, aunque la mayoría de los Rhinos y Predators tienen motores tipo Lucifer (copiados de la PCE del Predator Baal, exclusiva de los Ángeles Sangrientos) para poder llegar antes hasta el enemigo. Las escuadras especialistas se distinguen por el color de sus cascos: rojo para las Escuadras Tácticas, azul para los Devastadores, amarillo para las Escuadras de Asalto y dorado para los Veteranos.

El cuartel general también incluye unos rangos que no existen en ningún otro Capítulo y que reflejan su naturaleza única. Entre éstos se encuentran la Guardia Sanguinaria y los Sacerdotes Sanguinarios, custodios de la sangre de Sanguinius que efectúan transfusiones de sangre a sus hermanos de batalla con el Exsanguinador, incluso en medio de un combate.

Otra excepción a la organización Codex estándar es la inclusión de Escuadras de Guardia de Honor, la gran élite de las tropas de asalto de los Ángeles Sangrientos y los guardaespaldas de sus mejores héroes. Estos guerreros reemplazan al habitual cuartel general y pueden incluir un Sacerdote Sangriento o un Portaestandarte. Se dice que no existe otra unidad tan formidable en todo el Adeptus Astartes. Los cascos de los miembros de la Guardia de Honor son dorados, un símbolo de esperanza para sus aliados y de desesperanza para sus enemigos.

Los Ángeles Sangrientos también son conocidos por su Dreadnought tipo Furioso, un modelo creado por el Señor de la Forja del Capítulo hace muchos milenios para que los héroes de estos Marines Espaciales pudieran satisfacer su ansia de sangre incluso cuando sus cuerpos ya estaban rotos más allá de toda salvación. Los dos puños de combate del Furioso son un terrible obstáculo para cualquier oponente, ya que pueden desgarrar con facilidad el adamantium de un Land Raider.

Por último, aunque es quizá lo más notable, la organización de los Ángeles Sangrientos a menudo se ve perturbada por aquellos que sufren la Rabia Negra. Estos desafortunados forman la Compañía de la Muerte: suicidas que cargan contra cualquier cosa. Curiosamente, no existe un método para determinar cuántos guerreros se verán afectados por la maldición antes de la batalla, por lo que esta Compañía siempre incluye un número variable de Marines Espaciales.

Doctrina de combate

Las Compañías de los Ángeles Sangrientos combaten como podría esperarse de una Compañía del Adeptus Astartes. La 2ª, 3ª, 4ª y 5ª son Compañías de Batalla; estas cuatro Compañías forman el grueso del ejército y normalmente son las que soportan lo más duro de la batalla. Las Compañías de Especialistas se mantienen en la reserva y sólo son desplegadas si es necesario.

No obstante, no se puede confiar en que estas Compañías vayan a comportarse tal y como lo harían las de Ultramarines o Puños Imperiales, puesto que la fuerza de la maldición que portan en la sangre puede convertir al más taciturno veterano en el guerrero más fanático, deseoso exclusivamente de acabar con el enemigo y acallar su Sed de Sangre. Por otro lado, la Rabia Negra puede poseer a un Ángel Sangriento incluso durante el combate, sea éste un Devastador o el conductor de un Vindicator. Por tanto, nunca se sabe si un contingente de Ángeles Sangrientos acatará las órdenes y mantendrá la posición. Existen tantas posibilidades de esto como de que se lancen corriendo contra el enemigo mientras gritan desaforados. Esto ha supuesto el exterminio total de muchos enemigos de los Ángeles Sangrientos. Posiblemente, una de las cargas más famosas tuvo lugar durante la Batalla de la Colmena Tempestora, donde los Ángeles Sangrientos asaltaron en masa y con tanta ferocidad que destrozaron las líneas enemigas, lo que les permitió vencer en una batalla que los estrategas imperiales consideraban perdida de antemano. También se dice que el celo fanático de los Ángeles Sangrientos llevó a la victoria aliada en Armageddon. El hecho de que sean tan impredecibles hace que no sean muy apreciados por otros comandantes imperiales, pero no les importa: saben que su constante lucha contra la Rabia Negra les hace más fuertes, no más débiles.

Creencias

Sanguinius era un visionario. Durante su juventud quiso conseguir unas condiciones de vida nuevas y mejores para su gente. Cuando se unió a la Gran Cruzada, siguió pensando esto mismo, pero a un nivel mayor. Quería una vida mejor para toda la Humanidad y el fin de las luchas provocadas por el colapso de la civilización durante la Era Oscura de la Tecnología.

Los eruditos han determinado que esta visión de Sanguinius contribuyó en gran medida a dar forma al Capítulo. Existe un poso místico en todas y cada una de las enseñanzas y doctrinas de los Ángeles Sangrientos y una fuerte creencia de que las cosas pueden cambiar para mejor. Después de todo, el proceso que hace de un carroñero un espléndido hombre respalda esta forma de pensar.

Esta creencia puede apreciarse en todo lo que hacen los Ángeles Sangrientos: luchan por alcanzar la perfección. Sus obras de arte buscan la belleza y la simetría. Practican la disciplina marcial incesantemente. Sus doctrinas están impregnadas con la idea de la mortalidad y la grandeza perdida del Hombre.

La característica más extraña de todas las que posee el Capítulo fue presenciada por el Inquisidor Garillion en su viaje a la Fortaleza-Monasterio de Baal, en el 1.929.734.M40. Los Ángeles Sangrientos tienen el hábito de dormir siempre que pueden en los sarcófagos donde fueron creados, donde su sangre experimenta unos procesos de purificación. Con esto, el Capítulo retrasa la degeneración genética con la esperanza de encontrar una cura definitiva para la Rabia Negra.

De todas formas, al estudiar la marcialidad de los Ángeles Sangrientos, queda claro que no existe otro Capítulo que defienda más fervorosamente y con más celo la voluntad del Emperador. De hecho, los Ángeles Sangrientos son los responsables del éxito de algunas de las más importantes campañas del Imperio y el número de alienígenas y herejes que han ajusticiado en nombre del Emperador es tan grande que resulta imposible de determinar.

Semilla genética

Este Capítulo, que ocupó un puesto de honor entre los demás en su día, rechaza ahora la compañía de otros miembros del Adeptus Astartes.

Algunos oficiales del Imperio han informado, preocupados, de que el Capítulo está afectado por una terrible sed, una necesidad de sangre, que los eruditos paranoicos denuncian como el primer síntoma de su acercamiento al Caos. Se sabe que los propios Ángeles Sangrientos

pasan mucho tiempo buscando una cura para su condición, lo que no implica que estén libres de la insidiosa influencia del Caos.

Aunque la Sed de Sangre y la Rabia Negra son imperfecciones distintas heredadas de la semilla genética del Capítulo, es evidente que la primera acaba precipitando el padecimiento de la temida Rabia Negra. Algunos pocos miembros de la Compañía de la Muerte sobreviven milagrosamente batalla tras batalla hasta resultar peligrosos incluso para los propios Ángeles Sangrientos: el destino de estos desafortunados sólo se conoce en el propio Capítulo. Existen historias que hablan de una cámara en el interior de la Fortaleza-Monasterio de Baal Prime y de alaridos que surgen de ella pidiendo la sangre de los vivos. No obstante, ningún hermano quiere hablar siquiera de la existencia de este lugar.

Existen muy pocos informes de casos de inestabilidad genética durante los primeros años del Imperio o a lo largo de los milenios en los que los Ángeles Sangrientos fueron cobrando forma. Sin embargo, hoy en día, debido a la sed de batalla que sienten, los Ángeles Sangrientos son considerados inestables.

Su temible reputación los aleja de muchas alianzas con diferentes fuerzas imperiales. Es así como su maldición se ha extendido como un cáncer no sólo en el cuerpo y la psique de los Ángeles Sangrientos, sino también en su honor.

Los Ángeles Sangrientos se encuentran entre los Marines Espaciales más longevos. Una de las peculiaridades de su semilla genética es que alarga enormemente la vida del individuo; por ello, no es extraño que un Ángel Sangriento alcance el milenio de edad. De hecho, el actual Señor del Capítulo, el Comandante Dante, tiene más de 1.100 años. Su esperanza de vida permite a estos Marines Espaciales perfeccionarse tanto en el arte como en la guerra, gozando de siglos para dedicarse a estudiar y mejorar las disciplinas del Capítulo. Esta es una de las razones por las que los estandartes de los Ángeles Sangrientos se encuentren entre los más elaborados.

Qué piensa un Ángel Sangriento de...

Angeles Oscuros

"Son templados y juiciosos. Se dice que arrastran una gran vergüenza, pero han probado sobradamente su lealtad al Emperador".

Cicatrices Blancas

"Los Cicatrices blancas son bravos guerreros, leales hasta la muerte e implacables con los enemigos de la Humanidad. Siempre es un honor combatir junto a ellos, como lo fue durante el asalto a Terra".

Lobos Espaciales

"Nuestros fieros hermanos son un orgullo para las fuerzas imperiales, valientes, decididos y siempre dispuestos a entrar en combate, pero bondadosos y comprensivos a su manera. Hazte amigo de un Lobo Espacial y nunca lo perderás".

Puños Imperiales

"Este Capítulo luchó junto a nosotros en la defensa de Terra, pero su Primarca no fue capaz de ayudar a Sanguinius ni al propio Emperador. Los Puños Imperiales nos inspiran un sentimiento dividido".

Manos de Hierro

"Su hermetismo extremo resulta inquietante. Nosotros aguantamos estoicamente las dudas que despierta La Imperfección, pero ellos se esconden misteriosamente por algún motivo oscuro".

Ultramarines

"Los Ultramarines son disciplinados, eficientes e inquebrantables. Muchos otros hablan de los grandes héroes y sus gestas, pero hasta un Ultramarine Explorador, bajo presión, puede demostrar el mayor de los heroísmos".

Salamandras

"Al lado de su mundo, Baal parece un paraíso. Si han decidido vivir así voluntariamente, sólo un necio se dejaría engañar por su aparente tranquilidad. De hecho, esconden un carácter firme y templado sin el cual nunca habrían perdurado tras su casi extinción".

Guardia del Cuervo

"Son piratas enfundados en una Servoarmadura. Siempre fueron a su aire y lo pagaron con creces en Istvaan V, donde se esperaba que funcionasen como cualquier otra Legión. Pasaron de creerse muy listos a ser unos inútiles mientras desaparecían vaporizados".

Interpretando a un Ángel Sangriento

Como hijo de tu bendecido Primarca, eres bello, grácil y esculturalmente perfecto, pero también inteligente y habilidoso. No es que te creas mejor que el resto, es que te sabes mejor, pues

has tenido el inmenso honor de recibir la simiente genética de aquel que fuera un dios en los cielos, el propio Sanguinius, de quien se dice que podía vencer a sus enemigos con la simple mirada o el canto de su voz celestial. Los Ángeles Sangrientos suelen ser francos, honorables y hasta cierto punto tolerantes, pero implacables contra aquellos que consideran enemigos. Son meticulosos y perfeccionistas, y suelen pensar que casi todo es susceptible de mejora, lo cual aplican también a sus propias obras; ello se ve reforzado por un optimismo intrínseco, que los lleva a confiar en el éxito de todas sus aspiraciones. Como miembro del Capítulo, no te pasan inadvertidos los oscuros secretos de tu linaje: en lo más profundo de la Torre del Ángel, seres monstruosos y vampíricos son usados en experimentos prohibidos con el fin último de encontrar una cura para la Rabia Negra; estas prácticas bien podrían considerarse heréticas, pero tú rechazas de plano esta posibilidad. Nunca hablas de todo esto, o en todo caso te limitas a decir que "se está preparando una cura", versión oficial desde hace milenios y en cierto modo auténtica, ya que los Ángeles Sangrientos no han perdido la esperanza.

Manos de Hierro, Legión X

Detalles

Primarca: **Ferrus Manus**

Señor del Capítulo: **Más de uno**

Mundo natal: **Medusa**

Fortaleza-Monasterio: **No existe, cada Compañía tiene una versión móvil**

Especialidad: **Implantes biónicos**

Grito de guerra: ***"¡La carne es débil!"***

Los Manos de Hierro fueron la X Legión de Marines Espaciales creada por el Emperador para su Gran Cruzada. Su Primarca es Ferrus Manus y su mundo natal Medusa. Durante la Herejía de Horus, esta Legión sufrió graves bajas durante la Masacre del Desembarco de Istvaan V, donde incluso Ferrus Manus murió a manos de Fulgrim, de los Hijos del Emperador.

Los Manos de Hierro han sido implacables devotos del Emperador desde tiempos inmemoriales, cuando los Primarcas, seres como dioses, caminaban entre los hombres. Durante incontables siglos, han permanecido inamovibles en su fe y creencias. Han resistido durante largos años de dolor y sufrimiento mientras otros fallaban y eran olvidados. Miran con desprecio a aquellos cuya fuerza de voluntad es débil y los castigan sin remordimiento. A su Primarca, Ferrus Manus, se le considera un fuerte y firme dios guerrero, el salvador de su gente, que volverá algún día para liberar a la Humanidad de la oscuridad que la asedia desde fuera y desde dentro.

Historia

En el amanecer del Imperio, un tiempo en el que se llevaron a cabo poderosas hazañas y se lucharon grandes batallas, Ferrus Manus acabó con la oscuridad del planeta Medusa y se convirtió en la resplandeciente luz de su gente. El cielo, que había permanecido en tinieblas tras las calamidades acontecidas en los tiempos de los antiguos, se rasgó cuando Ferrus cayó a toda velocidad envuelto en una luz cegadora. Los primitivos clanes de Medusa nunca antes habían visto un brillo semejante y sintieron un gran miedo ante ese resplandor que les quemaba los ojos. La gran estrella colisionó con la montaña más alta de Medusa, Karaashi, el Pináculo de Hielo. El impacto destrozó la cima, quedando Ferrus enterrado profundamente en el hielo mientras del gran cráter causado surgían humaredas de vapor. La tierra tembló a lo largo y ancho de todo el planeta. Algunas montañas se desmoronaron y enormes abismos surgieron de la nada mientras en el mundo se escuchaba el estruendo que anunciaba la llegada del Primarca.

Años después, el gran dios guerrero Ferrus bajó, adulto y sin rasguño alguno, de los desiertos del Norte en los que se halla el Pináculo de Hielo. Las leyendas de los clanes, transmitidas de padres a hijos a lo largo de las diferentes edades, hablan de las tempranas proezas de Ferrus, cuentos en los que lleva a cabo fantásticos actos de fuerza y resistencia. Nadie podía igualar la fuerza de sus brazos, por mucho que se empeñara en encontrar un contendiente digno de él. Promovía cualquier reto físico y siempre se alzaba victorioso. De acuerdo con una de las historias

más populares, una vez retó a un gigante de las tempestades a una competición de fuerza. El gigante levantó una montaña con sus manos y la llevó a más de un kilómetro de distancia. La risa del gigante se heló en su cara cuando Ferrus levantó toda la cordillera y la arrastró hasta una isla cercana. Nunca volvió a saberse nada del humillado gigante.

Ferrus viajó por Medusa hasta que se convirtió en una persona conocida por todos y que, a su vez, conocía el planeta mejor de lo que nunca antes nadie lo había hecho. Viajó a zonas que el resto de hombres habría considerado inaccesibles. Subió las montañas más altas y nadó por los más profundos océanos, siempre intentando ir más allá de sus límites y alcanzar niveles de fuerza y resistencia inconmensurables. Su tesón y su furia lo hicieron famoso y temido entre los clanes, que conferían gran importancia a ambas cualidades y lo adoptaron unánimemente como uno de los suyos. El Primarca nunca intentó acabar con los conflictos que existían entre clanes, ya que consideraba sus enfrentamientos sanos y fortalecedores; siempre se mantuvo neutral y nunca tomó parte. Para la gente era un explorador y viajero sabio, adusto y poderoso. Hay que tener en cuenta que Ferrus Manus no fue adoptado de niño, sino que creció en las entrañas de la montaña helada que templó su carácter espartano, surgiendo ya adulto; misteriosamente, lo hizo hablando perfectamente y sabiendo muchas cosas. Algunos teorizan que existía algún tipo de vínculo entre Medusa y el Primarca, por el cual éste no podía ser vencido mientras caminase sobre el planeta. Esto explicaría sus fervorosas incursiones en las regiones más peligrosas sin temor alguno. Para Ferrus, la fuente de su poder era la tierra misma, a la que consideraba una madre.

La más famosa y heroica historia del Primarca fue su titánica batalla contra Asirnoth, la Gran Sierpe de Plata. Esta historia se recoge en Cánticos de los Viajes, un poema épico de origen desconocido que todavía se enseña a los niños de los clanes mientras están sentados en las rodillas de sus padres. Ferrus había perseguido a la gran bestia durante días a través de la legendaria Tierra de las Sombras, la temida tierra de los antiguos, un lugar misterioso que infundía gran temor. De este lugar, abandonado hace tiempo, se dice que era una tierra de reliquias de metal y de piedra de grandes proporciones, los restos de una época pasada. También se dice que los espíritus de los muertos merodean por aquel lugar cuando abandonan el mundo de los vivos. El Cántico describe a la monstruosa criatura como si su piel fuese de un metal viviente imposible de dañar. Por mucho que lo intentaba, Ferrus no podía siquiera mellar la piel metálica de la bestia y sus puños se estrellaban contra ella sin hacerle un rasguño. Tras combatir a la criatura durante días a través de mares y continentes, Ferrus no había perdido la fe en sí mismo y seguía convencido de su capacidad para derrotar a la bestia. Por fin, consiguió acabar con el gran animal tras mantenerlo sumergido en un río de magma, para lo que tuvo que sufrir horribles quemaduras que aguantó estoicamente. Cuando sacó sus brazos del líquido abrasador, la sierpe ya no respiraba, pero las manos del Primarca se habían fundido con el metal viviente de la criatura, tan flexible como la carne y tan duro como la ceramita. Se conocen mitos anteriores a los Cánticos de los Viajes en los que Ferrus ya tenía estas manos, pero sólo en este poema se explica cómo llegó a adquirirlas.

Un día, tras sus viajes, volvió a los clanes con nuevas y fantásticas ideas que explicó a todos los que quisieron escucharlo. Construyó extrañas y poderosas armas y herramientas de metal, dándoles forma con sus propias manos. Enseñó a los clanes unas maravillas que nunca antes hubieran creído posibles. Fue un tiempo de progreso para Medusa; la civilización avanzó a gran velocidad y sus integrantes se hicieron cada vez más fuertes y orgullosos.

Cuando los cielos se abrieron por segunda vez en la historia y el oscuro Medusa volvió a llenarse de luz, los clanes se sintieron confusos y atemorizados. No sabían lo que esto implicaría para ellos y su mundo. Estaban contentos con todo lo conseguido y veían cualquier novedad como una amenaza. Ferrus no dijo nada, pero dejó a los clanes y viajó inmediatamente a las Cotas del Norte, lugar donde parecía haber aterrizado la luz. Todos estaban cada vez más preocupados según avanzaban los días sin noticias de su guía espiritual. Se reunió un concilio, el primero de este tipo en Medusa, donde participaron representantes de todos los clanes. Discutieron sobre qué hacer, pero no había manera de que llegasen a un acuerdo. Algunas semanas después, la intranquilidad se volvió terror cuando el suelo explotó, literalmente, bajo sus pies. Abandonaron el concilio invadidos por el pánico mientras salvajes tormentas eléctricas rasgaban los cielos. Gemían y gritaban aterrorizados, pues la furia de la tormenta no era natural, y pensaban que el fin de su mundo estaba cerca. Este terrible suceso sacudió la tierra durante una semana y un día (al menos eso se cuenta), tiempo tras el cual se produjo un silencio sepulcral. Los clanes retomaron el concilio sin saber qué ocurriría a continuación.

A la mañana siguiente, las puertas de la sala de reuniones se abrieron de par en par y Ferrus entró, resplandeciente gracias a su magnificencia. A su lado caminaba una persona que se comportaba como su igual, una radiante figura que asustó a la gente de los clanes tanto como Ferrus lo hiciera en su momento. Se dice que la atmósfera crepitaba debido al poder combinado de ambos individuos y el lazo que los unía no tardó en hacerse patente.

Se desconoce qué ocurrió cuando ambas divinidades se encontraron. Los mitos sobre lo sucedido en aquel momento entre estos dos poderosos y heroicos individuos relatan que se produjo una gran lucha de poder y voluntades que rasgó la mismísima tierra. Muchas de estas leyendas cuentan que cuando Ferrus vio al Emperador reconoció en él a un igual. Subió a las montañas para enfrentarse a él, confiado y deseoso de poner a prueba sus habilidades contra este personaje de gran poder. En el conflicto que tuvo lugar, ambos seres divinos estaban igualados en todos los aspectos y ninguno era capaz de prevalecer sobre el otro. La terrible confrontación de poderes épicos devastó el paisaje, el cielo y la tierra por igual. Aunque cambian los detalles, todas las historias están de acuerdo en señalar que, cuando ambas figuras bajaron de las enormes montañas del Norte, el lazo y el mutuo respeto que ambos se profesaban eran irrompibles.

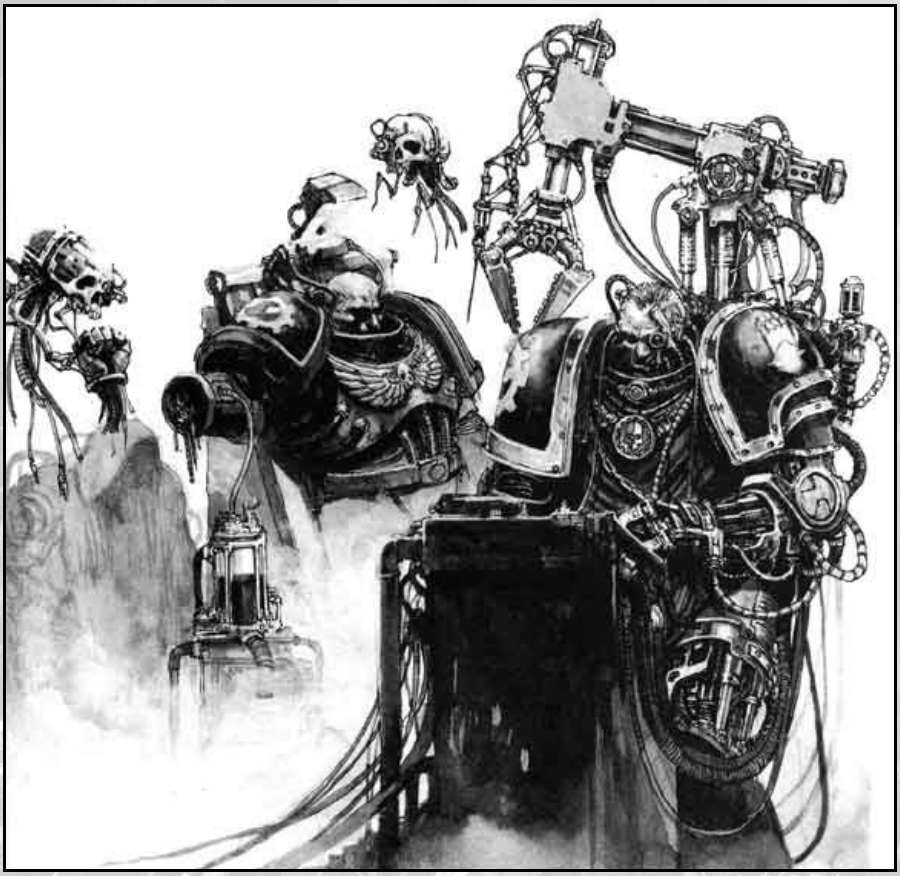
La Legión de los Manos de Hierro, como llegó a ser conocida, combatió con valor por toda la galaxia, acabando con cualquiera que se opusiera a la palabra del Emperador, ya que sólo aquellos que desearan algún mal a los hombres rechazarían sus enseñanzas divinas. Cuando fue necesario, la Legión reclutó a muchos de sus nuevos miembros en Medusa, que resultaron ser guerreros muy resolutos tanto físicamente como a la hora de probar su fe. Ferrus creía apasionadamente en el proyecto del Emperador para unificar a toda la Humanidad. Estaba convencido de que los seres humanos corrían un grave peligro y de que, si no se mantenían unidos, serían destruidos poco a poco, uno por uno.

Reconoció a mucha gente débil a su alrededor y sentenció que aquella falta de firmeza se extendería como una plaga. Prefería ver aquellos débiles vestigios de Humanidad destruidos a pensar que pudieran llegar a suponer una amenaza, una fragilidad innecesaria que supondría una carga para el resto. En Medusa, los niños débiles eran expuestos a los elementos para que no se convirtieran en un estorbo para el resto de la comunidad. Así mismo, cuando llegaba el momento en que un adulto era ya incapaz de servir a la comunidad, debía abandonar el clan. Aquellos que abrazaban las enseñanzas del Divino Emperador eran aceptados; aquellos que no, abatidos sin piedad. La falta de misericordia, tanto de la Legión como de su Primarca, aterrorizaba a aquellos que se oponían en su salvaje camino y muchos mundos se unían a la causa del Emperador sólo por no sufrir el castigo que administraban estos insensibles guerreros y por el que se habían hecho famosos.

La Herejía de Horus

Se dice que Horus, el que fuera el primer Primarca del Emperador y en quien éste más confiaba, era tenido en gran estima por Ferrus, que apreciaba sus ideales marciales. Las noticias de la traición de Horus fueron recibidas con un ataque de ira por parte de los Manos de Hierro y de su Primarca. Estaban indignados por la debilidad de aquellos a los que hasta entonces habían llamado hermanos. Su Cruzada Sagrada los había llevado hasta un punto muy remoto de la galaxia y Ferrus maldecía por encontrarse tan lejos del epicentro de la Herejía. Sin embargo, movidos por la sed de justicia, los Manos de Hierro pusieron rumbo a Istvaan V, donde el traidor

Señor de la Guerra estaba reuniendo sus fuerzas. Ferrus sintió una gran desazón por la Humanidad al ver que incluso aquel que había sido el más devoto Hermano de Batalla se había desviado de su camino. Se enfureció al ver los defectos de sus congéneres; menos a los integrantes de su Legión, a todos los pasó a considerar susceptibles de tener un comportamiento débil. Se tornó incluso más estricto consigo mismo y con sus hermanos, y pasó a entrenarse contra la peligrosa fragilidad en todas sus formas.



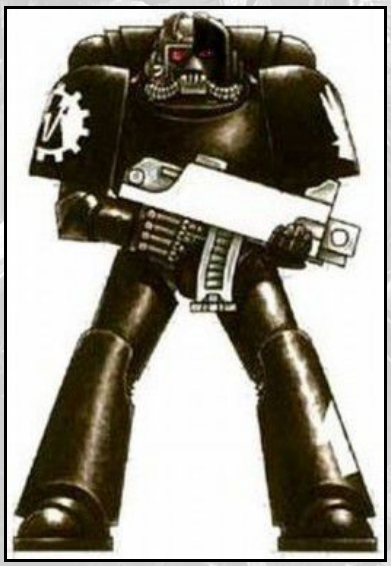
Ferrus escogió las naves más rápidas y, junto con sus tropas veteranas, se adelantó al resto de la Legión para llegar lo antes posible a Istvaan V. Tal y como habían temido los Manos de Hierro, la mayor parte de la flota llegó demasiado tarde como para tomar parte en el ataque y supieron aterrorizados de la abyecta traición sufrida por su Primarca... Junto a los veteranos, Ferrus se había unido al asalto que estaban llevando a cabo seis Legiones más. Se puso al mando del primer ataque junto a otras dos Legiones, los Salamandras y la Guardia del Cuervo, que sufrieron muchísimas bajas durante el desembarco en el planeta. Después, las otras cuatro Legiones que apoyaban el ataque inicial se volvieron de improvisto contra el flanco desprotegido de los leales en una traición imposible de prever. Esta acción supuso la aniquilación de estas Legiones, que fueron masacradas en batalla.

Lo que sucedió al Primarca Ferrus sigue siendo un misterio. Se sabe que, cuando las Legiones traidoras revelaron su verdadero rostro, Ferrus Manus se percató de su inminente

derrota y lanzó un ataque con furia renovada, desesperado como estaba por llegar a enfrentarse con Horus. El número de Manos de Hierro era pequeño y no podían apoyar el ataque de Ferrus, aunque murieron en el intento. Los Manos de Hierro nunca han perdonado a los Salamandras ni a la Guardia del Cuervo por no haber seguido a su Primarca: piensan que, de haberlo hecho, Horus habría caído, sumiendo a las tropas del Caos en la confusión. El cuerpo de Ferrus no fue encontrado nunca y algunos piensan que logró sobrevivir. Una historia en particular habla de cómo su cuerpo fue recuperado y curado, tras lo cual se refugió en Marte, donde reside desde entonces; pero esta teoría es refutada por los propios Manos de Hierro.

A los Manos de Hierro les desesperaba pensar qué sería de la Humanidad. Su tristeza y confusión creció cuando conocieron que el Dios Emperador libraba una titánica batalla con el corrupto Horus.

"Y he aquí que entonces se extendió la desesperanza porque la Humanidad no sólo había perdido a Aquel Que Rompió la Oscuridad, Ferrus Manus, Luz Brillante de Medusa, abatido por la pérfida corrupción y la traición; sino que algo peor había sucedido. Entonces se produjo una gran angustia y horror, ya que El Mayor Dios Emperador había, ¡ay!, abandonado el mundo de los Hombres". Extracto del Scriptorium de Hierro.

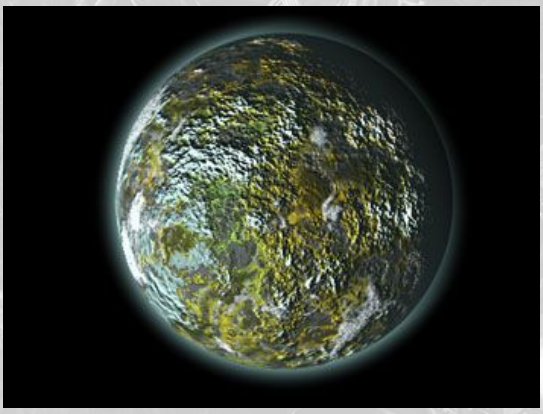


Tras perder a todos sus veteranos en el desastroso asalto a Istvaan V, la maltrecha Legión regresó a Medusa llena de ira. Su creciente furia fue enfocada hacia aquellos cuya debilidad había propiciado la muerte de su Primarca y el abandono de su cruzada. Su rabia creció con el tiempo y llegó a extenderse hacia aquellas Legiones leales que no habían sabido proteger al Emperador. Estaban seguros de que, de haber estado más cerca de Terra, las cosas habrían sido muy distintas. Maldijeron al Señor de la Guerra Horus, de quien creían que conocía de sobra la inquebrantable fuerza y fe de los Manos de Hierro y cuyas sutiles manipulaciones los habían mantenido alejados de Terra y de Istvaan V durante la batalla.

Refugiados en su ira, los Manos de Hierro han usado esta emoción para fortalecerse ante los peligros que supone la fragilidad. Esto se ha convertido en la fuerza que los guía y utilizan todos los medios a su alcance para destruir todo síntoma de debilidad que perciben, tanto en los demás como en ellos mismos. Mantienen esta filosofía sin remordimiento alguno, pues la consideran una bendición. Sólo una Humanidad fuerte y unida sobrevivirá; por lo que, hasta el retorno de Ferrus, momento en el que éste sacará al Hombre de la oscuridad, los Manos de Hierro se fortalecen y se preparan al tiempo que eliminan todo aquello que pueda amenazar la unificación definitiva de la Humanidad. Existen historias malintencionadas que cuentan cómo la Legión reemplaza a sus caídos con ingenios mecánicos y, aunque nunca se ha sabido si estos rumores son ciertos, tampoco se ha creído mucho en ellos.

Mundo natal

El planeta Medusa es un severo reino sumido en constantes tinieblas y situado demasiado cerca del Ojo del Terror. El sol casi nunca consigue abrirse un hueco entre sus oscuros y contaminados cielos, ya que éstos siempre están revueltos sobre una tierra cosida por cadenas montañosas heladas, entre las que se encuentran dispersos diversos géiseres y volcanes activos. El paisaje cambia constantemente, puesto que las placas tectónicas crean y destruyen nuevas montañas y océanos. La gente de Medusa pertenece a una raza resistente que prospera a pesar del ambiente hostil en el que vive. Se encuentran en guerra constante contra los elementos y entre ellos mismos, ya que compiten por la supervivencia y por los pocos recursos que existen en el planeta. La impredecible naturaleza de Medusa implica que las construcciones no perduren mucho, excepto en las zonas consideradas relativamente tranquilas. Por tanto, los clanes construyen muy pocas estructuras permanentes y prefieren llevar sus pertenencias y viviendas consigo a lo largo y ancho del paisaje. Antiguamente, los clanes tiraban de enormes caravanas con sus propias manos. Hoy en día, los habitantes de Medusa siguen esta tradición, aunque los medios de transporte han cambiado mucho hasta reflejar los nuevos tiempos. Enormes grúas mineras se arrastran por la tierra en grandes procesiones, liberando la polución de sus tubos de escape en la atmósfera al tiempo que avanzan, lo que no hace sino aumentar las enormes nubes de sulfuro que se arremolinan alrededor del planeta y lo envuelven.



Karaashi, el Pináculo de Hielo, puede verse aún hoy en día, aunque se dice que tiene la mitad de altura que tuvo antaño. Un enorme agujero en su pico, del que sigue saliendo ceniza y vapor, muestra el lugar donde la brillante luz de Ferrus aterrizó hace ya toda una edad. De su interior todavía resuena un pequeño zumbido que se oye en todo Medusa, como recordatorio perpetuo de que no se puede bajar la guardia. Los clanes de Medusa se preparan para el día en que el Pináculo de Hielo deje de producir el zumbido. Ese día, según se cree, marcará la segunda llegada del gran Primarca y, con su retorno, Medusa estará contenta por fin.

Ferrus abandonó Medusa con gran pesar. Estaba dividido entre sus sentimientos de lealtad. Por un lado hacia Medusa, que le había ayudado a madurar y a fortalecerse, y hacia sus habitantes, a los que había ayudado a medrar. Pero, por el otro, el sentido del deber hacia el Emperador era enorme. Sabía que su gente conseguiría sobrevivir sin él y que su padre, en cambio, lo necesitaba. Además, ya le habían hablado de su Legión, un ejército creado a su imagen y semejanza. Pero, aun así, se sentía consternado ante el pensamiento de abandonar a su madre tierra y a las gentes que lo habían formado en tantos aspectos.

Doctrina de combate

El particular odio de los Manos de Hierro por cualquier forma de debilidad ha tenido efecto en su doctrina de combate. Este odio se extiende incluso a la forma física. Toda fragilidad descubierta es erradicada de cualquier manera posible. Esto ha desembocado en una especie de devoción por lo mecánico muy cercana al celo y a la adoración que siente el Adeptus Mechanicus. Un cuerpo débil se puede romper con facilidad o caer en las tentaciones de la carne; ésta es la creencia de los Manos de Hierro, y aquello que más odian y temen. Consecuentemente, cuanto más duro y mecánico sea un cuerpo, menos espacio habrá para los fallos y la fragilidad.

Los Padres de Hierro alimentan este sentimiento de los Manos de Hierro con discursos y oratorias radicales, fomentando así su intensidad y proliferación. El Capítulo arrastra esta emoción al campo de batalla, donde la concentra en el enemigo, sea éste quien sea. Los Manos de Hierro combaten con renovada intensidad y determinación, pues se creen luchadores en una cruzada por el bien de la Humanidad contra los débiles y los corruptos. Es temible presenciar la furia del Capítulo cuando se dirige al campo de batalla y su mortal efectividad. Los amargos Marines Espaciales avanzan como si fueran máquinas, sin descanso, lanzándose implacablemente contra el enemigo con un concentrado y severo fervor.

Los Manos de Hierro reverencian el limitado número de Armaduras de Exterminador y Dreadnoughts que posee el Capítulo y los tratan con el mayor respeto y devoción. Ver entre sus filas escuadras enteras de Exterminadores es raro, ya que la inspiración que provocan entre la tropa es mayor cuando actúan como líderes de escuadras individuales. Normalmente, los Sargentos visten armaduras de Exterminador, con las que se dice tienen un vínculo especial, y no es raro ver fuerzas de combate dirigidas por Dreadnoughts. La inspiración que causa su presencia entre los Manos de Hierro ha probado ser muy beneficiosa.

Organización

La organización de los Manos de Hierro cambió tras su regreso a Medusa. La Legión se dividió en tres Capítulos individuales, siguiendo el Codex Astartes impuesto por Roboute Guilliman tras la Herejía. Los recién formados Garras Rojas y Garras de Bronce dejaron a sus hermanos, fundaron sus propias Fortalezas-Monasterio y empezaron a recluirse excesivamente. Uno de los Capítulos mantuvo el nombre de la Legión y dispuso su base en Medusa, el mundo natal del Primarca. La organización del Capítulo se ha modificado con respecto a la del Codex Astartes, de manera que ha adoptado una formación más parecida a la de los clanes medusianos. El contacto entre los tres Capítulos fue deteriorándose debido a un comportamiento cada vez más aislado, mientras que la relación con el resto de Capítulos de Marines Espaciales pasó a ser virtualmente inexistente.

Existen diez Compañías de Clan que funcionan de un modo muy parecido a como funcionan las Compañías de Batalla de los Capítulos que se adscriben al Codex tradicional, por lo que son muy versátiles y capaces en cualquier situación. No obstante, donde los Capítulos Codex hacen una diferenciación entre las distintas Compañías que los conforman, el Capítulo de los Manos de Hierro está compuesto por diez Compañías de Clan independientes, que actúan de forma individual y por su propia cuenta, no siendo raro que surjan pequeñas escaramuzas entre ellas. De hecho, se fomenta este comportamiento precisamente para que los Marines Espaciales se mantengan firmes y alerta.

Las distintas Compañías de Clan tienen su propia jerarquía y son responsable del reclutamiento de nuevos Marines Espaciales, provenientes de entre los clanes de Medusa, para mantener siempre el mismo número de efectivos. Son nómadas, como las gentes a partir de las que se han formado y como lo fuera su Primarca, y viajan por la galaxia siguiendo su cruzada permanente contra la debilidad y la corrupción.

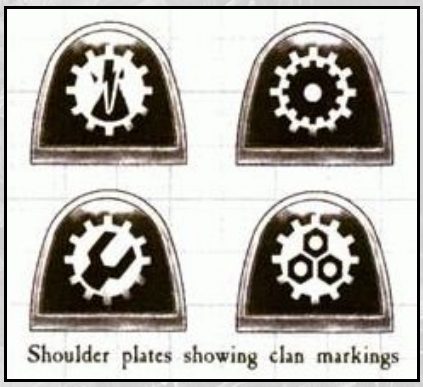
Cuando los Manos de Hierro vuelven a Medusa, viajan por toda su inhóspita superficie en busca de reclutas y permanecen siempre vigilantes para que no aparezca ningún símbolo de debilidad, sea del tipo que sea, en su mundo natal. Los Manos de Hierro no tienen una Fortaleza-Monasterio como tal, ya que las tierras cambiantes de su planeta lo convertirían inevitablemente en una estructura temporal. En vez de eso, cada Compañía de Clan mantiene una versión móvil, grandes mastodontes que atraviesan el traicionero paisaje. Estas creaciones mecánicas, maravillas de antaño construidas por el Adeptus Mechanicus, funcionan gracias a ejércitos de Servidores que las mantienen en perfecto estado durante la ausencia de los miembros del Capítulo.

Como resultado directo de su pasión por lo mecánico, los Manos de Hierro difieren en algunos otros aspectos de la organización típica de los Capítulos Codex. En el momento de ser inducidos al Capítulo, a los nuevos reclutas se les amputa la mano izquierda y se les reemplaza por una mano cibernética, ritual que simboliza su unión con Ferrus y su rechazo a la debilidad de la carne. Así comienza un lento proceso de mecanización del cuerpo de los reclutas, que puede

llegar a un rechazo completo del cuerpo orgánico. El objetivo final de los Marines Espaciales de los Manos de Hierro es convertirse en mentes fusionadas con el cuerpo de un gigantesco Dreadnought: la mezcla perfecta entre lo orgánico y lo mecánico.

Para representar a cada Compañía de Clan dentro del Capítulo, se escoge a un guerrero especialmente respetado y reverenciado. El conjunto de estos diez elegidos conforma el Gran Concilio de los Manos de Hierro. Por lo tanto, no existe un único Señor del Capítulo. Esto se considera un símbolo de fuerza y precaución, de forma que los Manos de Hierro no podrán ser liderados por un solo individuo, como sucede con el resto de sus hermanos Marines Espaciales. El Gran Concilio suele estar formado por antiquísimos Dreadnoughts, guerreros que han abandonado la fragilidad de sus cuerpos orgánicos hace tiempo.

Otra variación con respecto de la estructura Codex es la significativa falta de Capellanes en el Capítulo. Son reemplazados por los Padres de Hierro, que, de hecho, cumplen el papel tanto de Tecnomarine como de Capellán. La reverencia que sienten los Manos de Hierro por lo mecánico está representada por la figura del Padre de Hierro, que mantiene lazos con el Culto al Omnissiah al tiempo que reconoce la suprema divinidad del Emperador.



Shoulder plates showing clan markings

Creencias

La ira y el odio que los Manos de Hierro sienten hacia la debilidad crecen día a día. Cada vez más tienen dudas sobre la fuerza y la valía de sus Capítulos hermanos y empiezan a sentirse resignados ante el hecho de que sólo ellos pueden enfrentarse a las deficiencias que acucian a la Humanidad por todos lados. Perciben la debilidad en todo lo que les rodea y se preparan para el día en que Ferrus vuelva a ellos, momento en el que permanecerán firmes junto a su Primarca en busca de la reunificación final de la Humanidad.

De acuerdo con las escrituras del Capítulo, la onda expansiva psíquica originada tras la debacle del Emperador fue de tal intensidad que llegó hasta Ferrus, incluso aunque éste ya había abandonado el reino del Hombre. Ante la Legión apareció una imagen del Primarca, y su angustia y desesperación fueron inimaginables. Se dice que esta aparición habló de sus miedos por la

Humanidad; de que acontecerían grandes calamidades y de una oscuridad que cubriría al Hombre en un momento indeterminado del futuro; también prometió que estaría allí para dirigir a los suyos durante ese tiempo de calamidad. Entre los Manos de Hierro se cuenta que Ferrus ascendió entonces a un reino paradisíaco donde combate eternamente y se hace más fuerte cada día que pasa. Y así se supone que el Primarca abandonó el mundo de los Hombres, preparándose para el momento en que su presencia sea requerida de nuevo: ese tiempo de oscuridad donde su luz brillará con más fuerza que nunca.

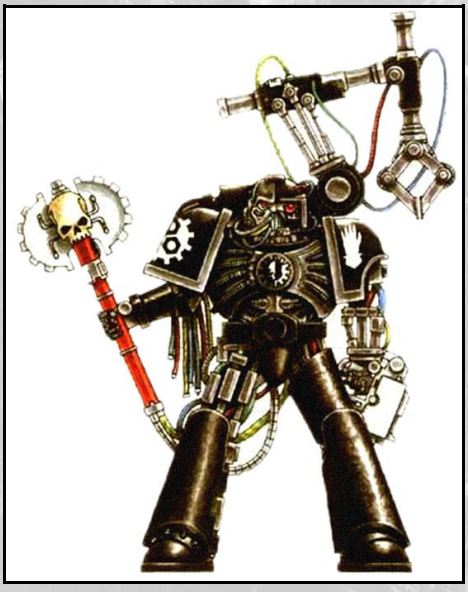
Los Manos de Hierro creen que los actos de Ferrus les previnieron de la debilidad de la carne. Las evidentemente superiores manos metálicas del Primarca han sido interpretadas como un mensaje directo para su Legión. Por esta razón, los Manos de Hierro siguen el ejemplo eliminando gradualmente la inherente debilidad de sus cuerpos, que van transformando en máquinas. Con el tiempo, éste pasó a ser el principio más importante del Capítulo: la mente inquebrantable y el cuerpo inquebrantable. Bajo esta máxima se forman los guerreros más fuertes, los más incorruptibles. En toda su larga y gloriosa historia, no existe noticia alguna de un solo Marine Espacial de los Manos de Hierro que haya fallado a la hora de cumplir con su deber por culpa de un fallo.

Los Manos de Hierro tienen un estrecho vínculo con el Adeptus Mechanicus y abrazan muchas de las creencias del Culto a la Máquina. La reverencia que sienten por lo mecánico, materialización física de la sabiduría, no es bien vista por la mayoría de los Capítulos Codex de Marines Espaciales. Los Padres de Hierro con más talento son enviados a Marte, el antiguo y misterioso mundo natal del Adeptus Mechanicus, donde estudian bajo la tutela de los Tecnosacerdotes. Los Manos de Hierro acostumbran a utilizar equipo y armamento exclusivos del Adeptus Mechanicus. Lo que no está muy claro es qué beneficio obtiene a cambio esta institución.

Semilla genética

El intenso y fanático odio por la debilidad demostrado por los Manos de Hierro podría esconder un miedo enraizado hacia la carne que, en realidad, es evidente en el Capítulo. Este temor parece incrementarse a medida que el Marine Espacial madura y da como resultado una mecanización cada vez más extrema de su cuerpo. Se desconoce el origen de este miedo, aunque está extendida la creencia de que los Manos de Hierro poseen algún defecto genético que lo provoca, tales como heridas, llagas, estigmas o cosas peores. No obstante, parece que este defecto se mantiene bajo control (o al menos oculto) gracias a las mejoras mecánicas que estos Marines Espaciales llevan a cabo para obtener una mayor resistencia.

Al ser notablemente reclusivos, los Manos de Hierro son particularmente hostiles a las interferencias externas y toleran las continuas investigaciones por parte de la Inquisición con un desdén que apenas pueden esconder. Extrañamente, la Inquisición permanece relativamente al margen de lo que sucede en el Capítulo. Parece haber identificado alguna aberración en sus integrantes, pero se niega a actuar al respecto, ya que no ve esta tara como una amenaza para el Imperio. Por el contrario, los Manos de Hierro, junto con su devoción particular por erradicar la debilidad que los rodea, son vistos (hasta el momento) como una fuerza valiosa del Imperio y su lealtad está más allá de toda duda.



Miembros conocidos

Pre-Herejía

- Ferrus Manus: Primarca de la X Legión.
- Gabriel Santar: Primer Capitán durante la Gran Cruzada y la Herejía. Murió en Isstvan V.

Post-Herejía

- Bannus: Dreadnought Venerable.
- Talumech: Dreadnought Venerable.
- Axagoras: Dreadnought Venerable.
- Paullian Blantar: Padre de Hierro.
- Gdolkin: Padre de Hierro.

Qué piensa un Mano de Hierro de...

Ángeles Oscuros

"Los Ángeles Oscuros son guerreros castos y virtuosos, empeñados en redimirse y eliminar cualquier vestigio de su debilidad. Son de los pocos Marines Espaciales que respetamos como a hermanos".

Cicatrices Blancas

"Estos Marines Espaciales están abocados a la condenación. Su crueldad manifiesta esconde la insidiosa semilla del Caos".

Lobos Espaciales

"Son bravos y aguerridos, implacables con los enemigos del Imperio y siempre dispuestos a superarse. Merecen nuestro reconocimiento".

Puños Imperiales

"Los Puños Imperiales son guerreros incansables y determinados que preparan sus campañas meticulosamente. Además, han curtido sus cuerpos de carne y hueso hasta hacerlos tan duros como el acero templado, lo cual es ciertamente impresionante y digno de admiración. Sirven bien al Emperador".

Angeles Sangrientos

"Monstruos con máscaras de ángel, estos hermanos descarriados están condenados desde el inicio de los tiempos. Admiramos, eso sí, la minuciosidad de sus obras".

Ultramarines

"Los Ultramarines son blandos y autoindulgentes. De nada sirve la disciplina militar si no va unida a la rectitud de espíritu. No tenemos mucha confianza en ellos".

Salamandras

"Los cobardes Salamandras huyeron en bloque cuando nuestro Señor Ferrus Manus más los necesitaba. Por eso siguen siendo insignificantes... y siempre lo serán".

Guardia del Cuervo

"Tras la Gran Herejía, donde escaparon como ratas, estos Marines Espaciales llegaron a usar mutantes en sus campañas. ¿Es que nadie más lo ve?".

Interpretando a un Mano de Hierro

Como Mano de Hierro eres necesariamente introvertido. A tu lado, incluso un Ángel Oscuro parece dicharachero. Apenas toleras la compañía de cualquier otro que no sea un miembro del Capítulo y es muy posible que hayas intentado zafarte por todos los medios de abandonar tu Fortaleza-Monasterio. Por todo ello, se espera que tu actitud sea distante y resignada, centrada exclusivamente en el trabajo. No te molesta que los demás hablen y se expresen a su manera, siempre y cuando no esperen que les respondas. Eres intolerante y desconfiado por naturaleza y, a tus ojos, todos son susceptibles de sucumbir al pecado y la corrupción. Valoras la fuerza de voluntad, la abnegación, la castidad y la pureza, cuya máxima expresión encuentras en las máquinas. Fuera del servicio, pasarás la mayor parte del tiempo ajustando los sistemas de tus implantes biónicos, cuando no revisando el material y equipo a tu disposición. Adoras cualquier vestigio de tecnología arcana y, por consiguiente, no desprecias como otros Marines Espaciales a los alienígenas, que no te parecen necesariamente débiles, aunque sí traicioneros; los miembros de otros Capítulos se sorprenderán cuando, aparecido un artefacto extraño, te invada una euforia insólita a la hora de investigarlo y probarlo. Odias a los mutantes heréticos corrompidos por el Caos, incluso más que a los propios Demonios. Se piensa que los Manos de Hierro esconden un oscuro secreto bajo sus Servoarmaduras y que éste se va evidenciando más con el paso del tiempo, motivo por el que estos Marines Espaciales van sustituyendo paulatinamente sus cuerpos biológicos por unos mecánicos: la realidad es que, de no hacerlo, tu piel se acabaría retorciendo y deformando. Odias esta maldición, fruto de una semilla genética adulterada, y descargas tu desprecio contra la carne en general. ¡Ojalá el legado de tu Primarca se hubiera conservado en una preciosa e incorruptible máquina! En secreto, te examinas para comprobar si la degradación se ha manifestado en alguna parte de tu cuerpo; unas veces llega antes, otras después, pero siempre lo hace. Sea como sea, exceptuando a otros Manos de Hierro, nunca jamás te muestras desnudo ante los demás, siendo esto motivo de duelo a muerte. Aunque nadie más lo sabe, los Manos de Hierro se ofrecen como conejillos de indias al Adeptus Mechanicus para las pruebas de artilugios experimentales en Marines Espaciales, bien pudiendo ser esta institución la única conocedora de los secretos que encierra el Capítulo.

Ultramarines, Legión XIII

Detalles

Primarca: **Roboute Guilliman**

Señor del Capítulo: **Marneus Calgar**

Mundo Natal: **Macragge**

Fortaleza-Monasterio: **Fortaleza de Hera**

Especialidad: **Capítulo Codex**

Grito de guerra: ***"Marchamos por Macragge, ¡y no conoceremos el miedo!"***

Desde los antiguos días de la Gran Cruzada, los Ultramarines han combatido en la vanguardia de los ejércitos del Emperador. Los Ultramarines son guerreros altamente disciplinados y valientes que han permanecido fieles durante diez mil años a las enseñanzas del sagrado Codex Astartes, la mayor obra de su Primarca, Roboute Guilliman. Sus victorias se relatan desde su mundo natal, Macragge, hasta las cámaras sagradas de Terra. Donde los enemigos de la Humanidad amenacen el Imperio, allí estarán los Ultramarines para combatirlos.

Historia

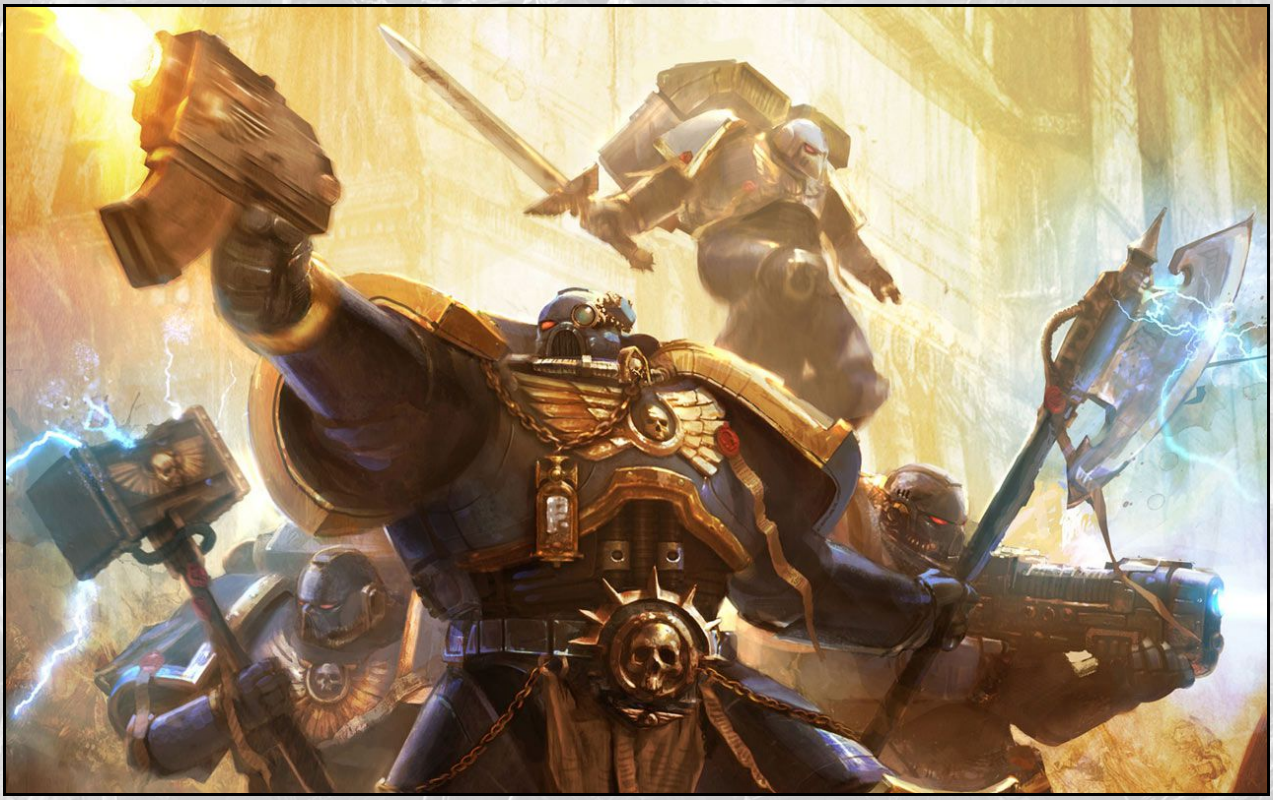
Orígenes

De entre las Legiones de la Primera Fundación, sólo la historia de la XIII está relativamente bien documentada, habiendo abundante información sobre la formación de este ilustre Capítulo. Uno de los grandes misterios que pesan sobre los Primarcas de las Legiones de Marines Espaciales y que ha mantenido ocupados a los eruditos durante milenios son las circunstancias que propiciaron su separación del Emperador. Existen muchas teorías disparatadas a este respecto, pero ninguna de ellas explica completamente cómo pudo acontecer una catástrofe de este tipo.

Aunque este es un misterio que no llegará a resolverse por completo jamás, cuando Roboute Guilliman fue descubierto en Macragge, los eruditos imperiales obtuvieron la prueba más importante para llegar a determinar cómo sucedió todo.

Macragge

Macragge es un rocoso e inhóspito mundo situado en la Franja Este de la galaxia. Tres cuartos de su superficie están cubiertos por sombríos afloramientos rocosos y el resto por brillantes océanos. El planeta ha sobrevivido a las peores catástrofes de la Era de los Conflictos; su industria ha permanecido intacta, se ha mantenido el contacto con los sistemas estelares vecinos y habitualmente viajan naves entre ellos. Las gentes de Macragge estaban gobernadas por dos reyes (o cónsules) y su palabra era ley. Violar sus leyes era una invitación a sufrir el más terrible castigo, pero los honestos eran recompensados y los capaces recibían puestos de poder. La vida en Macragge era dura y sólo los más fuertes sobrevivían hasta la edad adulta. Nada más nacer, el Estado determinaba si un niño o niña eran lo suficientemente fuertes; y a los débiles se los abandonaba en la montaña.



Ser un ciudadano de Macragge implicaba llevar una vida disciplinada, de abnegación y simplicidad. Los habitantes de este planeta se veían como los verdaderos herederos de las mejores tradiciones de la Humanidad, por lo que rechazaban los lujos y la holgazanería. Se creía que confiar en las comodidades de la tecnología conllevaba el desacuerdo, la debilidad y la pérdida de los valores morales. Esta actitud era un ejemplo para los sistemas vecinos, que admiraban el orden

y la disciplina de Macragge. Para mantener este sistema de vida, los niños de ambos sexos eran enviados a academias militares y deportivas cuando contaban seis años; allí les enseñaban a combatir, se incrementaba su resistencia, se fomentaba su disciplina, se les obligaba a resistir grandes dolores y a sobrevivir en la jungla. La vida de los estudiantes era un infierno y sólo los mejores sobrevivían. Con catorce años, tras ocho del más duro de los entrenamientos imaginables, se convertían en soldados.

Este régimen castigador aseguraba que el poder militar de Macragge no estuviera por debajo de ningún otro y que los sistemas vecinos adoptasen el mismo método de entrenamiento. Mientras el resto de la galaxia amenazaba con volver a sumergirse en la Era de los Conflictos, Macragge y sus vecinos prosperaban y sus disciplinados ejércitos compuestos por guerreros duramente entrenados acababan, una y otra vez, con las invasiones alienígenas , los piratas y los humanos renegados. Los soldados servían hasta que llegaban a los treinta años, momento en que se les permitía abandonar el servicio y formar una familia. Sin embargo, a pesar de este éxito militar, salvajes bandidos llevaban a cabo incursiones desde Illyrium, en el Norte.

Konor, el más poderoso Rey Guerrero de Macragge, había dirigido ejércitos contra los bárbaros norteños, pero ni siquiera él había sido capaz de pacificar la región.

Roboute Guilliman

La llegada de Roboute Guilliman fue un buen augurio para la gente de Macragge. Los escribas grabaron muchos acontecimientos extraños; un pasaje en el diario de Konor ofrece una pista significativa respecto al misterio que rodea a los Primarcas de los Marines Espaciales. Estos escritos han sido preservados por los Bibliotecarios de los Ultramarines y su palabra ha iluminado y dividido a los historiadores imperiales en igual medida:

"Tales sueños, que podrían hacer pensar a un hombre que ha perdido la cabeza o, peor, que es presa de un demonio, me asaltan cada noche. Hace tres meses que no pasa un solo día sin que me despierte al oír un grito terrible, que no puedo creer sea proferido por mí mismo. Cada noche, oscuros terrores con garras y dientes intentan rasgar mi carne y darse un festín con mi alma. Los físicos me preparan infusiones de raíz de lassiam, pero esto tampoco me ayuda. Hasta ayer mismo pensé que iba a enloquecer.

Pero, mientras soñaba con monstruos que querían beberse el tuétano de mis huesos, vi una figura vestida con una armadura de hierro tocada por un águila tan bruñida que parecía de plata. Un yelmo de bronce oscurecía la cara del guerrero mientras él permanecía de pie, sosteniendo una espada que vibraba con poderosas energías. Las bestias oscuras se arremolinaban en torno a él, pero las destruía fácilmente con su poderosa arma y éstas desaparecían aullando.

Cuando acabó con el último monstruo, el guerrero se dio la vuelta y de improviso me encontré junto a las Cataratas de Hera, en el Valle de Laponis. Mientras el rocío de las aguas me salpicaba, vi a un niño con cabellos dorados sentado en el suelo. El guerrero me pidió que protegiera al pequeño y, cuando estaba ya cogiéndolo en mis brazos, me desperté sintiéndome mucho más descansado que hace meses. ¿Un sueño o una visión? No lo sé, pero amanecí con la cara aún húmeda por el frescor de la montaña".

De acuerdo con la leyenda, el Valle de Laponis era el lugar donde se había coronado al primer Rey Guerrero de Macragge y, al día siguiente, Konor se dirigió a las Cataratas de Hera junto con su escolta. Semanas después, la expedición del rey llegó a las vastas cataratas cuyas glaciales aguas caían desde miles de metros, produciendo un sonido atronador. Allí, envuelto en pañales, distinguieron al niño que Konor había visto en sus sueños. Cómo llegó aquel pequeño al aislado valle es un misterio que nunca podrá resolverse, pero en Macragge vieron como un muy buen augurio que el niño fuese encontrado en un lugar de tal significado histórico. Konor lo llevó a palacio y lo llamó Roboute, que significa "el más grande".

Roboute creció rápidamente, al igual que su capacidad para aprender; en cuestión de unos pocos años, había aprendido todo lo que los hombres más sabios de Macragge podían enseñarle. Con seis años, como era costumbre, fue arrancado de los brazos de su padre y enviado a los Barracones Agiselus, donde aprendió el arte de la guerra con una celeridad asombrosa. Sus conocimientos de filosofía, historia y ciencia eran mayores que los de cualquier otra persona viva, aunque su verdadero talento residía en su capacidad para la organización militar. Tras dos años, que Roboute continuase en los barracones de entrenamiento se convirtió en una pérdida de tiempo, ya que se trataba del más poderoso guerrero de Macragge. Podía vencer a cualquiera de sus instructores en combate cuerpo a cuerpo y nadie podía prever sus estratagemas en el campo de batalla.

Cuando Roboute ocupó su sitio entre los militares, Macragge estaba sumergido en un proceso de cambio. Konor era un gobernante querido, pero el otro cónsul, un hombre vano y celoso llamado Gallan, conspiraba contra él. En estos prósperos tiempos, Gallan y un grupo de los más ricos integrantes de la élite de Macragge se habían acomodado gracias al trabajo de sus esclavos. Se oponían vigorosamente a las reformas propuestas por Konor, que los obligaría a ofrecer mayor cantidad de comida a sus esclavos y proporcionarles una mejor acomodación. Konor también quería aumentar los tributos para la ampliación y mejora de la ciudad principal del planeta. Sus reformas serían muy beneficiosas para las gentes de Macragge, pero los más adinerados temían perder riqueza y poder. La reputación de Roboute era tan temible que Gallan se sabía incapaz de dar ningún golpe mientras el Primarca estuviese en la capital, por lo que trazó un vil plan para mantenerlo alejado: ofreció oro entre las tribus de Illyrium a cambio de que éstas iniciasen una serie de sangrientas incursiones en las comunidades norteñas de Macragge. Luego aconsejó que la pacificación definitiva de estos bárbaros sería una tarea perfecta para Roboute. Konor accedió, ya que había estado buscando una tarea digna de su hijo.

El Primarca marchó hacia las indómitas tierras norteñas de Illyrium, llevando a cabo una brillante campaña contra las tribus. Su genio para la estrategia y la organización militar era tal que en el plazo de dos meses no sólo había conseguido pacificar la región entera, sino también ganarse el respeto de los salvajes en la Reunión de Paonia. Roboute se convirtió en hermano de sangre de Bardylis, cabecilla de la tribu más poderosa, después de haberle perdonado la vida en batalla. Entonces supo del oro que Gallan había dejado en el Norte. Inmediatamente reunió a sus

hombres para marchar de vuelta a la capital, pero densas columnas de humo salían ya de la ciudad en llamas.

Roboute dirigió su ejército hacia las puertas de la ciudad mientras avanzaba entre hordas de ciudadanos que huían aterrorizados. La urbe al completo era presa de la anarquía total: soldados borrachos mataban a placer y los fuegos que la devoraban amenazaban con extenderse por todas partes. El Primarca se dirigió al Senado, ejecutando a todos los rebeldes que encontraba en su camino y formando destacamentos para combatir los diferentes focos del incendio. Un centenar de soldados pagados por Gallan bloqueaban la entrada, pero Roboute acabó con todos ellos y entró en el edificio. Tras dejar a sus tropas fuera para hacer frente a los rebeldes, se abrió paso hasta encontrar a Konor medio muerto, con la daga de un asesino clavada en el corazón. Las últimas palabras del moribundo fueron para desvelar la traición de Gallan e implorar a Guilliman que prosiguiera sus obras. Los médicos hicieron todo lo posible por el Rey Guerrero, pero la daga estaba envenenada y no fue posible salvarlo.

Con Roboute al mando, los rebeldes fueron rápidamente derrotados y ejecutados sin contemplaciones. Gallan había huido del planeta, pero el mismo Guilliman lo persiguió hasta darle alcance y llevarlo de vuelta a Macragge, donde lo encadenó y decapitó con la espada del propio Konor. Dicen que el traidor lloró como un niño, haciendo pompas de saliva y moqueando antes de que estos fluidos se mezclasen con su sangre caliente. Por petición popular, Roboute asumió el papel de Rey Guerrero y no tardó en destruir, no sin antes haberlos despojado de sus títulos y tierras, a todos aquellos que habían traicionado a su padre. Distribuyó las riquezas de esta gente decadente entre la ciudadanía y, concluida su venganza, prosiguió las obras pendientes. Un año después, la rebelión estaba olvidada y Macragge florecía como nunca antes. La capital fue reconstruido casi por completo en poco tiempo. Se construyeron mastodónticos edificios de marfil, acero y cristal. La gente prosperaba al tiempo que no esperaba recibir nada. Los ejércitos disciplinados y bien equipados de Macragge mantenían la paz del rey. Las naves viajaban regularmente para visitar los sistemas vecinos... Aquel era, en todos los aspectos, un modelo perfecto de sociedad humana; y, cuando el Emperador tuvo noticias de esta utópica civilización, no tardó en tomar un navío estelar para conocer al legendario rey.

El Emperador

Las anotaciones en el Speculum Historiae sobre el encuentro entre el Emperador y Roboute Guilliman son abundantes y muy detalladas (algunas hasta innecesarias), y muchos historiadores citan esta historia como prueba de que el Emperador había enviado a Guilliman deliberadamente a Macragge. Cuando el Señor de la Humanidad se presentó ante Roboute, saludó al Primarca como un igual. Llevaba una armadura con el emblema del águila, un yelmo de bronce y una resplandeciente espada de energía. Roboute reconoció inmediatamente al Emperador a partir de la descripción recogida en el diario de su padre y supo enseguida que acababa de encontrar a su verdadero progenitor. El Emperador quedó sorprendido por la prosperidad y fuerza de Macragge

e inmediatamente lo designó como base de los Ultramarines. Estos Marines Espaciales habían sido creados a partir de la plantilla genética de Roboute y establecieron su base en lo alto del Valle de Laponis, iniciando la construcción de la Fortaleza-Monasterio justo donde el Primarca había sido encontrado.

Guilliman no tardó en asimilar las maravillas del Imperio. El arte de la guerra era su mayor talento y llevó a los Ultramarines de victoria en victoria, expandiendo más y más el dominio del Emperador. Liberó incontables mundos de la ocupación alienígena o de los malvados herejes del Caos, pero, donde algunos de sus hermanos Primarcas no sembraban más que muerte y destrucción, Roboute dejaba paz y prosperidad. Era renombrado su ingenio para conducir las campañas de modo que tanto la población como la industria de los planetas sufrieran los menores daños colaterales posibles. Todos los mundos liberados por los Ultramarines se unían voluntariamente al Imperio mientras, en Macragge, la Fortaleza de Hera iba tomando forma: un edificio de proporciones tan magnificentes que desafiaba a la mente humana por su grandeza. Una vez terminada su construcción, los Astartes que la habían supervisado comenzaron las tareas de reclutamiento en Macragge y los sistemas circundantes. Las academias de entrenamiento formaban candidatos para los Ultramarines, que no tardaron en recibir el primer grupo de Marines Espaciales nacidos y criados en el planeta. Los sistemas vecinos también proveían de guerreros a la Legión y, en poco tiempo, ésta se convirtió en la mayor de todas.

La Herejía de Horus

Cuando Horus se volvió contra el Emperador, sumiendo al Imperio en la guerra civil más destructiva que jamás hubiera tenido lugar, los Ultramarines se encontraban batallando en la parte más lejana de la zona sur de la galaxia. Sus éxitos los habían alejado del nordeste, donde se encontraba Horus y el grueso de las fuerzas rebeldes, y no supieron nada de la traición hasta comenzado el asalto final. Guilliman reunió su Legión y la dirigió hacia Terra como un rayo, destruyendo a una flota traidora por el camino. Sin embargo, para cuando los Ultramarines habían llegado, la guerra estaba ganada y el Imperio sumido en medio de un torbellino. La mitad de las legiones de Marines Espaciales se habían puesto de parte de Horus y el resto había sufrido graves bajas. Había muy pocos Astartes y nunca habían sido tan necesitados. Los enemigos de la Humanidad, que conocían la precariedad del Imperio, se preparaban para contraatacar, pero Roboute Guilliman juró que el reino del Emperador no caería, tomando como propia la necesidad de mantenerlo unido. Mandó a su Legión por toda la galaxia para frenar la ola de invasiones y mantener unido el frágil Imperio durante estos difíciles momentos. Macragge proporcionaba reclutas tan rápido como podía y pronto los Ultramarines llegaron a ser más de la mitad de todos los Marines Espaciales que había en la galaxia. Tras casi una década de guerra total, no sólo habían devuelto la estabilidad a la galaxia, sino que su filosofía había calado hondo entre las demás Legiones. El sagrado Codex Astartes empezaba a tomar forma bajo el liderazgo de Guilliman y sus doctrinas servirían para educar a toda fuerza de Marines Espaciales y para sentar las bases y fundamentos del poder militar convencional del Imperio.

El Codex Astartes

El Codex Astartes sentó las doctrinas tácticas de las fuerzas de combate del Imperio y creció y evolucionó a lo largo de los milenios, hasta convertirse en un masivo tomo que detalla desde las estrategias de batalla hasta las insignias de los uniformes para cada tipo de escuadra. El cambio inmediato más importante fue el decreto de que toda Legión sería dividida en unidades más pequeñas conocidas como Capítulos. Uno de ellos mantendría el nombre y la heráldica original, mientras que el resto buscaría un nombre e iconografía propios. El poder de toda una Legión de Marines Espaciales nunca volvería a recaer sobre un solo hombre. Algunos Primarcas se resistieron a poner en práctica este cambio, negándose a acatar el decreto de Guilliman, pero, cuando el asunto amenazó con convertirse en una nueva guerra civil, entraron en razón. La mayoría de Legiones originales fundaron cinco o menos Capítulos, pero se desconoce el número exacto en el caso de los Ultramarines: de acuerdo con la copia más antigua conocida del Codex Astartes, el llamado Apócrifo de Skaros, esta Legión se dividió en veintitrés Capítulos, aunque no se nombran todos.

El Trono de la Corrección

Roboute Guilliman siguió dirigiendo a los Ultramarines durante los siguientes cien años, hasta enfrentarse al Primarca Traidor Fulgrim y los Hijos del Emperador en el mundo de Thessala. Fulgrim había cambiado hasta el punto de resultar irreconocible. La noble persona que fuera antaño había muerto hacía tiempo, desde su ascensión a Príncipe Demonio de Slaanesh. Ahora estaba corrompido hasta la médula, sosteniendo espadas envenenadas en los muchos brazos que brotaban de su cuerpo serpentino. Nubes de incienso envolvían a ambos Primarcas mientras se batían en combate singular sobre los campos de Thessala. Ninguno de los presentes aquel día puede decir a ciencia cierta qué ocurrió, pero, cuando la neblina afrodisíaca se había disipado, los

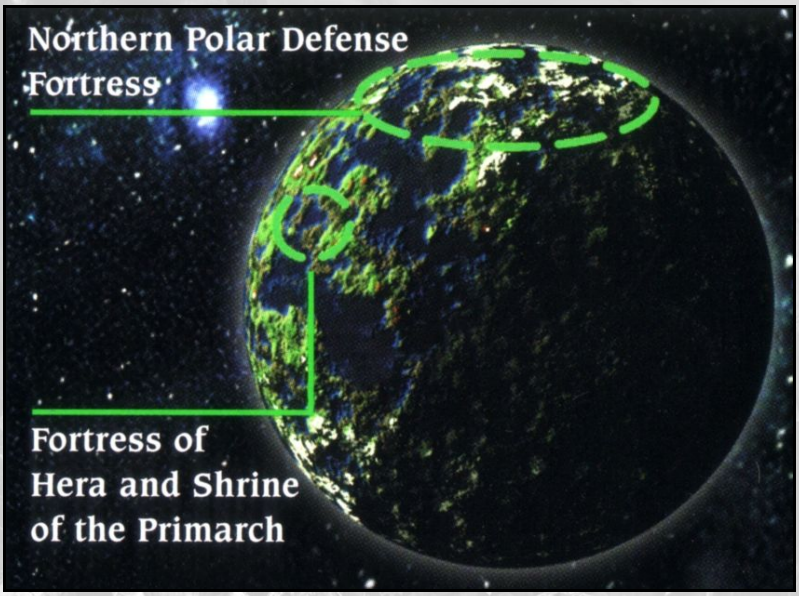
Hijos del Emperador ya no estaban y Roboute yacía en el suelo, inmóvil, con un ligero corte en el cuello del que supuraba un líquido negruzco. Ni siquiera el cuerpo celestial del Primarca pudo ignorar el veneno de Fulgrim y, mientras Roboute moría, los Apotecarios colocaron un campo de estasis en torno a su cuerpo, trasladándolo a Macragge de inmediato. Desde ese día, Guilliman permanece encerrado en este burbuja, inmóvil sobre el Trono de la Corrección que se alza en la Fortaleza de Hera. Algunos dicen que las heridas del Primarca están sanando, pero esto es claramente imposible en el interior de un campo de estasis, donde no corre el tiempo. A pesar de esta evidencia, son muchos quienes se creen la historia y aguardan la total recuperación de Guilliman.

Mundo natal y planetas de influencia

Mientras que los Capítulos del Adeptus Astartes tienen por lo general su propio mundo natal, los Ultramarines controlan al menos ocho sistemas alrededor de Macragge, en la parte sudeste del Segmentum Ultima. Aunque cada uno tiene su gobierno y cultura, todos buscan el liderazgo del Capítulo y le son muy leales. Este conjunto recibe el nombre de Ultramar y todos sus planetas son de naturaleza altamente industrial, con una población honesta y disciplinada.

Los mundos de Ultramar pueden solicitar la protección de los Ultramarines, al tiempo que proporcionan futuros Marines Espaciales. También disponen de sus propias fuerzas armadas, que están exentas del reclutamiento para la Guardia Imperial y sólo responden ante el Capítulo. Estas milicias son disciplinadas y eficaces, centradas principalmente en labores defensivas, pero listas para combatir a lo largo de la galaxia si fuera necesario.

En los gloriosos días de la Gran Cruzada, los mundos que rodeaban Macragge dieron a los Ultramarines cientos de nuevos reclutas, materias primas y suministros. Esta tradición ha llegado hasta el día de hoy, existiendo fuertes lazos entre Macragge y los sistemas circundantes. Debido al parecido estructural que existe entre los planetas de Ultramar, no sorprende que muchos de ellos compartan rasgos estéticos y filosóficos.



Macragge es un mundo rocoso, protegido por numerosas baterías orbitales y dos gigantescos electrodos polares de defensa. Es aquí, sobre las duras montañas, donde los Ultramarines construyeron la Fortaleza de Hera y dispusieron el cuerpo de su Primarca. El Templo de la Corrección, en cuya capilla descansa Guilliman, es un importante lugar de peregrinación para muchos ciudadanos leales al Imperio.

Planetas de Ultramar

Talassar es un planeta azotado por constantes tormentas. Entre sus violentos mares sólo hay un continente, llamado Glaudor.

Los tres mundos de Quintarn, Tarentus y Masali comparten un mismo centro de gravedad. Su tierra es árida y desolada, con la excepción de enormes y cercadas ciudades agrícolas que reciben agua gracias a unos ingenios eólicos.

La población de Calth vive bajo el suelo, a lo largo de vastas cavernas subterráneas y lejos de los letales rayos de su sol azul, envenenado hace tiempo por la Legión Traidora de los Portadores de la Palabra. Aunque el planeta es autosuficiente, recibe muchos víveres de Iax. Sus astilleros son famosos y construyen gran parte de las naves que componen la flota de los Ultramarines y otras del Imperio.

Tanto Iax como Espandor son mundos escasamente poblados que se encuentran en los

límites de Ultramar. Iax es un mundo agrícola y uno de los planetas más productivos del Imperio, mientras que Espandor está compuesto básicamente por bosques. Se rumorea que fue poblado cuando un grupo de comerciantes se vio desviado de su ruta por culpa de una tormenta de Disformidad durante la Era de los Conflictos.

Prandium fue en su tiempo la joya de la corona de Ultramar y su belleza natural era famosa en todo el Imperio... Pero la Flota Enjambre Behemoth cambió esto hace doscientos cincuenta años: hoy en día el planeta es estéril, cubierto de rocas áridas y desposeído de vida.

Doctrina de combate

Como corresponde al Capítulo de Roboute Guilliman, los Ultramarines se adhieren rígidamente a los principios contenidos en el Codex Astartes. Durante diez mil años han combatido tal y como se describe en tan sagradas páginas. Puede que otros Capítulos interpreten libremente las palabras de Guilliman, pero tal desviación es impensable para los Ultramarines. El Codex Astartes es un trabajo de inspiración divina, santificado por el propio Emperador, y no hay razón alguna para apartarse de esta sabiduría. Las experimentadas lecciones de disciplina y autoconfianza que se enseñan a las gentes de Ultramar desde su nacimiento fortalecen su carácter para que el día de mañana se mantengan fieles a unas enseñanzas que tienen más de mil décadas.

El Codex contiene cientos de páginas que describen cómo enfrentarse y superar infinidad de situaciones tácticas que pueden darse sobre un campo de batalla. Cada Hermano de Batalla

debe memorizar secciones enteras, de manera que entre todos los miembros de una Compañía puedan recitar el Codex Astartes entero. La emblemática obra se ha visto enriquecida a lo largo de los siglos por la experiencia de miles de soldados imperiales, recogiendo toda clase de información.

Organización

Tras la división de las Legiones de Marines Espaciales en fuerzas de combate menores, Guilliman dictó los preceptos organizativos de un Capítulo. Aunque algunos mantendrían más tarde estructuras ligeramente diferentes a las descritas en el Codex, la mayoría de Capítulos permanecen fieles a sus enseñanzas. Los Ultramarines están divididos en 10 Compañías, cada una compuesta por 100 Marines Espaciales y dirigidas por un Capitán. La 1ª Compañía está formada por Veteranos de batalla y es, invariablemente, la más poderosa del Capítulo. También se trata de la única Compañía capaz de desplegar guerreros equipados con Armadura de Exterminador. Tras ser destruida completamente por la Flota Enjambre Behemoth, la 1ª Compañía de los Ultramarines ha sido reconstruida poco a poco y ahora vuelve a encontrarse completamente operativa.

Las Compañías 2ª a 5ª son las Compañías de Batalla y están compuestas por una mezcla de Escuadras Tácticas, de Asalto y de Devastadores. Cada Compañía de Batalla es una unidad de combate autosuficiente, capaz de enfrentarse y superar cualquier amenaza. Conforman la espina

dorsal del Capítulo y soportan el peso de la batalla. Las Compañías 6ª a 9ª son Compañías de Reserva y cada una de ellas está compuesta por escuadras de un solo tipo. Las compañías 6ª y 7ª son Compañías Tácticas, la 8ª es la Compañía de Asalto y la 9ª es la Compañía de Devastadores. La 10ª Compañía está integrada por Exploradores y por los más nuevos reclutas del Capítulo. Roboute Guilliman diseñó esta división hace diez mil años y ha sido beneficiosa para el Capítulo desde entonces.

Creencias

La dura vida de Macragge convierte a sus habitantes en personas con unos valores marciales muy fuertes y con una naturaleza trabajadora. La disciplina, la autoconfianza y el honor son virtudes cardinales infundidas a los niños de Ultramar desde su más tierna infancia. Luego, estos valores se refuerzan en las academias militares, contándose los estudiantes tras su graduación entre los humanos más disciplinados. A las gentes de Ultramar se les enseña el respeto por el Imperio y que luchar en su nombre es el mayor servicio que una persona puede ofrecer al Emperador. Por ello, los guerreros y trabajadores de Ultramar son muy respetados en toda la galaxia, ejemplo de fuerza, valentía y honor.

En batalla, los Ultramarines acatan las enseñanzas de Roboute Guilliman y combaten con fuerza y disciplina en nombre de su Primarca. Un viejo refrán de los Reyes Guerreros de Macragge dice que un guerrero debe volver del campo de batalla portando su escudo o tumbado sin vida sobre él, y esto se piensa aún hoy en día. Ningún guerrero de los Ultramarines avergonzará al Capítulo y son muchas las hazañas realizadas por mantener el honor intacto recogidas por los Bibliotecarios.

El Día del Recuerdo, los Ultramarines rinden homenaje a los Hermanos de Batalla caídos en la Primera Guerra Tiránida contra los Tiránidos de la Flota Enjambre Behemoth.

Semilla genética

La Herejía de Horus destapó debilidades en la semilla genética de los diferentes Primarcas, lo que fue exacerbado gracias a técnicas aceleradas de cosecha de cigotos usadas por las propias Legiones. Cuando éstas se dividieron en Capítulos, se construyó un depósito para almacenar y controlar la pureza de estas semillas genéticas. Al ser la mayor Legión de Marines Espaciales, la contribución de los Ultramarines a este fondo fue mayor que la de ninguna otra y, como resultado, su plantilla fue utilizada en muchos Capítulos de la Segunda Fundación.

El colectivo de estos Capítulos creados a partir de la semilla genética de los Ultramarines almacenada en Terra es conocido como los Primogénitos o "Primeros Nacidos", que también veneran a Roboute Guilliman como padre fundador.

La semilla genética de los Ultramarines es, con mucho, la más pura de todas y no se conocen aberraciones en su estructura. Cada uno de los órganos esotéricos utilizados en la ardua creación de un Marine Espacial del Capítulo es totalmente funcional y se ha conservado como en los tiempos del propio Guilliman.

Reliquias conocidas

- Armadura de Antíloco
- Estandarte de Macragge

- Guanteletes de Ultramar
- Espada de Energía rota del Capitán de la Cuarta Compañía, Idaeus. Fallecido en combate. Colocada en el relicario más sagrado del Capítulo

Naves conocidas

Barcazas de Batalla

- Adsidus
- Aeternus
- Caesar (destruida)
- Emperor Incarnatus
- Lord Lamedon
- Octavius
- Pro Merito (perdida en la Disformidad)
- Seditio Opprimere
- Severian

Cruceros de Ataque

- Accipiter
- Fidelis
- Garra de Macragge
- Internecio
- Iter Splendere
- Vae Victus: utilizada por la 4ª Compañía, los llamados Defensores de Ultramar
- Venganza de Valin

Miembros conocidos

Pre-Herejía

- Roboute Guilliman – Primarca de la XIII Legión
- Lysimachus Cestus – Capitán de la 7ª Compañía

Post-Herejía

- Marneus Calgar – Actual Señor del Capítulo (77° de la Historia) y Señor de Macragge
- Varro Tigurius – Bibliotecario Jefe; el psíquico más poderoso del Imperio, por debajo sólo del Emperador
- Fennias Maxim – Señor de la Forja
- Corpus Helix – Apotecario Jefe
- Lazlo Tiberius – Señor de la Flota

- Ortan Cassius – Señor de la Santidad y líder de los Veteranos de las Guerras Tiránidas
- Varnus – Capellán
- Invictus – Capitán de la 1ª Compañía durante la Batalla de Macragge (muerto)
- Severus Agemman – Actual Capitán de la 1ª Compañía, Regente de Ultramar
- Titus – Posible antiguo Capitán de la 2ª Compañía
- Cato Sicarius – Actual Capitán de la Segunda Compañía, Señor de la Guardia
- Ardias – Anterior Capitán de la Tercera Compañía, muerto en combate contra los Tau
- Mikael Fabian – Capitán de la Tercera Compañía, Señor del Arsenal
- Caito Galenus – Capitán de la Quinta Compañía, Señor de las Marchas
- Epathus – Capitán de la Sexta Compañía, Señor de los Ritos
- Ixion – Capitán de la Séptima Compañía, Señor del Aprovisionamiento
- Numitor – Capitán de la Octava Compañía
- Sinon – Capitán de la Novena Compañía
- Antilochus – Capitán de la Décima Compañía, Señor del Reclutamiento
- Galatan – Anciano y Portador del Estandarte de Macragge (muerto)
- Helveticus – Anciano y Portador del Estandarte de Macragge (muerto)
- Torias Telion – Sargento de Exploradores
- Antaro Chronus – Sargento de la Armería

Cuarta Compañía, "Los Defensores de Ultramar"

- Idaeus – Anterior Capitán de la Cuarta Compañía, se sacrificó heroicamente en el Puente Dos-Cuatro del planeta Thracia
- Uriel Ventris – Actual Capitán de la Cuarta Compañía, fue enviado a cumplir un Juramento de Muerte por fallar en el cumplimiento del Codex Astartes. Tras cumplirlo regresó a Ultramar, siendo una pieza clave en su defensa cuando el demonio M´kar atacó el sistema
- Harkus – Tecnomarine. Estuvo con Uriel Ventris en Pavonis, quien puso a su disposición el

metal extraído de la tumba del C'tan en la Fortaleza de Hera, tras analizarlo y determinar que era inerte dado que el Auspex no detectaba nada anómalo. Luego, en la 2ª visita a Pavonis, los Tau le tendieron una emboscada letal, pero consiguió sobrevivir y fue enterrado en un Dreadnought

- Pasanius Lysane – Sargento Veterano. El amigo más antiguo y de mayor confianza del Capitán Uriel Ventris
- Learchus Abantes – Sargento Veterano

Acciones notables

- Derrota del C'tan el Portador de la Noche en Pavonis: Sin la iniciativa propia del Capitán de la Cuarta Compañía, Uriel Ventris, el mundo de Pavonis hubiera sido quemado en los fuegos del Exterminatus invocado por el Inquisidor Ario Barzano
- Defensa del Sistema Tarsis Ultra contra los Tiránidos: Se lleva a cabo la defensa del sistema Tarsis Ultra contra los Tiránidos de la Flota Enjambre Leviathan. La tarea de defender el Sistema Tarsis Ultra era sagrada, resultado de un antiguo juramento realizado por el Primarca Roboute Guilliman durante los días de la Gran Cruzada

Qué piensa un Ultramarine de...

Ángeles Oscuros

"Los Ángeles Oscuros son hermanos sombríos, que no obstante luchan con tesón en la defensa del Imperio. Su lealtad queda fuera de toda duda, ahora necesitan perdonarse a ellos mismos".

Cicatrices Blancas

"Estos guerreros son muy rápidos y letales. Su emblema es el rayo, que encarnan a la perfección. Son expertos en el uso de motocicletas, apareciendo de la nada. Pocos Capítulos se mueven así por el campo de batalla. Cierto es que tienen fama de crueles, pero este rasgo se ha exagerado".

Lobos Espaciales

"Los Lobos Espaciales son muy valientes, de hecho algunos se prestan voluntarios para misiones suicidas. Pero éste no es el camino del buen Astartes, sino vivir para perfeccionarse y continuar sirviendo al Emperador. Desaprovechan su potencial".

Puños Imperiales

"Este Capítulo fue antaño un rival simbólico y, después, un amigo incondicional hasta hoy. Hay quien los tacha de cuadriculados, pero ¡ya quisieran muchos contar con los Puños Imperiales!".

Ángeles Sangrientos

"Los hijos de Sanguinius son realmente afortunados, pues cuentan con gracia, belleza, elegancia, habilidad, fuerza, inteligencia, valor... Pocos han servido tanto y tan bien al Imperio. Esperamos que acaben encontrando la famosa cura para esa enfermedad que padecen".

Manos de Hierro

"Los Manos de Hierro se han apartado totalmente del Codex Astartes y eso los ha conducido a su situación de aislamiento y sinrazón. En realidad no pueden llamarse Marines Espaciales".

Salamandras

"Los Salamandras son Marines Espaciales formidables, que cumplen con sus objetivos de manera eficaz a la par que versátil. Son guerreros francos y amigables, pero esconden una determinación insólita. Por algo tienen fama de infalibles".

Guardia del Cuervo

"Este Capítulo se caracteriza por su discreción y eficacia. La Guardia del Cuervo, en silencio y por lo bajo, ha allanado el camino a muchos que luego se colgaban las medallas. Merecen nuestro reconocimiento".

Interpretando a un Ultramarine

Los Ultramarines siempre han permanecido fieles, incorruptibles y disciplinados. No tienen mácula. No hay en ellos secretos oscuros, pasados vergonzosos, luchas fratricidas, brotes psicóticos, hermanos descarriados... sólo una trayectoria intachable de victorias al servicio del Imperio. Las malas lenguas rumorean que lo han tenido fácil, pero "cuando sigues el camino de la rectitud, los éxitos llegan solos", reza un dicho en Macragge. Ya desde sus orígenes, el Capítulo se cimentó sobre una civilización de altos valores morales y sociales, donde la gente era severa y austera, pero sabía premiar la virtud. De todos los Astartes, los Ultramarines tienen el más elevado concepto del honor, basado en la autodisciplina y el trabajo en equipo. Tú eres uno de estos guerreros, el perfecto representante de los Marines Espaciales y custodio del Codex Astartes. Si tienes que ser magnánimo, sabrás perdonar. Si debes ser implacable, no tendrás piedad. Si actúas en solitario, mostrarás iniciativa. Si estás siguiendo órdenes, respetarás el escalafón. En definitiva, puedes tener la personalidad que prefieras y mostrar distintas facetas, porque ante todo eres un Marine Espacial del Emperador, incansable en la lucha contra sus enemigos, devoto de su credo y defensor de sus obras.

Salamandras, Legión XVIII

Detalles

Primarca: **Vulkan**

Señor del Capítulo: **Tu'Shan**

Mundo natal: **Nocturne**

Fortaleza-Monasterio: **Prometheus**

Especialidad: **Intercambio de fuego a corta distancia**

Grito de guerra: ***"¡En los fuegos de la batalla, sobre el yunque de la guerra!"***

Los Salamandras fueron la XVIII Legión de Marines Espaciales que el Emperador creó para su Gran Cruzada. Su Primarca es Vulkan y su hogar el mundo volcánico de Nocturne. Durante la Herejía de Horus combatieron en el bando leal al Imperio, pero resultaron aniquilados casi por completo en la Masacre del Desembarco de Istvaan V. Actualmente siguen siendo una fuerza pequeña en comparación con otros Capítulos. Visten Servoarmadura verde con hombreras negras y su símbolo es la cabeza de un dragón.

Como la mayoría de habitantes en Nocturne, los Salamandras son muy habilidosos como artesanos y herreros. Antiguamente habían sido toda una Legión, pero en la actualidad forman un Capítulo pequeño, de escasamente 800 Astartes. Además, la inducción de nuevos reclutas es lenta, por lo que se considera a los Salamandras como una fuerza de combate menor.

Historia

Orígenes

Cuando los Primarcas fueron dispersados a través de la Disformidad por las maquinaciones de los Dioses Oscuros, Vulkan llegó al mundo volcánico de Nocturne, un planeta

envuelto en cenizas, y fue adoptado por un herrero de la ciudad junto a la que fue hallado, N'bel. Los lugareños estaban asombrados por este niño, ya que había alcanzado la madurez en tan sólo tres años terranos, siendo más fuerte y alto que cualquier otro hombre de la ciudad. Además de su gran tamaño, Vulkan poseía una mente privilegiada y pronto se convirtió en el herrero más grande jamás visto entre las familias de Nocturne. De hecho, no pasó mucho tiempo antes de que él mismo enseñara nuevas técnicas de forja a los intrigados herreros.

Los habitantes de Nocturne eran asaltados frecuentemente por los decadentes Eldar Oscuros. Estaban tan acostumbrados a esto, que cada persona en la ciudad tenía su propio escondrijo para evitar la captura. Cuando los Eldar Oscuros atacaron el planeta de nuevo, cuatro años después de que Vulkan llegara a Nocturne, el Primarca se negó a esconderse y, en cambio, se erigió en el centro del asentamiento, con sus dos martillos de herrería cruzados sobre los hombros. Los habitantes de la ciudad, inspirados por esta visión, se unieron a la defensa contra los despiadados invasores xenos. Con Vulkan al mando, éstos fueron derrotados decisivamente. En pocas semanas, los líderes de las siete ciudades más grandes y sus clanes respectivos habían viajado para reunirse con el Primarca, acordando no esconderse nunca más de los asaltantes Eldar Oscuros.

En celebración de la victoria, se organizó un gran torneo. Inesperadamente, acudió un desconocido en medio de las festividades. De tez pálida y ropa extravagante, el extranjero pidió únicamente que se le permitiera competir. Cuando anunció que vencería a cualquiera de la ciudad, la gente se echó a reír. ¿Quién podría superar a Vulkan en cualquier hazaña de inteligencia, fuerza, artesanía o resistencia? Con una duración de 8 días, el concurso incluía una

variedad de pruebas de fuerza y resistencia como el levantamiento de yunque, que terminó en un empate cuando ambos competidores sobrehumanos mantuvieron por encima de sus cabezas los yunques por un día y medio. Al final del octavo día, todos los demás participantes habían quedado eliminados.

En el último evento, a ambos finalistas se les concedieron 24 horas para la forja de un arma que deberían emplear en la caza de la más grande salamandra que pudiesen encontrar. Escalando una alta montaña, los dos contendientes buscaron un Draco de Fuego, el mayor y más peligroso de estos reptiles que habita en cavernas volcánicas. Vulkan encontró y mató rápidamente uno muy grande. Sin embargo, en su camino de regreso, la tierra que pisaba hizo erupción, arrojando al Primarca por un precipicio. Vulkan quedó colgado de una mano, sosteniendo al monstruo con la otra y negándose a soltarlo.

Cada vez más agotado, Vulkan supo que debería decidir entre la presa o su propia vida. En ese preciso momento, sin embargo, el pálido extranjero llegó, arrastrando un enorme Draco de Fuego. Incluso desde el borde del acantilado, el Primarca podía ver que la salamandra del forastero era, de hecho, más grande. Pero el desconocido actuó rápidamente, arrojando su Draco de Fuego sobre el río de lava que los separaba y usando a la criatura de puente para llegar hasta el Primarca. Después de salvar a Vulkan del mortal aprieto, el extranjero lo acompañó de regreso al pueblo, dejando su propio Draco quemándose en el lecho de roca fundida.

Aunque el Draco de Fuego del forastero había sido mayor en tamaño, lo había tirado para salvar a Vulkan, por lo que éste fue declarado vencedor del torneo. Para el asombro de su pueblo, sin embargo, el ganador se arrodilló ante el vencido, diciendo que cualquier hombre que valorase la vida sobre el orgullo era digno de su servicio. Inmediatamente, el forastero se deshizo de su disfraz ilusorio y se reveló por fin como el Emperador de la Humanidad. Así fue como el Primarca Vulkan y su padre se reencontraron.

Se sabe muy poco sobre los orígenes de la XVIII Legión antes de su encuentro con Vulkan, y aun hasta la Herejía de Horus los datos son escasos. Es probable que en esta época se implantase el Culto de Prometheus entre los Salamandras, a instancias de su Primarca o por influencia cultural de los nuevos reclutas de Nocturne.

Durante la Gran Cruzada, estos Marines Espaciales desarrollarían su preferencia por el disparo a corta distancia, así como su amor por la metalurgia y la fabricación de armas artesanales.

La Herejía de Horus

El papel de los Salamandras durante la Herejía de Horus no es muy conocido por los estudiosos imperiales; lo que sí es seguro es que la Legión, junto con los Manos de Hierro y la Guardia del Cuervo, formó parte de la primera oleada de atacantes en la batalla de Istvaan V.

Tras el anuncio de la traición de Horus y la destrucción de Istvaan III, el Emperador ordenó

que siete Legiones completas atacasen a las fuerzas de su antiguo hijo y amigo. Pero de esas Legiones, cuatro ya eran traidoras. La fuerza inicial de desembarco, formada por los propios Salamandras, la Guardia del Cuervo y un destacamento de veteranos de los Manos de Hierro, cayó en una trampa. A pesar de sus esfuerzos, las tres Legiones leales fueron obligadas a iniciar una retirada táctica hacia el punto de desembarco, que había sido fortificado por las cuatro Legiones de la segunda oleada. En ese momento, éstas abrieron fuego contra los Astartes en retirada, aplastándolos entre dos frentes. A pesar de una heroica defensa, las tres Legiones leales fueron destruidas casi por completo y todos salvo un puñado de Hermanos de Batalla cayeron ese día.

Debido a esta amarga derrota, los Salamandras se vieron incapacitadas para cumplir cualquier otra misión que el Emperador pudiera encomendarles y pasaron el resto de la Herejía reconstruyendo sus fuerzas.

2ª Guerra de Armageddon

Los Salamandras han participado en muchas y muy cruentas guerras y conquistas, pero en los últimos tiempos incluso esos grandes logros han sido eclipsados por su inquebrantable lucha durante la Segunda Guerra de Armageddon. Mientras que los Ángeles Sangrientos se dedicaron a destruir a la horda Orka y los Ultramarines a defender las Colmenas supervivientes, los Salamandras se ocuparon de la esencial pero descuidada tarea de proteger los convoyes de suministros, luchar en la retaguardia contra los avances Orkos y escoltar columnas de refugiados. Tan pródigos fueron en estos arduos deberes, que se hicieron famosos entre los defensores humanos de Armageddon como aliados duros y fiables, una reputación que no compartían otros Capítulos más inestables.

Liderados por el Señor del Capítulo Tu'Shan, cuyo mandato había comenzado sólo tres años antes, los Salamandras lucharon con distinción. Entre otras hazañas, lograron defender el puente sobre el río Stygies de un millar de Lokos de la Velozidad y evitaron que los Orkos destruyesen una planta de purificación de agua, salvando así la Colmena Tempestora de una lenta muerte por deshidratación y permitiendo su evacuación antes de ser finalmente tomada.

3ª Guerra de Armageddon

Cuando Ghazghkull Thraka lanzó su nueva ofensiva contra las fuerzas imperiales de Armageddon, los Salamandras fueron de los primeros Capítulos en responder, enviando siete Compañías completas, incluyendo al Señor del Capítulo Tu'Shan al mando de sus Dracos de Fuego. Prefiriendo la lucha a corta distancia sobre el combate abierto en el desierto, los Salamandras lanzaron varios contraataques contra las Fortalezas-Piedro desembarcadas por los Orkos a lo largo del rio Hemlock, introduciéndose por sus toscos pasadizos. Para la Estación de Fuego, al menos nueve Fortalezas-Piedro habían sido destruidas, llevándose por delante a incontables

millares de sucios pielesverdes.

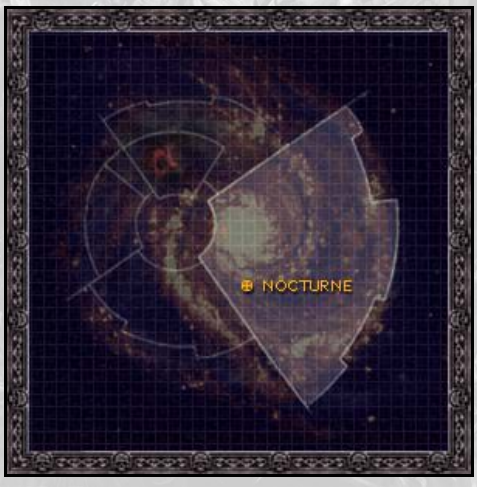
De los veinte Capítulos participantes en esta guerra, muchos lucharon en nombre del Emperador o por la gloria personal, pero sólo los Salamandras lo hicieron por el pueblo de Armageddon. Según los rumores, el propio Tu'Shan se enfrentó al Capitán Vinyar de los Marines Malevolentes cuando esté bombardeaba un campo de refugiados invadido por Orkos; se dice que Vinyar "no tenía tiempo" para defender a los civiles, idea que enfureció al Señor del Capítulo. Tras la Estación de Fuego, sólo dos Compañías de Salamandras se quedaron defendiendo los principales centros de población, mientras que sus Tecnomarines reconstruían las infraestructuras destruidas. Tu'Shan también dejó una escuadra de Dracos de Fuego con los Ángeles Sangrientos como guardia de honor para el caído Capitán Tycho.

Campaña de Stratos

A pesar de sus importantes bajas, pues murió el Capitán de la 3ª Compañía Ko'tan Kodai y el Campeón de la misma Vek'shen, los Salamandras salvaron el planeta Stratos y reconquistaron la ciudad flotante de Cirrion. Exterminaron a los cultistas del Caos, el llamado Culto de la Verdad, quienes servían como distracción mientras los Marines Espaciales del Caos Guerreros Dragón recuperaban un artefacto conocido como el Decyphrex de las profundidades de la ciudad huésped y capital del planeta. Los Salamandras lograron dar muerte al Parlante, un demonio de la Disformidad en que se había convertido el líder hierofante del culto, invocado por el hechicero Nihilan dado por muerto en el Mundo Cementerio de Moribar. Finalmente, expulsaron a los Guerreros Dragón.

Mundo natal

Los Salamandras provienen de un sistema binario en el límite oeste del Segmentum Ultima. Los dos planetas que lo componen son Nocturne y el gigante Prometheus, que causa actividades tectónicas masivas en el mundo natal del Capítulo. Como consecuencia, Nocturne está sembrado de cadenas volcánicas activas y sufre frecuentes terremotos.



Una vez al año (el equivalente a 15 años terranos), los dos planetas se acercan tanto que Nocturne es prácticamente despedazado: los cielos se cubren de ceniza proveniente de volcanes, los océanos azotan la tierra con maremotos de proporciones épicas y la tierra tiembla sin descanso; ciudades y pueblos se convierten en ruinas, y los continentes se cubren de un frío invierno durante el siguiente cuarto de año. Sólo sobreviven a estas condiciones climáticas los animales y humanos más fuertes.

Muchos de los estudiosos del Imperio tachan a los habitantes de Nocturne de locos por soportar estas condiciones de vida, pero los cientos de generaciones sobreviviendo sobre la superficie del planeta han forjado una raza de humanos duros y determinados.

Esta época convulsa tiene también su recompensa: la agitación de la tierra abre vetas de gemas y metales preciosos, destapando minerales vitales para la fundición. Cuando fluye la lava fresca, pueden ser filtrados elementos preciosos de la misma, como bolsas de gas para accionar los motores de las forjas, y diamantes y otros cristales valiosos para los láseres y sistemas de transmisión de energía.

Así es cómo sobrevive Nocturne, negociando su excedente de minerales con otros mundos y obteniendo a cambio alimentos, materiales de construcción y las pocas armas que los Marines Espaciales no pueden producir en el planeta.

La Fortaleza-Monasterio del Capítulo está situada en Prometheus, el mundo gigante del sistema binario. Es poco más que un puerto espacial ligado a un muelle orbital donde los cruceros del Capítulo y sus Cañoneras Thunderhawk pueden ser reparados y puestos de nuevo en servicio.

Cuando no está en campaña, el Capítulo se acuartela en Prometheus. Los Salamandras mantienen vínculos muy fuertes con la población de Nocturne, más de lo habitual en otros Astartes, así que no es raro que los Marines Espaciales se mezclen con civiles. Este vínculo, junto a la escasa población del planeta, lleva a los Salamandras a retrasar conscientemente las pruebas más duras del reclutamiento: los aspirantes comienzan su instrucción desde muy jóvenes (más o menos a los 6 o 7 años). Luego pasan a aprender las habilidades del forjador, tal y como hiciera Vulkan en su niñez. Seguidamente, los Apotecarios del Capítulo juzgan cuáles son más capaces y dignos de Prometheus, y los entregan a los Capellanes para aplicarles la bio-cirugía requerida para convertirse en Adeptus Astartes. Sólo entonces, cuando están minuciosamente formados, los jóvenes Exploradores deben superar los mismos retos que realizaran su Primarca y el Emperador, culminando con la peligrosa caza de un Draco de Fuego.

Doctrina de combate

Los Salamandras siguen las doctrinas habituales del Adeptus Astartes, con pequeñas variaciones para adaptarlas a sus propios atributos físicos y mentales. Muestran preferencia por los intercambios de fuego a corta distancia, usando gran cantidad de armas de fusión y lanzallamas para debilitar objetivos con armadura y destrozar a los enemigos desprotegidos. Viniendo de una sociedad que basa el prestigio de las personas en su habilidad para la artesanía con los metales, los Salamandras tienen acceso a más tecnología de lo habitual en otros Capítulos. Esto se evidencia en el alto número de armaduras Exterminador y artesanales de su arsenal, así como en la elevada cantidad de armas de precisión que emplean. Además mantienen fructíferas relaciones comerciales con el Adeptus Mechanicus, que los provee de equipo sofisticado dada la abundancia de minerales disponible en Nocturne.

Cuando un Astartes siente que su espíritu está afligido, la forma de limpiarse es el camino de la batalla; ésta es la Senda del Salamandra, que sigue las doctrinas del Culto de Prometheus.

Funerales

Cuando un Marine Espacial fallecido llega al crucero de la Compañía a la que perteneciera y se le retiran las Progenoides, sus restos son incinerados en el pyreum del navío, aún vistiendo armadura. Las cenizas se ofrecen en el ritual del Culto de Prometheus para honrar a los héroes caídos y reforzar el espíritu de los niños. Tales prácticas son conducidas por un Capellán. Cuando éste no se encuentra presente en la Compañía por cualquier motivo, las cenizas son devueltas a Nocturne.

Organización

Tras jurar lealtad al Emperador, Vulkan estableció la organización de los Salamandras. Cada Compañía fue asociada a una de las siete ciudades más importantes de Nocturne y

comandada por el más apto del asentamiento correspondiente. Esta organización sigue vigente a pesar del Codex Astartes, aunque, desde la desaparición de Vulkan, al Capitán de la 1ª Compañía se le ha cedido simbólicamente el papel de Señor del Capítulo. Esta posición se considera temporal, pues los Salamandras creen que un día su Primarca volverá a dirigirlos en una gran campaña para terminar con el Caos.

Las condiciones de Nocturne no son propicias para la especialización en ataques de alta velocidad ni el uso de motores anti-gravitatorios, por lo que el Capítulo cuenta con relativamente pocos Land Speeders. Los Salamandras prefieren perder a unos pocos de sus hermanos que a decenas de civiles, por lo que algunos Exploradores mueren en las pruebas que tienen lugar tras su reclutamiento, siendo esta Compañía la más pequeña.

Cada integrante de las Escuadras de Mando de las distintas Compañías, como por ejemplo los pertenecientes a la Guardia Inferno, recibe el nombre de Honorable Hermano.

Los Capitanes llevan yelmos de batalla trabajosamente decorados, además de armaduras de estilo saurio propias del artificiero a su cargo.

1ª Compañía (Dracos de Fuego)

La 1ª Compañía ocupa el Cuartel General y hace las veces de guardia personal del Señor del Capítulo. Sus integrantes son conocidos como los Dracos de Fuego en honor a las salamandras gigantes que pueblan las cumbres de Nocturne.

Para acceder a la misma, un guerrero debe ser designado por su Capitán para tal honor y, a continuación, demostrar que es digno cazando otro Draco de Fuego en Nocturne, esta vez durante su perihelio con Prometheus. En el Salón de los Dragones del Capítulo, en la Fortaleza-Monasterio, cuelgan las pieles de todas las bestias cazadas por los miembros de la 1ª Compañía.

- Capitán: Tu'Shan
- Escuadras: 12 Escuadras de Veteranos
- Apoyo: Dreadnoughts, Rhinos, Land Raiders, Escuadras de Exterminadores
- Marcas: Emblema del Capítulo blanco sobre fondo negro, insignias Codex de Compañía

Compañías de Batalla (2ª, 3ª y 4ª)

- Escuadras: 7 Tácticas, 3 de Devastadores, 2 de Asalto
- Apoyo: Dreadnoughts, Rhinos, Escuadrones de Motocicletas, Escuadrones de Land Speeders
- 2ª: Capt. Pellas Mir'san – Emblema blanco sobre fondo negro, insignias Codex de Compañía
- 3ª: Capt. Agatone – Emblema amarillo sobre fondo negro, insignias Codex de Compañía
- 4ª: Capt. Doc'tyr – Emblema verde sobre fondo negro, insignias Codex de Compañía

5ª Compañía (Reserva)

- Capitán: Vulkan He´stan
- Escuadras: 8 Tácticas, 4 de Devastadores
- Apoyo: Dreadnoughts, Rhinos
- Colores: Emblema negro sobre fondo amarillo, insignias Codex de Compañía

6ª Compañía (Reserva)

- Capitán: Desconocido
- Escuadras: 4 Tácticas, 8 de Devastadores
- Apoyo: Dreadnoughts, Rhinos
- Colores: Emblema verde sobre fondo amarillo, insignias Codex de Compañía

7ª Compañía (Exploradores)

- Capitán: Sol Bak´en
- Escuadras: 6 de Exploradores
- Soporte: Escuadras de Exploradores en Motocicleta, Land Speeders Tormenta
- Colores: Emblema negro sobre fondo blanco, insignias Codex de Compañía

Creencias

Las creencias de los Salamandras están gobernadas por el Culto de Prometheus, que pone

gran énfasis en la independencia, el pragmatismo y el auto-sacrificio. La paciencia y una determinación implacable son las características mas apreciadas en el Capítulo. Mucho de esto proviene de las lecciones aprendidas durante el entrenamiento como herrero; el martillo y el fuego son los símbolos más importantes del Culto de Prometheus. Entre los Hermanos de Batalla es común hacerse cicatrices en diversos ritos, así como caminar sobre ascuas ardientes y barras de metal incandescente.

Los Salamandras se enorgullecen de su humanismo y su pleitesía a los débiles e inocentes. Para el Capítulo, el martillo es un símbolo: el arma que su Primarca Vulkan había llevado en la defensa de su mundo adoptivo.

Semilla genética

En la medida en que puede examinarse, la semilla genética de los Salamandras parece estable y sin corrupciones. Su apariencia, eso sí, conserva los rasgos de Nocturne: pieles completamente negras, de piel color ónice, en contraste con ojos rojos que brillan en la oscuridad.

Los reflejos de los Salamandras no están tan desarrollados como los de otros Capítulos, aunque siguen siendo suficientes para permitirles combatir con armaduras a velocidad normal. Sin embargo, se desconoce si esto se debe a un defecto en el genoma de la semilla, a la alta gravedad de Nocturne o a las doctrinas del Capítulo contra la precipitación y la impetuosidad.

Se desconoce si los Salamandras han dado lugar a Capítulos Sucesores durante las sucesivas Fundaciones, aunque parece probable y muchos estudiosos apuntan a las similitudes físicas y dogmáticas de Capítulos como los Gigantes de las Tormentas y los Dragones Negros.

Flota y vehículos de los Salamandras

- 2 Barcazas de batalla
- 10 Destructores
- 5 Cruceros de intervención rápida. Entre ellos cabe destacar la Ira de Vulkan , Crucero de Asalto de la 3ª Compañía
- 220 Cañoneras Thunderhawk

Miembros conocidos

Pre-Herejía

- Vulkan – Primarca de la XVIII Legión
- Gravius – Hermano de Batalla perdido en el planeta Isstvan V. Acompañó a Vulkan en la campaña donde ambos quedaron atrapados. Su semilla fue recuperada por Fugis, anterior Apotecario de la 3ª Compañía

Post-Herejía

- Tu'Shan – Señor del Capítulo actual
- Vulkan He'stan – Padre de la Forja actual
- Vel'cona – Bibliotecario Jefe actual
- Argos – Señor de la Forja
- Bray'arth Mantoceniza, el Dragón de Hierro – Dreadnought Venerable
- Xavier – Capellán [fallecido]
- Elysius – Capellán
- Pellas Mir'san, Hoja del Invierno, Defensor de Nocturne – Capitán de la 2ª Compañía
- Ko'tan Kadai – Anterior Capitán de la 3ª Compañía [fallecido]
- N'keln – Anterior Sargento Veterano de la Guardia Inferno de la 3ª Compañía, posteriormente Capitán de la 3ª Compañía como sucesor de Kadai [fallecido]
- Pyriel – Bibliotecario
- Praetor – Sargento Exterminador de la 1ª Compañia de los Dracos de Fuego
- Hazon Dak´ir – Sargento Veterano, posteriormente Bibliotecario Dialéctico
- Tsu'gan – Sargento Veterano de la 3ª Compañía
- Fugis – Apotecario de la 3ª Compañía
- Emek – Actual Apotecario de la 3ª Compañía
- Hermano Amadeus – Dreadnought de la 3ª Compañia. Suele ir equipado con Cañón de Fusión y Puño de Combate

Frases célebres

- (uno dice) "A los fuegos de la batalla, hermanos..." (el resto entona) "Sobre el yunque de la guerra"
- "En el nombre de Vulkan" – Fugis, Apotecario de la 3ª Compañía de los Salamandras
- "Duró escasamente segundos. Humo y restos calcinados era todo lo que quedaba cuando las llamas finalmente se extinguieron. Docenas de insurgentes habían sido destruidos; algunos no eran más que cenizas y huesos"
- "El fuego de Vulkan palpita en mi pecho... con él destruiré a los enemigos del Emperador"

Qué piensa un Salamandra de...

Ángeles Oscuros

"Los Ángeles Oscuros son algo tenebrosos. Se dice que esconden un oscuro pasado y su actitud refleja la carga del remordimiento. En vez de buscar la redención por lo acontecido hace milenios, deberían mirar al frente con determinación. Ésa es la senda del herrero".

Cicatrices Blancas

"Estos Marines Espaciales no son dignos de llevar el Águila Imperial. Son bravos, sí, y aguerridos... pero la crueldad de sus métodos tira por tierra cualquier vestigio de honor".

Lobos Espaciales

"Nuestros hermanos Lobos Espaciales son tan temibles en el combate como grande es su corazón. Pueden llegar a ser brutales, pero saben contra quién dirigir su ira. Son Marines Espaciales honrados y fieles que respetamos".

Puños Imperiales

"Este Capítulo al completo es como un gran tarugo contra el que no conviene enfrentarse. Es una suerte por tanto contarlos entre nuestros aliados".

Ángeles Sangrientos

"Los Ángeles Sangrientos, si bien afectados por una terrible enfermedad, son por lo general comedidos y razonables. En vez de lamentarse, buscan una cura y creen en el futuro. Brillan con luz propia".

Manos de Hierro

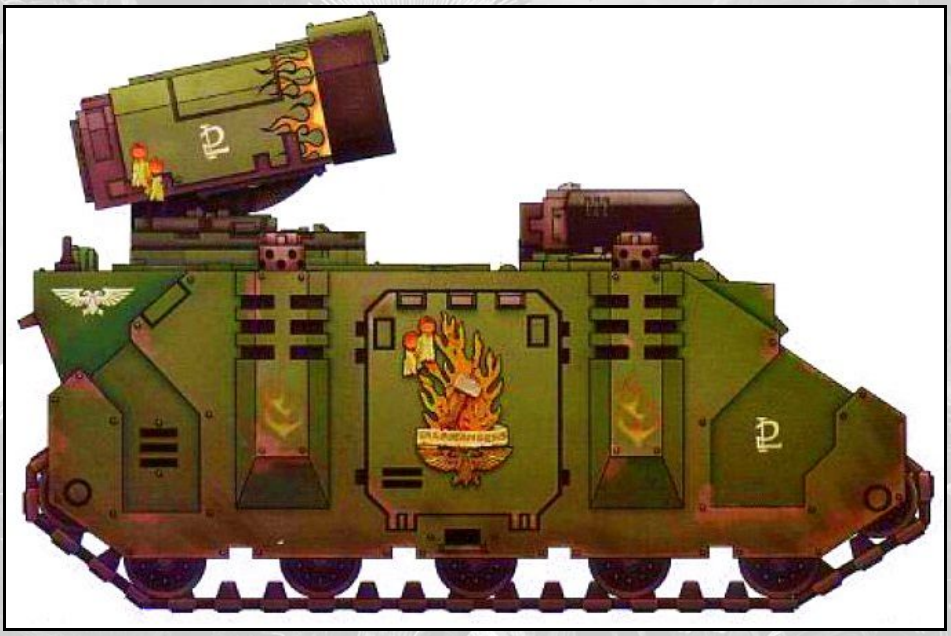
"Los Manos de Hierro no nos han perdonado por lo acaecido en Istvaan V. La semilla del rencor está profundamente arraigada en ellos, habiendo llegado a volverlos paranoicos".

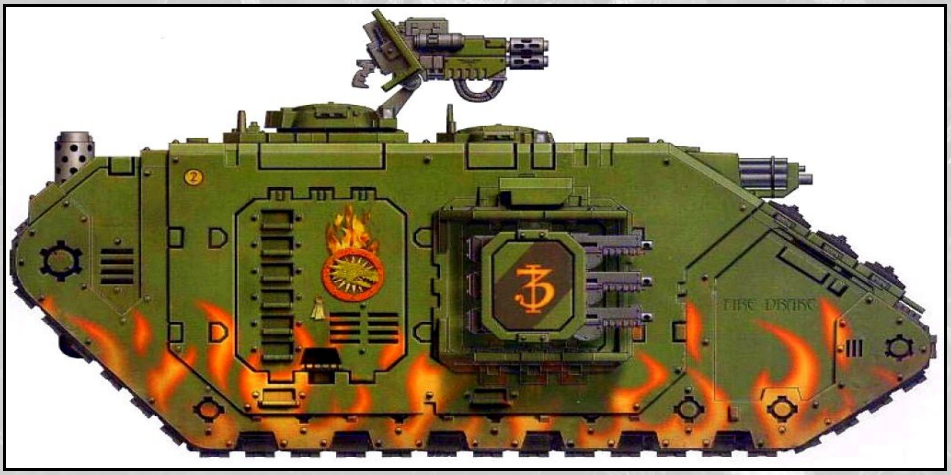
Ultramarines

"Estos Astartes han cargado con el peso de la responsabilidad desde tiempos inmemoriales. Sólo su tesón y abnegación ha permitido renacer al Imperio. Les debemos mucho".

Guardia del Cuervo

"Este Capítulo nos acompañó en la Masacre del Desembarco, luchando con valentía. Cada uno hemos superado este durísimo golpe a nuestra manera, nadie debería juzgarnos".





Interpretando a un Salamandra

Los Salamandras son Marines Espaciales cercanos a la gente. Cada sociedad es el resultado de la suma de sus individuos. El Imperio mismo está formado por personas sin las cuales no es nada, sólo una palabra vacía. Esta mentalidad es la que permitió al Capítulo superar una debacle casi completa de la que muchos otros no se hubieran recuperado. Por encima de su propio nombre, los Salamandras pensaron en los Astartes supervivientes, los habitantes expectantes de Nocturne, los muchos planetas necesitados... Había que mirar al frente y salir al paso con la determinación y paciencia del herrero, sin mirar atrás. Hace muchos siglos que este Capítulo se reconcilió consigo mismo, aceptando su posición en el nuevo orden imperial y centrándose en el cumplimiento del deber. Por tanto eres, ante todo, pragmático. Crees en el honor, pero es un lujo que no siempre puedes permitirte, sabiendo cuándo emprender la retirada del mismo modo que distingues el momento de golpear duro. Te enorgulleces de ayudar a la gente común, que no ves desde una perspectiva superior en cuanto son personas con anhelos y preocupaciones, como tú en el pasado. También eres abnegado, lo cual te dota de gran paciencia para enfrentar los retos, avanzando poco a poco en la búsqueda del éxito y padeciendo en el proceso si es necesario. Este espíritu práctico y esta voluntad característica hacen de los Salamandras Marines Espaciales propensos a sacrificarse por un bien mayor, pero siempre en base a sus criterios, pues en efecto son muy independientes: las arengas sobre la gloria no te motivarán tanto como tus propias valoraciones. La empatía que muestras con los seres humanos no se aplica a herejes, alienígenas y demonios, que son enemigos manifiestos de la Humanidad, es decir, de la gente que tanto defiendes. Con todos ellos no tienes piedad.

Guardia del Cuervo, Legión XIX

Detalles

Primarca: **Corvus Corax**

Señor del Capítulo: **Desconocido, seud. "El Señor de las Sombras"**

Mundo natal: **Deliverance**

Fortaleza-Monasterio: **Torre del Cuervo**

Especialidad: **Guerra de guerrillas y sabotaje**

Grito de guerra: ***"¡Victorus aut Mortis!"***

La Guardia del Cuervo fue una de las Legiones Astartes originales. Su Primarca es Corvus Corax, y su hogar, Deliverance (originalmente llamada Lycaeus), una luna que orbita el Mundo Colmena Kiavahr. La Guardia del Cuervo está especializada en la guerra de guerrillas, atacando por detrás de las líneas enemigas con aplicaciones precisas de fuerza. La Legión fue devastada al inicio de la Herejía de Horus, y sobrevivió sólo mediante las medidas más desesperadas.

Historia

Corax fue separado de su padre, el Emperador de la Humanidad, cuando aún era un infante en los laboratorios genéticos bajo el Himalaya, en Terra, debido a las maquinaciones caóticas de los Poderes Ruinosos. Los Dioses del Caos arrebataron la cámara de gestación del pequeño Primarca, como las de sus otros hermanos, y la arrojaron por la Disformidad al otro extremo de la galaxia. Corax acabó finalmente en Lycaeus, la desolada pero habitable luna del planeta Kiavahr. En esta época, Kiavahr era un Mundo Forja tecnológicamente avanzado, que alimentaba sus gigantescas factorías con minerales extraídos por legiones de esclavos en su satélite. Bajo la férrea vigilancia de guardias pesadamente armados, los habitantes esclavizados de

Lycaeus –entre los que se contaban criminales, disidentes políticos y obreros que no habían cumplido con sus cuotas a tiempo– habían representado durante mucho tiempo una mano de obra gratuita e ilimitada. El niño pálido que se convertiría en Corax ("El Libertador" en la lengua de Kiavahr) fue descubierto cuando unos mineros habían quedado atrapados entre las rocas: para sorpresa de los aterrados hombres, el infante acudió en su ayuda, excavando en la roca viva con las manos desnudas y extrayendo fragmentos minerales que hacía migajas entre los dedos. Al ver el potencial del joven Primarca, los incrédulos esclavos lo escondieron de sus amos. Al poco tiempo, comenzaron a instruirlo con la idea de que algún día liderase una gran rebelión. Tiempo después, la anormalmente rápida maduración de Corax trajo esperanza a sus compañeros y confirmó al Primarca como el salvador que habían estado esperando.

Educado para ser un libertador de hombres así como un guerrillero rebelde, Corax emprendió su tarea organizando a los trabajadores lycaeanos en equipos de combate y poniendo a los mejores como líderes de escuadra. Acumuló enormes alijos de armas, ocultándolos en diversos zulos secretos por toda la luna. Ordenó una campaña de guerra psicológica, fomentando revueltas y huelgas para aumentar el número de rebeldes, y para tensar las fuerzas y la moral de la guarnición kiavahrana hasta el límite. Cuando llegó el momento oportuno, las fuerzas de Corax se lanzaron finalmente al ataque, tomando posiciones clave y destruyéndolas por la fuerza bruta, o bien mediante sabotajes.

Cuando los gobernantes de Kiavahr devolvieron el golpe, Corax estaba preparado. Superó y emboscó a los enemigos en Lycaeus, aplastando sus líneas de suministro y atacando Kiavahr con cargas mineras atómicas mediante un pozo de gravedad de suministros. Pronto, con sus ejércitos

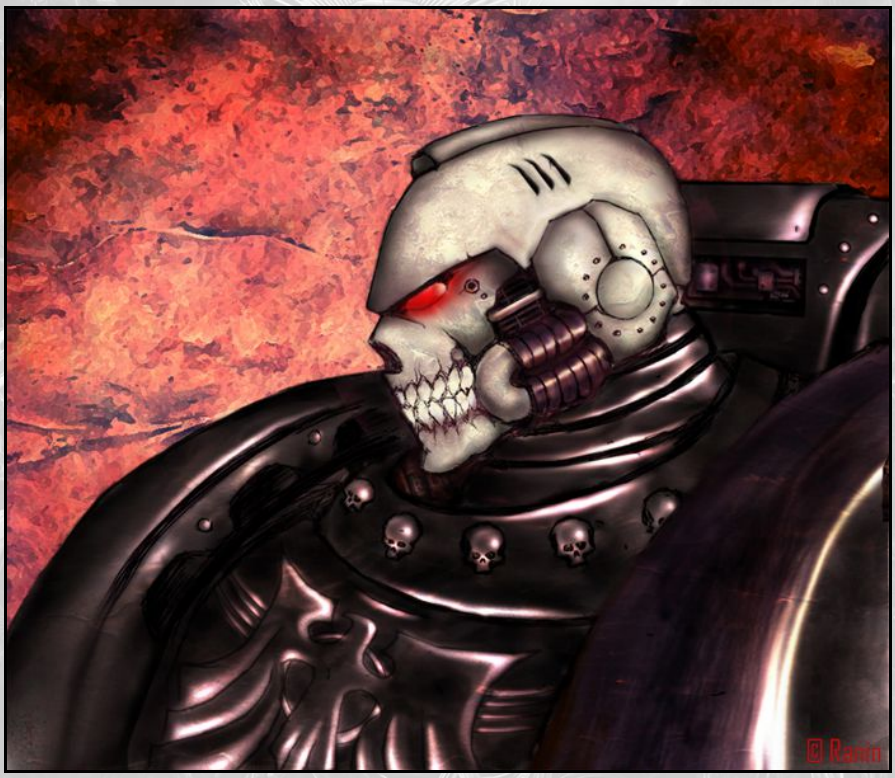
casi aniquilados y sus vastas fábricas desprovistas de materias primas, los Tecnogremios de Kiavahr se derrumbaron en una guerra civil. Celebrando su victoria, los rebeldes de Lycaeus renombraron su asolado hogar como Deliverance: "Liberación".

El primer encuentro entre Corvus y el Emperador está envuelto en misterio, pero se sabe que éste apareció en Deliverance apenas unos meses tras la victoria. A diferencia de muchos de sus hermanos, Corax había crecido en un entorno tecnológicamente desarrollado y poco dado a las supersticiones, por lo que, a pesar de sus habilidades sobrenaturales, había tenido que ganarse el respeto y la confianza de los demás no por su simple presencia, sino por su astucia, liderazgo e intuición; Corvus no recibió adoración ni se escribieron relatos de sus gestas, lo cual hizo de él un Primarca más humano y cercano a la gente que el resto. La nave del Emperador apareció en los escáneres de defensa de la recién tomada Torre Negra y Corax, dominado por la curiosidad y movido por un presentimiento, ordenó en el último momento que no se abriese fuego contra la misteriosa nave. Después, decidió recibir personalmente a los visitantes acompañado por una guardia de honor. Nada más abrirse las compuertas del navío, una poderosa luz dorada iluminó al Primarca y sus guardaespaldas. Todos excepto Corax cayeron de rodillas ante el majestuoso poder del Emperador. Alarmado y extrañado por igual, Corvus preguntó de quién se trataba y cuando el Emperador respondió que del Señor de la Humanidad, el Primarca sintió como si le hubieran quitado un velo de los ojos y, solemne, hincó una rodilla en el suelo e inmediatamente lo llamó padre. Ambos pasaron un día y una noche discutiendo en privado, sin que quedaran registros de su conversación. Al amanecer del siguiente día, Corax aceptó tomar el mando de la Legión XIX, con la condición de que Kiavahr fuera conquistado e incorporado al Imperio.

Durante la Gran Cruzada, la Guardia del Cuervo, siguiendo las enseñanzas de Corax, convirtió en sus especialidades el sabotaje, el asesinato y las operaciones encubiertas. La Legión se dividía en varios regimientos que actuaban como células independientes bajo el mando de un comandante autónomo, bien pudiendo ser este sistema precursor del posterior Codex Astartes, aunque con distinta filosofía. Planetas que otros habían creído imposibles de tomar caían rápidamente cuando la Guardia del Cuervo aplicaba la presión militar precisa en sus sectores vulnerables. Tal fue la reputación de la Legión, que el Señor de la Guerra Horus solicitó a menudo su apoyo para asegurar las victorias, aunque había poca admiración entre los dos Primarcas; según unos informes sin confirmar, parece ser que ambas Legiones estuvieron a punto de enfrentarse entre sí, lo que sólo logró evitarse cuando Corax llamó a sus comandantes y retomó definitivamente el mando de los suyos.

Una vez reorganizada como el resto de Legiones, la Guardia del Cuervo fue prácticamente aniquilada en la Masacre del Desembarco durante la Herejía de Horus, pasando de unos 80.000 Astartes a poco más de 4.000. No acostumbrados a la guerra frontal a gran escala, los Marines Espaciales de la Legión acabaron siendo víctimas de sus propias tácticas al ser traicionados y

masacrados por la espalda. Muchos grandes líderes hubieran tirado la toalla ante semejante debacle, pero Corax, apartando su orgullo para asegurar la supervivencia de la Guardia del Cuervo y poder así seguir plantando cara a sus hermanos traidores, pidió consejo al Emperador. Tras una charla psíquica usando a Malcador el Sigilita como conducto, su padre reveló a Corvus la localización secreta de los laboratorios usados para crear a los Primarcas y sus Legiones Astartes. Con esta tecnología genética en su poder, la Legión pudo crear Marines Espaciales a partir de individuos de 10 años en cuestión de días en vez de años, acelerando exponencialmente su recuperación. Sin embargo, un sabotaje a la plantilla genética mejorada con la tecnología del Proyecto Primarca perpetrada por infiltrados de la Legión Alfa hizo que la tercera generación de estos legionarios mejorados mutasen dando como resultado criaturas inhumanas y degeneradas. Al estar tan falta de tropas, la Guardia del Cuervo se vio obligada a utilizar a estos seres abominables en combate, donde demostraron su brutal eficiencia. Los Lobos Espaciales aún relatan en secreto cómo una manada de estos mutantes asaltaron una fortaleza de los Guerreros de Hierro.



La Legión se vio obligada a tomar un papel secundario durante el resto de la Herejía, aunque sus habilidades y entrenamiento en lucha asimétrica y con pocas fuerzas le permitió contribuir, a pesar de todo, a lo largo de la guerra. Cuando Roboute Guilliman propuso su Codex Astartes, Corax fue uno de los pocos Primarcas que apoyaron de entrada el proyecto. Reconociendo la sabiduría en las palabras del Primarca de los Ultramarines, Corvus dividió su Legión en cuatro Capítulos diferentes antes de desaparecer: la Guardia del Cuervo como tal, la Guardia Negra, los Injuriadores y los Aves de Presa.

En el 862.M41, el ¡Waaagh! Skullkrak invadió el Sistema Targus. Kayvaan Shrike y la III Compañía de la Guardia del Cuervo estuvieron entre las fuerzas encargadas de rechazarlo.

La Gran Cruzada

Durante la Gran Cruzada que pretendía unificar a toda la Humanidad bajo la regla del Imperio, Corax y sus hombres de mayor confianza, con un talento innato para la planificación y el sabotaje, comenzaron a sumar con gran eficacia multitud de mundos al Imperio en crecimiento. La Legión se organizaba en diversos regimientos que actuaban en puntos muy distintos de la galaxia, aplicando una eficacia quirúrgica en la extinción de pequeñas rebeliones, el asesinato de líderes separatistas y el robo de información valiosa. Donde otras Legiones dedicaban meses al desembarco y ocupación de planetas enteros, la Guardia del Cuervo buscaba el apoyo de facciones nativas dispuestas a rendir culto al Emperador; después sólo había que cortar la cabeza del gusano para que el resto muriese por sí mismo.

Los regimientos próximos a las fuerzas del Señor de la Guerra Horus con frecuencia lucharon bajo su mando y, en el transcurso de las campañas de la Gran Cruzada, la Legión se hizo famosa por su capacidad inigualable entre los Marines Espaciales para operaciones encubiertas, sabotaje, guerra de guerrillas e infiltración. El carácter de Corax lo llevó a enfrentarse con Horus en alguna ocasión y, al final y como resultado de sus continuos desencuentros, la Guardia del Cuervo quedó reunificada bajo el mando de su Primarca. De este modo, operando a la manera tradicional, la Legión perdió en buena medida su eficacia natural y quedó relegada a un segundo plano por el señor de la Guerra.

Fue entonces cuando la Guardia del Cuervo entró en conflicto con los psíquicos renegados conocido como Cantores de Guerra que, supuestamente, fueron exterminados.

Apariencia

La degeneración de la semilla genética de la Guardia del Cuervo implica que varios de sus órganos especiales ya no funcionan correctamente, o no llegan a crecer. Los Guardias del Cuervo carecen de Mucranoide y de Glándula de Betcher. Por su parte, el Melanocroma presenta una mutación única por la que la piel del Marine Espacial palidece progresivamente hasta adquirir un color blanco puro, perdiendo todo el vello, mientras que su cabello y globos oculares se acaban volviendo negros azabache.

Doctrina de combate

La Guardia del Cuervo es famosa por golpear fuertemente los puntos débiles del enemigo y por sus ataques relámpago sobre puntos tácticamente importantes. Desdeña la idea de cargar sin más contra las líneas enemigas, lo que diferencia sus tácticas de las de los Ángeles Sangrientos o los Lobos Espaciales.

La Guardia del Cuervo depende mucho de sus Exploradores para localizar las posiciones enemigas y buscar buenos puntos de desembarco. Debido a sus tácticas de golpeo y huida, también usan muchas Escuadras de Asalto equipadas con Retrorreactores. Las Escuadras Tácticas son desplegadas a menudo mediante Thunderhawks o Cápsulas de Desembarco. Las armas favoritas de los Capitanes Sombríos son las Cuchillas Relámpago, y es habitual ver a las Escuadras de Mando equipadas también con estas armas, además de sus Retrorreactores.

Haciendo honor a su pasado, los Capitanes de la Guardia del Cuervo son muy independientes y es muy raro que todo el Capítulo luche al mismo tiempo en el mismo lugar. Las Compañías son completamente autónomas y acuden rápidamente en apoyo de las fuerzas imperiales por toda la galaxia, con o sin permiso de su Señor del Capítulo. Este comportamiento ha llevado a algunos a cuestionar la rectitud de la Guardia del Cuervo, pero la mayoría admite

que semejante fluidez de mando prueba la existencia de una disciplina formidable y no su ausencia.

Debido a su estilo especializado de combate, la Guardia del Cuervo usa menos los vehículos y tanques pesados (como el Land Raider y el Predator) que otros Capítulos.

Organización

El borde de la hombrera derecha muestra el tipo de Marine Espacial: verde para los Tácticos, rojo para los de Asalto y amarillo para los Devastadores. El número de Compañía se pinta en la rodillera izquierda.

Equipo

El Capítulo hace un amplio uso de las Servoarmaduras Corvus (llamadas así en honor al Primarca) y anteriores (Mk. IV-VI). Tras su casi-destrucción en Isstvan V, la Guardia del Cuervo tuvo que emplear armaduras y equipo más viejos. Los recursos disponibles eran demasiado escasos como para reequiparse e, incluso hoy día, el Capítulo mantiene un porcentaje de armaduras antiguas mayor que otros. Su mundo natal tiene la capacidad de producción de un Mundo Forja pequeño, lo que garantiza que a los Marines Espaciales nunca les falte el material necesario para mantener sus campañas. Las Servoarmaduras de los Guardias del Cuervo poseen sistemas de refrigeración avanzados, que les permiten confundirse mejor con su entorno al ser más difíciles de detectar mediante escáneres infrarrojos o térmicos.

Reclutamiento

Debido a la inestabilidad de su semilla genética y a los experimentos de Corax, gran parte

de la reserva genética del Capítulo ha sido dañada irreparablemente. Actualmente, gran parte de su material genético proviene de las reservas almacenadas en Terra. Esto significa que el ciclo de reclutamiento de la Guardia del Cuervo es mucho más lento que el de otros Capítulos, y que menos candidatos serán capaces de sobrevivir a su modificación genética. A cambio, las pruebas de reclutamiento no son tan duras físicamente y se basan más en la inteligencia, por lo que menos aspirantes mueren durante las mismas y no es raro que tengan segundas oportunidades. Aun así, el Capítulo está constantemente por debajo de sus capacidades.

Se dice que Deliverance, la luna natal del Capítulo, carece de los recursos humanos para el reclutamiento que otros Capítulos poseen en sus propios mundos natales. Hacia la época de la Herejía de Horus, sólo unos pocos miles de Marines Espaciales de la Guardia del Cuervo habían sido reclutados en Deliverance, mientras que el resto provenía de las fuerzas terranas originales de la Legión.

Disposición de las Compañías

Como la mayoría de los Capítulos Codex, la Guardia del Cuervo está dividida en 10 Compañías. Cada una de ellas está liderada por un héroe de la Guardia del Cuervo, que recibe el título de Capitán Sombrío y se encarga además de un aspecto concreto de la logística de todo el Capítulo.

Los actuales Comandantes de las Compañías de la Guardia del Cuervo son los siguientes:

- Señor del Capítulo: Desconocido, pero se le conoce como "El Señor de las Sombras"
- I Compañía: Desconocido
- II Compañía: Capitán Aajz Solari
- III Compañía: Capitán Kayvaan Shrike
- IV Compañía: Capitán Aethon Shaan
- V Compañía: Capitán Corvane Valar
- VI Compañía: Desconocido
- VII Compañía: Desconocido
- VIII Compañía: Desconocido
- IX Compañía: Desconocido
- X Compañía: Capitán Korvydae

Miembros conocidos

- Corvus Corax – Primarca de la XIX Legión
- "El Señor de las Sombras" – Señor del Capítulo
- Aajz Solari – Capitán de la II Compañía
- Kayvaan Shrike – Capitán de la III Compañía
- Aethon Shaan – Capitán de la IV Compañía
- Corvane Valar – Capitán de la V Compañía
- Korvydae – Capitán de la X Compañía
- Ardaric Vaanes – Antiguo Capitán de la IV Compañía, ahora al servicio de Honsou, Herrero de Guerra de los Guerreros de Hierro (¿espionaje?)

Qué piensa un Guardia del Cuervo de...

Ángeles Oscuros

"Tenemos algo en común: ninguno hacemos mucho ruido, pero ambos somos eficaces. Los Ángeles Oscuros son Marines Espaciales como cabría esperarse: cultos, reservados y devotos".

Cicatrices Blancas

"Su mencionada crueldad, bien pensado, resulta un método disuasorio válido y eficaz contra los enemigos del Emperador. Dicen que, una vez tomado el planeta de un sistema, el resto se rinden horrorizados a los Cicatrices Blancas".

Lobos Espaciales

"Marchar a la batalla junto a los Lobos Espaciales dinamita de antemano cualquier posible ataque sorpresa. Si les gusta suicidarse, que lo hagan solos".

Puños Imperiales

"Son buenos en lo que hacen, pero no pretendas sacarlos de ahí. Tras la Herejía de Horus, su Primarca encabezó la oposición al Codex Astartes, que después ha perdurado 10.000 años...".

Ángeles Sangrientos

"Los Ángeles Sangrientos pasan de rezar devotamente a beber sangre enloquecidos en cuestión de segundos. ¿Qué más se puede decir?".

Manos de Hierro

"Desconfían de todos y hacen bien. Puede que sólo los Manos de Hierro y sus Capítulos Sucesores sigan ahí cuando el resto hayamos desaparecido".

Ultramarines

"Los Ultramarines pueden ser hábiles, implacables, magnánimos, sabios, precavidos... No existen Marines Espaciales más versátiles. Su Primarca impulsó el Codex Astartes aun teniendo en sus manos la Legión más numerosa con diferencia, lo cual da buena medida de su grandeza".

Salamandras

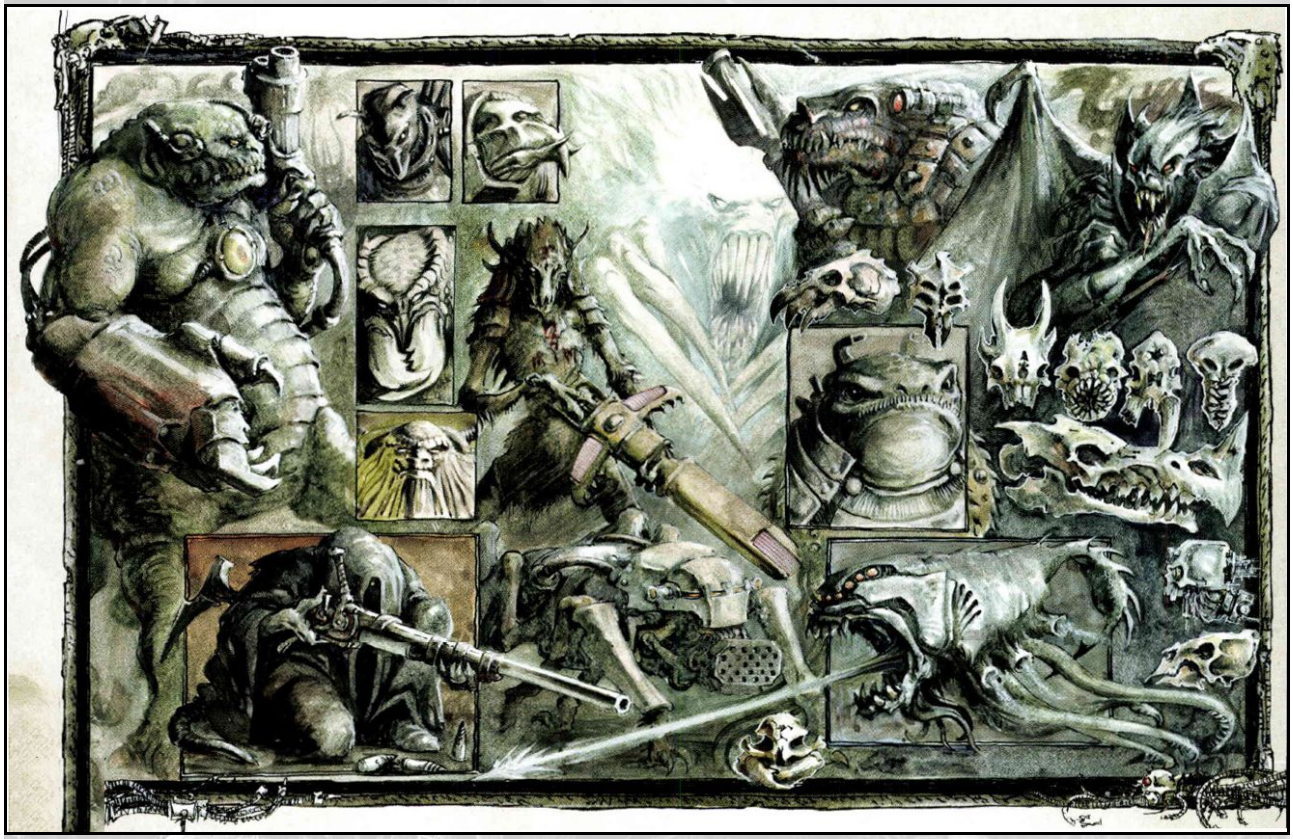
"Los pobres Salamandras lucharon junto a nosotros en la Masacre del Desembarco, desapareciendo casi por completo. Desde entonces prefieren ayudar a la gente, o eso dicen".

Interpretando a un Guardia del Cuervo

Como Marine Espacial de la Guardia del Cuervo, eres ante todo independiente. Acatas las órdenes, por supuesto, pero siempre contemplarás líneas de actuación alternativas y evaluarás otras posibilidades. No es raro que un Guardia del Cuervo desaparezca de pronto para investigar por su cuenta, comprar información o matar sin contemplaciones a un objetivo clave de la misión. Consideras que el verdadero honor consiste en servir al Emperador, en silencio, sin bravuconadas ni historietas absurdas. Por otro lado, tu concepto de la lealtad pasa por el juego de favores, en el que eres justo y comedido; así, siempre deberás o esperarás algo, y difícilmente ofrecerás o pedirás más mientras el favor no sea devuelto. Los Guardias del Cuervo han sido reclutados por otros Capítulos desde sus orígenes, por lo que no tienes inconveniente en servir a cualquier señor y te adaptas inmediatamente a nuevas cadenas de mando, lo cual no impide que puedas estar cumpliendo misiones paralelas para el Capitán de tu Compañía. Eres más tolerante con los mutantes que cualquiera de tus compañeros, ya que el propio Capítulo empleó a estos seres en el pasado, y no te precipitas a la hora de evidenciar la contaminación del Caos. De identificarla, eso sí, eres implacable como el que más. Tampoco desprecias de entrada a todos los alienígenas y consideras (en secreto) que algunos podrían resultar beneficiosos para el desarrollo del Imperio, si bien compartes la desconfianza generalizada hacia todas estas criaturas. Es posible que guardes con celo tu apariencia física, sobre todo en planetas bárbaros y atrasados donde la Eclesiarquía ejerce un gran control: se dice que McMardigan de la III Compañía, en misión de reconocimiento por un Mundo Feudal, acabó siendo quemado bajo acusación de herejía por una turba de aldeanos supersticiosos; mató a cientos de estos ignorantes antes de caer, tras lo que el Capítulo aniquiló al resto.

Los alienígenas

(descripción general por un xenólogo imperial)



Eldar

Los Eldar son una raza antigua y enigmática. Se sabe que estos seres ocupaban una porción considerable de la galaxia hace miles de años, y algunas teorías sostienen que su declive estuvo directamente relacionado con el fin de la Era de los Conflictos. Algo extraño ocurrió en aquellos tiempos, pero en definitiva millones de Eldar murieron cuando las tormentas de la Disformidad que habían aislado a la Humanidad se disiparon. Algunos estudiosos apuntan a la gran sensibilidad psíquica de estos xenos como posible causa de lo que ellos mismos denominan "La Caída". Otras teorías blasfemas hablan de luchas entre dioses y demonios, precedidas de épocas de excesos, corrupción y desenfreno. Sea como fuere, el Ojo del Terror apareció donde antes estaba el núcleo de este imperio alienígena.

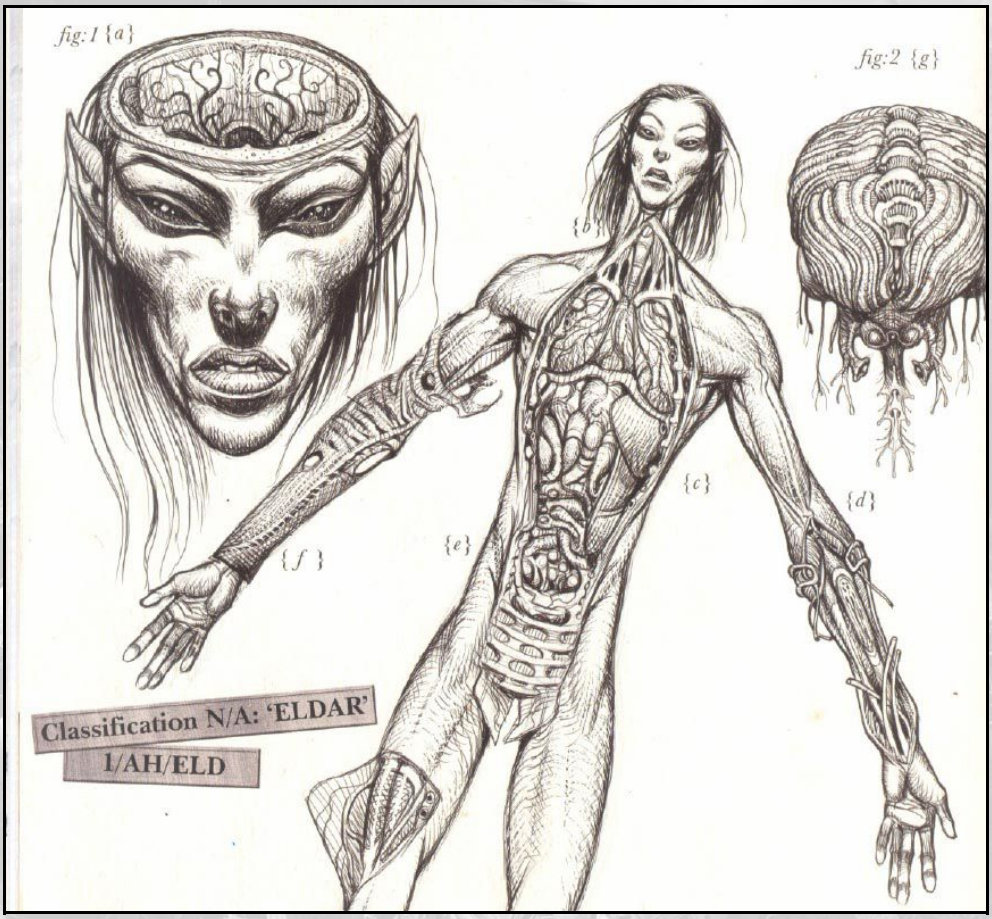
Desde entonces, los Eldar han sobrevivido mediante la traición y el engaño como principales armas. Son seres que viven en constante agonía, atormentados por lo que fueron y lo que han llegado a ser. Sus miradas altivas reflejan un hondo pesar y una sed de venganza que no podrían desatar más que contra ellos mismos. Como resultado, viven resignados, por inercia, sin

demasiadas aspiraciones ni motivaciones, abocados a una más que posible extinción. Esto es muy peligroso, porque en el camino atacarán y destruirán todo lo que vaya en contra de sus intereses. Cierto es que algunos de estos alienígenas han colaborado con el Imperio e incluso algunas veces hemos sumado fuerzas contra enemigos comunes, pero hay que tener muy claro que en tal caso nos han visto como un instrumento, tan pronto útil como desechable.

Dentro de los Eldar, por supuesto, hay facciones. Algunas son más optimistas, otras reflejan perfectamente el espíritu de La Caída y otras son directamente incomprensibles para la lógica humana. Hay unos individuos, por ejemplo, que se hacen llamar Arlequines, dedicados a no se sabe muy bien qué, apareciendo y desapareciendo, unas veces cantando y bailando, otras sembrando la muerte. Luego están los piratas, tan pronto simples aventureros como sanguinarios asesinos; merece una apostilla esta cuestión, ya que los Eldar parecen odiar a estos hermanos "oscuros" tanto como los propios humanos. Después tenemos los mundos de Exiliados, planetas alejados del Ojo del Terror donde muchos previsores habían viajado tiempo antes de La Caída, siendo estos Eldar de mentalidad práctica y aquellos con más opciones de supervivencia. Por último están los Mundos Astronave, gigantescas naves espaciales construidas precipitadamente para evacuar a los pocos que aún conservaban la cordura; muchas se han perdido a lo largo de los siglos, pero aquellas que perduran son el único vestigio de esta antigua civilización.

Descripción fisiológica

Los Eldar son muy parecidos a los humanos, con miembros algo más largos y tez pálida, imberbes, de constitución delgada pero fibrosa y orejas puntiagudas. Se diferencian sobre todo en sus andares y posturas, donde estos seres parecen bailar constantemente con una gracia natural. Sin embargo, no conviene olvidar que hablamos de xenos, absolutamente y sin lugar a dudas. Concretamente, la más que formidable belleza de sus hembras puede suponer una tentación para las mentes débiles, siendo en realidad brujas embaucadoras. Mención aparte merece su prodigioso ciclo vital, que sobrepasa los mil años, además de sus sentidos, mucho más finos que los humanos.



Descripción psicológica

Aquí es donde estos xenos se delatan. Los Eldar no comparten los conceptos de honor, compasión, sacrificio, empatía, lealtad, etc. desde una perspectiva humana. Son apasionados y fríos como el acero a la vez, por raro que esto parezca. No puedes fiarte de sus promesas ni de sus sonrisas, y tan pronto te ayudan como traicionan. Nos desprecian como a bárbaros y son muy vengativos, combinación que los lleva a atacar vilmente poblaciones desprotegidas por conflictos ya olvidados, ajusticiando a los tataranietos de quienes osaran importunarlos.

Procedimiento recomendado

Conviene extremar las precauciones y mantener todos los sentidos alerta. Ante cualquier duda sobre su hostilidad, se recomienda el exterminio preventivo de estos xenos. Los Eldar tienen una resistencia probada a los interrogatorios y son difíciles de capturar; además, se sabe que algunas bases han sido arrasadas en misiones de rescate por sus compañeros. Por tanto, se recomienda encarecidamente el interrogatorio in situ, durante el cual no conviene escuchar las palabras embaucadoras de estos seres, sino limitar sus respuestas a un simple sí o no. En caso de no parecer hostiles, se puede dejar pasar a los Eldar, siempre con la guardia en alto. Por otro lado, sólo tendría sentido recurrir a su ayuda para evitar un mal mayor, sabiendo que no son dignos de confianza y el riesgo que esto conlleva. Existe una variante de esta raza llamada Eldar Oscuros y compuesta por toda su calaña criminal; las medidas de seguridad recomendadas deben extremarse al tratar con esta facción, y de hecho se aconseja su exterminio sistemático en cualesquiera circunstancias. Los Eldar Oscuros deben ser considerados entre los xenos más peligrosos para el Imperio, siendo sólo piratas, esclavistas, secuestradores y asesinos con un desdén absoluto por la vida.

Orkos

Los Orkos son criaturas salvajes e irracionales, expandidas de forma incoherente por toda la galaxia. Estudios bastante concluyentes apuntan a que los pielesverdes son en realidad una raza artificial, creada genéticamente por otra muy avanzada a la que estos xenos adoran como viejas deidades: los "Sesudos". De estos supuestos amos no queda nada excepto los brutales Orkos y sus sub razas, los Gretchins y los Snotlings. Los cuerpos analizados de todas estos seres contienen un virus congénito al que son inmunes, pero que bien podría haber aniquilado a sus creadores. Una vez desaparecidos todos los Sesudos, quedó una sociedad absurda y hasta bizarra, pues cada Orko y derivados era en realidad un bruto concebido para labores concretas, no para llevar una vida independiente.

Pero la naturaleza tiene sus recursos... Aglutinados en tribus salvajes, la fertilidad de los pielesverdes (¿inicialmente estériles pero mutados por efecto del virus?) permitió aumentar su número pese a constantes guerras fratricidas. No tardó en emerger una forma de sociedad brutal cimentada en la fuerza y la violencia, donde los Orkos más grandes ocupaban el puesto de líder, mientras que todos los Gretchins eran irremediablemente relegados a meros siervos y los Snotlings casi a mascotas.

Estos xenos jamás hubieran podido viajar por las estrellas o empuñar un arma automática de no ser por un fenómeno fascinante: hay entre ellos unos pocos especímenes que parecen nacer con un don legado por los Sesudos Así, tienen una especie de percepción genética sobre mecanismos complejos, medicina, astronomía y otras ciencias, que no pueden explicar pero intuyen casi instintivamente. Estos ejemplares debieron ser concebidos con otros fines, mientras que el grueso de los Orkos haría las veces de soldados.

Así, los llamados Mekánicos construyen armas, vehículos y naves, y tienen nociones para manipular motores de Disformidad que mueven enormes pecios por la galaxia. Muchos de estos rudimentarios transportes espaciales desaparecen en los peligrosos viajes interestelares, pero aún más son creados y llenados de incontables Orkos, listos para expandir su cultura de la fuerza y la brutalidad. Los desplazamientos pueden ser totalmente aleatorios, o bien estar guiados por una especie de psíquicos denominados Eztrambótikos, capaces de interpretar toscamente las corrientes del Inmaterium.

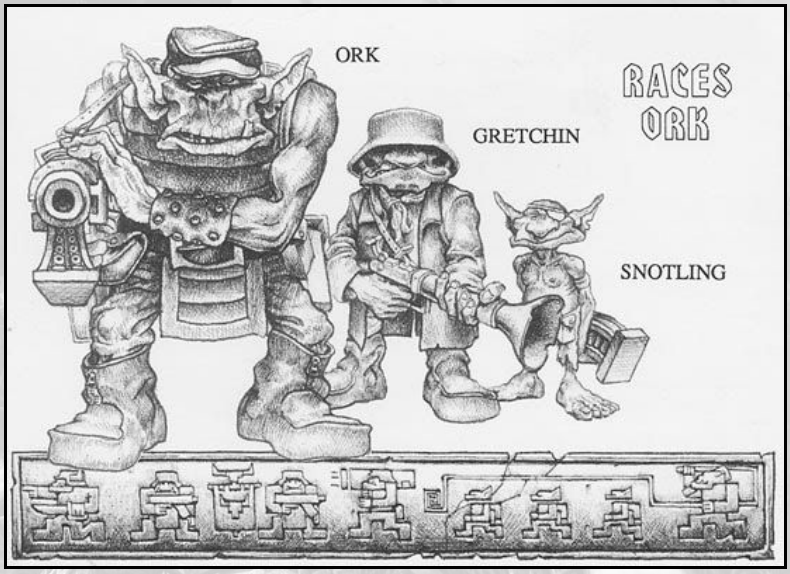
Cada tribu está comandada por un enorme Kaudillo. A veces, uno solo de estos gigantes gana el respeto de todos los demás, aglutinando a cientos de tribus bajo su mando. Estos raros momentos de coordinación entre Orkos son extremadamente peligrosos y suelen dar inicio a lo que se conoce como "¡Waaagh!", una conquista de estos xenos que azota sistemas enteros.

Descripción fisiológica

Los Orkos son seres humanoides, de piernas cortas y brazos largos terminados en grandes manos, con las orejas puntiagudas y enormes mandíbulas sembradas de colmillos amenazantes. Son bastante más fuertes y algo mayores que un humano corriente. Andan erguidos, pero como quien busca pelea. Los Gretchins son más rápidos y ágiles que sus hermanos mayores, pero más débiles y pequeños que un hombre. Los Snotlings son diminutos, escurridizos y cabezones. Todas estas criaturas tienen un tono de piel verdoso.

Descripción psicológica

Los Orkos son criaturas extremadamente simples y fáciles de entender: sólo gustan de la violencia. Su ley es la del más fuerte, su sentido del humor consiste en la vejación del débil y sus inquietudes y ganas de vivir se cimentan sobre la guerra, la conquista y la matanza. Son crueles con sus enemigos, aunque respetan a aquellos más fuertes, y tienen toda una rudimentaria serie de rituales relacionados con la guerra y sus dioses paganos. Suelen ser poco disciplinados y propensos a la retirada, pero muy peligrosos en grupo.



Procedimiento recomendado

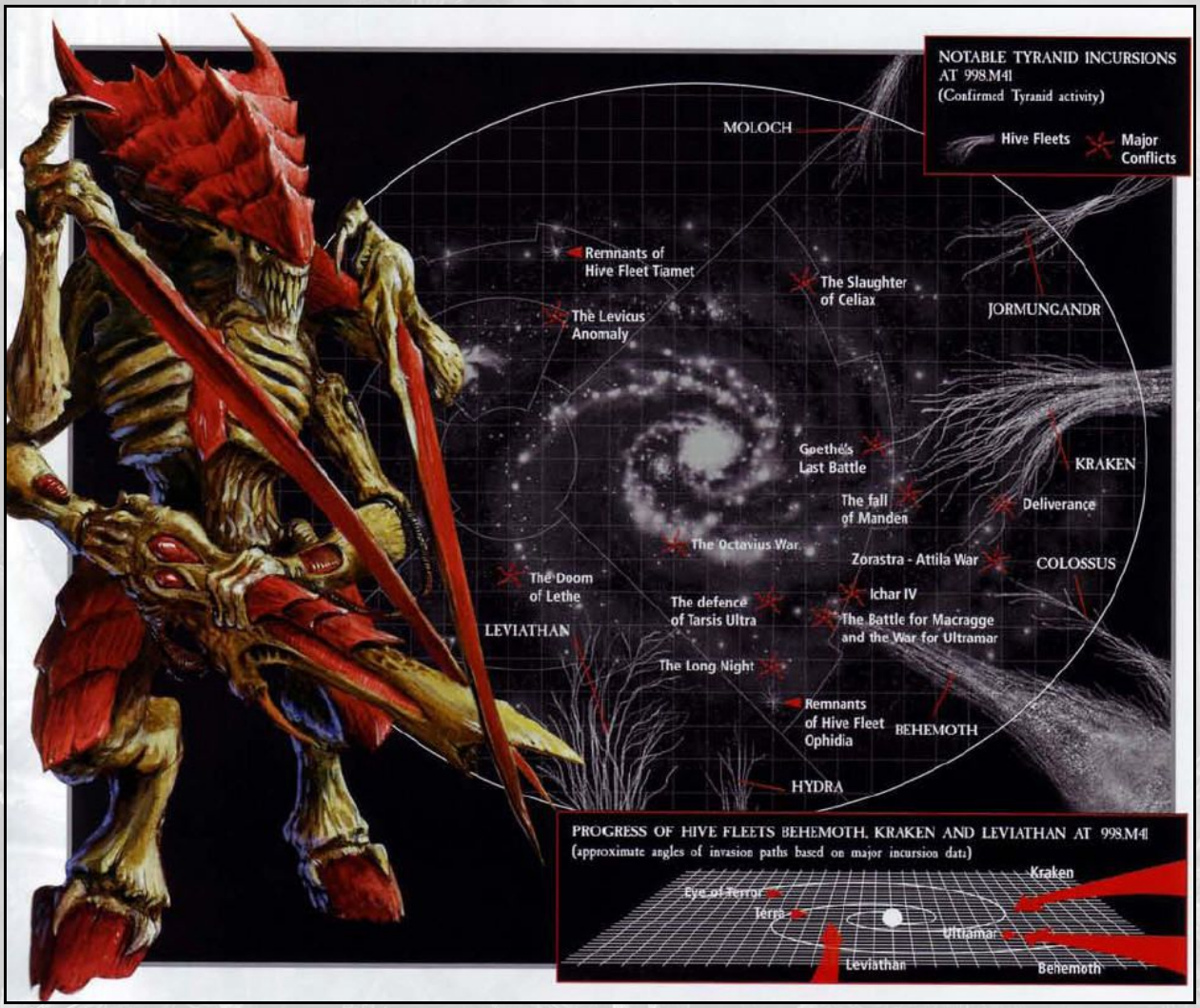
Estos xenos deben ser eliminados sin contemplaciones. Suponen una verdadera plaga y no aportan más que muerte y destrucción. Cualquier Orko debe ser considerado como hostil. El interrogatorio es lícito, pero suele aportar poca información, pues la mayoría de pielesverdes son meros peones.

Tiránidos

Los Tiránidos son los xenos más peligrosos para el Imperio y de hecho para cualquier civilización. Hace casi 300 años se dio la circunstancia de que varios mundos cartografiados y clasificados como habitables desaparecieron, o mejor dicho se transformaron en rocas desiertas sin atmósfera. Tras la confusión inicial, una monitorización exhaustiva de los Sectores afectados reveló la existencia de unos xenos desconocidos hasta entonces, que viajaban por el espacio arrasando todo vestigio de vida a su paso.

La aparición súbita de los Tiránidos, junto a un análisis pormenorizado de sus desplazamientos, sugiere que estas criaturas provendrían del vacío sideral que queda más allá de

los límites de la galaxia, algo absolutamente impensable a la par que aterrador, pues se piensa que estos xenos abandonaron su propia galaxia, o quizás varias más, cuando ya no quedaba nada por consumir. De ahí su naturaleza blasfema e impía, ajena a las leyes que rigen toda vida conocida y cuya simple existencia denota una grave afrenta al Emperador.



Para ilustrar todo lo dicho, me permito citar al Inquisidor Agmar: "Cuantas más cosas sé sobre estos alienígenas, cuanto más profundamente consigo entender cuáles son sus motivos, más los odio. Los odio por lo que son y por lo que pueden llegar a ser. Los odio no porque nos odien a nosotros, sino porque son incapaces de sentir el sano y sincero odio humano".

Las flotas de estos xenos son criaturas en sí mismas, gigantescos animales imposibles que viajan por el vacío interestelar. En su interior se encuentran riadas de viles monstruos de toda clase, color, tamaño y apariencia. Incluso las propias armas de los Tiránidos, así como sus municiones, son seres orgánicos. Irónicamente, toda esta biodiversidad pervive mediante la asimilación y destrucción de la vida en los planetas por los que estos xenos avanzan como una plaga de langostas. Los pocos supervivientes de los mundos que han podido defenderse hablan medio enloquecidos de dientes chirriantes, garras afiladas y caparazones quitinosos en la

oscuridad.

Tras la llegada de los Tiránidos y los primeros análisis periciales, nos hemos percatado de que los infaustos Genestealers pertenecen a esta raza, tal vez traídos por algún tipo de nave exploradora que precedía al grueso de las fuerzas invasoras. Su misión cobra ahora un sentido siniestro: preparar los planetas para la invasión de sus hermanos, inseminando sus genes corruptos en los desprevenidos nativos y estableciendo así un culto híbrido comandado por la figura del Magus: el más humano y peligroso de estos herejes, capaz de camuflarse entre la población y dotado de poderes psíquicos.

Descripción fisiológica

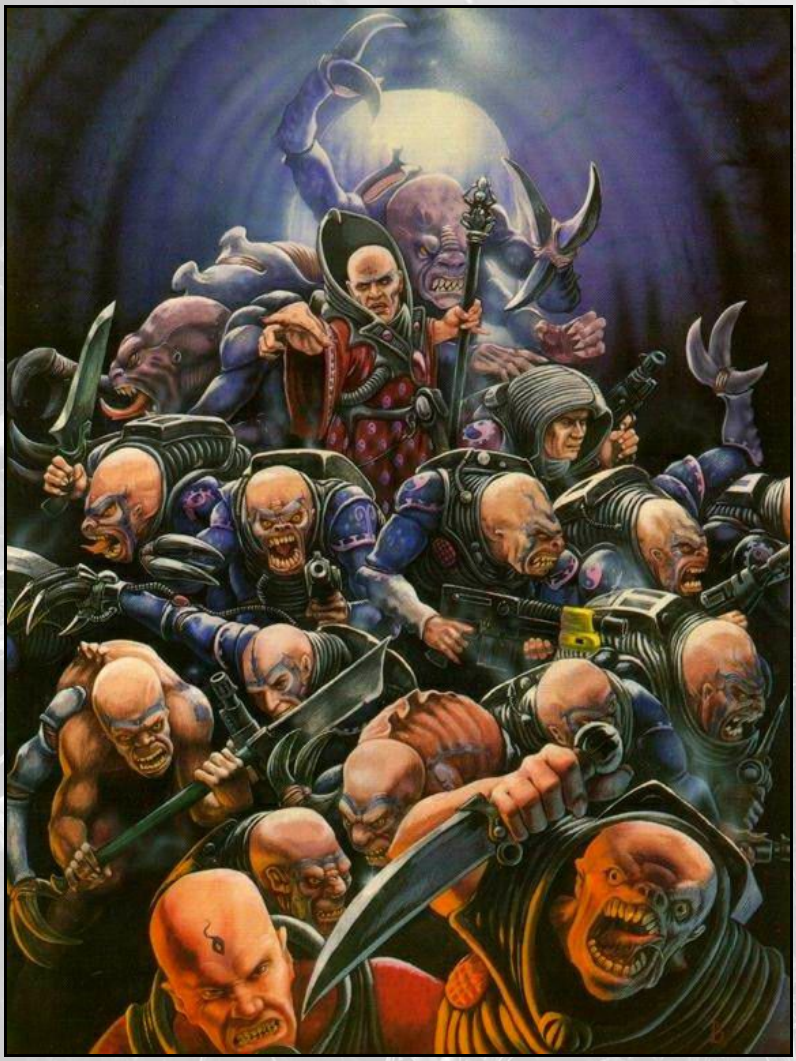
No es posible proporcionar una descripción detallada de cada Tiránido desde un punto de vista fisiológico. Primero porque su capacidad de mutación contradice todas las teorías evolutivas, cambiando en cuestión de días. Además todos son distintos en tamaño y forma, desde las gigantescas criaturas que hacen las veces de naves hasta los pequeños y voraces gusanos que funcionan como munición para estos xenos, pasando por los enormes bulldozers vivientes que ejercen de tanques. Todos tienen, sin embargo, algo en común: no son seres que debieran caminar entre nosotros.

Descripción psicológica

Algunos Tiránidos pueden demostrar una inteligencia perversa, como es el caso de los Líctores, mientras que otros parecen más bien animales voraces. Todos en cualquier caso son guiados por la Mente Enjambre, una poderosa y siniestra entidad psíquica constatada, cuya localización sin embargo es desconocida. Si hay que aventurarse a describir el comportamiento de estos xenos desde una perspectiva humana, la palabra más adecuada sería hambrientos.

Procedimiento recomendado

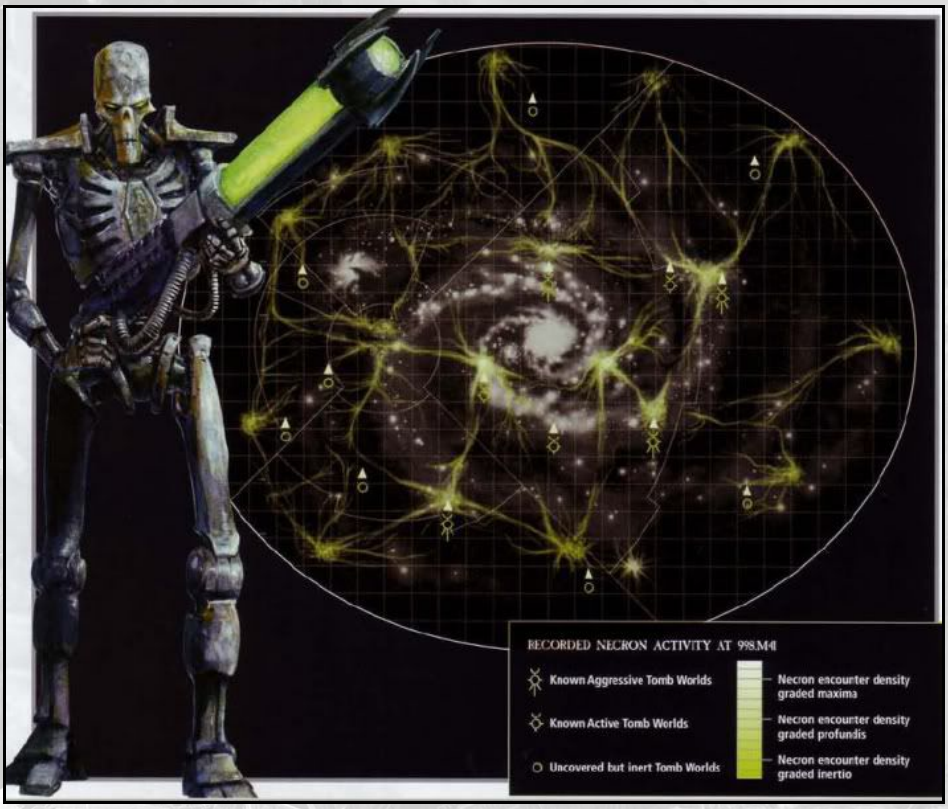
Los Tiránidos hacen que los Orkos parezcan literalmente amigables. De estas criaturas no se puede esperar el más mínimo razonamiento, tregua ni piedad. Su único objetivo es la asimilación de toda vida, y es una realidad impactante decir que o bien se extinguen ellos o lo haremos nosotros. Todo Tiránido es hostil sin excepción, incluyendo los híbridos del culto Genestealer, pero además se recomienda su persecución sistemática. No se sabe de interrogatorios llevados a cabo sobre Tiránidos, ya que los pocos capturados han sufrido una muerte súbita, aparte de que nadie entiende su forma de comunicación.



Necrones

Es difícil hablar de los Necrones... ¿xenos? ¿Simples monstruos? ¿Pesadillas de leyenda que han resultado ser ciertas? ¿Espíritus que nunca debieron poblar el mundo de los vivos? La verdad se ha perdido en las corrientes del tiempo. Sólo se sabe a ciencia cierta que sus armazones metálicos son antiquísimos, siendo todo lo demás meras especulaciones.

Aún así, cabe especular. Se acepta que los Eldar son los xenos más antiguos de la galaxia, pero en sus cuentos se habla ya de seres más viejos, los llamados "Ancestrales", que fueron padres y guías para ellos. También se menciona a los C'Tan, unas entidades malignas que los combatían. Donde los Eldar eran los protegidos de los primeros, los C'Tan apadrinaron a una cuarta raza, los Necrontyr.



Los Necrontyr fueron una vez de carne y hueso, pero los C'Tan les ofrecieron la inmortalidad a cambio de su ayuda en la guerra. Puede que la aceptaran porque su ciclo vital era sencillamente corto, sobre todo al lado de sus vecinos, o tal vez esta raza estuviera azotada por alguna enfermedad, virus, plaga o similar. Algunos relatos mencionan la figura de "El Embaucador", un C'Tan disfrazado que convenció al Rey Silente de la Triarca Necrontyr (la máxima autoridad dentro del consejo gobernante) para aceptar el pacto. Sea como fuere, estos xenos obtuvieron la tan preciada vida eterna mediante biotransferencia: así, sus mentes mortales fueron trasladadas a unos armazones metálicos extremadamente resistentes y complejos, pagando eso sí un alto precio. Los recién nacidos Necrones pensaban, sí, y razonaban, pero también sentían un vacío inexplicable; fue entonces cuando entendieron que habían perdido su alma en el proceso, cambiando su esencia verdaderamente inmortal por una carcasa destinada a vagar por el polvo y la tierra por toda la eternidad. Aullaron con voces huecas, clamando venganza contra quienes los habían convertido en poco más que marionetas.

Cuando los Ancestrales fueron vencidos y los Eldar desplazados gracias a la ayuda de los Necrones, éstos se volvieron contra sus debilitados amos en una maniobra totalmente inesperada.

Puesto que los C'Tan no podían resultar muertos, encerraron los fragmentos de estas malignas criaturas en pequeñas urnas que dispersaron por todo el universo. Seguidamente decidieron entrar en un estado de hibernación, quizás por no soportar el vacío existencial, puede que con la esperanza de que un día pudieran recuperar sus almas, quien sabe... De todo esto hace unos sesenta millones de años, según narran los cuentos.

La parte de los hechos llega con la constatación, por parte de algunos exploradores imperiales, de enormes complejos funerarios en algunos planetas muertos, que han recibido el nombre de Mundos Necrópolis. Los pocos que los han descubierto y vivido para contarlo hablan de sarcófagos llenos de humanoides y del ataque de Insectos Canópticos que hacían las veces de guardianes, cuando no de los propios Necrones ya resucitados. También se han producido incursiones contrastadas de estos xenos en territorio humano, sembrando muerte y destrucción. Por tanto existen, dormidos, esperando el momento de su reanimación definitiva para reclamar el dominio de la galaxia. Afortunadamente para nosotros, esta vuelta a la vida no parece estar siendo muy coordinada, seguramente por adulteraciones en un proceso de animación suspendida que ha durado eones, o tal vez porque, hablando de semejante franja temporal, incluso un margen de error minúsculo puede suponer siglos.

Descripción fisiológica

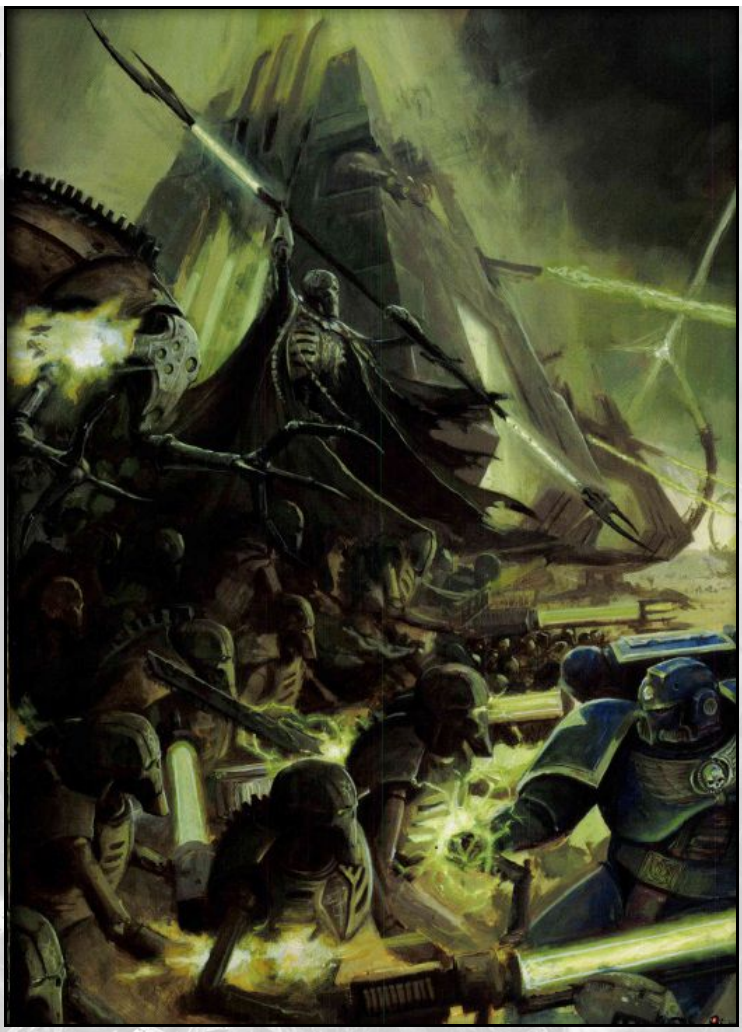
Los Necrones son seres mecánicos, de forma humanoide, cuya apariencia recuerda vagamente a la de un esqueleto. La ciencia arcana que los anima brilla en forma de luz verde asomando por sus juntas y ojos maléficos. Son ciertamente inconfundibles. Sus cuerpos, ya de por sí resistentes, poseen unos mecanismos de auto reparación insólitos, por lo que no conviene darlos por abatidos a las primeras de cambio.

Descripción psicológica

Se piensa que cada Mundo Necrópolis está administrado por un sistema computerizado que cede el control al jerarca correspondiente una vez resucitado. Este miembro destacado, junto a su círculo más allegado, debía de haber sido un noble antaño y conserva la personalidad intacta. Otros Necrones, probablemente los que pertenecieran a clases sociales bajas, parecen una sombra de los seres vivos que fueran, quizás como resultado de una biotransferencia a cuerpos más rudimentarios o un estado estasis menos refinado. En cualquier caso estos xenos nunca mueren, pues transfieren su personalidad al Mundo Necrópolis más cercano cuando son destruidos, reencarnándose en otro cuerpo; sin embargo, este fenómeno sacrifica parte de la mente del sujeto, por lo que Necrones reencarnados muchas veces son meros autómatas. Los individuos que demuestran un comportamiento más humanos pueden razonar perfectamente y se sabe incluso de algunos que han comenzado a reunir objetos de su vieja cultura más que guerrear. Sin embargo, la mayoría son beligerantes, se creen superiores y están dispuestos a recuperar lo que piensan es suyo. Los Necrones más irracionales y robotizados conservan este impulso natural, siendo extremadamente peligrosos.

Procedimiento recomendado

Las primeras evaluaciones del peligro que suponen estos xenos aconsejan una vigilancia constante sobre los mismos, a falta de obtener datos contrastados. No podemos asaltar sin más los Mundos Necrópolis descubiertos, ya que éstos han llegado a activar una serie de sofisticadas defensas planetarias automatizadas, destruyendo algunas naves imperiales que se aventuraban en su atmósfera. Requeriría por tanto de un sacrificio que actualmente no parece necesario. A falta de una resolución del Adeptus Terra, se han levantado fortalezas asignadas a estos planetas sospechosos, cuya única misión es observarlos. Ante el encuentro inesperado con cualquier Necrón, se recomienda proceder sabiendo que será hostil un 90% de las veces o, dicho de otra forma, destruyendo al xenos si no hay motivos de peso para valorar otra acción. Un posible interrogatorio de sujetos capturados parece inviable en cuanto no parecen sentir miedo ni dolor, además de que tienen la habilidad de desconectarse y, según algunas fuentes, autodestruirse.

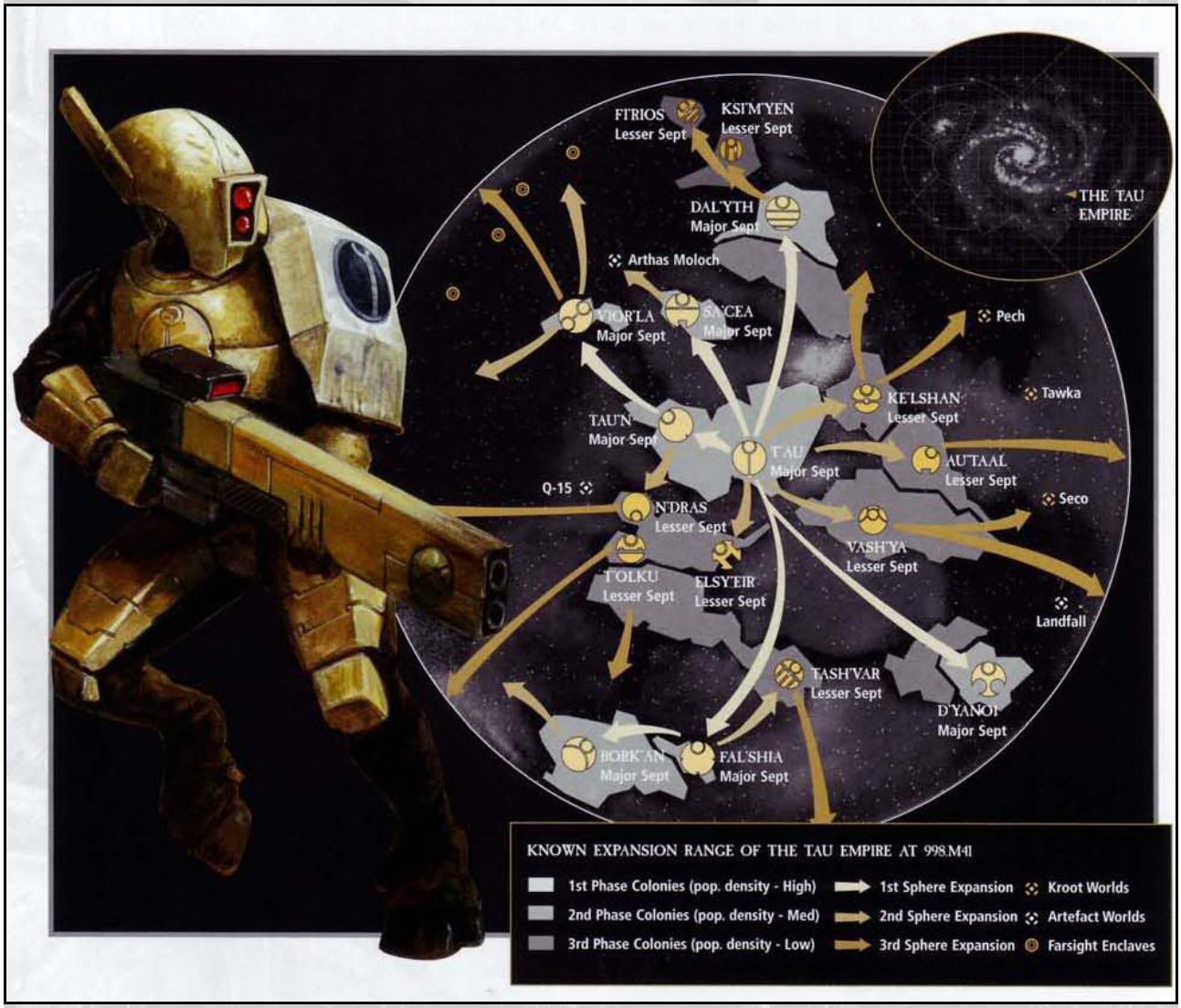


Tau

Los Tau fueron descubiertos en el M35 por un navío del Adeptus Mechanicus. Por aquel entonces eran poco más que salvajes, capaces de usar el fuego y herramientas sencillas. Su existencia no revestía un especial interés para el Imperio, así que fueron catalogados como aptos para la purga y posterior colonización del planeta. Sin embargo, poco después, el infame Goge Vandire dio inicio a la etapa siniestra conocida como Era de la Apostasía. Los Tau fueron olvidados, ocupado como estaba el Imperio en su propia reconstrucción, y sólo reencontrados 6000 años después para sorpresa de todos, pues las muestras tomadas han confirmado que efectivamente hablamos de la misma raza.

En poco más de doscientas generaciones, estos xenos han pasado de usar yesca y pedernal a terribles armas como sus famosos Aceleradores Lineales. Además han entablado contacto con colonias humanas rebeldes, comerciando y expandiendo su cultura blasfema. La Cruzada de Democles fue la primera y de momento única respuesta a tales afrentas, pero, tras numerosas bajas por parte de ambos bandos, no pudo llevarse a término debido a la incursión de la Flota Enjambre Behemoth en Macragge. Desde entonces, el Imperio de la Humanidad y el imperio Tau se han tolerado a duras penas, puesto que hay enemigos mucho más acuciantes.

Sobre la insólitamente rápida evolución de los Tau, ésta es debida principalmente a las constantes luchas que mantuvieron una serie de castas en que aún hoy se divide su sociedad. El estado de guerra perpetuo suscitó un rápido desarrollo tecnológico, pero casi llevó a la raza entera al borde de la extinción. Una de las castas algo enigmática, los Etéreos, que nunca había participado en las contiendas, cobró protagonismo en medio del apocalipsis, hablando a los demás Tau del concepto de Bien Supremo. Esta filosofía herética sostiene que todas las criaturas deben sumar fuerzas para lograr un bien mayor, empezando por los propios Tau y siguiendo por sus vecinos, motivo por el que dentro de este imperio se cuentan otros xenos como los famosos Kroots: una especie de alimañas caníbales que, según parece, tienen cabida en esa hermandad impía. Sea como sea, merece un reconocimiento el dominio de esta raza sobre los motores antigravitatorios y las armaduras personales, pasando por sus mortíferas Carabinas de Inducción.

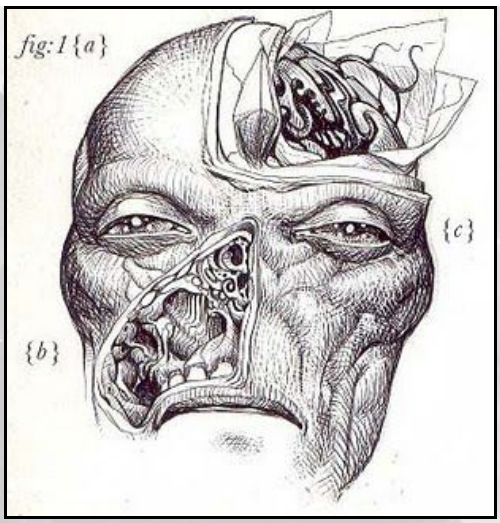


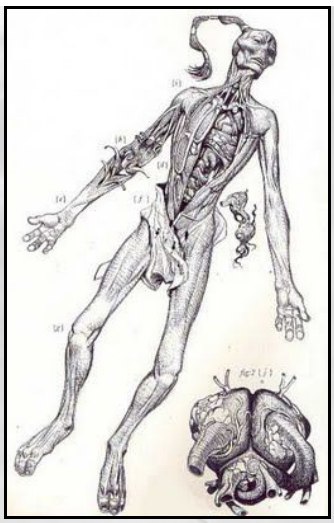
Los Tau son completamente insensibles a las energías del Inmaterium, pues carecen de psíquicos, y por tanto no parecen verse afectados por la corrupción del Caos. Tampoco viajan por la Disformidad, motivo por el que su imperio es una gran piña de expansión muy lenta, que

incluye xenos como los ya mencionados Kroots, o los Gue'vesa, Véspid, Nicassar, Demiurgos, Tarellianos, Galgs, Morralianos, Hrenianos, Ranghons y Ji'atrix. Valga esta lista para hacerse una idea de la insultante mezcla de seres que han sumado fuerzas para desafiar la gloria del todopoderoso Dios-Emperador.

Descripción fisiológica

Los Tau son vagamente parecidos a un hombre, pero algo más bajos, sin vello, de piel y sangre azuladas, rostro chato sin nariz aparente y boca pequeña. Sus costillas están dispuestas verticalmente, y protegen un gran corazón que cumple también las funciones de hígado y un solo pulmón no dividido. Poseen un olfato verdaderamente excepcional que proviene de la cavidad bucal y les permite seguir rastros de forma similar a los cánidos. Sus grandes ojos captan espectros como el infrarrojo o el ultravioleta, pero carecen de pupila adaptable, lo que se traduce en un mayor tiempo de enfoque que repercute en sus reflejos. Además hay diferencias sustanciales entre los miembros de las diferentes castas, que parecen provenir de ramas genealógicas distintas.





Descripción psicológica

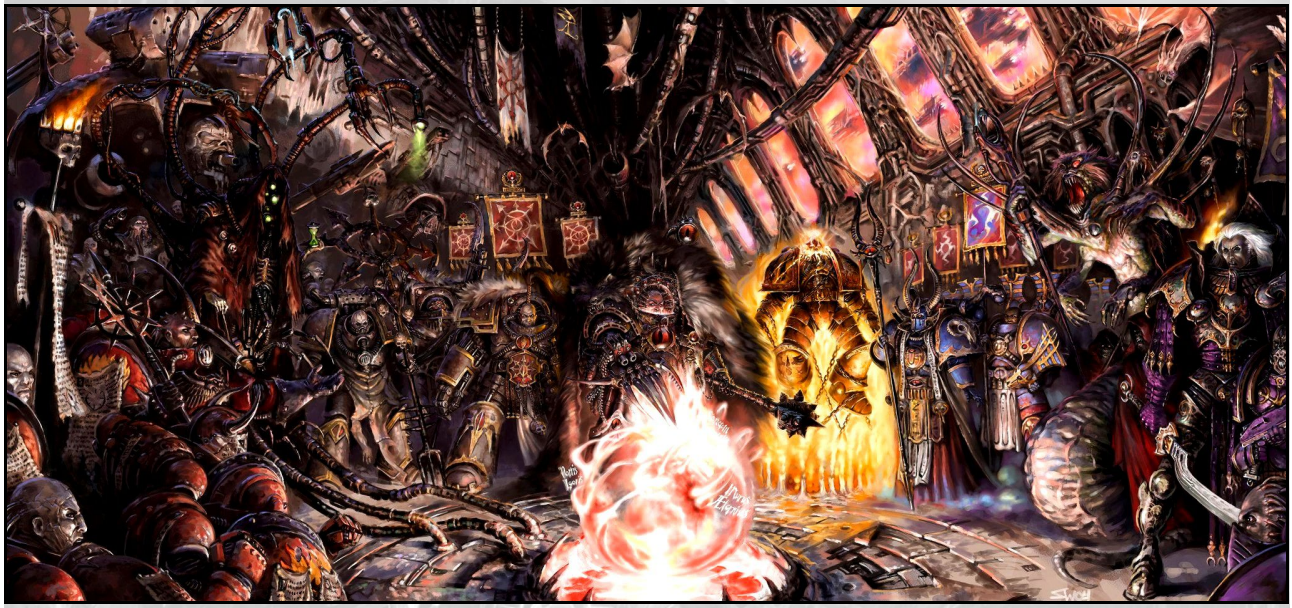
Los Tau son xenos moderadamente racionales, pudiéndose hablar con ellos para llegar a un entendimiento. Expanden su demagogia del Bien Supremo mediante la diplomacia siempre que pueden, pero no dudan en recurrir a la violencia si deben imponerlo. Todo por la causa que, de algún modo, los ha unido y hecho prosperar. En combate, estos xenos prefieren el intercambio de fuego a larga distancia, despreciando el combate cuerpo a cuerpo como bárbaro.

Procedimiento recomendado

De todos los xenos descritos, los Tau son los menos peligrosos. A pesar de sus ideales paganos, esta raza no supone una gran amenaza y al mismo tiempo es lo suficientemente fuerte como para que no merezca la pena el combatirla, al menos mientras Orkos y Tiránidos recorran la galaxia. Por tanto se puede dejar pasar a los Tau, siempre y cuando no interfieran en labores imperiales. Se ha interrogado a varios individuos, pero nunca a un Etéreo, que son quienes parecen guardar los mayores secretos.

Sobre el Caos

(por un aventurado estudioso anónimo)



Hablar del Caos es de por sí un peligro. La mejor forma de entender el Caos es aceptar que aquí y ahora, tanto quien escribe como quien lee estas líneas ya se encuentra predispuesto a llamar su atención. ¿Y qué es el Caos? Es el nombre con el que designamos a todo aquello que se desprende de entidades muy reales que habitan en el espacio Disforme, aquel por el que viajan nuestras naves estelares para cubrir las inmensas distancias entre las estrellas. Las mentes débiles e influenciables deberían dejar de leer llegados a este punto, pues la curiosidad de los necios es una de las más fuertes herramientas de que dispone el Caos para dominar a los hombres. Dicho queda, por tanto.

¿Por dónde empezar...? Las personas siempre han tratado de entenderlo todo. Unas veces han inventado cosas para explicarlo, otras han ignorado la inmensidad de lo que les excede, centrándose en la banalidad de sus propias vidas. Pero claro que hay más... y por supuesto que no llegamos a entenderlo. No sólo eso: lo poco que sabemos apunta a que eso de más es malvado, maligno, horrible... Los relativistas dirían que no tiene por qué, que todo son puntos de vista, pero ESA es precisamente la puerta abierta para que ese mal se apodere de uno y lo someta.

El Caos es por tanto real, puede llegar a ser tangible y es manifiestamente malvado y enemigo del Hombre, así como de todas las criaturas que habitan en nuestro plano físico. El Caos es un conjunto de seres despreciables, desde miserables entidades hasta criaturas de un poder inmenso, cuyo denominador común es un hambre constante por la energía vital de los vivos, o sea su alma, su conciencia. Parece llamarles más la atención aquella de las personas más destacables,

las que dominan sobre otros y tienen puestos de responsabilidad.

Los Demonios del Caos (así los llamaremos) interaccionan con el plano físico de dos formas. Una es la influencia sutil desde el reino de la Disformidad. Cada vez que se comete una maldad, un acto obsceno, violento, egoísta, laxo o auto indulgente, en realidad se está llamando al Caos, puesto que los Demonios proliferan entre estos sentimientos, que son de su entero dominio. Si el individuo en cuestión les interesa, acuden a su "llamada", sembrando su cabeza de sutiles ocurrencias, fomentando su maldad y conducta depravada. Pueden incluso inspirarlo para fortalecer su liderazgo, don de gentes y habilidades. La persona continúa por ese camino hasta ser un esclavo de los Demonios; en su cabeza, por supuesto, ha encontrado toda clase de justificaciones para su conducta, pero la realidad es sólo esa. El individuo se transforma entonces en una marioneta capaz de influir en otros y sembrar la maldad, la sedición y la traición. Muchas rebeliones a lo largo del Imperio se atribuyen a la influencia del Caos, la primera de ellas la terrible Herejía de Horus. Algunas veces los Demonios son llamados a conciencia por perturbados que directamente se ofrecen como sus esclavos, esperando obtener grandes dones a cambio. Otros individuos supuestamente leales al Imperio estudian a los Demonios, pero son muchos quienes han sucumbido a su influencia maligna en el proceso; sólo un espíritu fuerte como el acero puede mirar al Caos y permanecer incorruptible. Los Demonios odian a estos individuos, pero les suponen un gran reto y en cierto modo un desafío, lo que incrementa su curiosidad e interés. Se entiende, por tanto, que sólo unos pocos hombres salgan indemnes de tan peligroso desafío.

Con muchos seguidores entregados a su causa, los Demonios pueden ser invocados al plano físico mediante la apertura de portales Disformes, a menudo gracias a sacrificios y misas negras. Ésta es la otra forma en que se relacionan con los mortales y su mayor aspiración, pues en

el mundo de los vivos pueden devorar y alimentarse directamente de sus víctimas aterrorizadas, o mejor dicho de sus almas, aunque sean personas leales y buenas. Es literalmente como si un lobo hambriento esperase pacientemente a que se le abriese la puerta de un redil lleno de ovejas, susurrando siniestramente al pastor en sueños. Algunas veces los Demonios respetan a sus seguidores, sobre todo cuando pueden seguir sembrando el mal, y se alinean con ellos para formar verdaderos ejércitos diabólicos; otras veces se han dado casos en que, nada más ser invocados, los Demonios hambrientos se han dado un festín con sus propios y engañados invocadores para regresar después a la Disformidad. Algunos sirvientes muy leales, que se han demostrado instrumentos muy útiles para el Caos, pueden llegar a ser premiados por sus servicios, incluso con la inmortalidad y su ascenso al reino de la Disformidad como nuevos Demonios. Pero son muy pocos, sólo aquellos individuos con una enorme fuerza de voluntad, tan grande como su propia maldad. Conviene aclarar en este punto que los psíquicos y su capacidad de interacción con el Inmaterium suponen un gran peligro fuera de control, pues un solo psíquico podría atraer la atención de un Demonio que lo utilizase como puente para adentrarse en la realidad; estos individuos, sin ser herejes, son muy peligrosos y deben ser educados en el control de sus facultades, o bien eliminados por la supervivencia de la Humanidad.

No queda muy claro cómo los Demonios permanecen en el plano físico una vez invocados y parece depender precisamente de la capacidad para saciar su apetito y conseguir energía vital. Mientras duren los festines y el pillaje, tienen asegurada la permanencia en el mundo de los vivos. Los más poderosos pueden poseer a sus marionetas, lo que les permite alojarse en un huésped humano y sobrevivir en este plano, preparando el terreno para una nueva incursión; sin embargo, este proceso suele corromper gradualmente al anfitrión, tanto en cuerpo como en mente, pero no

siempre. En realidad no hay reglas infalibles para describir toda esta locura. Por ejemplo, hay casos en que el universo material y el Disforme se solapan, formando mundos grotescos que desafían todas las leyes físicas. Un ejemplo obvio es el llamado Ojo del Terror, donde cohabitan Demonios y adoradores, siempre planificando cómo destruir al Imperio. Los Demonios suelen entenderse con los vivos mediante pactos, que no siempre respetan, pues estas criaturas son traicioneras por naturaleza; sin embargo, si sirve a sus fines, los Demonios pueden intercambiar favores y mostrarse hasta amables y respetuosos. Todas las Legiones Traidoras, por ejemplo, parecen conservar un trato de respeto por mediación de sus Primarcas, todos ellos ya transformados en criaturas del Caos. Los Demonios por tanto valoran la lealtad de quienes son más poderosos y les sirven sin reservas. Pero son muchos, no me cansaré de repetirlo, los locos que se han creído merecedores de su respeto para acabar siendo torturados y devorados.

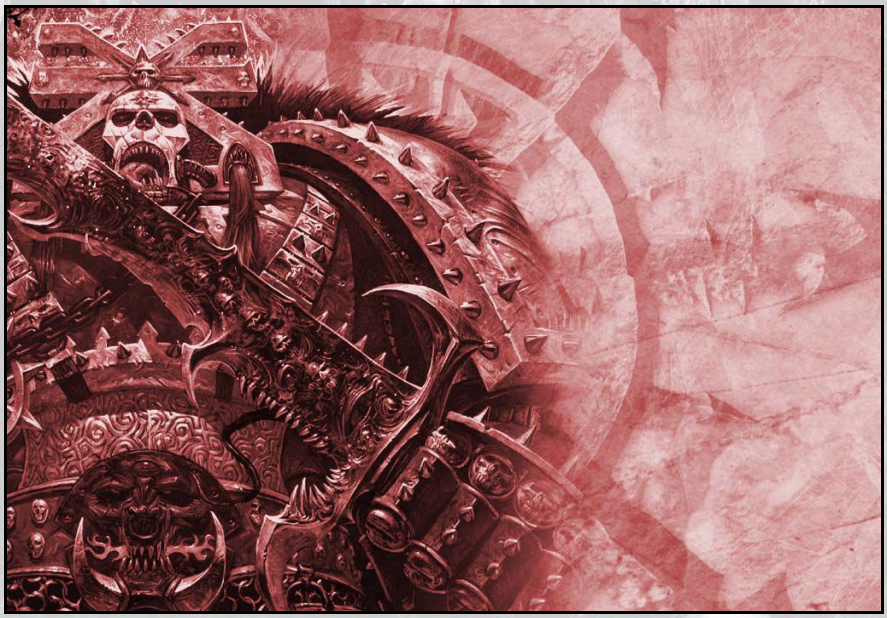
Cuando la manifestación física de los Demonios es destruida, estas criaturas regresan a la Disformidad, maldiciendo y jurando venganza. No pueden morir por métodos convencionales, son implacables y buscan la aniquilación de toda la Humanidad. Por eso debemos mantenernos inquebrantables y fomentar el orden y la fidelidad a la causa del Dios Emperador, así como exterminar de raíz cualquier atisbo de corrupción: solo así podemos vencer al Caos, extirpándolo como un cáncer antes de que empiece a desarrollarse, previniendo y mentalizando a todos los hijos del Imperio. ¡Y que se pudran de hambre esos monstruos en su reino de pesadilla!

Pero hay más... Aunque no se sabe con certeza, se dice que las almas de los vivos, una vez muertos, descansan en la Disformidad como hábitat natural; ésta es una visión terrible y una forma de decir que, antes o después, los engendros del Caos van a devorarlas. Se entiende que quienes han muerto cediendo a las tentaciones demoníacas pasan a ser pasto de los Demonios hambrientos, o peor, sus esclavos. Por eso los Demonios influyen en las mentes de los hombres y

por eso el servicio al Emperador es doblemente importante: porque Él protege a todas las almas de sus hijos leales, aunándolas junto al Trono Dorado, donde estos seres despreciables no pueden ni acercarse, donde Su Luz resplandeciente ciega a estas bestias corruptas. Si los hombres tienen a un Dios protector, éste es sin duda el Emperador, o el Emperador es una encarnación de Dios. Poco importa, pues la terrible alternativa en cualquier caso ya ha quedado explicada y no hay término medio: el agnosticismo, el escepticismo, incluso el racionalismo sólo conducirán a sus pobres defensoras a descubrirse esclavizados y torturados por toda la eternidad. Para estos incautos, que sus almas sean devoradas en el Inmaterium es quizás una liberación, lo cual da una idea del inaudito horror que les aguarda. Conviene recordar esto cuando, movidos por las pasiones, los impulsos o sus sueños de grandeza, los hombres se alejan del Culto Imperial, entregándose irremediablemente a las garras del Caos. Esto no es nuevo, es la historia de siempre sobre la existencia de un Cielo y un Infierno, pero ahora sabemos que siempre ha sido completamente real.

Se ha constatado que los Demonios no siempre están alineados y frecuentemente luchan entre sí, demostrando la desconfianza que merecen. Parece haber cuatro facciones independientes, lideradas por cuatro criaturas que algunos llaman dioses oscuros o dioses del Caos. Estas criaturas representan (se fortalecen gracias a) distintas facetas del mal e influyen en los hombres de diversas formas. Algunos dioses oscuros se alían, otros se desprecian, pero todos tienen en común su apetito voraz por las almas de los vivos. Estos cuatro seres son –y que el Emperador me perdone por mentarlos– Khorne, Nurgle, Tzeentch y Slaanesh. Lo que se relata a continuación es un extracto de textos antiquísimos, grimorios prohibidos y conocimientos que no deberían estar al alcance de cualquiera. Sirva esto como una segunda advertencia para quien quiera proseguir leyendo, yo finalizo aquí mi cometido...

Khorne



Khorne es el Dios de la Sangre, el Dios del Caos de la violencia y el asesinato, el dios guerrero cuyos aullidos de rabia insaciable retumban a través del tiempo y del espacio. Su gran trono de bronce está situado sobre una montaña de cráneos, en medio de un mar de huesos partidos y lagos de sangre: los restos de sus seguidores muertos en batalla y de aquellos ejecutados en su nombre. Khorne es el Poder del Caos que personifica la violencia absoluta e insensata, destruyéndolo todo y a todos los que se pongan a su alcance, matando tanto a amigos como a enemigos.

Khorne es representado como un gigantesco guerrero equipado con una decorada armadura de metal negro del Caos y bronce, que empuña una gigantesca arma que resplandece con un feroz fuego interior, conocida como Portadesgracias. Su cuerpo es robusto y musculoso; su rostro es temible y observa con expresión bestial desde debajo de su pesado casco.

La runa de Khorne representa los rasgos estilizados de un cráneo, el símbolo de la muerte, y sus seguidores tienen preferencia por las armaduras y los estandartes de color rojo sangre. El número ocho también está asociado a Khorne, lo cual se representa en la organización de sus legiones demoníacas. Este número también repercute en asuntos más pequeños, como el número de sílabas en el nombre de un Demonio o el número potencial de mutaciones que un Campeón del Caos afín podría tener. Las matanzas y la violencia saturan la galaxia, por lo que Khorne es el más poderoso de los Dioses del Caos. Tiene a sus órdenes incontables ejércitos de Demonios y legiones de seguidores mortales.

Su principal rival es Tzeentch, el Gran Hechicero. Tzeentch es el protector de los

hechiceros de la misma forma que Khorne lo es de los guerreros. Naturalmente, esta rivalidad no impide a Khorne unir fuerzas con Tzeentch si eso hace posible un gran derramamiento de sangre. Combinados, los dos dioses disponen de un poder inmenso. De todos sus dioses hermanos, al que más desprecia Khorne es a Slaanesh, debido al indulgente carácter sensual del Príncipe del Caos, que es una auténtica afrenta a Khorne. Sin embargo, Khorne está dispuesto a unir fuerzas con Slaanesh si es necesario hacerlo, por mucho que le irrite.

Los seguidores de Khorne son siempre feroces guerreros, ya que el Dios de la Sangre aborrece la magia: los hechiceros son especialmente valorados como sacrificios a su insaciable sed de sangre. Los seguidores de Khorne consideran que pueden justificar su vida de asesinatos de numerosas formas con el honor, la bravura y el orgullo marcial. Sin embargo, los adoradores más fanáticos de Khorne saben que el Dios de la Sangre sólo desea ver matanzas salvajes en su nombre, y que todo lo demás son justificaciones y parafernalia.

Khorne es el dios de la Guerra y el derramamiento de sangre, y su reino es una fortaleza de bronce que representa la masacre y la rabia pura. Está construido sobre cimientos de asesinato y conflicto, y es el origen de todas las formas de batalla y conquista. Este reino empapado en sangre resuena constantemente con los rugidos de Khorne, el entrechocar de las armas y el restallar de los látigos.

La sombría sala de los cráneos de Khorne está iluminada por un gran pozo de fuego donde llamas oscuras consumen las almas de los cobardes que huyen del combate. La sala del trono se encuentra en la torre central de la Ciudadela de Bronce, el castillo de Khorne. Decoradas con mármol de vetas rojas, las paredes metálicas de la fortaleza están manchadas de sangre y vísceras, y decoradas con pinchos en los que se encuentran empalados cráneos y cuerpos sangrantes. El foso no está lleno de agua, sino de sangre en ebullición derramada en la guerra.

Alrededor de su reino se extienden kilómetros de tierras yermas, cañones de hirviente sangre y desiertos de hueso. Estas tierras son constantemente patrulladas y vigiladas por los Mastines de Khorne, que devoran a todo aquel que ose acercarse, ya sea mortal o Demonio. Los Mastines pueden perseguir cualquier rastro, pese al omnipresente olor a sangre y azufre.

Este desierto está partido por una grieta de kilómetros de profundidad, el Cañón de la Muerte, del que brota sangre como si de una herida en la Disformidad se tratase. De esta grieta se dice que, una vez, a Khorne le consumió una rabia de tal magnitud que blandió su Portadesgracias y, de un solo golpe, abrió la tierra para toda la eternidad.

Una cadena de volcanes siempre humeantes rodea el reino formando el denominado Anillo de la Muerte. Los rugidos de rabia de Khorne causan temblores y hacen entrar los volcanes en erupción. En las pendientes interiores de éstos se encuentran las Forjas de Khorne, donde las almas de aquellos guerreros que murieron en la cama están condenadas a trabajar eternamente. Grandes chimeneas emiten nubes de humo que se mezclan con los vapores de los volcanes para asfixiar los cielos rojo sangre. Estos torvos edificios mantienen a infinitos guerreros armados y listos para la batalla.

Aquí también se encuentran los Corrales de Bronce, los establos de los Juggernauts. Tras abombados y agrietados muros más gruesos que cualquier fortificación mortal, se guardan estas bestias. Los Juggernauts luchan entre sí destripándose los unos a los otros para establecer su superioridad, y rugidos huecos y metálicos se dejan oír desde el interior de estas cámaras siniestras.

Siempre en las laderas de los volcanes se erigen kilómetros de enormes bastiones excavados en granito negro. Grandes Cañones Infernales esperan las órdenes de Khorne para escupir los fuegos de la guerra contra los Reinos de otros Dioses. Poderosas fortalezas defienden las almenas del Anillo, atestadas de las infinitas legiones de Khorne. Exhortada por el Dios, esta marea de sangre se ve azuzada por los Grandes Demonios de Khorne, los sangrientos Devoradores de Almas.

Nurgle

Nurgle es uno de los cuatro grandes Poderes Ruinosos. Recibe los títulos de Señor de las Moscas, Gran Corruptor, Amo de la Pestilencia y Señor de la Putrefacción (traducción de su nombre en la Lengua Oscura, Nurgh-leth), y representa la morbidez, la acumulación, la enfermedad y la corrupción física.

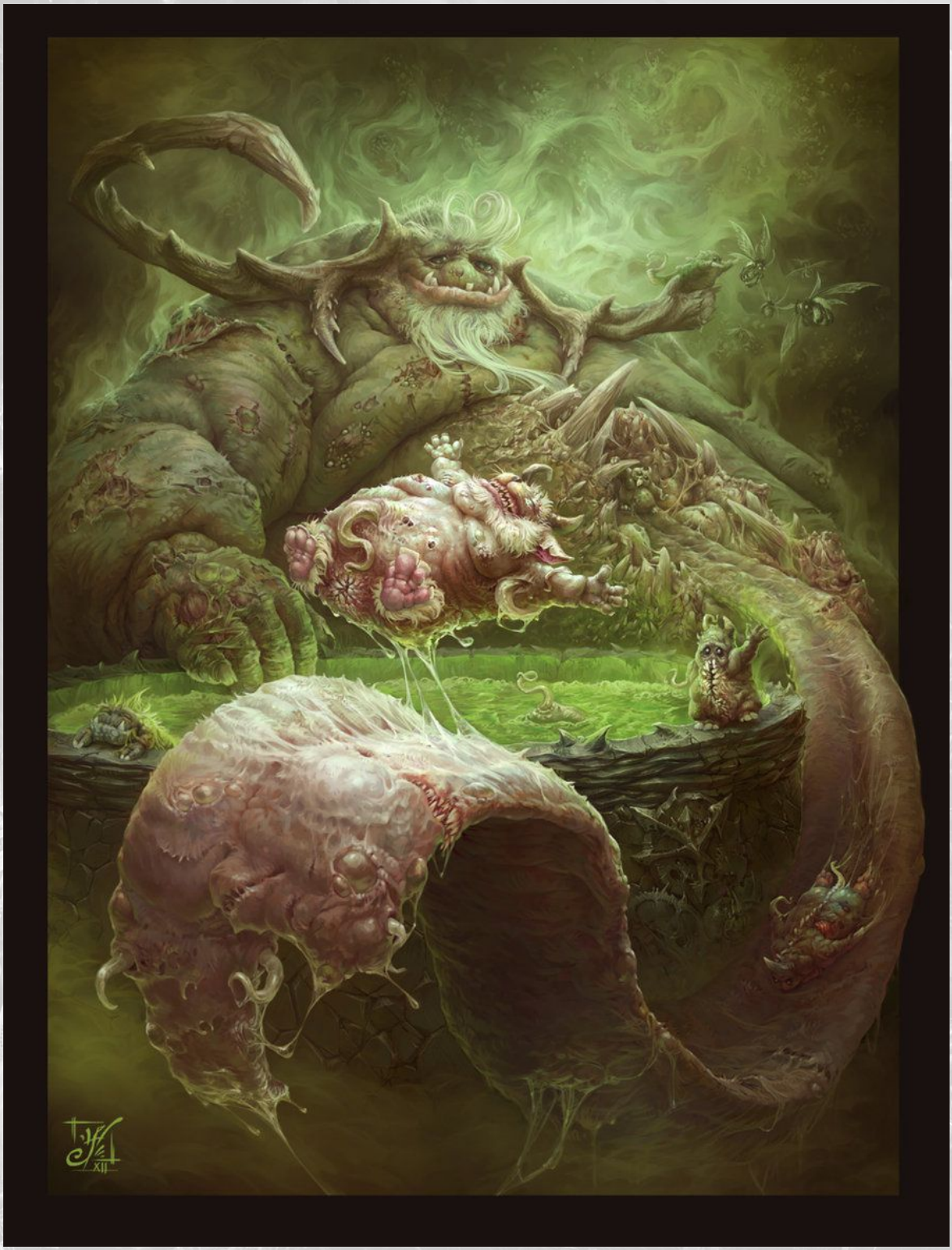
De los cuatro Dioses del Caos, se dice que Nurgle es quien más se implica en el sufrimiento de los mortales. Aquellos afligidos por sus enfermedades a menudo se entregan a su servicio para escapar del dolor. El aspecto físico de Nurgle es descrito como gigantesco e hinchado de corrupción, con un pellejo correoso y necrótico de horrible color.

Nurgle también puede ser visto como el Señor de Todo, pues todas las cosas, sin importar su aparente solidez o perdurabilidad, están sujetas a la degradación física: "En verdad, el propio proceso de construcción y creación vaticina la destrucción y la corrupción. El palacio de hoy es la ruina de mañana, la doncella del alba es la vieja del anochecer, y la esperanza de un momento no es más que el cimiento del arrepentimiento eterno".

Todos los Dioses del Caos son el equivalente de las esperanzas, miedos y otras emociones fuertes y conceptos generados por las razas mortales. En el caso de Nurgle, la fuente de su poder es el miedo de los vivos a la muerte y a la enfermedad, y su respuesta inconsciente a ese miedo, el vitalismo ciego, el motor de la Humanidad y otras razas. Frases hechas y huecas como "carpe diem" o "vive cada día como si fuera el último" son verdaderos cantos a los oídos putrefactos de esta deidad.

Nurgle y sus Demonios, en contraste con su apariencia pútrida, poseen una actitud jovial y amistosa. Sus demoníacos sirvientes y sus adoradores mortales suelen mostrar una extraña alegría

y disfrute por la pestilencia que inflige su señor, viendo las plagas como regalos y los gritos de sus víctimas como gratitud más que como agonía y sufrimiento. Esto tiene su ejemplo más claro en el Mundo Demoníaco de Bubonicus, donde una infinita cadena de enloquecidos adoradores rodean el ecuador del planeta en una danza sin fin. A menudo sus seguidores llaman al dios Abuelo Nurgle, Padre Nurgle o Papá Nurgle, debido a su paternal naturaleza.



El mayor enemigo de Nurgle es Tzeentch, el Señor del Cambio, porque sus poderes provienen de fuentes opuestas. Tzeentch representa la esperanza y la ambición, mientras que Nurgle es la desesperación absoluta.

Como los demás Dioses del Caos, Nurgle posee una multitud de seguidores por toda la galaxia, procedentes de todas las especies mortales. Los adoradores de Nurgle se enzarzan frecuentemente en complejas intrigas políticas contra los de Tzeentch, intentando siempre entorpecer sus planes de cambio con recalcitrantes conservadurismos y pueblerinos intereses personales. La influencia de Nurgle a menudo logra frustrar los proyectos de Tzeentch, sabiendo que todo lo que sobreviva a la caída en la entropía pasa a ser suyo.

El Jardín de Nurgle es el reino de la deidad en el interior de la Disformidad. Este malsano dominio es el hogar de todas las enfermedades y sufrimientos imaginables, y está cubierto por el hedor de la podredumbre. Este "jardín" no es un desierto yermo, sino un macabro paraíso de muerte y pestilencia. Una espesa capa de zumbantes enjambres de moscas negras y peludas mancha el cielo, y ramas retorcidas y pútridas enredadas con lianas cubren el mohoso suelo, bajo una capa de hojas infestadas de insectos. Hongos, tanto normales como extraordinarios, sobresalen sobre la hojarasca y el mantillo del suelo del bosque, escupiendo viles nubes de esporas. Ríos de barro y heces se arrastran por el abotargado paisaje. La Mansión de Nurgle, de vigas podridas y paredes rotas, se encuentra en el centro del jardín, decrépita y antigua, pero a pesar de

todo eternamente fuerte en los cimientos. En el interior de los muros caídos Nurgle trabaja en su caldero: un recipiente lo bastante grande como para contener todos los océanos de todos los mundos de la galaxia, donde el dios crea todas sus plagas.

Cuando la corrupción de Nurgle aumenta se dice que puede llegar a ser el Dios del Caos más poderoso; el Jardín florece, extendiéndose por las tierras de los demás Dioses del Caos. Los enemigos de Nurgle contraatacan, y los Portadores de Plaga toman las armas para defenderlo. Aunque el Jardín volverá a retroceder, se habrá alimentado bien de la esencia de los que cayeron en esas guerras, y descansará hasta que esté listo para florecer de nuevo.

Tzeentch

Tzeentch, también conocido como El Que Cambia Las Cosas, es el Dios del Caos del Cambio, la Evolución, la Intriga y la Hechicería, el que teje los hilos que conectan todas las acciones, tramas y sutiles intrigas en un juego de manipulación y subterfugio a escala galáctica. Al final de cada uno de esos hilos se encuentra la engañada alma de un títere humano. Lo cierto es que todo acto de Tzeentch ha sido planeado con el fin definitivo de colocarlo como el Poder del Caos preeminente en la Disformidad. Por supuesto, la misma naturaleza del Señor de la Entropía hace que, en caso de que obtuviese su triunfo, aún seguiría buscando crear perturbaciones y cambios.

En muchas formas, Tzeentch es el Dios Oscuro mejor y peor conocido de todos. Casi todos saben que es el Dios del Destino, los planes y maquinaciones, así como el Dios que ejemplifica la siempre cambiante naturaleza de la Disformidad. Sin embargo, Tzeentch no hace planes hacia un fin concreto (al menos uno que pueda ser comprendido), maquina sólo por maquinar. Siempre está construyendo, incluso mientras sus artefactos se deshacen por su propia complejidad. Al

mismo tiempo, es el Dios del conocimiento y la comprensión, y sus devotos pueden ser aquellos que buscan un entendimiento mayor de un universo a menudo enigmático.

Tzeentch ejerce su influencia sobre el reino de los mortales mediante sutiles manipulaciones y engañosos planes. Las víctimas de su corrupción son hechiceros atraídos por la promesa de saberes prohibidos, estudiosos en busca de conocimientos a toda costa, políticos tentados por la idea de influir en las masas... El verdadero poder de Tzeentch es la hechicería, y como toda ella fluye desde el Inmaterium, Tzeentch también es el amo de ese medio retorcido y caótico de energía psíquica.

Tzeentch personifica la tendencia de los mortales hacia la mutabilidad y el cambio, el impulso por evolucionar y manipular. Este espíritu está presente en la esencia de toda criatura viviente desde la primera división de células en el útero hasta el último aliento. Es en los corazones de aquellos con el mayor deseo de prevalecer donde Tzeentch susurra su insidiosa promesa, ofreciendo la vida eterna a aquellos que no desean aceptar el olvido como algo inevitable.

El número sagrado de Tzeentch es el nueve, y sus colores suelen ser el azul y el dorado, pero un arco iris de colores siempre cambiantes también es apropiado, puesto que es el Señor del Cambio. Tzeentch es conocido por muchos títulos por toda la galaxia, incluyendo El Que Cambia Las Cosas, el Amo de la Fortuna, el Gran Conspirador y el Arquitecto del Destino. Él es el Gran Hechicero, el Dios de la Hechicería y la Transformación, y el dueño del cambiante curso del destino y el tiempo. Tzeentch es, sin duda alguna, el más perturbador y menos comprensible de todos los Dioses del Caos.

Los maquinadores e intrigantes se ven atraídos hacia Tzeentch, especialmente aquellos que necesitan poderes psíquicos o hechiceros para lograr sus fines. Políticos y líderes, Magísteres y Cultistas del Caos, todos ellos se ven enredados en los retorcidos caminos del destino, rogando a Tzeentch para obtener sus sueños y aspiraciones, aunque todos acaban por tener un papel en eternas maquinaciones. Ningún hombre puede comprender por completo la naturaleza de los planes intrincadamente entretejidos de esta deidad, e intentar hacerlo sólo puede llevar a la locura. Y aun así Tzeentch no tiene un gran plan, ni un objetivo definitivo por cumplir. El mero acto de maquinar y entretejer los breves destinos de los mortales es propósito suficiente para él. No hay un final para sus planes, pues no desea que lo haya. Tzeentch no puede obtener ningún premio definitivo, pues obtenerlo sería el fin de la ambición, y por tanto el fin del Señor del Destino.

Aunque no posee seguidores tan numerosos u obvios como los de Khorne, Tzeentch tiene un fuerte y firme control sobre las manos y las mentes de los mortales. De hecho, muchos mortales le sirven sin ni siquiera saberlo, al esconderse con engaños y falsos nombres de la verdadera naturaleza detrás de los sucesos. Los adoradores mortales de Tzeentch tienden a ser hechiceros, psíquicos, estudiosos y otros miembros educados de la élite que desean un poder y un conocimiento mayores. Algunos de estos adoradores se convierten en hechiceros muy poderosos, pero Tzeentch tiende a mutar a sus seguidores, y se dice que los niveles más altos de poder son difíciles de alcanzar para sus adoradores, pues a menudo se ven deformados hasta convertirse en las bestias sin mente llamadas Engendros del Caos antes de poder descubrir los misterios más potentes que ofrece el Señor de la Transformación. Aquellos que sí logran un gran poder al servicio de Tzeentch, no obstante, son enemigos extremadamente poderosos. Además, mientras que Khorne rechaza la hechicería, la intriga y la sutileza en todas sus formas, Tzeentch no tiene reparos en utilizar y manipular la fuerza bruta cuando le conviene. Así, mientras que Khorne no posee hechiceros a su servicio, Tzeentch reúne ejércitos de guerreros de todas partes: cualquiera que genere un gran cambio, ya en sí mismo, ya en sus alrededores, puede ser objeto de la atención del Señor del Cambio.

Como corresponde al Señor de la Transformación, la apariencia de Tzeentch cambia constantemente. En ocasiones, sin embargo, se presenta como una figura demoníaca cuyo rostro arrugado asoma desde el pecho, de tal forma que la cabeza, dotada de enormes cuernos, está conectada directamente al torso. Su piel, rodeada por una arremolinada niebla perpetua, muta constantemente y está cubierta de caras siempre cambiantes que se burlan de aquellos que las miran. Cuando Tzeentch habla, estas caras repiten todas sus palabras, pero a menudo con diferencias sutiles e importantes en el significado y entonación. En otras ocasiones, puede presentarse con otro aspecto totalmente distinto, o simplemente como una nube de energía que cambia de color y de forma constantemente. Tzeentch suele ser visualizado como la serpiente que se retuerce y enrosca para representar el cambio constante.

El principal rival del Señor de la Hechicería es Nurgle, el Señor de la Plaga. Mientras que

Tzeentch busca construir y evolucionar constantemente, el Señor de la Putrefacción sólo desea derribar y disolver, romper y destruir. En innumerables ocasiones los intrincados planes de Tzeentch han sido desbaratados por la maligna influencia de Nurgle, y los siervos demoníacos y mortales de los dos Dioses del Caos se enfrentan tan a menudo entre ellos como contra sus enemigos mutuos del Imperio. A pesar de su rivalidad con el Abuelo Nurgle, Tzeentch es el Dios del Caos con mayor influencia sobre los demás Poderes Ruinosos. En ocasiones, los Dioses del Caos deben unirse y actuar conjuntamente si quieren que sus planes individuales den fruto, y siempre es Tzeentch quien negocia estas escasas alianzas de un Caos Absoluto. Sin embargo, nunca actúa por altruismo y puede garantizarse que, cada vez que interviene para unir a los Poderes del Caos, lo hace sólo con sus propios fines en mente.

El Laberinto de Tzeentch es el dominio del dios oscuro en la Disformidad. Está construido con el tejido crudo de la magia, hilado sobre el engaño y la conspiración. De todos los paisajes del Inmaterium, éste es de lejos el más extraño e incomprensible. El Laberinto no tiene defensores demoníacos: sus propios pasillos ilusorios son suficientes como barrera ante cualquier intruso que no posea la mente más fuerte. Avenidas cambiantes y movedizas hechas de cristales puros de todos los colores se entrecruzan en el reino de Tzeentch. Sus brillantes corredores no sólo reflejan la luz, sino también los sueños, los anhelos y las pesadillas. El Laberinto no sólo refleja, sino que también distorsiona, deformando la esperanza y el propósito en locura y desesperación. Arrastrado por los planes inconscientes de Tzeentch, se mueve y rediseña constantemente. Aquellos que se pierden por sus caminos vagarán por toda la eternidad con sus mentes destrozadas y sus sueños rotos sobre la rueda de su propia ambición fracasada.

En el centro del Laberinto, escondida de aquellos que no tienen la enloquecida sabiduría necesaria para hallarla, se alza la Fortaleza Imposible. La arquitectura del bastión es constantemente reemplazada por torres y murallas nuevas, a cuál más absurda. Las puertas y demás puntos de entrada se abren como bocas hambrientas, antes de cerrarse para siempre momentos después, impidiendo todo acceso. En el interior de la Fortaleza el tiempo y el espacio no existen en absoluto, y la gravedad crece o decrece, o desaparece por completo. Luces de todos los colores, algunos incluso desconocidos en el espacio real, brillan desde las paredes movedizas. Para los mortales, que están tan encerrados en sus ideas físicas, la Fortaleza es impenetrable. Los hombres se vuelven locos, y sus cuerpos podrían implosionar o ser desgarrados por las fuerzas desatadas de los simples pensamientos de Tzeentch. Incluso los Demonios inmortales no soportan con facilidad el retorcido horror de la Fortaleza Imposible y sólo los Señores de la Transformación, los Grandes Demonios de Tzeentch, pueden surcar con seguridad sus corredores y recorrer las sendas secretas que llevan al sanctasanctórum de la fortaleza, la Biblioteca Oculta, donde reside Tzeentch, el maestro tirititero, maquinando eternamente.

Slaanesh

Slaanesh es el Dios del Caos de la lujuria, el exceso, el dolor, el placer, la perfección y el hedonismo. Fue el último de los Grandes Poderes Ruinosos en nacer, con el derrumbe de la civilización Eldar. El nombre Slaanesh deriva de Slaaneth, que en la lengua del Caos significa "Señor del Éxtasis" o "Príncipe del Placer". El adjetivo correcto para aquello que se refiere a Slaanesh es "slaaneshi".

Aparece típicamente como una forma femenina en su derecha y masculina en su izquierda, con dos pares de cuernos surgiendo de su fluido cabello dorado. Sin embargo, puede

adoptar cualquier forma, ya sea masculina, femenina, hermafrodita o asexual (aunque prefiere el aspecto masculino). Su número sagrado es el seis y es conocido por multitud de títulos, como Príncipe del Caos, Príncipe del Exceso, Príncipe del Placer y Señor de las Delicias Oscuras. Entre los Eldar, que nunca dicen el nombre del dios, sólo es mencionado con los nombres de La Sedienta, La Que No Es Nombrada, El Gran Enemigo, La Gran Serpiente, etc.

Slaanesh nació durante la llamada Caída de los Eldar, dando origen al Ojo del Terror y aniquilando a la mayoría de ellos, salvo a quienes estaban lo bastante lejos de sus mundos natales como para escapar. Este suceso también mató a los dioses Eldar, a excepción de Khaine (que fue roto en multitud de fragmentos), Cegorach (El Dios Que Ríe) e Isha (la diosa de la curación, capturada por Nurgle).

Mantiene una actitud neutral hacia algunos de los otros Dioses del Caos, pues generalmente está demasiado ocupado en sus propios placeres como para interesarse en rivalidades o alianzas, aunque su particular enemigo es Khorne, cuya creencia en el dolor y la muerte es totalmente opuesta al principio de vida llena de placer defendido por Slaanesh.

El símbolo de Slaanesh rara vez es llevado en público por sus seguidores. En lugar de eso, portan joyas con motivos eróticos y visten túnicas normalmente abiertas para dejar el lado

derecho del pecho descubierto, un requisito en la mayoría de los rituales relacionados con Slaanesh. Los colores más habituales son los pastel o los metalizados, aunque el blanco también se usa a menudo. Sin importar las circunstancias, todos los adoradores de Slaanesh visten ropas de una sensualmente alta calidad.

El Palacio de Slaanesh es el reino del dios dentro de la Disformidad. Aquellos que osan adentrarse en este dominio se arriesgan a quedar atrapados en sus retorcidas delicias para toda la eternidad, pues el territorio del Príncipe Oscuro está dividido en seis círculos concéntricos dispuestos alrededor del Palacio del Placer:

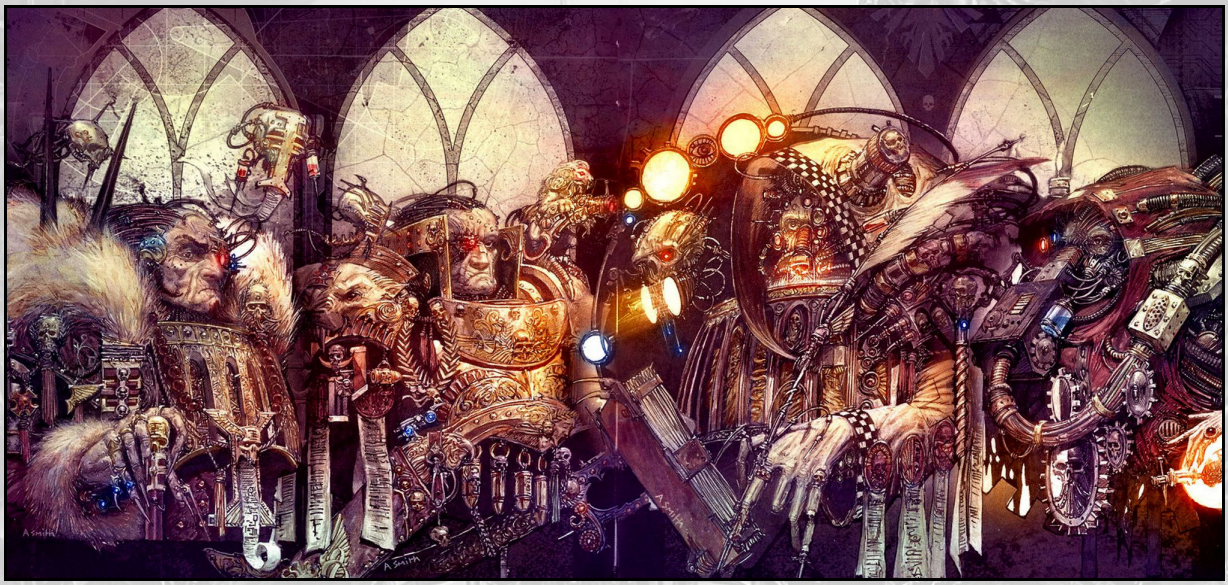
- El Círculo de la Avidez juega con la avaricia del intruso.
- El Círculo de la Gula viene después, y seduce con el deseo por deliciosas comidas y vinos.
- El Círculo de la Carnalidad es donde residen los perfectos deseos del corazón, probando hasta el extremo la rectitud del individuo.

- El Círculo de la Supremacía viene a continuación. En él, el viajero es saludado por rugidos de adulación, siendo tentado con el poder absoluto sobre los demás.
- El Círculo de la Vanagloria es el penúltimo anillo. El visitante se enfrenta a su imagen idealizada y es fácil que se pierda en su propio orgullo.
- Finalmente, el último anillo es el más peligroso. Es un lugar divino, dentro del cual se encuentra un ambiente aparentemente perfecto donde es fácil perderse y olvidar todo propósito.

Si uno es capaz de pasar con éxito todos los círculos, llega al Palacio y al propio Slaanesh. Es imposible para los mortales mirar al dios sin perder de inmediato su alma, pues todos los que lo ven se convierten voluntariamente en esclavos de cualquiera de sus oscuros caprichos.

REGLAMENTO

Modelo de importación de la 2da. Edición oficial



Este juego de rol está pensado a conciencia para hacerlo totalmente compatible con la 2da. Edición del juego oficial Warhammer 40.000 creado por la empresa británica Games Workshop. En el momento de escribir estas líneas hay ya cinco o seis ediciones del juego, pero pocos dudan de que la segunda fue la mejor, con unas reglas elaboradas que aportaban profundidad, algo sacrificado después en aras de una mayor velocidad. En este libro se describe el reglamento suficiente para jugar de forma totalmente independiente, pero, al ser éste un sistema compatible, puede beneficiarse de todos los codex y libros sobre la 2da. Edición del juego oficial, que aportan infinidad de detalles que obviamente no se tratan aquí. Igualmente, el universo de Warhammer 40.000 se ha desarrollado muchísimo a lo largo de los años, habiendo miles de páginas de información, trasfondo y ambientación que nunca cabrían en un sólo libro, pero pueden inspirar y servir de guía para la elaboración de partidas. En algunos casos, inevitablemente, será necesario que el Máster interprete las reglas para adaptarlas debidamente.

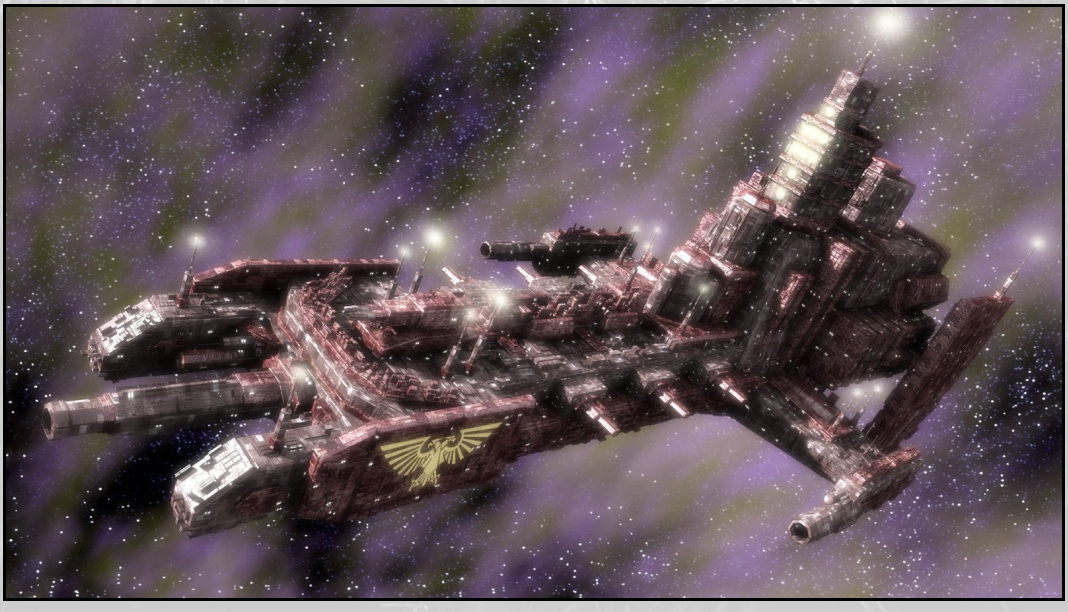
El modelo de importación es muy sencillo y se basa fundamentalmente en **sustituir los centímetros por metros, ignorar las reglas sobre selección de objetivo, y aquellas sobre las escuadras y su coherencia**. La división entre los **distintos grupos de armas de disparo** (Básicas, Especiales, Pesadas y Pistolas) **se basa en el juego Necromunda**, aunque se abarcan más aquí. Otro cambio afecta a los Orkos de la 2da. Edición, que adquieren los atributos más genuinos de ediciones posteriores: **hay que sumar +1 a su HA (Habilidad con armas) y A (Ataques), mientras que se resta -1 a su HP (Habilidad con proyectiles);** los Gretchins también cambian: **hay que restar -1 a su F (Fuerza) y R (Resistencia)**. El atributo A tiene un tratamiento distinto en este juego de rol y todas las reglas que en la 2da. Edición lo duplican aquí lo aumentan en +1; los personajes más poderosos han visto reducido este atributo en consecuencia, lo cual se explica debidamente. Por otro lado, **los modificadores habituales a los atributos, llevados a sus respectivas**

habilidades, deben multiplicarse x10 (por ejemplo, un -1 equivale a un -10 sobre una habilidad). El tamaño de las **áreas de efecto** en este juego se refiere al **diámetro** de las mismas, en lugar del radio, para adaptarlo a un volumen más realista de los personajes; la desviación de las áreas se ha visto reducida en consecuencia. También se han establecido unas **tablas de daños genéricas para todos los vehículos**, aunque por supuesto el Máster es libre de usar las tablas específicas para cada vehículo descritas en el juego de estrategia. **El único atributo que ha desaparecido es el Movimiento**, mientras que **se han añadido otros** (todos ellos formados por una letra mayúscula seguida de una minúscula que los distingue de los originales) para profundizar en el juego de rol; sin embargo, los nuevos atributos no son necesarios para importar personajes y tropas y, de necesitarse y no describirse aquí, pueden ser improvisados por el Máster como mejor le parezca.

En realidad, en este juego de rol se describe a propósito una plantilla estándar para cada raza, correspondiente al tipo de tropa básica en el wargame -no civiles corrientes, que deberían ver sus atributos recortados-; después, cada personaje puede evolucionar de muy diversas formas, no teniendo por qué ser iguales dos Sargentos o dos Capitanes. En el juego de estrategia hay perfiles para todo tipo de tropas "evolucionadas" que pueden servir de referencia, no como imposición. De hecho, por ejemplo y volviendo a los Orkos, en ediciones posteriores el Kaudillo, el más fuerte y poderoso de todos los Orkos, sigue teniendo una HP de 2, pero también es legítimo usar la plantilla de la 2da. Edición y restar -1 a este atributo tal y como se ha indicado. Todas estas decisiones, como no podía ser de otra forma, corresponden al Máster.

Por último, hay que tener en cuenta que **las reglas del juego de rol se imponen sobre las oficiales** siempre y cuando haya contradicción, ya que todas las reglas aquí expuestas están pensadas para aportar mayor profundidad. A lo largo del Reglamento se describen otras reglas puntuales para adaptar el juego correctamente.

Dados y tiradas



En este juego de rol se utilizan dados de seis y de diez caras, que se indican como D6 y D10. Es recomendable usar también algún D12 cuando se habla de direcciones aleatorias, tomando como referencia las horas de un reloj. Si hay que tirar varios dados se añade un número delante, por ejemplo 5D6 al lanzar cinco dados de seis caras. 2D10 se pueden combinar para funcionar como un solo dado de cien caras (D100), donde uno corresponde a las unidades y el otro a las decenas. 1D6 puede funcionar como 1D3 (1-2=1, 3-4=2, 5-6=3).

Al tirar los dados, el jugador intenta llevar a cabo acciones o determinar el resultado de algunos sucesos. Los dados sirven para establecer si ha tenido éxito o ha fallado, o cómo ocurren tales acciones. Casi todas las tiradas se hacen tomando una cifra como referencia, que suele corresponder al propio valor de los atributos o habilidades de un personaje. Así, **si el resultado obtenido en la tirada de los dados es igual o inferior a dicha cifra, se considera que la acción se ha llevado a cabo con éxito**. Si por el contrario el resultado es mayor, la acción habrá fracasado.

El tipo y cantidad de dados que se tiran depende de la acción y se describe en los apartados correspondientes. Puede ser un solo dado, o una combinación de varios dados.

POR EJEMPLO. El jugador tiene una habilidad de 50 para disparar su Bólter. Tira 1D100 y obtiene un resultado de 42, impactando al objetivo. Con un 51 o más, habría fallado el tiro.

POR EJEMPLO. El jugador tiene un atributo **L** (Liderazgo) de 8 y es atacado por una criatura que causa miedo. Tira 2D6 y obtiene un resultado conjunto de 7, por lo que no se acobarda. Si hubiera obtenido un 9 o más, habría sucumbido al miedo.

Modificadores

Muchas acciones del juego tienen unos modificadores preestablecidos. Cuando no es así, el Máster **puede aplicar modificadores positivos o negativos a los atributos o habilidades si la tarea es fácil (+1 para atributos / +10 para habilidades) o muy fácil (+2 / +20), o al contrario, si es difícil (-1 / -10) o muy difícil (-2 / -20)**. Aunque queda a discreción del Máster, no suele haber modificadores superiores a +2 / +20 o -2 / -20, pero varios pueden combinarse dando como resultado global un modificador mayor. Éstos son los llamados modificadores fijos y los más comunes, pero también los hay relativos y absolutos, tal y como se explica más adelante. El Máster puede recurrir al tipo de modificador que prefiera para evaluar la dificultad de una acción.

Niveles de éxito

La gran mayoría de tiradas se efectúan utilizando 1D100 y tomando como referencia una habilidad, que a su vez depende de un atributo. Esto se explica en el apartado siguiente. En todas las tiradas de este tipo, hay que calcular no sólo si la acción ha tenido éxito, sino el grado del

mismo tal y como se explica a continuación:

Crítico: es el mayor éxito que se puede obtener. Ocurre **cuando el resultado en el D100 es igual o inferior al propio atributo del que depende la habilidad**. Por norma general, un crítico significa que **la acción se lleva a cabo independientemente de penalizaciones y con gran éxito**.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial con un atributo HP de 4 dispara su Bólter, con una habilidad de 50 para manejar este arma. Si obtiene un resultado de 50 o menos en el D100 consigue impactar, pero si además obtiene un resultado de 4 o menos habrá conseguido un resultado de crítico.

Éxito: es un éxito normal, lo suficiente como para ejecutar la acción. Tal y como se ha indicado, se produce cuando el resultado de la tirada es igual o inferior a la habilidad empleada.

Fallo: ocurre cuando el resultado de la tirada en el D100 supera el valor de la habilidad empleada.

Pifia: ocurre **cuando el resultado obtenido en el D100 es superior a 9x, donde x es igual al valor del atributo del que depende la habilidad utilizada. Un resultado de 100 siempre implica pifia**, aunque el atributo fuera de 10. Por norma general, **una pifia supone fallar la acción que se estaba realizando estrepitosamente, independientemente de bonificaciones**. Además, **UNA PIFIA NUNCA PUEDE SER REPETIDA**, imponiéndose esta regla sobre cualquier habilidad o característica que permita repetir tiradas, incluyendo puntos de bendición, mejoras, equipo, etc. De todos estos conceptos se va hablando a lo largo del Reglamento.

POR EJEMPLO. En el caso anterior, un resultado de 95, 96, 97, 98, 99 o 100 en el D100.

Algunas acciones tienen reglas propias con respecto a los niveles de éxito, tal y como se detalla en las secciones correspondientes. Pero, por lo general, el Máster puede tener en cuenta este sistema para evaluar el nivel de éxito o fracaso de cualquier acción y decidir en consecuencia.

POR EJEMPLO. Un personaje con un atributo Pr (Percepción) de 6 quiere buscar pistas en una habitación. Su habilidad Buscar es de 65. Tira el D100 y obtiene un 47, por lo que seguramente encuentra alguna pista. Si hubiera obtenido un resultado de 6 o menos (crítico), habría descubierto una trampilla camuflada que da a otra sala totalmente nueva. Por el contrario, si hubiera obtenido más de 65 no habría encontrado nada, pero si además hubiera obtenido un 97 o más (pifia), algo pesado se le podría haber caído en la cabeza mientras rebuscaba.

Atributos y Habilidades

Los atributos y habilidades son lo que define a cada criatura en el universo de Warhammer 40.000, desde el más poderoso guerrero hasta el más humilde sirviente. Aunque en el juego de estrategia los atributos suelen estar fijados para cada tipo de personaje (Soldado, Sargento, Teniente, Capitán...), en este juego se proporciona una descripción de los atributos básicos por raza, que se encuentra en el apartado correspondiente. Estos atributos se refieren a soldados, entendiéndose que los personajes civiles deberían verlos recortados, en especial en cuanto a habilidades de combate se refiere. A partir de ahí, cada personaje evoluciona de muy diversas maneras, pudiendo haber dos Capitanes totalmente distintos, con sus puntos fuertes y flojos. Igualmente, los atributos pueden reflejar condiciones genéticas al margen de las plantillas encorsetadas del juego de estrategia: por ejemplo, un humano que sufre gigantismo podría tener más F y R que uno normal. En esta parte del Reglamento se describe todo lo concerniente a los atributos y habilidades.

Atributos

Todos los personajes tienen una serie de atributos que establecen sus capacidades generales, **pudiendo ir de 0 a 10**. Excepto en el caso de Ps (Psiónica), es raro ver atributos de 0 salvo para animales o criaturas extrañas; por otro lado, un atributo por encima de 10 es muy excepcional y reservado a seres de un poder enorme. Los atributos tienen usos concretos por sí mismos, tal y como se indica en las secciones correspondientes. Lo que se muestra a continuación es una ficha básica de personaje, suficiente para definirlo, seguida de una explicación de cada atributo. Estas fichas de personaje pueden ir acompañadas de reglas específicas, tal y como se

describe en el apartado sobre las razas, en la sección correspondiente al Trasfondo.

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Marine Espacial	4	4	4	4	1	4	1	8	5	4	4	3	5	4	0

HA → Habilidad con armas de combate cuerpo a cuerpo. Define las capacidades para impactar con armas blancas y pistolas a bocajarro, así como con armas improvisadas o desarmado.

HP → Habilidad con armas de proyectiles. Como en el caso anterior, pero para las armas a distancia, incluidas las pistolas fuera del cuerpo a cuerpo.

F → Fuerza. Mide la fuerza bruta, así como el tono físico para realizar diversas acciones. También define el daño causado en combate cuerpo a cuerpo.

R → Resistencia. Refleja la resistencia contra enfermedades, venenos, climatología, etc., así como el fondo del personaje. También define los puntos de vida por nivel de heridas.

H → Heridas. Proporcionan niveles de heridas adicionales, alargando considerablemente la resistencia al daño de un personaje. Este atributo no tiene habilidades asociadas

I → Iniciativa. Representa la agilidad y el "reprise" del personaje. También define su capacidad para adelantarse al resto en el orden de acciones, así como su discreción.

A → Ataques. Por cada uno se puede intentar golpear una vez en combate cuerpo a cuerpo. Este atributo no tiene habilidades asociadas.

L → Liderazgo. Representa la resistencia mental. Sirve para sobreponerse a diversos estados psicológicos. Este atributo no tiene habilidades asociadas.

Pr → Percepción. Representa los sentidos tales como la vista y el oído, pero también la capacidad para ocultarse del enemigo o esconder algo, o bien encontrarlo.

Cg → Conocimientos generales. Son aquellos que versan sobre generalidades de importancia para el juego, como nociones de supervivencia, protocolo o estrategia.

Ct → Conocimientos técnicos. Sirven para manipular maquinaria y electrónica, además de pilotar naves o conducir vehículos terrestres. También permiten efectuar primeros auxilios.

Co → Conocimientos ocultos. Se entiende por éstos los arcanos, prohibidos o secretos, como los cultos heréticos, los misterios de la Disformidad o la xenología.

Em → Empatía. Capacidad para interactuar con otros personajes. Utilizada en interrogatorios, así como para medir el nivel de carisma y persuadir a los demás.

Rt → Rectitud. Representa la firmeza y fortaleza de ánimo, la constancia y la capacidad para inspirar a los demás personajes.

Ps → Psiónica. Comprende las habilidades psíquicas para manipular la energía de la Disformidad. La mayoría de personajes tienen un valor de 0 en este atributo.

Habilidades

Las habilidades sirven para dotar de más profundidad al juego. Son, por así decirlo, las partes en que se fraccionan los distintos atributos, excepto H (Heridas), A y L. Las habilidades **pueden ir de 0 a 100** y, en la práctica, se utilizan para realizar tiradas en 1D100, calculando así el resultado de cada acción:

HA

- **Contundentes**: capacidad en el manejo de armas de impacto. En esta categoría entran los martillos, las mazas y demás. Ej. Martillo de Trueno, Crozius Arcanum, Puño de Combate.
- **Cortantes**: capacidad en el manejo de armas de filo. Son las armas tales como cuchillos, espadas o lanzas. Ej. Espada Sierra, Espada de Energía, Cuchillas Relámpago.
- **Improvisadas**: capacidad en el manejo de armas improvisadas y en el combate desarmado. En esta categoría se incluye desde la culata de un fusil hasta un candelabro usado como arma. También se refiere a la capacidad de combate con puños, piernas, etc.
- **Pistolas**: capacidad en el manejo de pistolas a bocajarro. Las pistolas pueden funcionar como armas cuerpo a cuerpo. Ej. Pistola Láser, Pistola Bólter, Pistola de Plasma.

HP

- **Básicas**: capacidad en el empleo de armas básicas. Estas armas son las más comunes y fáciles de encontrar, y las que suelen llevar equipadas la mayoría de tropas. Están pensadas para llevarse a dos manos. Ej. Rifle Automático, Rifle Láser, Bólter.
- **Especiales**: capacidad en el empleo de armas especiales. Son armas más raras, pero habitualmente más poderosas que las básicas. También suelen llevarse a dos manos. Ej. Lanzallamas, Rifle de Fusión, Rifle de Plasma.
- **Pesadas**: capacidad en el empleo de armas pesadas y armas de apoyo. Son las más poderosas y devastadoras, siendo obligatorio manejarlas con ambas manos. Ej. Cañón Láser, Cañón Automático, Cañón de Plasma.
- **Pistolas**: capacidad en el empleo de pistolas. Casi todas las armas tienen una versión reducida en forma de pistola a una mano. Ej. Pistola Láser, Pistola Bólter, Pistola de Plasma.

F

- **Forzar**: capacidad para manipular objetos y personas por la fuerza, o para resistirse a fuerzas ajenas. Sirve para abrir una puerta atrancada, romper unas ataduras, levantar peso, avanzar contra un torrente de agua, mantener una presa sobre el enemigo, o bien liberarse de la misma, etc.
- **Intimidar**: capacidad para amedrentar a los demás. Representa la amenaza física, basada en la pose, el aplomo y los gestos intimidatorios. Útil contra personajes físicamente débiles.
- **Lanzar**: capacidad para lanzar. Sirve para lanzar cualquier objeto, pero se utiliza sobre

todo para el lanzamiento de granadas.

- **Vigor**: tono físico general para emplear el propio cuerpo, lo que viene a ser el nervio. Sirve para escalar una pendiente, subir a pulso, saltar un obstáculo, correr, nadar, reptar, etc. También representa una forma de agilidad ante fuerzas ajenas cuando se han producido empujones, caídas o proyecciones.

R

- **Apnea**: capacidad para suspender la respiración. Se utiliza cuando un personaje debe dejar de respirar bajo el agua, en entornos tóxicos o incluso en el vacío, y ante ciertas granadas.
- **Constitución**: constitución general. Se utiliza para definir la resistencia a enfermedades, toxinas, venenos o temperaturas extremas.
- **Dolor**: resistencia al dolor. Permite mantener la consciencia tras sufrir heridas graves, no verse penalizado por causa del dolor o resistir más tiempo ante un interrogatorio.
- **Fondo**: energía del personaje antes de agotarse tras realizar un esfuerzo físico. Cuanto mayor sea, menos posibilidades de verse penalizado por el cansancio.

I

- **Destrabarse**: habilidad para abandonar un combate cuerpo a cuerpo. Cuanto mayor sea, más posibilidades de evadirse sin sufrir daños.
- **Equilibrio**: capacidad para mantener el equilibrio. Se usa en situaciones tales como desplazarse por terreno difícil o permanecer en superficies inestables. También sirve para mantener el control sobre una montura.
- **Esquivar**: técnica para esquivar. Siempre que sea posible, a discreción del Máster, un personaje puede tratar de esquivar un golpe, objeto, etc. Los ataques normales a distancia y en cuerpo a cuerpo, a menos que se especifique lo contrario, no pueden ser esquivados.
- **Sigilo**: arte de la discreción. Se utiliza cuando un personaje quiere desplazarse o manipular algo sin hacer ruido.

Pr

- **Alerta**: capacidad para captar el entorno involuntariamente, representando los sentidos pasivos. Sirve para detectar peligros, amenazas o cualquier cosa reseñable aunque no se espere o se desconozca su existencia, como una emboscada o una trampa camuflada, un sonido extraño, un olor sospechoso, un destello momentáneo, etc.
- **Atención**: capacidad para captar el entorno voluntariamente, reflejando los sentidos activos. Sirve para distinguir, seguir e identificar cualquier cosa prevista o ya localizada, como un personaje a la fuga o que trata de esconderse, una conversación importante entre el gentío, algo sospechoso durante un turno de guardia, un patrón sonoro, etc.
- **Buscar**: técnica para buscar y encontrar en un registro, o rastrear y seguir pistas. Se utiliza

cuando el personaje está inspeccionando un entorno o un objeto, cacheando a otro personaje, siguiendo unas huellas, investigando marcas y señales, etc.

- **Ocultación**: se utiliza cuando un personaje quiere esconderse o pasar desapercibido. También sirve para ocultar objetos.

Cg

- **Culto**: conocimiento de la religión imperial, así como de la Eclesiarquía. En este universo, el conocimiento de la religión puede granjearse la confianza de muchas facciones.
- **Estrategia**: conocimiento de la estrategia en el campo de batalla. Sirve para determinar las mejores opciones que aseguren la victoria o una retirada ordenada, y concretamente se utiliza para desenvolverse en medio de una batalla a gran escala.
- **Sociedad**: conocimiento de la etiqueta y el protocolo, así como de los usos y costumbres dentro del Imperio. También representa el conocimiento de la estructura imperial, sus estamentos administrativos y burocracia.
- **Supervivencia**: conocimientos para sobrevivir en circunstancias adversas. Abarca nociones sobre cómo actuar ante diversos peligros, encontrar suministros, orientarse, construir un refugio, levantar una cobertura, etc. También tiene un uso en las batallas.

Ct

- **Conducir / Pilotar**: habilidad para conducir y pilotar vehículos, tanto terrestres como aéreos. Sirve para una variedad de objetivos, como puede ser esquivar obstáculos, perseguir a un enemigo, o al contrario, evadir una persecución, así como mantener el control del vehículo ante ataques o situaciones inesperadas.
- **Primeros auxilios**: habilidad para atender a los heridos. Se utiliza para calcular la eficacia con la que se curan las heridas.
- **Reparar**: conocimientos para arreglar maquinaria y sistemas electrónicos. Sirve para reparar vehículos y mecanismos averiados, reiniciar generadores de energía, reactivar consolas de datos, restablecer sistemas de comunicaciones, etc.
- **Sabotaje**: conocimientos para desmantelar maquinaria y sistemas electrónicos. Sirve para sabotear vehículos y mecanismos, desbloquear compuertas, anular trampas, piratear terminales, deshabilitar alarmas, etc.

Co

- **Cultos heréticos**: conocimiento de los cultos prohibidos. Sirve para identificar herejes, conocer su modus operandi, infiltrarse entre sus filas, etc.
- **Demonología**: conocimiento de los Demonios y criaturas de la Disformidad. Sugiere pistas sobre su presencia, formas para devolverlos al Inmaterium, sus características, etc.
- **Disformidad**: conocimiento teórico del Inmaterium y la energía Disforme. Permite

identificar portales dimensionales, distinguir las mutaciones genéticas de la corrupción, advertir la presencia de psikos, etc.

- **Xenología**: conocimiento de los xenos, su lenguaje, usos y costumbres, organización, etc.

Em

- **Interrogar**: habilidad para obtener respuestas. Se utiliza en los interrogatorios o para reunir información de terceros. Implica una forma de intimidación psicológica.
- **Mentir**: capacidad para mentir. Permite inventar historias, poner excusas o alegar razones falsas y resultar convincente.
- **Persuadir**: habilidad de persuasión. Sirve para convencer a otros personajes de que hagan o piensen algo, así como ponerlos del mismo lado.
- **Psicología**: capacidad de escudriñar e inquirir. Se utiliza para detectar si alguien está mintiendo, o si manifiesta un estado de ánimo alterado.

Rt

- **Coraje**: osadía, valor. En ocasiones, un personaje tiene que probar su coraje antes de tomar decisiones arriesgadas o afrontar peligros. También sirve para apuntar a partes del objetivo con sangre fría.
- **Fe**: confianza en el Dios Emperador. Sirve para repetir tiradas falladas, usando la Fe en lugar de la habilidad original. Sin embargo, esto sólo es posible ante situaciones que lo merezcan, a discreción del Máster. También tiene un uso cuando los personajes rezan.
- **Mando**: habilidad para comandar tropas. Se utiliza para arengar a otros personajes, animarlos o simplemente ordenarlos. También sirve para calmar a personajes trastornados.
- **Voluntad**: nivel de perseverancia. Se refiere a la capacidad para resistir tentaciones y fijarse en los propios objetivos, así como para mantenerse centrado en una tarea.

Ps

- **Ataque**: capacidades psíquicas para el ataque. Sirve para utilizar los poderes psíquicos de esta disciplina.
- **Dispersión**: capacidades psíquicas para la dispersión. Sirve para utilizar los poderes psíquicos de esta disciplina.
- **Manipulación**: capacidades psíquicas para la manipulación. Sirve para utilizar los poderes psíquicos de esta disciplina.
- **Visión**: capacidades psíquicas para la visión. Sirve para utilizar los poderes psíquicos de esta disciplina.

Los PNJs (personajes no jugadores) que no tienen unas habilidades previamente definidas por el Máster utilizan el valor del atributo del que dependen x10. Esto es muy útil para incluir

soldados rasos a partir de los atributos de cada raza que se incluyen más adelante, o para importar plantillas de tropas y personajes del wargame, pero ten en cuenta que el juego de estrategia se basa en tiradas sobre D6 y éste de rol sobre porcentajes en 1D100, lo que equivaldría a 1D10. Por ello **es recomendable aumentar algunas habilidades de los PNJs a discreción del Máster**, tanto más cuanto más poderosos sean. Se aconseja que una de las cuatro habilidades dependientes de atributos con un valor de 1 a 3 sea aumentada en +10. Para atributos de 4 a 6, conviene aumentar una de las habilidades asociadas en +20 (o dos en +10). Si los atributos son de 7 a 9, lo más correcto es aumentar tres habilidades en +10. Naturalmente esto es orientativo y queda a discreción del Máster, pero se recomienda tenerlo en cuenta para ajustar la dificultad de los enemigos que encuentren los jugadores. **Haz justo lo contrario con el atributo A**, pues su uso es muy distinto en este juego de rol: así, a partir de 5 **A**, un PNJ importado debería ver este atributo incrementado en razón de uno por cada dos puntos (5-6=5, 7-8=6, 9-10=7). El coste en experiencia también es mucho mayor para los PJs (personajes jugadores) que quieran incrementar su atributo **A** por encima de 5, tal y como se explica más adelante.

POR EJEMPLO. Un Gran Demonio de Khorne tiene 10 **A** en la plantilla del wargame, pero en este juego de rol lo más apropiado es que tenga un valor de 7 en dicho atributo.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial tiene una **HA** y **HP** de 4, por lo que sus habilidades bajo estos atributos serían de 40 (4x10). Sin embargo, lo correcto es que tenga 60 (+20) en sus habilidades para manejar armas Básicas y armas Cortantes, por ejemplo, o armas Especiales y armas Contundentes. Igualmente debería tener un +20 en una habilidad dependiente de cada atributo con un valor similar. Otra opción sería que tuviera un +10 en dos habilidades.

Por otro lado, **cualquier acción que no quede contemplada por las habilidades disponibles se calcula en base a una habilidad comodín igual atributo más apropiado x10**.

POR EJEMPLO. Un jugador tiene que manejar, desde un panel de control situado en una torre, una grúa elevadora automática para apartar unos obstáculos que impiden el paso al grupo. Realmente no está conduciendo la grúa, que no es más que un brazo hidráulico operado a distancia. En este caso procede referirse al atributo **Ct** (Conocimientos técnicos) x10 para determinar la habilidad correspondiente.

La habilidad más alta dependiente de un atributo no puede exceder en más de 20 puntos aquella más baja, antes de modificadores. Además, es importante puntualizar que **los atributos reflejan el valor de la decena de la habilidad más baja** que de ellos depende.

POR EJEMPLO. Un personaje con una HP de 4 puede tener 60 en su habilidad con armas Básicas, 65 con Especiales e incluso 69 con Pesadas (máx.), pero en su habilidad con Pistolas debe tener 49 (mín.). Sólo cuando ésta habilidad alcance un valor de 50, la HP aumentará a 5.

Si un personaje ve modificado un atributo en una cantidad fija, por ejemplo **en +1, las habilidades dependientes de éste aumentan en +10** (modificadores FIJOS). **Si el atributo** cambia de forma relativa, por ejemplo **se ve reducido a la mitad, sus habilidades hacen lo propio** (modificadores RELATIVOS). Pero **si el atributo se ve** modificado a un valor concreto, por ejemplo **reducido a 1** (no en -1 o a la mitad), todas **sus habilidades se ven reducidas** igualmente, en este caso **a 10** (modificadores ABSOLUTOS). Sin embargo, **los modificadores específicos sobre habilidades** (p. ej. +10 para impactar) **NO modifican el atributo del que dependen**.

POR EJEMPLO. El personaje del ejemplo anterior sufre una herida que reduce su atributo HP en -1, pasando éste de 4 a 3. Por consiguiente, su habilidad con armas Básicas pasa a ser de 50, su habilidad con armas Especiales de 55, con armas Pesadas de 59 y con Pistolas de 39. Pero si su atributo HP se ve reducido a 1, por ejemplo debido a una Granada de Fogonazo Fotónico, entonces todas estas habilidades pasan a tener un valor de 10 hasta que finalice el efecto.

Los modificadores fijos (+1 a un atributo o +10 a una habilidad, etc.) **se aplican después de los modificadores relativos** (habilidad o atributo doblados, etc.). **Finalmente se aplican los modificadores absolutos**, por lo que en la práctica éstos ignoran el resto de modificadores.

Por último, ten en cuenta que **los atributos y habilidades de un personaje no pueden sobrepasar unos valores de 10 y 100 respectivamente, independientemente de modificadores**.

Asaltos, turnos y acciones

Cuando no hay enemigos a la vista, lo normal es que los PJs desempeñen sus acciones tranquilamente, hablando entre ellos y con el Máster. Sin embargo, en caso de haber antagonistas, el realismo pide que los jugadores no puedan actuar sin más, puesto que pueden verse dificultados por las acciones enemigas. En estos casos inicia lo que se conoce como un combate por asaltos.

Cada asalto es una sección temporal de unos tres segundos, donde todos los personajes involucrados en el enfrentamiento llevan a cabo una serie de acciones. Se llama turno de personaje a la parte del asalto en que éste lleva a cabo sus acciones. Cuando finaliza un asalto, comienza otro, así sucesivamente hasta que el combate general se resuelve.

Orden de Iniciativa

Lo primero es determinar el orden de Iniciativa. **Cada personaje debe tirar 1D10 y sumar la puntuación obtenida a su atributo I (Iniciativa)**. El personaje con el resultado global más alto actúa primero, y así ordinalmente hasta aquel con el resultado más bajo. Personajes con resultados iguales actúan a la vez. **Este orden de Iniciativa se mantiene asalto tras asalto**; no obstante, si algún personaje ve modificado su atributo I durante un combate, lo más apropiado es que se vea bonificado o penalizado. El orden de Iniciativa es necesario para resolver combates por asaltos en un juego de rol, ¡aunque en realidad todo ocurre casi a la vez!

Turno de personaje

En cada asalto, los personajes tienen su propio turno, que es cuando actúan dentro de la secuencia del asalto. **Un personaje puede efectuar un máximo de dos acciones en su turno, pero no puede repetir la misma acción, con la única excepción de mover**. Las acciones pueden ser declaradas una detrás de otra, no siendo necesario hacerlo simultáneamente. Así, un personaje podría disparar y, si su arma resulta encasquillada, desencasquillarla inmediatamente después. **Cualquier personaje con mayor orden de Iniciativa puede guardar su turno** para realizarlo a lo largo de todo el asalto entre turnos de distintos personajes que actúan después (no entre las dos acciones de un mismo personaje), o bien a la vez que los mismos (antes de la declaración de acciones). Dos o más personajes que han guardado su turno pueden actuar a la vez; si no quieren, están obligados a actuar primero aquellos con menor orden de Iniciativa. Cuando el último personaje en la secuencia del asalto finaliza sus acciones, aún se pueden utilizar los turnos guardados; de no hacerlo, finaliza el asalto y se pierden los turnos de personaje guardados. Tal y como se explica más adelante, **no es posible guardar el turno cuando se está participando en un combate cuerpo a cuerpo**. Además, tampoco se permite guardar el turno a los personajes que han perdido el control de sus acciones por cualquier motivo, como estar envueltos en llamas.

Acciones

Existen multitud de acciones, pero las más habituales en combate son las siguientes:

- Mover (mover x2 = cargar al cuerpo a cuerpo)

- Atacar
- Usar poder psíquico
- Intercambiar / sacar / recoger equipo
- Afianzar / desafianzar posición
- Dirigir vehículo
- Primeros auxilios / curar / calmar
- Desencasquillar arma
- Recargar arma
- Destrabarse

Mover. Por norma general, **un personaje se mueve hasta 10 metros por acción**. Algunas criaturas se desplazan una distancia extra sobre la indicada y otras algo menos, lo cual se detalla en sus característica por raza. Mover es **la única acción que puede ser repetida en el turno**, por ejemplo para acercarse a un vehículo y entrar en el mismo, correr más rápido o cargar al cuerpo a cuerpo. Concretamente, **el concepto de cargar implica utilizar ambas acciones de movimiento como una sola** (debe declararse como tal), **recorriendo así una distancia de hasta 20 metros** en condiciones óptimas; **no es posible cargar** si una de las dos acciones de movimiento ha sido especial, como teleportarse, o cargar **con una sola acción de movimiento** por muy cerca que esté el enemigo. **Levantarse del suelo en caso de ser derribado consume una acción de movimiento completa** que se toma como especial, por lo que tampoco es posible levantarse y moverse para cargar en un turno; mientras permanezca en el suelo, un personaje puede reptar hasta 3 metros por acción de movimiento. **Los personajes que entran a 3 metros o menos de cualquier cobertura se consideran cubiertos automáticamente de los ataques a distancia provenientes del otro lado** (esto se explica más adelante). Algunas zonas difíciles de transitar podrían reducir el movimiento, o requerir una tirada sobre la habilidad Equilibrio. **Encararse en cualquier dirección durante el propio turno no es una acción ni cuenta como mover, pero algunas veces un personaje debe declarar hacia dónde ha quedado encarado cuando finaliza su turno**, lo que afecta a ciertas reglas.

Atacar. Atacar es un término general que implica cualquier forma de ataque, ya sea con armas de fuego, piezas de artillería, armas de vehículos, granadas o lanzando piedras. Hay una excepción fundamental que es el combate cuerpo a cuerpo, donde atacar no consume acciones.

Usar poder psíquico. Los psikos pueden consumir una de sus dos acciones para invocar un poder psíquico. Aunque el poder sea ofensivo, es legal que efectúen otra acción de ataque si así lo desean, como por ejemplo abrir fuego.

Intercambiar / sacar / recoger equipo. Una vez por turno, un personaje puede intercambiar sus elementos de equipo. Esto le permite **guardar hasta dos objetos o armas y sacar otros dos, o cogerlos de algún sitio**. Por ejemplo, puede intercambiar un Bólter por una Pistola Bólter y una

Espada Sierra. **Tirar objetos o armas** al suelo, así como **sostenerlos a una o dos manos, NO cuenta como acciones**, pero sólo puede realizarse al **PRINCIPIO** del turno de personaje, antes de que éste lleve a cabo cualquier acción o participe en un combate cuerpo a cuerpo.

Afianzar / desafianzar posición. Para usuarios de armas pesadas, que pueden adoptar o abandonar una postura afianzada para mejorar la cadencia de tiro.

Dirigir vehículo. Esta acción permite conducir un vehículo o pilotar un vehículo gravitatorio.

Primeros auxilios / curar. Sirve para atender a un personaje herido. Es muy probable que requiera de más turnos para completarse, entrando en la categoría de acción continuada como se explica más adelante, pero a veces puede resolverse rápido. Los primeros auxilios necesitan de una mano libre, mientras que la otra puede sostener un Medikit o, si no se utiliza, un arma o cualquier otra cosa. También se puede curar a un personaje que aún no ha caído con el uso de un Medikit.

Desencasquillar arma. El personaje puede emplear una acción para desencasquillar un arma. Esto **se permite sosteniendo el arma a dos manos**, o bien con la otra mano libre.

Recargar arma. Para recargar un arma cuando ésta ha agotado su munición. **Sacar un cargador del equipo y recargar cuenta como una sola acción**. Como al desencasquillar, esto **se permite sosteniendo el arma a dos manos**, o bien con la otra mano libre.

Destrabarse. Permite a un personaje trabado en combate cuerpo a cuerpo abandonar dicho combate para actuar libremente.

Otras posibles acciones quedan a discreción del Máster, desde teclear un código en un panel numérico hasta abrir una trampilla. Algunas podrían ser continuadas. Existe **otro tipo de acciones denominadas reactivas**, que se detallan en los apartados correspondientes; se diferencian de las acciones normales en que **pueden ser repetidas varias veces** y llevadas a cabo incluso **interrumpiendo el turno de otro personaje**. Esquivar es la acción reactiva más habitual.

Acciones simultáneas

Si dos o más personajes actúan a la vez en la secuencia de asalto, **primero se resuelve la primera acción de cada uno y luego la segunda**. Esto podría interrumpir la segunda acción de uno de los personajes.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial actúa a la vez que un Guerrero del Fuego Tau. El Astartes va a efectuar Fuego rápido con su Bólter, es decir, dos acciones de ataque gracias a una regla especial. El Tau dispara su Carabina de Inducción en su primera acción y luego piensa recargar el arma. Ambos tiran para impactar y herir, pero el Marine Espacial falla en su primera acción de ataque. No así el Tau, que impacta y obtiene una magnífica tirada de daño, matando al Astartes. En la segunda acción de ambos, el Astartes ya ha caído y no dispara, mientras que el Guerrero del Fuego recarga su arma tal y como había planeado.

Hay que tener en cuenta una regla en las acciones simultáneas: **aquellas estáticas tienen preferencia sobre las que implican movimiento**. Por ejemplo, si un personaje dispara a la vez que otro declara ponerse a cubierto, el disparo se efectúa limpiamente, sin penalizaciones por cobertura. Si un personaje carga y el otro dispara, el segundo puede abrir fuego antes de ser cargado. En este caso, como la carga es una acción doble de movimiento, habría que determinar a qué distancia se encuentran los personajes entre sí: si es a más de una acción de movimiento, el personaje que va a ser cargado aún puede realizar una segunda acción antes de entrar en combate, siempre que ésta sea estática. **Si ambas acciones implican movimiento, o ambas son estáticas, entonces tienen lugar a la vez**. Por ejemplo dispararse, tal y como se ha explicado en el ejemplo anterior, o alejarse ante una carga, en cuyo caso el asaltante simplemente habrá corrido.

Acciones continuadas

Algunas acciones, a discreción del Máster, pueden requerir de varios asaltos para completarse. Aunque en cada turno formalmente pueden ser llevadas a cabo dos acciones, las acciones continuadas requieren que no se haga otra cosa en los asaltos intermedios, pero permiten hacer dos tiradas para "mantenerlas", como si fueran dos acciones independientes y siempre que en el primer turno no se hiciera otra acción previa. **No es posible efectuar más de una acción continuada sobre un mismo objeto o personaje simultáneamente**. Fallar todas las tiradas de un turno implica volver a comenzar la acción continuada desde el principio. Adicionalmente, **una pifia en cualquier tirada de una acción continuada, aunque se disponga de un segundo intento, implica el fallo automático de la acción, mientras que un crítico finaliza la acción inmediatamente, resultando ésta en éxito**.

POR EJEMPLO. Un compañero ha caído y resultado herido. Necesita que le presionen una herida durante tres asaltos seguidos o morirá. En el primer asalto, un compañero sostiene su arma a una mano (no consume acción), se desplaza (primera acción) y aplica los primeros auxilios directamente. Su habilidad es de 40 y sólo dispone de una oportunidad, puesto que ya se ha movido. Obtiene un 27, así que en el primer turno tiene éxito. En el siguiente asalto debe mantener la acción, tira y saca un 68, ¡ha fallado! Por suerte puede realizar una segunda tirada para esa misma acción. Obtiene esta vez un 39, así que vuelve a conseguirlo. En el tercer asalto dispondrá de dos oportunidades más y, de conseguirlo a la primera, entonces podrá hacer otra acción en el mismo turno.

Ayudar en acciones

A veces es más fácil que varios personajes se ayuden entre sí a que intenten llevar a cabo una misma acción por separado, por ejemplo si un sistema de seguridad responde con una descarga eléctrica en caso de fallo, o para acciones continuadas donde sólo un personaje puede

ejecutar la acción. En estos casos, se entiende que un personaje hace la acción mientras que los demás pueden ayudar permaneciendo al lado, siempre respetando unas limitaciones de espacio razonables en función del objeto a tratar.

En asaltos donde hay un orden de Iniciativa **es posible ayudar a un compañero**. De este modo, **un personaje puede declarar que efectúa una acción de ayuda (va a ayudar)** y, si dispone de otra acción, cualquier otra cosa, como abrir fuego. **La acción de ayuda queda así registrada y permanece durante el asalto en que es declarada y el asalto siguiente, hasta el nuevo turno del personaje**. Ayudar no requiere efectuar tiradas y **cuenta como una acción del mismo tipo**, es decir, un personaje no podría ayudar a hacer una cosa y hacer esa misma cosa en un turno, puesto que serían la misma.

Por cada personaje que ayuda, el personaje que después realiza la acción "real" cuenta con una bonificación de +10 a su habilidad. Mientras se renueve la acción de ayuda, todas las tiradas de una acción continuada en asaltos subsiguientes se benefician de la bonificación. Si no hay combate por asaltos, la ayuda se aplica normalmente a las tiradas con tal de que los personajes permanezcan juntos. **La bonificación máxima por ayuda es de +20**.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial se encuentra junto a una puerta bloqueada que requiere una acción continuada de dos asaltos para ser abierta. El Astartes es fuerte, pero su Hermano de Batalla lo es mucho más. Como sólo se puede ejecutar una acción continuada simultáneamente, decide disparar y ayudar. El disparo se resuelve en el momento y la segunda acción de ayuda ha quedado registrada. Cuando el otro Marine Espacial actúa en la secuencia del asalto, se desplaza hasta la puerta y comienza la acción continuada para abrirla. Puesto que se ha movido, sólo dispone de un intento en su tirada sobre Forzar, pero cuenta con la ayuda de su camarada, que le proporciona un +10 a la tirada. Consigue un éxito. En el siguiente asalto, el primer Astartes declara exactamente lo mismo, es decir dispara y ayuda. Vuelve a resolver el ataque y se queda listo para ayudar. El Hermano de Batalla que le sigue prosigue su acción continuada, esta vez contando con dos intentos, ambos beneficiándose de la bonificación de +10 por ayuda. Obtiene un éxito en el primer intento, así que aún puede efectuar una acción para abrir fuego también.

No es posible ayudar a disparar ni a usar poderes psíquicos por razones obvias. Esto mismo se aplica al lanzamiento de granadas, el lanzamiento de objetos y prácticamente cualquier forma de ataque. En el caso del combate cuerpo a cuerpo, varios personajes atacando conjuntamente a un mismo enemigo cuentan con ventaja por combate múltiple, tal y como se explica en el apartado correspondiente. En cualquier caso, no se siguen las reglas de ayuda habituales.

Un personaje preparado para ayudar que es abatido, se ha desmoralizado, resulta trabado en cuerpo a cuerpo o ha perdido el control de sus acciones por cualquier causa, descarta la acción de ayuda, que debe ser declarada nuevamente.

Disparo

En el siniestro universo futuro del cuadragésimo primer milenio, las armas de proyectiles constituyen la base fundamental de las contiendas bélicas. Desde pistolas compactas hasta enormes armas, el espíritu de Warhammer 40.000 se sustenta sobre el intercambio de fuego en los campos de batalla.

El disparo se ejecuta con las habilidades Básicas, Especiales, Pesadas o Pistolas, dependientes del atributo HP. Excepcionalmente, **las armas extrañas o exóticas, o aquellas nuevas a las que el personaje no esté acostumbrado se dispararán utilizando su HP genérica x10** (a discreción del Máster).

POR EJEMPLO. Un personaje tiene 55 en armas Básicas, pero su HP es de 4. Encuentra una Catapulta Shuriken, que es un arma de este tipo, pero no la ha utilizado nunca. Durante un plazo estipulado por el Máster, dispara el arma sobre una habilidad de 40 (HP x10).

Para conseguir un impacto disparando, lo normal es obtener un resultado igual o inferior a la habilidad utilizada en 1D100. Hay factores que modifican esta habilidad.

Modificadores a la tirada para impactar

Hay una serie de modificadores habituales en las tiradas para impactar con armas a

distancia, tal y como se describe a continuación.

Modificadores de las armas: las propias armas pueden aumentar o disminuir la habilidad del usuario en función de la distancia. Algunas pistolas pueden llegar a sumar +20 a la habilidad para impactar en distancias cortas. Esto se muestra en la ficha de cada arma. También se aplican modificadores al disparar a distancia extrema, tal y como se indica más adelante.

Coberturas: alguien disparando a un objetivo tras una cobertura liviana (maderos, barriles, etc.) recibe una penalización de -10 a la habilidad empleada. Si la cobertura es recia (sacos de arena, paneles de hormigón, etc.), obtiene un -20. Si las tiradas para impactar fallan debido a estas penalizaciones (es decir, dentro del margen de fallo debido a las mismas), al cabo de varios disparos el Máster puede determinar que una cobertura recia pasa a ser liviana, o que una liviana se desintegra y deja de aportar protección.

Velocidad: alguien disparando a objetivos veloces se ve penalizado. Los intentos de impactar a un enemigo que se mueve (ha recorrido) **25 metros o más** por asalto reducen en -10 la habilidad empleada; si esta distancia es de **51 metros o más**, la penalización es de -20. Esto se aplica cuando el objetivo cubre la distancia indicada **de una sola vez**, no necesariamente en línea recta; el enemigo podría estar corriendo (dos acciones de movimiento seguidas), pero no tiene por qué si es lo bastante rápido. También se incluyen en las penalizaciones por velocidad a los vehículos desplazándose. Ten en cuenta que **no se considera la distancia potencial que un objetivo puede recorrer, sino aquella real cubierta**.

Tamaño: el tamaño influye a la hora de determinar los blancos. Un objetivo muy pequeño (un Servo-Cráneo) reduce la habilidad en -20 para ser impactado. Uno pequeño (Snotling) en -10. Del mismo modo, uno grande (Ogrete) aumenta la habilidad en +10, mientras que uno muy grande (tanque) lo hace en +20.

Objetos y habilidades especiales: hay otros factores que aumentan o reducen la habilidad de disparo. Por ejemplo, las capas de Camaleonina protegen a sus usuarios, haciendo que todos los impactos contra ellos tengan un -10 si permanecen quietos. Un Sistema de Puntería, por el contrario, otorga un +10 a quien lo usa.

POR EJEMPLO. Un tanque Falcon de los Eldar es un objetivo muy grande (+20), pero está avanzando a 50 metros por asalto (-10). Por tanto, un personaje que lo dispare cuenta con una bonificación de +10 a su habilidad para impactar, al margen de otros posibles modificadores.

Disparar a partes del objetivo

En algunas ocasiones, puede que alguien quiera disparar a una parte del objetivo, como por ejemplo su radio de comunicaciones, su sistema de respiración, el arma que sostiene, ¡o su cabeza misma! En este caso se aplican primero los modificadores que correspondan por cobertura,

tamaño, velocidad, etc., y luego **se aplica un -10** adicional al modificador resultante.

POR EJEMPLO. Un personaje quiere disparar al ariete que un Ogrete está utilizando para derribar la puerta de su emplazamiento. El Ogrete corre hacia la puerta y se desplaza a 30 metros por asalto. Como el ariete también se mueve a esta velocidad, hay que aplicar ante todo una penalización de -10 a la tirada para impactar. Por otro lado el Ogrete es grande, pero en realidad no es el objetivo del disparo, sino el propio ariete que es de tamaño normal. Por tanto no existen modificadores por tamaño. Finalmente hay que aplicar el modificador habitual de -10 por impactar a partes del objetivo, quedando la penalización total en -20.

POR EJEMPLO. Un personaje quiere disparar a la cabeza del enemigo, que de por sí es muy pequeña y requiere un -20 para ser impactada. Pero además es una parte del objetivo, aplicando un modificador adicional de -10. La penalización resultante es por tanto de -30.

Por norma general, la cabeza de un objetivo de tamaño medio es muy pequeña (-20), los brazos y las piernas pequeños (-10) y el tronco normal. En el apartado sobre daños y heridas se describen los efectos por disparar a las distintas partes del cuerpo.

Con respecto a las armas a distancia, las pistolas son muy pequeñas, las armas básicas o especiales pequeñas y las armas pesadas normales; las armas de cuerpo a cuerpo pueden variar en tamaño, siendo normalmente muy pequeñas o pequeñas. **La mayoría de armas, al ser impactadas, tienen un valor de blindaje de 10, excepto las pesadas que suelen tenerlo de 12, y son destruidas en caso de ser penetradas**. Las reglas sobre blindaje se describen en el apartado correspondiente a vehículos. El resto de elementos de equipo quedan a discreción del Máster, tanto con respecto a su tamaño como a su blindaje.

Disparar a partes del objetivo cuando éste se ha percatado de nuestra presencia y está en actitud hostil **requiere una tirada previa sobre la habilidad Coraje** bajo el atributo **Rt** (Rectitud). **De no superarse la tirada, el personaje dispara normalmente, pero sigue contando con la penalización de -10 a la tirada para impactar** por apuntar sin éxito. Si se obtiene un crítico en la tirada, el personaje puede disparar a partes del objetivo sin aplicar la penalización de -10 para impactar. En caso de pifia, permanece indeciso y consume la acción de ataque sin abrir fuego.

Las Pantallas de Energía, Refracción, Conversión y Desplazamiento, así como pantallas similares, protegen a todo el usuario, incluidos sus objetos y armas. Más adelante se describe el funcionamiento de las pantallas.

Disparar al cuerpo a cuerpo

En ocasiones es posible que un personaje se arriesgue a disparar al cuerpo a cuerpo, donde

al menos un compañero estará trabado con uno o más enemigos. Ante todo, debe efectuarse una tirada para impactar con éxito. En caso afirmativo, **hay que tirar 1D6 y asignar un valor a cada contendiente: el resultado del dado indicará si se impacta al enemigo o al propio aliado**. El el caso de armas de fuego sostenido, tras la tirada para impactar, deberá tirarse 1D6 por cada disparo del arma. Más adelante se explican las reglas sobre el fuego sostenido. Si un personaje está trabado en cuerpo a cuerpo contra un adversario más grande, lo normal es que a este último le correspondan más resultados en el D6, por ejemplo 1-2 para el personaje de tamaño normal y 3-6 para el personaje grande. Ocurriría lo mismo si el personaje está trabado con dos adversarios. Aunque un objetivo sea de tamaño grande o muy grande, no se aplican bonificaciones por tamaño al disparar al cuerpo a cuerpo, ya que esto entraña una dificultad añadida: los resultados en el D6 son los que aumentan las posibilidades de impactar a los objetivos más grandes, tal y como se ha explicado.

POR EJEMPLO. Un personaje está trabado en combate cuerpo a cuerpo con dos enemigos. Un compañero suyo abre fuego al combate y obtiene un éxito. Después tira 1D6, correspondiendo los resultados de 1-2 al compañero, los resultados de 3-4 al enemigo 1 y los resultados de 5-6 al enemigo 2. Lamentablemente obtiene un 2, por lo que impacta a su propio aliado.

Disparar a distancia extrema

Las armas tienen un alcance dividido en distancia corta y larga, tal y como se muestra en las fichas de las mismas. Un personaje puede, no obstante, **disparar un arma hasta el doble de su alcance máximo** (distancia extrema) **aplicando una penalización de -20 a las tiradas para impactar**. Esto **no se permite** con armas que tienen **penalizaciones para** (o no pueden) **impactar a larga distancia**, o que **no requieren las tiradas habituales sobre una habilidad para impactar**.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial tiene un Bólter. Este arma tiene un alcance de hasta 30 metros a corta distancia y 60 metros a larga distancia. El enemigo, sin embargo, está más lejos, a unos 80 metros. El Marine Espacial puede abrir fuego hasta una distancia máxima de 120 metros, pero debe aplicar una penalización de -20 a su habilidad de disparo con armas Básicas.

Disparar con una mano

Las armas básicas y especiales están pensadas para ser disparadas con ambas manos. No obstante, **pueden emplearse con una sola mano aplicando un modificador de -10 a todas las tiradas para impactar**. Así, un personaje podría llevar también un Espada Sierra, por ejemplo. Si sólo lleva un arma básica o especial y quiere disponer de una mano libre para realizar acciones puntuales como los primeros auxilios, **cambiar de una a dos manos o viceversa no consume acciones**, pero debe declararse al inicio del propio turno; de este modo el personaje puede disparar

aplicando la penalización de -10 a las tiradas para impactar mientras dispone de la otra mano, hasta que decida volver a emplear ambas, siempre al inicio del turno.

Las pistolas se usan normalmente con una mano. Por el contrario, **las armas pesadas deben necesariamente dispararse con ambas manos**, salvo en casos excepcionales como son las armaduras de Exterminador. Los personajes que usan armas pesadas pueden, no obstante, sostenerlas con una mano para tener la otra libre, pudiendo así realizar acciones puntuales que lo requieran; en este caso no podrán abrir fuego con sus armas pesadas hasta que vuelvan a sostenerlas a dos manos, al inicio del turno.

Niveles de éxito en disparo

Los resultados de **crítico hacen blanco siempre**, al margen de modificadores. También **hieren automáticamente** al objetivo y **acaban con todos los puntos de vida restantes de un nivel completo de heridas**, todo ello siempre y cuando la armadura sea penetrada normalmente. Primero elimina los puntos de vida restantes del nivel de heridas y **luego aplica los puntos de daño que han traspasado la armadura**. En la práctica, un crítico elimina a los objetivos con 1 H que no tiran en las tablas R.I.P., siempre que su armadura sea penetrada; los personajes que tiran en estas tablas pueden recibir penalizaciones adicionales por críticos. De momento no te confundas con estos conceptos nuevos, que se explican más adelante, incluyendo otra vez el daño de los críticos.

Los resultados de pifia fallan siempre, al margen de modificadores. Adicionalmente **encasquillan el arma que está siendo usada**, que debe ser desencasquillada antes de seguir usándose. Desencasquillar un arma es una acción que no requiere tirada. La munición de un arma desencasquillada se habrá gastado igualmente, como si hubiera disparado. En la descripción de las armas se explican las reglas sobre municiones.

Armas de fuego sostenido

Algunas armas tienen un valor de fuego sostenido, que suele ir de 1 a 3. Éste es el número de **disparos adicionales** que efectúan. Sin embargo, todos ellos se determinan **con una única tirada en la habilidad del arma correspondiente**, fallando o bien acertando en su conjunto. **En caso de crítico, sólo uno de los impactos se considera como tal y se aplica en primer lugar**. Los disparos pueden dirigirse a un mismo objetivo, o contra varios enemigos que no disten unos de otros más de 5 metros, en un arco frontal de 90º desde el arma. **Deben aplicarse las penalizaciones para impactar correspondientes al objetivo designado más difícil de alcanzar y todos los disparos deben ser repartidos antes de realizar las tiradas de daño**, entendiéndose que un disparo dirigido a un enemigo abatido por otro anterior se desperdicia. Si alguien emplea un arma de fuego sostenido para impactar a una o más partes del objetivo, puede dividir los disparos entre el enemigo mismo y sus objetos o partes, siempre aplicando la penalización correspondiente al objeto más difícil de impactar, además de la habitual de -10 por apuntar a partes del objetivo. Obviamente el gasto de munición corresponde al número total de disparos.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial dispara un Cañón Automático (fuego sostenido de 1) contra dos Orkos, asignando un tiro a cada pielverde. Uno de los Orkos se encuentra tras cobertura liviana, por lo que el Astartes debe efectuar la tirada para impactar aplicando una penalización de -10. Obtiene un éxito y aniquila a los xenos. Si hubiera fallado la tirada, se habrían desperdiciado ambos tiros. Si el Marine Espacial hubiera decidido asignar ambos tiros al Orko que no está tras cobertura, no se habría aplicado la penalización de -10.

No todo son ventajas. Un arma de fuego sostenido **se encasquilla** mucho más fácilmente que una común, ocurriendo esto **no sólo debido a una pifia**, sino en el caso de que el resultado de la tirada para impactar sea **una decena** (10, 20, 30, 40, 50, etc.). De ser así, si la decena está dentro del rango de habilidad de disparo empleada, el arma dispara normalmente y luego queda encasquillada; si está fuera de rango o se obtiene una pifia, el arma no abre fuego y la munición se desperdicia normalmente al desencasquillarla.

Además, **desencasquillar** un arma de fuego sostenido requiere **tantas acciones como capacidad de fuego sostenido del arma**. Por ejemplo, un arma de fuego sostenido 2 se desencasquilla en dos acciones, pero ten en cuenta que no es posible repetir la misma acción en un mismo turno. Por último, si un arma de fuego sostenido queda encasquillada **como consecuencia de una pifia, añade +1** al número de acciones necesarias para desencasquillarla. Esto no debe confundirse con una acción continuada.

Por supuesto, aunque efectúen varios tiros, disparar con armas de fuego sostenido consume una sola acción de ataque.

Armas acopladas

Las armas acopladas funcionan como una sola a la hora de determinar los daños, pero **permiten repetir las tiradas falladas para impactar**. Esto representa la mayor probabilidad de que uno de los dos disparos acoplados impacten. Atacar con armas acopladas consume una acción.

Si en una de las tiradas para impactar se obtiene una pifia, una de las dos armas acopladas queda encasquillada o atascada normalmente, impactando la otra siempre y cuando hubiera éxito en la segunda tirada -en este caso no se está repitiendo la pifia como tal, sino que se permite una segunda tirada para impactar-. En siguientes turnos, mientras esto no se corrija, las armas acopladas funcionan como una sola arma común. Si volviera a salir una pifia en la segunda tirada (o en tiradas posteriores mientras una de las armas sigue encasquillada), ambas armas quedan encasquilladas, debiendo desencasquillarse cada una por separado.

Armas de área

Las armas de área tienen un área de efecto generalmente expresada como su **diámetro en metros**, debido a que los proyectiles explotan tras hacer impacto. Estas armas pueden ser

disparadas **contra un elemento vacío del terreno** (como el suelo) para afectar al mayor número de enemigos posibles, pero en este caso **deben aplicarse las penalizaciones para impactar al objetivo más difícil** afectado por el área, aunque **no se aplican penalizaciones por cobertura.** Por su parte, **los enemigos tras cobertura siempre pueden intentar esquivar** tirando sobre la habilidad Esquivar bajo el atributo I. **Esquivar es una acción reactiva que no cuenta para el límite de dos acciones por turno, puede ser repetida varias veces por asalto y excepcionalmente puede llevarse a cabo inmediatamente tras recibir el ataque, en medio del turno de otro personaje**.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial decide disparar su Lanzagranadas con Granadas de Fragmentación al suelo, entre tres enemigos. Uno de ellos es un repugnante Garrapato, que es un objetivo pequeño y además ha recorrido 30 metros, por lo que aplica un -20 para ser impactado. Los otros dos son Orkos, uno de los cuales se encuentra tras cobertura liviana, que en este caso no penaliza la tirada del Astartes. El Garrapato es el objetivo más difícil de impactar dentro del área, así que el disparo debe resolverse con una penalización de -20. El Orko tras cobertura puede esquivar.

Las armas de área **también pueden ser disparadas contra un objetivo normalmente**, en cuyo caso se aplican los modificadores habituales para impactar al objetivo designado (incluyendo penalizaciones por cobertura), aunque otros enemigos más difíciles de alcanzar se vean afectados por el área de efecto. En este caso, **si un objetivo tras cobertura es designado como blanco de un arma de área y resulta impactado, ese objetivo y todos los que se encuentren tras la misma cobertura NO pueden esquivar**.

Adicionalmente, **cualquier personaje cubierto parcialmente por el área de efecto puede esquivar siempre**, ya sea tras un impacto al suelo o a otro personaje. A tal fin, calcula que un objetivo de tamaño estándar ocupa un metro cuadrado sobre el terreno. **Los personajes grandes, a menos que resulten directamente impactados, se consideran como mucho cubiertos parcialmente por áreas de 3,5 metros de diámetro o menores**.

POR EJEMPLO. Siguiendo con el ejemplo anterior, el Marine Espacial esta vez decide disparar directamente al Orko tras cobertura, aunque esto implique que los otros dos enemigos queden sólo parcialmente cubiertos por el área de efecto. Aplica la penalización habitual de -10 por disparar a un objetivo tras cobertura liviana, aunque el Garrapato sea más difícil de impactar, y obtiene un éxito. En este caso, el Orko a cubierto no puede esquivar. Los otros dos enemigos sí pueden hacerlo, al estar sólo parcialmente cubiertos por el área de efecto.

Si un arma de área no impacta, hay que establecer qué ocurre con la explosión. **Determina una dirección aleatoria** desde el punto de impacto (puedes usar 1D12 que representa las horas de

un reloj) **y tira 2D6**. El resultado obtenido en los dados indica la distancia en metros que se desplaza el área de efecto. **Un área nunca puede desplazarse más de la mitad de la distancia entre el arma y el objetivo**. Si donde cae el área hay objetivos, sigue las reglas habituales. Si uno de los resultados de los D6 es un 1, la munición está defectuosa y no explota. Si ambos resultados de los D6 son un 1, sitúa el área de efecto en la propia arma y calcula los daños sobre el artillero y cualquiera que esté lo suficientemente cerca. El arma resulta destruida. **En caso de pifia no es necesario realizar este procedimiento**: el arma simplemente resulta encasquillada. Además, ten en cuenta que si un arma de área no impacta a un personaje tras cobertura debido a la penalización por la misma, el área no se desvía, sino que el impacto se produce sobre la cobertura. En este caso el personaje a cubierto podría intentar esquivar, tal y como se ha dicho.

A menos que específicamente se designe una parte del objetivo como blanco, **con las armas de área no se tienen en cuenta las partes del objetivo**, es decir armas, elementos de equipo, zonas del cuerpo, etc., ya que estas partes, aun viéndose afectadas, no reciben el impacto directo del arma. En el caso de los vehículos se siguen otras reglas, como se explica más adelante.

Por último, **nótese que se hace una sola tirada de daño, aplicable a todos los objetivos alcanzados**. Esto incluye posibles críticos.

Granadas

Las granadas pueden "dispararse" con la habilidad Lanzar bajo el atributo **F**. La distancia máxima a que puede ser lanzada una granada es igual al **atributo F x5 en metros**. Por lo demás, se aplican las mismas reglas que para las armas de área, excepto en el caso de granadas que no tienen área de efecto, en cuyo caso se aplican las reglas de impacto habituales.

Excepcionalmente, si se dispone de una mano libre, **coger una granada del inventario no supone acción alguna**. Es decir, podría cogerse una granada y lanzarse en una sola acción de ataque.

Una pifia al lanzar una granada con área de efecto implica que está defectuosa y no hace explosión. Para granadas con un valor de Fuerza, **los críticos en las tiradas sobre Lanzar proporcionan las mismas bonificaciones al daño que las descritas para disparos**.

Todo lo dicho se aplica en caso de que las granadas sean lanzadas y no disparadas por armas como un Lanzagranadas, en cuyo caso se siguen las reglas habituales de disparo. Por ejemplo una pifia encasquilla el arma, la distancia máxima a que pueden ser disparadas las granadas aumenta, etc.

El área de algunas granadas permanece tras la explosión. Un personaje puede, nada más comenzar su turno, salir del área de efecto usando su acción de movimiento. En tal caso, no vuelve a sufrir daños. Sin embargo, si el movimiento no le permite salir del área activa o bien se adentra nuevamente en la misma, sufre inmediatamente otro impacto. Esto se aplica también a las armas a distancia de área cuando la misma permanece.

Armas de tipo Lanzallamas

Los Lanzallamas y armas similares cubren un área cónica que parte de su boquilla y se expande hasta alcanzar la distancia y anchura máxima, expresada en la ficha del arma como largo por ancho en metros (por ejemplo 20x2,5).

Este tipo de área nunca se desvía y puede ser dirigida hacia cualquier punto del terreno para afectar al mayor número de objetivos posibles. De hecho, es imposible dirigirla contra un sólo enemigo y por tanto **no se permite apuntar a partes del objetivo**, ni las partes de los objetivos se ven en cualquier caso afectadas. En el caso de los vehículos se siguen otras reglas, como se explica más adelante. La ventaja de este tipo de armas es que **la tirada para impactar se realiza siempre sin penalizaciones, pero tampoco bonificaciones**.

Todos los objetivos tras cobertura, así como los cubiertos parcialmente por el área, pueden siempre efectuar una acción reactiva para esquivar el daño y no ser alcanzados. Con respecto a los **enemigos totalmente cubiertos por el área**, la posibilidad de esquivar **depende de la tirada para impactar: en caso de acierto, son automáticamente afectados; en caso de fallo**, se entiende que la ráfaga se ha desviado hacia arriba o abajo, permitiéndoles agacharse o saltar, por lo que **también pueden esquivar**. Se efectúa **una sola tirada de daño que afecta por igual a todos los objetivos impactados**, críticos incluidos.

En el juego de estrategia no se requieren tiradas para impactar con estas armas, y los objetivos totalmente cubiertos no pueden esquivar en cualquier caso, pero se imponen las reglas aquí descritas para nivelar la experiencia de juego. Estas reglas implican que los lanzallamas también pueden encasquillarse como consecuencia de una pifia, en cuyo caso no llegarían a abrir fuego (¡un recurso muy dramático!).

Además, **si un arma de tipo Lanzallamas es designada como parte del objetivo e impactada**, el usuario debe **tirar 1D6: con un resultado de 1, sufre un impacto de la propia arma**, que resulta destruida. Si el arma es directamente destruida como consecuencia del ataque, este impacto es automático, no siendo necesario tirar el D6.

Afianzar posición

Los usuarios de **armas pesadas** capaces de efectuar fuego sostenido pueden realizar una acción para afianzarse. **Mientras están afianzados, no pueden mover ni encararse, y disparan en un ángulo de tiro frontal de 90º hasta desafianzar la posición**, lo que también es una acción. **Esto añade un disparo adicional a los habituales por fuego sostenido.**

Un personaje que resulta trabado en combate cuerpo a cuerpo pierde automáticamente la posición afianzada, lo que no supone una acción y podría ocurrir en el mismo asalto en que el personaje se había afianzado. Además, **durante el primer turno de resolución del combate, el usuario del arma pesada aplica una penalización adicional de -10 a sus tiradas para impactar** por estar afianzado. Las reglas sobre el combate cuerpo a cuerpo se explican más adelante.

Fuego de supresión

El fuego de supresión se anuncia cuando hay sospechas de que va a aparecer algún objetivo. Implica **permanecer quieto y encarado en una dirección**, ya sea ésta una esquina, una puerta, una trampilla o cualquier otro lugar que se pueda mantener razonablemente controlado, con **ángulo de tiro frontal de 45º**. Si aparecen uno o más enemigos por las zonas cubiertas, **antes de que dé comienzo el combate por asaltos propiamente dicho, los personajes en fuego de supresión pueden efectuar una sola acción de ataque**, tras la cual se hacen las tiradas habituales de Iniciativa y da comienzo el combate por asaltos. Además de otros modificadores habituales, **disparar en fuego de supresión implica una penalización de -10 a las tiradas para impactar**; sin embargo, **no se aplican penalizaciones por velocidad del objetivo**. No es posible efectuar fuego de supresión lanzando granadas.

El fuego de supresión también puede ser efectuado durante un combate por asaltos, en muy diversas circunstancias. En tal caso, la acción de fuego de supresión **cuenta como una acción de ataque** que se declara para después, de manera **similar a una acción de ayuda** (se mantiene hasta el nuevo turno del personaje en el asalto siguiente): simplemente, resuelve el disparo en cualquier momento **como si fuera una acción reactiva**, incluso interrumpiendo el turno del adversario. Si varios personajes quieren disparar a un objetivo común durante una misma acción de éste, se considera que todos los disparos por fuego de supresión tienen lugar a la vez, no pudiendo realizarse secuencialmente; por tanto, un enemigo puede ser disparado por separado en cada una de sus acciones. Se aplican las mismas reglas sobre ángulos de tiro y penalizaciones para impactar descritas en el párrafo anterior. **Aunque alguna regla especial permita a un personaje hacer dos acciones de ataque por turno, sólo una de ellas puede destinarse a fuego de supresión y, en tal caso, no es posible resolver otra acción de ataque en el mismo turno**. Además, ten en cuenta que **un personaje no puede mover y declarar fuego de supresión**, puesto que debe permanecer quieto. Un personaje puede perder su fuego de supresión como cualquier acción de ayuda.

Fuego de cobertura

Como el fuego de supresión, el fuego de cobertura es algo **a medio camino entre una acción de ayuda y una reactiva**. Un personaje puede usar una **acción de ataque** para declarar que va a efectuar fuego de cobertura cuando más le convenga **hasta su nuevo turno en el asalto siguiente**. El fuego de cobertura tiene lugar **cuando dispara un enemigo, reduciendo en -10 la habilidad de éste para impactar a distancia (máximo -20)**. Sin embargo, **los vehículos no se ven penalizados**. El personaje en fuego de cobertura puede haberse movido, pero debe permanecer encarado con ángulo de tiro frontal de 90º. El fuego de cobertura puede servir para cubrirse a sí mismo o a un aliado. Como ocurre con el fuego de supresión, **un personaje capaz de hacer dos acciones de ataque por turno sólo puede destinar una a fuego de cobertura y, en tal caso, no es posible resolver otra acción de ataque en el mismo turno**. Un personaje puede perder su fuego de cobertura como cualquier acción de ayuda.

POR EJEMPLO. Una escuadra de cinco Marines Espaciales (entre ellos un Tecnomarine) se ven acorralados en un hangar, cuya puerta se ha cerrado en lo que parece una trampa. Todos se sitúan tras cobertura liviana (-10 para ser impactados) al ver cómo dos Nobles Orkos se acercan para liquidarlos. El Tecnomarine del grupo pide fuego de cobertura porque va a intentar abrir la puerta, guardando su turno de momento. Los Astartes 1 y 2 declaran que van a efectuar fuego de cobertura. Después llega el turno del primer Orko, que dispara al Tecnomarine. Éste sigue tras la cobertura, pero para no arriesgar el Astartes 2 ejecuta su fuego de cobertura, reduciendo en -10 la habilidad del pielverde para impactar. En total tiene un -20 (-10 por cobertura y -10 por fuego de cobertura), así que falla la tirada. Después actúa el Astartes 3, quien también declara que va a hacer fuego de cobertura. Llega entonces el turno del segundo Orko, que dispara igualmente al Tecnomarine, pero inmediatamente los Astartes 1 y 3 hacen su fuego de cobertura, reduciendo en -20 la habilidad del enemigo para impactar. En total tiene un -30 (-10 por cobertura y -20 por fuego de cobertura), así que falla. Entonces el Tecnomarine usa su turno guardado, se dirige a la puerta y comienza una acción continuada para abrirla. Finalmente actúa el Astartes 4, quien también declara que va a a efectuar fuego de cobertura (hasta su nuevo turno). En el asalto siguiente, presumiblemente, los Astartes 1, 2 y 3 seguirán cubriendo exactamente igual al Tecnomarine mientras éste prosigue abriendo la puerta ya al descubierto, mientras que el Astartes 4 podrá efectuar su fuego de cobertura antes que nadie, pues ya lo había declarado en el asalto anterior sin llegar a usarlo. Por consiguiente, cada Noble Orko verá sus habilidades para impactar al Tecnomarine reducidas en -20 (dos Astartes en fuego de cobertura por cada uno). En este ejemplo, para simplificar, los Marines Espaciales no han hecho otras acciones durante sus turnos, pero podrían moverse, recargar, sacar equipo, etc.

Los disparos debidos al fuego de cobertura no causan daños y se consideran como una "cortina de humo" para cubrir a otros personajes. Para agilizar, **no deben realizarse tiradas para impactar** y se considera que no hay posibilidad de pifia ni encasquillamiento. No obstante, debe gastarse la munición normalmente. No es posible efectuar fuego de cobertura lanzando granadas.

Disparar a enemigos indefensos o desprevenidos

Es posible que un enemigo **pierda su turno** por alguna causa, desde estar inconsciente hasta verse inmovilizado o encontrarse aturdido. En estos casos, el atacante puede **aproximarse a 3 metros o menos del enemigo indefenso y realizar un impacto automático** a sangre fría. En vez de realizar la tirada sobre habilidad para impactar, tira 2D6: ¡un resultado de doble 1 equivale a una pifia que hace fallar el ataque y encasquilla el arma! Con un resultado de 3-9, el impacto se toma como éxito; con un 10+ se considera un crítico. Es perfectamente legal apuntar a partes del objetivo sin penalización alguna ni tiradas sobre Coraje.

Mientras un objetivo no esté indefenso o incapacitado, se entiende que siempre está en movimiento, evitando instintivamente cualquier daño. Por tanto no existe nada parecido a

impactos automáticos, ni siquiera a medio metro de un enemigo en condiciones normales. Sin embargo, es muy posible **tomar a un objetivo desprevenido como indefenso**: si un personaje que pasea tranquilamente dobla una esquina donde acecha en las sombras su enemigo, lo normal es que pueda detectarlo superando una tirada sobre Alerta para percatarse (previsiblemente contra la habilidad Ocultación del adversario), en cuyo caso inicia un combate por asaltos; en caso de fallo y mientras la distancia sea igual o menor que 3 metros, es considerado indefenso y se aplican las reglas descritas al ser disparado. Esto mismo se aplicaría, por ejemplo, si un personaje acecha por la espalda a un guardia, logrando superar sus tiradas de Sigilo (previsiblemente contra la habilidad Alerta del rival) hasta situarse a 3 metros o menos de la víctima. Las reglas sobre tiradas enfrentadas se describen en el apartado correspondiente.

Ten en consideración que, si alguien ha dado la voz de alarma, los enemigos podrían no ser sorprendidos, en cuyo caso el acechante podría contar con una bonificación a la Iniciativa al comenzar un combate por asaltos, pero no tomar a sus objetivos como indefensos. Esto queda a discreción del Máster.

A más de 3 metros, aunque el enemigo esté indefenso, inmovilizado o desprevenido, se requieren las tiradas habituales para impactar. No obstante, el Máster puede conceder discrecionalmente alguna bonificación a las mismas.

Esconderse tras cobertura

Los personajes que se sitúan tras cobertura reciben una protección basada en una mayor dificultad para ser impactados, como se ha dicho. Esto les permite atacar normalmente desde la cobertura. Sin embargo, un personaje también puede elegir esconderse tras una cobertura.

Un personaje puede esconderse, o bien salir a la vista (es decir situarse tras cobertura normalmente), **como parte de una acción de movimiento**: por ejemplo, puede desplazarse hacia una cobertura y agazaparse tras la misma, avanzar hacia una esquina y asomarse para disparar, o salir de su escondite para moverse e incluso cargar al enemigo. Esto no reduce la distancia habitual que puede recorrer. Sin embargo, **aunque un personaje permanezca en su posición y elija no desplazarse, tanto asomarse como esconderse cuentan como acciones de movimiento en cualquier caso**; por tanto, un personaje puede asomarse y atacar, o atacar y esconderse, pero no hacerlo todo en un turno, puesto que serían tres acciones. **Un personaje que ya está escondido puede moverse** tras las coberturas sin salir a la vista, **permaneciendo agazapado, lo que reduce su movimiento a la mitad** (redondeando hacia abajo); obviamente también puede asomarse, moverse normalmente o echar un simple vistazo, y volver a ocultarse en dos acciones de movimiento.

Mientras está escondido tras una cobertura, un personaje no puede ser designado como objetivo directo por los enemigos al otro lado, pero tampoco puede atacar a los mismos, excepto lanzando granadas con su habilidad Lanzar reducida a 10 (el atributo no cambia). Sin embargo, si un enemigo se acerca **a 3 metros o menos de una cobertura**, por lo general **ésta no ofrece protección alguna ni permite que los personajes se escondan**.

Cuerpo a cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo, en un futuro siniestro y brutal, no sólo perdura en las batallas, sino que ocupa un puesto de honor en la resolución de las mismas. Armas brutales son utilizadas en terribles combates personales donde la única opción es destrozar o ser destrozado.

El combate cuerpo a cuerpo es como una especie de "burbuja" dentro del asalto. **Sólo puede iniciarse tras efectuar una carga**, que permite recorrer una distancia de unos 20 metros a la carrera, hasta entrar en contacto con el enemigo con la furia de una embestida para aniquilarlo. Cargar es una doble acción de movimiento, por lo que un personaje que carga no puede haber realizado otras acciones en el mismo turno. Consulta la descripción de las acciones de movimiento para más información sobre las cargas. **Un combate cuerpo a cuerpo puede iniciarse igualmente por un movimiento de impulso**, tal y como se explica más adelante.

Las habilidades empleadas en combate cuerpo a cuerpo se refieren a las armas Cortantes, Contundentes, Improvisadas (que incluye el combate desarmado) y Pistolas. Como ocurre con los disparos, **las armas extrañas se utilizan con una habilidad base de HA x10, al igual que las armas desconocidas para el personaje** hasta pasado un tiempo (a discreción del Máster).

Antes de proseguir con la mecánica del combate cuerpo a cuerpo, ten en cuenta que **los personajes trabados entre sí no pueden guardar el turno**. Si un personaje que había guardado su turno previamente es cargado a lo largo del asalto, está obligado a actuar justo después del rival que lo ha cargado. Si el combate prosigue, en asaltos subsiguientes cada personaje debe actuar según su orden de Iniciativa estricto.

Golpear en cuerpo a cuerpo

Atacar en cuerpo a cuerpo no cuenta como acción ni es una acción de ataque. Es decir, un personaje puede cargar usando sus dos acciones de movimiento e, inmediatamente, iniciar un combate. Los ataques cuerpo a cuerpo difieren de los disparos y dependen de la habilidad de cada contendiente, por lo que un personaje puede ser golpeado en su propio turno.

Mientras están trabados en el fragor del combate, **los personajes no pueden realizar acciones, con la única excepción de destrabarse**, tal y como se indica más adelante. Esto significa que no pueden sacar o manipular armas, moverse, disparar a distancia, usar o dispersar poderes psíquicos, esquivar, etc. **Sí pueden realizar tareas que no cuentan como acciones**, por ejemplo tirar armas al suelo o cambiar de una a dos manos y viceversa, **siempre al inicio de su turno**. No obstante, **algunos poderes psíquicos sí pueden ser empleados al inicio de un combate cuerpo a cuerpo**, en los turnos de los psikos lanzadores **como una acción** (por tanto no pueden haber cargado en el mismo turno); en tal caso, esta capacidad se indica en la descripción de los poderes.

En cada turno de personaje **ambos contendientes deben tirar 1D100**, tomando como referencia la habilidad del arma que están usando. Cada uno puede realizar **tantas tiradas como su valor en el atributo** A. Todas las tiradas de uno se comparan con todas las del otro. Si ambos fallan, se entiende que los contendientes están amagando. Si aciertan, los éxitos se anulan en un "choque de espadas". **Sólo las tiradas acertadas sobre las falladas, o aquellas acertadas cuando el rival ya no tiene más Ataques, se traducen en impactos**. De lo contrario, ese turno de personaje el combate queda en tablas. **Si algún ataque especial tiene lugar al inicio o al final de un combate, debe ir dirigido contra el mismo rival**, no contra otros posibles enemigos trabados, salvo indicación distinta; por tanto, si el ataque especial se produce al inicio de un combate (como un poder psíquico) y el rival muere, ya no es necesario proceder a la resolución habitual de impactos.

Existen algunas maniobras especiales de cuerpo a cuerpo, como destrabarse o hacer presas, que se explican más adelante. **En todos estos casos, el personaje con un menor orden de Iniciativa debe declarar en primer lugar si efectúa alguna maniobra especial**, a lo que su oponente puede reaccionar como estime oportuno, es decir con otra maniobra o bien atacando normalmente.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial con 2 A y una habilidad de 50 lucha contra un Noble Orko con 3 A y una habilidad de 60. El Astartes hace dos tiradas por sus 2 A y obtiene unos resultados de 38 y 70, es decir, un éxito y un fallo. El Orko hace tres tiradas por sus 3 A y obtiene unos resultados de 18, 62 y 70, es decir, un éxito y dos fallos. El combate queda en tablas.

POR EJEMPLO. Siguiendo con el ejemplo anterior, el Marine Espacial obtiene unos resultados de 20 y 16, es decir dos éxitos. El Noble Orko obtiene unos resultados de 85, 80 y 77, es decir, todo fallos. Por consiguiente, el Marine Espacial asesta dos golpes al pielverde.

El hecho de que atacar en combate cuerpo a cuerpo no suponga acción alguna podría dar lugar a situaciones incoherentes, por lo que se aplican estas dos **reglas de oro**:

1. **En cada turno de personaje se resuelve un único combate**. En el caso de turnos simultáneos entre dos contendientes, se resuelven dos rondas de combate a la vez, ¡con lo que ambos podrían caer!
2. **En el turno que ha finalizado un combate cuerpo a cuerpo, los personajes involucrados ya no pueden realizar acciones, a menos que éstas sean reactivas**.

En los ejemplos siguientes se ilustra claramente la necesidad de estas reglas.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial es cargado por dos Eldar Oscuros que actúan antes, sobreviviendo al combate con ambos. Después llega su turno y debe elegir contra cuál de los dos xenos lucha, ya que, aunque golpear en cuerpo a cuerpo no consume acciones, no puede resolver dos combates en el mismo turno de personaje.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial es cargado por un Eldar Oscuro. El Astartes ya había actuado previamente. Se resuelve el combate, que resulta en tablas. En el siguiente asalto, el Marine Espacial actúa antes y derrota al sucio Eldar. Puesto que el combate ya ha finalizado, aunque luchar en cuerpo a cuerpo no consume acciones, el Astartes ya no puede disparar, moverse, etc.

Por otro lado, **las armas de cuerpo a cuerpo** que empuña un personaje (excepto pistolas, Bombas de Fusión y Puños de Combate o similares) **pueden lanzarse como las granadas**, usando la habilidad Lanzar. Si hacen blanco, resuelve un único impacto como si fuera en combate.

Modificadores a las tiradas para impactar

Hay una serie de modificadores habituales para determinar los impactos en el combate cuerpo a cuerpo, tal y como se indica a continuación.

Carga: los personajes que cargan disponen de una bonificación temporal de +10 para impactar.

Posición elevada: los personajes combatiendo desde una posición elevada obtienen una bonificación de +10 para impactar a rivales a menor altura, incluyendo personajes caídos al suelo.

Armas improvisadas: luchar desarmado, o bien con armas improvisadas como una tubería, contra personajes bien equipados implica una penalización de -10 a las tiradas para impactar.

Armas múltiples: aunque comportan ventajas, suponen una penalización de -10 para impactar.

Armas pesadas: los personajes con una o más de estas armas, aunque no estén equipadas, reciben una penalización de -10 a sus tiradas para impactar.

Objetos y habilidades: hay otros elementos que pueden modificar las tiradas para impactar.

Golpear a partes del objetivo

Como en los disparos, en cuerpo a cuerpo también **es posible impactar a partes concretas del enemigo.** Ten en cuenta que **en este caso no se aplican modificadores por tamaño**. Sigue las reglas para disparar a partes del objetivo, **pero aplica un -10 a la habilidad Coraje**. En caso de éxito, **uno o más impactos obtenidos** pueden ser dirigidos contra **objetos o partes** del enemigo. Antes de calcular el daño hay que asignar los golpes, **no siendo posible reasignarlos**. El personaje que intenta alcanzar a partes del rival **debe aplicar una penalización de -10 a todas las tiradas para impactar**, según las reglas para impactar a partes del objetivo, además de otros modificadores habituales. En el caso del cuerpo a cuerpo, **una pifia sobre Coraje no impide al personaje luchar, pero además de no poder impactar a las partes del objetivo, aplica una penalización de -20 a sus tiradas en vez de -10**. Tal y como se ha descrito para los disparos, **las pantallas que funcionan en cuerpo a cuerpo protegen a todo el usuario, incluyendo su equipo y armas**.

Aunque golpear a partes del objetivo no es exactamente una maniobra especial, debe ser declarado como tal, empezando por los personajes con un menor orden de Iniciativa.

POR EJEMPLO. Un Héroe Marine Espacial con 3 A se enfrenta contra un Marine Espacial del Caos con 1 A. El pérfido traidor lleva dos amuletos que cuelgan de su cinturón. El Héroe Marine Espacial decide que va a intentar destruir los dos objetos malditos y hace sus tres tiradas para impactar aplicando un -10 a cada una, tras superar una tirada sobre Coraje (-10). Logra dos éxitos y un fallo. El Marine Espacial del Caos acierta su único Ataque. Por tanto, el Héroe Marine Espacial asesta un golpe que puede dirigir contra o el hereje, o cualquiera de sus partes u objetos.

Niveles de éxito en cuerpo a cuerpo

Un personaje siempre se queda con los mejores resultados traducidos en impactos, es decir, si ha obtenido un crítico y varios éxitos comunes, pero tras comparar las tiradas sólo puede asestar un golpe, éste será el crítico. Dicho esto, cada nivel de éxito implica las siguientes reglas.

Por cada crítico obtenido se suma +1 éxito al recuento propio. Un crítico que impacta tiene los mismos bonus al daño que los disparos. Aunque **un crítico puede aumentar el número de impactos** logrados, sólo **reciben el bonus al daño tantos como críticos obtenidos**. Si un personaje causa varios impactos y uno o más son críticos, éstos **se aplican siempre en primer lugar**.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial con 2 A obtiene un resultado de crítico y un fallo. Su rival Bruja Eldar Oscura con 3 A obtiene dos éxitos y un fallo. El crítico del Marine Espacial aumenta en +1 sus éxitos logrados, que son dos (uno de daño crítico), así que el combate resulta en tablas.

Por otro lado, **la obtención de una pifia reduce en -1 los propios éxitos**. Conviene aclarar que **las armas de combate cuerpo a cuerpo no pueden resultar encasquilladas** como consecuencia de una pifia, **pero sí las pistolas** en cuerpo a cuerpo, tal y como se describe en el apartado sobre las mismas.

POR EJEMPLO. Siguiendo con el ejemplo anterior, el Marine Espacial obtiene un éxito y un fallo. La Bruja Eldar Oscura obtiene un éxito, un fallo y una pifia. La pifia cancela el único éxito de la Eldar, así que el Astartes le asesta un impacto correspondiente a su éxito.

Bonificación por carga

Un personaje que carga al combate cuerpo a cuerpo recibe, sólo en su propio turno y contra el adversario cargado, **una bonificación de +10 a todas las tiradas para impactar**. En el turno del otro personaje (si aún no ha actuado) ya no se aplica esta bonificación, ni por supuesto en asaltos posteriores. **Sólo se permite cargar a un único enemigo**, aunque haya varios muy juntos.

Es posible cargar **contra un enemigo tras cobertura**, aunque ambos personajes no queden completamente pegados. Sin embargo, en estos casos, el personaje que carga **no cuenta con la bonificación** habitual de +10 a las tiradas para impactar. Aplica esto mismo si la carga se produce trepando a una zona elevada, atravesando un conducto estrecho, reptando por el suelo o tareas similares durante el recorrido, es decir, **si el asaltante no puede simplemente correr**.

Armas múltiples

Un personaje luchando con **dos armas de combate cuerpo a cuerpo**, como una Espada Sierra y un Puño de Combate, o un Hacha de Energía y una Pistola Bólter, recibe una **bonificación permanente de +1 Ataque**, pero a cambio obtiene una **penalización de -10 a todas sus tiradas para impactar**. El personaje puede dividir los Ataques de que dispone como prefiera, haciendo las tiradas con las habilidades correspondientes.

Si ambas armas son utilizadas con la misma habilidad, los éxitos obtenidos pueden repartirse libremente, sin restricciones. En el caso de habilidades diferentes, cada arma obtiene estrictamente los éxitos correspondientes a sus tiradas, críticos y pifias incluidos; una pifia que no puede reducir más éxitos de sus tiradas de habilidad, lo hace del resto. **Un personaje puede quedarse con los éxitos que prefiera traducidos en impactos a la hora de resolver un combate**.

Para beneficiarse del Ataque adicional que proporcionan dos armas de cuerpo a cuerpo, ten en cuenta que **al menos un Ataque debe ser asignado** a cada una durante la resolución del combate. Además, **aunque un personaje puede estar equipado con varias armas de cuerpo a cuerpo** (p. ej. con una Pierna Biónica o un Servo-Arnés), **debe elegir un máximo de dos para resolver cada turno de combate, o bien un arma a dos manos**.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial con 2 A lucha con una Espada Sierra y un Puño de Combate (+1 Ataque). Su habilidad Cortantes para blandir la primera es de 50 (40 por armas múltiples), mientras que su habilidad Contundentes para manejar el Puño de Combate es de 40 (30 por armas múltiples). Se enfrenta a un repugnante Hormagante con 2 A y una habilidad de 60. El Astartes decide realizar dos Ataques de Espada Sierra y uno de Puño de Combate; con la primera obtiene unos resultados de 100 y 30 en las tiradas sobre la habilidad Cortantes, es decir una pifia y un éxito, lo cual resulta en cero éxitos; con el Puño de Combate obtiene un resultado de 22 en la tirada sobre la habilidad Contundentes, es decir un éxito. Por su parte, el Hormagante obtiene dos fallos, por lo que recibe un impacto del Puño de Combate.

POR EJEMPLO. Siguiendo con el ejemplo anterior, el Marine Espacial asigna los mismos Ataques, es decir dos a la Espada Sierra y uno al Puño de Combate. Esta vez obtiene tres éxitos (dos de la Espada Sierra y uno del Puño de Combate), mientras que el Hormagante consigue dos éxitos. Por consiguiente el Marine Espacial puede asestar un golpe con el arma que prefiera, puesto que ha obtenido éxitos con ambas. Decide descartar los dos éxitos de la Espada Sierra, asestando al monstruo un impacto del Puño de Combate.

POR EJEMPLO. Siguiendo con el ejemplo anterior, el Marine Espacial asigna los mismos Ataques, es decir dos a la Espada Sierra y uno al Puño de Combate. Esta vez obtiene un fallo y una pifia con la Espada Sierra, pero un crítico con el Puño de Combate. La pifia no puede reducir los éxitos de la Espada Sierra, porque no los hay, así que resta uno de los éxitos del Puño de Combate, que son dos (uno de daño crítico). El Hormagante por su parte obtiene dos fallos, por lo que recibe un impacto crítico del Puño de Combate.

Armas Improvisadas

El combate con **armas improvisadas**, como pueden ser la culata de un arma o una piedra recogida del suelo, depende de la habilidad Improvisadas, que también comprende la lucha sin armas, es decir con los puños, piernas, etc. En estas circunstancias, un personaje que trata de golpear a un adversario armado con un arma de combate cuerpo a cuerpo **recibe una penalización de -10 a las tiradas para impactar**. Si ambos personajes luchan con las manos o armas improvisadas, no se aplican penalizaciones. **Las armas improvisadas no cuentan como armas múltiples**, ni siquiera usadas junto a otras armas de combate cuerpo a cuerpo. **Un arma que agota su munición no es improvisada, pero se comporta como un arma común**, tal y como se describe en la lista de armas. Por ejemplo, una Espada de Energía que ha agotado su carga energética funciona como una simple espada.

Además de lo dicho, **un personaje que combate con las manos desnudas aplica una penalización de -1 a su atributo F para calcular el daño en cuerpo a cuerpo**. Si por lo menos sostiene un candelabro, una rama, o incluso si lucha con unos guanteletes metálicos (como en el caso de los Marines Espaciales), sólo se aplica la penalización de -10 a las tiradas para impactar por armas improvisadas, pero la F no se ve afectada.

Algunas criaturas están provistas de armas naturales, como garras y colmillos. **Las armas naturales se utilizan con la habilidad Improvisadas**, pero **nunca reciben la penalización de -10 a las tiradas para impactar** y no reducen la F del usuario para calcular el daño. Dependiendo de las criaturas en cuestión, los resultados de 6 en las tiradas de daño pueden repetirse; por ejemplo, todos los Tiránidos y Demonios provistos de armas naturales repiten los resultados de 6. Esto se explica más adelante. **Las armas naturales no cuentan como armas múltiples**, ni siquiera usadas junto a otras armas de combate cuerpo a cuerpo, aunque las criaturas dotadas de garras y colmillos ya suelen poseer un atributo A elevado para representar su ferocidad natural.

Combate múltiple

El combate múltiple se produce cuando, **en la resolución habitual** de un combate cuerpo a cuerpo, **un personaje está trabado con varios rivales a la vez**. Así, dicho personaje **cuenta con una penalización de -10 a sus tiradas para impactar por cada rival trabado a partir del primero, durante los turnos de éstos y hasta un máximo de -20**. En el turno del personaje que lucha solo, éste no recibe penalización alguna y combate normalmente contra el enemigo que elija.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial recibe la carga de tres cobardes Guardianes Eldar, que actúan antes en la secuencia del asalto. El combate contra el primer Guardián Eldar se resuelve normalmente y ambos personajes sobreviven. Después carga el segundo Eldar, por lo que el Astartes cuenta con una penalización de -10 a sus tiradas para impactar por segundo rival trabado. Ninguno se impone. Sigue la carga del tercer Eldar, aumentando la penalización del Marine Espacial a -20 por tercer rival trabado, y una vez más ambos sobreviven. Entonces actúa el Astartes y, como es su propio turno, sus tiradas para impactar no se ven penalizadas. Elige a uno de los alienígenas como rival, pero el combate vuelve a resultar en tablas. Finalmente, un cuarto Guardián Eldar carga contra el Marine Espacial, contando éste con un -20 a sus tiradas para impactar, ya que no puede verse más penalizado por combate múltiple.

Si varios personajes con el mismo orden de Iniciativa atacan simultáneamente a un enemigo común, los combates deben resolverse de uno en uno como prefieran. Sin embargo, ten en cuenta que en este caso todos los combates tienen lugar a la vez y se aplica la penalización correspondiente por combate múltiple en cada uno de ellos, independientemente de cuántos personajes caigan. En el siguiente asalto, la penalización volvería a calcularse en base a los personajes supervivientes que aún estuvieran trabados.

Destrabarse

Destrabarse suele ser la única acción posible durante un combate cuerpo a cuerpo y permite abandonarlo, recorriendo la distancia equivalente a una acción de movimiento. El personaje que se destraba dispone de otra acción, como por ejemplo abrir fuego o moverse, lo que en la práctica equivaldría a correr; si quiere alejarse lo bastante como para no ser nuevamente cargado por su adversario, puede hacer una tirada sobre Vigor para esprintar unos pocos metros más, aunque su perseguidor también... **No es posible destrabarse y usar una acción de movimiento para volver a cargar**, ya que se trata de acciones distintas, no de dos acciones de movimiento.

Puesto que la resolución de un combate impide efectuar acciones posteriores que no sean reactivas, **destrabarse debe ser lo primero que se hace en el propio turno, siendo imposible participar en un combate de cualquier forma y luego destrabarse**. De hecho, destrabarse es una forma alternativa de resolver y finalizar un combate, y **no puede hacerse en el turno del rival**.

El personaje que se pretende destrabar debe hacer **una única tirada** sobre su habilidad Destrabarse, dependiente del atributo **I**. Esta tirada funciona como una de combate a todos los efectos, sólo que el personaje **no se ve penalizado por armas improvisadas, no puede causar daño en cualquier caso y no puede bloquear ni ser bloqueado**. Seguidamente se explican las reglas sobre bloquear. Por lo demás, se aplican los niveles de éxito y modificadores habituales a las tiradas para impactar. **El enemigo tira por todos sus Ataques normalmente**. Finalmente se resuelven posibles impactos y, **de sobrevivir, el personaje se destraba tal y como se ha explicado**.

POR EJEMPLO. Un Guerrero del Fuego Tau sobrevive a la carga de un Marine Espacial con 2 **A**. En su turno decide destrabarse. Tiene una habilidad de 40 en Destrabarse, tira el D100 y obtiene un 26, es decir un éxito. El Marine Espacial hace dos tiradas y obtiene un éxito y un fallo. El Guerrero del Fuego no resulta impactado y se aleja del combate, pudiendo realizar otra acción.

Si un personaje quiere **destrabarse de un combate múltiple**, debe elegir como adversario al enemigo con más Ataques o, en su defecto, habilidad. Además, el personaje debe **aplicar una penalización de -10 a su habilidad Destrabarse por cada rival trabado a partir del primero**.

Los personajes grandes pueden destrabarse sin efectuar tirada ni sufrir daño, excepto de otros personajes grandes. Es decir, sus rivales no tiene la opción de golpearlos mientras se alejan.

Bloquear

Algunos elementos de equipo, así como determinadas habilidades, permiten bloquear, lo que **obliga al rival a repetir una tirada con éxito para impactar**. Sin embargo, **la tirada repetida se hace en base a una habilidad de 50**, al margen de la habilidad real del personaje (su atributo no cambia), **y no se aplican otros modificadores**. Si la tirada es de **crítico**, se permite bloquearla igualmente, pero **sólo uno de los dos éxitos obtenidos se ve comprometido**, entendiéndose que un

adversario siempre puede contabilizar sus críticos para la resolución de un combate. Por cada elemento de equipo o habilidad de este tipo se puede bloquear una vez; es decir, un personaje blandiendo dos espadas podría obligar a su oponente a repetir hasta dos tiradas con éxito. Sin embargo, **no es posible bloquear cada tirada más de una vez**, perdiéndose los bloqueos sobrantes. En el caso concreto de armas que bloquean, ten en cuenta que éstas deben ser usadas en la resolución del combate a tal fin. **El nuevo resultado es tomado como bueno**, aunque sea mejor para el oponente (por ejemplo un crítico). **Cada bloqueo se anula con otro bloqueo**, así que sólo se consideran los bloqueos de más de un personaje sobre otro. **Si un personaje puede repetir sus tiradas falladas para impactar por cualquier causa, los bloqueos tienen lugar tras las repeticiones**.

Pistolas

Las pistolas también pueden ser empleadas en combate cuerpo a cuerpo, contando como armas a todos los efectos. Sin embargo, a las pistolas se aplican algunas reglas especiales. En primer lugar, **los Ataques de una pistola no pueden ser bloqueados**. En segundo lugar, **una pistola puede causar un único impacto en cada turno de personaje**, independientemente de los impactos logrados tras la resolución del combate. **Si la pistola puede efectuar fuego sostenido, calcula normalmente el número de disparos de acuerdo al impacto causado** (siempre al mismo rival).

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial tiene un atributo A de 2 y una Pistola Bólter. Se enfrenta a un Guardián Eldar con 1 A y una Espada de Energía. El Guardián Eldar tiene la habilidad de bloquear, pero no puede usarla ante los disparos de la pistola. Ambos realizan sus tiradas para impactar. El Marine Espacial obtiene dos éxitos y el Guardián Eldar un fallo. Como consecuencia, el Astartes causa un impacto de la pistola, ya que ésta no puede efectuar los dos obtenidos.

Ten en cuenta que un personaje con varios Ataques puede asignar algunos para golpear con la culata de su pistola, como un arma improvisada. Estos Ataques se resuelven con la habilidad Improvisadas, pueden ser bloqueados y cuentan con la penalización habitual por armas improvisadas, pero podrían suponer impactos adicionales al propio disparo.

Una pistola puede encasquillarse también en cuerpo a cuerpo, igual que al dispararla a distancia. Tras la asignación de Ataques, **una de las tiradas para impactar con la pistola debe tomarse como referencia en este sentido**; si en las otras tiradas sale alguna pifia, pero no así en la referente, el número de éxitos se ve afectado normalmente, pero el arma no resulta encasquillada. Si en la tirada referente sale una pifia, la pistola además queda encasquillada y no puede disparar al margen de los éxitos obtenidos. Recuerda que las pistolas de fuego sostenido también se encasquillan si en la tirada referente sale una decena (10, 20, 30, etc.), pero esto no es una pifia, por lo que la pistola podría disparar antes de quedar encasquillada, como ocurre a distancia.

Una pistola encasquillada o que haya agotado su munición deja de contar como arma de

cuerpo a cuerpo, pasando a ser un arma improvisada a partir del siguiente turno. ¡Ten en cuenta que no es posible desencasquillar ni recargar armas durante un combate cuerpo a cuerpo!

Puños de Combate

Los Puños de Combate y similares (Cuchillas Relámpago, Puños Sierra, Garras de Kombate) sirven como mano libre "torpe", no permitiendo la manipulación de objetos delicados, y deben ser desinstalados, no siendo posible retirarlos sin más. El usuario puede **sacar equipo** del inventario, **desencasquillar y recargar armas** del otro brazo, **lanzar granadas**, y **sostener un arma a distancia a dos manos** para disparar; en este último caso, ten en cuenta que un Puño de Combate o similar no cuenta como arma de cuerpo a cuerpo hasta que el usuario pase a sostener su arma a distancia a una mano. Además, se considera que **el brazo equipado con un Puño de Combate o similar está libre para hacer presas**, tal y como se explica más adelante. Estas armas pueden **empuñar objetos** por sí mismas, incluyendo otras armas, pero éstas no pueden ser utilizadas como tales; además, durante la resolución de un combate, casi cualquier cosa agarrada resulta destruida tan pronto como el usuario obtenga un éxito en las tiradas para impactar. Ten en cuenta que los Puños de Combate y similares no pueden usarse para atacar con un arma de cuerpo a cuerpo a dos manos.

Bayonetas

Las armas **básicas y especiales** pueden estar equipadas con bayonetas. **Un arma que incorpora una bayoneta puede ser empleada en cuerpo a cuerpo** como arma cortante común, pero debe ser **sostenida a dos manos** a tal fin. Ten en cuenta que, a diferencia de otras armas comunes, las bayonetas **no incrementan la Fuerza de los ataques** por utilizarse a dos manos.

Movimiento de Impulso

Si un personaje que está trabado en combate mata a su adversario, puede hacer lo que se denomina un movimiento de impulso. Esto es una acción reactiva que, como esquivar, no limita las dos acciones habituales y puede realizarse también en el turno de otro personaje, justo cuando finaliza el combate cuerpo a cuerpo. **Un movimiento de impulso permite recorrer hasta 5 metros para ponerse en contacto con otro adversario, entablando así un nuevo combate cuerpo a cuerpo**, pero **no proporciona el modificador de +10 a las tiradas para impactar por carga**; también permite recorrer la misma distancia para ponerse a cubierto, replegarse o simplemente desplazarse. **No es posible hacer un movimiento de impulso al estar trabado con más enemigos** en combate múltiple; así mismo, **si varios personajes están trabados con un mismo enemigo, sólo aquel que lo elimina puede realizar el movimiento de impulso**.

Puesto que sólo es posible resolver un combate cuerpo a cuerpo por turno, un personaje que acaba de hacer un movimiento de impulso no puede resolver inmediatamente otro combate, ni siquiera en su propio turno. Sin embargo, sí es posible resolver combates y seguir haciendo movimientos de impulso en turnos de personajes con menor Iniciativa, lo que permitiría aniquilar

a varios enemigos separados entre sí en un solo asalto, asestando golpes a la carrera. No obstante, **un personaje no puede recorrer en un mismo asalto mucha más distancia de la que cubriría corriendo; en tal caso, en cuanto un movimiento de impulso la supere, no se permite hacer más**.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial vence al adversario 1 en el turno de éste. Hace un movimiento de impulso y entra en combate con el adversario 2, que actúa más tarde. Cuando llega el turno de éste, se resuelve un nuevo combate, volviendo a ganar el Astartes, que hace otro movimiento de impulso y se traba con el adversario 3. Éste ya había actuado, pero ¡llega el turno del propio Marine Espacial! Se vuelve a resolver el combate, venciendo nuevamente el Astartes. Hace otro movimiento de impulso y entra en contacto con el adversario 4, que también había actuado, por lo que ya es necesario esperar hasta el siguiente asalto para proseguir el combate.

Presas

Un personaje con **ambas manos libres** puede intentar hacer una presa en su turno o en el turno del rival, realizando **un único Ataque con su habilidad para armas Improvisadas**. Se aplican los niveles de éxito y modificadores habituales, pero el personaje que apresa **no se ve penalizado por armas improvisadas, no puede causar daño en cualquier caso y no puede bloquear ni ser bloqueado. El enemigo tira por todos sus Ataques normalmente**. Si el personaje sobrevive, puede intentar hacer la presa con **una tirada enfrentada sobre su habilidad Forzar contra Forzar o Destrabarse del apresado**, donde uno de los contendientes debe imponerse: si lo hace el apresado, queda libre y seguirá luchando normalmente; si se impone quien apresa, podrá efectuar una maniobra de presa en el siguiente turno del combate. Las maniobras disponibles son las siguientes.

- **Ataque**: el captor sujeta al apresado con un brazo, lo que le permite enfundar/desenfundar un arma corta o pistola, o bien usarla para atacar. También puede golpear directamente al apresado con el puño libre, pero esto no es posible con Puños de Combate por la cercanía del campo de fuerza. Además de herirlo, esta maniobra permite noquear al rival, desarmarlo, usarlo de escudo, etc. El apresado cuenta como indefenso. La presa persiste.
- **Desplazamiento**: el captor puede desplazarse el equivalente a una acción de movimiento. Esta maniobra también se permite sujetando al apresado con un brazo. La presa persiste.
- **Llave**: un movimiento letal de lucha ejecutado con ambas manos, que supone un único impacto con una Fuerza igual al atributo F sin modificar del captor y se considera un crítico automático en la cabeza. Una vez concluida la llave, ambos contendientes caen al suelo y ya no están trabados en combate. Las pantallas no protegen de una llave.
- **Proyección**: con el uso de ambas manos, el apresado es lanzado tantos metros como atributo F del captor, cayendo al suelo y sufriendo los daños habituales por una proyección, tal y como se explica más adelante. La presa finaliza y ya no hay combate.

Si la presa persiste después de la maniobra elegida, debe efectuarse **otra tirada enfrentada sobre Forzar** (ya no se permite tirar sobre Destrabarse) para evaluar si el apresado queda libre o prosigue la presa, en cuyo caso será posible una nueva maniobra en el siguiente turno de combate, y así sucesivamente. El apresado queda automáticamente liberado si quien mantiene la presa resulta trabado por un tercero, a menos que voluntariamente quiera mantenerla; mientras así sea, **ambos contendientes se consideran indefensos** ante otros personajes en cuerpo a cuerpo. Además, un personaje que permanece apresado no puede caer al suelo por golpes en las piernas o resultados en las tablas R.I.P. (en el apartado sobre daños y heridas se habla de estos conceptos); si ya se encontraba en el suelo, al ser apresado se considera en pie automáticamente.

Los personajes grandes pueden apresar y efectuar maniobras de presa con una mano, y no están indefensos por mantener una presa. En una maniobra de ataque pueden utilizar cualquier arma del otro brazo, no sólo armas cortas o pistolas; si usan ambas manos para apresar, o hacer una llave o proyección, añaden +1 a su F. Todo esto se entiende **contra rivales más pequeños**.

Si un personaje intenta destrabarse en el mismo turno en que tratan de apresarlo, lo consigue automáticamente si obtiene un éxito en la tirada sobre Destrabarse durante la resolución de impactos, independientemente de la tirada del adversario. **En caso de fallo, debe participar en la presa normalmente**, prosiguiendo trabado. Un personaje ya apresado no puede destrabarse. Por último, ten en cuenta que **no es posible apresar a vehículos**, incluyendo bípodes y Dreadnoughts.

Golpear a enemigos indefensos

Es posible que un enemigo **pierda su turno** por alguna causa, desde estar inconsciente hasta no poder luchar por cualquier motivo. En este caso **el atacante realiza tantos impactos como su atributo A**, sin tener en cuenta la bonificación a los Ataques por armas múltiples. Todos los golpes dirigidos contra el enemigo indefenso **impactan automáticamente**, por lo que no se realizan tiradas de habilidad. En su lugar, tira 1D6 por cada Ataque: con un resultado de 1-5 se causa un impacto normal; con un resultado de 6 toma el impacto como crítico. Ten en cuenta que, al golpear a enemigos indefensos, los críticos no suman +1 a los éxitos del agresor.

En el caso de las pistolas utiliza las reglas para disparar a enemigos indefensos, realizando una sola tirada de 2D6 independientemente del atributo A. Ten en cuenta que las pistolas sí pueden quedar encasquilladas como consecuencia de esta tirada (con la obtención de un doble 1). Es legal impactar a partes del objetivo indefenso sin penalizaciones ni tiradas sobre Coraje.

Bombas de Fusión

Las Bombas de Fusión son un tipo de granadas excepcionalmente utilizadas en combate cuerpo a cuerpo, pero **sólo pueden emplearse contra objetivos con un valor de blindaje** que no posean una HA propia. Sirven por tanto contra edificios, búnkeres, tanques y vehículos similares. **No pueden utilizarse ante Dreadnoughts, bípodes, robots y otros objetivos que luchan normalmente en cuerpo a cuerpo**, pues requieren bajar la guardia para su activación.

Para atacar a vehículos en cuerpo a cuerpo se siguen las mismas reglas que para golpear a enemigos indefensos, tal y como se ha descrito. En este caso, el personaje al asalto coloca una única Bomba de Fusión en el fuselaje, independientemente de su atributo A, y tira 1D6 normalmente para determina el tipo de impacto. A diferencia de otras granadas, las Bombas de Fusión son extremadamente fiables y no pueden resultar "encasquilladas". Recuerda que, al ser granadas, es posible cogerlas del inventario sin consumir una acción. Suelen incorporar un temporizador, por si el usuario prefiere que detonen transcurrido un tiempo desde su colocación.

Golpear para incapacitar

En algunas circunstancias es posible que un personaje quiera incapacitar a un adversario en vez de causarle daño. En tal caso, la intención de incapacitar debe ser declarada **antes de resolver el combate**, como un tipo de maniobra especial.

Es requisito imprescindible para incapacitar que el impacto sean dirigido contra la cabeza del adversario, de forma que debe aplicarse una penalización de -10 a las tiradas para impactar, además de superarse una tirada sobre la habilidad Coraje a -10. **En caso de obtener uno o más impactos, el personaje efectúa un solo golpe**, como si estuviera atacando con una pistola.

Si el impacto reduce los puntos de vida del adversario a cero, en vez de morir cae inconsciente durante una hora. En caso contrario, el intento fracasa y el objetivo resulta ileso.

Ten en cuenta que, para incapacitar, **los puntos de daño causados en la cabeza no se multiplican x2** como sucede con las tiradas para herir, lo cual se explica más adelante. Lo más fácil es por tanto incapacitar a enemigos que ya han perdido varios puntos de vida.

Las armas cortantes y las pistolas no pueden incapacitar, salvo usando su mango, en cuyo caso cuentan como armas improvisadas. Las armas contundentes son ideales para este cometido, pero si son de energía es necesario apagarlas, o de lo contrario hieren normalmente, no pudiendo incapacitar a menos que en su descripción se indique lo contrario. Encender o apagar un arma no cuenta como acción, pero debe declararse al inicio del propio turno; además, las armas de energía tardan un asalto completo en encenderse o apagarse, entendiéndose que lo hacen al inicio del siguiente turno del usuario. También es posible incapacitar usando los puños o armas naturales.

Golpear a enemigos desprevenidos

Si un personaje se acerca sigilosamente a su objetivo y éste no es consciente del peligro, se aplican unas reglas especiales. La víctima puede reaccionar en el último momento, pero el ataque por sorpresa la sitúa en una situación desfavorable. Ten en cuenta que esto difiere completamente de los disparos sobre enemigos desprevenidos.

En este caso **la acción de carga no existe de manera excepcional**. Basta con que el atacante entre en contacto con su objetivo, incluso acechando tras una esquina. En estas circunstancias, de hecho, no existe realmente un combate por asaltos donde haya declaración de acciones.

La víctima, de no advertir el peligro, cuenta con una **penalización de -20 a sus tiradas para impactar**. Además, **el personaje al acecho puede golpear a partes del objetivo sin necesidad de efectuar tirada sobre Coraje**, aunque se aplica normalmente la penalización de -10 a las tiradas para impactar. Si la víctima sobrevive, sigue un combate por asaltos donde ambos rivales ya están trabados; si no, considera que ha muerto sigilosamente mientras el arma lo permita.

Durante la maniobra de acecho, lo normal es que la víctima pueda hacer alguna tirada enfrentada para detectar el peligro. De hacerlo, da comienzo inmediatamente un combate por asaltos, ¡donde la víctima puede acribillar o incluso cargar a su atacante si actúa antes según el orden de Iniciativa!

Daños y heridas

En un entorno violento, resulta casi motivo de vergüenza no cargar con alguna cicatriz, un implante cibernético o una herida de guerra. Los daños en combate son algo inevitable, testigo del valor y la experiencia en el campo de batalla.

Cada personaje tiene tantos niveles de heridas como su atributo H. Lo más normal es que los personajes tengan un solo nivel de heridas, es decir, un atributo H de 1. Algunos personajes especiales, monstruos y héroes pueden tener varios niveles de heridas, lo que alarga muchísimo su resistencia antes de caer abatidos. **Cada nivel de heridas tiene una serie de puntos de vida, que son iguales al atributo** R **x5**. Cuando un personaje sufre daño, se le infligen puntos de daño, que reducen sus puntos de vida. Los personajes con varios niveles de heridas siguen restando puntos de vida de los niveles subsiguientes, hasta llegar al último.

Cuando un PNJ común pierde todos los puntos de vida de su único o último nivel de heridas, muere. Los PJs o antagonistas de cierta relevancia, en su lugar, deben realizar una tirada de 1D100 en la tabla R.I.P. oportuna y consultar el resultado obtenido, aplicando los efectos que correspondan. Más adelante se describen las tablas R.I.P.

Tirada para herir

El daño, ya sea de las armas a distancia, de los ataques cuerpo a cuerpo o de cualquier otra cosa, se produce como consecuencia de un valor de F (Fuerza) del ataque o golpe. **Por cada punto en Fuerza, debe tirarse 1D6. Todos los resultados de los dados son sumados, dando como resultado final los puntos de daño que causa el ataque**. Cada punto de daño consume un punto de vida.

Hay una regla especial a la hora de contabilizar los puntos de daño: **cada resultado de 6 permite una tirada abierta**, pero sólo una vez, aunque vuelva a salir otro 6.

POR EJEMPLO. Un personaje lanza 4D6 para determinar el daño de su Bólter. Los resultados obtenidos son 3, 4, 6 y 6. Dos de los dados vuelven a tirarse, dando como nuevos resultados 2 y 6. Aunque hay otro 6, ya no se repiten más tiradas. El daño total es de 27 (3+4+6+6+2+6).

No todas las tiradas de daño repiten los resultados de 6, pues esta regla se reserva a armas con generadores de campo, baterías energéticas o munición moderna, ya sea a distancia o en cuerpo a cuerpo, o bien a armas alienígenas con sus propias características o poderes psíquicos. Las armas primitivas y aquellas comunes de cuerpo a cuerpo, así como los golpes por combate desarmado, no repiten los resultados de 6. Otro tipo de daños quedan a discreción del Máster.

Además, **las armas a DISTANCIA** (incluyendo granadas) **con una Fuerza mínima de 6 y un MS mínimo de -3** (deben cumplirse ambas condiciones) **vuelven a tirar los dados de daño con resultados de 5, además de 6 en los D6**. Los modificadores a las armas por municiones, equipo o habilidades no afectan en este sentido. Más adelante se explica cómo funciona el MS de las armas.

La Fuerza máxima de un impacto no puede superar un valor real de 10. En los raros casos en que así fuere, **se permite tirar tantos D6 como Fuerza del ataque, contabilizando siempre un máximo de diez** para determinar el daño y descartando los de resultados más bajos.

Hay que tener en cuenta una regla importante que se refiere a **cuándo un personaje resulta herido**. Esto ocurre cuando **el número de puntos de vida perdidos iguala o supera el atributo** R. Por ejemplo, un personaje con R 4 sólo resulta herido si pierde al menos 4 puntos de vida como consecuencia de un ataque. Si se cumple este requisito, pierde puntos de vida tal y como se ha descrito. Por ejemplo, si recibe 7 puntos de daño, pierde normalmente 7 puntos de vida. **Si por el contrario no se alcanza el umbral, no se pierden puntos de vida**, es decir, si el mismo personaje recibe 3 puntos de daño, resulta ileso. Esto puede parecer inútil a primera vista, pero con una buena armadura marca una diferencia fundamental. Algunas armas hieren automáticamente, en

cuyo caso restan puntos de vida sin tener en cuenta el umbral para herir. Otras pocas no causan puntos de daño normalmente, sino que restan una cantidad de puntos de vida, por ejemplo los puntos de vida (restantes) de un nivel completo de heridas, en cuyo caso obviamente tampoco se tienen en cuenta las reglas para herir.

Tablas R.I.P.

Para conseguir una mayor versatilidad, en este juego no existen estados perjudiciales por heridas salvo para los PJs y PNJs de cierta importancia. Los enemigos comunes, al perder todos sus puntos de vida, simplemente mueren.

Por el contrario, los PJs y PNJs destacados que pierden todos sus puntos de vida deben hacer una tirada en la tabla R.I.P. correspondiente al tipo de ataque sufrido. Estas tablas presentan distintos resultados que van desde la muerte definitiva hasta una salvación milagrosa. Los tipos de tablas R.I.P. a consultar son los siguientes.

Penetración: se usa cuando la herida que ha reducido los puntos de vida a cero proviene de un proyectil, como el de un Rifle Automático, un Bólter y hasta un Cañón de Asalto, o del haz de un láser o arma energética. También se incluyen aquí las Granadas de Fragmentación y Perforantes.

Tajo: se usa cuando la herida que ha reducido los puntos de vida a cero proviene de un corte, probablemente efectuado por un arma de cuerpo a cuerpo cortante, o un arma improvisada de este tipo. Municiones como la Shuriken Eldar se incluyen en esta categoría.

Contundencia: se usa cuando la herida que ha reducido los puntos de vida a cero proviene de un golpe traumático, como el producido por las armas contundentes de cuerpo a cuerpo, o las armas improvisadas de este tipo. También se incluyen aquí las heridas por combate desarmado.

Calor: se usa cuando la herida que ha reducido los puntos de vida a cero proviene de un arma calorífica como Lanzallamas, armas de Fusión y de Plasma. El simple fuego entra en esta categoría, así como las Granadas de Radiación y la munición ácida Hellfire.

Bío: se usa cuando la herida que ha reducido los puntos de vida a cero proviene de una munición orgánica o venenosa, como las usadas por los Tiránidos. También se incluyen aquí las armas víricas y tóxicas, las armas de plaga del Caos, las armas de agujas y los discos chillones Shuriken.

Última: se usa cuando el ataque que ha reducido los puntos de vida a cero proviene de una Granada de Vórtice, un Cañón de Distorsión Eldar y armas similares, o por efecto de los campos Disformes y portales dimensionales. Ciertos ataques psíquicos podrían emplear esta tabla.

Fin: se usa cuando la herida que ha reducido los puntos de vida a cero proviene de un ataque demoledor, como el impacto de una pieza de artillería tal como un Cañón de Batalla, un Cañón Estremecedor, o la explosión de un tanque con el usuario dentro, o la caída desde un acantilado de cientos de metros, etc. También se incluye aquí la mortífera munición monofilamento Eldar, como la del Desgarrador de Muerte o el Beso del Arlequín.

Muchos de los resultados obtenidos en una tabla R.I.P. son de personaje herido, lo que suele implicar una reducción de los atributos y habilidades. Además, a veces son necesarios los primeros auxilios para evitar la muerte si ésta no ha llegado directamente. Los efectos de las heridas y los requisitos para primeros auxilios se describen en las propias tablas, en la sección del Trasfondo.

Cuando en una tabla R.I.P. se indica que un personaje muere tras varios asaltos, éstos se contabilizan desde el siguiente, al margen del asalto en que ha caído. Además, **si un personaje recibe más heridas antes de ser atendido, sólo debe recibir primeros auxilios una vez para salvar la vida**, pero se aplica la mayor dificultad, la acción continuada más larga y el plazo más corto hasta la muerte. Además, **por cada herida mortal a partir de la primera se aplica una penalización adicional de -10 sobre Primeros auxilios**. Más adelante se describen los primeros auxilios.

Todas las tiradas en las tablas R.I.P. se efectúan en 1D100. **Al resultado obtenido debe restarse un valor igual a los puntos de vida perdidos por debajo de cero**.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial dispara al Magus líder de un Culto Genestealer, que tiene derecho a realizar tiradas en las tablas R.I.P. Sin embargo el Marine Espacial es un Devastador con un Cañón Láser y obtiene un resultado de 42 puntos de daño. El Magus tiene una **R** de 4 y por tanto 20 puntos de vida. Los pierde todos y aún quedan 22 sobrantes, así que debe realizar una tirada de 1D100 en la tabla R.I.P. Penetración y restar 22 puntos al resultado obtenido.

Un personaje que tira en una tabla R.I.P. se considera por lo general como una baja. Dado que puede seguir vivo, la coherencia pide que si la causa de su "muerte" es persistente, ésta desaparezca. Así, si un personaje tira en una tabla R.I.P. por estar en llamas, el fuego de su cuerpo se extingue; si lo hace debido al impacto de un área de efecto que permanece, desplázalo fuera; etc. **En el caso del combate cuerpo a cuerpo, un personaje que tira en una tabla R.I.P. prosigue trabado a menos que pierda uno o más turnos**, en cuyo caso ya no se considera trabado.

Críticos

Como ya se ha explicado en las reglas correspondientes al disparo, casi cualquier impacto crítico implica unos daños adicionales sobre el objetivo. Esto se aplica a cualquier ataque con un valor de Fuerza. Un impacto crítico tiene lugar cuando se obtiene un resultado de crítico en la tirada. Si no existe tirada alguna, normalmente no hay posibilidad de crítico.

Los impactos críticos, por norma general, **deben superar normalmente la armadura del adversario**. De hacerlo, **hieren automáticamente y eliminan los puntos de vida restantes de un nivel completo de heridas**. Después, **el daño que ha traspasado la armadura se aplica a partir de ese punto**. En la práctica esto significa que los personajes con un sólo nivel de heridas mueren al ser alcanzados por un impacto crítico que penetra su armadura, salvo que sean PJs o PNJs importantes con derecho a tirar en las tablas R.I.P.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial dispara su Bólter contra un enemigo que tiene 2 H, con todavía 16 puntos de vida en su primer nivel de heridas y 20 en el segundo. Tira para impactar y obtiene un crítico. Después tira los dados de daño y obtiene un resultado de 18. De esos 18 puntos de daño, la armadura del enemigo absorbe 8. Normalmente, el ataque restaría 10 puntos de vida, es decir, dejaría al enemigo con 6 puntos de vida en su primer nivel de heridas, pero aún le quedaría otro completo. Sin embargo, debido al impacto crítico, primero se elimina directamente el primer nivel de heridas (16 puntos de vida) y luego se aplican los 10 puntos de daño. Así, el enemigo queda con tan sólo 10 puntos de vida de su último nivel de heridas.

Si un personaje sufre un impacto crítico cuando ya no tiene puntos de vida (porque aún no ha recibido primeros auxilios), **la penalización sobre la tirada en las tablas R.I.P. se multiplica x2**.

Hay armas que no tienen un valor de Fuerza y en su lugar eliminan uno o todos los niveles de heridas; esto significa que eliminan los puntos de vida restantes de un nivel completo de heridas (como una especie de crítico que no hace daño adicional), o bien que reducen todos los puntos de vida a cero (en el juego también se alude a esto como personaje destruido, muerto, eliminado, etc.). Estas armas hieren automáticamente, pero no pueden infligir impactos críticos, ni en la práctica modifican las tiradas en las tablas R.I.P.

Primeros auxilios

Los primeros auxilios son una acción relativamente común en combate, donde **un compañero atiende a otro que ha tirado en una tabla R.I.P.** Si se tiene un Medikit, conviene gastar una acción en sacarlo, ya que luego el tratamiento de las heridas es más eficiente. Esto se describe en la lista de equipo, en la sección correspondiente al Trasfondo. Si no se dispone de un Medikit, es igualmente posible practicar los primeros auxilios, aunque con mayor dificultad.

Los primeros auxilios requieren una acción que puede ser continuada según el resultado obtenido en las tablas R.I.P. Normalmente las heridas mortales son aquellas que exigen una acción continuada, mientras que el resto pueden ser tratadas con una acción simple de primeros auxilios (mediante parches y estimulantes que llevan todos los soldados). **Para aplicarlos correctamente debe superarse una tirada sobre la habilidad Primeros auxilios dependiente del atributo Ct**, a la que pueden aplicarse modificadores. Si la acción tiene éxito, **el compañero atendido es salvado y recupera tantos puntos de vida como el valor de su atributo R. No es legal aplicar los primeros auxilios a personajes que simplemente han perdido algunos puntos de vida**, aunque sí es posible curarlos con un Medikit tal y como se explica más adelante. Sin embargo, los primeros auxilios pueden tener usos variados al margen del combate y la recuperación de puntos de vida, por ejemplo para reanimar a un personaje inconsciente, calmar su dolor, entablillarle una pierna, etc. Ten en cuenta que, aunque en los resultados de las tablas R.I.P. no se mencione la necesidad imperiosa de aplicar primeros auxilios, éstos siempre pueden llevarse a cabo sobre cualquier

personaje que ha tirado en una tabla R.I.P. No hay límite de tiempo para esto, a menos que el personaje vuelva a tirar en una tabla R.I.P., en cuyo caso se pierde la posibilidad de aplicar primeros auxilios por la tirada anterior. Los fallos pueden ser repetiros, lo que en la práctica significa que, fuera del combate y ante heridas no mortales, sólo es cuestión de tiempo que un personaje sea atendido, excepto si se obtiene una pifia tal y como se indica en el párrafo siguiente.

En las acciones continuadas se usan las reglas sobre niveles de éxito habituales. Adicionalmente, si hay un **crítico**, tanto en una acción continuada como simple, **el atendido recupera un nivel completo de heridas**. Si hay una **pifia**, tanto en una acción continuada como simple, **muere de inmediato** si está siendo tratado para salvar la vida; si no es el caso, el herido ya no puede recibir primeros auxilios hasta una nueva tirada en las tablas R.I.P., aunque recupera puntos de vida por sí mismo al dormir, tal y como se indica más adelante.

Un personaje que ha tirado en una tabla R.I.P. y sobrevive sin recibir primeros auxilios queda con cero puntos de vida y debe volver a tirar en una tabla R.I.P. tan pronto como sea herido.

Un personaje sólo puede recibir los primeros auxilios una vez por asalto, es decir, no es posible que tres compañeros atiendan a un herido por separado. En este caso, un personaje tiene que llevar a cabo la acción mientras que los demás pueden ayudar, tal y como se ha descrito en el Reglamento. **Un herido que no ha perdido el control de sus acciones puede aplicarse primeros auxilios a sí mismo**, así como ayudar a otro personaje que lo está atendiendo. **Para aplicar los primeros auxilios es necesario tener una mano libre**. La otra mano puede sostener un Medikit, o cualquier arma u objeto. Obviamente también es necesario estar en contacto con el herido.

POR EJEMPLO. Un Apotecario con un Bólter pretende atender a un compañero caído a sus pies. Podría, en una acción, cambiar el arma por un Medikit y aplicar los primeros auxilios con su otra acción. Sin embargo, como la herida es grave y requiere una acción continuada para ser tratada, decide primero disparar su Bólter contra el enemigo, luego cambiarlo por el Medikit y esperar al siguiente asalto, donde puede iniciar la acción continuada con dos intentos. Comienza un nuevo asalto, tira sobre su habilidad Primeros auxilios y obtiene un éxito a la primera, por lo que debe esperar un asalto más para proseguir la acción continuada. En el asalto siguiente, un compañero que actúa antes se acerca (primera acción) y declara que va a ayudar en los primeros auxilios (segunda acción). Cuando llega el turno del Apotecario, éste vuelve a hacer la tirada de primeros auxilios, pero esta vez con un +10 por la ayuda del compañero. La vuelve a sacar con un éxito y finaliza la acción continuada: el herido ha sido salvado.

Recuperar puntos de vida

Un personaje puede recuperar puntos de vida tras haberlos perdido todos, siendo atendido con primeros auxilios como se ha explicado, o bien en un hospital o centro médico, donde lo normal es que le restituyan por completo todos los puntos de vida y niveles de heridas.

Los personajes también recuperan puntos de vida al dormir, aunque sólo hayan perdido algunos, **en razón de tantos como su atributo R por cada noche de descanso**.

Los Medikits, además de para aplicar los primeros auxilios, también pueden ser utilizados para **curar a personajes no abatidos**, restaurando parte de su vitalidad perdida. Ten en cuenta que un personaje que ya ha tirado en una tabla R.I.P., aunque prosiga aparentemente ileso, debe ser tratado siempre con primeros auxilios y no puede ser curado hasta haber recuperado algún punto de vida. Si dispone de un Medikit, un personaje puede curarse a sí mismo. Consulta en la lista de equipo, en la sección del Trasfondo, cómo realizar estas curaciones, que **equivalen a acciones simples de primeros auxilios; al igual que sucede con éstos, sólo se puede curar a un personaje una vez por asalto**, y no se permite hacer ambas cosas, ni siquiera por personajes distintos. **No es posible aplicar los primeros auxilios ni curar a compañeros trabados en combate cuerpo a cuerpo**.

Personajes resucitados

El Medibot es un elemento de equipo raro. Funciona como un Medikit avanzado, pero permite maniobras adicionales, entre otras resucitar literalmente a personajes fallecidos, aunque con un escaso margen de tiempo mientras aún fluye su esencia vital. En la lista de equipo, en la sección correspondiente al Trasfondo, se proporciona información adicional sobre el Medibot.

Un personaje que ha **muerto tras uno o más asaltos** como consecuencia de una herida, todavía puede ser atendido con un Medibot. Esta maniobra de resurrección consiste en una acción de primeros auxilios y **no se permite si el personaje ha fallecido directamente**, habitualmente debido a los peores resultados en las tablas. Si un personaje muere como consecuencia de una pifia al recibir primeros auxilios, también es posible reanimarlo con un Medibot.

Ten en cuenta que ni siquiera un Medibot anula las lesiones y heridas permanentes sufridas por los personajes tras su resurrección. En tales casos la solución pasa por la cirugía, el internamiento en un centro especializado o el uso de implantes cibernéticos. Además, **el Medibot no cura estados mentales alterados permanentes, síndromes psicológicos adquiridos ni restituye puntos de cordura por reanimar a un individuo**. Sí puede ser usado para anular estados psicológicos temporales y restituir puntos de cordura, pero como una maniobra específica.

Objetivos en llamas

En ocasiones, los personajes pueden quedar envueltos en llamas. Esto se produce como consecuencia de ataques de armas como Lanzallamas, o por exposición a las llamas, incendios y determinadas explosiones. **Un personaje salvado por una pantalla no puede quedar prendido**.

Un personaje que ha sido presa de las llamas, por norma general, **debe tirar sobre el atributo I x10 al inicio de su turno**. Esto es un tipo de acción específica para intentar extinguir el fuego. **Si el afectado obtiene un éxito, consigue extinguir las llamas**, disponiendo normalmente de otra acción. **En caso de fallo, recibe un impacto automático del ataque que lo prendiera**, realiza

una acción de **movimiento en una dirección aleatoria y continúa prendido** hasta su siguiente turno, cuando puede repetir el proceso. Si hay una pifia en la tirada, considera que el daño de las llamas es un crítico. A la tirada sobre I hay que aplicar una penalización de -20 el primer turno y -10 el segundo, y una bonificación de +10 el cuarto turno y +20 el quinto y sucesivos. Otros personajes pueden ayudar a extinguir el fuego. **Un personaje que ya está prendido no puede salvarse del impacto de las llamas por una pantalla**.

Además, **el fuego puede extinguirse por sí mismo**, lo cual se decide al inicio del asalto. **Tira 1D6 por cada personaje ardiendo: con un resultado de 1-5, las llamas persisten** y los personajes tendrán que intentar extinguirlas por su cuenta, tal y como se ha explicado antes. **Con un resultado de 6, considera que las llamas se han extinguido solas**, permitiendo a los personajes disponer de sus dos acciones normalmente.

Un personaje ardiendo cuenta como indefenso y no se considera trabado en cuerpo a cuerpo. Si es cargado, su atacante queda prendido con un resultado de 4+ en 1D6, en cuyo caso el combate queda anulado. De lo contrario, tras la resolución de impactos o si el personaje ya estaba luchando y ha quedado prendido, deja de considerarse trabado en cualquier caso.

Los vehículos, personajes equipados con determinadas armaduras, personajes frenéticos, así como algunas criaturas, pueden mantener el control de sus acciones pese a las llamas, como si actuaran normalmente. Sin embargo, esto no impide que reciban el daño correspondiente mientras sigan ardiendo; por supuesto, pueden tirar sobre I para intentar extinguir las llamas como cualquier personaje, con la excepción de los vehículos. Además, ten en cuenta que los tripulantes de vehículos descubiertos pueden ser alcanzados directamente por las llamas.

Daños por caídas y proyecciones

Cuando un personaje se precipita, sufre daños al chocar contra el suelo. Este daño es igual a **Fuerza 1 por cada 3 metros recorridos**. Así, una caída desde 20 metros de altura implicaría un impacto de F6 con el consiguiente MS de -3. En el apartado sobre armaduras se explica la equivalencia entre la Fuerza de un impacto y su MS natural. De un modo similar, si un personaje es sacudido o lanzado con fuerza sufre un daño equivalente, de Fuerza 1 por cada 3 metros, al chocar contra cualquier obstáculo en su trayectoria; **si encuentra a otro personaje, ambos sufren el impacto**. Ten en cuenta que los personajes lanzados sufren el daño equivalente a **toda la distancia que habrían recorrido y no sólo a la distancia recorrida hasta el obstáculo**. En el apartado sobre vehículos se explican los daños por velocidad, al saltar de un vehículo en marcha.

Daños de implantes biónicos/cibernéticos y Puños de Combate

Algunas heridas ocasionan la amputación de miembros, que pueden ser reemplazados por implantes cibernéticos (simples sustitutos) o biónicos (más avanzados). Estos implantes pueden perderse como consecuencia de nuevas heridas semejantes, quedando destruidos. Al estar vinculados con el sistema nervioso del usuario, su pérdida comporta los mismos traumas que los

miembros reales. Además, si un personaje está equipado con un Puño de Combate o armas similares, un resultado de brazo o mano perdidos destruye el arma.

Daños localizados

Es posible apuntar a zonas del cuerpo como partes del objetivo, tal y como se ha descrito en el apartado sobre disparo. Esto comporta los siguientes efectos **si el personaje resulta herido**:

Cabeza: los puntos de daño que penetran la armadura se multiplican x2.

Brazos: además de perder puntos de vida normalmente, el personaje suelta cualquier equipo sostenido con el brazo impactado, a menos que supere una tirada sobre Vigor (-20).

Piernas: además de perder puntos de vida normalmente, el personaje cae al suelo, a menos que supere una tirada sobre Equilibrio (-20). Si resulta cargado o si ya se encuentra luchando en cuerpo a cuerpo, se entiende que su adversario goza de posición elevada. Ponerse en pie consume una acción de movimiento.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial se enfrenta a un cultista del Caos que se acerca enloquecido con su espada de sacrificios en ristre, gritando blasfemias contra el Emperador. El Astartes decide arriesgarse y apuntar a la cabeza del hereje. Lo primero que hace es superar una tirada sobre Coraje. Después tira para impactar, debiendo aplicar un -10 por apuntar a partes del objetivo y un -20 adicional por el tamaño de la cabeza. Por suerte el cultista no corre lo bastante como para penalizar por velocidad. El modificador resultante es por tanto de -30. El Marine Espacial hace su tirada y la supera a pesar de todo. Lleva un Bólter Pesado, que hace tres disparos por fuego sostenido. Podría distribuirlos en cualquier parte del cuerpo, puesto que la cabeza es el blanco más difícil, pero, ya puestos, los concentra todos en la cabeza impía de su enemigo. Los puntos de daño causados por cada impacto, al no haber armadura, se multiplican x2 enteramente. Huelga decir que el cráneo del hereje explota como un melón maduro.

Los efectos descritos por impactar a partes del cuerpo se entienden aplicables a criaturas humanoides. Nótese que, a discreción del Máster, criaturas monstruosas o extrañas no tienen por qué sufrir estos mismos efectos.

Si los impactos no son localizados, por defecto van dirigidos al tronco, donde no hay efectos adicionales. Se puede interpretar, eso sí, que el golpe de gracia que mata a un PNJ ha sido dirigido a la cabeza o donde se quiera, pero simplemente a efectos dramáticos.

Si un PJ o PNJ relevante pierde todos sus puntos de vida tras recibir un impacto localizado en una parte del cuerpo y el resultado en la tabla R.I.P. correspondiente no es el más adecuado, el Máster puede variar el tipo de herida o lesión sufrida, aunque para simplificar se recomienda mantener las penalizaciones indicadas en las tablas. Por ejemplo, si un personaje cae por un

disparo en el brazo y en la tabla R.I.P. se obtiene un resultado ambiguo, aplica las mismas penalizaciones, pero inventa que le han metido un tiro que le ha atravesado el hombro, ¡o lo que más te guste! Por supuesto, también es posible adaptar las penalizaciones en consecuencia, a discreción del Máster, y en algunos casos puede ser lo más apropiado. Todo esto se aplica igualmente si el resultado en una tabla R.I.P. se refiere a una parte del cuerpo inexistente, como una pierna ya cercenada, o a una parte ya alcanzada previamente, y en general a cualesquiera circunstancias donde el Máster deba adaptar los resultados.

Armaduras

En el universo de Warhammer 40.000, las armaduras son tan importantes como lo eran en la Edad Media, pues la evolución de los materiales resistentes, así como el desarrollo de sistemas para hacerlos flexibles y duraderos, a la vez que manejables, recuperan el concepto de armadura como verdadero salvavidas personal. Algunas armaduras son relativamente sencillas, mientras que otras son un entramado de paneles, conexiones y circuitos impresos, que el portador no entiende y atribuye al cuidado de un Espíritu Máquina. Sea como sea, los soldados consideran sus armaduras como una segunda piel, y no es raro verlas decoradas y personalizadas con diversos motivos. Algunas son tan antiguas que sus secretos permanecen en mano de unos pocos, cuando no se han perdido.

Las armaduras protegen al usuario y son imprescindibles para lograr unas ciertas garantías de supervivencia. Sin armadura, sólo es cuestión de tiempo que un personaje caiga abatido. **Cada armadura tiene uno o más niveles de heridas**, similares a los que se han descrito para personajes, pero **con 4 puntos de vida por nivel**.

Cuando un personaje equipado con armadura recibe un ataque, lo primero que hay que eliminar son los puntos de vida de la armadura. Sólo cuando todos los puntos de vida de todos los niveles de heridas de la armadura han sido agotados, se siguen restando puntos de vida del propio personaje. Es entonces cuando hay que evaluar si el personaje pierde los suficientes puntos de vida como para resultar herido, tal y como se ha explicado en el apartado sobre daños y heridas.

Muchas armas tienen lo que se denomina un **MS** (modificador a la salvación). **Se trata de un valor negativo que indica cuántos niveles de heridas de las armaduras deben ser ignorados a efectos de contabilizar los puntos de daño sufridos** por las mismas. Es un aspecto que no afecta a enemigos sin armadura, pero marca la diferencia ante tropas bien protegidas, hasta el punto de que éstas pueden sufrir mayores daños de armas con una Fuerza menor que otras, pero mayor modificador a la salvación.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial recibe fuego de un Guardián Eldar. El xenos lleva un Rifle Láser, que tiene una F de 3 y un MS de -1. El Marine Espacial lleva una Servoarmadura con cuatro niveles de heridas. El Eldar impacta y tira los 3D6 para determinar los puntos de daño de su Rifle Láser. Obtiene unos resultados muy buenos, de 5, 5 y 4, que suman un total de 14 puntos de daño. La Servoarmadura del Marine Espacial tiene en total 16 puntos de vida (4 niveles de heridas x 4 puntos de vida por nivel), de forma que en principio el impacto no la traspasaría. Sin embargo, el Rifle Láser tiene un MS de -1, es decir, se debe ignorar uno de los niveles de heridas de la armadura. De este modo, los puntos de vida de la armadura corresponden a tres niveles de heridas, es decir un total de 12. Por tanto, el Marine Espacial sufre 2 puntos de daño en sus propias carnes. Por suerte tiene un atributo R de 4, de modo que no resulta herido y no pierde puntos de vida.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial tiene un atributo R de 4, con 1 H. Sus puntos de vida son por tanto 20. Además está protegido por una Servoarmadura tal y como se ha explicado en el ejemplo anterior. Recibe fuego de un Bólter disparado por un Marine Espacial del Caos. El Bólter tiene una F de 4 y por tanto tira 4D6 de daño. Los resultados son de 5, 3, 4 y 5, sumando un total de 17 puntos de daño infligidos. Ya de por sí esto penetraría la armadura, pero además el MS del Bólter es de -1, es decir, se ignora el primer nivel de heridas de la Servoarmadura. Los puntos de vida restantes en la armadura son por tanto de 12 (3 niveles de heridas x4 puntos de vida). Como el Marine Espacial ha sufrido 17 puntos de daño, 5 de ellos lo alcanzan, resultando herido y perdiendo 5 de los 20 puntos de vida que tiene.

A diferencia de las heridas sufridas en carne propia, **las armaduras "regeneran" inmediatamente sus puntos de vida tras un impacto**, incluso contra armas de fuego sostenido. Es decir, el sistema de puntos de vida sirve para calcular el grado de protección de las armaduras,

pero éstas no tienen puntos de vida propiamente dichos, sino que ofrecen una protección permanente. Ten en cuenta que **en ningún caso está permitido equiparse con dos o más armaduras a la vez**.

Las armaduras **no ocupan ranuras de equipo**. Algunas incluyen diversos elementos de equipo, en cuyo caso éstos tampoco ocupan ranuras de equipo, entendiéndose que forman parte de las armaduras y no afectan a la capacidad de carga de los usuarios. Más adelante se explican las reglas sobre el límite de equipo.

Fuerza y Modificador a la Salvación

Las armas a distancia y granadas tienen valores propios de Fuerza y MS. **En cuerpo a cuerpo, sin embargo, se toma como base la Fuerza del ataque, que va asociada a un MS** tal y como se detalla a continuación:

Fuerza 3 o menos → sin MS

Fuerza 4 → MS de -1

Fuerza 5 → MS de -2

Fuerza 6 → MS de -3

Fuerza 7 → MS de -4

Fuerza 8 → MS de -5

Fuerza 9 o más → MS de -6

Esta regla es aplicable también a cualquier ataque, golpe, caída, etc. que no tenga asociado un MS propio. En tal caso, en función de la Fuerza de dicho ataque se aplica el MS correspondiente. Por supuesto el Máster también es libre de inventar armas y ataques con cualquier MS, como si es un impacto de F2 y MS -3, e incluso negar la protección de la armadura.

POR EJEMPLO. Un personaje cae víctima de una trampa, que le arroja un gran peso encima. El peso en caída libre tiene una Fuerza de 6, por lo que su MS natural es de -3.

Armaduras y Partes del Objetivo

Si un enemigo tiene armadura, pero no en alguna de las partes de su cuerpo, puede utilizarse la regla sobre impactar a partes del objetivo para alcanzarlo donde no tiene protección, ignorándose los puntos de vida propios de la armadura. En la descripción de las armaduras, en la sección correspondiente al Trasfondo, se indica las partes del cuerpo protegidas por las mismas.

Eficacia de las armaduras

Las armaduras tienen un nivel de eficacia representado por un porcentaje. Dicho porcentaje no tiene por qué llegar a 100, o puede sobrepasarlo. Armaduras aparentemente más ligeras, pero mejor fabricadas, pueden presentar un nivel de eficacia mayor que otras que en principio ofrecen más protección. **Cada vez que sea penetrada por un arma** (es decir, cuando el usuario llegue a sufrir al menos un punto de daño aunque no resulte herido), **la armadura pierde tantos puntos en su porcentaje de eficacia como valor de Fuerza del ataque que la ha penetrado**.

POR EJEMPLO. Un Marine Espacial tiene una Servoarmadura intacta, con una eficacia del 100%. Recibe el impacto de un Rifle Cristalino con F3 y MS -2. La tirada de daño es 9 y se ignoran dos niveles de heridas de la armadura, por lo que ésta cuenta con otros dos niveles (en total 8 puntos de vida). El Marine Espacial no resulta herido, puesto que sólo ha sufrido un punto de daño, pero la armadura ha sido penetrada y pierde 3 puntos de eficacia, quedando ésta en 97%.

Las armaduras pueden ser reparadas en talleres especializados o con elementos de equipo. Sin embargo, una armadura cuyo nivel de eficacia llega a 0% ya no puede ser reparada, siendo necesario conseguir otra; pero además deja de funcionar en todos los sentidos, incluyendo sistemas electrónicos y demás: sencillamente se cae en pedazos.

Las armas de tipo SP multiplican x2 su Fuerza para determinar la eficacia que restan. Más adelante se explican los tipos de armas.

Existen algunas armas que ignoran las armaduras. Por lo general, esto significa que las penetran automáticamente, entendiéndose que las armaduras pierden eficacia como consecuencia del ataque. Otras veces las armaduras pueden ser penetradas por un ataque sin un valor de Fuerza, en cuyo caso ocurre lo contrario, es decir, las armaduras en este caso no suelen perder eficacia. El Máster puede puntualizar cuando una armadura pierde o no eficacia.

Armaduras invulnerables

Las armaduras invulnerables son objetos encantados, o cuerpos de animales especialmente resistentes, o piezas de protección ultra avanzadas, etc. Estas armaduras funcionan como las normales, pero **no se ven afectadas por el MS de las armas**. Es decir, siempre cuentan con todos sus niveles de heridas a la hora de determinar la protección que ofrecen. Adicionalmente, las armaduras invulnerables **no pueden perder eficacia**.

Pantallas

Las pantallas, como las de Energía, Refracción, Conversión y Desplazamiento, así como pantallas similares, o las Auras Demoníacas de algunos Demonios y cualquier protección de este tipo funcionan de una forma muy diferente a las armaduras, proporcionando lo que se denomina

una tirada de salvación.

Una tirada de salvación consiste en obtener un resultado igual o mayor en 1D6 al requerido por la pantalla. Por ejemplo, una Pantalla de Desplazamiento proporciona una tirada de salvación de 3+ en 1D6, lo cual significa que todo el daño causado por el ataque, **sea cual sea**, queda anulado a menos que se obtenga un resultado de 1 o 2 en la tirada. Si se falla la tirada de salvación, **las pantallas no reducen los puntos de daño sufridos**, que se aplican enteramente.

Pantallas sobrenaturales o arcanas no suelen perder eficacia, al igual que las armaduras invulnerables. Sin embargo, las pantallas tecnológicas que usan una batería tienen un nivel de eficacia expresado con un porcentaje, como las armaduras normales. Cuando ésta llega a 0% es necesario recargar la batería en un centro especializado, o las pantallas dejan de ofrecer protección. Además, **la eficacia de las pantallas se pierde cada vez que salvan al usuario**, es decir justo al revés que las armaduras.

Las pantallas apenas pierden eficacia sólo por estar activadas, pero el Máster podría tenerlo en cuenta en misiones de larga duración. Encender o apagar una pantalla no cuenta como acción, pero debe declararse al inicio del propio turno; además, las pantallas tardan un asalto completo en encenderse o apagarse, entendiéndose que lo hacen al inicio del siguiente turno del usuario.

Por último hay una regla importante con respecto a las pantallas y es que, si no se especifica lo contrario, **no es posible contar con dos o más tiradas de salvación por pantalla**, incluyendo las pantallas psíquicas. En estos casos, se activa la pantalla que ofrece una mejor tirada de salvación, ignorándose las otras. Sí es legal combinar una pantalla con cualquier armadura.

Tiradas de salvación por armadura

Algunas veces es necesario hacer una tirada de salvación por armadura. En estos casos puntuales, aunque el usuario no disponga de una pantalla, su armadura común se comporta como tal a efectos de juego. De este modo, **cada nivel de heridas de la armadura corresponde a un resultado en el D6**. Por ejemplo, una Armadura Antifrag con un solo nivel de heridas proporciona una tirada de salvación de 6 en 1D6, mientras que una Servoarmadura con 4 niveles de heridas proporciona una tirada de salvación de 3+ en 1D6. Este sistema se utiliza con algunas armas y puede ser requerido por el Máster ante ciertos daños que no van asociados a un valor de Fuerza; también tiene un uso por parte de los PNJs en el modo turbo, que se explica más adelante. A diferencia de las pantallas, ten en cuenta que **el MS de los ataques reduce** los niveles de heridas de las armaduras y en consecuencia **las tiradas de salvación** por las mismas.

Un personaje equipado con pantalla y armadura al que se le pide una tirada de salvación puede realizar dos tiradas, primero por la pantalla y, si esta no detiene el impacto, por la armadura, siempre aplicando el MS correspondiente.

Armas

Las armas son casi una extensión del guerrero. Así como la armadura es su piel, las armas son sus manos. Hay armas relativamente comunes y algunas que se fabrican en apenas unas pocas factorías del Adeptus Mechanicus, cuyos misterios son desconocidos para el usuario. Como ocurre con todo el equipo electrónico avanzado en Warhammer 40.000, los ciudadanos del Imperio atribuyen estas cualidades incomprensibles al Espíritu Máquina del arma, una manifestación del Omnissiah que se encuentra en cada pequeño componente mecánico. Los soldados pasan mucho tiempo revisando sus armas, rezando al Dios Máquina, practicando tiro e incluso inscribiendo la munición con mensajes amenazantes para los enemigos del Imperio.

A distancia

Hay cuatro tipos de armas a distancia, que son armas básicas, armas especiales, armas pesadas y pistolas. Las armas tienen fichas que las definen, de forma similar a los personajes. Un ejemplo de ficha de arma a distancia sigue a continuación, junto a una explicación de cada elemento.

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Pistola Bólter	Pistola	0-20	20-40	+20	-	4	-1	8	CaC

Tipo: se refiere a los cuatro tipos de armas a distancia existentes, esto es básicas, especiales, pesadas y pistolas. Cada tipo requiere una habilidad diferente para ser utilizado, tal y como ya se

ha explicado en el apartado correspondiente al disparo.

Alcance: expresado en metros para la distancia corta y larga a que puede disparar el arma.

Modificador: el modificador a la habilidad para impactar dentro de la distancia indicada.

F: el valor de Fuerza del arma. Indica el número de D6 de daño que se tiran tras impactar.

MS: modificador a la salvación del arma. Afecta a las armaduras.

Mun: indica la munición, expresada en número de disparos por cada cargador o batería.

Notas: indica si el arma tiene alguna característica especial. En este caso concreto el arma también puede ser usada en cuerpo a cuerpo.

Cuerpo a cuerpo

Hay cuatro tipos de armas cuerpo a cuerpo, que son contundentes, cortantes, improvisadas y pistolas. Las dos primeras tienen una ficha de arma que se explica a continuación.

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Espada de Energía	Cortante	+1	+(-1)	50	Bloquear/CaC

Tipo: para este tipo de ficha puede ser cortante o bien contundente, en función de lo cual se usa la habilidad correspondiente bajo el atributo HA para manejar el arma.

F: la bonificación a la Fuerza del arma, que debe ser **añadida a la F del usuario**. La resultante indica la Fuerza del ataque, así como el MS derivado. Recuerda que la Fuerza de un ataque puede sobrepasar un valor de 10, pero no así el número de D6 que se cuentan para determinar el daño.

MS: además del MS debido a la Fuerza total del ataque, algunas armas cuentan con un **MS extra que debe añadirse** al MS natural (siempre hasta un máximo de -6).

Mun: indica la munición, expresada en el número de golpes antes de agotar la batería.

Notas: indica si el arma tiene alguna característica especial. En este caso tenemos un arma de cuerpo a cuerpo que puede bloquear.

Se han recuperado las armas de la 2da. Edición del juego de estrategia y tomado como referencia la F de un Marine Espacial, sobre la cual se aplican los modificadores indicados. Como en este juego de rol influye la F del usuario, de ahí el método de importación para adaptarlo a cualquier arma. En este caso, una Espada de Energía llevada por un Marine Espacial tendría las mismas características que en el juego de estrategia, es decir Fuerza 5 y MS -3.

Las armas improvisadas hacen un daño igual al atributo F del usuario, con el MS correspondiente. No implican reglas especiales y por tanto no hay una ficha para esta clase de armas. El uso de los puños y piernas desnudos reduce la F del usuario en -1 para determinar el daño causado en cuerpo a cuerpo, así que siempre es mejor usar cualquier arma improvisada.

Las pistolas pueden ser armas de combate cuerpo a cuerpo y tienen una ficha como se ha indicado anteriormente, donde se detalla que pueden ser usadas como tales. **Las pistolas tienen su propia Fuerza, que no se suma a la del usuario, y su propio MS independiente**.

Granadas

Hay muchos tipos de granadas, pero todas (excepto las Bombas de Fusión) se lanzan con la habilidad Lanzar bajo el atributo **F**. Opcionalmente, algunas armas utilizan granadas como munición, con la habilidad correspondiente según el tipo de arma. A continuación se muestra y explica una ficha de granada.

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada de Fragmentación	Granada	3	-1	Área 5

Tipo: es el tipo de arma. En el caso de las granadas, todas son de tipo granada. Se incluye esta información a modo de recordatorio.

F: el valor de Fuerza de la granada. Indica el número de D6 de daño que se tiran tras impactar.

MS: modificador a la salvación de la granada. Afecta a las armaduras.

Notas: indica si la granada tiene alguna característica especial. En este caso concreto el arma afecta a un área de 5 metros de diámetro.

Con la excepción de las Bombas de Fusión, las granadas son armas a distancia. Esto significa que cuando en este juego se habla de ataques a distancia, por lo general y a menos que la lógica dictamine lo contrario, se incluye el lanzamiento de granadas como tales.

Municiones

Cada arma suele tener una munición asociada. En el caso de las armas de fuego, esta munición se cuenta por unidades, pero cada unidad no tiene por qué corresponder a un único proyectil. El famoso Bólter, por ejemplo, dispara ráfagas de tres proyectiles auto propulsados. Igualmente, las armas de fuego sostenido disparan mucho más que unos pocos proyectiles. Sin embargo, el daño de las armas se contabiliza por cada ataque, ya sea éste de un sólo proyectil o de una ráfaga. De igual forma y para simplificar, la munición se cuenta en unidades por disparo efectuado. Cada arma tiene en su ficha un apartado de munición, tal y como se ha explicado, que corresponde al número de disparos que puede efectuar antes de agotar la munición de un cargador y necesitar ser recargada.

Cualquier disparo efectuado, impacte o no al objetivo, consume munición normalmente. **Las armas de fuego sostenido consumen munición por cada tiro realizado**, aunque sólo se haga una tirada para impactar.

En el caso del combate cuerpo a cuerpo, las armas suelen tener una batería que mueve un

motor o generador de campo en el momento del impacto. Su munición también expresa el número de ataques que pueden efectuar antes de agotar la batería. Sin embargo, **sólo los resultados de éxito en las tiradas para impactar contabilizan para el gasto de munición, acaben o no causando un golpe**. Ocurre lo mismo con las pistolas en cuerpo a cuerpo, aunque en este caso, puesto que el número máximo de impactos posibles es de uno, sólo se consume una unidad de munición independientemente del número de tiradas con éxito, a menos que la pistola pueda efectuar varios disparos por fuego sostenido. **En cuerpo a cuerpo las tiradas falladas nunca consumen unidades de munición**, es decir, si un personaje tiene 3 A y los falla todos, ninguna de sus armas gastan munición alguna. Esto mismo se aplica a las pistolas, a menos que queden encasquilladas tal y como se ha explicado en el apartado sobre el combate cuerpo a cuerpo: en tal caso, aunque no haya tiradas con éxito, las pistolas desperdician normalmente la munición tan pronto como sean desencasquilladas. Para simplificar, **las armas capaces de bloquear no consumen munición alguna por hacerlo**.

Características especiales

En las notas de las armas se indica si éstas poseen características especiales. A continuación se proporciona una lista de estas características y sus efectos.

Una/Dos Manos: para armas de combate cuerpo a cuerpo. Indica si pueden ser usadas a una o dos manos. Si sólo se indica Dos Manos, el arma debe ser sostenida necesariamente con ambas manos para golpear. Si no hay indicaciones de este tipo, el arma es blandida a una mano.

Agujas: estas armas hieren automáticamente y, de penetrar la armadura, infligen todos los puntos de daño, es decir, las armaduras no reducen los puntos de daño sufridos. Esto se aplica a criaturas vivas, de lo contrario las armas de agujas se comportan como cualquier otra.

Área: armas de área de efecto. El número expresado indica el diámetro del área en metros.

Bloquear: armas de cuerpo a cuerpo que pueden bloquear Ataques del adversario.

CaC: armas que pueden ser empleadas en combate cuerpo a cuerpo.

Desgarra Metales: a la hora de penetrar el blindaje de vehículos, estas armas siguen tirando los dados mientras el resultado sea de 6, no estando limitada la repetición de la tirada a una vez. Más adelante se explican las reglas aplicables al blindaje de los vehículos.

Granada: estas armas utilizan granadas como munición.

Materia Oscura: el blindaje máximo contra estas armas es de 18, sea cual sea su valor real.

MoD: mover o disparar. Una característica habitual de muchas armas pesadas. Si el usuario realiza una acción de movimiento o se destraba, no puede disparar el arma en el mismo turno.

Sostenido: armas capaces de efectuar fuego sostenido. El número indica la cantidad de disparos adicionales que realizan. Estas armas deben efectuar todos los disparos, no siendo posible reducirlos para ahorrar munición.

SP: armas súper pesadas. Permiten tiradas abiertas para herir con resultados de 4, además de 5 y 6 en los D6, y tiradas abiertas para penetrar blindaje con resultados de 5, además de 6 en los D6.

Existen además otras características especiales, que se detallan para cada arma.

Límite de equipo

Los personajes tienen un límite de equipo que pueden llevar, repartido entre sus ranuras de equipo, ya sea éste armas o cualquier otro objeto. **Un personaje puede cargar con hasta cinco elementos de equipo. Las armas pesadas cuentan como dos elementos de equipo. Las granadas, los misiles y las municiones, para simplificar, no se consideran objetos, es decir, no influyen en el límite de equipo**. No obstante el Máster debe aplicar el sentido común en este caso.

Por lo demás, todos los objetos y armas cuentan como un elemento de equipo, a menos que se indique lo contrario en su descripción o el Máster considere que son pequeños u objetos claves de la misión, en cuyo caso pasan a formar parte del equipo adicional. Objetos muy grandes podrían ocupar dos o más ranuras, siempre a discreción del Máster. Por supuesto, el equipo llevado en las manos (normalmente armas) cuenta para el límite que puede cargar un personaje.

Poderes Psíquicos

Desde la aparición de los primeros psikos (término coloquial para referirse a personas con sensibilidad psíquica) hace miles de años, los estudiosos y eruditos han encontrado en el espacio Disforme una compleja realidad científica sobre lo que la incultura y presunción humanas tacharon de meras supersticiones y fantasías. En el universo de Warhammer 40.000, lo que llamaríamos magia, demonios o brujería bebe de la terrible realidad alternativa que constituye el

espacio Disforme. Con los siglos, la figura de los psikos ha cobrado gran importancia y el Imperio controla su existencia rigurosamente, usando a los más diestros en combate. Casi todas las razas, con la notable excepción de los Tau, cuentan con psikos capaces de manipular el Inmaterium.

Emplear un poder psíquico

Cada raza y profesión tiene distintos poderes que emplean sus psikos, normalmente exclusivos y enseñados cuidadosamente a lo largo de los siglos. Un poder no es algo que pueda inventarse sin más: hace falta dedicación y riesgo por igual hasta dar forma a un poder psíquico y dejar reflejado su funcionamiento. Cada poder se fundamenta en uno de los cuatro modos principales de canalizar la energía de espacio Disforme, tal y como se describe a continuación.

Existen cuatro habilidades bajo el atributo **Ps**, que son Ataque, Dispersión, Manipulación y Visión. Estas cuatro habilidades permiten al psiko emplear la energía del espacio Disforme para llevar a cabo multitud de prodigios. Por regla general, **cuando un psiko trata de utilizar un poder debe tirar 1D100 y obtener un resultado igual o inferior a la habilidad de que depende dicho poder para que éste surta efecto**. Muchos poderes cuentan con **modificadores propios a la habilidad** para representar que son más complejos y, por lo general, también más poderosos. Sin embargo, **otros modificadores por velocidad, tamaño, cobertura, etc. no se tienen en cuenta a la hora de lanzar un poder psíquico**, aunque éste sea estrictamente de ataque. Además, **no es posible utilizar poderes psíquicos para impactar a partes del objetivo**. Por último, **los poderes que impactan al primer objetivo en su trayectoria** (no así los que permiten elegir a un personaje como objetivo) **deben seguir las reglas para disparar al cuerpo a cuerpo si es el caso**.

La cantidad total entre poderes invocados y acciones de dispersión que puede efectuar un psiko no es ilimitada, sino **igual al valor de su atributo Ps**. Para calcular este límite **sólo se consideran** los poderes psíquicos o intentos de dispersión ejecutados **con éxito**, incluyendo poderes invocados aunque sean dispersados. **Cada hora transcurrida restablece el uso de un poder o intento de dispersión**, siempre dentro del límite indicado. Además, un psiko que ya ha agotado este límite puede **consumir uno o más puntos de cordura para obtener un uso adicional por cada punto gastado**. Más adelante se detallan las reglas para dispersar y sobre la cordura.

Niveles de éxito en poderes psíquicos

Los niveles de éxito a la hora de lanzar un poder psíquico siguen las reglas habituales, es decir un crítico siempre implica éxito y una pifia fallo al margen de modificadores. **Si el poder es de ataque y tiene un valor de Fuerza, los críticos proporcionan las mismas bonificaciones al daño que las descritas para disparos**. Ten en cuenta que los poderes psíquicos no son armas a distancia y por tanto nunca repiten los resultados de 5 en las tiradas de daño, salvo indicación contraria.

Adicionalmente, **un crítico al lanzar un poder implica que éste no agota el límite de poderes y dispersiones disponibles**. Por otro lado, la obtención de **una pifia obliga al psiko a realizar inmediatamente una tirada en la tabla de Sucesos Disformes**.

Duración de los poderes psíquicos

Algunos poderes psíquicos tienen carácter instantáneo, mientras que otros permanecen activos, tal y como se indica en sus descripciones, en la sección correspondiente al Trasfondo. **Los poderes instantáneos se ejecutan, surten efecto y desaparecen inmediatamente, o bien trascurrido un tiempo estipulado en la descripción del propio poder**. Sin embargo, **los poderes activos perduran** hasta que se cumple una de las siguientes condiciones:

- El psiko muere, pierde la consciencia o tira en una tabla R.I.P.
- El poder es dispersado
- El poder agota su energía de forma natural

Si el psiko queda inconsciente, muere o tira en una tabla R.I.P., el poder desaparece por la interrupción del enlace mental. Además, cualquier poder psíquico puede ser dispersado por un psiko enemigo (¡o por su propio lanzador!), o bien desaparecer por sí mismo transcurrido un tiempo, es decir, agotarse de forma natural: en tal caso, **un poder activo finaliza cuando ha pasado tanto tiempo en minutos como el valor del atributo Ps del psiko invocador**. Ten en cuenta que, en situaciones de combate, un minuto equivale a 20 asaltos.

POR EJEMPLO. Un poder activo, perteneciente a la habilidad Manipulación, ejecutado con éxito por un psiko con un valor en dicha habilidad de 50 y un atributo Ps de 4, tiene una duración de 4 minutos (80 asaltos), tras lo cual desaparece. Mientras tanto, si el psiko lanzador queda inconsciente, muere o tira en una tabla R.I.P., el poder desaparece de inmediato.

Adicionalmente, **los Eldar y los Magus del Caos** están especialmente versados en las energías del espacio Disforme y por tanto los psikos de cualquiera de estas dos razas **pueden decidir que un poder activo concluya a voluntad**. Esto no constituye acción alguna, pero debe ser declarado al inicio del propio turno de personaje.

Características de los poderes psíquicos

En este juego de rol se proporciona una lista de los poderes psíquicos utilizados por las fuerzas del Imperio. Cada poder presenta las siguientes características que lo diferencian del resto (tomaremos el poder Fuego Infernal como ejemplo entre paréntesis).

Nombre: el nombre del poder en cuestión (Fuego Infernal).

Clase: Ataque, Dispersión, Manipulación o Visión, en función de lo cual se utiliza la habilidad correspondiente para la invocación del poder (Ataque).

Duración: Instantáneo o Activo (Activo).

Dificultad: indica si existe un modificador a la habilidad para invocar dicho poder (-10).

Descripción: una descripción detallada de los efectos y las reglas especiales aplicables al poder en cuestión (ver poder).

Dispersar

Dispersar un poder psíquico es un tipo de acción reactiva, como esquivar un ataque. Por tanto, no contabiliza para el límite de dos acciones por turno y tiene lugar en el turno del adversario, cuando éste **acaba de lanzar un poder con éxito**. No hay una regla definida sobre la distancia a la que se puede dispersar, pero esto siempre debería ser posible en una situación de combate, no siendo necesario que los psikos implicados se vean entre sí.

Para dispersar un poder, **el psiko que lleva a cabo la acción de dispersión debe realizar una tirada sobre 1D100 en su habilidad, como si lanzara un poder psíquico**. La habilidad sobre la que se tira es la contraria a la que utiliza el poder invocado tal y como se describe a continuación.

Ataque → Se dispersa con Visión

Dispersión → Se dispersa con Manipulación

Manipulación → Se dispersa con Dispersión

Visión → Se dispersa con Ataque

En caso de superar la tirada, el poder psíquico no llega a manifestarse. **Sobre la tirada de dispersión se aplica la penalización característica del propio poder a dispersar**.

También **es posible dispersar poderes que permanecen activos** (no poderes instantáneos que tienen una duración preestablecida) en asaltos subsiguientes, pero en este caso **la acción de dispersión cuenta como una acción de usar un poder psíquico** y deja de ser reactiva. Además, en tales circunstancias un psiko podría intentar dispersar su propio poder activo.

Varios psikos pueden intentar dispersar un mismo poder: de ser así, uno de ellos lleva a cabo la acción de dispersión propiamente dicha, presumiblemente aquel con la habilidad más alta, mientras que los demás ayudan, aportando una bonificación de +10 por cada psiko adicional, siempre hasta un máximo de +20. Sin embargo, ten en cuenta que **todos los psikos involucrados en una dispersión podrían reducir su límite de poderes/dispersiones**, es decir, se considera que todos han llevado a cabo un intento de dispersión en este sentido. Ayudar a dispersar un poder se permite de la forma habitual, tal y como se ha descrito en el apartado sobre asaltos, turnos y acciones, y también en las acciones reactivas de dispersión, donde se entiende que varios psikos dispersan a la vez en el turno del enemigo, ayudándose entre sí.

POR EJEMPLO. Un Bibliotecario se dispone a lanzar el poder Escudo Psíquico, pero enfrente tiene a dos Brujos Eldar. Si tiene éxito en la tirada para ejecutar el poder, ambos Brujos pueden intentar dispersar, contando quien lleve cabo la acción de dispersión con una bonificación de +10 por la ayuda de su compañero.

Como ocurre con los poderes psíquicos, un crítico en una acción de dispersión implica que ésta no agota el límite de poderes y dispersiones disponibles. Por otro lado, **en caso de pifia al dispersar no se tira en la tabla de Sucesos Disformes, pero el psiko pierde su siguiente turno**; si varios psikos ayudan a dispersar, todos en conjunto se ven beneficiados o bien penalizados por estos efectos.

Poderes psíquicos simultáneos

Un poder se mantiene activo por medio de un enlace entre el espacio material y la Disformidad a través del propio psiko, al igual que el oxígeno alimenta el fuego; pero esto ocurre de forma mecánica, como la respiración o el latido del corazón. Una vez que el poder ha sido ejecutado con éxito, este enlace es demasiado débil para constituir peligro alguno, pero existe igualmente, de ahí que un poder desaparezca cuando el psiko que lo ha invocado queda inconsciente o muere. Por tanto, que un poder permanezca activo no significa que el psiko deba estar concentrado para mantenerlo, sino que el poder sencillamente continúa por sí mismo, más tiempo cuanto más poderoso fuera quien lo invocó. En consecuencia, salvo que se indique expresamente lo contrario en la descripción de un poder, **es posible emplear un mismo poder psíquico que ya está activo una segunda vez e incluso más veces**.

Sin embargo, sí existe una relación directa entre los poderes y las energías de que dependen. El espacio Disforme es un misterio, pero para entender este concepto baste decir que el psiko extrae del Inmaterium la materia prima de que está hecho un poder. Cada poder psíquico es único y especial, y requiere unos conocimientos y técnicas de invocación muy específicos. Cuando un poder permanece activo, está consumiendo esa materia prima y por tanto al psiko le es más difícil encontrar energías similares para canalizar dicho poder otra vez. **Esto se traduce en una penalización de -10 a la habilidad correspondiente para invocar un poder psíquico por cada poder igual que ya permanece activo**.

POR EJEMPLO. Un Psíquico Primordial decide invocar una Maldición Mecánica sobre un grupo de enemigos, quedando el poder activo. Si desea ejecutar una segunda Maldición Mecánica contra otro pelotón, debe aplicar una penalización de -10 a su habilidad. Si tiene éxito, ambos poderes permanecen activos. Si mientras tanto quiere utilizar una tercera vez el mismo poder, tiene que aplicar un -20 y así sucesivamente. A estas penalizaciones hay que añadir las propias por usar el poder.

Si los poderes ejecutados son distintos, pueden permanecer activos normalmente y **no se aplica penalización alguna**.

Los efectos de distintos poderes psíquicos pueden combinarse entre sí, salvo que se indique expresamente lo contrario. Sin embargo, **los efectos de un mismo poder no son acumulativos**.

Puede emplearse un poder varias veces contra diferentes objetivos, pero no un poder dos veces para duplicar sus efectos sobre un mismo objetivo.

Poderes psíquicos contra vehículos

Los poderes psíquicos afectan a los vehículos si tienen un valor de Fuerza, en cuyo caso se aplica una bonificación a la penetración de blindaje equivalente a los impactos causados en cuerpo a cuerpo, tal y como se explica en el apartado sobre vehículos. Por lo demás, a menos que se especifique lo contrario en la descripción de un poder, **se considera que los vehículos son invulnerables a poderes psíquicos no basados en un valor de Fuerza**.

Sin embargo, aunque se ha dicho que no es posible impactar a partes del objetivo con poderes psíquicos, muchos de ellos indican que se puede designar a uno o más personajes como objetivos concretos del poder, hasta una distancia máxima determinada. En estos casos sí es posible elegir directamente como objetivos de poderes (incluidos los no basados en un valor de Fuerza) a tripulantes de vehículos descubiertos, pero nunca cerrados, salvo indicación contraria.

Capacidades psíquicas

Aquellos personajes "bendecidos" con el don de la Psiónica, cuando no son erradicados por el Imperio en su constante búsqueda de la corrupción, pueden utilizar sus capacidades para algo más que lanzar poderes psíquicos al uso.

Así, **cualquier psiko puede utilizar su atributo Ps x10 como una habilidad comodín** con cualquiera de los siguientes usos. El Máster puede conceder bonificaciones o penalizaciones según su criterio, o incluso a petición de los psikos jugadores en función de los efectos deseados.

Aturdir: esta capacidad es activa y, en un combate por asaltos, cuenta como una acción de lanzar un poder psíquico. El psiko se concentra en la mente de un único objetivo a la vista, haciendo una tirada enfrentada de su atributo Ps x10 contra el atributo Rt x10 de la víctima. En caso de empate no ocurre nada. Un éxito implica que el rival queda aturdido, perdiendo su siguiente turno; una mayor dificultad podría llegar a noquear al objetivo. En caso de fallo, aplica los efectos a la inversa sobre el propio psiko; además, el intento de intrusión mental queda revelado.

Comulgar: esta capacidad activa permite al psiko adentrarse en los sueños de otro personaje dormido como un avatar, manipulándolo o guiándolo sutilmente hasta llegar a recuerdos prohibidos, secretos oscuros o detalles que han pasado inadvertidos a nivel consciente. Un psiko experimentado podría captar las intenciones del objetivo e incluso influir en las mismas. La comunión es mucho más sencilla si el durmiente accede a ella voluntariamente, y ambos personajes deben estar muy cerca el uno del otro, en la misma habitación y a la vista.

Proyectar: con esta capacidad activa, sin mover los labios, el psiko proyecta su voz directamente en la mente de otros personajes, no necesariamente a la vista. La dificultad aumenta según la complejidad del mensaje, además de la distancia, el número de objetivos y si éstos son conocidos.

Sentir: capacidad pasiva a requisito del Máster, o bien activa si el psiko analiza un objetivo para una lectura más profunda. Una tirada con éxito puede delatar la contaminación del Caos, incluyendo la presencia de Demonios; las fluctuaciones del Inmaterium, debidas a otros psikos o a singularidades Disformes; las pasiones básicas de la gente, que son amor, odio, deseo, temor, alegría, tristeza o cólera; la muerte consecutiva o simultánea de varias personas, cuando su eco psíquico queda silenciado de golpe. Un psiko también puede invertir activamente el uso de esta capacidad para prevenir o dificultar sensaciones de otros psikos mientras ande cerca, a discreción del Máster; sin embargo, no puede camuflarse a sí mismo, es decir su propia naturaleza psiónica.

Un fallo en el uso de estas capacidades implica que no pueden volver a ser empleadas contra o hacia el mismo objetivo, al menos hasta pasado un tiempo. Las capacidades psíquicas no entrañan peligro, por lo que **no hay que tirar en la tabla de Sucesos Disformes**, y no limitan el número de poderes y dispersiones. La distancia a la que se pueden usar cuando no está definida queda a discreción del Máster, así como las consecuencias de críticos o pifias al utilizarlas, lo que puede dar lugar a muchas situaciones. Las capacidades psíquicas no pueden ser dispersadas.

Vehículos

En el universo de Warhammer 40.000 existen multitud de vehículos, desde motocicletas hasta enormes tanques, pasando por deslizadores anti gravitatorios. Incluso los cazas estelares o las cañoneras Thunderhawk son considerados vehículos. La presencia de vehículos aterroriza al enemigo y suele marcar la diferencia entre la victoria y la derrota. Los tripulantes a bordo de vehículos cuentan con una extraordinaria protección, pero pueden morir como consecuencia de un solo impacto capaz de penetrar el blindaje. Por norma general, un vehículo es todo aquel medio de transporte que posea un valor de blindaje, tal y como se explica más adelante.

Ficha de vehículo

La ficha de vehículo es bastante compleja y se compone de 3 tablas independientes: una correspondiente a la descripción general del vehículo, otra con información sobre el valor de embestida y la velocidad, y una tercera de localización aleatoria y valores de blindaje. A continuación se muestra un ejemplo.

Nombre	Descripción
Land Raider	Vehículo de orugas, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y dos artilleros. Cada artillero dispara dos Cañones Láser acoplados con ángulo de tiro lateral de 180º. El Land Raider puede transportar hasta 10 personajes de tamaño humano, o 5 Exterminadores, o un Dreadnought. Uno de los personajes transportados (expuesto) puede disparar dos Bólters Pesados acoplados con ángulo de tiro de 360º. Opcionalmente, el conductor puede disparar un Lanzagranadas Integrado (detalles en la ficha del Dreadnought Astartes) con ángulo de tiro frontal de 90º. El Lanzagranadas Integrado se considera parte del casco y no puede ser designado como objetivo individual. Todas las armas cuentan con Sistema de Puntería (+10 para impactar).

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
8	-5	18	35	50

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1-2	Orugas	17	17
3-4	Casco	22	20
5	Bólters Pesados	17	17
6	Cañón Láser	18	18

Nombre: el nombre del vehículo.

Descripción: una descripción general del vehículo. Normalmente incluye su tipo, tamaño, las armas y tripulación que lleva, así como otras características.

Embestida: valor de la embestida del vehículo, expresado en Fuerza y MS.

Velocidad: distancia que puede cubrir el vehículo a velocidad lenta, de combate o rápida.

Localización: asociada a la tirada de 1D6, que indica la parte del vehículo impactada.

Blindaje: para la zona frontal o lateral/trasera de cada parte impactada.

Dirigir un vehículo

Los vehículos son dirigidos por conductores, que pueden también controlar algún sistema de armas. **A menos que estuvieran parados, los vehículos prosiguen su movimiento desde el asalto anterior, en cuyo caso son los primeros en desplazarse**, independientemente de la Iniciativa obtenida por los conductores. Si en un combate se encuentran implicados varios vehículos en

movimiento, todos se desplazan al inicio del asalto, en este caso según el orden de Iniciativa de los conductores, que pueden guardar su turno para actuar tras otros vehículos, pero siempre antes que los personajes de a pie. Por el contrario, **si un vehículo se encontraba parado, el conductor actúa normalmente según su orden de Iniciativa**.

Dirigir un vehículo es una acción específica y requiere al menos una mano libre. Si el vehículo ya se estaba moviendo, ten en cuenta que esta acción debe ser necesariamente la primera del conductor, que puede utilizar su segunda acción para disparar un arma del vehículo o un arma propia si el habitáculo es abierto, o hacer cualquier otra cosa. En este sentido considera que, tras la acción de dirigir, la mano que sostenía los controles queda momentáneamente libre para efectuar otras acciones. Por supuesto **un conductor puede renunciar voluntariamente a dirigir un vehículo en movimiento, en cuyo caso cuenta con las dos acciones habituales según su orden de Iniciativa;** de ser así, el vehículo se mueve **fuera de control** tal y como se indica más adelante, siempre al inicio de cada asalto, pero **tras el resto de vehículos en movimiento** (a menos que sus conductores guarden el turno para actuar después de los vehículos que están fuera de control).

Como parte de su primera acción para dirigir un vehículo en movimiento, **un conductor puede efectuar un cambio de velocidad o bien detenerlo**. No puede hacer ambas cosas, debiendo elegir una de las dos opciones. Si no hace nada de esto, dirigir es en cualquier caso una acción para desplazar el vehículo a la velocidad actual.

El cambio de velocidad tiene lugar antes de que el vehículo se mueva. Los vehículos tienen unos tramos de **velocidad lenta, de combate y rápida**. El conductor puede cambiar de velocidad gradualmente, de lenta a velocidad de combate, y de ésta a velocidad rápida, o viceversa. Al cambiar la velocidad, el vehículo se desplaza ese mismo turno de acuerdo a la velocidad recién fijada. De no hacerlo, se entiende que prosigue a la velocidad actual. A **velocidad lenta**, un vehículo puede **girar ilimitadas veces** durante su recorrido. A **velocidad de combate**, se permiten giros **hasta un valor total de 90º** en cualquier punto del desplazamiento. A **velocidad rápida**, el vehículo sólo puede realizar giros **hasta un valor total de 45º** a lo largo de su movimiento. Un vehículo desplazándose a velocidad lenta NO está obligado a recorrer la distancia total expresada en el tramo correspondiente; no así a otras velocidades, en cuyo caso es obligatorio desplazar el vehículo la distancia total indicada según los tramos de velocidad. Un vehículo puede pasar de velocidad rápida a **velocidad máxima** o viceversa; este tramo de velocidad no se muestra en las fichas de vehículos y **equivale al doble de la velocidad rápida**. A velocidad máxima **un vehículo sólo puede ir en línea recta y no puede abrir fuego con sus armas pesadas**, y en cualquier caso **todos los disparos desde el mismo reciben una penalización de -20**.

Por otro lado, **es posible detener un vehículo que ya se movía a velocidad lenta en cualquier punto de su recorrido. Un vehículo detenido debe empezar a moverse a velocidad lenta**, como se ha explicado según el orden de Iniciativa habitual del conductor, que en este caso podría dirigir el vehículo con su segunda acción. Además, **si el vehículo estaba "apagado" y no sólo detenido, arrancarlo requiere un asalto, durante el cual no se desplaza**. Un vehículo detenido

también puede dar marcha atrás, moviéndose en todo momento a velocidad lenta.

Dirigir un vehículo es una acción que habitualmente no requiere tirada. Sin embargo, **diversos contratiempos pueden obligar al conductor a realizar una tirada sobre su habilidad Conducir / Pilotar bajo el atributo Ct**. Las dos circunstancias en que puede requerirse esto son el propio desplazamiento del vehículo (por terreno, persecuciones, distracciones, imprevistos... a discreción del Máster) o los resultados de las tablas de daños. Las tablas de daños están recogidas en el apartado sobre vehículos, en la sección del Trasfondo, y se explican más adelante.

La tirada sobre Conducir / Pilotar se realiza en base a todo lo que ha ocurrido **el asalto anterior**, aplicando los siguientes modificadores:

Velocidad de combate: -10.

Velocidad rápida o superior: -20.

Varios incidentes: -10 por cada incidente a partir del primero.

Tablas de daños: variable en función de los resultados en las tablas.

Otras bonificaciones / penalizaciones: cuando se indica o según el criterio del Máster.

A menos que en las tablas de daños se indique otro efecto, **un fallo en la tirada implica que el vehículo se mueve fuera de control**, en cuyo caso sí **debe recorrer la distancia total incluso a velocidad lenta**. Tira 1D6: con un resultado de 1-2, el vehículo gira 45º a la izquierda y se desplaza; con 3-4, prosigue en línea recta; con 5-6, gira 45º a la derecha y se desplaza. Ten en cuenta que el conductor consume igualmente su acción de dirigir, no pudiendo frenar el vehículo ni cambiar de velocidad. **Si el resultado de la tirada es una pifia, o bien un fallo común en el caso de un vehículo a velocidad máxima, éste se mueve fuera de control y después vuelca o se precipita al suelo**, aunque simplemente se estuviera desplazando, o, de haber sido penetrado, al margen de los efectos indicados en las tablas de daños; de hecho, aplica directamente los efectos de los peores resultados en dichas tablas para las orugas/ruedas o el motor gravitatorio, o bien un resultado de 4 para los vehículos con tablas de daños generales. Si se obtiene un éxito en la tirada, el conductor puede dirigir el vehículo con normalidad.

POR EJEMPLO. Un Rhino se adentra en territorio hostil a velocidad de combate. Atraviesa una zona pantanosa y el Máster estipula que el conductor deberá mantener el control tirando sobre Conducir / Pilotar en su siguiente turno. Pero además un enemigo consigue penetrar las orugas del Rhino con su Lanzamisiles; en la tabla de daños resultante se solicita una tirada sobre Conducir / Pilotar con una penalización de -10 para mantener el control. Cuando llega el nuevo asalto, el conductor tiene que superar la tirada sobre Conducir / Pilotar para dirigir el vehículo normalmente. Tiene una penalización total de -30 (-10 por velocidad de combate, -10 por indicación en la tabla de daños y -10 por segundo incidente en el mismo asalto), pero supera la tirada, así que decide aumentar la velocidad a rápida y el Rhino se aleja velozmente de la zona.

Si el conductor ha muerto, renuncia a dirigir el vehículo o está ausente y nadie ha tomado el relevo, el vehículo se mueve automáticamente fuera de control tan pronto como deba desplazarse. Si además se requería una tirada sobre Conducir / Pilotar y nadie dirige el vehículo, aplica directamente los efectos de una pifia. Ten en cuenta que, a menos que en las tablas de daños se especifique claramente lo contrario, **nunca se debe realizar la tirada sobre Conducir / Pilotar si el vehículo se ha detenido;** en este sentido es importante establecer si el conductor ha parado o no el vehículo, pues de lo contrario se entiende que sigue en movimiento a la última velocidad fijada.

Se aplican algunas reglas específicas a determinados tipos de vehículo durante su desplazamiento, tal y como se indica a continuación.

Bípodes y Dreadnoughts. Se desplazan como los personajes de a pie, por lo que se permiten dos acciones de dirigir por turno, para representar que pueden correr o cargar al cuerpo a cuerpo. No existen tramos de velocidad ni se altera el orden de Iniciativa del conductor en la secuencia del asalto. Se entiende que los bípodes y Dreadnoughts no siguen en movimiento una vez finalizado su turno. Estos vehículos se desplazan hasta 15 metros por acción de dirigir, esto es 5 metros más que un humano; por tanto, si corren, los bípodes y Dreadnoughts aplican una penalización de -10 para ser impactados a distancia, aunque son objetivos grandes. Estos vehículos ignoran los obstáculos por debajo de la rodilla y no pueden perder el control ni volcar durante su desplazamiento habitual; en estos casos, un fallo en la tirada sobre Conducir / Pilotar implica que se mueven con mayor dificultad como un personaje de a pie, incluso debido a una pifia. No obstante, los resultados en la tabla de daños correspondiente a las piernas se aplican tal cual. En la ficha de estos vehículos figuran algunos atributos para un conductor promedio, pues se asemejan a personajes. La habilidad Conducir / Pilotar no aparece y depende del conductor. La **I** mostrada es orientativa y también puede variar según el conductor; ten en cuenta que, aunque queda a discreción del Máster, por lo general estos vehículos no pueden esquivar como personajes de a pie.

Motocicletas. Pueden cambiar de velocidad lenta a rápida en un turno. A velocidad de combate o rápida, pueden efectuar hasta tres derrapes de 45° sobre el límite de giros habitual, requiriendo esto de una tirada con éxito sobre Conducir / Pilotar en el siguiente turno del conductor para no perder el control, con una penalización de -10 por cada derrape a partir del primero.

Vehículos gravitatorios. Pueden pivotar sobre su eje, ignoran el terreno difícil y sobrevuelan obstáculos de hasta 30 metros de altura. Si no hay obstáculos, se mueven a unos 3 metros sobre el suelo, a menos que finalicen su movimiento sobre un obstáculo elevado, en cuyo caso se entiende que están a mayor altura. En caso de parar, se considera que están posados en el suelo.

Vehículos de orugas. A velocidad lenta ignoran el terreno difícil y los obstáculos hasta las orugas.

Blindaje

Los vehículos tienen un valor de blindaje en sus distintas partes, que puede variar en función de si son atacados frontalmente (en un arco frontal de 90° con respecto al vehículo), o

bien lateral o traseramente. Este valor está expresado por un número y depende de cada vehículo.

Cuando un vehículo es impactado, se tiran normalmente los D6 que corresponden a la Fuerza del ataque, incluyendo la repetición de los primeros resultados de 6; **ningún arma repite los resultados de 5** como en las tiradas para herir, independientemente de su F y MS, **con la excepción de las armas de tipo SP** o salvo indicación contraria. Luego **hay que dividir a la mitad la puntuación** obtenida (redondeando hacia abajo), lo cual representa la **penetración de blindaje**. Si ésta es **igual o superior** al valor de blindaje de la parte impactada, el vehículo es penetrado. Excepto con pistolas y Bombas de Fusión, **en el caso de los ataques cuerpo a cuerpo** a vehículos se siguen las mismas reglas, pero al resultado de los dados **hay que sumar además un valor fijo igual a la Fuerza del ataque** (luego el resultado total se divide normalmente a la mitad); **aplica esto mismo si el impacto proviene de un poder psíquico basado en un valor de Fuerza**.

Un vehículo penetrado debe realizar una tirada en la tabla de daños correspondiente a la localización impactada. En este juego, para simplificar, se han adoptado unas tablas de daños comunes a todos los vehículos, que se encuentran tras la lista de los mismos, en la sección del Trasfondo; el Máster también puede utilizar y adaptar las tablas personalizadas de cada vehículo disponibles en la 2da. Edición del wargame. Si la tirada para impactar es **un crítico, aplica un +1 al resultado en la tabla de daños** en caso de penetrar el blindaje. De cara a diversas reglas, ten en cuenta que una tirada de penetración de blindaje NO es una tirada para herir.

Los objetos de terreno sólidos, tales como edificios, muros y demás suelen tener valores de blindaje igualmente. Si son penetrados, salvo que tengan una tabla de daños propia, se considera que son destruidos, o bien que se les ha abre una brecha como para que pase al menos un personaje de tamaño humano. Esto depende de cada tipo de edificación y el criterio del Máster.

Transporte de tropas

Para evitar confusiones, **hay que distinguir entre la tripulación y los pasajeros**: la primera son aquellos personajes que viajan dentro del vehículo de acuerdo a la descripción proporcionada en su ficha, normalmente artilleros y conductor. Por el contrario, se entiende por pasajeros a todos los personajes que viajan sobre el vehículo, pero son ajenos a la tripulación propiamente dicha.

La tripulación de los vehículos está compuesta por el conductor y los artilleros, pero varios pueden incluir personajes en su interior como parte formal de la tripulación, es decir, son vehículos habilitados para el transporte natural de tropas. **Los personajes pueden entrar o salir de un vehículo consumiendo una acción de movimiento si se encuentran a 3 metros o menos de las escotillas de acceso, siempre y cuando éste se encuentre parado o haya recorrido menos de 25 metros**. Se entiende que las escotillas del vehículo se abren y cierran automáticamente para facilitar el acceso de las tropas. Como se permiten dos acciones de movimiento por turno, los personajes pueden acercarse al vehículo y entrar, o bien salir y alejarse. El conductor, si comienza su turno lo suficientemente cerca de un vehículo, podría entrar y arrancarlo, puesto que moverse y dirigir un vehículo son acciones distintas. La acción de movimiento para entrar permite a cada

personaje tomar posiciones dentro del vehículo. Cambiar de posición dentro del vehículo cuenta como una acción de movimiento. **A velocidades desde 25 metros por asalto, un personaje que sale de un vehículo recibe un impacto de Fuerza 1 por cada 3 metros adicionales recorridos**, con el MS habitual; en cualquier caso cae al suelo, debiendo invertir una acción en levantarse. **No se puede entrar o subir a pie a vehículos que se desplazan a 25 metros o más por asalto**.

Es posible que un personaje viaje sobre un vehículo, porque no quepa dentro o para reforzar su potencia de fuego. En este caso el personaje es un pasajero y no un miembro de la tripulación. Un personaje puede subir o bajar de un vehículo igual que entra y sale, consumiendo una acción de movimiento. Sin embargo, hay un límite razonable al número de pasajeros que pueden viajar sobre un vehículo, en función de su estructura y tamaño. Estos criterios quedan a discreción del Máster. Ten en cuenta que los pasajeros gozan de la penalización para ser impactados a distancia por velocidad del vehículo, si existe. A diferencia de los tripulantes, los personajes sobre vehículos no están confinados en zonas seguras: **cada vez que el conductor efectúe una tirada sobre Conducir / Pilotar por cualquier motivo, todos los pasajeros deben superar una tirada sobre Equilibrio o caen al suelo tras el movimiento del vehículo, sufriendo los daños habituales por velocidad** a partir de 25 metros por asalto; si no hay daños por velocidad, en cualquier caso deben invertir una acción en levantarse. Se aplica a la tirada sobre Equilibrio exactamente la misma penalización que se ha aplicado a la tirada del conductor sobre Conducir / Pilotar. Ten en cuenta que **si el vehículo vuelca o se precipita, todos los pasajeros caen automáticamente en bloque, en el punto final del impacto**. En este caso, a la velocidad a que se ha desplazado el vehículo en el último turno del conductor hay que sumar los metros que suele recorrer hasta volcar o estrellarse de cara a posibles daños por velocidad.

Los pasajeros que viajan fuera de un vehículo no forman parte de la tripulación a la hora de resolver las tiradas en las tablas de daños propias de los vehículos. Es decir, un resultado de tripulación muerta no afectaría a estos personajes. Ten en cuenta que, tal y como se explica más adelante, a veces los tripulantes pueden salir al exterior del vehículo, en cuyo caso son tratados como pasajeros.

Se aplican algunas reglas específicas a determinados tipos de vehículo por transporte de tropas, tal y como se indica a continuación.

Vehículos gravitatorios. Los personajes sólo pueden entrar y salir de un vehículo gravitatorio si está parado y por tanto posado en el suelo. Si por una emergencia deben abandonar el vehículo, a los daños habituales por velocidad hay que añadir los de la caída, de F1 por cada 3 metros. Puesto que un vehículo gravitatorio se suele desplazar a esta altura, cualquier personaje que lo abandone si no está parado recibe un impacto mínimo de F1. Por consiguiente, si el vehículo ha recorrido 25 metros o más en el último turno del conductor, se suma +1 a la Fuerza de los daños por velocidad. No obstante, ten en cuenta que un vehículo gravitatorio puede encontrarse a mayor altura si ha finalizado su movimiento sobre un obstáculo elevado; en este caso, corresponde al Máster determinar si los personajes pueden saltar sobre el obstáculo o se precipitan al suelo.

Disparar desde vehículos

Los vehículos suelen incorporar armas que dispara el propio conductor o los artilleros. **Cada tripulante puede disparar un arma durante su propio turno**, como una acción de ataque. Por tanto, los diferentes tripulantes de un vehículo disparan en distintos momentos del asalto según su orden de Iniciativa, exceptuando al conductor, que actúa el primero si el vehículo ya estaba en movimiento. Salvo otra indicación, **un vehículo puede desplazarse y disparar sus armas pesadas**; al estar ancladas, los tripulantes también podrían moverse dentro del vehículo y abrir fuego, pero obviamente dos personajes no pueden turnarse para disparar una misma arma en el mismo asalto.

Las armas de los vehículos tienen ángulos de tiro que suelen abarcar un arco variable, pero ten en cuenta que **un vehículo no puede "encararse" como una tropa de a pie**, pivotando sobre sí mismo a conveniencia de cada artillero. El número de giros permitidos dependen de la velocidad a la que se mueve el vehículo, y se entiende que una vez desplazado no es posible hacer más giros.

Si un vehículo está parado o se ha movido a velocidad lenta en el último turno del conductor, sus armas pesadas se consideran afianzadas conservando los ángulos de tiro originales, y tanto tripulantes (excepto el conductor) como pasajeros pueden efectuar fuego de supresión o cobertura respetando los ángulos restringidos de 45º y 90º; a velocidades mayores no es posible efectuar fuego de supresión o cobertura desde un vehículo, aunque los personajes no se muevan.

Es posible que algunas armas de vehículos cerrados deban ser manejadas por tripulantes que salen parcialmente de los mismos y por tanto quedan expuestos, como si fueran tripulantes de vehículos descubiertos. Esto no debe confundirse con los pasajeros como si salieran fuera.

Se aplican algunas reglas específicas a determinados tipos de vehículo cuando disparan, tal y como se indica a continuación.

Bípodes y Dreadnoughts. Aun controlados por un personaje, pueden encararse y disparar todas sus armas en una acción de ataque, con ángulo de tiro frontal de 90º; éstas se consideran siempre afianzadas. Hacen fuego de supresión/cobertura como personajes de a pie, y disparan a una mano sin penalizaciones, incluso armas pesadas. Las armas se pueden desencasquillar normalmente por acceso remoto. Se indica un atributo HP orientativo, que puede variar según el conductor.

Motocicletas. Los conductores de motocicletas descubiertas pueden disparar el arma de sus vehículos o, si lo prefieren, sus propias armas (excepto pesadas) con ángulo de tiro de 360º.

Vehículos descubiertos. Se trata de vehículos que no están cerrados y cuya tripulación está expuesta. Los tripulantes de estos vehículos pueden disparar sus armas de fuego en vez de las armas propias del vehículo, siempre y cuando se respeten las líneas de visión.

Vehículos gravitatorios. Si se desplazaban a velocidad lenta o están parados, pueden efectuar un movimiento de elevación. En vez de avanzar normalmente durante el turno del conductor, ascienden verticalmente hasta una altura de unos 30 metros. Esto implica que, para los tripulantes, las coberturas livianas no cuentan como tales y las recias pasan a ser livianas, además

de afectar a las líneas de visión y el alcance de las armas normalmente. El vehículo se considera suspendido a la altura indicada durante todo el asalto, hasta el final del mismo, cuando desciende a su posición original. Este descenso es automático y no supone una acción.

Disparar a vehículos

Los vehículos constan de distintas partes. Si sufren un impacto, **debe tirarse 1D6 en la tabla de localización aleatoria para determinar la parte afectada**. Armas de fuego sostenido tiran 1D6 por cada disparo. El resultado determina la parte impactada según el vehículo, así como su blindaje frontal o lateral/trasero. **En este caso se aplica la bonificación por tamaño que corresponde al vehículo en conjunto**. Si la parte ya ha sido destruida, el Máster puede alterar el resultado de la tabla o solicitar una nueva tirada. **Cuando hay varias partes del mismo tipo en un vehículo**, como los dos brazos de un Dreadnought o los cuatro tripulantes de un Devastador, en la tabla de localización aleatoria figura la parte genérica, pero **sólo se ve afectada una de las partes**, debiendo escogerse la más adecuada en función del ángulo de disparo, o al azar si no está claro.

Los personajes pueden, sin embargo, **disparar a partes específicas del vehículo siguiendo las reglas habituales para disparar a partes del objetivo** (-10 para impactar previa tirada sobre Coraje). **En este caso deben aplicarse posibles modificadores a la tirada para impactar por el tamaño de la parte elegida** y no del vehículo en conjunto. No obstante, **si la parte designada es la tripulación expuesta, aplica un -10 adicional** a la tirada para impactar: **en caso de fallo debido a esta penalización** (es decir, dentro del margen de -10 adicional), **resuelve el impacto en la parte del vehículo más apropiada** según la posición de los tripulantes.

Los vehículos de tipo tanque son objetivos muy grandes (+20 para ser impactados a distancia) y sus partes grandes (+10). Los vehículos del tamaño de un automóvil son grandes (+10) y sus partes normales. Los vehículos como motocicletas suelen ser normales, al igual que sus partes. Sin embargo, nótese que muchas veces deben aplicarse también penalizaciones por velocidad. Las armas de cualquier vehículo, salvo que estén integradas en una parte específica de mayor tamaño como las barquillas o la torreta, son siempre de tamaño normal (incluso armas básicas o especiales). Los tripulantes expuestos suelen ser normales.

Si un **arma de área** hace blanco en un vehículo, **la primera parte impactada resulta afectada normalmente. Todas las demás que estén cubiertas por el área**, ya sea parcial o completamente, **son afectadas con un resultado de 4+ en 1D6**. Si el arma de área es dirigida a una **zona del terreno, o si el ataque proviene de un arma tipo Lanzallamas, no hay parte directamente impactada** y debe tirarse el D6 por cada parte afectada.

Puesto que es independiente del vehículo y su tripulación, un **pasajero** puede ser objeto de un ataque a distancia como si estuviera sobre una colina, es decir como cualquier personaje de a pie, no siendo una parte del vehículo; sin embargo, los pasajeros pueden encontrar un grado de cobertura tras partes prominentes o salientes. En estos casos, **resuelve las tiradas para impactar normalmente, pero si éstas fallan debido a la penalización por cobertura** (es decir, dentro del

margen de fallo debido a la misma), **se entiende que los disparos han alcanzado al vehículo en las zonas utilizadas para cubrirse**. Con respecto a las armas de área que logran impactar a estos personajes como objetivos específicos, considera que cualquier parte del vehículo cubierta parcial o totalmente es afectada con un resultado de 4+ en 1D6, puesto que no hay zona directamente impactada; esto mismo se aplica en el caso de tripulantes expuestos.

Un personaje que abre fuego contra un vehículo a 3 metros o menos de distancia sigue las reglas para disparar a enemigos indefensos. Sin embargo, **si la parte designada como objetivo es un tripulante expuesto, éste NO se considera indefenso**.

Se aplican algunas reglas específicas a determinados tipos de vehículo cuando son impactados, tal y como se indica a continuación.

Bípodes y Dreadnoughts. Si son objeto de algún ataque especial o estado que requiere determinar su R, toma su F como tal. Sin embargo, ten en cuenta que estos vehículos tienen por lo general un valor de blindaje como cualquier otro. El atributo F es propio del vehículo y no depende del conductor. Estos vehículos no se consideran indefensos por ser disparados a 3 metros o menos.

Vehículos cerrados con tripulantes expuestos. Varios vehículos cerrados permiten asomarse por la escotilla a un tripulante para manejar un arma, quedando expuesto. En tal caso, en la tabla de localización aleatoria siempre figura dicha arma como un parte del vehículo. Simplemente interpreta que, cuando hay artillero, se considera una parte genérica, por lo que debe establecerse si el impacto se produce sobre el arma o el tripulante. Además, si se quiere designar al artillero como blanco específico, aplica la penalización adicional de -10 para impactar a tripulantes tal y como se ha dicho, además de la habitual de -10 por disparar a partes del objetivo.

Vehículos descubiertos. La tripulación expuesta siempre figura en la tabla de localización aleatoria como una parte genérica. Si son más de uno, cada miembro de la tripulación representa una parte. Si se escoge a uno de estos personajes como blanco específico, debe aplicarse la penalización adicional de -10 para impactar a tripulantes tal y como se ha indicado, además de la habitual de -10 por disparar a partes del objetivo.

Combate cuerpo a cuerpo y vehículos

Un personaje puede atacar a un vehículo en combate cuerpo a cuerpo cargando al mismo normalmente. **Se utilizan las mismas reglas que para golpear a personajes indefensos, pero se anula un Ataque del agresor si el vehículo ha movido 25 metros o más, y dos Ataques si ha movido más de 50 metros, con un mínimo garantizado de un Ataque**. Se considera que la parte impactada es aquella con la que entra en contacto el asaltante, que **puede destrabarse del combate automáticamente** como parte de una acción de movimiento normal. **Si el vehículo se está desplazando o empieza a moverse, también se aleja del combate sin mayores consecuencias**. Por supuesto, **los tripulantes de un vehículo pueden actuar libremente aunque éste sea cargado**, entendiéndose que pueden disparar, conducir y realizar otras acciones, al no estar combatiendo.

Un personaje puede subir a un vehículo enemigo, pero no entrar en vehículos cerrados. **Si declara una carga y la primera acción de movimiento lo acerca a 3 metros o menos del vehículo, podría incluso cargar con una segunda acción de movimiento**, subiendo a partes en principio inalcanzables como la torreta; esto **no otorga la bonificación habitual de +10 por carga**, pero se permite **siempre que el vehículo haya recorrido menos de 25 metros**. Una vez sobre el mismo, los asaltantes no ven penalizados sus Ataques para impactarlo por velocidad. Cuando personajes enemigos abordan un vehículo, **el conductor puede realizar voluntariamente una tirada sobre su habilidad Conducir / Pilotar** aunque no estuviera obligado, en cuyo caso **tanto los asaltantes como posibles pasajeros deben superar una tirada sobre Equilibrio para no caer al suelo**, tal y como se ha descrito anteriormente. Ten en cuenta que un fallo en la tirada sobre Conducir / Pilotar puede hacer al conductor perder el control e incluso volcar a velocidad máxima o ante una pifia; sin embargo, en este caso **un crítico hace caer automáticamente al suelo a todos los asaltantes y pasajeros**, a menos que éstos obtengan otro crítico sobre Equilibrio. La caída se produce tras el desplazamiento, como si el vehículo estuviera fuera de control. El conductor también podría empotrar el vehículo como medida extrema, lo cual se explica más adelante.

Por supuesto, los tripulantes de un vehículo también pueden salir al exterior y cargar a los asaltantes en un turno o abatirlos con sus armas a distancia, en cuyo caso son considerados temporalmente como pasajeros; o bien pueden abrir fuego con armas del vehículo que tengan una línea de visión. También pasajeros que viajan sobre el vehículo pueden atacar a los invasores normalmente. En estos casos, ten en cuenta que **el propio vehículo no cuenta como objetivo adicional a la hora de aplicar reglas por combate múltiple**.

Si un vehículo explota como consecuencia de un impacto en cuerpo a cuerpo, todos los asaltantes pueden llevar a cabo una acción reactiva para alejarse fuera del área de la explosión. Esta acción se ejecuta **utilizando el atributo base I x10**, aplicando una bonificación de +20 a los asaltantes junto al vehículo; los asaltantes sobre el vehículo no se ven bonificados. En caso de éxito consiguen alejarse lo suficiente como para no sufrir daños, de lo contrario son afectados normalmente por la explosión de acuerdo a los resultados obtenidos en las tablas de daños. Ten en cuenta que **asaltantes trabados con otros personajes** (y no una parte del vehículo) no pueden emprender acciones, por lo que **no pueden alejarse** en cualquier caso. Además, **la acción reactiva para alejarse se aplica a los asaltantes, no a pasajeros ni tripulantes, ni a ningún otro personaje que simplemente se encuentre cerca del vehículo**; esto representa que los propios asaltantes saben mejor que nadie cuando un golpe ha penetrado el blindaje y ocasionado daños graves, pero el Máster podría permitir la acción reactiva también a los pasajeros o tripulantes expuestos, por ejemplo si superan una tirada sobre Alerta.

Las reglas para atacar a vehículos en cuerpo a cuerpo se aplican igualmente al golpear objetos del terreno tales como casas, muros, etc. Por regla general, **un vehículo no puede cargar al cuerpo a cuerpo**, estando limitado a embestir tal y como se explica en el apartado sobre colisiones.

Se aplican algunas reglas específicas a determinados tipos de vehículos en cuerpo a cuerpo,

tal y como se indica a continuación.

Bípodes y Dreadnoughts. Tienen atributos **HA**, **F** y **A**, por lo que luchan en cuerpo a cuerpo como personajes de a pie, no pudiendo efectuar acciones al estar trabados. Esto significa que pueden cargar y hacer movimientos de impulso. Cuentan como personajes grandes para destrabarse y apresar (además no caen al suelo por hacer una llave). Ten en cuenta que, a pesar de ser vehículos, los rivales de los bípodes y Dreadnoughts no pueden destrabarse automáticamente. Las armas pesadas no penalizan a estos vehículos en cuerpo a cuerpo, pero sí las improvisadas. Los atributos **HA** y **A** indicados en la ficha de vehículo son orientativos y dependen del conductor.

Motocicletas. Los conductores de motocicletas descubiertas pueden realizar un ataque cuerpo a cuerpo sobre la marcha, sin interrumpir su avance. Como ataque cuerpo a cuerpo no cuenta como acción, es decir, el conductor podría desplazar el vehículo resolviendo el ataque por el camino y luego disparar en su otra acción. Esto significa que los ataques sobre la marcha no impiden efectuar otras acciones tras su resolución, como ocurre con el combate cuerpo a cuerpo tradicional. En los ataques sobre la marcha se considera que el conductor ha cargado (+10 a impactar), pero ambos contendientes sólo pueden tirar por un Ataque, independientemente de su atributo y de las armas que lleven (deben elegir una), y no pueden bloquear o hacer presas. Además, el personaje cargado aplica una penalización de -10 a su tirada para impactar. Sólo es posible efectuar un único ataque sobre la marcha por turno. Una vez determinado el resultado del combate, el vehículo, de haber salido ileso, prosigue su avance hasta el punto designado.

Vehículos descubiertos. Aplicable también a tripulantes expuestos de vehículos cerrados. Si el objeto de la carga es una parte del vehículo vinculada a un tripulante expuesto (como el arma de un artillero o una motocicleta), el asaltante está obligado a resolver un combate contra el mismo, aunque si decide golpear a partes del objetivo puede designar al propio vehículo como una parte del contrincante. En este caso no se tienen en cuenta las armas que manejan los tripulantes, sino las suyas propias (por ejemplo no se aplican penalizaciones por las armas pesadas instaladas en el vehículo). El asaltante no puede destrabarse automáticamente, al estar luchando contra otro personaje, pero el tripulante sí puede alejarse si el vehículo está en movimiento. No obstante, si el vehículo estaba parado y el personaje cargado es el conductor, éste no puede efectuar acciones, incluyendo dirigir el vehículo, por lo que el combate debe proseguir. Los vehículos descubiertos pueden ser abordados por personajes que no sólo suben, sino que entran en los mismos. Consulta con el Máster cómo resolver los posibles combates resultantes.

Vehículos gravitatorios. Sólo pueden ser objeto de carga si están parados, o sea posados en el suelo.

Colisiones

De cara a posibles colisiones, los vehículos tienen un valor de embestida aplicable siempre y cuando su velocidad sea de al menos **25 metros por asalto**. Si la velocidad **supera los 50 metros por asalto, aumenta la Fuerza de la embestida en +2**, con el consiguiente MS. Ten en cuenta que **en este caso se considera la velocidad bruta y no la distancia total recorrida**, que puede verse

interrumpida precisamente por la colisión.

El valor de embestida puede tomarse como un **ataque contra personajes de a pie, a los que se permite hacer una tirada sobre la habilidad Esquivar**, con una bonificación base de +10 y un +10 adicional por cada objetivo embestido a partir del primero en un mismo asalto. Atropellar de esta forma no es una acción de ataque, sino que forma parte de la propia acción para conducir el vehículo. Si la velocidad del mismo es menor de 25 metros por asalto o si se superan las tiradas para esquivar, se entiende que los personajes se apartan de su trayectoria. **Los atropellados sufren un impacto por el valor de embestida del vehículo** y caen al suelo; **si sobreviven, causan a su vez un impacto por colisión al vehículo con una Fuerza igual a su atributo** R, aunque éste no ve interrumpido su avance por el choque. Los personajes grandes, sin embargo, pueden superar una tirada sobre Vigor para no caer al suelo tras ser embestidos, y a su vez frenan bruscamente al vehículo si debe determinarse un impacto contra éste, es decir si no mueren al ser arrollados.

Si la colisión se produce contra cualquier objeto sólido con un factor de blindaje (muros, árboles, rocas...), hay que determinar **si la Fuerza de la embestida penetra** dicho blindaje: en caso afirmativo, **el vehículo que embiste no sufre daño alguno** y continúa su marcha. **En caso contrario, recibe su propio impacto con la misma penetración de blindaje**, parando secamente. Salvo que tengan una tabla de daños propia, los obstáculos penetrados suelen ser destruidos, movidos o se abre en ellos un espacio como para que entre el vehículo.

Si un vehículo embiste a otro que está parado, en movimiento desde un lateral, o en movimiento desde atrás cuando la diferencia entre la velocidad de ambos iguala o supera los 25 metros por asalto, **se aplican las mismas reglas que para la embestida de obstáculos**. Ten en cuenta que un vehículo que no ha parado se considera en movimiento a la última velocidad que se ha desplazado, ya sea en el presente asalto o en el anterior si aún no ha actuado.

Si un vehículo embiste a otro en movimiento frontalmente, se produce una embestida mutua. Cada vehículo embiste al otro con su valor de embestida. En este caso, si uno de los vehículos no penetra al contrario, no sólo sufre el impacto del mismo, sino su propio impacto tal y como se ha explicado, lo cual podría suponer que fuera penetrado dos veces para representar la naturaleza brutal de estos choques. En este caso se considera la velocidad de ambos vehículos, que debe sumar al menos 25 metros por asalto, aunque por separado se muevan más despacio.

Cualquier impacto de un vehículo por colisión se aplica sobre la parte que choca. Si es penetrada, el resto de partes también son afectadas con un 4+ en 1D6 (tira por cada una), sufriendo la misma penetración de blindaje.

En los impactos por colisión de vehículos se repiten los resultados de 6 en las tiradas de daño. De manera similar a las armas a distancia, si el valor de embestida **antes de modificar por velocidad** es de F6 y MS -3, se repiten también los resultados de 5 en los D6 para herir; si el valor es de F7 y MS -4 o superiores, los dados de daño equivalen a los de armas a distancia de tipo SP (se repiten los resultados de 4+ para herir y los de 5+ para penetrar blindaje).

Con respecto a **pasajeros**, asaltantes incluidos, **si el vehículo donde viajan trata de embestir un obstáculo y no logra penetrar su blindaje, todos salen despedidos, cayendo al suelo y sufriendo los daños habituales por velocidad, independientemente de que el propio vehículo resulte penetrado**. Ten en cuenta que en este sentido se tiene en cuenta la velocidad del vehículo en el momento de la colisión, aunque su avance se haya visto interrumpido, tal y como se ha explicado. **En el caso de personajes atropellados, si éstos no mueren por la embestida y causan un impacto al vehículo, los pasajeros deben superar una tirada sobre Equilibrio para no caer al suelo**, a menos que los arrollados sean personajes grandes, en cuyo caso la caída es automática. Si el vehículo consigue penetrar su objetivo o machacar a sus víctimas, considera que los pasajeros no se ven afectados. **Si es otro vehículo el que embiste al de los pasajeros, éstos sólo caen en caso de que haya penetración de blindaje**. Por consiguiente, en mortíferas **colisiones frontales, los pasajeros se ven afectados tanto si su vehículo no consigue penetrar al contrario como si éste consigue penetrar a su vehículo**; si se cumple una de las condiciones, los pasajeros caen irremediablemente. Además, en una colisión los pasajeros caen violentamente y podrían encontrar un obstáculo en su trayectoria; en estos casos, los daños sufridos pasan de ser por velocidad a ser por una proyección.

Se aplican algunas reglas específicas a determinados tipos de vehículo en lo que respecta a las colisiones, tal y como se indica a continuación.

Bípodes y Dreadnoughts. Si recorren por lo menos 25 metros al correr o cargar a un enemigo situado a esta distancia, pueden embestir obstáculos y arrollar a personajes en el trayecto. Aplica esto mismo para personajes grandes, que embisten con una Fuerza igual a su atributo **R**.

Vehículos descubiertos. Aplicable también a tripulantes expuestos de vehículos cerrados. Estos vehículos no disponen de los arneses y seguridad de un vehículo cerrado. Si han de determinarse las partes del vehículo afectadas con un 4+ en 1D6, la tripulación es automáticamente afectada, en cuyo caso determina el daño en lugar de la penetración de blindaje (a partir de la misma tirada).

POR EJEMPLO. Un tanque Land Raider sobre el que viajan dos pasajeros embiste, a velocidad de combate (35 metros), a un Falcon Eldar parado (blindaje 18). Obtiene una penetración de 17 que no daña al vehículo xenos, ¡por tanto hay que aplicarla contra el propio Land Raider! Ante todo los dos pasajeros caen al suelo, sufriendo un impacto por velocidad de Fuerza 3. El Land Raider ha embestido con la barquilla derecha (blindaje 17), que resulta directamente penetrada. El resto de partes son afectadas con un 4+ en 1D6, en cuyo caso también la barquilla izquierda y los Bólters Pesados (blindaje 17) serían penetrados; el resto de partes no, al tener un blindaje mayor.

Heridas dentro de vehículos

En las tablas de daños de los vehículos, algunos resultados son de tripulación muerta. Los PJs y PNJs importantes pierden uno o más niveles completos de heridas, a discreción del Máster. El daño sufrido por las armaduras y la tabla R.I.P. a utilizar también quedan a su discreción.

Psicología

En este juego de rol no existen las escuadras tal y como se entienden en el wargame. Cada personaje es un individuo que lucha junto a sus camaradas como miembro de un equipo, pero obviamente el grupo puede dividirse, repartirse tareas, etc. Esto es igual para el enemigo, que puede ir desde un sólo individuo hasta varias decenas en masa. Por tanto, las reglas sobre psicología son más de la persona que del conjunto.

Chequeos de Liderazgo

Cuando se habla de un chequeo de Liderazgo, **hay que tirar 2D6** y sumar ambos resultados. **Si el resultado es igual o inferior al atributo L, el chequeo ha sido superado. De lo contrario, se considera fallado**. Cada PJ debe hacer su propio chequeo independiente. Los PNJs pueden tirar de uno en uno, o en grupos de tres, cinco o a discreción del Máster para no ralentizar el juego.

Algunos líderes proporcionan su propio atributo L a quienes permanecen cerca, y hay reliquias que bonifican el L de una forma similar. En estos casos los chequeos siguen siendo individuales, pero se utiliza el valor de L prestado.

Los chequeos de Liderazgo se hacen en función de diversas circunstancias, en distintos momentos y no deben ser vistos como acciones. **Todos los vehículos, así como sus tripulantes, son invulnerables a los chequeos de Liderazgo** y no se ven afectados por la psicología.

Desmoralización

La desmoralización es el estado psicológico más común. Se produce cuando mueren los compañeros. En el caso de los PJs, se considera morir a tirar en una tablar R.I.P.

Todo personaje que vea morir a un compañero debe efectuar un chequeo de Liderazgo, quedando desmoralizado si no lo supera. Sólo debe realizarse **un chequeo de Liderazgo por desmoralización cada asalto**, inmediatamente después de la primera baja. Si los PNJs forman un pelotón numeroso y homogéneo, el Máster puede estipular que una sola baja entre sus filas no basta para causar una desmoralización, elevando la cantidad necesaria en consecuencia.

Un personaje desmoralizado está obligado, en su turno, a correr hacia la cobertura más cercana o fuera de la vista del enemigo y esconderse. Si está trabado en combate cuerpo a cuerpo, debe destrabarse para alejarse igualmente, luchando mientras tanto con sus habilidades para impactar reducidas a la mitad (redondeando hacia abajo). Ten en cuenta que esta penalización no se aplica a la propia habilidad Destrabarse para huir del combate. Si ya se encuentra tras cobertura, un personaje desmoralizado puede permanecer en su posición, siempre escondido.

Cuando el personaje sale de la vista del enemigo o llega a una cobertura, o si ya estaba tras cobertura, debe efectuar **un nuevo chequeo de Liderazgo para sobreponerse al inicio de cada asalto**. De obtener un éxito, ya no se considera desmoralizado y durante su turno puede actuar con normalidad. En caso contrario, permanece escondido hasta el inicio del siguiente asalto, no pudiendo emprender acciones hasta que consiga sobreponerse. En circunstancias donde no haya cobertura ni lugar al que huir, los personajes desmoralizados deben dirigirse al punto más alejado del enemigo, donde también pueden sobreponerse aunque no sea posible esconderse.

Los Marines Espaciales no quedan desmoralizados en un principio, sino conmocionados. En la descripción de los mismos se proporciona información adicional. El jugador debe anotar la causa de la conmoción, ya sea ésta por una desmoralización común o bien por miedo (seguidamente se explican las reglas sobre este estado psicológico). **Si un Marine Espacial falla un segundo chequeo de Liderazgo al tratar de sobreponerse a una conmoción, queda desmoralizado normalmente y pierde cordura de acuerdo al estado psicológico que lo había conmocionado**. Más adelante se detallan las reglas sobre la cordura.

Es posible que un grupo de personajes marche al combate junto a otro muy distinto. Por ejemplo, una escuadra de Marines Espaciales podría solicitar la guía de un humilde aldeano. En estos casos y en función del hilo narrativo, queda a discreción del Máster si la baja de cualquier personaje afecta al resto a efectos de una posible desmoralización.

Miedo

En el universo de Warhammer 40.000 hay muchos enemigos y criaturas que causan miedo, así como algunas armas. Por regla general, **un personaje debe efectuar un chequeo de Liderazgo por miedo en cualquiera de las siguientes circunstancias**:

1- **Si es cargado al cuerpo a cuerpo** por una criatura que causa miedo. El chequeo de liderazgo tiene lugar justo tras la declaración de carga, antes incluso de resolver posible fuego de supresión, que se pierde en caso de sucumbir al miedo.

2- **Si desea cargar** a una criatura que causa miedo. Como en el caso anterior, el chequeo debe realizarse antes de la propia carga, tras la declaración de la misma.

3- **Si está trabado en cuerpo a cuerpo** con una criatura que causa miedo. El chequeo de Liderazgo debe realizarse al inicio de cada asalto subsiguiente al asalto en el que se produjo la carga.

4- **Si recibe algún impacto** de un arma que causa miedo. Resuelve primero las heridas y, si el personaje sobrevive, el chequeo de Liderazgo. Un PJ o PNJ que ha tirado en la tabla R.I.P., aunque no resulte muerto, se considera caído y por tanto no debe efectuar el chequeo de Liderazgo.

En cualquiera de estas circunstancias, **un personaje que falla el chequeo de Liderazgo por miedo resulta desmoralizado** como se ha descrito anteriormente. Si esto se produce en el turno del personaje cuando se dispone a cargar, obviamente se cancela la carga, debiendo en su lugar huir de acuerdo a las reglas descritas para la desmoralización; los Marines Espaciales en estas circunstancias, al quedar conmocionados, pueden efectuar sus dos acciones en lugar de la carga.

Sólo debe realizarse un chequeo de Liderazgo por miedo cada asalto, en cuanto se cumpla una de las circunstancias enumeradas, independientemente del número de criaturas o situaciones que causen miedo.

Ten en cuenta que, aunque fallar un chequeo de Liderazgo por miedo produce los efectos de la desmoralización, no es lo mismo que la desmoralización en sí misma. Así, un personaje puede verse obligado a efectuar dos chequeos de Liderazgo en un asalto, uno por desmoralización y otro por miedo.

Los personajes que causan miedo no pueden sufrir miedo excepto de criaturas que causan terror. En tal caso sólo sufren miedo, no terror.

Los Marines Espaciales quedan conmocionados ante el miedo. Sin embargo, ten en cuenta que un Marine Espacial que falla dos chequeos de Liderazgo queda desmoralizado normalmente, lo cual podría ocurrir en un mismo asalto si falla un chequeo de Liderazgo por desmoralización seguido de uno por miedo (o viceversa). **Un Marine Espacial que falla dos chequeos de Liderazgo antes de sobreponerse siempre queda desmoralizado por el efecto psicológico más severo**, en este caso miedo, **en cuanto a la pérdida de cordura**. Para simplificar, basta saber que un Marine Espacial que falla un chequeo de Liderazgo por miedo, si en cualquier caso acaba desmoralizado, siempre va a perder cordura por el miedo antes que por una desmoralización común.

Terror

El terror es un estado psicológico despertado por las criaturas más monstruosas y horrendas. **Si uno de estos seres se encuentra a 20 metros o menos de un personaje, éste debe**

realizar un chequeo de Liderazgo por terror. En caso de fallo, el personaje queda desmoralizado. Adicionalmente, **no es posible sobreponerse a una desmoralización mientras una criatura que causa terror se encuentre a 20 metros o menos de distancia**, siendo obligatorio huir a la siguiente cobertura más cercana. Por tanto, **un personaje aterrorizado no puede permanecer en su posición aunque ya esté tras cobertura**, salvo que la criatura se aleje antes de su próximo turno.

Los chequeos de Liderazgo por terror no deben repetirse cada asalto, sino efectuarse una sola vez durante el combate, tan pronto como la criatura terrorífica se encuentra a 20 metros o menos de distancia. Sin embargo, **debe efectuarse un chequeo de Liderazgo independiente por cada criatura que causa terror**, aunque esto implique realizar varios chequeos de Liderazgo por terror en un mismo asalto. Por supuesto, los chequeos de Liderazgo por desmoralización y miedo son independientes de los debidos al terror y deben efectuarse aparte, aunque esto también implique realizar varios chequeos en un mismo asalto.

Los personajes que causan terror causan también miedo, tal y como se ha explicado en el apartado anterior, y **no se ven afectados por el miedo ni el terror**.

El terror es un estado psicológico particularmente severo que afecta a los Marines Espaciales. Esto significa que quedan inmediatamente desmoralizados si fallan un chequeo de Liderazgo por terror, además de perder cordura normalmente. **Un personaje ya desmoralizado puede seguir sufriendo desmoralización, miedo o terror, lo que incrementa su pérdida de cordura**.

Estupidez

La estupidez es un estado psicológico normalmente inherente a algunas criaturas y por tanto no inducido. **Las criaturas estúpidas deben hacer un chequeo de Liderazgo al inicio de cada asalto para poder actuar con normalidad**. Si fallan el chequeo se ven afectadas por la estupidez hasta el siguiente asalto, cuando pueden repetirlo. Y así sucesivamente a lo largo del combate.

Un personaje afectado de estupidez debe tirar 1D6 al inicio de su turno. Con un **resultado de 1-3** hace un solo Ataque en cuerpo a cuerpo y no bloquea; si no está en cuerpo a cuerpo, no hace absolutamente nada. Con un **resultado de 4-6** puede luchar en cuerpo a cuerpo normalmente; si no está en cuerpo a cuerpo, se mueve en una dirección aleatoria y balbucea.

Mientras esté afectado por la estupidez, el personaje sólo puede hacer lo indicado y **no se ve afectado por otros estados psicológicos**. Por otro lado, un personaje desmoralizado previamente (mientras no estaba estúpido) ignora los chequeos de Liderazgo para determinar la estupidez hasta que se sobreponga, es decir, puede huir y tratar de sobreponerse normalmente.

Frenesí

Los personajes que entran en un estado de frenesí **deben cargar necesariamente al combate cuerpo a cuerpo** mientras haya enemigos a distancia de carga. Esto se aplica también a los movimientos de impulso, ya sea para entablar nuevos combates o para acercarse más al enemigo.

Los personajes frenéticos pueden superar una tirada sobre Voluntad para no cargar o hacer movimientos de impulso, pero siguen en un estado alterado hasta que no haya nadie más a distancia de carga o sufran los efectos de una desmoralización, en cuyo caso el estado de frenesí finaliza inmediatamente. Además, **los personajes frenéticos deben superar una tirada sobre Voluntad si quieren destrabarse** de un combate cuerpo a cuerpo, o están obligados a luchar.

Un personaje frenético en cuerpo a cuerpo **recibe una bonificación de +1 a su atributo A, pero no puede bloquear**. Adicionalmente, **sólo puede sufrir una desmoralización común, siendo invulnerable al miedo y el terror**. Los personajes frenéticos también pueden ignorar las llamas como se ha explicado en el apartado sobre daños y heridas.

Los Marines Espaciales frenéticos, mientras no resulten desmoralizados, deben trabarse con los enemigos, ignorando en este caso las restricciones habituales por quedar conmocionados.

Odio

Los personajes que odian a una raza, facción o individuo, tienen **un atributo L de 10 para hacer chequeos de Liderazgo por desmoralización** ante bajas causadas por sus odiados enemigos.

Además, en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo contra un enemigo odiado, **los personajes en estado de odio pueden repetir todas las tiradas falladas para impactar**. Los personajes que odian no están obligados a cargar, pero sí a **usar su movimiento de impulso si esto les permite trabarse con otro enemigo odiado, a menos que superen una tirada sobre Voluntad**.

Shock

El shock es un estado psicológico que no pertenece al combate y se refiere a situaciones y experiencias muy variadas. La contemplación de determinados horrores, la sensación de pérdida, la desesperación, la revelación de una verdad horrible y otras cosas pueden causar un shock.

Cuando el Máster así lo considere, **los personajes deben hacer un chequeo de Liderazgo, quedando afectados si no lo superan**. Sufrir un shock sólo repercute en la pérdida de puntos de cordura tal y como se explica a continuación, y **no hay que sobreponerse a este estado**. No obstante, el Máster puede exigir chequeos especiales en dados diferentes de 2D6 (por ej. 1D6+1D10 o incluso 2D10) y hasta quitar algo de cordura aunque los chequeos sean superados.

Una misma experiencia repetida en un arco de tiempo corto no debería volver a causar un shock, o como mucho podría causarlo en disminución hasta ser interiorizada por el personaje.

Ten en cuenta que el shock es un elemento exclusivo del juego de rol y **afecta a cualquier personaje, incluso cuando en el reglamente se indica que es inmune a la psicología y supera automáticamente cualquier chequeo de Liderazgo**. Esta regla se impone por tanto a cualquier otra. Sólo una criatura completamente inhumana, como un Avatar Eldar, puede ser inmune también al shock, a discreción del Máster.

Cordura

La cordura está expresada por una serie de puntos de cordura, similares a los puntos de vida. Todas las criaturas tienen, no obstante, un sólo nivel de cordura por así decirlo, es decir, no existe nada parecido a niveles de heridas en este caso.

La cantidad de puntos de cordura de un personaje es igual a su valor en el atributo Rt x5. La pérdida de puntos de cordura se produce tal y como sigue:

- **Sufrir desmoralización**: 1 punto de cordura.
- **Sufrir desmoralización de quien Odias**: 1D3 puntos de cordura (en vez de 1).
- **Sufrir miedo**: 2 puntos de cordura.
- **Sufrir terror**: 1D6+1 puntos de cordura.
- **Sufrir un shock**: variable a discreción del Máster.
- **Resultar herido en cuerpo a cuerpo estando frenético**: 1 punto de cordura por asalto.
- **Personajes estúpidos afectados por la psicología**: puntos de cordura correspondientes +1.

La pérdida de puntos de cordura delata un estado alterado y de ofuscación que debe interpretarse. **Un personaje que tiene la mitad o menos de sus puntos de cordura originales pasa a ser considerado desequilibrado**; si llega a tener **un cuarto o menos del valor total, se considera demente**. Redondea estas cantidades hacia abajo, por ejemplo un personaje con 25 puntos de cordura pasa a estar desequilibrado cuando le quedan 12. El Máster puede aportar ideas de cómo interpretar a un personaje desequilibrado o demente: los primeros pueden hablar solos, tener tics extraños o fijaciones obsesivas; los personajes dementes están a las puertas de la locura, y pueden hablar con un interlocutor inexistente o creerse otra persona por momentos. Hay cientos de posibilidades. En la ficha de personaje conviene marcar los umbrales de desequilibrio y demencia para tenerlos en cuenta.

Los personajes que pierden todos sus puntos de cordura deben realizar una tirada de 1D10 en la tabla Psycho, que se encuentra en la sección correspondiente al Trasfondo. **Al resultado obtenido debe restarse un valor igual a los puntos de cordura perdidos por debajo de cero**.

Calmar

Calmar es una acción equivalente a primeros auxilios, pero destinada a personajes que han tirado en la tabla Psycho en vez de las tablas R.I.P. Calmar funciona exactamente igual que los primeros auxilios, pero **la habilidad empleada para llevar a cabo la acción es Mando bajo el atributo Rt**.

Como ocurre con las tablas R.I.P. y los primeros auxilios, siempre se puede calmar a un personaje que haya tirado en la tabla Psycho, independientemente del resultado obtenido. Si la tirada sobre la habilidad Mando tiene éxito, **el personaje calmado recupera inmediatamente tantos**

puntos de cordura como su propio atributo Co (Conocimientos ocultos). Un crítico en la acción de calmar restituye completamente la cordura del personaje calmado. Los fallos pueden ser repetidos hasta la obtención de un éxito, pero una pifia implica que ya no se puede calmar al personaje hasta que vuelva a tirar en la tabla Psycho.

Un personaje que ha tirado en la tabla Psycho y sobrevive sin ser calmado queda con cero puntos de cordura y debe volver a tirar en la tabla tan pronto como pierda un punto de cordura.

Recuperar puntos de cordura

Los personajes que han perdido todos sus puntos de cordura y por tanto tirado en la tabla Psycho pueden recuperar parte de la cordura perdida si son calmados, lo cual los devuelve por lo general a un estado de demencia. **No está permitido calmar a un personaje que no ha tirado en la tabla Psycho para devolverle puntos de cordura, siendo esto sólo posible con un Medibot**, tal y como se indica en la descripción de este elemento de equipo, en la sección sobre el Trasfondo. Por lo demás, **los personajes sólo pueden recuperar cordura con terapias psíquicas o farmacológicas bastante complejas, que suelen requerir tiempo y dedicación**. El Máster puede, no obstante, devolver parte de la cordura perdida a un personaje que supera un trauma: por ejemplo, los puntos de cordura perdidos por terror podrían recuperarse en parte si se da muerte a la criatura terrorífica. **Con respecto a las taras adquiridas por desequilibrio o demencia, se mantienen hasta que el personaje sobrepasa el umbral correspondiente**.

Síndromes y taras permanentes

Algunos resultados de la tabla Psycho implican la adquisición de síndromes o estados psicológicos permanentes. Estas afecciones mentales quedan profundamente grabadas en la psique del individuo, cuando no en su propia alma. Si un personaje en este estado **recupera todos los puntos de cordura**, proceso ya de por sí arduo, puede comenzar un largo, tortuoso y no siempre exitoso **tratamiento mental**, que con un poco de suerte elimine o al menos matice estos síndromes. Consulta con el Máster sobre esta posibilidad, tal vez debas dejar recluido al personaje durante un tiempo y crear otra ficha de jugador una temporada.

Batalla

En algunas situaciones, los personajes abandonan las misiones habituales para participar en verdaderas batallas campales. En estos casos es absurdo resolver cada combate individualmente, por lo que se siguen unas reglas para determinar la marcha de la batalla y qué ocurre a los personajes dentro de la misma.

Calcular fuerzas

Lo primero a la hora de determinar el rumbo de una batalla es calcular las fuerzas participantes. En el universo de Warhammer 40.000 hay cientos de regimientos, vehículos y soldados distintos, por lo que queda a discreción del Máster el equilibrio entre la fuerzas enfrentadas. Por ejemplo, un Capítulo completo de Marines Espaciales (1000 efectivos) puede ser equivalente a 10.000 rebeldes bien equipados de un planeta insurrecto, si no más... A esto hay que sumar los vehículos, el apoyo orbital, las defensas planetarias, etc. Es el Máster, en definitiva, quien establece qué ejército cuenta con una ventaja táctica por su número y equipo.

Puntos de victoria

El primer bando que obtiene tres puntos de victoria vence la contienda. Si un ejército supera al otro tal y como se acaba de indicar, **puede comenzar la batalla con unos puntos de**

victoria ya asignados: esto es un punto más por una clara ventaja o hasta dos si la diferencia es abrumadora. A continuación se explica cómo obtener o perder puntos de victoria.

Comandantes

Cada uno de los ejércitos está guiado por un sólo líder que asume el papel de Comandante, pudiendo ser éste uno de los jugadores. El Comandante se considera a salvo hasta que la batalla ha concluido. Las batallas se desarrollan por asaltos, de forma similar a los combates, aunque cada asalto en una batalla puede durar minutos e incluso horas. **En cada uno de los asaltos, cada Comandante debe realizar una tirada sobre su habilidad Estrategia bajo el atributo Cg**.

Si ambos Comandantes aciertan o fallan la tirada, la batalla prosigue sin decantarse por uno de los bandos. **Cuando un Comandante obtiene un éxito y el otro un fallo, el primero consigue un punto de victoria** para su ejército, a menos que el rival ya tenga puntos de victoria, en cuyo caso elimina uno de ellos –a partir de ahora y para simplificar, cuando se hable de obtener un punto de victoria se entiende indistintamente cancelar uno del adversario–. De este modo, la batalla es literalmente como un pulso que puede terminar en tan sólo tres asaltos, o alargarse mucho más mientras los Comandantes consiguen y pierden puntos de victoria.

Por cada punto de victoria ganado, el Comandante aplica una bonificación de +10 a su tirada sobre la habilidad Estrategia. Por tanto, un Comandante con dos puntos de victoria y a punto de vencer la batalla aplica una bonificación de +20 a la tirada. Por el contrario, **el Comandante enemigo aplica unas penalizaciones de –10 o –20 si su rival tiene uno o dos puntos de victoria respectivamente**. Esto representa la ventaja táctica de ir venciendo y tener al rival casi derrotado. Ten en cuenta que, tal y como se ha descrito anteriormente, en función de las fuerzas participantes uno de los bandos puede empezar directamente con un punto de victoria (+10 a su primera tirada sobre Estrategia y a –10 a la del rival) e incluso dos puntos de victoria (+20 y –20). En estos casos, sería posible vencer una batalla incluso en un asalto. Si la diferencia entre los bandos es moderada, **el Máster puede conceder una bonificación extraordinaria de +10 a la primera tirada sobre Estrategia del Comandante en ventaja** (pero no –10 a la del rival), **aunque no se asignen puntos de victoria preliminares**.

Un crítico en una de las tiradas de Estrategia cuenta como **éxito automático y otorga un punto de victoria**, aunque el rival haya obtenido un éxito. Dos críticos se anulan mutuamente, contando como éxitos de ambos bandos. **Una pifia** en una de las tiradas de Estrategia cuenta como **fallo automático y otorga un punto de victoria al rival**, aunque éste haya obtenido un fallo. Dos pifias se anulan mutuamente, contando como fallos de ambos bandos. **Si un bando obtiene un crítico y el otro un fallo** (o un éxito y una pifia), **entonces el primero obtiene dos puntos de victoria de una sola vez; un crítico ante una pifia otorga tres puntos de victoria de golpe**.

Resolución

Tal y como se ha explicado, **la batalla prosigue por asaltos hasta que uno de los bandos ha**

acumulado tres puntos de victoria, o bien hasta que han transcurrido 10 asaltos.

Por cada asalto transcurrido, cada bando pierde un 10% de sus efectivos. Por eso, transcurridos 10 asaltos, aunque no haya un claro vencedor, se considera que los ejércitos se han masacrado mutuamente. Si la batalla finaliza antes por acumulación de puntos de victoria, calcula los asaltos transcurridos para el recuento de bajas, pero **divide a la mitad las sufridas por el vencedor** o, dicho de otra forma, considera que éste ha perdido un 5% de efectivos por cada asalto transcurrido en vez del 10% habitual.

Cuando se declara un vencedor, éste puede dejar que el bando derrotado huya miserablemente, o bien tratar de aniquilarlo. En el primer caso, el ejército vencido se retira con sus bajas correspondientes en función de los asaltos transcurridos y la batalla se da por concluida. En el segundo caso, el Comandante vencedor debe efectuar una última tirada sobre Estrategia **sin modificar**: en caso de éxito, el enemigo resulta destruido; en caso de crítico, además su Comandante es capturado con vida; en caso de fallo, el enemigo consigue huir, causando daños adicionales al bando vencedor, que no divide a la mitad el recuento de bajas; en caso de pifia, el ejército perseguidor pierde un punto de victoria y la batalla prosigue normalmente. Si el vencedor se ha declarado consiguiendo cuatro puntos de victoria (por niveles de éxito), puede perseguir y erradicar al enemigo sin necesidad de efectuar tirada, capturando a su Comandante; si son cinco los puntos de victoria obtenidos, calcula además las bajas del vencedor en base al 1%: la batalla quedará registrada en los anales de la historia y se enseñará en las academias militares.

Un Comandante se considera superviviente en caso de retirarse tras caer vencido; si su ejército es aniquilado, bien por desgaste o por una persecución, el Comandante se considera también fallecido, a menos que sea capturado tal y como se acaba de explicar.

En el caso de jugadores en un bando aniquilado, bien por desgaste o por una persecución, la masacre puede implicar desde tirar en las tablas R.I.P. hasta caer prisioneros; quizás un Máster magnánimo les permita esconderse como ratas (y de paso perder algo de honor).

Retirada

El Comandante de un ejército puede decidir retirarse de la batalla antes de que finalice la misma, si ve que las cosas no marchan bien o está perdiendo demasiados efectivos.

La declaración de retirada debe efectuarse antes de realizar las tiradas sobre Estrategia. Después, cada Comandante tira normalmente como en cualquier otro asalto. **Si el Comandante en retirada obtiene uno o más puntos de victoria (se impone en la tirada), en su lugar considera que su ejército se ha replegado ordenadamente, finalizando la batalla**; en este caso, el bando contrario no se considera vencedor y no puede perseguir al ejército en retirada. Si ninguno de los bandos obtiene puntos de victoria, la retirada no es posible y la contienda prosigue normalmente. Si es el enemigo quien obtiene uno o más puntos de victoria, considéralo vencedor de la batalla, por lo que puede proceder a la persecución del ejército derrotado tal y como se ha descrito.

PJs en una batalla

Los personajes jugadores en una batalla, si no hacen las veces de Comandante, **pueden luchar en vanguardia, retaguardia o permanecer en la reserva**. En cada asalto de una batalla, un personaje puede declarar que cambia una posición, pero no es posible pasar de vanguardia a reserva o viceversa de un asalto a otro. **La posición debe ser tomada antes de que los Comandantes realicen las tiradas sobre Estrategia o declaren una retirada para ese asalto**.

En cada asalto, tras las respectivas tiradas de los Comandantes sobre su habilidad Estrategia y el cálculo de puntos de victoria, **los PJs participantes en una batalla como efectivos deben tirar en la tabla de Batalla**, que se encuentra en la sección correspondiente al Trasfondo. **Esta tirada consiste en 1D100, a cuyo resultado hay que sumar una cantidad fija igual a la habilidad Estrategia si el Comandante ha conseguido un éxito, o bien Supervivencia si ha fallado**. Esto es independiente de la tirada del Comandante enemigo. Además, **al resultado obtenido debe añadirse un valor equivalente a la bonificación o penalización que aplican los Comandantes por puntos de victoria**, esto es +10 o +20 en caso de que el propio bando haya acumulado uno o dos puntos de victoria, o bien -10 o -20 si es la fuerza enemiga quien los tiene. Ten en cuenta que la tirada en la tabla de Batalla debe efectuarse tras la resolución en cada asalto, es decir, tras la asignación de puntos de victoria; dicho de otra forma, los valores añadidos a la tirada de los personajes podrían diferir de los modificadores aplicados por sus Comandantes, puesto que los puntos de victoria ya han sido asignados. Por último, **los personajes deben restar al resultado obtenido -10 si luchan en retaguardia, o -20 si lo hacen en vanguardia**. La tirada sobre la tabla de Batalla por parte de los PJs **no debe efectuarse en el asalto donde uno de los bandos vence la contienda o consigue retirarse voluntariamente**.

Si un PJ pierde todos los puntos de vida en una batalla, tira en las tablas R.I.P. aplicando los modificadores habituales. Si la muerte llega directamente, el PJ se considera fallecido normalmente; si recibe heridas mortales por las que muere en varios asaltos, ya no participa en la batalla. Al final de la misma, se considera fallecido a menos que obtenga los siguientes resultados en 1D6: bando vencedor → 3+; retirada voluntaria → 4+; bando derrotado → 5+; bando aniquilado → 6. Si no había caído inconsciente por las heridas, añade +1 al resultado de la tirada.

Puntos de batalla

Los PJs pueden conseguir puntos de batalla en cada asalto de una batalla. La cantidad obtenida depende de la posición, siendo de **2 si luchan en vanguardia** y de **1 en retaguardia**. Por el contrario, **en reserva no se ganan puntos de batalla**.

Los puntos de batalla se asignan también en los asaltos donde finaliza la contienda o uno de los bandos se retira, aunque los PJs no hagan tiradas en la tabla de Batalla. **Una vez concluido el enfrentamiento, por cada punto de batalla obtenido los personajes consiguen 0,1 puntos de bendición**. Por ejemplo, 15 puntos de batalla otorgarían 1,5 puntos de bendición, es decir un punto y medio. Las reglas sobre los puntos de bendición se explican más adelante.

Duelos

Algunos de los resultados en la tabla de Batalla son de duelos contra diversos enemigos, que se resuelven con un combate normal por asaltos. Los personajes no están estrictamente obligados a participar en estos duelos, entendiéndose que tal vez puedan hacer una tirada enfrentada para huir o esconderse como bellacos, a discreción del Máster. Sin embargo, **los personajes no ganan puntos de batalla durante el asalto en que evitan un duelo**.

Los duelos son el único momento de una batalla donde los personajes pueden llevar a cabo acciones individuales. Por ejemplo, pueden usar un Medikit, lanzar un poder psíquico o llevar a cabo cualquier otra acción que no está permitida en el curso habitual de la contienda. Un personaje herido de muerte en un duelo puede tratar de atenderse a sí mismo para seguir luchando; si le es imposible o no tiene éxito, ya no participa en la batalla y debe tirar 1D6 al final de la misma, tal y como se ha explicado anteriormente.

Además de un combate por asaltos, los duelos también pueden suponer ocasiones para que los personajes desempeñen labores concretas en la batalla. Por ejemplo, destruir un generador de escudos gracias al cual el Comandante del ejército rival cuenta con una bonificación permanente de +10 a sus tiradas sobre Estrategia. Los duelos permiten personalizar las batallas e introducir toda clase de misiones, objetivos y situaciones al margen de las reglas generales. Si varios personajes en la misma posición obtienen un resultado de duelo en la tabla de Batalla, es posible agruparlos y organizar un combate por asaltos contra los diferentes enemigos implicados.

Un juego dentro del juego

Las reglas de batalla son algo así como un juego dentro del juego. Tal y como se ha dicho, los personajes pueden utilizar sus recursos en un duelo, lo que incluye poderes psíquicos, equipo, mejoras, reglas especiales, etc. Fuera de esto, salvo que tengan uso específico en batallas, estos recursos no se consideran. Ten en cuenta que sí es posible gastar puntos de bendición para reducir los puntos de vida o cordura perdidos en una batalla, así como para modificar los resultados de las tablas R.I.P. o Psycho normalmente. Recursos relacionados con estas tablas también se aplican.

Gasto de munición

Los personajes que participan en una batalla consumen parte de su munición en cada asalto de la misma. Como regla general, toma como referencia la propia tirada de los personajes en la tabla de Batalla: si están **en vanguardia**, la munición consumida equivale a la suma de **ambos D10**. Si están **en retaguardia**, equivale al **D10 con el resultado más alto**. Finalmente, si están **en reserva**, corresponde al **D10 con el resultado más bajo**. Las armas con un **área de efecto restan el valor de su área al consumo de munición**, hasta un mínimo de 1; por ejemplo, un arma con Área 3,5 reduce en 3 el consumo correspondiente. **Las armas de fuego sostenido consumen un mínimo de proyectiles igual a su cadencia de tiro**; si la sobrepasan, vuelven a consumir munición de acuerdo a su capacidad de fuego sostenido. Los personajes pueden repartir libremente el consumo

de munición entre todas las armas que llevan consigo, tanto a distancia como de cuerpo a cuerpo, y no deben recargar ni intercambiar equipo, entendiéndose que estas acciones son automáticas. En caso de que el resultado en la tabla de Batalla sea un **duelo**, ignora estas reglas y **gasta la munición normalmente** de acuerdo a la resolución del combate.

Es legal que los personajes sólo utilicen armas comunes de cuerpo a cuerpo en una batalla, como bayonetas, cuchillos de combate, etc., **pero en tal caso deben restar -10 a las tiradas en la tabla de Batalla; si no llevan armas o éstas son improvisadas, las tiradas se reducen en -20**.

Los personajes con **Retrorreactores o Generadores de Salto Disforme consumen un salto cuando pasan de reserva a vanguardia o viceversa** (esto se explica en las descripciones de estos elementos de equipo).

Escaramuzas

A veces las batallas no pueden ser llamadas como tales. Quizá los jugadores, junto a un puñado de aliados, se enfrenten a un nutrido grupo de enemigos. Aunque es posible resolver estas situaciones con combates por asaltos, también se permite recurrir a las reglas de batalla para agilizar el juego, en cuyo caso los jugadores participan en lo que se denomina una escaramuza. Se aplican las siguientes reglas.

En primer lugar, **en una escaramuza el Comandante también interviene en el combate**, por lo que debe hacer tiradas en la tabla de Batalla como cualquier otro participante, e indicar en qué posición se encuentra. Si llega a caer, otro personaje tiene que asumir el papel de Comandante y, adicionalmente, **en el asalto del relevo debe aplicar una penalización de -10 a su tirada sobre Estrategia** para determinar el curso de la escaramuza. Siendo justos, el Comandante enemigo también podría hacer acto de presencia en algún duelo, en cuyo caso debería ser igualmente relevado si cae derrotado.

En segundo lugar, los resultados de los duelos en las escaramuzas pueden variar el curso de las mismas. Así, **un personaje que vence a un enemigo que preferiría no haber encontrado** (resultado de 41-45 en la tabla de Batalla), **bonifica en +20 la tirada sobre Estrategia del Comandante** en el siguiente asalto de la escaramuza; **si huye o cae derrotado, aplica una penalización de -20** en su lugar. **Si el duelo es contra un enemigo duro de pelar** (resultado de 56-60 en la tabla de Batalla), **la bonificación o penalización aplicable es de +10 o -10**. Si hay varios duelos en un asalto, añade y resta modificadores, pero éstos nunca pueden exceder de +20 o -20. Cuando en una escaramuza no hay enemigos adecuados para representar a los adversarios de los duelos, se pueden resolver combates por asaltos contra varios de ellos para reflejar el nivel de amenaza más apropiado. En este caso puedes utilizar las reglas para crear jaurías explicadas en el apartado sobre la miscelánea, al final del Reglamento. O el Máster podría tener alguna sorpresa...

En tercer lugar, ten en cuenta que en la tabla de Batalla algunos de los resultados más altos tienen efectos específicos para escaramuzas, que difieren de los efectos para batallas.

Honor, corrupción y puntos de bendición

En el universo de Warhammer 40.000 existen entidades sobrenaturales del universo paralelo conocido como espacio Disforme. En el plano del espacio físico, también hay vestigios de que existen o al menos existieron algunas criaturas antiquísimas de poderes inhumanos. Todos estos seres son llamados dioses por muchos, otros los ven como monstruos y los más escépticos como simples alienígenas de enormes poderes, tanto que han trascendido sus cuerpos materiales.

En el caso de los humanos, existe una de estas criaturas en la figura de aquel conocido como El Emperador, fundador original del Imperio de la Humanidad. Él puede sin duda ser incluido dentro de la lista como el humano más poderoso, aquel que trajo la revolución y volvió a unir a los hombres. Aunque se sabe que su cuerpo descansa en el Trono Dorado de Terra, son muchos los casos de apariciones, visiones e inspiraciones debidas a su presencia; incluso, diversas corrientes religiosas sostienen que el Emperador ya se ha reencarnado una o más veces en la forma de diversos santos a lo largo de la historia.

Puntos de bendición

Los PJs cuentan con una serie de puntos de bendición. Estos puntos representan potenciales favores que los personajes piden al Dios Emperador para que los guíe y proteja a lo largo de sus aventuras. **Los puntos de bendición se gastan para conseguir una de las siguientes ventajas**:

- **Repetir cualquier tirada fallada sobre una habilidad o atributo**. Esto se permite cuando hay un umbral de fallo, por ejemplo en las tiradas para impactar, en los chequeos de Liderazgo o en cualquier tirada de dados donde unos resultados van asociados al éxito. No es posible repetir tiradas de daño, ni siquiera en cuerpo a cuerpo. Excepcionalmente, **tampoco es posible repetir tiradas sobre la habilidad Estrategia cuando se es el Comandante en una batalla**, puesto que éstas no afectan sólo al propio personaje, sino a multitud de participantes a lo largo del campo de batalla (aplica esto a casos similares). Es posible seguir gastando puntos de bendición para repetir varias veces una tirada fallada, a menos que se obtenga una pifia. Por lo general una pifia es un resultado definitivo que no puede ser evitado. No se permite repetir tiradas que no están asociadas a una habilidad o atributo, con o sin margen de fallo, como tiradas sobre tablas, de salvación por armadura o pantallas, por estupidez, para determinar una dirección aleatoria, etc.
- **Aumentar en +10 el resultado de una tirada en cualquier tabla R.I.P. o de Sucesos Disformes, o bien en +1 el resultado de una tirada en la tabla Psycho**. El punto de bendición puede gastarse tras la tirada, después de haber consultado el resultado obtenido, modificando inmediatamente dicho resultado en consecuencia. En este caso no es posible gastar varios puntos de bendición para modificar más allá el resultado de la tirada.
- **Reducir en -10 los puntos el vida o en -1 los puntos de cordura perdidos por cualquier causa**. Esta reducción puede servir para que un ataque no llegue a penetrar la armadura, a herir, a matar, o cualquier suceso no llegue a volver desequilibrado o loco al personaje, e incluso para reducir la penalización a las tiradas en las tablas R.I.P. o Psycho, en cuyo caso sigue siendo posible usar otro punto de bendición para modificar los propios resultados de las tablas, tal y como se ha explicado en el párrafo anterior. Ten en cuenta que **los ataques que restan una cantidad absoluta de puntos de vida**, por ejemplo los puntos de vida de todos los niveles de heridas, **no se ven afectados en este sentido**. No es posible utilizar varios puntos de bendición para reducir aún más los puntos de vida o cordura perdidos.

Honor y corrupción

En este juego, el sistema de puntos de bendición está ligado al honor y la corrupción de los personajes. Un verdadero servidor del Emperador es aquel que sólo hace sacrificios por su Señor y le entrega la vida sin pestañear, pues el mayor honor de cualquier soldado imperial es morir a su servicio. Dicho de otra forma, al Emperador hay que ofrecerle, no pedirle. Cada vez que un personaje gasta un punto de bendición y por tanto se encomienda al Emperador, no deja de aceptar un fallo propio y pierde honor en el proceso. Si el uso de puntos de bendición es recurrente, lo más probable es que el Emperador acabe desoyendo las plegarias de su hijo, momento en el que los dioses del Caos entran en escena, concediendo en su lugar esos favores y corrompiendo paulatinamente el alma del personaje.

Los puntos de bendición van de 0 a 10, siendo 5 el término medio. Mientras un personaje tenga 6 o más puntos de bendición, se considera que los gasta con el favor del Emperador. Si tiene 5, está en el umbral entre el bien y el mal, por así decirlo. Si tiene menos de 5, los gasta invocando sin saberlo a los dioses oscuros. Dicho de otra forma, de 6 puntos en adelante se considera que el personaje está en el umbral del honor, tanto más cuantos más puntos de bendición posee; si por el contrario tiene menos de 5 puntos, se considera que está en el umbral de la corrupción, tanto más cuantos menos puntos de bendición le quedan.

Gastar y recuperar puntos de bendición

Como los puntos de bendición van ligados al honor y la corrupción, un personaje no tiene un valor de puntos de bendición que pueda contabilizar sin más. Los puntos de bendición, por supuesto, se consumen al utilizarlos, pero la actitud del personaje puede influir definitivamente en este sentido. **Así, un personaje que realiza grandes actos de valentía, servicio, sacrificio y dedicación obtiene y "recarga" sus puntos de bendición. Por el contrario, un personaje que comete actos deshonrosos, cobardes y egoístas consume puntos de bendición**, aunque no los gaste voluntariamente para obtener ventajas.

Es muy importante aclarar que, conforme más puntos de bendición se consiguen o pierden, más difícil es también obtener o perder más. Por ejemplo, si un personaje posee 5 puntos de bendición, incluso una carga decidida contra el enemigo puede otorgarle un punto adicional, o, al contrario, decidir replegarse puede hacerle perder un punto de bendición. Sin embargo, si un personaje tiene 9 puntos de bendición, sólo una acción de gran heroísmo y sacrificio le haría conseguir otro y llegar al máximo o, al contrario, si sólo tiene 1 punto de bendición, sólo una acción abominable y despreciable le haría perder el último punto de bendición que le queda. Sin embargo, ten en cuenta que gastar puntos de bendición a voluntad sí puede consumirlos todos hasta transformar al personaje en un ser malvado y abyecto, tal y como se explica más adelante.

Otro factor que puede reducir los puntos de bendición de un jugador, al margen de sus acciones, **es la exposición a los horrores del Caos**. Particularmente, las heridas causadas por Demonios o los efectos psicológicos debidos a los mismos pueden mermar los puntos de bendición

de un personaje. Sin embargo, como ocurre con las propias acciones, cada vez se requiere una exposición más prolongada y profunda para seguir perdiendo puntos de bendición.

Adicionalmente, **un personaje puede recuperar un punto de bendición cada día, hasta llegar a un máximo de 6, rezando al Dios Emperador durante una hora en una capilla, templo o lugar de culto apropiados. De no haberlos, la recuperación mediante rezos se limita a 3 puntos de bendición;** no obstante, el Máster podría sugerir una oración prolongada, con alguna ofrenda o autosacrificio, para sobrepasar este límite, siempre hasta un máximo de 6. A partir de esta cantidad, un personaje nunca puede ganar puntos de bendición por rezar.

Sistema secreto

En este juego de rol, los jugadores no tienen la menor idea de los puntos de bendición que poseen en cada momento. Sólo saben que, nada más crear la ficha, **los personajes comienzan con 6 puntos de bendición**. Después, deben llevar el cálculo mental de los puntos que gastan y de sus propias acciones para valorar de cuántos puntos disponen en cada momento. Existen, no obstante, unos umbrales de aviso tal y como se explica más adelante.

El Máster debe llevar la cuenta exacta de los puntos de bendición de cada personaje, y es él quien determina cuándo los personajes obtienen puntos por acciones heroicas o los pierden por acciones deshonrosas. **Ten en cuenta que estas accione no tienen por qué aumentar o reducir los puntos de bendición de golpe, es decir, el Máster debería establecer decimales entre los puntos de bendición, por ejemplo 6,3 o 3,2, para contemplar la influencia de acciones paulatinas**. El Máster debe mantener esta información en secreto.

Umbrales de aviso

Un personaje puede saber cuántos puntos de bendición posee al llegar a un umbral de aviso. **El umbral de aviso tiene lugar, por lo bajo, cuando al personaje le quedan 2 puntos de bendición y, por lo alto, cuando acumula 8**. En cualquiera de los dos casos, **el personaje debe realizar una tirada en la tabla Umbral de Bendición Inferior o bien en la tabla Umbral de Bendición Superior**. Al deber tirar en la tabla, el personaje sabe cuántos puntos de bendición posee en ese momento, esto es 2 o bien 8. Es importante aclarar que las tiradas en estas tablas tienen lugar cuando los personajes alcanzan estos umbrales mientras permanezcan entre los mismos; si tienen menos puntos del umbral inferior o más del umbral superior y ganan o pierden puntos de bendición respectivamente, no se requieren tiradas.

Los resultados de estas dos tablas son actitudes que el jugador está obligado a interpretar. Los resultados de la tabla Umbral de Bendición Inferior suelen "liberar" al personaje de algunas de sus obligaciones, permitiéndole ser egoísta y despiadado. Por contra, los resultados de la tabla Umbral de Bendición Superior lo comprometen a realizar acciones heroicas y abnegadas. Es importante aclarar que **los jugadores dejan de ganar o perder puntos de bendición por interpretar las características obtenidas en las tablas**, es decir, pasan a ser su modelo de conducta habitual.

Los jugadores deben tomar nota en secreto del rasgo adquirido e interpretarlo. Si ya poseen un rasgo y obtienen el mismo resultado en la tabla, deben repetir la tirada hasta obtener un rasgo distinto, a menos que ya los tengan todos, en cuyo caso el Máster informa igualmente al jugador de que está en el punto de umbral aunque no tire en la tabla.

Todos los rasgos adquiridos por tiradas en la tabla Umbral de Bendición Superior desaparecen si el personaje pierde puntos de bendición hasta llegar a 3. Del mismo modo, todos los rasgos adquiridos por tiradas en la tabla Umbral de Bendición Inferior desaparecen si el personaje gana puntos de bendición hasta llegar a 7. Este es otro momento en el que el jugador es informado por el Máster y puede saber cuántos puntos de bendición tiene, es decir 3 o 7.

A pesar de lo dicho, lo normal es que el Máster comunique al jugador que debe tirar en las tablas, o que ha perdido los rasgos adquiridos, a lo largo de la sesión de juego y no necesariamente en el momento exacto. Así se previene que otros jugadores también conozcan los puntos de bendición actuales de su compañero. En los juegos de rol, a veces el Máster se aparta del grupo con un jugador para interpretar una parte de la aventura donde el resto no está presente, y estos momentos son ideales para decirle que de paso tire en la tabla Umbral de Bendición Inferior, por ejemplo. Sin embargo, él no sabe cuánto tiempo ha pasado exactamente desde que perdió el punto de bendición que le hacía tirar en la tabla... ¿Habrá perdido alguno más? ¿Estará al borde de la condenación? ¿O por el contrario habrá recuperado algo de honor? Por tanto, ni siquiera con los umbrales de aviso se conoce matemáticamente la cantidad de puntos de bendición disponibles.

Honor máximo y corrupción total

Un personaje que pasa el umbral por arriba o por abajo y continúa haciendo actos de especial heroísmo o absoluta degeneración, puede llegar a ganar o perder los dos últimos puntos de bendición, hasta llegar al límite por lo alto o por lo bajo. En este momento, **el jugador debe realizar una tirada en la tabla Límite de Bendición Superior o Límite de Bendición Inferior respectivamente**. Los personajes pueden tener sueños premonitorios cuando se acercan a estos límites, aunque no necesariamente.

Una tirada en la tabla Límite de Bendición Superior, cuando el personaje ha acumulado 10 puntos de bendición, implica que ha alcanzado el estadio de honor más puro al que puede aspirar un servidor del Imperio. El Emperador premia aquellos de sus hijos que han demostrado sacrificio y entrega, y en esta tabla se recogen importantes bonificaciones de las que goza el jugador, que inmediatamente pasa a ser tratado con la máxima devoción y respeto.

Una tirada en la tabla Límite de Bendición Inferior, cuando el personaje ha perdido todos sus puntos de bendición, significa que éste ha sucumbido a la corrupción del Caos. Los resultados de esta tabla pueden permitir al jugador seguir participando en el juego, pero de hacerlo es considerado como un hereje, y habitualmente cazado y exterminado, en primer lugar por sus propios compañeros. No acabar con un hereje corrupto es una de las peores afrentas contra el Emperador que pueden cometer los jugadores y no es exagerado decir que, si conscientemente se

deja vivir al corrupto por dejación, al cabo de poco tiempo todo el grupo acabará corrompiéndose. Quizás el jugador puede mantener en secreto estos rasgos, en función de los resultados obtenidos en las tablas, un tiempo... Sin embargo, cualquier psiko debería notar algo muy raro y sospechoso.

Los personajes que llegan al límite realizan una tirada en la tabla correspondiente y, si obtienen una característica que ya poseían, vuelven a tirar hasta adquirir un **rasgo distinto**. Si un jugador ya posee todas las cualidades, el Máster le informa igualmente de que ha alcanzado el límite aunque no tire en la tabla. Un jugador que ha alcanzado y conserva todos los rasgos del límite superior, aparte de haberse ganado un puesto junto al Emperador en la sala del Trono Dorado, es considerado apto para ser ingresado en un Dreadnought del Capítulo tras su muerte; aunque no es lo más práctico a efectos de juego, quizás el jugador quiera seguir jugando algunas partidas como un Dreadnought si llega a morir. El Máster debe adaptar al personaje y establecer los atributos en concordancia. Por el contrario, aunque es muy improbable, un jugador que ha sobrevivido hasta obtener y mantener todas las características del límite inferior podría ser premiado tras su muerte con la resurrección en la Disformidad como un Príncipe Demonio inmortal... ¡que tal vez quiera ajustar algunas cuentas pendientes con sus viejos camaradas! Conviene aclarar, no obstante, que los dioses del Caos no conceden este regalo a aquellos que simplemente consumen puntos de bendición constantemente invocando sus favores, sino a quienes cometen actos impíos que reducen sus puntos de bendición paulatinamente. De hecho, si un servidor del Caos se pasa de listo, es probable que sea castigado y torturado por toda la eternidad, pues los dioses oscuros conceden favores para atraer a los mortales a su causa, pero luego esperan de ellos una servidumbre que demuestre su desprecio hacia los vivos.

Al llegar al límite y tras tirar en la tabla correspondiente, los personajes ajustan sus puntos de bendición a un valor de 5, cuando también pueden hacerse una idea de su bendición actual.

Los resultados obtenidos en las tablas Límite de Bendición Superior y Límite de Bendición inferior no son definitivos. **Un personaje pierde todas las bonificaciones obtenidas por llegar al límite superior cuando sólo le quedan 2 puntos de bendición y debe tirar en en la tabla Umbral de Bendición Inferior. Igualmente, un personaje pierde todos los rasgos de corrupción por haber llegado al límite inferior si acumula puntos de bendición hasta llegar a 8 y debe tirar en la tabla Umbral de Bendición superior**. Si decide ingresar en un monasterio o hacer de conejillo de indias para algún Inquisidor que lo requiera, es posible que el resto de jugadores le perdonen la vida hasta que pueda expiar sus pecados. De todas formas, la corrupción implica en sí misma una degeneración de la propia mente, y lo más apropiado es que el Máster exija tiradas sobre la habilidad Voluntad a los jugadores corrompidos que quieran retomar la senda del honor. Además, **recuperar puntos de bendición rezando en este estado debería requerir tiradas sobre la habilidad Fe; el Máster también podría solicitar tiradas sobre Fe a los jugadores con uno o dos puntos de bendición cuando rezan**. Si un jugador ha llegado a manifestar las mutaciones de la corrupción y éstas han sido observadas, debe tener contactos e influencias muy notorios, y demostrar una lealtad inusitada para que se le permita seguir actuando como servidor del Imperio, tanto más

cuanto más se hayan desarrollado estas mutaciones. Es por esto que tales individuos acaban normalmente ejecutados, cuando no entregados a los brazos del Caos, y se cuentan con los dedos de la mano aquellos que, habiendo pasado por este trance, consiguen retomar la senda del honor.

Un jugador podría hacer un pacto voluntario con un Demonio, en cuyo caso pierde todos sus puntos de bendición. En lugar de tirar en la tabla Límite de Bendición Inferior, lo normal es que el Demonio le haya prometido algo... otra cosa es que cumpla lo pactado.

Experiencia y crédito

Los PJs tienen unos atributos y habilidades, como cualquier personaje. Inicialmente son considerados Marines Espaciales comunes, es decir, soldados de sus respectivas Compañías. Se entiende que ya finalizaron su servicio como Exploradores, quedando a discreción de los jugadores el tiempo transcurrido desde entonces. Sin embargo, conforme van adquiriendo experiencia en el juego, pueden mejorar sus atributos y adquirir objetos para su uso exclusivo.

Puntos de experiencia

Cuando termina una sesión de juego, los PJs reciben puntos de experiencia. La cantidad de puntos de experiencia obtenidos por cada jugador depende del criterio del Máster. Normalmente se tienen en cuenta diversos factores, como la calidad de la interpretación, los enemigos abatidos, la ayuda brindada a otros personajes, las ideas que hacen avanzar la trama, etc.

Los personajes pueden utilizar estos puntos de experiencia para incrementar sus

habilidades y por consiguiente atributos. El Máster puede otorgar puntos de experiencia concretos para aumentar determinadas habilidades según los sucesos acaecidos. **Aumentar una habilidad a su valor siguiente cuesta tantos puntos de experiencia como refleja la decena del valor actual**.

POR EJEMPLO. Un PJ tiene una habilidad Pistolas bajo el atributo HP de 45. Quiere incrementar esta habilidad hasta 50. Por tanto necesita 20 puntos de experiencia, ya que cada unidad ganada cuesta el valor de la decena (4). Así, cuesta 4 putos de experiencia pasar de 45 a 46, otros 4 puntos de experiencia pasar de 46 a 47, etc. Ten en cuenta que pasar de 49 a 50 también cuesta 4 puntos de experiencia, puesto que se toma como referencia el valor actual.

Cuando **todas las habilidades** bajo un atributo **alcanzan una nueva decena**, por ejemplo 50, **el atributo del que dependen se ve incrementado** para reflejar el valor de la misma, en este caso 5. Recuerda que **la habilidad más alta bajo un atributo no puede exceder en más de 20 puntos aquella más baja**. Por ejemplo: Básicas 45, Especiales 40 (mín.), Pesadas 60 (máx.), Pistolas 50.

Para los atributos de los que no depende habilidad alguna se aplican reglas distintas. Así, **aumentar el atributo L en una unidad cuesta tantos puntos de experiencia como la unidad actual x20. Con respecto a los atributos A y H, este coste es igual a la unidad actual x100**. Sin embargo, **en el caso del atributo A, el coste en experiencia aumenta a partir de un valor de 5, siendo igual a la unidad actual x200**.

POR EJEMPLO. Un PJ tiene un atributo H igual a 2. Si quiere aumentarlo a un valor de 3, debe gastar 200 puntos de experiencia, que equivale a la unidad actual x100 (2x100=200). Por otro lado, tiene un atributo L igual a 9, que quiere incrementar a 10. Por consiguiente, necesita 180 puntos de experiencia, que equivale a la unidad actual x20 (9x20=180).

Hay que tener en cuenta que **las bonificaciones o penalizaciones a los atributos y habilidades** debidas a objetos, mejoras y otras causas **no afectan a la experiencia**. Es decir, para aumentar los atributos y habilidades se consideran sus valores no modificados.

Rango

A medida que acumulan experiencia, los PJs suben de rango en el escalafón del Capítulo. Dejando de lado a los Exploradores de la 10ª Compañía, recién ingresados en las filas del Capítulo, el grueso de efectivos está formado por los propios Marines Espaciales. Cada Capítulo de unos 1000 efectivos está dividido en 10 Compañías, y éstas a su vez en escuadras. Cada escuadra suele ser dirigida por un Sargento. Las escuadras de la 1ª Compañía están formadas por Marines Veteranos y lideradas, en consecuencia, por Sargentos Veteranos. Cada Compañía incluye además un Campeón, que destaca sobre el resto de efectivos y lidera la Escuadra de Mando como mano

derecha y guardaespaldas del propio Capitán de la Compañía: un individuo muy respetado y de gran poder. Algunos Capitanes de Compañía reciben nombres propios, por ejemplo el Capitán de la 3ª Compañía es llamado Señor del Arsenal, siendo el encargado de administrar las armas y municiones disponibles. Por encima de los Capitanes de Compañía tan sólo está el mismísimo Señor del Capítulo, un único individuo líder indiscutible de toda la estructura. Los Capellanes, Apotecarios, Tecnomarines y Bibliotecarios tienen sus propios rangos, a menos que lleguen a ser uno de los Capitanes de Compañía o el propio Señor del Capítulo.

Para calcular el rango de un PJ hay que sumar el valor de todos sus atributos, lo cual refleja sus **puntos de rango**. A medida que los PJs mejoran sus atributos y por tanto acumulan puntos de rango, suben en el escalafón tal y como se indica en la siguiente tabla.

Pts.	Asalto/Táctico/Devastador	Capellán	Apotecario	Tecnomarine	Bibliotecario
-	Marine	Capellán	Apotecario	Tecnomarine	Bibliotecario
60	Marine Veterano	Congregante	Apotecario Especialista	Actuario	Semántico
65	Sargento	Predíctor	Terapeuta	Operador	Codiciario
70	Sargento Veterano	Reclusiarca	Galeno	Marine Fabricante	Epistolario
75	Campeón de Compañía	Señor de la Santidad	Maestro del Apothecarion	Señor de la Forja	Bibliotecario Jefe
80	Capitán de Compañía	Capitán de Compañía	Capitán de Compañía	Capitán de Compañía	Capitán de Compañía
85	Señor del Capítulo	Señor del Capítulo	Señor del Capítulo	Señor del Capítulo	Señor del Capítulo

Hay que tener en cuenta que **las bonificaciones o penalizaciones a los atributos** debidas a objetos, mejoras y otras causas **no afectan al rango**. Es decir, para el cálculo del rango se suma el valor de los atributo no modificados.

Obtención de nuevas mejoras

Las mejoras en los Astartes se activan de forma genética. Son, por así decirlo, habilidades latentes que todo Marine Espacial interioriza a medida que combate y acumula experiencia. Es decir, no deben ser aprendidas, o mejor dicho se han aprendido ya mediante inducción, esperando a ser "activadas" en la conciencia del Astartes.

Existen **mejoras de profesión**, que aumentan la especialización de los personajes, **mejoras de Capítulo**, que les proporcionan un estilo de combate exclusivo y **mejoras generales**, que están disponibles para todos los Adeptus Astartes.

Al inicio del juego, todos los personajes comienzan en el primer rango y disponen de una mejora de las disponibles por Capítulo o profesión, además de las mejoras generales. **Cada vez que suben de rango en el escalafón, los personajes pueden adquirir mejoras adicionales** tal y como se muestra a continuación. Ten en cuenta que los Bibliotecarios están obligados a elegir como primera mejora un poder psíquico de la Scholastica Arcana.

Asalto/Táctico/Devastador	Mejoras por rango	Mejoras totales
Marine	1	1
Marine Veterano	1	2
Sargento	2	4
Sargento Veterano	2	6
Campeón de Compañía	2	8
Capitán de Compañía	2	10
Señor del Capítulo	2	12

En esta tabla se han mostrado las mejoras para los Marines de Asalto, Tácticos y Devastadores, pero las demás profesiones progresan exactamente igual conforme los personajes alcanzan rangos equivalentes.

A excepción de las mejoras generales y aquellas de Bibliotecarios, el resto **se adquieren de forma aleatoria tirando 1D3**. Los PJs pueden no obstante escoger la rama de mejora que prefieran entre generales, de profesión y de Capítulo. **Los Bibliotecarios** que obtienen mejoras de profesión **pueden elegir tanto las disciplinas como los poderes psíquicos dentro de las mismas, pero no pueden aprender dos poderes seguidos**, debiendo escoger otras mejoras entre medias.

Existen dos excepciones a la hora de calcular las mejoras por rango, que son los Sacerdotes Lobo de los Lobos Espaciales y los Padres de Hierro de los Manos de Hierro. Los primeros son Capellanes y Apotecarios al mismo tiempo, mientras que los segundos son Capellanes y Tecnomarines. Estos personajes pueden adquirir mejoras (y equipo) de sus dos profesiones, además de mejoras de Capítulo, pero no mejoras generales. Adicionalmente, obtienen una sola mejora en los últimos tres rangos, es decir una menos de lo habitual.

Crédito

Los Marines Espaciales no tienen posesiones personales. Todos los bienes pertenecen al Capítulo. Las ofrendas pertenecen al Capítulo. La vida misma pertenece al Capítulo y por consiguiente al Emperador. Pueden encontrar objetos en sus misiones, pero deben ser puestos a disposición de los adeptos encargados, quienes decidirán su mejor uso. Los Marines Espaciales tampoco usan tronos imperiales, desprecian la idea de comprar nada y, en el raro caso de necesitarlo, lo requisan para luego devolverlo siempre que sea posible. Sólo raramente son provistos de efectivo para el cumplimiento de una misión específica, no con fines adquisitivos.

Sin embargo, sí existe una forma de propiedad entre los Marines Espaciales mediante la cesión de armamento y equipo para su uso exclusivo. De este modo, el Capítulo premia el servicio de aquellos que han cumplido con su deber, asignándoles un crédito que pueden utilizar para tomar prestado material de la armería. En la práctica, los objetos adquiridos pertenecen al Marine Espacial hasta el día de su muerte, y son una prueba de reconocimiento y un motivo de orgullo. De

hecho, para todo Astartes su equipo es muy importante, pues refleja la confianza depositada en él, y debe ser cuidado y mantenido con la máxima devoción. Si un Marine Espacial ha acumulado muchos objetos para su uso, puede devolver una parte al Capítulo, que los expondrá en el relicario junto a los nombres inscritos de sus valientes portadores; estos objetos suelen ser legados a las nuevas generaciones, con toda la carga sentimental que ello implica, alargando su gloria.

La asignación de crédito no tiene lugar tras cada sesión de juego, como ocurre con los puntos de experiencia, sino una vez finalizada una misión y entregado el informe de la misma. El Máster debe evaluar el nivel de éxito de la misión, si se han cumplido todos sus objetivos, si se han producido daños colaterales en su cumplimiento, el tiempo empleado hasta completarla, etc. El cuerpo del Marine Espacial registra estos méritos en forma de marcas que el Capítulo puede contabilizar, reconociendo el servicio del Astartes y concediéndole crédito para su intercambio por objetos de la armería. El Máster otorga crédito a los PJs en consecuencia.

Conforme acumulan crédito, los Marines Espaciales particularmente reconocidos por sus camaradas, que han demostrado gran efectividad en el cumplimiento de sus objetivos y han reportado beneficios al Capítulo, reciben premios adicionales. El más común es el Sello de Pureza, un objeto inscrito con letanías normalmente colocado en la armadura; otras veces, un Marine Espacial puede ser honrado con una versión personalizada de un arma o armadura, decorada de manera exclusiva, o con colgantes, anillos y otros adornos. Todos estos objetos son característicos de oficiales de alto rango, quienes poseen armas, armaduras y ornamentos que destacan sobre el resto de Astartes no por su posición, sino porque se lo han ganado a lo largo de los siglos.

Una regla a tener en cuenta es que **todas las armas incluyen un cargador de municiones tras su obtención**. Además, este primer cargador del arma es **automáticamente reabastecido antes de cada misión**, entendiéndose que el Capítulo envía la munición necesaria a tal fin. Esto incluye las granadas y misiles cuando funcionan como munición básica para un arma, siempre hasta el límite del cargador de la misma. El crédito indicado para las municiones en la armería se refiere a cargadores adicionales a partir del primero, que el Astartes puede requerir o no a modo de reserva, en función de sus preferencias de combate, el tipo de misión y su experiencia; ten en cuenta que la munición de estos cargadores adicionales no es reabastecida automáticamente.

Aquellos elementos de equipo consumibles, es decir que tienen un número limitado de usos, deben ser obtenidos nuevamente con crédito tras su uso. Esto no debe ser confundido con elementos de equipo que pueden ser recargados, como por ejemplo los Retrorreactores: en estos casos se entiende que la recarga se produce de forma automática antes de cada misión, de forma similar al primer cargador de las armas. Del mismo modo, la eficacia de las armaduras y pantallas es habitualmente restaurada antes de cada misión.

Si un Marine Espacial pierde o rompe un elemento de equipo, su reposición queda en manos del Capítulo. Si no se autoriza, el Astartes puede solicitar el equipo básico de reemplazo según su profesión, o bien utilizar el crédito de que dispone para nuevas adquisiciones. Perder o romper el equipo legado es motivo de vergüenza y el Capítulo sólo lo justifica ante situaciones

críticas, o en el caso de mal funcionamiento. **El Máster puede restar puntos de bendición a los jugadores que han perdido o roto su equipo**, tanto más cuanto más raro sea.

Un Marine Espacial que incumple la misión o comete errores garrafales durante la misma puede llegar a perder parte del crédito acumulado o, si lo ha gastado, parte del equipo adquirido, que debe devolver. Esto se considera un gran deshonor y los Astartes se cuidan muy mucho de no decepcionar al Capítulo.

Miscelánea

A continuación se describen una serie de conceptos y reglas adicionales que no quedan incluidas en los apartados anteriores, pero deben ser igualmente tenidos en cuenta.

Características propias de profesión y límite de profesiones

Las siguientes profesiones comportan unas reglas especiales, tal y como se describe a continuación.

Capellanes: son los guías espirituales del Capítulo, muy valorados por sus hermanos como consejeros. **Si no existe una capilla en condiciones pero hay un Capellán en el grupo, éste puede confesar a otros hermanos para que recuperen un punto de bendición, como si hubieran rezado en una capilla al Dios Emperador**. Sólo es posible efectuar **una confesión por día a cada personaje**,

ya sea individualmente o en una especie de misa colectiva. **El propio Capellán también recupera un punto de bendición al día por estos servicios**. Esto se permite normalmente hasta que los personajes tengan 6 puntos de bendición y en ningún caso es acumulativo a los rezos, sino sustituto de los mismos. **Los Capellanes también pueden bonificar las tiradas sobre Fe de los jugadores que se confiesan con pocos puntos de bendición**, si el Máster las requiere.

Apotecarios: mientras lleven su Narthecium y gracias a sus conocimientos médicos, **pueden curarse a sí mismos o a otros personajes no abatidos**, como si dispusieran de un Medikit. Sin embargo, sólo está permitida **una curación de este tipo por día a cada personaje**. Además, **para un Apotecario la habilidad Primeros auxilios funciona también como Medicina**, lo que le permite, por ejemplo, diagnosticar y tratar enfermedades graves, sintetizar medicamentos e incluso realizar operaciones con el equipo quirúrgico adecuado.

Tecnomarines: han recibido entrenamiento específico sobre los misterios de la tecnología más inaccesible, lo que puede otorgarles la capacidad exclusiva de manipular determinados artilugios que otros personajes no entienden. Además, **para un Tecnomarine la habilidad Reparar funciona también como Construir y la habilidad Sabotaje funciona también como Modificar**. Con las materias primas adecuadas, un Tecnomarine podría crear un arma centinela automatizada, o aumentar la velocidad de un vehículo. Esto requiere tiempo y dedicación, y deben establecerse unos límites razonables.

En una partida convencional no debería haber más de un Capellán, Apotecario, Tecnomarine y Bibliotecario, ya que estas profesiones son limitadas en los propios Capítulos del Adeptus Astartes. Es más, no conviene que haya más de un representante de cualesquiera de estas profesiones por cada Marine Táctico, de Asalto o Devastador en el grupo. Por supuesto, el Máster es libre de alterar estas restricciones, pero la trama argumental debería justificarlo.

Fondo

Fondo es una de las habilidades de R y representa el aguante de un personaje antes de comenzar a agotarse. No existe una regla definida para aplicar el fondo, pero el Máster debería tenerlo en cuenta si se está produciendo una persecución, si se está subiendo a pulso durante mucho tiempo, o si un combate cuerpo a cuerpo se prolonga durante varios asaltos (especialmente con presas), por ejemplo. En tales casos, **los personajes deberían superar una tirada sobre Fondo, aplicando una penalización de -10 a todas sus habilidades físicas en caso de fallo**. Pasado un tiempo, si se prosigue la acción, podrían requerirse tiradas adicionales de fondo, que irían aumentando esta penalización en razón de -10 por cada tirada fallada.

Tiradas enfrentadas

Las tiradas enfrentadas son algo muy habitual en un juego de rol, y tienen lugar cuando dos personajes miden sus habilidades compitiendo entre sí. Por ejemplo, un personaje usando su habilidad Mentir contra otro usando su habilidad Psicología, o uno usando su habilidad Atención

contra otro usando su habilidad Ocultación. En estos casos las habilidades empleadas son, por así decirlo, antagónicas, pero también son posibles las tiradas enfrentadas sobre una misma habilidad, por ejemplo Vigor para ver qué personaje se desplaza más rápido en una carrera.

En todos estos casos, se aplican las siguientes reglas: un empate, ya sea por dos éxitos o dos fallos, significa por norma general que no ocurre nada. **Un éxito sobre un fracaso del rival implica quién ha triunfado en la tirada enfrentada**. Si la tirada debe resolverse en cualquier caso, a pesar de un empate, gana el personaje que ha obtenido mayor éxito o ha fallado por un margen menor.

En estos casos, **un crítico cuenta como éxito incluso sobre un éxito normal** y, al contrario, **una pifia cuenta como fallo incluso de cara a un fallo común**. Un crítico contra un fallo (¡o incluso una pifia!) podría dar lugar a situaciones extremas, a discreción del Máster.

Además, pueden existir bonificaciones y penalizaciones, independientes para cada personaje en función de sus circunstancias. Por ejemplo, un personaje enorme podría tener una penalización para ocultarse, mientras que quien trata de encontrarlo podría contar con una bonificación a su Atención por usar un Rastreador.

Robots

Además de los vehículos, los otros objetivos que suelen poseer un factor de blindaje son los robots. Un buen ejemplo son los Guardianes Espectrales Eldar, que se describen en el apartado sobre las razas, en la sección correspondiente al Trasfondo. El Imperio y su natural desconfianza hacia la tecnología ha fomentado una paulatina reducción de los robots, que son considerados impopulares; no obstante, aún pueden verse algunos, sobre todo en Mundos Fronterizos.

Los robots **no tienen tablas de daños** como se ha descrito para los vehículos y **en su lugar poseen un atributo H**. Sin embargo, al no tener un atributo R sino un valor de blindaje, los robots no cuentan con puntos de vida: por norma general, **tan pronto como son penetrados pierden 1 H**. Al perderlas todas, sencillamente son destruidos. Es difícil **reparar un robot**, estando esta posibilidad reservada a Tecnomarines o especialistas; en tal caso, **se utiliza la habilidad Reparar bajo el atributo Ct** para hacer una tirada que **restaura 1 H** del robot en caso de éxito. La reparación lleva tiempo, habitualmente no puede hacerse durante un combate por asaltos, y sólo es viable mientras el robot siga en pie y no haya sido destruido, es decir posea al menos 1 H. Un crítico restaura todas las H del robot, mientras que una pifia lo destruye definitivamente.

Los robots suelen desplazarse sobre dos patas u orugas y pueden catalogarse en pequeños (hasta la altura de un hombre), medianos (hasta los 3 metros) y grandes, con un atributo H de 1, 2-5 y 6-10 respectivamente. El resto de atributos dependen de las aplicaciones para las que ha sido construido cada robot. Al igual que ocurre con los bípodes y Dreadnoughts, **si es necesario determinar un atributo R** para los robots con un valor de blindaje, **usa la F** en su lugar.

Algunos robots tienen un atributo R en vez de blindaje (ej. Cíber Cuervos), y por tanto puntos de vida. Esto los hace más endebles, pero también más fáciles de reparar que otros robots,

permitiéndose a cualquier personaje. Se siguen las reglas habituales, pero un éxito en la tirada sobre Reparar devuelve a estos robots R x5 puntos de vida.

Monturas

Las monturas, tales como caballos, **permiten a su jinete moverse una distancia** que depende de cada una; muchas se desplazan a una velocidad máxima que proporciona alguna penalización a las tiradas del enemigo para impactar a distancia. Además, **el jinete suma el atributo A de la montura al suyo propio en cuerpo a cuerpo**. Sin embargo, un personaje **sólo puede llevar un arma a una mano** cuando monta, y en cualquier caso **sólo puede luchar en cuerpo a cuerpo con un arma**. La montura proporciona al jinete una **cobertura liviana** (-10 para ser impactado). Si el disparo del enemigo falla por la misma (es decir, dentro del margen de penalización que proporciona la cobertura), considera a la montura impactada y aplica el daño normalmente, ya que tiene sus propios atributos R y H. Algunas monturas pueden proporcionar una cobertura recia (-20) y contar con su propia armadura, aunque no es lo habitual. Por lo demás, **se considera al jinete y su montura como un solo objetivo**, resolviéndose los impactos siempre contra el primero. En la secuencia del asalto, toma como referencia la I del jinete. **Es legal designar a la montura como blanco según las reglas para impactar a partes del objetivo**.

En el juego de estrategia los jinetes nunca pueden caer de sus monturas. En este juego de rol considéralo así mientras los personajes se desplacen normalmente. Sin embargo, **situaciones que encabriten a la montura podrían requerir tiradas sobre la habilidad Equilibrio del jinete, tras el movimiento de la montura**, si ésta ha sido previamente impactada, se ha producido una explosión cercana, tiene lugar una persecución por terreno inestable, etc. Las monturas suelen dar pistas de cuándo están nerviosas. Una caída podría suponer un impacto por velocidad, dependiendo de la distancia recorrida. Todo esto queda a discreción del Máster.

Jaurías

A medida que los jugadores mejoran sus atributos, es habitual que los enemigos que encuentran sean más poderosos. Sin embargo, el realismo pide que en ocasiones sigan enfrentándose a enemigos aparentemente débiles. Cuando estos combates caen en lo rutinario por su facilidad, el Máster puede aglutinar enemigos en jaurías. Una jauría está compuesta por dos o más personajes que en muchos aspectos funcionan como un sólo objetivo. **Los personajes combinados deben ser del mismo tipo y tener unas habilidades idénticas, además de poseer unos atributos H y A de 1. Las jaurías conservan las características de los personajes que las forman, pero todos ellos suman tanto su atributo H (y por consiguiente puntos de vida) como A**.

Las jaurías actúan simultáneamente en la secuencia del asalto, se desplazan en bloque y **luchan como un solo adversario en cuerpo a cuerpo**. Sin embargo, **cualquier efecto que aumente los Ataques de un personaje** (armas múltiples, montura, frenesí, etc.) **se aplica una sola vez, independientemente del número de personajes en la jauría**. Las jaurías pierden puntos de vida en

conjunto y, de morir, lo hacen en bloque. Igualmente, los chequeos de Liderazgo son unitarios y afectan a toda la jauría. Por lo general, casi todas las tiradas de la jauría son efectuadas como si fuera un sólo objetivo. No obstante, cualquier efecto que obligue a un personaje a moverse en una dirección aleatoria desbanda inmediatamente la jauría, que queda dividida en varios PNJs.

Cuando disparan, los personajes de la jauría lo hacen por separado, aunque siempre en el mismo turno dentro del asalto.

Si son víctimas de un ataque de área o similar, varios PNJs de una jauría pueden verse afectados; en tal caso, la pérdida de puntos de vida de la jauría es acumulativa por cada personaje.

Modo turbo

En este juego hay un apartado sobre escaramuzas que enfrentan a grupos de enemigos entre sí. Pero cuando los PJs combaten a numerosos adversarios por sí solos, lo más adecuado es recurrir al modo turbo, que simplifica las reglas sobre daños y heridas para utilizar las del wargame; así, es posible enfrentar a los jugadores contra riadas de enemigos que no dejan de aparecer, acelerando considerablemente la velocidad de los combates.

El modo turbo sólo pueden emplearse ante PNJs con un atributo H de 1. Cada vez que éstos sean impactados, compara la Fuerza del ataque con la R de la víctima: si ambos son iguales, el objetivo es herido con un resultado de 4+ en 1D6. Si la Fuerza aventaja a la R en un punto, el resultado necesario es de 3+, y si la diferencia es de dos puntos o más, basta con un 2+ para herir al enemigo. En el modo turbo, un resultado de 1 en el D6 implica que el objetivo resulta ileso. De un modo similar, si la R es superior a la Fuerza del ataque en un punto, el enemigo sólo es herido con un 5+, y si la diferencia es de dos o tres puntos, con un 6. Por encima de tres puntos de diferencia, el objetivo se considera invulnerable. En caso de apuntar a los brazos o las piernas, aplica los efectos normales mientras la víctima resulte herida; si es a la cabeza, aumenta en +1 la Fuerza del ataque (el MS permanece inalterado).

En caso de crítico en la tirada para impactar, la víctima resulta herida automáticamente (no se tira el D6), incluso siendo aparentemente invulnerable. Esto mismo se aplica para **armas que hieren automáticamente o eliminan uno o más niveles completos de heridas**, o para **ataques cuya Fuerza duplica la R del adversario**. Por su parte, la munición Hellfire del Bólter Pesado hiere a cualquier enemigo con un 2+ en el D6 (mientras la Fuerza del ataque no duplique su R).

Si un PNJ resulta herido de esta forma muere. Sin embargo, se le permite **evitar la muerte superando una tirada de salvación por armadura y/o pantalla**, tal y como se ha explicado en el apartado sobre armaduras. Ten en cuenta que, **en el modo turbo, las armas de área deben tirar 1D6 por separado para herir a cada PNJ afectado**.

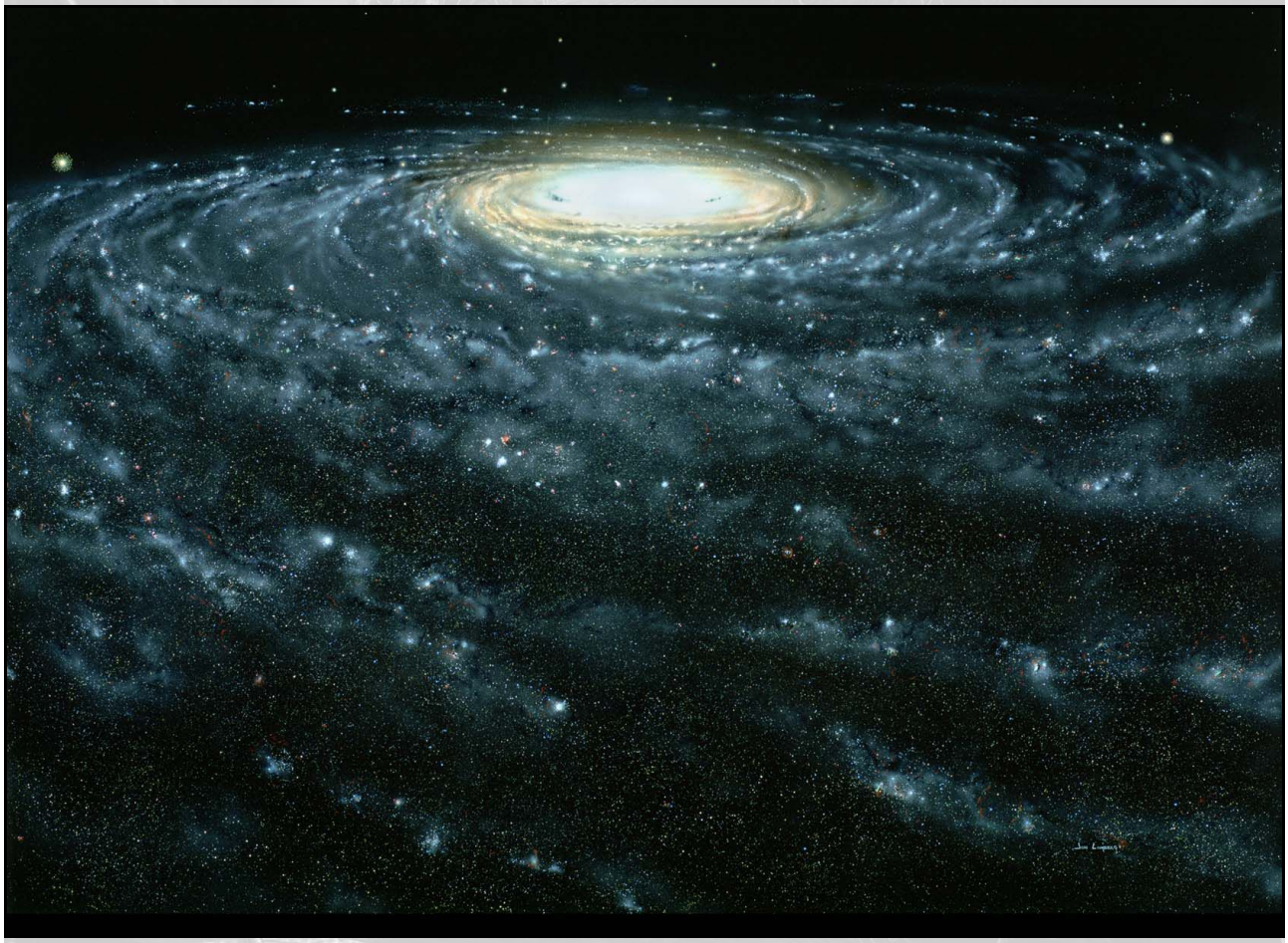
Las jaurías, al estar formadas por varios personajes con un atributo H de 1, pueden ser incluidas en el modo turbo; así, **las jaurías pierden niveles completos de heridas, de uno en uno, hasta que no tienen más y todos sus integrantes mueren** en bloque.

TRASFONDO

La Vía Láctea

La ambientación de Warhammer 40.000 tiene lugar en la Vía Láctea, nuestra galaxia. Aunque la ubicación de la Sagrada Terra no se corresponde con el centro galáctico, en todos los mapas de navegación suele figurar como punto central de referencia alrededor del cual se definen los demás elementos, desde una perspectiva galáctica transversal. Esta costumbre es llamada "visión antropocéntrica del universo".

Los dominios del Imperio están divididos en cinco grandes Segmentae Majoris que abarcan la práctica totalidad de la galaxia. Originalmente, su propósito era el de agilizar la gestión de la Flota Imperial, pero con el paso del tiempo han evolucionado hasta convertirse en divisiones administrativas del Adeptus Terra. Cada Segmentum tiene su propia flota, tanto militar como mercante, así como una Fortaleza de Segmentum controlada por un Maestro del Administratum. Estas fortalezas, también llamadas Bases Navales, son enormes puertos orbitales, astilleros y centros de reparación, aunque en la práctica pocas naves viajan alguna vez a su base teórica, cuya principal tarea es más bien la administración de la Flota Imperial del Segmentum.



Segmentum Solar: alberga la Sagrada Terra y el Mundo Forja de Marte, sede del Adeptus Mechanicus y Base Naval del Segmentum. Como ya se ha indicado, en los mapas galácticos el Segmentum Solar (y más concretamente el planeta Terra) se sitúa en el centro absoluto como punto de referencia, ya que desde este enclave el Astronomicón proyecta la Luz del Emperador a toda la galaxia.

Segmentum Obscurus: situado al norte, con Base Naval en Cypra Mundi. En este Segmentum se encuentra el famoso Ojo del Terror y, más allá, las distantes Estrellas del Halo.

Segmentum Tempestus: situado al sur, con Base Naval en Bakka. En este Segmentum se encuentran las Tormentas del Juicio, el Vórtice de la Desesperación y la enigmática Región Velada.

Segmentum Ultima: situado al este, con Base Naval en Kar Duniash. Es con diferencia el Segmentum más grande, donde se encuentran los míticos dominios de Ultramar, los planetas de Exoditas, el Imperio Tau, amén de numerosas tormentas disformes como el Acelerador de Van Grothe, las Fauces Oscuras o la Tormenta de Magnus.

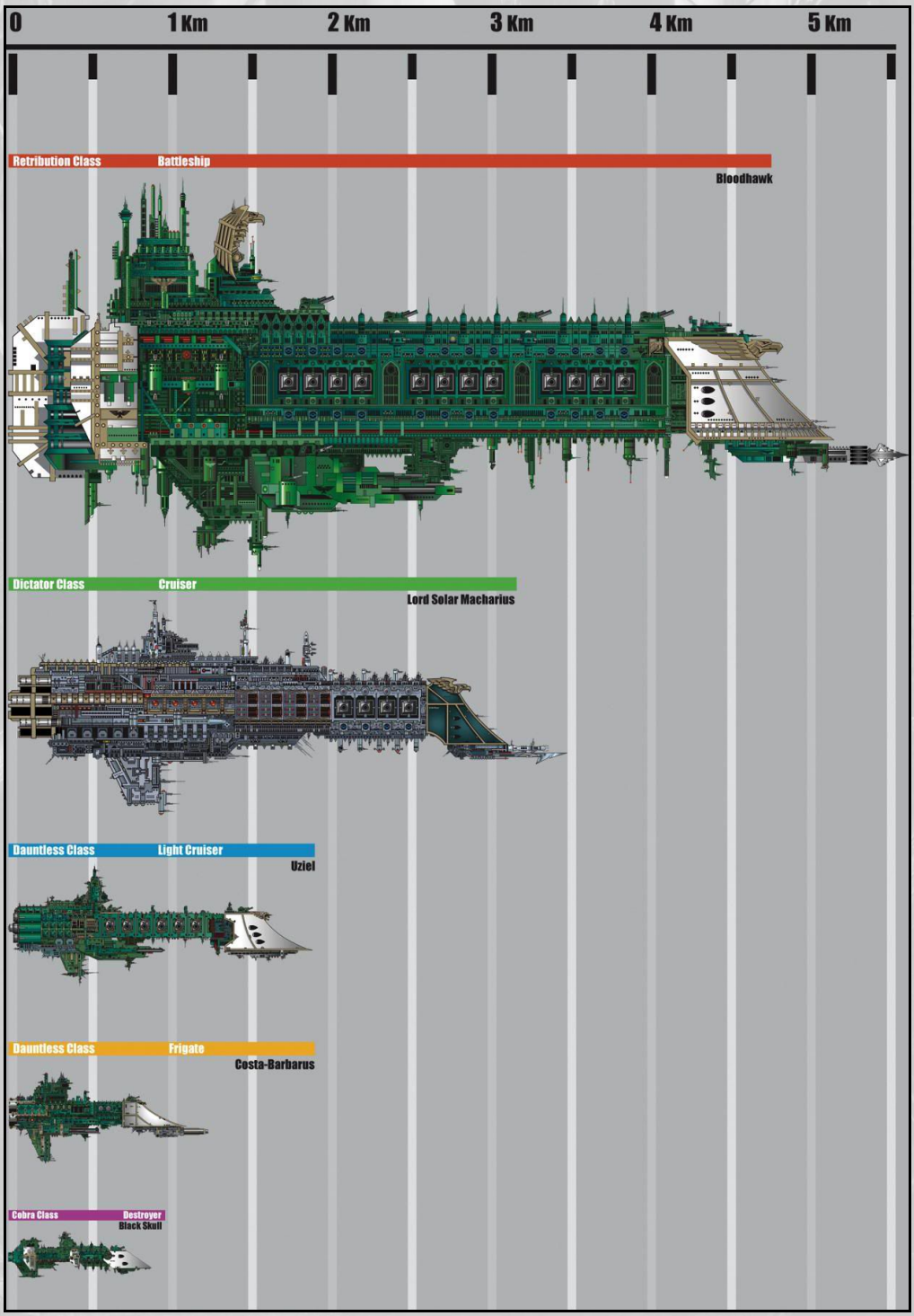
Segmentum Pacificus: situado al oeste, con Base Naval en Hydraphur. En este Segmentum se encuentran los famosos Mundos de Sabbat.

Cada Segmentum está dividido en Sectores, cuyo tamaño varía en función de las necesidades y densidad estelar. Por norma general, un Sector equivale a un cubo con aristas de unos 200 años luz, pero los hay más grandes o pequeños, y muchos tienen más bien forma de paralelepípedo. Cada Sector está protegido por una Flota de Batalla. A su vez, los Sectores se dividen en Subsectores, que no son bloques de espacio, sino dominios centrados en cúmulos de estrellas poblados, mundos importantes o encrucijadas de rutas Disformes. Los Subsectores suelen tener un diámetro de entre 10 y 20 años luz, suficiente para albergar entre tres y doce sistemas estelares aproximadamente. A su vez, cada sistema estelar puede incluir uno o más planetas habitados.

Cada planeta suele cumplir una función específica, por ejemplo fabricar un producto de consumo, extraer ciertos minerales o simplemente atender a los caprichos de la nobleza. En el Imperio, cada mundo se ha adaptado para ser una pieza de la maquinaria imperial y sus habitantes son los encargados de hacerla funcionar. Los planetas están regidos por Gobernadores Planetarios, que ostentan también el título de Comandantes Imperiales y gobiernan en nombre del Emperador; aunque en teoría la administración de cada mundo imperial depende en última instancia del Adeptus Terra, en la práctica los Gobernadores Planetarios cuentan con una autonomía casi total, mientras paguen sus tributos, atiendan a las levas de ciudadanos para la Guardia Imperial y mantengan bajo control las poblaciones de psíquicos y mutantes. Sin embargo, no es raro que algunos Gobernadores Planetarios de mundos especialmente importantes dominen sobre un sistema estelar entero, un Subsector e incluso todo un Sector, en cuyo caso el resto le deben obediencia. En el caso de los Mundos Forja del Adeptus Mechanicus, la figura del Gobernador Planetario es llamada Fabricante General y su independencia del Adeptus Terra es si

cabe mayor que la de otros Gobernadores Planetarios; su lealtad siempre va encaminada primero hacia el Culto Mechanicus y luego hacia el Imperio.

Entre Sectores y Subsectores se encuentran grandes porciones de espacio, a menudo inexplorado, que de hecho suponen con mucho la mayor parte de la galaxia. Pueden ser hogar de alienígenas, refugio de criminales, o estar directamente aisladas debido a tormentas Disformes. Estas porciones de espacio reciben el nombre de intersectores, zonas prohibidas, zonas salvajes o espacio fronterizo.



Por tanto, a lo largo y ancho de la Vía Láctea hay multitud de mundos controlados por el Imperio, otros aún por descubrir, otros muertos, otros en manos de xenos, etc. Además existen Mundos Astronaves Eldar, enjambres de Flotas Tiránidas, portales Disformes y multitud de elementos que pueden dar lugar a cientos de situaciones para una partida de rol. En este libro (y en cualquiera) es imposible condensar toda la ambientación referente a Warhammer 40.000, pues con el paso de los años ésta ha ido creciendo hasta convertirse en una verdadera enciclopedia fantástica que ocuparía varios tomos. El Máster de este juego, por tanto, puede buscar referencias y ambientar su partida en cualquier punto de la galaxia, con el trasfondo que prefiera.

No obstante, en este juego de rol se proporciona una modesta ambientación que puede servir de referencia o directamente como trasfondo para las partidas. Para ello, se proporciona una descripción del Subsector Icarus, perteneciente al Sector Reductus del Segmentum Tempestus. Pero antes unas nociones preliminares...

La vida en un mundo imperial

El Imperio ocupa una extensión tan gigantesca que resulta casi imposible evocar una imagen de un mundo imperial "típico". La verdad es que tal cosa no existe. Entre los millones de planetas habitados por el hombre hay una variedad infinita. Los Mundos Agrícolas, por ejemplo, son poco más que granjas a gran escala que producen alimentos por el bien del Imperio. De igual modo, los Mundos Mineros producen minerales y menas en estado bruto para su uso en las inmensas fábricas de los Mundos Forja. Los Mundos Cardenalicios están gobernados por el Adeptus Ministorum y se ceden en su totalidad al clero del Imperio (la misteriosa Eclesiarquía). Los más peculiares mundos imperiales son quizás los Mundos Jardín, concebidos para entretener a los nobles imperiales... pero el paraíso conlleva un precio, pues la tentación y la herejía pueden abundar en estos lugares.

Algunos mundos imperiales se hallan tremendamente lejos y no han tenido contacto con el resto de la humanidad durante siglos. Como resultado, cabe esperar una enorme diversidad cultural y social entre distintos planetas, a veces incluso dentro de un mismo sistema estelar. Cuanto más cercano está un mundo a la Sagrada Terra (el planeta natal de la humanidad), más importante, avanzado y bien gobernado está. Los planetas situados en los lejanos confines del Imperio, por otro lado, suelen ser Mundos Fronterizos que han de valerse por sí mismos la mayoría de las veces, y que ademas se hallan en peligro constante de sufrir ataques tanto físicos como espirituales.

Muchos mundos poseen una base tecnológica similar a la de la Sagrada Terra, y muchos más han involucionado a una cultura feudal cuyo recurso tecnológico más avanzado es la pólvora. Estos planetas son excelentes canteras de reclutamiento para la Guardia Imperial , los Marines Espaciales y la Inquisición, pues nada garantiza mejor la obediencia que el miedo. En tales planetas el Culto Imperial está envuelto en un aire de superstición, y se exige la lealtad al

Dios Emperador Inmortal, el cual para muchos ciudadanos del Imperio se halla tan lejos que es poco más que un mito.

La mayoría de los avances científicos del Imperio consisten en el redescubrimiento de secretos olvidados de la Era Oscura de la Tecnología. La dependencia de estos antiguos esquemas de construcción genera un batiburrillo tecnológico en muchos mundos. Por ejemplo, es posible que la industria de todo un planeta dependa de gigantescos monorraíles a vapor para el transporte a larga distancia, pero sus habitantes sean incapaces de producir versiones mas pequeñas de estos vetustos artefactos y deban recurrir a carros de caballos para acudir diariamente al trabajo.

La organización de los gobiernos también varía en gran medida de un mundo a otro. La mayoría de los mundos imperiales están regidos por un Gobernador Planetario que ejerce un control absoluto (ya sea un cargo electo o heredado). Es frecuente que la nobleza ocupe todas las posiciones de poder y privilegio en un planeta, mientras que los estamentos mas bajos de la estructura social están compuestos por obreros, milicianos, fanáticos, esclavos y rufianes.

Si bien muchos planetas están libres de los niveles de criminalidad que infestan los Mundos Colmena, los que están mas cerca de la gracia del Emperador alojan a numerosos individuos desquiciados, obreros que han perdido su lugar en una sociedad completamente intolerante, o que han interiorizado que la galaxia no sólo es absurdamente grande, sino que además está llena de odio y hostilidad hacia la Humanidad. Tal pensamiento suele conducir a la paranoia o a la locura, y los mundos imperiales están abarrotados de dementes, profetas del apocalipsis, criminales y sinvergüenzas de la peor calaña.

Con todo, los desamparados y los parias de la sociedad también sirven a un propósito. Los millones de huérfanos causados por la guerra constante son acogidos por el Schola Progenium.

Muchos mundos imperiales disponen de numerosos e inmensos orfanatos, en los que estrictos abades de instrucción de la Eclesiarquía forman a siervos fieles al Emperador. Aquellos con sangre azul pueden convertirse en oficiales de la Armada Imperial, o incluso en Comisarios, y sin duda los demás podrán encontrar empleo en el Ministorum, el Adeptus Terra o alguno de los ejércitos del Emperador.

Dado que la religión, la superstición y el miedo son tan dominantes en la sociedad del Imperio, la gente deposita su fe en un odio sempiterno para protegerse de los numerosos horrores del universo. Los humanos se agolpan en grandes cantidades a la hora de trabajar, rezar, comer y dormir en un ciclo eterno donde cada alma es un engranaje sin rostro que perpetúa el funcionamiento de la gigantesca maquinaria que es el Imperio. La ley y el orden en la sociedad se imponen por intervención del Adeptus Arbites. Sin embargo, en ocasiones los mundos más alejados de Terra emplean milicias civiles en su lugar. En estos planetas suele contratarse a mercenarios para engrosar las guarniciones fijas que no sólo proporcionan seguridad, sino que ademas forman parte de la Guardia Imperial. Cuando un mundo alejado se encuentra inmerso en una zona de guerra, estos combatientes son lo único que evita la destrucción de todo el planeta.

Los jugadores, como Marines Espaciales, pueden observar esta realidad desde una posición privilegiada. Ellos mismos fueron ciudadanos comunes, o incluso bárbaros incivilizados, pero, lejos de solidarizarse con los innumerables habitantes del Imperio, los Adeptus Astartes entienden mejor que nadie lo insignificantes que son todos esos hombrecillos que se levantan cada mañana para llevar una vida gris. Cuando un aspirante es inducido y trasformado en Marine Espacial, su existencia cobra un sentido antes impensable: se vuelve un hombre superior, más fuerte e inteligente, su esperanza de vida se multiplica por diez, tiene acceso a la tecnología, puede viajar por las estrellas y descubrir mundos... En tales circunstancias, la vida de un Marine Espacial

adquiere una utilidad que va más allá del mero engranaje, pudiendo ser un verdadero elemento de cambio para el progreso del Imperio. Por este motivo, los propios Marines Espaciales suelen sentir que han renacido y rompen todo lazo con sus vidas anteriores, si bien hay excepciones como es el caso de los Salamandras y algunos otros Capítulos. Hay que tener muy claro que los Marines Espaciales son devotos sirvientes del Emperador: desde su punto de vista, la vida de muchos ciudadanos imperiales es miserable y patética, en efecto, pero están convencidos de que ello se debe a los enemigos del Imperio, empezando por Horus y su pérfida rebelión. Se entiende por tanto que los Adeptus Astartes no se preocupen tanto por las gentes miserables como por salvar mundos enteros, frenar herejías y conservar los dominios del Imperio ante amenazas constantes.

El Subsector Icarus

El Subsector Icarus forma parte del Sector Reductus, situado al sudeste del Segmentum Tempestus, relativamente cerca de la frontera con el Segmentum Ultima. Concretamente, el Subsector Icarus engloba un cúmulo de estrellas densamente pobladas y situadas en los límites del Brazo de Orión, en el borde exterior de la galaxia.

En el Sector Reductus cada Gobernador Planetario es independiente, aunque todos deben obediencia a Lord Adelson, el Gobernador Planetario de Mortant, que teóricamente administra el Sector. Sin embargo, en la práctica los Gobernadores Planetarios del Subsector Icarus rara vez se relacionan con Mortant u otros mundos ajenos al propio Subsector.

Dentro del Subsector Icarus existen seis sistemas estelares oficialmente colonizados por el Imperio, además de otros teóricamente deshabitados y algunos misterios...

Sistema Goldpot

El Sistema Goldpot está compuesto por una estrella amarillenta de clase F alrededor de la cual orbitan ocho planetas. Antaño era un sistema estelar cuya única función era el abastecimiento del Subsector Icarus, pero en el último medio milenio ha adquirido una importancia considerable por su abundancia de combustible fósil.

Zyriax: es el tercer planeta del sistema. Su tamaño quintuplica al de Terra, pero su menor densidad mantiene una gravedad similar. Entraría dentro de la categoría de Mundo Minero, aunque su morfología es muy peculiar. Los análisis indican que este planeta fue antaño moderadamente desarrollado, pues en la superficie hay ruinas de grandes ciudades y secciones de autopistas cubiertas por la arena. En la práctica, el planeta entero es un páramo yermo con apenas algunos hierbajos y lo que parecen reductos de cuatro antiguos mares. Alrededor de estos escasos y preciosos cúmulos de agua se arremolinan cuatro tribus de humanos salvajes e incivilizados que viven en poblados de chapa, latón, plástico y lo que pueden conseguir. Su nivel cultural es básico, aunque han aprendido a utilizar viejos vehículos abandonados y ciertos utensilios que no llegan a

comprender y mucho menos reparar cuando se estropean. Estos nativos guerrean constantemente entre ellos, buscando pozos de agua por todo el planeta, alrededor de los cuales levantan chabolas destartaladas que sin embargo defienden a muerte; en realidad, los pozos se pierden y ganan constantemente, y el derramamiento de sangre nunca cesa. Los salvajes también realizan partidas de búsqueda a las ciudades fantasma, con la esperanza de seguir encontrando objetos antiguos cada vez más escasos. Es muy posible que este planeta se echara a perder durante la Era de los Conflictos, pues no hay atisbo de corrupción o mutación entre los salvajes, ni evidencias de una catástrofe nuclear o biológica.

Hace más de cinco siglos, la Flota Mercante de Izass detectó gigantescos cúmulos de petróleo bajo la superficie de Zyriax. El planeta ya estaba clasificado, pero alguien había cometido un error garrafal al considerarlo atrasado y carente de todo interés. Por su cuenta y sin recurrir a la ayuda (e intromisión) del Administratum, los Capitanes Cartistas llegaron a una serie de acuerdos comerciales con diversos magnates de la zona para comenzar la explotación de los yacimientos. Al no contar con una potencia militar de envergadura pero sí con muchos tronos, el conglomerado explotador decidió levantar "ciudades flotantes" lejos de los salvajes, a unos 100 metros de la superficie, unidas entre sí por kilométricos puentes colgantes. Inicialmente fueron dos, luego tres... al poco tiempo la superficie entera del planeta estaba cubierta por una red de estas ciudades, que en realidad son refinerías alrededor de las cuales se ha ido desarrollando una población. Finalmente se contactó con el Adeptus Terra, se aludió a tormentas Disformes como causa de las interferencias en las comunicaciones, se movieron unos cuantos hilos y el planeta quedó incorporado a la administración imperial con sustanciosos beneficios para sus redescubridores.

Cada urbe del planeta tiene forma hexagonal y no flota realmente, sino que se apoya en la superficie mediante seis poderosos pilares entre los cuales, desde el centro de la ciudad, cae una gorda y bamboleante manguera que se hunde en los cimientos de la tierra, buscando el precioso crudo. Los pilares parten de los vértices, sobre los que se levantan enormes refinerías que escupen humo negro constantemente, abastecidas por unos canales que nacen de la manguera bien

cebada. Estos canales también dividen la urbe en seis triángulos o "quesitos", que son los distintos barrios. Del más lujoso al más humilde, hay un barrio entero para el Alcalde y sus dependencias administrativas, uno más para los nobles, dos para los comerciantes y otros dos para los trabajadores de las refinerías. Sin embargo, el nivel general de vida en Zyriax es muy aceptable incluso para los operarios, no hay pobreza y a grandes rasgos la gente vive satisfecha. En contraste con la superficie del planeta y los nubarrones de humo que se elevan sobre las refinerías, las propias ciudades, concienzudamente protegidas por cúpulas trasparentes, parecen peceras llenas de color, jardines, gente yendo y viniendo, y bullicio.

No todas las ciudades flotantes cumplen la misión de refinar el crudo: algunas pocas son enormes espaciopuertos donde riadas de camiones van y vienen como hormigas a través de los puentes colgantes, descargando barriles de petróleo y cargando alimentos, agua y consumibles varios traídos desde otros planetas. En el Imperio no es común presenciar una actividad comercial con tantas naves estelares implicadas, pero Zyriax es el mayor proveedor de combustible fósil del Sector Reductus.

En la superficie del planeta, los puntos donde se apoyan las ciudades flotantes están rodeados por gruesas mallas metálicas de alto voltaje. Además, unas chirriantes y afiladas cuchillas giratorias suben y bajan constantemente por cada uno de los pilares. Por consiguiente, no es raro ver cuerpos carbonizados enredados en las alambradas, o vísceras pegadas como chicles a las cuchillas ensangrentadas: son los restos de los incautos salvajes que han intentado de alguna forma llegar hasta las ciudades flotantes, ya que para ellos representan algo así como el paraíso. De todas formas, la relación entre las urbes y los nativos no se limita a estos intentos de gloria siempre frustrados: una vez al año, en cada ciudad, tiene lugar la llamada Ceremonia de la Entrega. Básicamente, los habitantes de las ciudades flotantes van tirando lo que no necesitan (incluidos, todo sea dicho, despojos y residuos) a la superficie del planeta, bajo la propia ciudad; cuando se produce la Ceremonia de la Entrega, las tribus de la zona acuerdan un armisticio temporal, rodean la malla de alto voltaje y esperan impacientes a que sea desactivada, momento en el que se lanzan como locos, matándose y aplastándose para llevarse todo lo que pueden. Lo cierto es que acaban cargando hasta con las cosas más insospechadas, ya que para ellos son exóticas y extrañas, dejando todo limpio hasta el año siguiente. Este espectáculo es visto con gran interés desde la propia ciudad, donde hay miradores con secciones de suelo transparentes pensados a tal fin. Los nativos parecen haber aceptado de buena fe estas ofrendas y de hecho sus partidas de búsqueda se han ido reduciendo paulatinamente con el paso de los años; en la práctica, su atención está dividida entre el agua siempre escasa y las construcciones imponentes que se elevan sobre ellos.

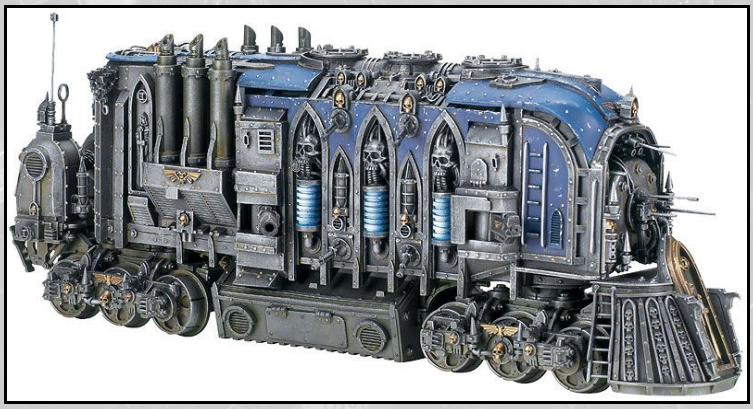
La ciudad flotante más importante de Zyriax es Capital City, donde vive el Gobernador Planetario Lord Gormit, que en este caso obviamente ejerce las funciones de Alcalde. Capital City es la única ciudad del planeta que integra refinerías y un modesto espaciopuerto pensado para labores diplomáticas, todo en uno. Como el resto de Gobernadores Planetarios electos de Zyriax,

Lord Gormit procede de una de las familias fundadoras del planeta, aquellas que financiaron las explotaciones hace más de cinco siglos. Es un hombre calvo, alto, obeso y excéntrico, que viste ropa llamativa y tiene la exótica costumbre de ir acompañado por un séquito de enanos que hacen las veces de consejeros y bufones. Muchos de ellos viven prácticamente bajo los faldones del Gobernador, lo que ha levantado algunas sospechas con respecto a su sexualidad, sobre todo porque es sabido que no comparte lecho con su jovencísima esposa Xanthia, una mujer de cuya belleza se dice no tiene parangón en todo el Segmentum; más bien podría afirmarse que el Gobernador la luce como un trofeo para fines representativos. Gormit, pese a su excentricidad, es un buen gestor y administra muy eficazmente las extracciones de todas las ciudades flotantes, lo que es igual a ganarse el reconocimiento del Adeptus Terra.

En el planeta Zyriax también hay un destacamento de la Guardia Imperial, atrincherado en un bastión de la superficie con su propio espaciopuerto. El Confesor Angelicus se incluye entre sus filas y es uno de los pocos interesados en reeducar a los salvajes: por grupos, a algunos nativos se les permite traspasar los límites de la muralla exterior para ser conducidos a una especie de patio cerrado donde Angelicus usa sus artes oratorias desde un púlpito. No parece que los salvajes entiendan su palabra, pero el fervor del Confesor, o tal vez su insistencia, ha servido para que muchos depongan las armas, sean educados, aprendan el Gótico Imperial y acepten la Fe del Emperador. Eso, o la evidente muerte que les aguarda en caso de rechazar el abrazo imperial. Estos nativos han formado una quinta tribu, proveniente de las cuatro restantes, que rodea el bastión y en cierto modo lo protege. Son ellos quienes tratan de captar adeptos para la causa del Confesor Angelicus entre las demás tribus, aunque no queda muy claro si el número de asesinados por traición supera al de convertidos. De hecho, los nativos son guerreros desde hace milenios y parece que en su mentalidad no cabe el obtener nada si no es mediante el uso de la fuerza.

La Araña: es uno de los tres satélites que orbitan en torno a Zyriax y el único habitado. Se trata de una roca seca y escarpada, sembrada de acantilados, desniveles y aristas afiladas como lanzas, modeladas por un viento fuerte y constante. Actualmente se le asigna la categoría de mini Mundo Forja y, aunque su jurisdicción pertenece al planeta que orbita, el Fabricante General del Adeptus Mechanicus al mando es completamente independiente de Gobernador Planetario. Esto irrita a Lord Gormit, que no ve con buenos ojos la presencia del Adeptus Mechanicus en la que considera su luna.

La Araña debe el nombre a su peculiar estructura: una enorme fortaleza subterránea (cuyo tamaño real se desconoce) está conectada a ocho lejanos espaciopuertos diseminados por el satélite a través de vías ferroviarias que lo recorren, atravesando montañas o elevándose sobre precipicios. La configuración recuerda a una araña con ocho largas patas que está agarrada a la luna, con la fortaleza como cuerpo. Muchas de las naves mercantes que comercian en Zyriax hacen sus paradas en La Araña, descargando materiales que son transportados por los trenes hasta la fortaleza subterránea; por cada uno de los ferrocarriles viaja siempre el mismo cargamento, sumando en total ocho distintos: oro, níquel, iridio, gasas, polvo de hueso, protectores oculares, comida enlatada y estatuillas de santos. Cuando las compuertas de la fortaleza se cierran, acogiendo a los trenes recién abastecidos, pueden pasar meses e incluso años hasta que éstos salen a por la siguiente entrega. Durante esos periodos de inactividad, al menos en la superficie, la luna parece completamente deshabitada.



De la propia fortaleza no salen naves, ni tampoco entran. La función de esta misteriosa instalación es un completo enigma sobre el que el Adeptus Mechanicus guarda un celo total. Tampoco se entiende por qué los espaciopuertos deben estar diseminados sin aparente lógica. Por supuesto, el Fabricante General de La Araña, que en la práctica es como un mundo independiente, tiene permiso del Administratum para llevar a cabo las investigaciones pertinentes sin dar explicaciones. Tanto la fortaleza subterránea como las vías ferroviarias y los espaciopuertos esparcidos por la luna fueron construidos poco después de que iniciase la explotación petrolífera en el planeta Zyriax; parece obvio que un enclave comercial semejante serviría a los fines del Adeptus Mechanicus y le otorgaría los materiales que necesitaba.

Se rumorea que en las muchas cuevas bajo la superficie del satélite viven hacinados los descendientes de los obreros que originalmente construyeron los ferrocarriles. Esto es sólo un rumor que el Adeptus Mechanicus ha desmentido en repetidas ocasiones; de ser cierto, implicaría que esa gente se escondió de algo terrible, habiendo vivido desde entonces condenados a la oscuridad, sin atreverse siquiera a salir. Otras teorías apuntan a que estos supuestos habitantes subterráneos ya se encontraban en La Araña desde hace milenios, como los salvajes que habitan en la superficie de Zyriax, y se habrían establecido en cavernas debido a la dureza climática de la superficie. La versión oficial, sin embargo, es que nadie vive en las profundidades de la luna, siendo esto propagandas y estratagemas del Gobernador Gormit para desprestigiar al Adeptus Mechanicus. En cualquier caso, La Araña está rodeada de un halo de misterio incuestionable y no son desconocidas las historias de curiosos que la han explorado para no volver, aunque es cierto que la climatología y morfología del satélite lo hacen muy peligroso por sí mismo.

Elbo: es el cuarto planeta del sistema, por detrás de Zyriax, con menos de la mitad del tamaño de éste. Su gravedad excede en un 35% la de Terra y sus habitantes son recios y fuertes, aunque encorvados trabajadores, que utilizan enormes mastodontes para arrastrar antiguas máquinas cosechadoras. Se trata de un Mundo Agrícola, sembrado de manantiales y cultivos, que abastece a otros mundos del Subsector. El clima de Elbo es moderado, con alternancia de fuertes precipitaciones y días soleados, lo que propicia la aparición casi constante de un vistoso arco iris. Este planeta fue colonizado hace milenios y de hecho era el único del sistema gestionado por el Imperio hasta que la Flota Mercante de Izass descubrió los enormes yacimientos petrolíferos bajo la superficie de Zyriax, hasta entonces considerado árido y carente de interés.

El Gobernador Planetario de Elbo es Lord Rinnehauser, un achaparrado hombre de sorprendente vitalidad y actitud amigable. En sus propias palabras, los ajetreos de las grandes megalópolis y sus comodidades pueden quedárselos quienes no son capaces de valorar el aire puro y el color cambiante de los prados. Lord Rinnehauser habita en un castillo adusto, aunque de proporciones colosales, aislado de cualquier núcleo urbano y levantado sobre la montaña, lleno de funcionarios cuya tarea es la de administrar todas las cosechas planetarias. Bajo el castillo, en un extenso valle, se encuentra un espaciopuerto con enormes hangares frigoríficos donde se almacenan los productos recolectados. Elbo está dividido en ocho demarcaciones, cada una de las cuales se especializa en el cultivo de diversos alimentos, en función de su climatología y ubicación. Una de ellas se reserva enteramente para la cría de mastodontes y hace también las veces de gran parque natural, lo que aumenta los ingresos planetarios gracias a nobles y viajeros que quieren visitar el Gran Parque de Elbo, la mayoría procedentes de Zyriax.

La población de Elbo es escasa y no se concentra en ciudades, sino que cada demarcación está salpicada por varios emplazamientos donde apenas viven 100 individuos. Estos pueblecitos se encargan del cultivo de sus zonas circundantes, y todos quedan cerca de alguno de los muchos lagos que hay en el planeta. En cada enclave hay un almacén tan grande como el propio pueblo, donde se guardan las cosechas hasta su transporte al espaciopuerto planetario, un corral de

mastodontes y un enorme garaje donde reposan las máquinas cosechadoras. En la práctica, algunos habitantes del planeta son agricultores, mientras que otros ejercen la labor constante de transportistas: gente sin pueblo real que recorre los campos en caravanas errantes.

Antiguamente hubo un bastión de la Guardia Imperial emplazado en Elbo, cuando el planeta estaba aislado en el sistema. Tras el traslado de la guarnición a Zyriax, este bastión hace las veces de prisión, ya que el Gobernador Rinnehauser no tolera las conductas violentas y sociópatas. Las malas lenguas sugieren que, tras su carácter dicharachero, el Gobernador es un hombre cruel e inflexible, y que la prisión planetaria está pensada para no salir jamás; algunos testigos insinúan entre sollozos que pueblos enteros son capturados si no cumplen con el cupo. Lo que está claro es que el índice de recolección de este Mundo Agrícola por metro cuadrado cultivable es de los más altos en el Imperio.

La guardia planetaria encargada de "mantener el orden" y encarcelar a los criminales está formada por bandas de jinetes que viajan de pueblo en pueblo a lomos de monturas ligeras. Cada banda está liderada por un jefe o sheriff representante de la ley. Aunque todas ellas responden en última instancia ante el Gobernador Planetario, funcionan como células independientes que

recorren el planeta a su antojo, siendo obligatorio dar alojamiento, comida, bebida... y entretenimiento a sus integrantes. Lo cierto es que la guardia planetaria busca concienzudamente poblados donde el clima ha sido adverso, o algún otro impedimento ha limitado las cosechas: en estos casos, se puede decir que tienen carta blanca para detener, confiscar y cosas peores. No es raro, de hecho, que dos o más bandas coincidan en uno de estos pueblos, en cuyo caso es muy probable que se enfrenten entre ellas, aunque algunas veces los jefes pueden resolver sus diferencias con un duelo a muerte. Esta particular FDP sustituye al Adeptus Arbites, inexistente.

Sistema Fidelis

(Basado en una idea de Enrique P.)

El Sistema Fidelis está marcado por Ovum, una estrella de clase O cuya intensa luz azulada contrasta con una característica mancha negruzca en constante movimiento. Alrededor de Ovum orbitan siete planetas, estando los tres últimos habitados y dominados por la Eclesiarquía.

Fecunditas: es el sexto planeta del sistema, un Mundo Agrícola peculiar con un tamaño similar al de Terra, cuya superficie rocosa contrasta con enormes océanos plagados de vida. Antiguas máquinas desalinizadoras permiten el riego a invernaderos donde, bajo la radiación de Ovum, los vegetales crecen lustrosos y coloridos. Embarcaciones pesqueras arrastran palangres que atrapan toda clase de peces, cetáceos y crustáceos entre la innumerable fauna marina. La población del planeta se concentra en torno a los mares, localizada en ciudadelas portuarias cuya misión es la acumulación de alimentos para la maquinaria imperial.

Fecunditas está fuertemente influido por la Eclesiarquía y de hecho, tanto los agricultores y pescadores como los transportistas son eunucos llegados voluntariamente desde el Mundo Sagrado de Vitalum, bajo el lema "ora et lavora". Estos clérigos cumplen también labores defensivas y todos reciben instrucción de combate, por lo que el planeta no cuenta con la típica Fuerza de Defensa Planetaria. El Edictum Castrati tuvo lugar hace unos dos siglos, tras la llamada Orgía de Harrelford: desde entonces, la ausencia de los instintos más bajos ha demostrado

ser un instrumento muy útil para mejorar la productividad y dedicación de los clérigos, que encuentran en la vida laboriosa y metódica de Fecunditas una vía de comunión espiritual con el Emperador.

Dos ciudadelas destacan sobre el resto. Por un lado se encuentra Invernadia, cuya tarea es el inventariado y administración de las cosechas a nivel planetario. Por el otro está Portus, que hace lo propio con asuntos pesqueros; además, en esta ciudadela un ancestral gremio de alquimistas sintetizan unas hormonas que, liberadas en los océanos, fomentan el crecimiento y la reproducción de las especies marinas, constituyendo así una fuente virtualmente inagotable de alimento. Ambos centros urbanos cuentan con sendas delegaciones del Administratum, compuestas sólo por mujeres desde que los empleados públicos varones se negaron a ser castrados para trabajar en el planeta; estas potenciales pecadoras son cuidadosamente seleccionadas de entre las más andróginas, cuando no machunas mujeres, además de maduras.

El Gobernador Planetario de Fecunditas, el padre Senem, es un asceta que habita en Templum Aeterni, capital planetaria. En realidad, se trata de un gran monasterio excavado en la roca, donde el Gobernador cohabita con aquellos clérigos más sabios y hábiles en combate. El padre Senem no se inmiscuye en los asuntos mundanos, dejando las gestiones en manos del Administratum; sin embargo, su presencia se considera como una fuente de inspiración y esa es, de hecho, su labor. Como todos los Gobernadores de Fecunditas desde hace dos siglos, Senem es el único habitante del planeta que conserva sus atributos masculinos, pues el representante del Emperador debe necesariamente estar bendecido con ellos... Esto ha dado lugar a toda clase de elucubraciones sobre las pruebas impuestas por los Gobernadores para seleccionar a su guardia personal, pero estas blasfemias nunca han sido probadas.

Junto a Templum Aeterni se encuentra el único espaciopuerto del planeta, ya que las comunicaciones entre ciudadelas tienen lugar por vías ferroviarias y transportes marítimos. Desde este punto, una vez cada diez años, se exportan los alimentos almacenados y ultracongelados, momento en el que nuevos eunucos llegan al planeta en busca de paz y recogimiento.

Vitalum: es el séptimo y último planeta del sistema, algo más grande que Terra y de composición y morfología similares. Se trata de un Mundo Sagrado donde la población está fuertemente influida por el Culto Imperial pregonado por la Eclesiarquía. Vitalum fue el primer planeta del sistema en ser colonizado por el Imperio tras una batalla contra los brutales Orkos que lo habitaban, hace ya dos largos milenios. Durante la feroz contienda, el joven Guardia Imperial Barolot se adentró entre las huestes pielesverdes, inspirado por el hálito divino; nadie sabe con certeza qué ocurrió, pero las leyendas cuentan que Barolot estuvo conversando un día y una noche con el Caudillo que lideraba a esas viles criaturas. Al amanecer, los xenos se marcharon de propia voluntad, ordenadamente y en silencio. Nunca se volvió a ver al Guardia Imperial, al que se buscó con denuedo. Nació así la figura de San Barolot el Pacificador, en honor del cual se levantó un gran mausoleo. El planeta no tardó en recibir multitud de peregrinos y ser adjudicado al control del Adeptus Ministorum, que ha extendido sus dominios por todo el Sistema Fidelis.

La población de este mundo es autosuficiente y su atención está centrada en el Culto Imperial. Los autóctonos son hombres y mujeres temerosos del Dios Emperador, que viven en ciudades construidas en torno a grandes templos, regidas por un Diácono del Adeptus Ministorum. En estas urbes todo destila un aire religioso, desde las propias gentes hasta las viviendas, las plazas y los caminos: las estatuas de santos, en especial de San Barolot, los púlpitos de oradores, las capillas, los relicarios e incensarios... todo ello forma parte del mobiliario urbano como un elemento más. Se respira un ambiente sereno, hermanado y cálido. Pero la paz de las ciudades y el imponente silencio de los altísimos templos esconden un secreto oscuro: la mancha.

Atribuida a las anomalías de la estrella Ovum y su misteriosa zona oscura, la mancha es una afección que se desarrolla en algunos individuos varones, cuando éstos alcanzan la mayoría de edad aproximadamente. Estudios sugieren que las radiaciones solares pueden afectar a los fetos en su temprana edad de gestación, impidiendo que su alma tome posesión del cuerpo; esto es visto como una prueba de fe por la Eclesiarquía, que considera infieles a las madres de estos monstruos. En sus oratorias, los Predicadores enseñan a las jovencitas lozanas que el pecado es intrínseco en ellas y sólo una vida de recogimiento y servicio al Emperador puede impedir que sus vástagos sean afectados por la mancha. Grupos de Marcados a Fuego recorren el planeta en procesiones, recordando a los habitantes que no deben vacilar a la hora de señalar a sus propios hijos o hermanos manchados, pues éstos acabarían desarrollando conductas psicopáticas y sociópatas que alterarían el orden natural. Es indudablemente cierto que tales individuos, alcanzada la madurez, se vuelven abiertamente rebeldes y desafiantes, y parecen encontrar el placer en todas aquellas

conductas depravadas que escandalizan a la Eclesiarquía. Por supuesto hay otra explicación mucho más pragmática para todo este asunto: estos jóvenes están sencillamente asfixiados por la rigidez de las normas, motivo por el que rebotan bruscamente, tratando de llamar la atención y autodefinirse de alguna forma.

Durante mucho tiempo, estos manchados eran purgados en las llamas purificadoras, junto a sus corruptas progenitoras, atribuyendo su conducta a las influencias del Caos. Sin embargo, durante el Consilium Rebelles, viendo que su número no decaía, se adoptó la idea actual de que la mancha se debe a la estrella Ovum. El concilio duró varios meses, y entre sus filas había defensores de todas las teorías imaginables; al final, se impuso un edicto de expulsión para estos desequilibrados y sus irresponsables madres, que serían conducidos al planeta Reclusus Fetus, hasta entonces deshabitado pero capaz de albergar vida.

El Gobernador Planetario de Vitalum es el Cardenal Vojtiler, que vive en un gran palacio eclesiarcal de mármol blanco, rodeado por una extensa llanura sembrada de flores, animales exóticos y árboles multicolores. Junto al palacio se encuentra el gran mausoleo a San Barolot, lugar de peregrinación no sólo para los habitantes de Vitalum, sino para muchos ciudadanos imperiales. Entre las iniciativas del Gobernador destaca la obligación para la población de asistir a ocho misas diarias que refuercen su fe y entrega a la causa del Dios Emperador. Su Excelencia también revisa las solicitudes de los habitantes que quieren partir a Fecunditas como clérigos, comprobando que sean debidamente castrados; se rumorea que Vojtiler da de comer los testículos amputados a sus muchos gatos, motivo por el que estos mininos, que pueden verse por todo el palacio y alrededores, lucen tan bello pelaje.

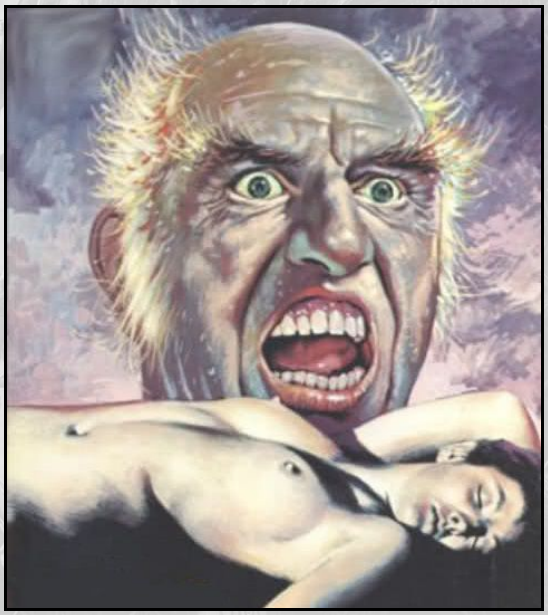
En Vitalum también hay un bastión del Adeptus Arbites con un espaciopuerto propio, y un espaciopuerto planetario usado para las deportaciones a Reclusus Fetus y los traslados de eunucos a Fecunditas.

Reclusus Fetus: es el quinto planeta del sistema, muy caliente pero capaz de albergar vida en las regiones más alejadas del ecuador. Su tamaño es menor al de Terra, con un 80% de la gravedad de ésta. Entra en la categoría de Mundo Penal, con abundantes matices.

Reclusus Fetus fue originalmente concebido como un punto de destierro permanente para los afectados por la mancha, que eran deportados desde Vitalum junto a sus madres, previa esterilización de las mismas. Por aquel entonces, el planeta no tenía siquiera un Gobernador ni figuraba como adscrito a la administración imperial. No fue hasta que un joven y enérgico miembro de la Missionarus Galaxia, el padre Merrin, tuvo conocimiento del planeta, que se estableció en el mismo una colonia de misioneros centrada en restaurar la fe de sus embrutecidos habitantes. El propio Merrin fue designado como primer Gobernador Planetario de Reclusus Fetus, que desde entonces es oficialmente el tercer mundo imperial del sistema.

Sin embargo, para cuando llegaron los misioneros, la población del planeta ya estaba considerablemente perturbada. Ante todo, unos recursos limitados obligaron a sus habitantes, ya

de por sí portadores de la mancha, a sobrevivir mediante el asesinato, el pillaje y toda clase de tropelías. Cada vez que llegaba una nave desde Vitalum cargada de nuevos desterrados, en Reclusus Fetus se desataba una locura de sangre y muerte: muchos recién deportados apenas podían recorrer unos metros antes de ser linchados como bienvenida, y sólo los más fuertes sobrevivían. Las madres dependían enteramente de sus hijos, sobre los que sin embargo ejercían una fuerte influencia. Así, la sociedad (por llamarla de alguna forma) se fue organizando en matriarcados, con mujeres que dirigían a sus hijos contra otras madres en una lucha por la supervivencia. Los vástagos que quedaban huérfanos buscaban la protección de la matriarca dominante, aquella que tenía a más varones bajo su mando, y si tenían suerte eran admitidos en la familia. Por el contrario, las mujeres que perdían a todos sus hijos trataban de sobrevivir prostituyéndose de la manera más ultrajante, aunque sólo era cuestión de tiempo que encontrasen la muerte, tanto más cuanto más ancianas fueran. Por supuesto, el incesto no sólo era tolerado, sino concedido como premio por las libidinosas madres a sus animalescos hijos, que daban rienda suelta a los instintos más bajos en orgías grupales de sangre, sudor y fluidos corporales. Incluso la abyecta práctica del canibalismo era una garantía de supervivencia en este mundo inhóspito.



Todo esto apenas ha cambiado, y son muchas las voces que cuestionan la labor de los misioneros, cada vez más escasos en el planeta. El Gobernador Planetario actual es el padre Joshua, un hombre anodino y cobardón parapetado tras una fortaleza fuertemente defendida por una dotación de Redencionistas, que en la práctica han sido los únicos integrantes de la Eclesiarquía lo bastante fanáticos como para seguir encontrando algún interés en este mundo condenado. Aunque algunos nativos errantes (sobre todo madres aisladas) han sido rescatados, reconvertidos y reconducidos a Vitalum, más aún han sido masacrados por sus propios guardianes, quedando patente que los Redencionistas viajan a Reclusus Fetus para saciar sus ansias de venganza contra la corrupción y el pecado.

Parece sólo cuestión de tiempo que este mundo vuelva a ser abandonado, y no son pocos los que defienden que las llamas purificadoras eran un castigo más magnánimo para los afectados por la mancha.

Sistema Labilus

(Basado en una idea de Alejandro M.)

El Sistema Labilus está compuesto por una estrella amarilla de clase G, alrededor de la cual orbitan cinco planetas y un nutrido cinturón de asteroides. Se trata de un sistema "mimado" por el Imperio, pues constituye una fuente valiosa de recursos para la maquinaria bélica imperial, además de ser un punto de destino donde nobles y magnates viajan a descansar.

Fabricus: es el tercer planeta del sistema, de características muy similares a las de Terra, con tamaño y gravedad algo menores. Originalmente era un Mundo en Desarrollo aislado durante la Era de los Conflictos, cuyos habitantes habían redescubierto una tecnología moderada. Cuando la Flota Imperial entabló contacto con Fabricus por primera vez, se estableció una oficina representante del Administratum, una guarnición permanente del Adeptus Arbites y así el planeta pasó a engrosar las filas del Imperio, aportando tributos y efectivos para las milicias del Emperador.

Algunos siglos después, las Guerras del Crepúsculo enfrentaron a fuerzas imperiales contra bandas de Loxatl que campaban a sus anchas por el sistema y alrededores. Siguieron las Guerras de Mummias contra mercenarios Galgs. No tardó en hacerse patente la necesidad de fomentar la industria bélica en las inmediaciones y, providencialmente, el cinturón de asteroides situado entre Fabricus y Babatito (cuarto planeta del sistema) constituía una fuente muy valiosa de minerales escasos con aplicaciones militares.

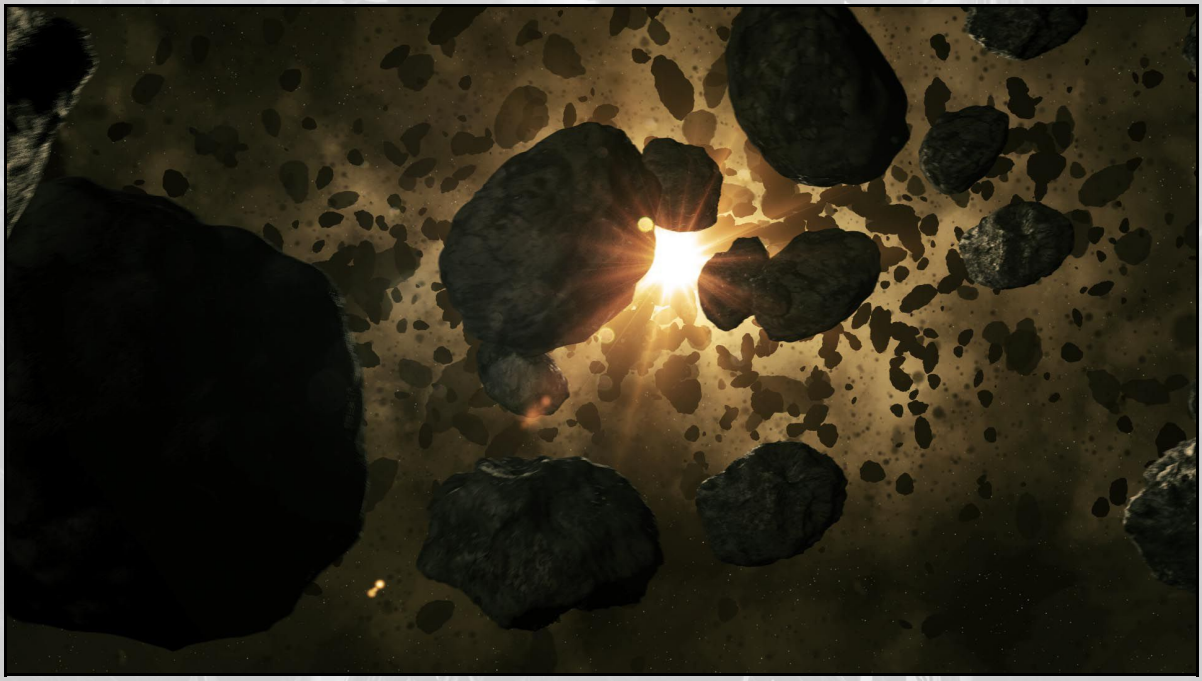
Con la ayuda del Adeptus Mechanicus, en Fabricus se construyeron astilleros de guerra y fábricas de armas, a la par que se iniciaba la explotación de los asteroides circundantes. El curso de los conflictos cambió hasta tal punto que apenas fueron necesarias más confrontaciones para que todos los xenos huyeran en tropel del sistema. Los habitantes del planeta estaban maravillados con aquellos ingenios tecnológicos que habían traído la paz de nuevo a su mundo.

Sin embargo, una vez echadas raíces, el Adeptus Mechanicus se negó a devolver el control de Fabricus a sus legítimos dueños. Aludiendo a la necesidad de prevenir conflictos potenciales con más incursores alienígenas, los Tecnosacerdotes levantaron más y más fábricas, factorías, plantas y centrales especializadas, que rodeaban con un grueso muro para impedir las miradas curiosas. Durante muchos años, la figura del Gobernador Planetario ha sido ignorada mientras las zonas tecnológicas se expandían sin control por la superficie del planeta. Recientemente, el Fabricante General Magatrita Robotix ha suplantado definitivamente al senil Josser Gazo como Gobernador Planetario, pasando a ser Fabricus oficialmente un Mundo Forja bajo el control del Adeptus Mechanicus.

Tan sólo la presencia del Adeptus Administratum en el planeta ha impedido, muy probablemente, que todos los vestigios culturales de Fabricus desaparezcan entre el hierro, el humo y el chirriar de las máquinas. Sin embargo, las zonas naturales están en constante y clara disminución, y su población se ve cada vez más desplazada por los fríos muros que guardan las fábricas... Las reclamaciones de los Ordinates al respecto se pierden en la burocracia y el Adeptus Arbites ha dejado atrás su fortificación planetaria, ahora utilizada como refugio de familias deportadas. Existe una coalición de Alcaldes, liderada por John Gouliman de Ciudad Alta, que se opone a las políticas expansivas del Adeptus Mechanicus, al que acusan de haber contratado a los mercenarios alienígenas para establecerse en el planeta y asegurarse el control de los asteroides tiempo atrás. Los restos de la milicia planetaria, ya inútil, han pasado a engrosar las filas de la llamada Policía Verde: un cuerpo cuya misión consiste en sabotear los intentos por levantar nuevas fábricas; los Tecnosacerdotes ven a tales individuos como terroristas, y no son raras las incursiones de reprimenda fuera de los muros. Por otro lado, aquellos nativos que han conseguido adentrarse en una fábrica no han sido capaces de desvelar sus secretos, pues la han abandonado como autómatas Servidores del Dios Máquina.

La existencia de un Mundo Forja como Fabricus, donde el Adeptus Mechanicus cohabita con civiles de carne y hueso, es poco habitual. Los Tecnosacerdotes han desplazado sin contemplaciones a familias enteras, que debían ver cómo sus casas era reducidas a escombros sobre cuyos cimientos nacían las fábricas. A pesar de todo, es incuestionable que sólo los seguidores del Omnissiah habrían podido explotar como es debido la riqueza mineral del sistema.

Cinturón Nabla: se trata de un nutrido cinturón de asteroides situado entre las órbitas de Fabricus y Babatito, llamado coloquialmente Donut. El Cinturón Nabla es muy conocido en todo el Sector Reductus, pues representa una fuente valiosísima de minerales muy escasos en la galaxia, muchos de los cuales tienen aplicaciones militares de gran importancia. Los Escudos de Vacío de las naves imperiales, por ejemplo, necesitan para su elaboración ciertos materiales que apenas se encuentran en estos asteroides y unos pocos emplazamientos más.



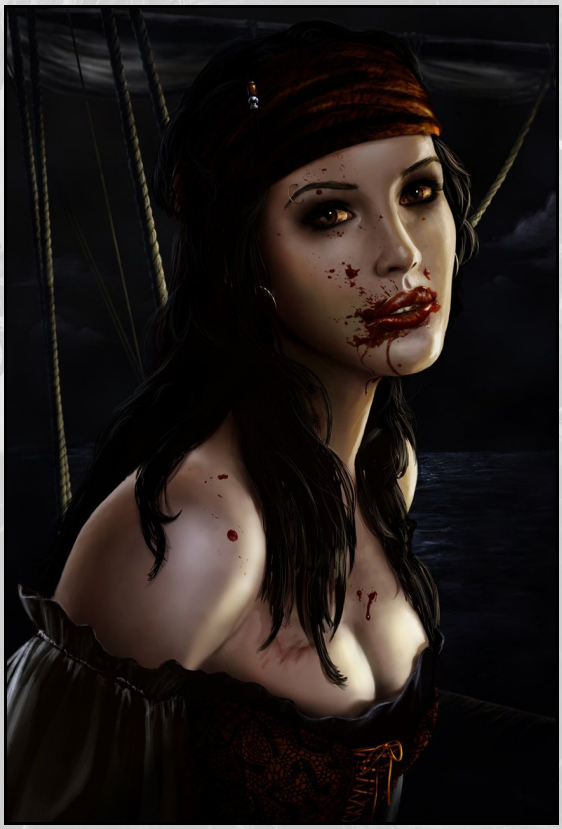
El Cinturón Nabla fue originalmente explotado y administrado por el Adeptus Mechanicus como respuesta a una serie de incursiones alienígenas en el sistema. En la actualidad, esta institución mantiene el control absoluto sobre los recursos minerales de los asteroides. Entre ellos, los llamados Nabla 1, Nabla 2, Nabla 3 y Nabla 4 son los más grandes y aquellos que sirven como bases de operaciones para las extracciones; en su interior se encuentran gigantescos almacenes, profundos hangares y dependencias donde viven los trabajadores. Una miríada de pequeñas aeronaves van y vienen diariamente entre los asteroides, transportando a los mineros astronautas y sus valiosas cargas; aunque la mayoría son Tecnosacerdotes, los trabajos más arriesgados se reservan para voluntarios llegados de entre la población civil de Fabricus, pues el sueldo es alto. Curiosamente, la tensión que se respira en el planeta desaparece en este entorno, que representa un excepcional caso de buena convivencia entre humanos "tradicionales" y Adeptus Mechanicus. Y es que esta labor, además de vital para el Imperio, requiere una coordinación y compenetración considerables, pues las naves tienen que maniobrar entre los campos de asteroides, y los trabajadores deben usar explosivos y maquinaria pesada en entornos vacíos y carentes de gravedad. A pesar de todo, por supuesto, los accidentes son frecuentes, pero es un precio bajo a pagar para el Imperio.

Cuando la órbita de Fabricus pasa cerca de una de las cuatro bases de operaciones, enormes cargueros parten repletos con destino al Mundo Forja; tienen la superficie abollada y plagada de socavones, pero su chapa es tan gruesa como para permitirles cumplir su labor. Durante estos desplazamientos muchos asteroides son sacudidos violentamente, lo que da lugar a la llamada "lluvia", que los mineros aprovechan para tomarse un merecido descanso y celebrar las Fiestas de la Lluvia. Al no haber prisiones en las bases de operaciones, si algún trabajador comete un delito, como robar, matar o blasfemar, es condenado a una "entrega mojada", que supone una labor de extracción en medio de la lluvia; se considera que los pocos supervivientes han purgado su crimen, y es casi seguro que no volverán a cometerlo.

Abyss: es el segundo planeta del sistema, cuya superficie está completamente dominada por un inmenso océano del que surge una única montaña rocosa en un punto del ecuador. El término "labilus" (fluido o líquido) define el nombre de todo el sistema tomando como referencia este antiguo Mundo Oceánico, posteriormente adaptado a Mundo Paraíso tras la mediación de algunos nobles influyentes. Debido a la cercanía de su estrella, Abyss es un planeta caliente cuya temperatura hace parecer frío el clima tropical terrano; la humedad es elevada y la evaporación constante, lo que da lugar a frecuentes precipitaciones, y las densas nubes resultantes protegen la superficie de una radiación solar que en otras circunstancias sería letal. La gravedad de Abyss es un 50% de la de Terra, lo que unido a la brisa marina permite el desplazamiento rápido de embarcaciones empleadas por los nativos, que reciben el nombre coloquial de "bucaneros".

Los bucaneros son hombres altos y delgados, enérgicos y de grandes ojos adaptados a la visión submarina, que surcan los mares a bordo de navíos pesqueros. De acuerdo a sus leyendas, el dios de los mares Nuatusil anegó el mundo al serle negada la mano de la hija de un antiguo rey, pues su edad era muy temprana y su sobreprotector padre no estaba dispuesto a cederla en matrimonio; independientemente de que los nativos hayan abrazado el Culto Imperial, considerando a su dios pagano como una manifestación del Emperador, estos mitos parecen esconder una parte de verdad, pues en los fondos oceánicos se han encontrado restos de lo que parecen antiguos poblados que una vez debieron estar en la superficie. Como resultado de estas creencias, todas las niñas que no menstrúan a la tierna edad de 12 años son arrojadas a los mares,

con la esperanza de aplacar la ira de Nuatusil, ahora el Dios Emperador. Las mujeres que sobreviven a este despiadado proceso de selección suelen constituir la población de los "puertos", plataformas flotantes de intercambio donde trabajan como taberneras, costureras, buscadoras de perlas, artesanas, etc., aunque todas deben en primer lugar aplacar los deseos sexuales de los sudorosos marineros, que pueden surcar el océano durante meses sin conocer hembra alguna. No existe nada parecido a la familia, y los hombres preñan a las féminas a su antojo, volviendo para llevarse a los varones y someter a las jovencitas al análisis correspondiente. Sin embargo, se sabe de navíos gobernados por mujeres rebeldes que no aceptan estas normas y cuya tripulación se va renovando a base de las niñas arrojadas al mar que tratan de rescatar. Estas piratas, conocidas vulgarmente como sirenas, son muy violentas y despiadadas, y no aceptan la posición de la mujer en la sociedad; muy al contrario, atraen la atención de embarcaciones pesqueras con cantos melodiosos y movimientos sensuales entre la niebla, para después matar a casi todos los hombres y capturar a los más apuestos en una inversión de los términos: así, un secreto transmitido durante generaciones permite a estas piratas sintetizar una droga que anula la voluntad de sus cautivos, siendo éstos utilizados como esclavos sexuales hasta saciar los libidinosos apetitos de sus captoras, momento en que son arrojados a las aguas profundas con un peso tallado en forma de niña.



Abyss es una buena cantera de milicianos para el Imperio, y la creencia de sus habitantes en un dios vengativo propició una conversión rápida y fácil. Se considera un honor que los más bravos bucaneros sean conducidos a la Cima del Mundo, la única montaña del planeta, donde la Guardia Imperial estableció su bastión tras la colonización. Este colosal monte rocoso no alberga

vida, más allá de algunas aves acuáticas en la base, y su altura es tal que supera las densas nubes, por lo que la cima es un punto abrasador e incandescente que puede verse desde el espacio, en contraste con el manto blanquecino que lo rodea. Junto a las dependencias de la Guardia Imperial se encuentra un espaciopuerto, rara vez utilizado salvo para reforzar las filas imperiales ocasionalmente; para un bucanero, la idea de surcar las estrellas y conocer mundos de tierra es un verdadero sueño, y su agradecimiento al Imperio será eterno. Éste es precisamente el tipo de soldados que necesita la Guardia Imperial.

A lo largo y ancho del planeta abundan los abismos oceánicos de miles de metros de profundidad, además de varias zonas hadales donde supuestamente viven toda clase de seres monstruosos que han alimentado varias leyendas. Por el contrario, las aguas poco profundas están salpicadas por una cantidad inusual de hermosos peces multicolores que recorren preciosos arrecifes de coral. Este entorno de ensueño inspiró a los nobles y dirigentes de Fabricus tras la llegada del Adeptus Mechanicus y el inicio de los conflictos territoriales: así, estos magnates planificaron la construcción de un complejo submarino en Abyss, que incluiría hoteles, casinos, resorts y toda clase de servicios de entretenimiento, y que ante todo sería su pasaporte de salida de un mundo que parecía abocado al control inexorable de los Tecnosacerdotes. Fueron éstos, de hecho, quienes instaron a los emprendedores, invitándoles a abandonar el planeta y poniendo a sus servicio naves y tecnología para culminar el proyecto.

Desde entonces, Abyss es un Mundo Paraíso que sirve como punto de destino para Comerciantes Independientes, Capitanes Cartistas, Comandantes Imperiales, Gobernadores Planetarios y otros adinerados en busca de paz y sosiego. En la superficie, sobre las aguas, despuntan estaciones eólicas, hidroeléctricas y fotovoltaicas, junto a plataformas de desembarco

que conducen a vistosos complejos submarinos llenos de lujo, espectáculos, juegos y entretenimiento. Por los grandes ventanales, a través de las mallas protectoras de ultrasonidos, pueden verse los arrecifes coralinos y la fauna autóctona. De noche, los propios hoteles y casinos brillan bajo las aguas, proyectando una luz inconfundible y definitivamente cautivadora. Al igual que los bucaneros varones son reclutados por la Guardia Imperial, las mujeres más bellas son contratadas para trabajar en estos resorts, donde llevarán una buena vida a cambio de ser complacientes y serviciales; ciertos rumores sostienen que grupos de contratistas pagan buenas cantidades por llevarse a las niñas que de otra forma serían arrojadas al mar de acuerdo a la antigua tradición, para ofrecer servicios "especiales" a sus clientes más viciosos. Por lo demás, las relaciones entre los bucaneros y los residentes de los complejos submarinos se extiende a intercambios comerciales, servicios de escolta, visitas guiadas, contratación de guardaespaldas, etc. Estas transacciones tienen lugar en la superficie, junto a las centrales que abastecen los resorts, donde se han establecido diversos mercadillos flotantes. Como resultado de estos intercambios, ¡algunos nativos ya tienen sus propias embarcaciones a motor! El encargado de que todo marche como es debido es Titus "Tritón" McEnsei, formalmente el Gobernador Planetario de Abyss y dueño de los tres casinos más importantes. Para el Lord Gobernador sólo existe una regla: conseguir que los clientes vuelvan.

Sistema Amadeus

El Sistema Amadeus se encuentra en los bordes del Subsector Icarus, lindando con territorio inexplorado. Está formado por una estrella anaranjada de clase K orbitada por dos planetas, de los cuales el segundo está colonizado. Es un sistema peligroso y hostil donde la ley imperial llega a duras penas.

Uhr: es el segundo, último y único planeta habitado del sistema, un Mundo Fronterizo teóricamente dominado por el Imperio, donde sin embargo la ley imperial brilla por su ausencia. El tamaño de Uhr es un tercio del de Terra, aunque su densidad es mayor, con una gravedad equivalente al 70%. El intenso calor, junto a fuertes vientos abrasadores, hacen completamente inviable la vida más allá de las regiones polares.

En cada polo hay un gran mercado de tráfico y contrabando, formalmente descrito como "punto de intercambio cultural": se trata de un grueso pozo excavado en la superficie, rodeado por anillos concéntricos que forman decenas de niveles destinados al comercio por categorías. En los más profundos y alejados de la superficie tienen lugar las transacciones más siniestras, incluyendo armas prohibidas, esclavos no autorizados, niños raptados, asesinatos a sueldo, planos clasificados, tecnología xenos, etc. Por tanto, a medida que los ruidosos ascensores descienden por los niveles del mercado, sus pobladores son más peligrosos y delincuentes, alienígenas incluidos, mientras que en las plantas superiores tienen lugar tratos incluso legales, aunque siempre con algún tipo de evasión fiscal o falta de permiso en regla. Cada anillo o nivel es un ancho pasillo con accesos a zonas comunes en su borde exterior, tales como bares, timbas, cabarets, talleres, hostales, etc.; el

derecho sobre estos comercios es hereditario, aunque suelen cambiar de dueño mediante el tráfico de licencias. En el borde interior, de cara al propio pozo que hace las veces de patio, se encuentran amplios balcones para reuniones privadas, de los que cuelgan plantas exóticas y donde los comerciantes negocian enérgicamente, lo que desata un bullicio considerable que retumba entre las paredes circulares del mercado. Estas habitaciones están custodiadas por funcionarios que anotan el trato en cuestión, el acuerdo alcanzado y la comisión para el Gobernador Planetario correspondiente, ya que en Uhr hay dos y ninguno se considera por debajo del otro: Lord Gandhi en el Gran Mercado del Norte y Lord Bubbu en el Gran Mercado del Sur. Resulta hasta cómico el contraste entre estos dos individuos, uno alto y delgado y el otro bajito y rechoncho, aunque ambos de moral laxa. Por supuesto, los Gobernadores aluden a la falta de apoyo imperial para sobrevivir como buenamente pueden, defendiendo que bastante hacen con aportar tributos a los recaudadores del Adeptus Terra en tales circunstancias; y ciertamente es un argumento bastante incuestionable, puesto que este Mundo Fronterizo no dispone de efectivos del Imperio y depende de mercenarios para su protección, que además tienen fama de matones y corruptos. De hecho, a esta particular Fuerza de Defensa Planetaria no le importa ver ante sus narices los casos de mayor ilegalidad mientras los acuerdos comerciales lleguen a buen puerto y sigan garantizando su sueldo.

Se dice que ambos mercados planetarios tiene un nivel secreto, el más restringido de todos, al que sólo puede accederse mediante una invitación personal. No se conoce el punto de entrada, ya que los ascensores que recorren los anillos no parecen llegar a estas plantas misteriosas. En realidad ni siquiera se sabe si existen, o si verdaderamente pertenecen a los mercados, o por el

contrario se encuentran en algún otro lugar del planeta o incluso en otros mundos. Reciben los nombres de "Punto-0" y "La Vérité" para los polos norte y sur respectivamente, y más que puntos de intercambio comercial lo son de información clasificada. Los rumores advierten que, una vez dentro de estos niveles, nunca se sale con la misma perspectiva de la realidad. Aquí se recogerían datos sobre la secta de los Illuminati, la identidad de los Sensei descendientes del Emperador, la localización de las Plantillas de Construcción Estándar, la revelación de la Verdad Imperial, el deterioro del Trono Dorado, la misteriosa muerte del Acechante Nocturno, la teoría del Niño Estelar, la ubicación de la Biblioteca Negra... Por supuesto, esto es tratado oficialmente como una teoría conspiranoica y ridícula sin pies ni cabeza, y cierto es que las historias de este tipo son habituales en Mundos Fronterizos.

Alrededor de los mercados, sobre la superficie, se encuentran sendos espaciopuertos con forma trapezoidal, que se ensanchan varios kilómetros llenos de naves intercambiando sus mercancías. Enfrente, al otro lado de los mercados, se levantan los palacios de los Gobernadores, que compiten entre sí por el mayor nivel de ostentación y excentricidad. Detrás, a la sombra de las majestuosas torres, se encuentran dos pequeñas ciudades donde vive la poca población permanente de Uhr. En las inmediaciones existen cuevas donde se sabe que algunas bandas de piratas y saqueadores han establecido sus bases; pelean entre ellos por ocupar las más cercanas a

los mercados, no por cuestiones económicas sino por las condiciones climáticas del planeta, ya que algunos forajidos marginales han aparecido asados en sus guaridas demasiado alejadas de los polos. Como todo en Uhr, las autoridades toleran la presencia de estos sinvergüenzas mientras no se interpongan en las transacciones comerciales.

Sistema Megalos

El sistema Megalos está formado por una estrella rojiza de clase M, en torno a la cual orbitan tres planetas. Durante siglos ha sido un sistema modelo, donde la Guardia Imperial reclutaba a algunos de sus mejores hombres, pero la reciente influencia del Caos ha manchado su reputación considerablemente.

Aléxandros: es el segundo planeta del sistema y el único habitado, un Mundo Feudal que sin duda involucionó durante la Era de los Conflictos y apenas acaba de redescubrir la pólvora. Su atmósfera es densa, con elevada presión atmosférica y una gravedad equivalente al 80% de la de Terra. Por consiguiente, sus habitantes son altos y fuertes, de buen porte, fornidos y enérgicos.

La población de Aléxandros se encuentra aunada bajo el mando de un Gran Rey incluso antes de la llegada del Imperio. El planeta había estado dividido en clanes enfrentados, pero Tristan Monmouth destacó entre los líderes, anexionando los reinos conquistados y poniendo fin a siglos de guerras territoriales. Cuando llegó el Imperio, la naturaleza del Dios Emperador fue revelada a los nativos, quienes abrazaron el Culto Imperial sin reservas; el cargo de Gobernador Planetario fue cedido al representante de los Monmouth y ha sido hereditario desde entonces, como el propio título de Gran Rey.

La unificación de Aléxandros es un hecho destacable en la historia imperial, sobre todo dado su modesto nivel de desarrollo. Existen pocos planetas que hayan llegado a un estado de unidad política previa a la llegada del Imperio, y de hecho los casos más célebres versan sobre los Primarcas hace 10.000 años. Es por esto que los habitantes del planeta son considerados ciudadanos ejemplares, y su filosofía de aglutinar a los clanes es idéntica a la imperial de reunir a todos los mundos humanos bajo un Imperio llamado a dominar la galaxia. Así, la población de Aléxandros ha dado Comisarios a la Guardia Imperial, Inquisidores a varios Ordos y Cardenales al Adeptus Ministorum. El gran torreón de basalto donde se erige el trono del Gran Rey está completamente rodeado por inscripciones grabadas que narran la historia de la unificación, mientras que la bandera planetaria sigue mostrando a un león, un toro, un dragón, un pez, un caballo y un perro enlazados por la cola, ahora con el Águila Imperial en el centro.

En la actualidad, Aléxandros está dirigido por Sir Arthur Monmouth, quien gobierna sobre los seis antiguos reinos en nombre del Emperador. Su palacio se eleva sobre un gran lago sembrado de nenúfares y cascadas crepitantes, que cubren de rocío las verdes praderas en lo que es sin duda uno de los entornos más bellos de cualquier mundo imperial. Los puentes colgantes se elevan sobre riachuelos cuyas aguas discurren entre piedras de color perla, salpicando de espuma fresca los lechos cubiertos de flores. Las aves cantoras revolotean entre el frondoso follaje,

llevando comida hasta los mullidos nidos donde polluelos regordetes pían impacientados. El mismo palacio está construido con los más finos materiales, reflejando la luz sobre sus vidrieras multicolores mientras los pendones ondean al viento. En general todo el planeta, desde las mansiones de los varones hasta las casas más sencillas, destila una belleza característica y sublime.

Lamentablemente este mundo unido, de gente leal y entornos idílicos, ha acabado llamando la atención de los dioses oscuros y más concretamente de Slaanesh, el Príncipe del Placer. Fue hace apenas 50 años cuando habitantes de una aldea comenzaron a reemplazar las estatuas en honor al Emperador por otras extrañas, a la par que enseñaban las sendas del hedonismo a los niños. Las ropas de los aldeanos empezaron a cambiar, volviéndose más livianas y transparentes. El pudor de las mujeres pasó a ser un objeto de mofa entre las libidinosas y turgentes muchachas. Las drogas y bebedizos afrodisíacos eran suministrados a los jóvenes entre cantos y bailes cautivadores. El proceso de cambio era lento, pero inexorable, y contó con la connivencia de todo el mundo durante demasiado tiempo, hasta que por fin el Gran Rey lo tomó en consideración hace unos 10 años. Sir Arthur envió entonces a sus más honorables caballeros para sofocar la herejía, pero todos ellos cedieron ante las tentaciones del Caos, haciéndose patente la profundidad de la corrupción. Cuando estos valerosos guerreros fueron vistos correteando desnudos por los bosques, persiguiendo a las adolescentes entre risotadas estridentes, el Gobernador Planetario envió una petición de auxilio, puesto que Aléxandros no cuenta con una guarnición propia del Adeptus Arbites.

Desde el cercano planeta Zyriax, el Confesor Angelicus lideró una fuerza militar enviada a Aléxandros con la misión de evaluar la corrupción e impartir justicia. Para entonces, la filosofía

autoindulgente de Slaanesh ya se había extendido por toda la zona, afectando a varias aldeas donde sus habitantes llevaban modos de vida laxos y pecaminosos. Tan sólo la presencia de Angelicus y sus arengas impidieron que los jóvenes Guardias Imperiales fueran seducidos por las promesas de placer y lujuria; cuando las palabras no funcionaron, los aldeanos corrompidos se lanzaron ferozmente contra las fuerzas imperiales movidos por un odio maléfico, desatando una batalla de inusual virulencia donde prácticamente todos murieron, tanto herejes como imperiales. La sombra del Caos había sido erradicada, pero a un alto precio...

Desde entonces, la Inquisición ha conducido una serie de investigaciones sobre el planeta y sólo la buena fama de los alexandrinos ha impedido que las consecuencias sean dramáticas. Aún así, muchos nativos han sido purgados ante la simple sospecha, y este mundo antaño orgulloso ha sufrido por primera vez en sus carnes las duras represalias imperiales. Ahora Aléxandros se encuentra sumido en un período de crisis políticas donde el resto de varones cuestionan la gestión llevada a cabo por Sir Arthur Monmouth. Por lo pronto, el Imperio ha establecido un gabinete del Ordo Hereticus, está edificando un imponente bastión del Adeptus Arbites y además se plantea el nombramiento de un Comandante Supremo Militante como nuevo Gobernador Planetario.

Sistema Steinbruch

(Basado en una idea de Raúl G.)

El Sistema Steinbruch está formado por una estrella rojiza de clase M orbitada por 4 planetas. Fue un sistema marginal, hostil e ignorado durante milenios, que sin embargo ahora proporciona una buena cantidad de siervos a la nobleza más pudiente.

Vinyard: el planeta Vinyard, también conocido como Cantera Xylpho, es el tercero del sistema, un Mundo Letal cuya superficie ha sido asolada y devastada por una antigua guerra nuclear a gran escala. A pesar de los milenios transcurridos, las huellas de aquella catástrofe aún perduran en la morfología planetaria, con ciudades arrasadas, valles radioactivos y lluvia ácida; insectos mutantes, grandes como caballos, luchan por la supremacía sobre los campos estériles; restos de edificios abandonados sirven de termiteros a criaturas de pesadilla; lombrices gigantes, dotadas de fauces babeantes, aguardan hambrientas bajo la tierra...

Tras descubrirlo en los albores del milenio trigésimo octavo, durante siglos el Imperio consideró este planeta como inhabitable. Estudios apuntan a que su debacle llegó mucho después de la Era Oscura de la Tecnología, por lo que sus habitantes habían prosperado a pesar del aislamiento; sin embargo, ellos mismos acabarían llevando Vinyard a la ruina. La guerra y la locura debieron alcanzar cotas de odio irreconciliables, y el orgullo de los gobernantes ser tal como para transformar el planeta en un cementerio. Se sabe de otros mundos que han corrido la misma suerte por sí mismos, pero pocos con la virulencia de éste.

El Imperio siempre ha rebuscado entre los restos de antiguas civilizaciones, tratando de rescatar tecnología arcana; aunque muchos habían muerto en el intento, fue John Stormweather, un avispado explorador y aventurero, quien logró hacer un fascinante descubrimiento sobre el planeta Vinyard a finales del cuadragésimo milenio. Junto con su equipo de mercenarios e investigadores, encontró varias cuevas selladas con enormes mamparas metálicas; las habilidades de Wilson Mur, un célebre Visioingeniero que lo acompañaba, dieron sus frutos cuando las enormes compuertas se abrieron con un sonido seco. Al otro lado les aguardaba una sorpresa mayúscula...

Los habitantes de Vinyard no habían desaparecido como se pensaba, sino que sobrevivieron de la forma más grotesca y retorcida que cabría pensar. Ante la catástrofe nuclear, algunos se refugiaron, llevando consigo cuanto pudieron; trataron de sobrevivir en las profundidades, bajo tierra, pero las condiciones de subsistencia eran inaceptables y deprimentes para aquellas gentes, que prosiguieron sus hostilidades, dando lugar a nuevas confrontaciones y enemistades. Ante la amenaza de la extinción total y definitiva, un gran líder, un hombre hoy conocido como el Primer Conservador, dio un golpe de estado junto a un reducido grupo de soldados visionarios. La población de Vinyard se había vuelto mezquina y las diferencias que habían ocasionado las guerras seguían patentes a pesar de todo: era necesario olvidar todo aquello, dejarlo atrás y esperar el tiempo suficiente como para retomar la vida en la superficie, haciendo borrón y cuenta nueva. Así, los rebeldes liberaron un agente químico en los bancos de alimento, sumiendo a sus congéneres en un profundo letargo.

El objetivo inicial de los golpistas era tan insólito como su propia desesperación: mantendrían a la población sumida en un sueño catatónico, cuidándola el tiempo suficiente como para que pudiera emerger con espíritu renovado. Mientras tanto ellos, el reducido y selecto grupo de los autoproclamados Conservadores, llevarían la carga del presente para traer la esperanza del futuro. Fue así como siguieron alimentando a los dormidos, suministrando el somnífero; los mantenían calientes, los limpiaban y movían para evitar el anquilosamiento. Puesto que la sociedad debía perpetuarse, las durmientes más bellas eran usadas con fines reproductivos: penetradas y preñadas para mantener una población estable; los bebés, apenas extraídos por cesárea, eran incorporados a la cadena de sueño; muchos nacían y morían durmiendo, sin más

objetivo que preservar el futuro de la raza, mientras que unos pocos varones eran elegidos como sucesores para el cuidado del resto. A medida que las papillas procesadas y el propio somnífero comenzaron a escasear, los cadáveres fueron reutilizados como pienso para gusanos, que a su vez eran triturados y transformados en suero genético directamente inoculado por sondas. El proceso se fue optimizando a medida que se volvía más inhumano. Con el tiempo, la tarea de mantener a la población desarrolló un sentimiento de superioridad en los Conservadores, quienes veían como una civilización entera dependía de ellos. Al cabo de generaciones, atendían a sus labores de una forma rutinaria, considerando a los dormidos más como objetos que como a personas. Olvidaron su objetivo original de salir a la superficie y se limitaron a vivir bajo el silencio de las bóvedas subterráneas, recorriendo los grandes pasillos en solitario, visitando las salas de reposo con el eco de sus pisadas como único testigo. Llegaron a pensar que ese era su modo de vida, sin plantearse siquiera el porqué, estableciendo una completa religión en torno a la figura de los durmientes y su papel en el futuro de la especie.

Todo esto es cuanto pudieron intuir Stormweather y Mur tras atravesar las mamparas, contrastando sus propias observaciones con datos encontrados en la superficie y viejas leyendas narradas por los propios Conservadores, quienes estaban muy desconcertados ante la llegada de los visitantes. El descubrimiento también confundió al Prefecto Vásquez, encargado de dirigir un destacamento imperial al planeta para exigir su conversión y adhesión al Imperio. Pero ¿cómo pedir lealtad a durmientes que no eran conscientes de su propia existencia? ¿Qué podía obtenerse de un Mundo Letal cuya superficie aún manifestaba los efectos de la guerra nuclear? Fue entonces cuando, en la Cumbre de Xylpho, los emisarios imperiales y los Conservadores llegaron a un entendimiento: los últimos aceptarían al Dios Emperador como el Durmiente Supremo, aquel que descansa en el Trono Dorado para perpetuar a toda la Humanidad. Así mismo gozarían de la protección imperial a cambio de proporcionar el único recurso valioso del que disponían: siervos. También permitirían la edificación de una Schola Progenium en el planeta, donde los durmientes serían despertados, recibirían los sacramentos y serían instruidos en lo básico. Por lo demás, el Imperio no se interpondría en la organización de Vinyard, permitiendo a los Conservadores proseguir sus absurdas tareas con total autonomía.

Desde aquel acuerdo, la Cantera Xylpho es un exclusivo mercado donde ricos y nobles pueden comprar siervos recién salidos al mundo y listos para ser moldeados, lo cual supone un enorme valor añadido: gladiadores despiadados, esclavos sexuales, guardaespaldas incondicionales, cobayas humanas... cualquier cosa es posible entre estos desarraigados. Los futuros amos pagan suculentos tributos a las arcas imperiales por su adquisición, mientras que el Administratum se jacta de haber preservado el estilo de vida autóctono. Aunque el proceso de compra es lento dadas las condiciones hostiles del planeta, esto no hace sino reforzar el carácter elitista de las transacciones.

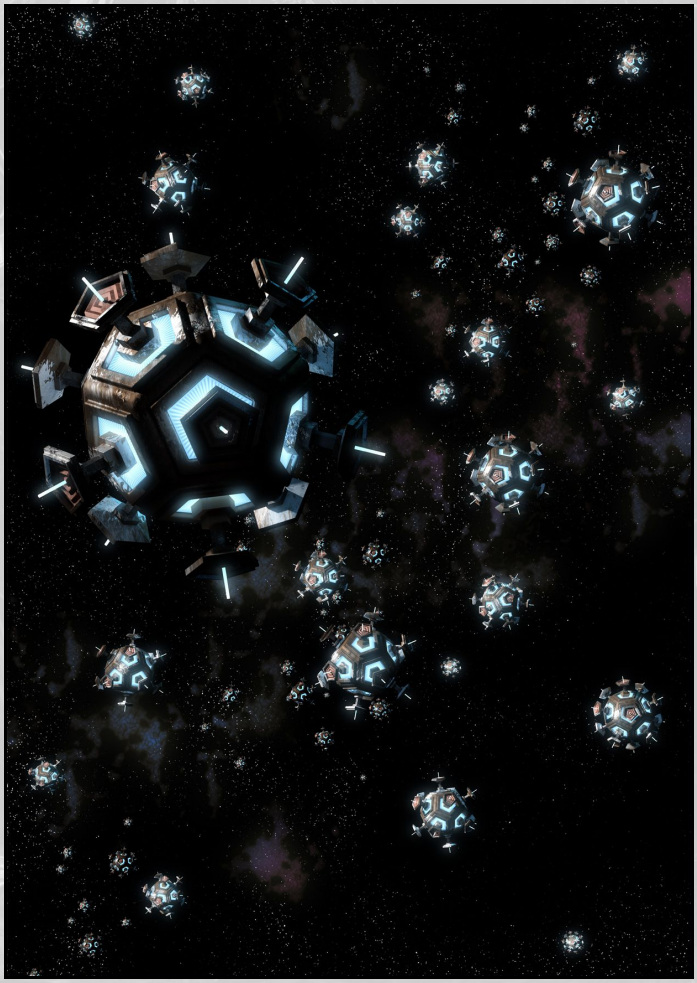
En el planeta Abyss del Sistema Labilus, famoso por acoger a políticos y adinerados de todo el Sector Reductus, se encuentra la sede de la Asociación Stormweather-Mur, cuyo objetivo es la

preservación de la verdad con respecto al pasado de Vinyard y la concienciación sobre la monstruosidad que supone condenar a toda su población a esclavitud perpetua. No obstante, la versión oficial del Adeptus Terra sostiene que el 99% de los nativos padecen una tara hereditaria que sólo el pío Imperio se encarga de sanar, reintroduciendo a estos parias en la sociedad para "cubrir puestos necesarios".

Sistema Einhänder

El Sistema Einhänder permanece ajeno al control imperial. Se compone de un astro rojo de clase M orbitado por cuatro planetas. Carece de interés aparente, aunque hace poco más de un siglo fue utilizado como refugio por los incursores Galgs en las Guerras de Mummias.

Schnaufen: segundo planeta del sistema, fundamentalmente rocoso, con una fuerza de gravedad que dobla la terrana. Aun así, Schnaufen posee una atmósfera tenue, nula actividad geológica y su superficie está sembrada de cráteres producidos por el impacto de meteoritos. Está considerado un Mundo en Cuarentena desde que los Galgs lo utilizaran como base para asaltar el vecino Sistema Labilus. A pesar de la marcha de los xenos gracias a la decisiva intervención del Adeptus Mechanicus, Schnaufen ha quedado rodeado por el célebre campo de minas galguiano, por lo que es un suicidio aproximarse.



Ciertos indicios apuntan a que algunos Galgs no se marcharon realmente, ocultándose en los cráteres más profundos del planeta, donde podría haber agua y bolsas de aire que los harían habitables. Sin embargo esta teoría no explica el porqué: se sabe que estos xenos son mercenarios, la mayoría al servicio del Imperio Tau, y por consiguiente no tiene sentido aparente que establezcan una colonia en un mundo semejante. La Liga de los Alcaldes de Fabricus sostiene que estos alienígenas siguen a sueldo del Adeptus Mechanicus, listos para reanudar las hostilidades si el dominio de los Tecnosacerdotes se ve cuestionado; por supuesto, estas afirmaciones constituyen una grave afrenta que carga de razones al Adeptus Mechanicus para proseguir sus políticas expansionistas ante una población civil paranoica. Otros rumores afirman que los Galgs dejaron algo muy importante en el sistema, defendido por el campo de minas a la espera de que ocurra algo indeterminado. También hay quien asegura, por lo bajo, que las minas fueron depositadas por el propio Imperio para garantizar que nadie se acerque a Schnaufen y que todo el asunto sobre los xenos es un fraude.

Campo de minas galguiano: un regalo de los Galgs tras sus incursiones en el Sistema Labilus, que desataron las llamadas Guerras de Mummias. El campo de minas rodea el planeta Schnaufen del sistema Einhänder, utilizado por los xenos como refugio durante el conflicto. Se extiende miles de kilómetros formando una malla impenetrable donde sólo un piloto loco se adentraría.

Las minas están dispuestas ordenadamente en hileras y tienen la forma de dodecaedros aparentemente inertes. Sin embargo, ante la proximidad de cualquier nave, se activan y aproximan al casco antes de hacer explosión. Están construidas con materiales que apenas reflejan la luz, por lo que son prácticamente invisibles, y más de una nave despistada se ha desintegrado de pronto entre un rosario de explosiones.

El campo de minas galguiano es una obra defensiva ingente que no encaja con el espíritu mercenario de los Galgs. Hay muchas teorías de la conspiración sobre su razón de ser, pero ninguna lo bastante fundamentada como para que el Imperio se planteé su desmantelamiento.

Otros elementos

Además de sistemas estelares, el Subsector Icarus contiene otros elementos característicos, entre los que destacan la gigantesca criatura Bernhard, el misterioso Cometes Turbator y la siniestra Flota Fantasma de Lars.

Bernhard: significa "fuerte como un oso" y es el nombre atribuido a una gigantesca criatura que surca el espacio del Subsector Icarus en dirección al Segmentum Solar. Bernhard formaba parte de la Flota Enjambre Leviathan y concretamente de su "tentáculo" encaminado directamente hacia la Sagrada Terra, que fue frenado y dispersado en Tarsis Ultra. La Armada Imperial interceptó a esta colosal "nave" en el Subsector Icarus varios años después, dándole muerte antes de que se adentrase nuevamente en la Disformidad. Sin embargo, su tamaño era tal que ni los misiles nucleares pudieron apenas desviarla de su curso y mucho menos frenarla. Desde entonces, Bernhard recorre inerte el espacio a una modesta velocidad sublumínica de unos 10.000 Km./h.,

por lo que tardará algo más de un millón de años en atravesar el Subsector y ya se encuentra incluido en la cartografía imperial como un elemento fijo.

La naturaleza del monstruo es única entre los Tiránidos, no existiendo precedentes conocidos. Su tamaño iguala al de un satélite mediano, haciendo parecer piojos al resto de Naves Enjambre. Su cuerpo grisáceo y correoso está dotado de cuatro aletas grandes como mares y una cabeza grotesca medio reventada por los ataques imperiales. Un grueso caparazón protege a la criatura, tan colosal que ha atrapado gases y aglutinado una atmósfera propia. Se especula con la idea de que Bernhard era una bomba móvil, capaz de alcanzar el corazón del Imperio y destruir todo el Sistema Solar, pero esto no son más que conjeturas.

Recientemente y tras su cometido en Ultramar, el propio Vianco Locard, un Generator de los Magos Biologis especializado en el estudio de Tiránidos, ha dirigido a un grupo de eruditos sobre la superficie de Bernhard. Inicialmente el equipo requería el apoyo constante de naves para conducir las investigaciones, hasta que se tomó la decisión de establecer un laboratorio permanente. Desde entonces el número de éstos ha crecido, así como el de Tecnoadeptos, Ingenieros Squats y Exploradores Ratlings llegados desde todos los confines de la galaxia ante el extraño hallazgo. Ahora el caparazón de la criatura está sembrado de estaciones científicas y trabajadores que van y vienen como diminutos parásitos. Todos ellos llevan trajes de protección contra agentes biológicos, así como suministros de oxígeno, puesto que la atmósfera de Bernhard no es respirable; por el contrario, el calor residual de la criatura basta para hacerla "habitable". El personal descansa en compartimentos prefabricados dotados de procesadores atmosféricos, donde se encuentran dormitorios, comedores, servicios y otras comodidades. En el exterior, bajo las luces de mil focos, máquinas taladradoras penetran el duro caparazón en busca de las capas más profundas, que pueden aportar datos inestimables sobre el origen y antigüedad de los Tiránidos.

Experimentos genéticos tratan de encontrar respuestas al ciclo de adaptación de estos xenos. Bancos de prueba someten los tejidos alienígenas a diversos análisis. Los progresos son lentos, pero valiosos, y los Squats trabajan con un especial fervor en busca de venganza, pues casi toda su civilización se ha visto destruida por la Flota Enjambre Leviathan.

Aunque los escáneres biométricos demuestran que Bernhard está completamente muerto desde hace años, el frío del espacio preserva su cuerpo, lo que ha despertado interés sobre su fisionomía interna dado que la zona bajo el caparazón parece estar hueca. Existe un proyecto para explorar esta cavidad una vez penetrado el casco, pero no son pocas las voces que se oponen a esta idea, tachándola incluso de herética. Puede que entonces se encuentre una razón de ser a la existencia de Bernhard, un ser tosco e incomprendido, abandonado por su propia raza en medio del vacío sideral.

Cometes Turbator: un cometa misterioso que pasa junto a los sistemas Goldpot, Labilus y Megalos en intervalos de tiempo irregulares, desafiando todas las leyes de la física. El Cometes Turbator no orbita alrededor de otro cuerpo celeste, sino de una tormenta Disforme situada entre los tres sistemas. Su naturaleza por tanto pertenece al Inmaterium, del que surge y donde se adentra en puntos indeterminados de su recorrido. En consecuencia, el comportamiento del cometa es impredecible, pudiendo pasar por el mismo lugar en cuestión de meses o siglos, variando de tamaño e incluso forma, y proyectando una luz de colores cambiantes.

Huelga decir que el Cometes Turbator ha alimentado toda clase de teorías, muchas rocambolescas. Por nombrar algunas, el cometa podría ser un instrumento de los dioses oscuros para espiar a los mortales, los restos cristalizados de un C'tan fallecido, un Mundo Astronave secreto, un proyecto imperial clasificado y, por supuesto, el producto de alucinaciones colectivas.

La presencia del cometa cerca de un sistema estelar es interpretada por algunos como un mal presagio, y los sueños premonitorios son habituales entre los supersticiosos habitantes. Sin embargo, parece obvio que muchos sólo buscan protagonismo o son víctimas de su propia sugestión. En el planeta Aléxandros del Sistema Megalos son muchas las voces que apuntan al Cometes Turbator como la causa de los cultos a Slaanesh que padeció este Mundo Feudal.

Flota Fantasma de Lars: se trata de un conglomerado metálico a la deriva en el espacio, compuesto por decenas de naves comerciales abandonadas. Junto a la de Izass, la Flota Mercante de Lars era la más importante que operaba en el Subsector Icarus, hasta que toda su tripulación desapareció misteriosamente...

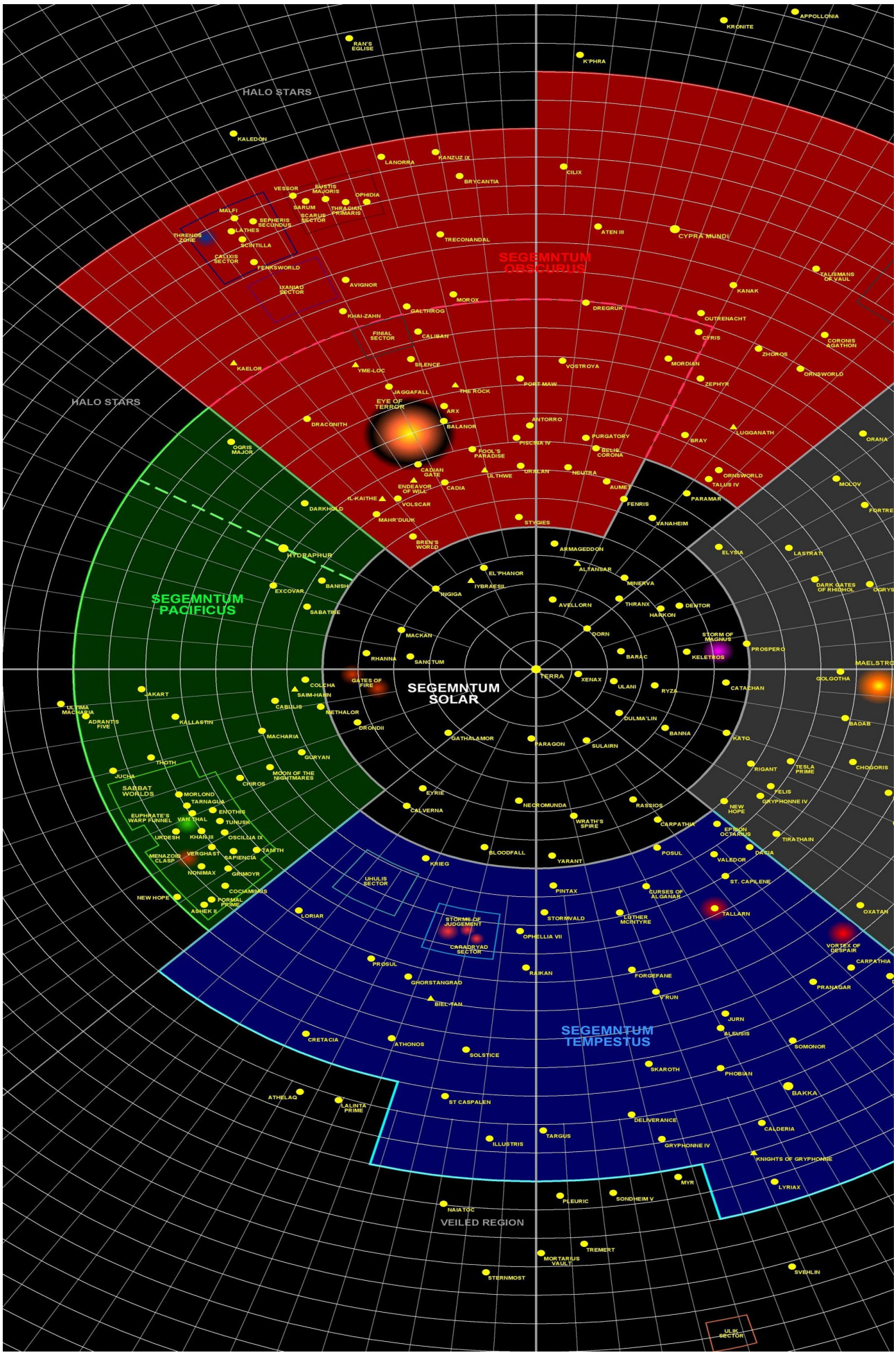
Las voces de alarma fueron dadas en Zyriax, puesto que algunas mercancías se retrasaron años con respecto a la fecha de entrega acordada. Aunque las demoras son habituales en el comercio imperial, la ausencia de comunicaciones y la incapacidad de los Astrópatas para establecer un enlace psíquico pusieron al Imperio sobre aviso. El Convoy Maverick de la XXVII Armada fue enviado al último punto donde se habían tenido noticias de la Flota de Lars, tan sólo para descubrirla aparentemente intacta, pero completamente vacía.

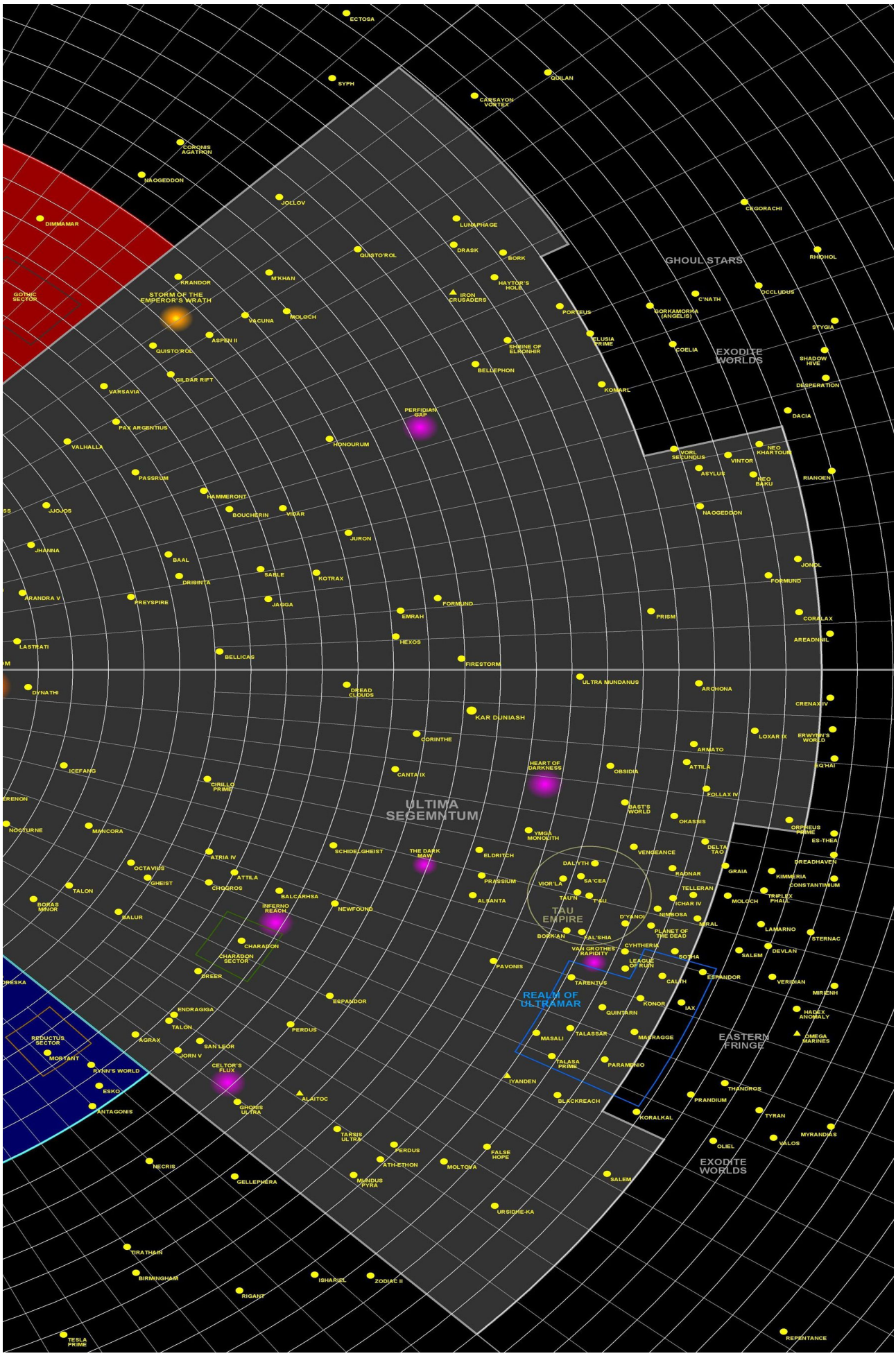
Los detalles de aquella operación, concebida como una misión de abordaje y rescate, son muy turbios. De los Hombres de Armas participantes, varios fueron muriendo con los años y otros tantos abandonaron la Flota Imperial. El propio Contramaestre Burt, al mando de la operación, acabó sus días ingresado en un manicomio. No obstante circulan copias de un supuesto diario suyo donde narraría lo allí vivido: tras una exploración tan exhaustiva como infructuosa, al abrir las compuertas de la nave insignia que daban al puente de mando, Burt y sus hombres se vieron de pronto caminando por un prado verde en algún lugar indeterminado; entonces, un niño de melena resplandeciente surgió de entre los arbustos, afirmando ser el Emperador de la Humanidad. Entre lágrimas, les dijo que Él no quería ese Imperio y que su voluntad había sido malinterpretada; les pidió perdón, pues su arrogancia había traído la desgracia a los Hombres, y sentenció que el contemplar impotente los abusos que se cometían en su nombre era un justo castigo por su falta de visión. A pesar de todo sonrió, prometiéndoles que pronto volvería, pero no como esperaban. Luego el niño se alejó correteando entre la bruma, el entorno se difuminó y los Marinos se encontraron de regreso en la nave.

La Unidad de Revisión Histórica del Adeptus Administratum ha establecido la falsedad del diario, que habría sido divulgado años después por un hereje; la lectura de este escrito está por tanto prohibida y perseguida. Otros estudiosos, principalmente Inquisidores, dan veracidad a los relatos de Burt, pero los consideran como una trampa insidiosa del Caos, pues la mentira y confusión forman parte de sus tretas. En definitiva nadie cuestiona que el Emperador descansa en el Trono Dorado de Terra, recuperando sus fuerzas para retomar la Gran Cruzada.

Actualmente la Flota Mercante de Lars sigue abandonada en el espacio. Como la criatura Bernhard, se desplaza a una velocidad que la mantendrá muchos milenios en el Subsector, por lo que ya se encuentra incluida en la cartografía galáctica como "Flota Fantasma de Lars". Son varios los cazarrecompensas y exploradores que la han visitado, recorriendo los oscuros pasillos y las cámaras abandonadas de los Transportes de clase Carraca, los Cargueros Acorazados y las Naves de Abastecimiento. Muchas zonas han perdido el oxígeno, mientras que otras continúan presurizadas; de la tripulación original no hay rastro y el cargamento también ha desaparecido, ya sea en las mismas extrañas circunstancias o como consecuencia de saqueos posteriores.

La Flota Fantasma de Lars sigue envuelta en el misterio y muchos piensan que las almas de los difuntos vagan por las naves. Otros afirman haber atravesado una puerta y aparecido en una sección distinta, escuchado ruidos y psicofonías varias, o entrado en una especie de trance para verse rodeados por la tripulación en sus quehaceres. Todos, en cualquier caso, consideran esta flota como maldita y portadora de malos augurios.


HALO STARS
HALO STARS
SEGEMNTUM OBSCURUS
SEGEMNTUM PACIFICUS
SEGEMNTUM SOLAR
SEGEMNTUM TEMPESTUS
VEILED REGION
RAN'S EGLISE
K'PHRA
KRONITE
APPOLLONIA
KALEDON
LANORRA
KANZUZ IX
BRYCANTIA
CILIX
VESSOR
EUSTIS MAJORIS
OPHIDIA
SARUM
THRACIAN PRIMARIS
SCARUS SECTOR
MALFI
SEPHERIS SECUNDUS
LATHES
SCINTILLA
THRENOS ZONE
CALIXIS SECTOR
FENKSWORLD
TRECONANDAL
ATEN III
CYPRA MUNDI
IXANIAD SECTOR
AVIGNOR
MOROX
GALTHROG
KHAI-ZAHN
FINAL SECTOR
CALIBAN
SILENCE
KAELOR
YME-LOC
DREGRUK
VOSTROYA
PORT MAW
JAGGAFALL
THE ROCK
EYE OF TERROR
ARX
BALANOR
DRACONITH
ANTORRO
PURGATORY
PISCINA IV
FOOL'S PARADISE
BELIS CORONA
CADIAN GATE
ULTHWE
URDLAN
NEUTRA
AUMET
ENDEAVOR OF WILL
CADIA
IL-KAITHE
VOLSCAR
DARKHOLD
MAHR'DUUK
STYGIES
BREN'S WORLD
OUTREACHT
CYRIS
KANAK
TALISMANS OF VAUL
CORONIS AGATHON
ZHOROS
MORDIAN
ZEPHYR
ORNSWORLD
LUGGANATH
BRAY
PARAMAR
FENRIS
VANAHEIM
ORANA
MOLOV
PORTRE
ORNSWORLD
TALUS IV
ELYSIA
LASTRAH
DARK GATES OF RHIDHOL
OGRYS
OGRIS MAJOR
HYDRAPHUR
EXCOVAR
BANISH
SABATINE
ARMAGEDDON
ALTANSAR
EL'PHANOR
IYBRAESIL
INGIGA
MINERVA
AVELLORN
THRANX
DENTOR
HARKON
DORN
MACKAN
RHANNA
SANCTUM
BARAC
STORM OF MAGNUS
KELETROS
PROSPERO
MAELSTRO
TERRA
XENAX
ULANI
RYZA
CATACHAN
GOLGOTHA
GATES OF FIRE
COLCHA
SAIM-HANN
CABULIS
METHALOR
ORONDII
JAKART
ULTIMA MACHARIA
ADRANTIS FIVE
KALLASTIN
MACHARIA
GURYAN
THOTH
JUCHA
SABBAT WORLDS
CHIROS
MOON OF THE NIGHTMARES
MORLOND
TARNAQUA
ENOTHIS
TUNUSK
EUPHRATE'S WARP FUNNEL
VAN THAL
URDESH
KHAN III
OSCILLIA IX
TANTH
MENAZOID CLASP
VERGHAST
SAPIENCIA
NONIMAX
GRIMOYR
COCIAMINUS
NEW HOPE
PORMAL PRIME
ASHEK II
LORIAR
UHULIS SECTOR
KRIEG
BLOODFALL
STORMS OF JUDGEMENT
CARADRYAD SECTOR
OPHELLIA VII
PROSUL
GHORSTANGRAD
BIEL-TAN
CRETACIA
ATHONOS
SOLSTICE
ATHELAQ
LALINTA PRIME
ST CASPALEN
ILLUSTRIS
TARGUS
NAIATOC
PLEURIC
SONDHEIM V
MYR
LYRIAX
KNIGHTS OF GRYPHONNE
GRYPHONNE IV
DELIVERANCE
CALDERIA
SKAROTH
PHOBIAN
BAKKA
SOMONOR
ALEUSIS
JURN
VRUN
FORGEFANE
RAIKAN
PINTAX
YARANT
STORMVALD
LUTHER MCINTYRE
CURSES OF ALGANAS
TALLARN
VORTEX OF DESPAIR
CARPATHIA
PRAHAGAR
OXATAN
POSUL
VALEDOR
DACIA
ST. CAPILENE
EPSILON OCTARIUS
TIRATHAIN
NEW HOPE
GRYPHONNE IV
FELIS
RIGANT
TESLA PRIME
CHOGORIS
BADAB
KATO
PARAGON
SULAIRN
DULMA'LIN
BANNA
RYZA
NECROMUNDA
RASSIOS
WRATH'S SPIRE
CARPATHIA
EYRIE
CALVERNA
GATHALAMOR
MORTARIUS VAULT
TREMERT
STERNMOST
SVEHLIN
ULIK SECTOR


ECTOSA
SYPH
QUILAN
CARSAYON VORTEX
CORONIS AGATHON
MAOGEDDON
JOLLOV
DIMMAMAR
LUNAPHAGE
CEGORACHI
DRASK
BORK
QUISTO'ROL
GHOUL STARS
RHODOL
KRANDOR
M'KHAN
HAYTOR'S HOLD
GOTHIC SECTOR
STORM OF THE EMPEROR'S WRATH
IRON CRUSADERS
OCCLUDUS
C'NATH
PORTEUS
VACUNA
MOLOCH
KORKAMORRA (ANGELIS)
STYGIA
ASPEN II
QUISTO'ROL
ELUSIA PRIME
SHRINE OF ELACMIR
COELIA
EXODITE WORLDS
SHADOW HIVE
BELLEPHON
GILDAR RIFT
KOMARL
DESPERATION
VARSAVIA
DACIA
PERFIDIAN GAP
PAX ARGENTIUS
VALHALLA
HONOURUM
NEO KHARTOUM
VORL SECUNDUS
VINTOR
ASYLUS
NEO BAKU
RIANOEN
PASSRUM
HAMMERONT
JJOJOS
BOUCHERIN
VIBAR
NAOGEDDON
JURON
JHANNA
BAAL
JONOL
SABLE
KOTRAX
DRIBINTA
FORMUND
ARANDRA V
REYSPIRE
JAGGA
FORMUND
EMRAH
PRISM
CORALAX
LASTRATI
HEXOS
AREADNIL
BELLICAS
FIRESTORM
DYNATHI
DREAD CLOUDS
ULTRA MUNDANUS
ARCHONA
CRENAX IV
KAR DJNIASH
CORINTHE
LOXAR IX
ERWYNN'S WORLD
ARMATO
ICEFANG
CANTA IX
HEART OF DARKNESS
OBSIDIA
ATTILA
EQ'HAI
CIRILLO PRIME
FOLLAX IV
ULTIMA SEGEMNTUM
BAST'S WORLD
NOCTURNE
MANCORA
OKASSIS
ORPHEUS PRIME
YMGA MONOLITH
ES-THEA
SCHIDELGHEIST
THE DARK MAW
VENGEANCE
DELTA TAO
ATRIA IV
ELDRITCH
DAL'YTH
GREADHAVEN
OCTAVIUS
GRAIA
RADNAR
ATTILA
PRASSIUM
SA'CEA
KIMMERIA
GHEIST
CHOGROS
VIOR'LA
TELLERAN
CONSTANTINIUM
TALON
BALCARHSA
TAU'N
T'AU
ICHAR IV
TRIPLEX PHALL
BORAS MINOR
INFERNO REACH
NEWFOUND
ALSANTA
MOLOCH
SALUR
TAU EMPIRE
D'YANOI
NIMBOSA
MIRAL
LAMARNO
CHARADON
BORK'AN
PLANET OF THE DEAD
STERNAC
CHARADON SECTOR
VAN GROTHES RAPIDITY
CYNTHERIA
LEAGUE OF RUIN
SOTHA
SALEM
DEVLAN
BREER
PAVONIS
TARENTUS
CALTH
ESPANDOR
VERIDIAN
MIRENH
ESPANDOR
REALM OF ULTRAMAR
KONOR
IAX
HADEX ANOMALY
ENDRAGIGA
QUINTARN
TALON
PERDUS
MASALI
TALASSAR
MAERAGGE
EASTERN FRINGE
OMEGA MARINES
REDUCTUS SECTOR
AGRAX
SAN LEOR
MORTANT
JORN V
TALASA PRIME
PARAMENIO
RYNN'S WORLD
CELTOR'S FLUX
IYANDEN
ESKO
ALAITOC
BLACKREACH
THANDROS
PRANDIUM
ANTAGONIS
GROMS ULTRA
KORALKAL
TYRAN
TARSIS ULTRA
MYRANDUS
VALOS
PERDUS
FALSE HOPE
OLIEL
NECRIS
ATH'ETHON
MOLTOVA
EXODITE WORLDS
GELLEPHERA
MUNDUS PYRA
SALEM
URSIDHE-KA
TIRATHAIN
BIRMINGHAM
ISHARIEL
ZODIAC II
RIGANT
TESLA PRIME
REPENTANCE

Razas

En la galaxia existen incontables razas de seres. La inmensa mayoría son criaturas sin inteligencia, simples animales autóctonos de cada planeta que no revisten mayor importancia para los planes de conquista y expansión del Imperio de la Humanidad. Estos animales son respetados como fauna natural por los colonos, aunque obviamente se han dado muchos casos de extinciones en nombre de la exploración, la construcción de fábricas o la simple conveniencia.

Otras criaturas, por el contrario, son inteligentes. Si tienen suerte, el Imperio tampoco las verá como una amenaza, sino como simples indígenas de mundos subdesarrollados que no revisten un interés estratégico para el Adeptus Terra. En tal caso las razas descubiertas son catalogadas y, cada varios años, controladas para comprobar su desarrollo. Muchas voces en el Imperio claman por la erradicación de estos xenos primitivos, pues a la larga todos son considerados enemigos del Hombre. Sin embargo, el Imperio tiene bastantes frentes abiertos como para no destinar fuerzas de conquista a mundos carentes de interés. Si por el contrario estos planetas son de importancia para los planes imperiales, el exterminio de los xenos es indiscriminado e inmisericorde, y los nuevos colonos se establecen en el planeta.

Pero algunas de estas criaturas no sólo son inteligentes, sino que están ampliamente desarrolladas, en muchos casos más que la propia Humanidad. Apenas existen casos de relaciones pacíficas con estos xenos y, de haberlas, suelen formar parte de treguas donde cada parte mira enteramente por sus propios intereses. No hay paz entre las estrellas y el Imperio guerrea constantemente contra todos estos alienígenas por un doble motivo de sometimiento y supervivencia.

En este apartado del Trasfondo se recogen las más importantes de estas razas inteligentes, empezando por los propios seres humanos. También se incluyen plantillas de pérfidos Demonios. Es importante tener en cuenta que los perfiles descritos para las razas se refieren a tropas básicas de las mismas, es decir, soldados rasos, que obviamente ven sus atributos incrementados a medida que acumulan experiencia. Por otro lado, los civiles deberían ver sus atributos mermados con respecto a estos perfiles, al menos aquellos que se refieren al combate. Un ejemplo de un humano civil sería el siguiente:

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Humano	2	2	3	3	1	3	1	6	4	3	2	2	4	2	0

Como indica el Reglamento, incluso en el caso de plantillas como ésta para humanos civiles deberían aumentarse algunas habilidades, de modo que la la experiencia de juego sea más equilibrada. Por ejemplo: Improvisadas: 30, Básicas: 30, Vigor: 40, Fondo: 40, Esquivar: 40, Atención: 60, Culto: 40, Conducir / Pilotar: 30, Cultos heréticos: 30, Mentir: 60, Fe: 30. Por consiguiente, aumenta también algunas habilidades sobre las plantillas que siguen a continuación.

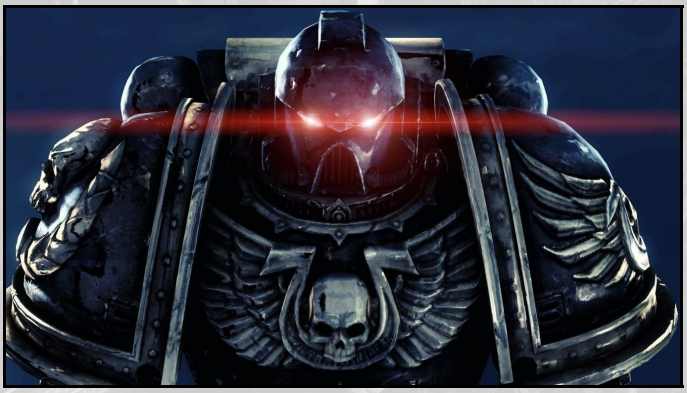
Humanos

Humano

Los Hombres son actualmente la raza más extendida por toda la galaxia, organizados como un Imperio que domina con mano de hierro y mira con recelo a otras razas alienígenas. Los seres humanos se extienden por un millón de mundos y la inmensa mayoría rinde culto al Dios Emperador de Terra. Aquellos que no lo hacen son perseguidos sin piedad por los suyos, y cualquier atisbo de rebeldía es extirpado de raíz sin contemplaciones.

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Humano	3	3	3	3	1	3	1	7	4	3	3	2	4	3	0

Marine Espacial



Los Marines Espaciales son los guerreros de élite del Imperio, solicitados ante las peores amenazas. Son humanos genéticamente mejorados en todos los aspectos, tanto en cuerpo como en mente, monjes guerreros extremadamente disciplinados y leales. Son las armas del Emperador y el escudo de la Humanidad, los ángeles de la muerte, equipados con las mejores armas y vehículos del arsenal imperial.

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Marine Espacial	4	4	4	4	1	4	1	8	5	4	4	3	5	4	0

REGLAS ESPECIALES

"Y no conocerán el miedo": los Marines Espaciales no resultan desmoralizados al fallar un chequeo de Liderazgo, sino conmocionados. Los personajes conmocionados no pueden avanzar hacia el enemigo salvo para atender a un compañero caído, pero por lo demás actúan normalmente y no pierden puntos de cordura. Los Marines Espaciales se sobreponen a la conmoción como otras tropas a la desmoralización, pero no deben estar tras cobertura ni fuera de la vista del enemigo. Los Marines Espaciales que fallan un segundo chequeo de Liderazgo antes de (o al) sobreponerse quedan desmoralizados normalmente.

Fuego rápido: si utilizan un Bólter, una Pistola Bólter o un Bólter de Asalto, los Marines Espaciales pueden realizar dos acciones de ataque por turno (repetir la misma acción) en un ángulo de tiro frontal de 90º.

Genéticamente superiores: los Marines Espaciales están dotados de mejoras genéticas que les otorgan diversos beneficios. Consulta el apartado correspondiente.

Squat

Los Squats son un tipo de ahumanos. Sus ancestros colonizaron sistemas cercanos al centro galáctico hace miles de años, durante la Era Oscura de la Tecnología. En esa zona de la galaxia los planetas son áridos, grandes y rocosos, de elevada gravedad, abundantes minerales pero escasa fauna y flora. Los primeros colonos llegaron como mineros y dependían del comercio con el exterior. Cuando las tormentas Disformes aislaron los mundos de la Humanidad, sólo los conocimientos técnicos de aquellos colonos les permitieron sobrevivir, desarrollando su propia tecnología y cultura. El resultado, tras miles de años de evolución, fueron los Squats: ahumanos bajos y robustos, trabajadores y decididos, hábiles comerciantes, mineros e ingenieros. Los Squats llaman a sus planetas natales los Mundos Hogar, donde levantan enormes fortalezas que ahondan cientos de metros bajo tierra. Este conjunto de fortalezas forman las setecientas ligas, a su vez divididas en diversos gremios. Los Mundos Hogar forman parte del Imperio como un protectorado y los Squats suelen mantener buenas relaciones con sus primos humanos. A lo largo de su historia, esta raza se ha tenido que defender en numerosas ocasiones de las incursiones pielesverdes.

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Squat	4	3	3	4	1	2	1	9	2	3	4	2	3	4	0

REGLAS ESPECIALES

Lentos: los Squats se mueven hasta 8 metros por acción de movimiento, esto es 2 menos que un humano corriente. Ante tiradas que afecten a distancias recorridas, deben aplicar una penalización de -10.

Odio a los Orkos: todos los Squats odian a los Orkos y sus subrazas, los Gretchins e incluso los Snotlings.

Ratling

Los Ratlings (homo sapiens minimus), también llamados Retacos, Chaparros o Ratoncillos, son los ahumanos más pequeños, sobrepasando el metro de altura por poco. Su origen se encuentra en algunos planetas agrícolas aislados durante la Era de los Conflictos, de clima cálido, abundante comida y ambiente propicio para la vida relajada y ociosa, donde siglos de relaciones endogámicas acabaron por afectar de raquitismo congénito a sus habitantes. Los Ratlings son personajes ociosos, lascivos y ruidosos, muy dados a las fiestas y la buena comida. Gozan de ciudadanía imperial, aunque no siempre son bien vistos por la Inquisición. Algunos Ratlings sirven en las filas de la Guardia Imperial, sobre todo como cocineros, traficantes y francotiradores.

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Ratling	2	4	2	2	1	5	1	6	7	2	2	1	5	2	0

Ogrete

Los Ogretes (homo sapiens gigantus), también conocidos como Gordos, Fofos o Apestosos, son ahumanos de gran tamaño y fuerza, pero escasa inteligencia, que suelen medir entre 2,5 y 3 metros. Como en el caso de todos los ahumanos, su origen se remonta a la Era de los Conflictos, aunque diversos estudios apuntan a que esta raza ya estaba aislada con anterioridad. Provienen de planetas grandes y estériles, de condiciones climáticas duras y fauna hostil, que les hicieron fortalecerse y crecer para sobrevivir. La fisionomía de los Ogretes varía en función de su planeta de origen, desde individuos proporcionados hasta grotescos gordinflones, ya que en realidad se denomina Ogretes a una multitud de etnias bastante heterogéneas. Estos enormes seres son muy valiosos en el frente, donde su propensión natural hacia el combate, su absoluta temeridad y su gran fuerza los hacen muy valiosos como soldados. Algunos individuos son sometidos a un proceso denominando BONE (Expansión Neuronal Bioquímica Ogrete) para aumentar su inteligencia y servir como Sargentos entre sus iguales. Son sucios, malolientes, muy leales y detestan los espacios cerrados, por lo que a menudo hay que engañarlos para que suban a los vehículos de transporte de tropas.

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Ogrete	4	3	5	5	3	4	2	8	3	1	1	1	2	3	0

REGLAS ESPECIALES

Grandes: los Ogretes son considerados personajes grandes de cara a diversas reglas.

Miedo: los Ogretes causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Zancadas: los Ogretes se mueven hasta 12 metros por acción de movimiento, esto es 2 más que un humano corriente. Ante tiradas que afecten a distancias recorridas, cuentan con una bonificación de +10.

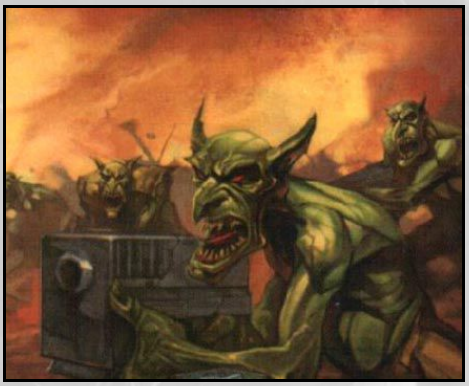
Orkos

Orko

Los Orkos son los más grandes de un conjunto de criaturas provenientes del mismo tronco genético y vulgarmente conocidas como pielesverdes. Sólo viven para el combate y suponen una gran amenaza para el imperio. Un Orko común es algo más grande y fuerte que un humano, pero algunos individuos llegan a ser verdaderamente enormes. No son muy inteligentes, pero tampoco estúpidos.

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Orko	4	2	3	4	1	2	2	7	4	2	1	1	3	2	0

Gretchin



Los Gretchins son la raza intermedia de los pielesverdes, más pequeños que un ser humano, bastante torpes para su peso y en general asustadizos y atolondrados. Son seres crueles y sádicos, tan cobardes cuando están en apuros como beligerantes en grandes grupos. Los Orkos los utilizan como sirvientes y sólo aquellos más avispados tienen alguna posibilidad de prosperar en su sociedad. En combate suelen ejercer de tiradores, cuando no son enviados como carne de cañón o a limpiar campos de minas.

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	4	2	1	1	4	1	0

Snotling

Los Snotlings son una subespecie de los Orkos, usados sin contemplaciones como esclavos, comida y hasta munición. Su diminuto tamaño y escasa inteligencia no los hace aptos para el combate y, en su lugar, se dedican al cultivo de los hongos característicos que sirven de pienso a los pielesverdes. Además, los Snotlings tienen una afinidad especial con los Garrapatos, las grotescas mascotas de los Orkos, y suelen rondar los pozos negros donde viven estas feroces criaturas, a las cuales cuidan con un recuento de bajas razonablemente bajo.

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Snotling	2	2	1	1	1	3	1	4	6	1	1	1	1	1	0

REGLAS ESPECIALES

Pequeños: los Snotlings son objetivos pequeños y penalizan en -10 las tiradas para impactarlos a distancia.

Eldar

Eldar

Los Eldar son considerados la raza más antigua de la galaxia, aunque diversas leyendas hablan de seres anteriores. Hace milenios, sus muchos mundos florecían, transformaban planetas mortales en florecientes vergeles paradisíacos e incluso se cree que llegaron a viajar más allá de la galaxia, adentrándose en el vacío inmenso del espacio inexplorado. Sin embargo, todo eso cambió tras la Caída, un drama del que los Eldar apenas hablan que cambió para siempre su destino. Son elegantes, hábiles, muy inteligentes, reservados y enigmáticos, y en general no se los considera de fiar.

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Eldar	3	3	3	3	1	4	1	8	5	5	5	4	6	4	0

REGLAS ESPECIALES

Pies ligeros: los Eldar se mueven hasta 12 metros por acción de movimiento, esto es 2 más que un humano corriente. Ante tiradas que afecten a distancias recorridas, cuentan con una bonificación de +10.

Guardián Espectral

Los Guardianes Espectrales son sólo Eldar en espíritu... literalmente. En su cuerpo metálico no hay un atisbo de vida orgánica, siendo una máquina construida usando el valioso Hueso Espectral de los Mundos Astronave para alojar una Joya Espiritual, una gema de gran importancia donde el alma de todos los Eldar queda atrapada si éstos mueren. Para esta raza, la idea de que sus almas viajen a la Disformidad, su hábitat natural, es una pesadilla desde que despertó el Gran Enemigo Slaanesh, pues éste aguarda para devorarlas. En su lugar, los Eldar las liberan en el Circuito Infinito de los Mundos Astronave, donde permaneces seguras. Por este motivo, sólo se molesta a los muertos en caso de extrema necesidad, cuando son introducidos en el armazón de un Guardián Espectral y conducidos a la batalla para defender a su raza una vez más. Los individuos más notables son introducidos en los Dreadnoughts Eldar, armazones aún más poderosos y grandes que funcionan bajo los mismos principios. Los Guardianes Espectrales ven almas, no personas, y no se ven afectados por la oscuridad.

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Guardián Espectral	5	5	5	B10	2	4	1	9	2	5	5	4	3	5	0

REGLAS ESPECIALES

Blindaje: los Guardianes Espectrales están en parte construidos por durísimo Hueso Espectral, por lo que no tienen un atributo Resistencia como tal, sino un valor de blindaje de 10 independientemente del ángulo desde el que sean impactados, como si fueran vehículos. Para cualquier tirada relacionada con su atributo Resistencia, se aplican las reglas para Dreadnoughts (en este caso Resistencia de 5). Si el blindaje de un Guardián Espectral es Penetrado, tira 1D6 y consulta el resultado como se indica a continuación.

1-2 → El Guardián Espectral cae al suelo, pero resulta ileso.

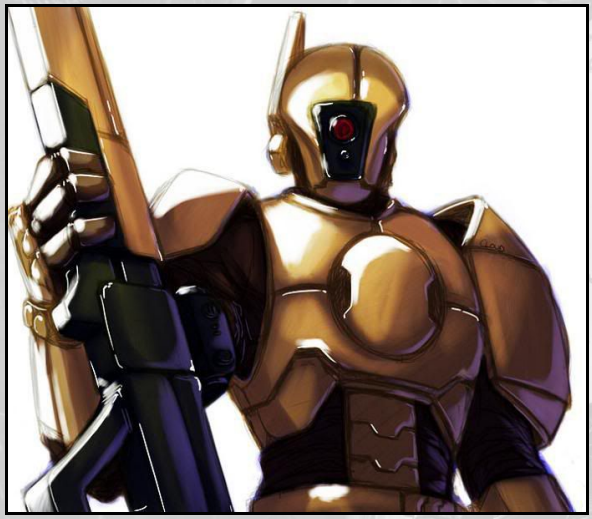
3-4 → El Guardián Espectral pierde automáticamente una de sus Heridas. Dos resultados así implican que resulta inutilizado.

5-6 → El Guardián Espectral muere y su Joya Espiritual se rompe en mil pedazos, liberando su alma a la Disformidad. Tira 1D6 por cualquier criatura viva a 5 metros o menos: con un resultado de 6, sufre el mismo destino.

Visión ultraterrena: los Guardianes Espectrales dependen de la luz psíquica que emanan otros Eldar para ver en el campo de batalla. Mientras haya por lo menos un Eldar vivo hasta medio kilómetro de distancia, pueden actuar con normalidad. Si hay un Vidente o un Brujo a 30 metros o menos, cuentan incluso con una bonificación de +10 a todas sus tiradas para impactar a distancia. Pero si no hay Eldar vivos, los Guardianes Espectrales deben retirarse del combate, no pudiendo hacer nada más. Si están trabados en combate cuerpo a cuerpo, deben destrabarse y alejarse del enemigo en cuanto les sea posible.

Tau

Tau



Los Tau son una raza joven, que de alguna forma ha encontrado un sentido y una dirección en la que todos reman juntos apasionadamente: el concepto de Bien Supremo. Aunando en su imperio a algunos otros alienígenas, los Tau pueblan una zona del espacio extrañamente rica en planetas habitables, y se expanden de forma lenta, pues no conocen el viaje por la Disformidad, pero inexorable. Los Tau creen estar llamados a reunir a todas las razas inteligentes en una especie de gran hermandad, si bien utilizan la fuerza sin pensarlo cuando la diplomacia falla. Son impulsivos e idealistas por naturaleza, y albergan un gran potencial que los ha permitido desarrollarse en un arco de tiempo muy corto.

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Tau	2	3	3	3	1	2	1	7	3	3	5	1	4	3	0

Kroot

Los Kroot son una de las razas alienígenas anexionadas al Imperio Tau, al que son totalmente fieles. Sin embargo, esto no les impide combatir en otras guerras para otros aliados, pues son ante todo mercenarios. No es raro ver a estos seres luchando junto a Eldar, humanos renegados e incluso Orkos. Los Kroot son mucho más fuertes de lo que parece, hábiles en el combate cuerpo a cuerpo y excelentes rastreadores. Tienen la costumbre de devorar a sus víctimas, pues son capaces de asimilar parte de sus genes para introducirlos después en futuras generaciones. Esto les ha permitido, por ejemplo, fabricar naves espaciales con limitadas capacidades de salto ¡tras comerse a algunos Mekánikos Orkos! Si bien son pragmáticos y poco dados a investigar y teorizar, los Kroot son inteligentes y la tecnología no les es totalmente ajena.

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Kroot	4	3	4	3	1	3	1	7	6	2	2	2	3	3	0

Necrones

Los Necrones son todo lo que queda de una raza alienígena antiquísima. Son criaturas de leyenda, desconocidas para la mayor parte de ciudadanos del Imperio, pero aún así muy reales. Su mentalidad y visión del mundo procede de otra época y su destino parece correr por otros derroteros que el de las demás razas. Durante decenas de millones de años, los Necrones han permanecido durmientes, esperando despertar con un fin que sólo ellos conocen. Son tan sólo un vestigio de lo que fueron, pues sus armazones de metal sólo contienen su esencia, habiendo dejado de ser criaturas de carne y hueso. Aunque no todos los Necrones son necesariamente hostiles, la mayoría siente un completo desdén hacia todos los seres vivos, y parecen estar movidos por la misma rabia con que sin duda entraron en su estado de hibernación. Son guardianes de los secretos antiguos y nadie mejor que ellos conoce los entresijos del universo. Los Necrones incorporan diversos elementos de equipo en sus cuerpos metálicos, entre ellos Visores Infrarrojos.

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Necrón	4	4	4	5	1	2	1	10	3	5	5	5	3	5	0

REGLAS ESPECIALES

Armadura natural: su cuerpo metálico confiere a los Necrones una armadura natural con cinco niveles de heridas.

Liderazgo: los Necrones son inmunes a la psicología y superan automáticamente cualquier chequeo de Liderazgo. No obstante, a discreción del Máster, si una fuerza de Necrones es reducida lo suficiente, es muy probable que los supervivientes se retiren del combate. Esto suele aplicarse cuando queda un 25% o menos de la fuerza original, pero puede ignorarse cuando ésta se compone de pocos individuos.

Reparación: los Necrones abatidos no se consideran como bajas de inmediato y, en su lugar, deben tirar 1D6 al inicio de cada asalto: con un resultado de 6 se reparan y ponen en pie nuevamente, con todos sus niveles de heridas. Con un 2-5 continúan igual y deben seguir tirando en asaltos posteriores. Con un 1 el proceso de reparación falla y los Necrones son abatidos definitivamente. Sin embargo, los Necrones caídos que son despedazados repetidamente pueden considerarse como bajas, a discreción del Máster. Los Necrones en proceso de reparación no cuentan como presentes para calcular los efectivos restantes.

Zona de disrupción: cualquier vehículo a 15 metros o menos de los Necrones debe tirar 1D6 al inicio de su turno: con un resultado de 1-3 no puede moverse (si ya se encontraba en marcha recorre unos pocos metros hasta detenerse); con un 4+ puede desplazarse, pero sólo la mitad de su movimiento habitual. Cualquier arma de energía o mecánica disparada en este área cuenta con una penalización de -10 a las tiradas para impactar por cada Necrón presente. En combate cuerpo a cuerpo, las armas de este tipo no modifican la Fuerza de los adversarios ni el MS derivado. Nada de esto afecta a los propios Necrones.

Tiránidos

Los Tiránidos no son una raza homogénea, pues su población se compone de multitud de seres dirigidos por la Mente de Enjambre. Son criaturas de pesadilla que viajan de planeta en planeta consumiendo sus recursos y aniquilando toda vida. No comparten los sentimientos humanos ni nada parecido. Su capacidad de adaptación es tan grande como su voracidad y ansia insaciables. Se indican en este apartado los Tiránidos más comunes. Todos ellos pueden ver en la oscuridad.

Los Tiránidos son inmunes a algunos virus y toxinas, y reaccionan de forma distinta ante algunos ataques tal y como se describe a continuación:

Granadas → Los Tiránidos son totalmente invulnerables a los efectos de las Granadas Alucinógenas, Atemorizantes, Lacrimógenas, de Toxinas y Víricas.

Llamas → Los Tiránidos que quedan prendidos como consecuencia de las llamas, por ejemplo al ser impactados por un Lanzallamas, pueden seguir actuando normalmente. Esto no significa que no sufran heridas normalmente por efecto de las llamas.

Munición de Agujas, munición Chillona Shuriken → Los Tiránidos son invulnerables a las toxinas de estas armas. Las de Agujas funcionan como armas comunes de Fuerza 3, mientras que la munición Chillona resulta directamente inútil.

Granadas/Misiles de Fogonazo Fotónico → Los Tiránidos cuentan como tropas sin protección ante los destellos de luz, pero recuperan la visión con un 3+ en 1D6, en vez de el 5+ habitual.

Guerrero Tiránido

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Guerrero Tiránido	6	4	5	5	2	5	3	10	4	4	4	4	1	5	0

REGLAS ESPECIALES

Armadura natural: su caparazón quitinoso confiere a los Guerreros Tiránidos una armadura natural con dos niveles de heridas.

Inmunidad: los Guerreros Tiránidos comparten las inmunidades características de todos los Tiránidos.

Inspiración: los Guerreros Tiránidos son inmunes a los chequeos de Liderazgo, entendiéndose que los superan todos automáticamente. Adicionalmente, cualquier otro Tiránido a 30 metros o menos de un Guerrero Tiránido obtiene la misma ventaja.

Miedo: los Guerreros Tiránidos causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Veloces: los Guerreros Tiránidos se mueven hasta 15 metros por acción de movimiento, esto es 5 más que un humano corriente. Ten en cuenta que si corren, a una velocidad media de 30 metros por asalto, los Guerreros Tiránidos aplican un -10 a las tiradas para ser impactados con armas a distancia. Ante tiradas que afecten a distancias recorridas, cuentan con una bonificación de +20.

Genestealer

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Genestealer	7	0	6	4	1	7	4	10	5	0	0	0	1	5	0

REGLAS ESPECIALES

Armadura natural: su caparazón quitinoso confiere a los Genestealers una armadura natural con dos niveles de heridas.

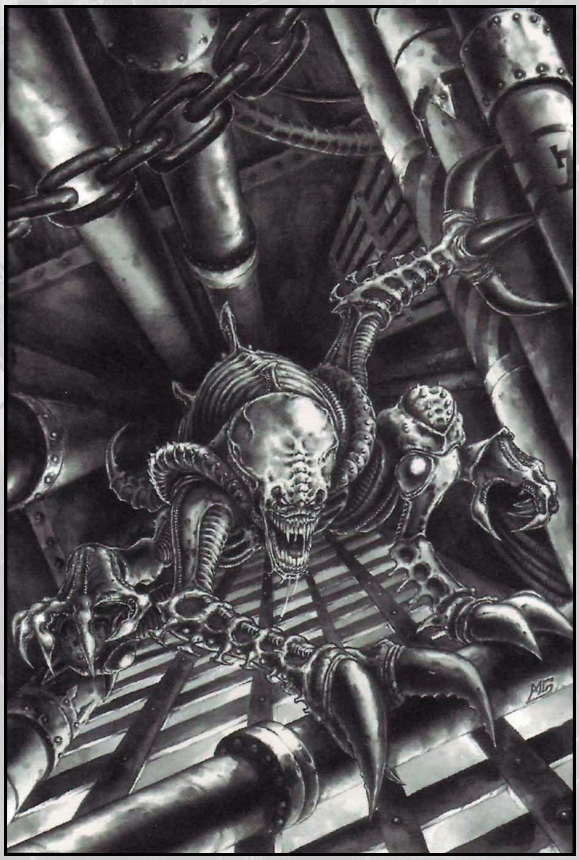
Armas naturales: los Genestealers están dotados de garras y colmillos.

Inmunidad: los Genestealers comparten las inmunidades características de todos los Tiránidos.

Liderazgo: los Genestealers son inmunes a los chequeos de Liderazgo, entendiéndose que los superan todos automáticamente.

Miedo: los Genestealers causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Veloces: los Genestealers se mueven hasta 15 metros por acción de movimiento, esto es 5 más que un humano corriente. Ten en cuenta que si corren, a una velocidad media de 30 metros por asalto, los Genestealers aplican un -10 a las tiradas para ser impactados con armas a distancia. Ante tiradas que afecten a distancias recorridas, cuentan con una bonificación de +20.



Termagante

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Termagante	4	3	3	3	1	4	1	5	4	0	0	0	1	2	0

REGLAS ESPECIALES

Inmunidad: los Termagantes comparten las inmunidades características de todos los Tiránidos.

Veloces: los Termagantes se mueven hasta 15 metros por acción de movimiento, esto es 5 más que un humano corriente. Ten en cuenta que si corren, a una velocidad media de 30 metros por asalto, los Termagantes aplican un -10 a las tiradas para ser impactados con armas a distancia. Ante tiradas que afecten a distancias recorridas, cuentan con una bonificación de +20.

Hormagante

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Hormagante	4	0	4	3	1	4	2	5	4	0	0	0	1	2	0

REGLAS ESPECIALES

Armas naturales: los Hormagantes están dotados de garras y colmillos.

Inmunidad: los Hormagantes comparten las inmunidades características de todos los Tiránidos.

Salto: Los Hormagantes que corren o cargan pueden realizar un salto adicional de 15 metros, por lo que la distancia total recorrida es de 45 metros. El salto puede hacerse antes, durante o al final de su recorrido, y permite a los Hormagantes superar obstáculos de hasta 8 metros sin penalizaciones. Ante tiradas que afecten a distancias recorridas, los Termagantes cuentan con una bonificación adicional de +10.

Veloces: los Hormagantes se mueven hasta 15 metros por acción de movimiento, esto es 5 más que un humano corriente. Ten en cuenta que si corren, a una velocidad media de 30 metros por asalto, los Hormagantes aplican un -10 a las tiradas para ser impactados con armas a distancia. Ante tiradas que afecten a distancias recorridas, cuentan con una bonificación de +20.

Gárgola

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Gárgola	3	3	3	3	1	3	1	5	3	0	0	0	1	2	0

REGLAS ESPECIALES

Chorro de llamas: las Gárgolas pueden lanzar un ataque con el área de efecto de un Lanzallamas, que tiene F3 y MS -2. Este ataque, sin embargo, no puede prender a los objetivos.

Hostigadoras: en el mismo turno en que realicen una acción de ataque, las Gárgolas pueden recorrer el doble de distancia en una acción de movimiento.

Inmunidad: las Gárgolas comparten las inmunidades características de todos los Tiránidos.

Vuelo: las Gárgolas vuelan como si fueran vehículos gravitatorios, desplazándose hasta 25 metros por acción de movimiento, esto es 15 más que un humano corriente. Ten en cuenta que, con tal de moverse, las Gárgolas aplican un -10 a las tiradas para ser impactadas con armas a distancia. Ante tiradas que afecten a distancias recorridas, superan automáticamente a cualquier personaje de a pie. Las Gárgolas pueden volar alto en dos acciones de movimiento, o destrabándose de un combate y alejándose sin sufrir daños, aprovechando las corrientes ascendentes para elevarse a gran altura. Las Gárgolas que vuelan alto se consideran fuera del alcance de cualquier arma disparada desde el terreno, y pueden descender cayendo en picado en otras dos acciones de movimiento, incluso cargando al cuerpo a cuerpo. Las Gárgolas se desplazan mucho más rápido cuando ascienden, descienden o permanecen en las alturas, lo que en teoría las permite sobrevolar cualquier objetivo sobre el terreno; no obstante, el Máster debe aplicar la lógica en este sentido si sus presas se están moviendo a gran velocidad, por ejemplo a bordo de vehículos.

Caos

Los Demonios, como los Tiránidos, no forman una sola raza, sino que son criaturas de todo tipo con un denominador común: su sed de almas mortales. En realidad ni siquiera puede hablarse de raza, puesto que estos seres de pesadilla son monstruos ajenos al mundo físico, regidos por sus propias reglas imposibles. En conjunto forman lo que se denomina el Caos, es decir el primer enemigo de todo lo viviente. Los Demonios habitan en el espacio paralelo conocido como la Disformidad, pero a veces se manifiestan en el plano físico, desatando la muerte y el horror a su paso; e, incluso si no es así, pueden susurrar desde el Inmaterium, influyendo en aquellos de escasa moralidad para que sirvan a sus oscuros fines. Hay infinidad de Demonios, muchos de los cuales no se han visto jamás; no obstante, se indican en este apartado aquellos más comunes. Todos ellos pueden ver en la oscuridad.

Los Demonios son inmunes a algunos virus y toxinas, y reaccionan de forma distinta ante algunos ataques, además de poseer una resistencia sobrenatural tal y como se describe a continuación:

Aura Demoníaca → Casi todos los Demonios están protegidos por un Aura Demoníaca que les proporciona una tirada de salvación por pantalla de 4+ en 1D6. Ten en cuenta que el Aura Demoníaca, pese a su naturaleza sobrenatural, no protege contra armas ni poderes psíquicos.

Granadas → Los Demonios son totalmente invulnerables a los efectos de las Granadas Alucinógenas, Atemorizantes, Lacrimógenas, de Toxinas y Víricas.

Llamas → Los Demonios que quedan prendidos como consecuencia de las llamas, por ejemplo al ser impactados por un Lanzallamas, pueden seguir actuando normalmente. Esto no significa que no sufran heridas normalmente por efecto de las llamas.

Munición de Agujas, munición Chillona Shuriken, munición Hellfire → Los Demonios son invulnerables a las toxinas y ácidos de estas armas. Las de Agujas funcionan como armas comunes de Fuerza 3, mientras que la munición Chillona y la munición Hellfire resultan directamente inútiles.

Pantallas de Conversión, Granadas/Misiles de Fogonazo Fotónico → Los Demonios no se ven afectados por este tipo de destellos.

Rifle de Gravitones → Los Demonios no se ven afectados por este arma.

Juggernaut (Khorne)

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Juggernaut	3	0	5	5	3	2	2	10	3	0	0	0	1	6	0

REGLAS ESPECIALES

Armas naturales: los Juggernauts están dotados de garras y colmillos.

Arrolladores: cada vez que cargan al combate cuerpo a cuerpo, los Juggernauts efectúan un ataque arrollador. Durante ese turno y contra el enemigo cargado, los Juggernauts no tiran dados de daño y en su lugar eliminan todos los puntos de vida restantes de un nivel completo de heridas, penetrando cualquier armadura e hiriendo automáticamente. Contra vehículos, el ataque arrollador tira 1D6 adicional para determinar la penetración de blindaje. Ten en cuenta que estos efectos se aplican a cada impacto causado con éxito tras la carga.

Aura Demoníaca: los Juggernauts cuentan con el Aura Demoníaca característica de los Demonios.

Inmunidad: los Juggernauts comparten las inmunidades características de todos los Demonios.

Miedo: los Juggernauts causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Monturas independientes: los Juggernauts pueden ser montados por otros personajes, pero son criaturas independientes y no aplican las reglas habituales sobre monturas. Ante ataques a distancia, montura y jinete se consideran objetivos individuales. En cuerpo a cuerpo, ambos combaten por separado, beneficiándose de las reglas sobre combate múltiple. Si uno muere, el otro puede seguir luchando normalmente.

Veloces: los Juggernauts se mueven hasta 18 metros por acción de movimiento, esto es 8 más que un humano corriente. Ten en cuenta que si corren, a una velocidad media de 36 metros por asalto, los Juggernauts aplican un -10 a las tiradas para ser impactados con armas a distancia. Ante tiradas que afecten a distancias recorridas, cuentan con una bonificación de +20 y pueden repetir las tiradas falladas.

Mastín (Khorne)

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Mastín	5	0	5	4	2	6	1	10	8	0	0	0	1	4	0

REGLAS ESPECIALES

Armas naturales: los Mastines de Khorne están dotados de garras y colmillos.

Aura Demoníaca: los Mastines de Khorne cuentan con el Aura Demoníaca característica de los Demonios.

Collar de Khorne: los Mastines de Khorne cuentan con collares que los protegen de ataques psíquicos. Los poderes psíquicos que los afecten quedan automáticamente dispersados y las armas psíquicas no causan daño alguno a los Mastines.

Inmunidad: los Mastines de Khorne comparten las inmunidades características de todos los Demonios.

Miedo: los Mastines de Khorne causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Veloces: los Mastines de Khorne se mueven hasta 25 metros por acción de movimiento, esto es 15 más que un humano corriente. Ten en cuenta que, con tal de moverse, los Mastines aplican un -10 a las tiradas para ser impactados con armas a distancia. Ante tiradas que afecten a distancias recorridas, superan automáticamente a cualquier personaje de a pie.

Desangrador (Khorne)

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Desangrador	5	5	4	3	1	6	2	10	4	3	2	4	3	6	0

REGLAS ESPECIALES

Aura Demoníaca: los Desangradores cuentan con el Aura Demoníaca característica de los Demonios.

Carga: los Desangradores pueden realizar hasta tres acciones de movimiento si es para cargar al enemigo.

Espada Infernal: los Desangradores están equipados con una aullante Espada Infernal, que aumentan en +1 su atributo Fuerza en combate cuerpo a cuerpo. La Espada Infernal puede bloquear.

Inmunidad: los Desangradores comparten las inmunidades características de todos los Demonios.

Miedo: los Desangradores causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Bestia (Nurgle)

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Bestia	3	0	3	5	3	3	D6	6	4	0	0	0	2	3	0

REGLAS ESPECIALES

Armas naturales: las Bestias de Nurgle están dotadas de garras y colmillos.

Aura Demoníaca: las Bestias de Nurgle cuentan con el Aura Demoníaca característica de los Demonios.

Combate múltiple: en cada turno de combate cuerpo a cuerpo, las Bestias de Nurgle poseen 1D6 Ataques. Además no sufren penalizaciones por combate múltiple.

Desgarradoras: las Bestias de Nurgle ignoran las armaduras, penetrándolas automáticamente.

Grandes: las Bestias de Nurgle son consideradas personajes grandes de cara a diversas reglas.

Inmunidad: las Bestias de Nurgle comparten las inmunidades características de todos los Demonios.

Lentas: las Bestias de Nurgle mueven hasta 8 metros por acción de movimiento, esto es 2 menos que un humano corriente. Ante tiradas que afecten a distancias recorridas, deben aplicar una penalización de -10.

Miedo: las Bestias de Nurgle causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Portador de Plaga (Nurgle)

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Portador de Plaga	5	5	4	3	1	6	2	10	3	3	2	4	4	5	2

REGLAS ESPECIALES

Aura Demoníaca: los Portadores de Plaga cuentan con el Aura Demoníaca característica de los Demonios.

Espada de Plaga: los Portadores de Plaga están equipados con una putrefacta Espada de Plaga. Cada vez que un rival vivo resulta herido, con un 4+ en 1D6 pierde los puntos de vida de todos los niveles de heridas.

Inmunidad: los Portadores de Plaga comparten las inmunidades características de todos los Demonios.

Miedo: los Portadores de Plaga causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Nube de moscas: cualquier personaje en contacto con un Portador de Plaga aplica una penalización de -10 a su habilidad para impactar en combate cuerpo a cuerpo.

Psíquicos: un mínimo de 5 Portadores de Plaga pueden invocar un poder psíquico de Nurgle o intentar dispersar, como si fueran en conjunto un solo psiko. Interpreta que uno de ellos usa el poder canalizando la energía del resto, siempre y cuando se encuentren a 20 metros o menos del lanzador. Si quedan 4 o menos Portadores de Plaga, sus poderes activos quedan dispersados automáticamente.

Nurglete (Nurgle)

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Nurglete	3	3	3	3	1	4	1	7	4	0	0	0	6	4	0

REGLAS ESPECIALES

Armas naturales: los Nurgletes están dotados de garras y colmillos.

Aura Demoníaca: los Nurgletes cuentan con el Aura Demoníaca característica de los Demonios.

Inmunidad: los Nurgletes comparten las inmunidades características de todos los Demonios.

Miedo: los Nurgletes causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Horror (Tzeentch)

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Horror Rosa	5	5	4	3	1	6	2	10	3	2	1	6	5	4	2
Horror Azul	3	3	3	3	1	7	1	10	4	1	1	5	4	3	0

REGLAS ESPECIALES

Armas naturales: los Horrores de Tzeentch están dotados de garras y colmillos.

División: cuando un Horror Rosa es destruido, en su lugar aparecen inmediatamente dos Horrores Azules. Si cae en cuerpo a cuerpo, los Horrores Azules aparecen trabados directamente con el contrincante.

Inmunidad: los Horrores de Tzeentch comparten las inmunidades características de todos los Demonios.

Miedo: los Horrores de Tzeentch causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Psíquicos: un mínimo de 5 Horrores Rosas pueden invocar un poder psíquico de Tzeentch o intentar dispersar, como si fueran en conjunto un solo psiko. Interpreta que uno de ellos usa el poder canalizando la energía del resto, siempre y cuando se encuentren a 20 metros o menos del lanzador. Si quedan 4 o menos Horrores Rosas, sus poderes activos quedan dispersados automáticamente.

Incinerador (Tzeentch)

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Incinerador	3	5	5	4	2	4	2	10	3	0	0	0	3	5	0

REGLAS ESPECIALES

Armas naturales: los Incineradores de Tzeentch están dotados de garras y colmillos.

Aura Demoníaca: los Incineradores cuentan con el Aura Demoníaca característica de los Demonios.

Fuego de Tzeentch: los Incineradores están rodeados por un aura de fuego multicolor. En cuerpo a cuerpo, siempre que el rival sea herido, los puntos de vida que pierde se multiplican x1D3. Además los Incineradores pueden lanzar bolas de fuego hasta una distancia de 15 metros como una acción de ataque a distancia. En caso de impacto, las bolas de fuego causan 1D6 impactos de Fuerza 3. Ten en cuenta que este ataque no puede prender al objetivo.

Inmunidad: los Incineradores comparten las inmunidades características de todos los Demonios.

Livianos: los Incineradores son criaturas etéreas y ágiles que ignoran los obstáculos en su avance.

Miedo: los Incineradores de Tzeentch causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Veloces: los Incineradores se mueven hasta 23 metros por acción de movimiento, esto es 13 más que un humano corriente. Ten en cuenta que si corren, a una velocidad media de 46 metros por asalto, los Incineradores aplican un -10 a las tiradas para ser impactados con armas a distancia. Ante tiradas que afecten a distancias recorridas, superan automáticamente a cualquier personaje de a pie.

Disco (Tzeentch)

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Disco	3	0	3	3	1	3	1	10	3	0	0	0	1	2	0

REGLAS ESPECIALES

Aura Demoníaca: los Discos de Tzeentch cuentan con el Aura Demoníaca característica de los Demonios.

Inmunidad: los Discos de Tzeentch comparten las inmunidades características de todos los Demonios.

Miedo: los Discos de Tzeentch causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Montura: los Discos de Tzeentch son monturas y aplican las reglas habituales sobre monturas.

Planeadores: los Discos de Tzeentch se desplazan sobre el terreno y pueden sobrevolar obstáculos.

Vuelo: los Discos vuelan como si fueran vehículos gravitatorios, desplazándose hasta 30 metros por acción de movimiento, esto es 20 más que un humano corriente. Ten en cuenta que, con tal de moverse, los Discos de Tzeentch aplican un -10 a las tiradas para ser impactados con armas a distancia; si corren, a una velocidad media de 60 metros por asalto, la penalización es de -20. Ante tiradas que afecten a distancias recorridas, superan automáticamente a cualquier personaje de a pie.

Diablilla (Slaanesh)

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Diablilla	6	5	4	3	1	6	3	10	4	3	2	4	5	3	2

REGLAS ESPECIALES

Armas naturales: las Diablillas están dotadas de garras y colmillos.

Aura Demoníaca: las Diablillas cuentan con el Aura Demoníaca característica de los Demonios.

Inmunidad: las Diablillas comparten las inmunidades características de todos los Demonios.

Miedo: las Diablillas causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Pinzas: en cuerpo a cuerpo, las Diablillas suman +1 a su atributo Fuerza para determinar el daño causado.

Psíquicas: un mínimo de 5 Diablillas pueden invocar un poder psíquico de Slaanesh o intentar dispersar, como si fueran en conjunto un solo psiko. Interpreta que una de ellas usa el poder canalizando la energía del resto, siempre y cuando se encuentren a 20 metros o menos de la lanzadora. Si quedan 4 o menos Diablillas, sus poderes activos quedan dispersados automáticamente.

Diablo (Slaanesh)

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Diablo	3	0	3	3	1	3	3	8	6	0	0	0	3	2	0

REGLAS ESPECIALES

Aguijón: si un Diablo causa al menos un impacto en combate cuerpo a cuerpo, añade +1 al número de impactos infligidos.

Almizcle soporífero: los Diablos exudan una materia viscosa y resbaladiza que los hace difíciles de golpear. En cuerpo a cuerpo, las pifias del rival cuentan el doble.

Armas naturales: los Diablos de Slaanesh están dotados de garras y colmillos.

Aura Demoníaca: los Diablos cuentan con el Aura Demoníaca característica de los Demonios.

Inmunidad: las Diablos comparten las inmunidades características de todos los Demonios.

Miedo: los Diablos causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Pinzas: en cuerpo a cuerpo, los Diablos suman +1 a su atributo Fuerza para determinar el daño causado. Esta bonificación se aplica también a los impactos causados por el aguijón.

Veloces: los Diablos de Slaanesh se mueven hasta 15 metros por acción de movimiento, esto es 5 más que un humano corriente. Ten en cuenta que si corren, a una velocidad media de 30 metros por asalto, los Diablos aplican un -10 a las tiradas para ser impactados con armas a distancia. Ante tiradas que afecten a distancias recorridas, cuentan con una bonificación de +20.

Corcel (Slaanesh)

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Corcel	3	0	4	5	1	6	1	10	4	0	0	0	2	1	0

REGLAS ESPECIALES

Aura Demoníaca: los Corceles cuentan con el Aura Demoníaca característica de los Demonios.

Inmunidad: los Corceles de Slaanesh comparten las inmunidades características de todos los Demonios.

Lengüetazo: en combate cuerpo a cuerpo, el ataque adicional que normalmente recibe el jinete va acompañado por un lengüetazo de su corcel. Utiliza las habilidades del jinete para impactar como es habitual. Si la tirada de dados correspondiente al ataque con lengüetazo es la más baja, el número de impactos con éxito obtenidos por el rival se ve reducido en 1D3.

Miedo: los Corceles de Slaanesh causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Montura: los Corceles de Slaanesh son monturas y aplican las reglas habituales sobre monturas.

Veloces: los Corceles se mueven hasta 30 metros por acción de movimiento, esto es 20 más que un humano corriente. Ten en cuenta que, con tal de moverse, los Corceles de Slaanesh aplican un -10 a las tiradas para ser impactados con armas a distancia; si corren, a una velocidad media de 60 metros por asalto, la penalización es de -20. Ante tiradas que afecten a distancias recorridas, superan automáticamente a cualquier personaje de a pie.

Armamento

Armas básicas

Las armas básicas son un conjunto de armas utilizadas habitualmente por las tropas de cada ejército. Muchas pueden verse en manos de piratas, pandilleros y mercenarios. Son versátiles, de manufactura robusta y es fácil encontrar recambios, munición, mejoras y diferentes versiones y modelos personalizados por toda la galaxia. Las armas básicas son relativamente sencillas en su estructura (unas más que otras) y resultan bastante fiables en combate, estando concebidas y diseñadas para resistir condiciones climáticas adversas, golpes, caídas, agua y diversas incidencias. Su funcionamiento es intuitivo y sencillo, lo cual no impide que sigan siendo mortíferas.

A continuación se proporciona una lista de las armas básicas más comunes en el universo de Warhammer 40.000, pero puede haber muchas otras. Todas estas armas se utilizan con la habilidad Básicas bajo el atributo Habilidad con proyectiles.

Akribillador (Orkos)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Akribillador	Básica	0-30	30-60	-	-	4	-	16	Sostenido 1

Arco (común)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Arco	Básica	0-30	30-60	-	-10	3	-	1	*

*Los resultados de 6 en la tirada de daño no se repiten. Sólo dispara a dos manos.

Arma Gretchin (Orkos)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Arma Gretchin	Básica	0-30	30-60	-	-	3	-	10	

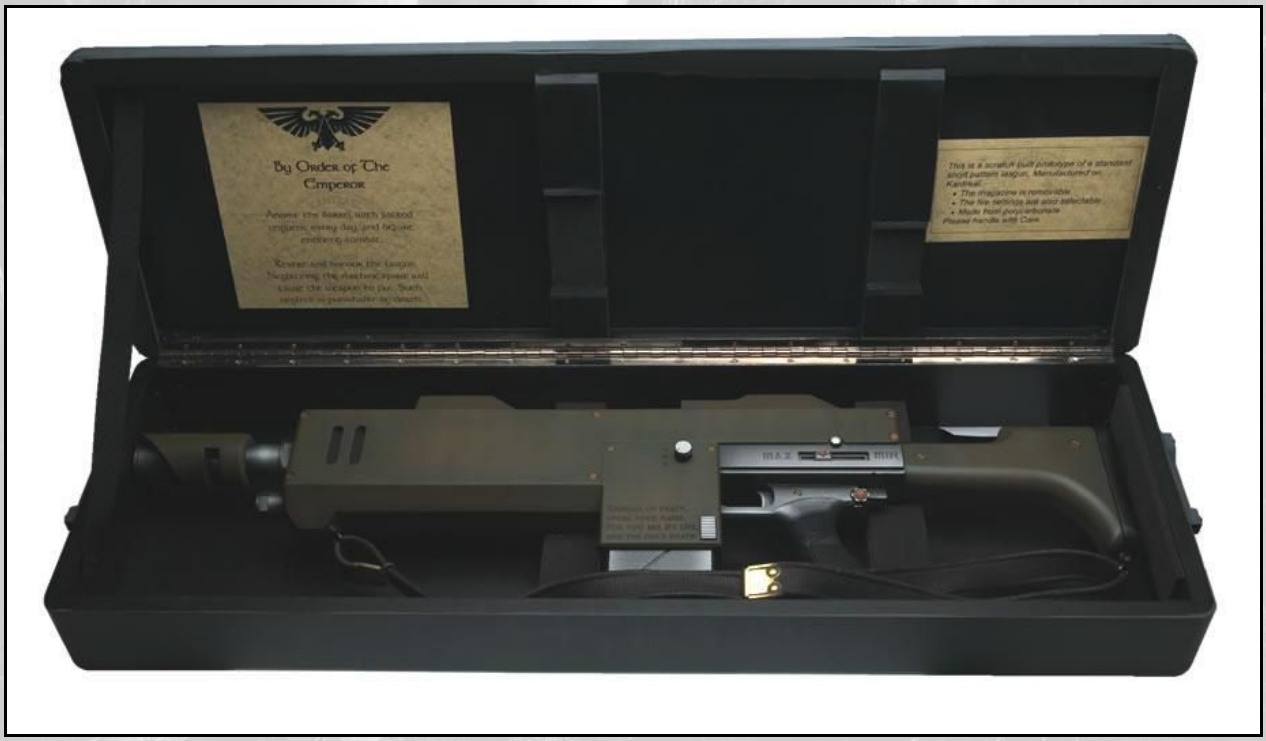
Ballesta (común)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Ballesta	Básica	0-40	40-80	-	-10	4	-	1	MoD/*

*Los resultados de 6 en la tirada de daño no se repiten.

Bólter (Imperio)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Bólter	Básica	0-30	30-60	+10	-	4	-1	12	



Bólter de Asalto (Imperio)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Bólter de Asalto	Básica	0-30	30-60	+10	-	4	-1	24	Sostenido 1

Carabina de Inducción (Tau)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Carabina de Inducción	Básica	0-15	15-45	+10	-	5	-1	12	*

*La Carabina de Inducción causa miedo.

Catapulta Shuriken (Eldar)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Catapulta Shuriken	Básica	0-30	30-60	+10	-	4	-2	20	Sostenido 1

Destripador (Imperio / Orkos)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Destripador	Básica	0-15	15-30	+20	-20	4	-	54	Sostenido 2/*

*Arma normalmente empleada por los Ogretes, aunque existen otras variantes. El usuario puede repetir las tiradas para impactar en caso de fallo a corta distancia.

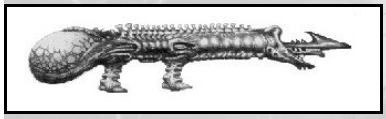
Escopeta (común)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Escopeta	Básica	0-10	10-45	-	-10	⇩			
						4	-	8	Mun. Sólida/*
						3	-	8	Mun. Postas/Área 2,5/*

*Los objetivos de tamaño humano impactados por una Escopeta deben superar una tirada sobre Equilibrio o caen derribados al suelo.

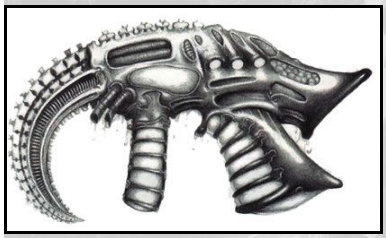
Escopeta Láser (común)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Escopeta Láser	Básica	0-15	15-50	-	-10	3	-1	8	Área 2,5



Lanzadardos (Tiránidos)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Lanzadardos	Básica	0-30	30-80	-	-	3	-1	6	



Perforacarne (Tiránidos)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Perforacarne	Básica	0-20	20-40	+10	-	4	-	20>200	*

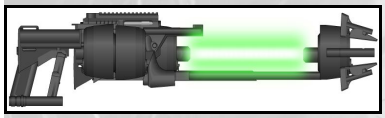
*El Perforacarne se va recargando por sí mismo gradualmente, en razón de un escarabajo por minuto (20 asaltos).

Rifle Automático (común)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Rifle Automático	Básica	0-30	30-60	+10	-	3	-	18	

Rifle Cristalino (Eldar Oscuros)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Rifle Cristalino	Básica	0-30	30-60	+10	-	3	-2	15	



Rifle Gauss (Necrones)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Rifle Gauss	Básica	0-15	15-60	+10	-	4	-2	10	Desgarra Metales

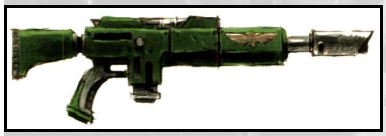
Rifle de Inducción (Tau)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Rifle de Inducción	Básica	0-25	25-75	+10	-	5	-1	12	

Rifle Kroot (Tau)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Rifle Kroot	Básica	0-30	30-60	-	-	4	-	5	*

*Gracias a su doble bayoneta exclusiva, puede ser utilizado como un arma cortante común en combate cuerpo a cuerpo, tanto a una mano como a dos manos (F +1).



Rifle Láser (común)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Rifle Láser	Básica	0-30	30-60	+10	-	⇩			
						3	-1	16	Mun. Estándar
						4	-1	12	Mun. Sobrecargada/*

*Si el arma queda encasquillada empleando munición sobrecargada, el núcleo energético se funde y debe ser reemplazado por uno nuevo.

Trabuco (común)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Trabuco	Básica	0-15	no	+20	-	3	-	1	*

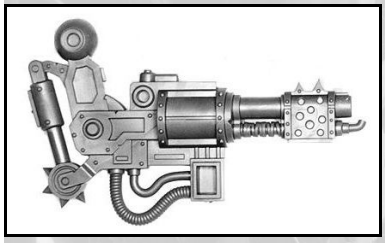
*El usuario puede repetir las tiradas para impactar en caso de fallo.

Armas especiales

Las armas especiales son un conjunto de armas especializadas de cada ejército, poco comunes y por lo general muy poderosas. Este tipo de armas son difíciles de ver y suelen ser caras. Tampoco abundan sus recambios ni su munición. No obstante, no son tan raras entre cuerpos militares de élite y bandas altamente preparadas. Si un personaje lleva una de estas armas, es probable que detrás haya todo un entramado logístico a la altura.

Las armas especiales suelen ser más delicadas que las armas básicas y requieren un mayor mantenimiento, pero pueden dar la vuelta, por sí mismas, al resultado de un combate. Su fabricación está limitada a plantas específicas y su funcionamiento es prácticamente un misterio para el grueso de la población.

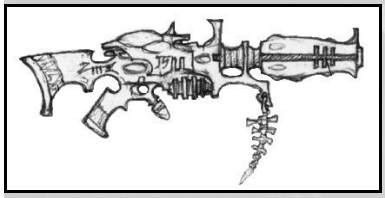
A continuación se proporciona una lista de las armas especiales más conocidas, pero el Adeptus Mechanicus estaría encantado de descubrir nuevos modelos. Todas estas armas se utilizan con la habilidad Especiales bajo el atributo Habilidad con proyectiles.



Achicharrador (Orkos)

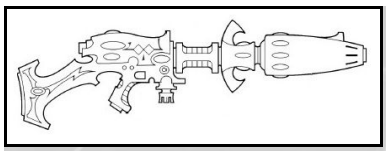
		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Achicharrador	Especial	20x2,5		-	-	4	-1	12	*

*Los objetivos impactados quedan prendidos con un 4+ en 1D6.



Bláster (Edar Oscuros)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Bláster	Especial	0-15	15-30	+10	-	8	-2	8	Materia Oscura

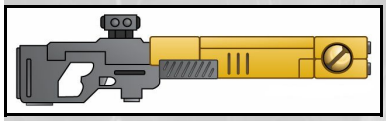


Cañón Espectral (Eldar)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón Espectral	Especial	0-20	20-40	-	-	-	-	10	*

*El blindaje de los vehículos impactados es penetrado automáticamente. Para el resto de objetivos impactados consulta la siguiente tabla (no hay salvación por armadura ni pantallas):

1-3	*Movido*. El objetivo es empujado 5D6 metros en una dirección aleatoria.
4-6	*Destruido*. El objetivo pierde todos los puntos de vida de todos los niveles de heridas.



Cañón de Inducción (Tau)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón de Inducción	Especial	0-30	30-60	+10	-	5	-1	36	Sostenido 2/*

*Sólo Armaduras de Combate Tau.

Destructor (Eldar Oscuros)

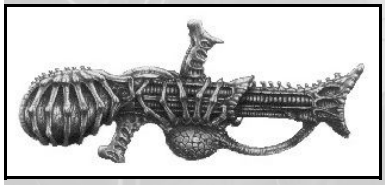
		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Destructor	Especial	20x2,5		-	-	4	-1D6	12	*

*El arma tiene un MS variable que se calcula para cada acción de ataque.

Devorador (Tiránidos)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Devorador	Especial	0-15	15-45	-	-	4	-2	33	Sostenido 2/*

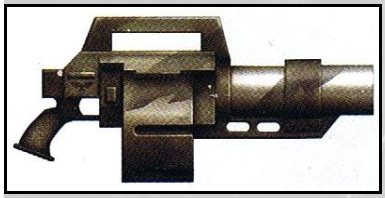
*El Devorador causa miedo.



Escupemuerte (Tiránidos)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Escupemuerte	Especial	0-30	30-80	+10	-	6	-2	12	*

*Todos los personajes a 5 metros o menos del objetivo impactado deben superar una tirada sobre Esquivar o sufren un impacto de F3.



Lanzagranadas (común)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Lanzagranadas	Especial	0-50	50-150	-	-10	-	-	6	Granada/MoD

Lanzagranadas Auxiliar (Imperio)

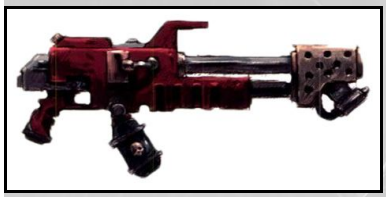
Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Lanzagranadas Auxiliar	Especial	0-15	15-30	-	-10	-	-	5	Granada/*

*Se acopla al resto de armas de fuego, excepto pistolas. Puede ser disparado junto al arma donde está acoplado en la misma acción de ataque, como un disparo independiente y contra el mismo objetivo, pero en tal caso ambas tiradas para impactar deben aplicar una penalización de -10.

Lanzagranadas Integral (Eldar)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Lanzagranadas Integral	Especial	0-20	20-40	-	-10	-	-	4	Granada/*

*Se equipa en la espalda y por tanto deja ambas manos libres. Puede ser disparado junto a otra arma en la misma acción de ataque, como un disparo independiente y contra el mismo objetivo.



Lanzallamas (Eldar / Imperio)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Lanzallamas	Especial	20x2,5		-	-	4	-2	10	*

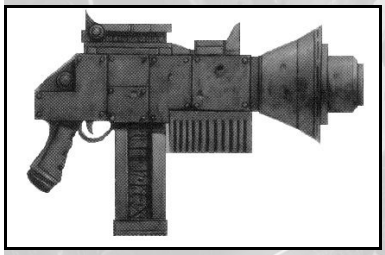
*Los objetivos impactados quedan prendidos con un 4+ en 1D6.

Rifle de Francotirador (Eldar / Imperio)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Rifle de Francotirador	Especial	0-40	40-80	+10	-	3	-1	12	Agujas

Rifle de Fusión (común)

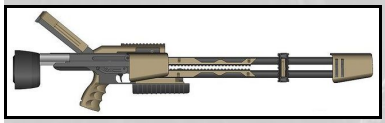
Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Rifle de Fusión	Especial	0-15	15-30	+10	-	8	-4	8	



Rifle de Gravitones (Imperio)

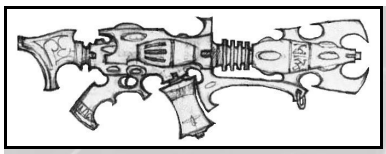
Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Rifle de Gravitones	Especial	0-20	20-40	+10	-	-	-	5	Área 2,5/*

*Los objetivos vivos impactados quedan inmovilizados. Al principio de cada asalto, deben superar una tirada sobre Forzar (-20) o no pueden hacer acciones. Excepcionalmente los psíquicos sí pueden usar sus poderes. En el caso de los vehículos, el arma penetra automáticamente su blindaje: asigna los impactos de la forma habitual y añade un +1 a cada resultado en las tablas de daños correspondientes.



Rifle Lineal (Tau)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Rifle Lineal	Especial	0-45	45-90	-	-	6	-4	10	MoD



Rifle Monofilamento (Eldar / Eldar Oscuros)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Rifle Monofilamento	Especial	30x2,5		-	-	-	-2	6	*

*Aunque se haya impactado, todos los objetivos pueden tirar sobre Esquivar para evitar ser alcanzados. En caso de impacto, los blancos totalmente cubiertos aplican una penalización de -10 a la tirada, o ven su habilidad Esquivar reducida a 10 ante un crítico. Este arma no tira dados para herir; si no se supera una tirada de salvación por armadura y/o pantalla, elimina todos los puntos de vida de todos los niveles de heridas. Un personaje alcanzado ya no puede esquivar ataques en el mismo asalto.
El arma tiene F1 y se considera Desgarra Metales contra blindaje. La tripulación expuesta no puede esquivar. Si un vehículo es penetrado, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

1	Un tripulante al azar muere.
2-4	Tira 1D6 por cada tripulante, muriendo con un 4+.
5	Tira 1D6 por cada tripulante, muriendo con un 2+.
6	Toda la tripulación es aniquilada.

Rifle de Plasma (común)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Rifle de Plasma	Especial	0-15	15-60	+10	-	7	-2	18	Sostenido 1/*

*Tras cada disparo, el arma necesita enfriarse durante un asalto completo.

Rifle de Plasme mod. MkI (Imperio, antiguo)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Rifle de Plasma MkI	Especial	0-15	15-60	+10	-	7	-2	22	Sostenido 1/*

*Puede disparar normalmente, pero si el arma resulta encasquillada, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

1	El arma resulta destruida y explota con los mismos efectos que una Granada de Plasma.
2	El usuario recibe un impacto de F6 y MS -3.
3-4	El usuario recibe un impacto de F4 y MS -2.
5-6	El usuario recibe un impacto de F2 y MS -1.

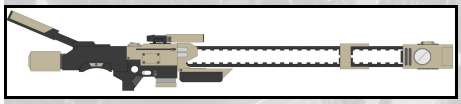
Armas Pesadas

Las armas pesadas son un conjunto de armas de gran calibre, capaces de pulverizar una escuadra entera de enemigos en un solo ataque. Representan el arsenal más poderoso que puede utilizar un individuo.

Las armas pesadas son voluminosas y deben emplearse necesariamente a dos manos. Además, muchas de ellas no permiten mover y disparar en el mismo turno. Sin embargo, compensan estas carencias con un alcance superior, mayor capacidad de munición y un poder destructivo incuestionable. Lo más probable es que cualquier individuo alcanzado por uno solo de los proyectiles de las armas pesadas muera irremisiblemente.

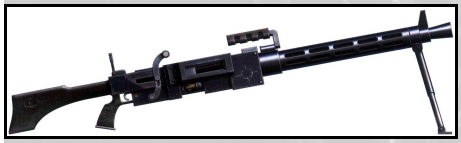
Muchas de estas armas tienen reglas especiales que describen su funcionamiento, opciones, efectos y demás. La mayoría es capaz de disparar en fuego sostenido, o bien proyectiles que cubren un área de efecto. Aquellas que no, seguramente lancen un único ataque devastador.

A continuación se proporciona una lista de las armas pesadas más utilizadas por los ejércitos de Warhammer 40.000. No han de ser confundidas con las enormes armas de apoyo montadas en algunos vehículos, o bien sobre emplazamientos defensivos, o naves. Todas ellas, las armas pesadas y las de apoyo, se utilizan con la habilidad Pesadas bajo el atributo Habilidad con proyectiles.



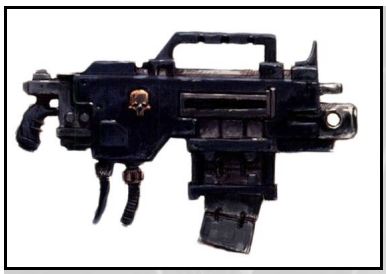
Acelerador Lineal (Tau)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Acelerador Lineal	Pesada	0-50	50-180	-	-	10	-6	20	SP/MoD



Ametralladora Pesada (común)

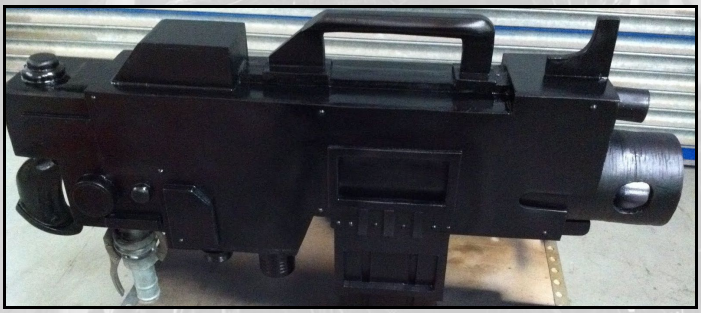
		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Ametralladora Pesada	Pesada	0-50	50-100	-	-	4	-1	180	Sostenido 2/MoD

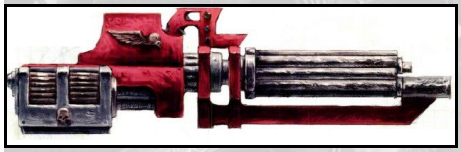


Bólter Pesado (Imperio)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Bólter Pesado	Pesada	0-50	50-100	-	-	⇩			
						5	-2	120	Sostenido 2/MoD
						5	-2	12	Área 5/MoD/*

*El arma puede disparar un proyectil ácido Hellfire, que reduce a la mitad la Resistencia del objetivo para herirlo (redondeando hacia abajo) y añade su valor de Fuerza a los puntos de daño infligidos en caso de herir. El arma incorpora ambos tipos de municiones y no ha de elegirse entre cargarla con una u otra.

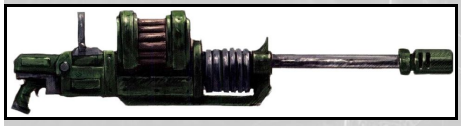




Cañón de Asalto (Imperio)

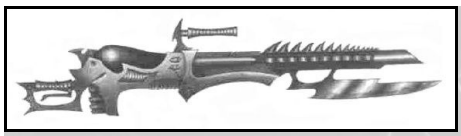
Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón de Asalto	Pesada	0-30	30-80	+10	-	8	-3	90	Sostenido 3/MoD/*

*Si el arma resulta encasquillada, tira 2D6. Si obtienes dos resultados de 1, el arma explota, matando al usuario. Si el arma está montada en un vehículo y explota de esta manera, en su lugar determina una localización aleatoria y resuelve un impacto de la propia arma contra el blindaje.



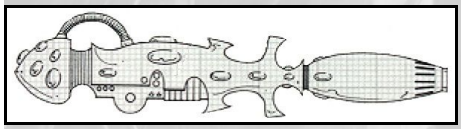
Cañón Automático (común)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón Automático	Pesada	0-50	50-180	-	-	8	-3	90	Sostenido 1/MoD



Cañón Cristalino (Eldar Oscuros)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Cañón Cristalino	Pesada	0-50	50-100	+10	-	4	-3	150	Sostenido 3



Cañón de Distorsión (Eldar)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Cañón de Distorsión	Pesada	0-40	40-80	-	-	-	-	12	Área 5/MoD/*

*El proceso de disparo del arma es tan complejo como toda su tecnología. Selecciona un punto cualquiera dentro del alcance y tira 1D6 (no es necesaria la tirada para impactar): si obtienes un resultado de 5+ el área de efecto aparece donde se pretende, con 1-4 se mueve 1D6 metros en una dirección aleatoria. Repite el proceso una segunda vez. En el punto final designado aparece el área. Los vehículos se consideran como un solo objetivo sin partes, pero de estar cubiertos parcialmente sólo resultan impactados con un 4+ en 1D6. El arma ignora blindaje, armaduras, pantallas, puntos de vida y niveles de heridas. Tan sólo tira 1D6 y consulta la siguiente tabla para todos los objetivos impactados:

1-4	*Destruido*. El objetivo resulta engullido por la Disformidad.
5	*Desplazado*. El objetivo es teleportado (consulta la siguiente tabla).
6	*Movido*. El objetivo es empujado 5D6 metros en una dirección aleatoria.

Vuelve a tirar 1D6 y consulta la siguiente tabla para objetivos desplazados:

1	El objetivo reaparece lejos de la batalla, en algún lugar totalmente inesperado, pero a salvo después de todo.
2	El objetivo es empujado 10D6 metros en una dirección aleatoria.
3	El objetivo es empujado 15D6 metros en una dirección aleatoria.
4	El objetivo es empujado 1D10+1D6 metros en una dirección aleatoria e invertido. Si es un vehículo terrestre, no puede moverse y cualquier arma en la parte superior queda inutilizada. Los personajes movidos así quedan aturdidos y deben invertir todo su siguiente turno en sobreponerse.
5	El objetivo reaparece a 5D6 metros en una dirección aleatoria, pero en el cielo a una altura considerable. Cae sufriendo un impacto de F10 sin salvación por armadura posible. Si se trata de un vehículo o edificio, cualquier personaje bajo el mismo puede tirar sobre Esquivar o sufre el mismo impacto.
6	El objetivo reaparece a 5D6 metros en una dirección aleatoria, bajo el suelo. Explota y queda destruido. Calcula un área de efecto de 5 metros donde esto sucede, que causa un impacto de F6 y MS -2 en la superficie.

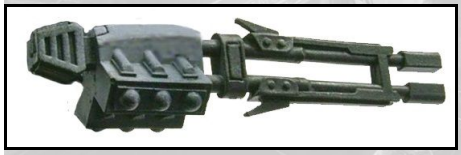
Cañón Enredadera (Tiránidos)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón Enredadera	Pesada	0-45	45-90	-	-10	4	-1	40	MoD/*

*Si el objetivo resulta herido, en lugar de sustraer puntos de vida tira 1D6: si el resultado es igual o superior a su atributo Resistencia, éste pierde los puntos de vida de todos los niveles de heridas. Además, si esto ocurre, todos los objetivos a 3,5 metros o menos de la víctima son impactados de no superar una tirada sobre Esquivar (4+ en 1D6 para los vehículos). Tira 2D6 por cada objetivo afectado: si el resultado es mayor que su atributo Fuerza o valor de embestida, queda atrapado y directamente destruido por la enredadera.

Cañón Gauss (Necrones)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón Gauss	Pesada	0-30	30-90	+10	-	6	-3	50	Desgarra Metales/MoD

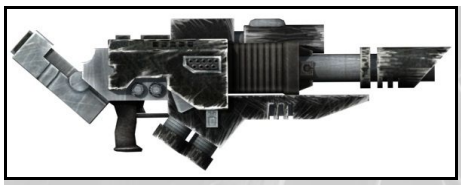


Cañón Iónico (Tau)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón Iónico	Pesada	0-50	50-150	-	-	7	-4	80	Sostenido 2/MoD

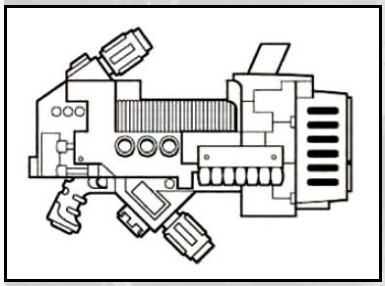
Cañón Kroot (Tau)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón Kroot	Pesada	0-50	50-120	-	-	7	-3	8	MoD



Cañón Láser (común)

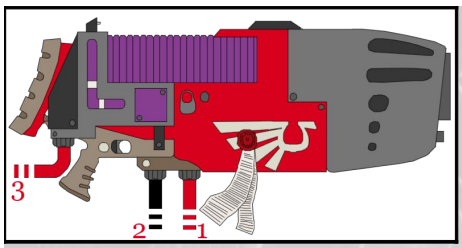
Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Cañón Láser	Pesada	0-50	50-150	-	-	9	-6	30	SP/MoD



Cañón de Plasma (común)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Cañón de Plasma	Pesada	⇩		-	-	⇩		80	⇩
		0-50	50-100			7	-2		Baja Potencia/Área 3,5
		0-50	50-180			10	-6		Máx./Área 3,5/MoD/*

*Tras cada disparo a máxima potencia, el arma necesita enfriarse durante un asalto completo. Cada disparo a máxima potencia consume 5 unidades de munición.

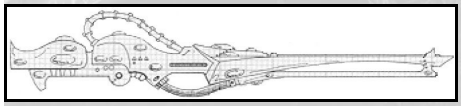


Cañón de Plasma mod. MkI (Imperio, antiguo)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón de Plasma MkI	Pesada	⇩		-	-	⇩		100	⇩
		0-50	50-100			7	-2		Baja Potencia/ Sostenido 1/ Área 2,5/MoD/*
		0-50	50-180			10	-6		Máx./Sostenido 1/ Área 2,5/MoD/*

*Cada disparo a máxima potencia consume 5 unidades de munición. Si el arma resulta encasquillada, necesita enfriarse durante un asalto completo. Adicionalmente, si esto ocurre disparando a máxima potencia, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

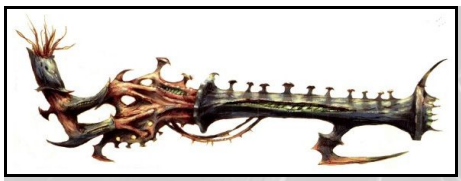
1	El arma resulta destruida y explota con los mismos efectos que un Misil de Plasma.
2	El usuario recibe un impacto de F7 y MS -4.
3-4	El usuario recibe un impacto de F5 y MS -3.
5-6	El usuario recibe un impacto de F4 y MS -2.



Cañón Shuriken (Eldar)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón Shuriken	Pesada	0-50	50-100	+10	-	⇩			
						5	-3	120	Sostenido 2
						-	-3	10	*

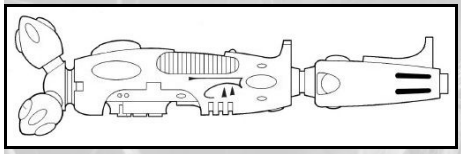
*El arma puede disparar un único proyectil denominado chillón por su sonido característico, inoculado con una toxina extremadamente letal que sólo afecta a criaturas vivas. Si el objetivo es impactado y no supera una tirada de salvación por armadura y/o pantalla, en su turno sólo moverá 3D6 metros en una dirección aleatoria y luego 2D6 más en otra. Si el resultado de esta segunda tirada es un doble o un 7, la víctima explota al final del movimiento, perdiendo los puntos de vida de todos los niveles de heridas. Calcula un área de efecto de 2,5 metros que causa un impacto de F3. Adicionalmente, cualquier amigo a 5 metros o menos del pobre deforme mientras vaga sin rumbo debe superar un chequeo de Liderazgo para no resultar desmoralizado. El arma incorpora ambos tipos de municiones y no ha de cargarse con una u otra.



Cañón Venenoso (Tiránidos)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón Venenoso	Pesada	0-40	40-80	-	-	8	-3	60	Área 2,5/MoD/*

*El arma dispara cuatro proyectiles al ser disparada. Sitúa el área de efecto normalmente y tómala como referencia para determinar una dirección aleatoria. Sitúa una segunda área de efecto tocando con la primera en dicha dirección. Repite el proceso hasta establecer las cuatro áreas, usando como referencia las últimas que van apareciendo. Por último, calcula la forma irregular del área general resultante y resuelve los impactos normalmente.



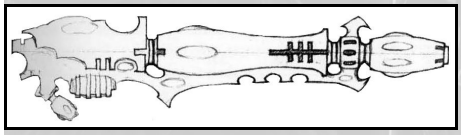
Cañón de Vibración (Eldar)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón de Vibración	Pesada	0-50	50-180	-	-	-	-2	18	MoD/*

*Determina un punto como objetivo. En vez de tirar para impactar, tira 1D6: con un 5+, el disparo se dirige contra el objetivo fijado. De lo contrario se desplaza 1D6 metros en una dirección aleatoria. Una vez determinado el punto de impacto, traza una línea desde la boquilla del arma hasta el mismo, de aproximadamente un metro de anchura. Todos los personajes en la trayectoria reciben un impacto con una Fuerza igual al valor de su propio atributo Resistencia. Los vehículos son impactados en la primera zona que toca el suelo alcanzada por el rayo.
La siguiente tabla muestra la penetración final de blindaje (no se divide a la mitad):

Blindaje	1-5	6-8	9-11	12-14	15-17	18-20	21-23	24-26
Penetración	D6	2D6	3D6	4D6	5D6	6D6	7D6	8D6

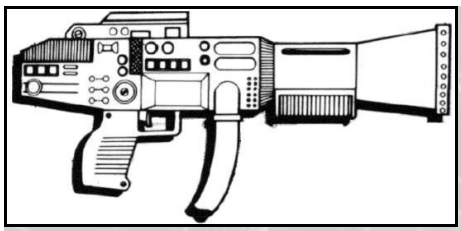
Un segundo impacto del arma contra un objetivo ya alcanzado en el mismo asalto por otro Cañón de Vibración dobla su MS y añade 1D6 adicional a la penetración final de blindaje.



Desintegrador (Eldar Oscuros)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Desintegrador	Pesada	⇩		+10	-	⇩		200	⇩
		0-30	30-60			4	-3		Baja Potencia/Sostenido 2/MoD
		0-50	50-120			7	-5		Máx./Área 3,5/MoD/*

*Cada disparo a máxima potencia consume 5 unidades de munición.



Entelarañador Pesado (Imperio)

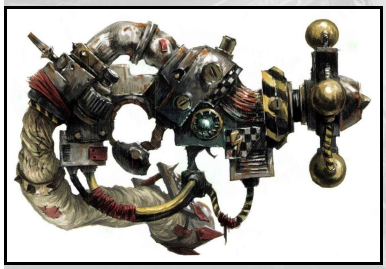
Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Entelarañador Pesado	Pesada	0-30	30-60	-	-	-	-	25	MoD/*

*Los objetivos impactados por el arma caen derribados y quedan atrapados por la red. Al principio de cada asalto, pueden efectuar una tirada con éxito sobre Forzar o seguirán inmovilizados. Además, de fallar la tirada, pierden los puntos de vida restantes de un nivel completo de heridas si no superan una tirada de salvación por armadura. En el caso de vehículos impactados, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla para saber si resultan afectados:

Velocidad en metros (último asalto)				
0-10	10-20	20-30	30-40	40+
3+	4+	5+	6+	Fallo

Un vehículo afectado queda bruscamente inmovilizado y no puede mover ni disparar, ni su tripulación abandonarlo. Al principio de cada asalto, el vehículo puede tratar de liberarse. Tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

1	*Fallo*. El vehículo vuelca o cae. La tripulación no puede abandonarlo.
2-3	*Fallo*. El vehículo sigue atrapado. Puede volver a intentar liberarse en asaltos posteriores.
4	*Fallo*. El vehículo sigue atrapado. Puede volver a intentar liberarse en asaltos posteriores. Una de las armas del vehículo determinada al azar queda liberada y puede emplearse.
5-6	*Libre*. La red es destruida y el vehículo puede moverse con normalidad.



Kañón de Atake Shokk (Orkos)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Kañón de Atake Shokk	Pesada	0-50	50-500	-	-	-	-	-	Área 5/MoD/*

*Sin duda el arma más extraña de la galaxia. Abre un portal Disforme por el que los despiadados Orkos introducen a desaprensivos Snotlings a modo de munición. Las criaturas salen a cierta distancia, enloquecidas y frenéticas, destruyendo todo a su paso antes de morir traumatizadas. El arma puede abrir el vórtice en cualquier punto dentro de su alcance y a la vista del usuario (no es necesario tirar para impactar). Tira 1D6: con un resultado de 5+ el área de efecto aparece donde se pretende. Con 1-4, el área se desplaza. En este caso tira 2D6: el resultado indica el número de metros que el área se mueve en una dirección aleatoria, apareciendo en el nuevo punto designado. Un resultado doble implica problemas con el arma (tira 1D6 y consulta la siguiente tabla):

1-2	*Destruida*. El arma no abre fuego y en su lugar explota, matando al usuario.
3-6	*No puede disparar*. Los Snotlings que fueran a ser disparados este turno salen corriendo.

En cada acción de ataque pueden ser enviados tantos Snotlings como se quiera, mientras éstos se queden a 5 metros o menos del usuario. El arma afecta de forma distinta a los diferentes objetivos con tal de ser tocados por el área (los personajes cubiertos parcialmente no pueden esquivar). Los vehículos se consideran como un solo objetivo sin partes. Por cada 5 Snotlings enviados (cantidad mínima) tira 1D6 y consulta las tablas que siguen para cada objetivo impactado (con 10 Snotlings se permiten dos tiradas, con 15 tres tiradas, etc.):

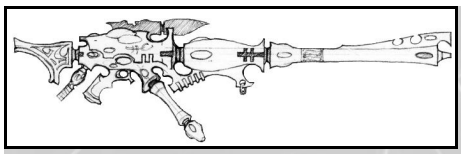
Tropas de a pie	
1	El ataque no tiene efecto.
2-5	Cualquiera que no sea Orko o Gretchin pierde los puntos de vida restantes de un nivel completo de heridas si no supera una tirada de salvación por armadura.
6	El objetivo es destruido.

Vehículos	
1	Si estaba parado, el vehículo queda inmovilizado. Si se movía, continúa moviendo fuera de control en direcciones aleatorias hasta chocar, quedando después inmovilizado. Este efecto permanece hasta una reparación.
2	Selecciona al azar un arma del vehículo y tira 1D6 cada vez que ésta sea disparada: con un resultado de 1-3 explota, causando un impacto que penetra automáticamente el blindaje en una localización aleatoria del vehículo. Este efecto permanece hasta una reparación. Si el vehículo no tiene armas, vuelve a tirar en esta tabla.
3-4	Cada miembro de la tripulación pierde los puntos de vida restantes de un nivel completo de heridas si no supera una tirada de salvación por armadura.
5	Al principio de cada asalto, tira 1D6: con un resultado de 6 el vehículo explota, causando un impacto por su fuerza de embestida tanto a la tripulación como a todos los que se encuentren a 1D6+1D10 metros. Este efecto permanece hasta una reparación.
6	El vehículo se mueve 4D6 metros al frente y vuelca brutalmente. Tripulación destruida.

Búnkeres	
1	Uno de los personajes que se esconden en el búnker es destruido.
2-5	Cada personaje dentro del búnker pierde los puntos de vida restantes de un nivel completo de heridas si no supera una tirada de salvación por armadura.
6	Extraños chillidos se oyen desde el búnker. Todos en su interior mueren.

Dreadnoughts, bípodes, Guardianes Espectrales y Exterminadores	
1	El movimiento se reduce a la mitad hasta una reparación.
2	Una de las armas queda inutilizada hasta una reparación.
3-5	El objetivo muere y permanece inmóvil.
6	El objetivo muere. El armazón se desplaza la mitad de su movimiento al frente, disparando todas sus armas contra el primer objetivo en un arco frontal de 90º. Sigue haciendo esto cada turno hasta una reparación.

Piezas de artillería	
1-3	Tira 1D6 cada vez que el arma sea disparada: con un resultado de 1-3 explota, matando a los usuarios. Este efecto permanece hasta una reparación.
4-6	El arma explota, matando a los usuarios.

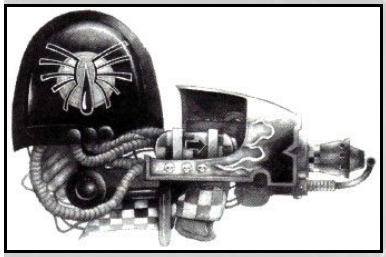


Lanza Oscura (Eldar Oscuros)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Lanza Oscura	Pesada	0-45	45-90	+10	-	8	-2	30	Materia Oscura/MoD

Lanzakohetez (Orkos)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Lanzakohetez	Pesada	0-45	45-90	-	-	8	-4	1	MoD



Lanzallamas Pesado (Imperio)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Lanzallamas Pesado	Pesada	30x2,5		-	-	5	-3	30	MoD/*

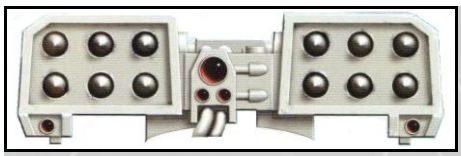
*Los objetivos impactados quedan prendidos con un 4+ en 1D6.

Lanzamisiles (común)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Lanzamisiles	Pesada	0-50	50-180	-	-	-	-	6	MoD/*

*El arma puede ser cargada con uno de estos tipos de misiles:

Tipo	F	MS	Notas
Defoliante	-	-	Área 8/Ver Granada Defoliante
Cegador	-	-	Área 8/Ver Granada Cegadora
Fragmentación	4	-1	Área 5
Fusión	8	-4	Área 2,5
Plasma	6	-2	Área 3,5/Ver Granada de Plasma
Súper Perforante	8	-6	



Lanzamisiles Cyclone (Imperio)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Lanzamisiles Cyclone	Pesada	0-50	50-180	-	-	8	-6	12	*

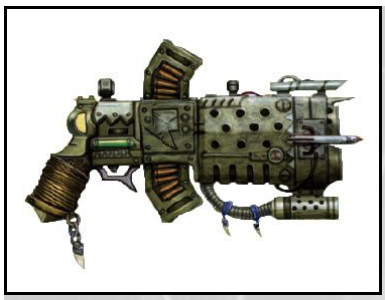
*Sólo para Armaduras de Exterminador. Este arma está compuesta por un dispositivo de accionamiento instalado en el brazo (impidiendo el uso de la mano), vinculado a un lanzador de misiles colocado en la espalda. El disparador, además de accionar el arma, es en sí mismo un fijador telemétrico que otorga una bonificación de +10 para impactar; sin embargo, otros sistemas de puntería no pueden utilizarse con un Lanzamisiles Cyclone. Cada vez que abre fuego, el usuario puede lanzar un solo misil o una salva de cuantos misiles quiera: por cada uno se calcula un área de efecto de 1 metro. Además, es posible disparar este arma junto a otra en la misma acción de ataque y en un ángulo de tiro frontal de 90º, pero entonces no se permite el uso del fijador telemétrico. Cada vez que el usuario sufra un impacto a distancia puede haber problemas con el sistema de control de los misiles; tira 2D6 y, con un resultado de 11+, vuelve a tirar 1D6 y consulta la siguiente tabla:

1	*Explosión*. Todos los misiles restantes explotan. Calcula una salva situada en el centro del usuario, que muere inmediatamente.
2	*Fuego al objetivo más próximo*. Todos los misiles restantes son lanzados en salva al objetivo más cercano (amigo o enemigo) en un arco frontal de 90º.
3	*Fuego al objetivo más lejano*. Todos los misiles restantes son lanzados en salva al objetivo más lejano (amigo o enemigo) dentro del alcance del arma, en un arco frontal de 90º.
4	*Fuego al frente*. Todos los misiles restantes son lanzados en salva al frente, cayendo a una distancia de 3D6 x 1D10 metros.
5	*Fuego aleatorio*. Todos los misiles restantes son lanzados en salva, desplazándose 5D6 metros al frente y luego cayendo a otros 5D6 metros en una dirección aleatoria.
6	*Fuego por separado*. Cada misil restante es disparado en una dirección aleatoria, impactando al primer objetivo en su trayectoria.

Láser Multitubo (Eldar)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Láser Multitubo	Pesada	0-50	50-150	+10	-	6	-1	150	MoD/*

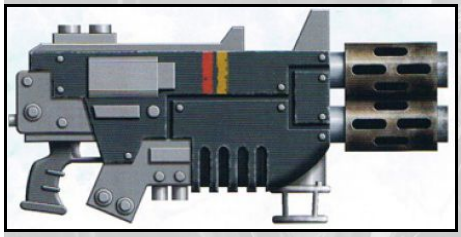
*El arma puede disparar hasta seis veces en una misma acción de ataque. Asigna objetivos no más separados de 15 metros entre sí. Una vez determinados los objetivos, ya no se pueden reasignar aunque se desperdicien disparos. Haz tiradas independientes para impactar.



Matamuchoz (Orkos)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Matamuchoz	Pesada	0-50	50-120	-	-	7	-3	60	MoD/*

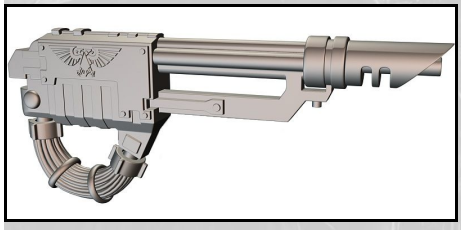
*Cada vez que el arma dispare, tira 1D6. Con un resultado de 1-2, el arma se considera normal y hace un solo disparo. Con 3-4, se considera Sostenido 1. Con un 5-6 se considera sostenido 2.



Multifundidor (común)

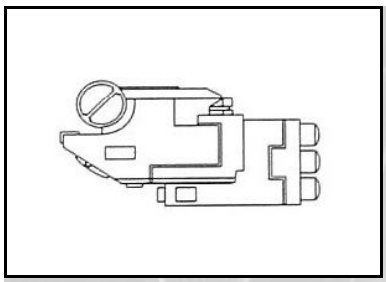
		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Multifundidor	Pesada	0-30	30-60	+10	-	8	-4	30	Área 5/MoD/*

*El arma permite tiradas abiertas para herir o penetrar blindaje con resultados de 3+ en los D6. El Multifundidor que llevan los Dreadnoughts posee un tipo de lente ajustable que les permite dispararlo también como si fuera un Lanzallamas Pesado.



Multiláser (Imperio)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Multiláser	Pesada	0-50	50-150	+10	-	6	-1	150	Sostenido 3/MoD



Sistema de Misiles Inteligentes (Tau)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Sis. Misiles Inteligentes	Pesada	0-30	30-60	-	-	5	-2	20	Sostenido 3/MoD/*

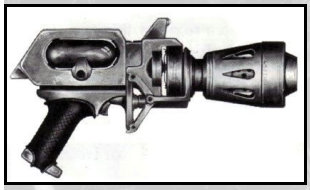
*El arma puede disparar normalmente o bien fijar a un objetivo. Fijar a los objetivos es una acción de ataque en la que se debe tirar para impactar de forma habitual, pero no se aplica la restricción de mover o disparar; en caso de éxito, el blanco queda localizado hasta que se fije uno nuevo o se recargue el arma. En asaltos posteriores, el objetivo fijado puede ser atacado desde cualquier lugar, aunque no haya línea de visión, y no se requieren tiradas para impactar: simplemente se dispara el arma y los misiles persiguen al blanco hasta dentro de su alcance. En cada asalto, el objetivo fijado puede tirar sobre Esquivar para no ser impactado, aplicando una penalización de -10 por cada misil a partir del primero. El arma no puede fijar ni disparar a objetivos localizados a distancia extrema, pero sí abriendo fuego normalmente.

Pistolas

Las pistolas son, en su mayor parte, versiones compactas de las armas básicas y las armas especiales. Conservan por tanto las características y, lo que es más importante, la potencia de sus hermanas mayores, sacrificando el alcance y la capacidad a cambio de una mayor versatilidad que las hace muy manejables a corta distancia. En espacios cerrados e interiores, no es incorrecto decir que una pistola supera en utilidad, facilidad de manejo y precisión a las armas básicas o armas especiales en que esté basada.

Además, las pistolas pueden ser empleadas en combate cuerpo a cuerpo mediante disparos a quemarropa, utilizando sus propios atributos de Fuerza, lo que las hace especialmente temibles en manos de personajes no muy fuertes pero diestros en combate. Por todo ello, conviene no subestimar a un personaje sólo porque no lleve un arma muy grande y aparatosa, error típico de Orkos.

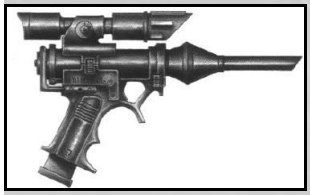
A continuación se proporciona una lista de las pistolas más utilizadas en la galaxia, aunque podría haber más. Estas armas se manejan con la habilidad Pistolas, tanto bajo el atributo Habilidad con armas como Habilidad con proyectiles.



Lanzallamas de Mano (común)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Lanzallamas de Mano	Pistola	10x2,5		-	-	4	-2	6	CaC/*

*Los objetivos impactados quedan prendidos con un 4+ en 1D6. En cuerpo a cuerpo, el arma puede prender igualmente, pero no se aplica su área de efecto, funcionando como cualquier otra pistola contra un sólo objetivo a quemarropa.

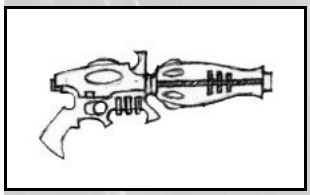


Pistola de Agujas (Eldar / Imperio)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Pistola de Agujas	Pistola	0-20	20-40	+20	-	3	-1	8	Agujas/CaC

Pistola Automática (común)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Pistola Automática	Pistola	0-20	20-40	+20	-	3	-	12	CaC

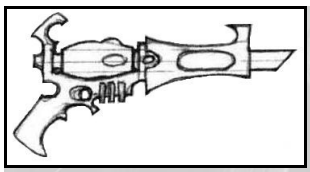


Pistola Bláster (Eldar Oscuros)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Pistola Bláster	Pistola	0-5	5-15	+20	-	8	-2	5	Materia Oscura/CaC

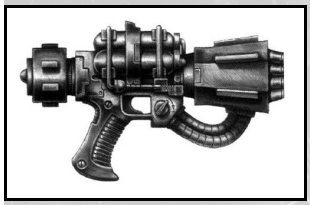
Pistola Bólter (Imperio)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Pistola Bólter	Pistola	0-20	20-40	+20	-	4	-1	8	CaC



Pistola Cristalina (Eldar Oscuros)

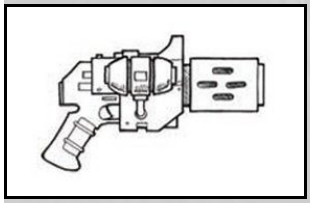
		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Pistola Cristalina	Pistola	0-15	15-30	+20	-	3	-2	10	CaC



Pistola Entelarañadora (Imperio)

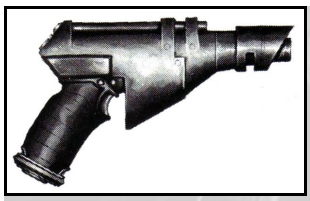
		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Pistola Entelarañadora	Pistola	0-10	10-20	-	-10	-	-	5	CaC/*

*Los objetivos impactados por el arma caen derribados y quedan atrapados por la red. Si esto ocurre en cuerpo a cuerpo, ya no se consideran trabados. Al principio de cada asalto, pueden efectuar una tirada con éxito sobre Forzar o seguirán inmovilizados. Además, de fallar la tirada, pierden los puntos de vida restantes de un nivel completo de heridas si no superan una tirada de salvación por armadura. Este arma no afecta a vehículos.



Pistola de Fusión (Eldar / Imperio)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Pistola de Fusión	Pistola	0-5	5-15	+20	-	8	-4	5	CaC



Pistola Láser (común)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Pistola Láser	Pistola	0-20	20-40	+20	-10	⇩			
						3	-	10	Mun. Estándar/CaC
						4	-	8	Mun. Sobrecargada/CaC/*

*Si el arma queda encasquillada empleando munición sobrecargada, el núcleo energético se funde y debe ser reemplazado por uno nuevo.

Pistola de Plasma (común)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Pistola de Plasma	Pistola	0-15	15-45	+20	-10	6	-1	12	Sostenido 1/CaC/*

*Tras cada disparo, el arma necesita enfriarse durante un asalto completo. Esto implica que la Pistola de Plasma sólo funciona como arma durante los asaltos impares de un combate cuerpo a cuerpo, es decir primero, tercero, quinto, etc. Dentro de cada uno de estos asaltos, no obstante, se permite disparar el arma varias veces en subsiguientes turnos de un combate cuerpo a cuerpo.

Pistola de Plasma mod. MkI (Imperio, antigua)

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Pistola de Plasma MkI	Pistola	0-15	15-45	+20	-10	6	-1	14	Sostenido 1/CaC/*

*Puede disparar normalmente, pero si el arma resulta encasquillada, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

1	El arma resulta destruida y explota con los mismos efectos que una Granada de Plasma.
2	El usuario recibe un impacto de F6 y MS -3.
3-4	El usuario recibe un impacto de F4 y MS -2.
5-6	El usuario recibe un impacto de F2 y MS -1.

Pistola Shuriken (Eldar)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Pistola Shuriken	Pistola	0-15	15-30	+20	-	4	-2	8	CaC

Pistolón (común)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Pistolón	Pistola	0-20	20-40	-	-10	3	-	6	CaC

Piztola (Orkos)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Piztola	Pistola	0-20	20-40	+10	-	4	-	6	CaC

Racimo de Espinas (Tiránidos)

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Racimo de Espinas	Pistola	20x2,5		-	-	4	-1	8	CaC/*

*En cuerpo a cuerpo no se aplica el área de efecto del arma, funcionando como cualquier otra Pistola contra un sólo objetivo a quemarropa.

Cuerpo a cuerpo

Las armas cuerpo a cuerpo son la esencia misma del combate brutal y encarnizado, pero también del duelo noble donde la habilidad de dos contendientes se mide frente a frente y no desde coberturas más propias de cobardes.

Un guerrero bien entrenado en las artes del combate cuerpo a cuerpo puede desenvolverse entre riadas de enemigos a los que va abatiendo sin piedad, avanzando y sembrando el caos a su paso. Sin embargo, también se arriesga a ser golpeado y linchado sin piedad por enemigos más diestros. Este tipo de combate es, en definitiva, muy radical y sólo puede dar lugar a dos resultados: matar o morir, sin medias tintas.

A continuación se muestran algunas de las armas cuerpo a cuerpo más comunes en la galaxia, pero seguramente hay más. Casi todas estas armas se utilizan con las habilidades Cortantes o Contundentes bajo el atributo Habilidad con armas.

Arma de Cuerpo a Cuerpo (común)

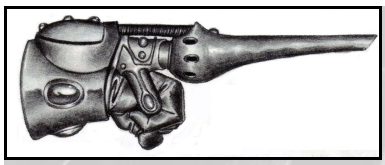
Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Arma de Cuerpo a Cuerpo	-	⇩	-	-	⇩
		-			Una Mano/CaC/*
		+1			Dos Manos/CaC/*

*Las armas de cuerpo a cuerpo engloban todas las armas comunes no tecnológicas, desde lanzas hasta espadas, pasando por cuchillos o hachas. En función de su tamaño y forma, algunas pueden o deben ser utilizadas a dos manos. El tipo depende del arma en cuestión. Los resultados de 6 en la tirada de daño no se repiten. Se aplican las siguientes reglas adicionales a determinadas clases de armas comunes: las espadas y sables pueden bloquear; las hachas, martillos y mazas añaden +2 a los puntos de daño infligidos; las lanzas y similares aumentan en +1 el orden de Iniciativa del usuario en cuerpo a cuerpo. Algunas armas combinan varias de estas propiedades, por ejemplo ciertas lanzas a dos manos permiten bloquear, y otras pueden tener características similares aunque no pertenezcan a una clase definida.

Báculo de Luz (Necrones)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Báculo de Luz	Contundente	0-15	15-45	+10	-	5	-2	15	Dos Manos/Bloquear/CaC/*

*Puede ser utilizado a distancia como un arma especial, o bien en cuerpo a cuerpo, donde tiene unos valores de F y MS preestablecidos independientemente del usuario.

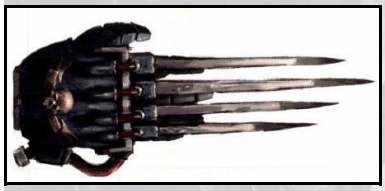


Beso del Arlequín (Eldar)

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Beso del Arlequín	Contundente	-	-	20	CaC/*

*Este arma no tiene en cuenta la Fuerza del usuario ni el MS derivado, y no tira dados para herir. Por cada impacto, si no se supera una tirada de salvación por armadura y/o pantalla, el arma elimina todos los puntos de vida de todos niveles de heridas. Tiene F1 y se considera Desgarra Metales contra blindaje. Si un vehículo es penetrado, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

1	Un tripulante al azar muere.
2-4	Tira 1D6 por cada tripulante, muriendo con un 4+.
5	Tira 1D6 por cada tripulante, muriendo con un 2+.
6	Toda la tripulación es aniquilada.



Cuchillas Relámpago (Imperio)

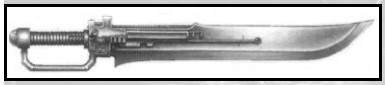
Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Cuchillas Relámpago	Cortante	+4	-	30	Bloquear/CaC/*

*Si se llevan un par equipadas, con dos o más impactos, el usuario puede elegir causar uno solo con un +2 adicional a la Fuerza para determinar la penetración de blindaje. El arma permite agarrar y manipular objetos, tal y como se detalla en el Reglamento.

Desgarrador (Imperio)

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Desgarrador	Cortante	+2	-	100	Dos Manos/CaC/*

*El MS mínimo de este arma es -3, al margen de la Fuerza del usuario. Algunos Desgarradores incorporan un Lanzallamas para ataques a distancia (no ocupa ranura adicional, pero debe dispararse a dos manos).



Espada de Energía (común)

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Espada de Energía	Cortante	+1	+(-1)	50	Bloquear/CaC

Espada de Hueso (Tiránidos)

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Espada de Hueso	Cortante	-	+(-1)	-	Bloquear/CaC

Espada Sierra (común)

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Espada Sierra	Cortante	-	-	100	Bloquear/CaC/*

*El MS mínimo de este arma es -1, al margen de la Fuerza del usuario.

Garra de Kombate (Orkos)

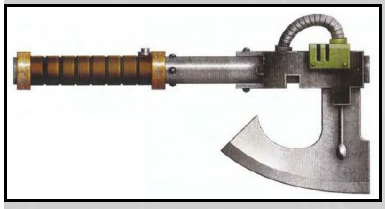
Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Garra de Kombate	Cortante	+4	-	20	CaC/*

*El usuario puede cambiar dos impactos obtenidos por uno desgarrador. Si obtiene cuatro impactos, puede hacer dos ataques desgarradores. Si obtiene tres impactos, puede hacer uno desgarrador y uno normal, etc. Los ataques desgarradores sólo funcionan contra objetivos con una tabla de daños; en caso de penetrar el blindaje, añade un +2 a la tirada en la tabla de daños correspondiente. El arma permite agarrar y manipular objetos, tal y como se detalla en el Reglamento.

Garras y Colmillos (común)

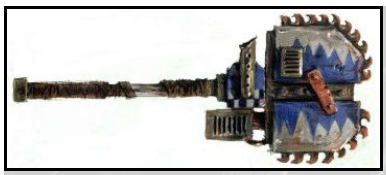
Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Garras y Colmillos	Improvisada	-	-	-	CaC/*

*Se entiende por garras y colmillos aquellos de criaturas provistas con armas naturales. Dependiendo de su fuerza, tamaño y fiereza, los resultados de 6 en las tiradas de daño pueden (o no) repetirse. En el caso de Tiránidos y Demonios, todas sus armas naturales repiten los resultados de 6.



Hacha de Energía (común)

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Hacha de Energía	Cortante	⇩	-	50	⇩
		+1			Una Mano/CaC
		+2			Dos Manos/CaC



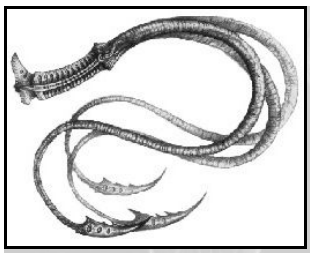
Hacha Sierra (Imperio, antigua)

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Hacha Sierra	Cortante	+1	-	80	CaC

Lanza Láser (Eldar)

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Lanza Láser	Contundente	0-15	15-30	+10	-	5	-3	18	CaC/*

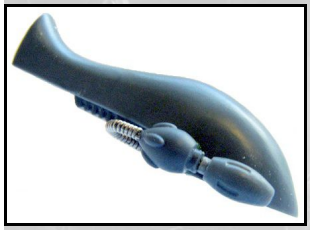
*Puede ser utilizada a distancia como un arma especial, o bien en cuerpo a cuerpo, donde tiene unos valores de F y MS preestablecidos independientemente del usuario. Aumenta en +1 el orden de Iniciativa del usuario en cuerpo a cuerpo.



Látigo Orgánico (Tiránidos)

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Látigo Orgánico	-	4	-1	-	*

*El Látigo Orgánico no cuenta como arma de cuerpo a cuerpo y no proporciona un Ataque adicional por armas múltiples. Al comienzo de un combate cuerpo a cuerpo, hace tres ataques con sus propios valores de F y MS a cualquiera en contacto con el usuario (en este caso se pueden repartir los impactos). Una vez asignados, ya no es posible cambiar los ataques. No se requiere tirada para impactar, aunque se permite a los objetivos tirar sobre Esquivar (+10) para evitar ser alcanzados. El Látigo Orgánico puede ser utilizado un máximo de dos veces por asalto, una en el turno del usuario y la otra cuando más le convenga, siempre al inicio de un combate, antes de proceder a su resolución.



Mandiláser (Eldar)

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Mandiláser	-	4	-2	15	*

*El Mandiláser no cuenta como arma de cuerpo a cuerpo y no proporciona un Ataque adicional por armas múltiples, pero se acopla en el casco y por tanto permite usar ambas manos. Al comienzo de cada combate cuerpo a cuerpo, el usuario puede hacer una tirada sobre su habilidad Pistolas bajo el atributo Habilidad con armas: si tiene éxito, el Mandiláser impacta al enemigo con sus propios valores de F y MS. Este ataque no cuenta como acción y no puede ser bloqueado. Si el objetivo sobrevive, se resuelve el combate cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que el Mandiláser funciona todos los asaltos y en cada combate.

Martillo de Trueno (Imperio)

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Martillo de Trueno	Contundente	⇩	-	25	⇩
		+4			Una Mano/CaC/*
		+5			Dos Manos/CaC/*

*El arma hiere automáticamente, añade el valor de Fuerza del ataque a los puntos de daño infligidos y penetra automáticamente el blindaje de vehículos. El Martillo de Trueno permite tiradas abiertas de daño con resultados de 5, además de 6 en los D6.

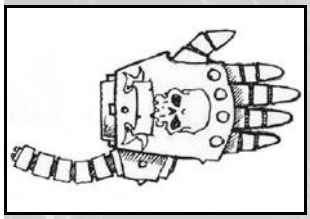
Maza de Energía (Imperio, antigua)

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Maza de Energía	Contundente	+1	-	40	CaC

Porra de Energía (Imperio)

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Porra de Energía	Contundente	5	-3	50	CaC/*

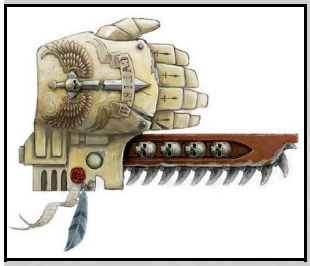
*El arma tiene sus propios valores de F y MS, independientemente del usuario. Se deben anotar los puntos de vida sustraídos por este arma: si como consecuencia de los impactos un personaje muere, en su lugar se desmaya una hora. Restituye inmediatamente todos los puntos de vida infligidos por el arma. Ten en cuenta que, si el arma no llega a noquear al adversario, éste recupera igualmente los puntos de vida una vez concluido el combate. También puede usarse como un arma común de cuerpo a cuerpo.



Puño de Combate (Eldar / Imperio)

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Puño de Combate	Contundente	+4	-	30	CaC/*

*El arma permite agarrar y manipular objetos, tal y como se detalla en el Reglamento.



Puño Sierra (Imperio)

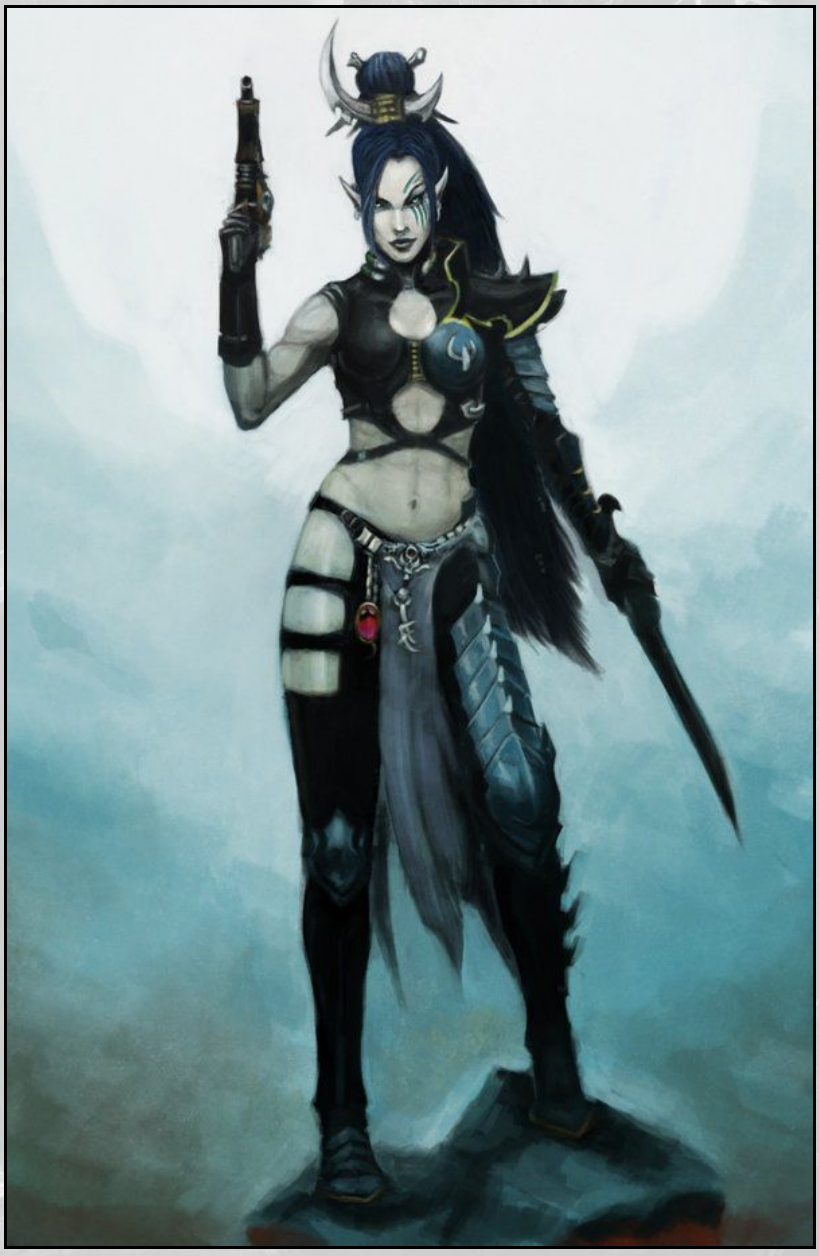
Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Puño Sierra	Contundente	+6	-	20	CaC/*

*El arma permite agarrar y manipular objetos, tal y como se detalla en el Reglamento.

Rebanadora (Orkos)

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Rebanadora	-	⇩	-	-	⇩
		-			Una Mano/CaC/*
		+1			Dos Manos/CaC/*

*Las Rebanadoras son grandes y toscas armas empleadas por los Orkos. Son equivalentes a las armas de cuerpo a cuerpo comunes y siguen las mismas reglas; sin embargo, forman un grupo homogéneo y no se aplican reglas adicionales en función de su clase. En cambio, cuando carga al combate, el usuario recibe una bonificación de +1 a la Fuerza, pero sólo durante ese turno y contra el enemigo cargado. Algunas Rebanadoras tienen componentes mecánicos, en cuyo caso se repiten los resultados de 6 en la tirada de daño; los Orkos suelen referirse a éstas como Grandes Rebanadoras.



Granadas

Las granadas son armas extremadamente útiles que a menudo marcan la diferencia entre la victoria y la derrota. Los usos que pueden darse a las granadas son muy variados y van desde el ataque directo a la defensa de posiciones estratégicas, pasando por la destrucción de obstáculos, la anulación de sistemas electrónicos, la cobertura de aliados, etc.

A diferencia de las demás armas, algunas granadas están definidas como raras, pues no pertenecen a una raza en concreto, pero son objetos definitivamente infrecuentes, a menudo accionados por tecnologías muy difíciles de reproducir.

A continuación se proporciona una lista de las granadas más habituales, pero podría haber algunas más. Todas las granadas se pueden lanzar a una distancia máxima igual al atributo Fuerza x5 en metros, utilizando la habilidad Lanzar bajo el mismo atributo.

Bomba de Fusión (común)

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Bomba de Fusión	Granada	8	-4	*

*Se utiliza en cuerpo a cuerpo contra objetivos con un valor de blindaje. Consulta el Reglamento para más información sobre el uso de esta granada.

Granada Alucinógena (Imperio)

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada Alucinógena	Granada	-	-	Área 3,5/*

*Los Marines Espaciales, Guerreros Especialistas Eldar, Guardianes Espectrales, Armaduras de Combate Tau, Armaduras de Exterminador, Necrones, Dreadnoughts y vehículos cerrados no se ven afectados por la Granada Alucinógena. Los demás personajes deben superar una tirada sobre la habilidad Apnea bajo el atributo Resistencia con una bonificación de +10, de lo contrario tira 1D10 y consultar los efectos del gas alucinógeno en la siguiente tabla:

1	Tira 1D6: con un resultado de 1-3, vuelve a tirar en esta tabla. Con un resultado de 4+, el personaje consigue sobreponerse a la alucinación.
2	Al inicio de cada asalto tira 1D6: con un resultado de 1-3, el personaje no hace nada. Con un resultado de 4+, consigue sobreponerse a la alucinación. Si nunca sale 4+, el efecto pasa tras 1D6+5 asaltos.
3	Al inicio de cada asalto tira 1D6: con un resultado de 1-5, el personaje no hace nada. Con un resultado de 6, consigue sobreponerse a la alucinación. Si nunca sale 6, el efecto pasa tras 1D6+5 asaltos.
4	Al inicio de cada asalto tira 1D6: con un resultado de 1-5, en su turno el personaje permanece inmóvil y dispara contra la cobertura más cercana, haya quien haya (selecciona los objetivos al azar si hay alguno). Con un resultado de 6, consigue sobreponerse a la alucinación. Si nunca sale 6, el efecto pasa tras 1D6+5 asaltos.
5	En su turno el personaje corre y se aleja de la batalla tanto como puede. El efecto dura 1D10+5 asaltos.
6	En su turno el personaje sólo hace una acción de movimiento en una dirección aleatoria. El efecto dura 1D10+5 asaltos.
7	En su turno el personaje se mueve y dispara en direcciones aleatorias. El efecto dura 1D10+5 asaltos.
8	En su turno el personaje se mueve hacia el objetivo más cercano (amigo o enemigo) y le dispara. El efecto dura 1D10+5 asaltos.
9	El personaje se queda acurrucado, balbuceando algo sobre “el horror” y no haciendo nada más. El efecto dura 1D10+5 asaltos.
10	En su turno el personaje corre en una dirección aleatoria, riendo enloquecido. El efecto dura 1D10+5 asaltos.

Granada Atemorizante (Imperio)

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada Atemorizante	Granada	-	-	Área 5/*

*Los Marines Espaciales, Guerreros Especialistas Eldar, Guardianes Espectrales, Armaduras de Combate Tau, Armaduras de Exterminador, Necrones, Dreadnoughts y vehículos cerrados no se ven afectados por la Granada Atemorizante. Los demás personajes deben superar una tirada sobre la habilidad Apnea bajo el atributo Resistencia con una penalización de -10, o se ven afectados por el gas, sufriendo los efectos del miedo tal y como se describe para las reglas relativas a la psicología. Sin embargo, para sobreponerse debe superarse una tirada sobre la habilidad Constitución bajo el atributo Resistencia.

Granada Cegadora (Eldar / Imperio)

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada Cegadora	Granada	-	-	Área 5/*

*El área de efecto permanece. Nadie puede ver dentro, fuera o a través del área. Los personajes que permanezcan dentro pueden luchar en cuerpo a cuerpo, pero ven sus habilidades para impactar reducidas a la mitad, redondeando hacia abajo. Para determinar la duración del área de efecto, tira 1D6 al inicio de cada asalto y consulta la siguiente tabla:

1	El área desaparece al final del asalto.
2-4	El área permanece donde está.
5	El área se encoge a la mitad de su tamaño. Si llega a ser de 1 metro o menos, desaparece al instante.
6	El área se desplaza 1D6+1D10 metros en una dirección aleatoria, afectando a su paso.

Granada Defoliante (Eldar / Imperio)

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada Defoliante	Granada	-	-	Área 5/*

*Todo el follaje y plantas en el área de efecto desaparecen inmediatamente.

Granada de Estasis (rara)

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada de Estasis	Granada	-	-	Área 5/*

*El área de efecto permanece. Los personajes dentro del área no pueden hacer nada, ni se les puede designar como objetivo. Los personajes y vehículos a 2,5 metros o menos del borde del área mueven la mitad de su recorrido normal y sólo pueden hacer acciones de ataque con 4+ en 1D6; si luchan en cuerpo a cuerpo, deberán hacerlo cada dos asaltos. Cualquier disparo a través del área de efecto tiene una penalización de -20 a la tirada para impactar. Para determinar la duración del área de efecto, tira 1D6 al inicio de cada asalto y consulta la siguiente tabla:

1-2	El efecto del estasis desaparece al final del asalto.
3-6	El efecto del estasis permanece.

Granada de Fogonazo Fotónico (Eldar / Imperio)

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada de Fogonazo Fotónico	Granada	-	-	Área 3,5/*

*Los personajes afectados deben superar una tirada sobre el atributo Iniciativa x10, o quedan aturdidos. Si fallan la tirada por más de 20 puntos, quedan cegados. Las tropas desprotegidas (entre ellas Orkos, Tiránidos, Kroot) deben aplicar una penalización de -10 a la tirada, y las tropas equipadas con visores fotocromáticos (Marines Espaciales, Guardianes Espectrales, Armaduras de Exterminador, Necrones, Dreadnoughts y vehículos cerrados) cuentan con una bonificación de +10 y en cualquier caso no pueden quedar cegadas. El resto de tropas tienen visores comunes y no modifican la tirada. Los personajes aturdidos ven su Habilidad con armas y Habilidad con proyectiles reducidos a 1 durante el presente asalto, después pueden actuar con normalidad. Aquellos cegados pueden mover en direcciones aleatorias y la mitad de las distancias habituales; no pueden disparar y si combaten cuerpo a cuerpo tienen una Habilidad con armas de 1 durante el presente asalto y todo el asalto siguiente. Los personajes cegados deben tirar 1D6 al inicio de asaltos posteriores: con un resultado de 5+ se recuperan.

Granada de Fragmentación (común)

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada de Fragmentación	Granada	3	-1	Área 5

Granada de Humo (común)

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada de Humo	Granada	-	-	Área 5/*

*El área de efecto permanece. Sólo los personajes equipados con visión térmica, sentidos automáticos, escáneres, sistemas de puntería u ojos biónicos pueden ver a través del humo. En circunstancias normales, todas las tropas disponen de estos artilugios menos los Orkos, los Tiránidos y los Kroot. Un personaje atrapado dentro de la nube de humo puede elegir entre quedarse quieto o mover en una dirección aleatoria la mitad de su movimiento normal. Mientras permanezcan en el área, pueden luchar en cuerpo a cuerpo, pero sus habilidades para impactar se reducen a la mitad, redondeando hacia abajo. Determina la duración del área usando las reglas descritas para la Granada Cegadora.

Granada Lacrimógena (Imperio)

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada Lacrimógena	Granada	-	-	Área 3,5/*

*El área de efecto permanece. Todo objetivo impactado debe superar una tirada sobre la habilidad Apnea bajo el atributo Resistencia, o permanece incapacitado mientras siga dentro del área. Si ésta se mueve o desaparece, el personaje puede volver a actuar con normalidad. Los Marines Espaciales, Guerreros Especialistas Eldar, Guardianes Espectrales, Armaduras de Combate Tau, Armaduras de Exterminador, Necrones, Dreadnoughts y vehículos cerrados no se ven afectados por la Granada Lacrimógena. Determina la duración del área usando las reglas descritas para la Granada Cegadora.

Granada Perforante (común)

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada Perforante	Granada	6	-3	*

*Las tiradas para impactar al lanzar esta granada sufren una penalización de -10.

Granada de Plasma (Eldar / Imperio)

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada de Plasma	Granada	5	-2	Área 3,5/*

*El área de efecto permanece, impidiendo la línea de visión. Al principio de cada asalto tira 1D6 por cada Granada de Plasma activa y consulta la siguiente tabla para saber qué ocurre con el área:

1	El área desaparece al instante.
2-5	El área se encoge 1 metro. Si llega a ser de 1 metro o menos, desaparece al instante.
6	El área se expande 1D6+1D10 metros de diámetro y desaparece al final del asalto.

Granada de Pulso Electromagnético (rara)

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada de Pulso Electromagnético	Granada	-	-	Área 3,5/*

*Sólo afecta a vehículos, Armaduras de Combate Tau, Armaduras de Exterminador, Guardianes Espectrales y robots. El blindaje es penetrado automáticamente, aplicándose un modificador de -1 a las tiradas en las tablas de daños correspondientes. Los personajes sin blindaje sufren un impacto de F3 que ignora la protección de la armadura. Otros artilugios electrónicos delicados pueden quedar deshabilitados, a discreción del Máster, pero esto no incluye los sistemas de las armaduras, pantallas ni armas.

Granada de Radiación (rara)

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada de Radiación	Granada	1D10	-3	Área 1D10/*

*El área de efecto permanece, pero es invisible. El Máster debe determinar el tamaño del área y mantenerlo en secreto hasta que algún personaje sea impactado. El valor de Fuerza del arma se calcula de forma individual para cada objetivo. Determina la duración del área usando las reglas descritas para la Granada Cegadora.

Granada de Toxinas (rara)

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada de Toxinas	Granada	-	-	Área 3,5/*

*El área de efecto permanece. Los Marines Espaciales, Guerreros Especialistas Eldar, Guardianes Espectrales, Armaduras de Combate Tau, Armaduras de Exterminador, Necrones, Dreadnoughts y vehículos cerrados no se ven afectados por la Granada de Toxinas. Los demás personajes deben superar una tirada sobre la habilidad Apnea bajo el atributo Resistencia, de lo contrario mueren sin considerar armadura, pantallas, puntos de vida o niveles de heridas a menos que superen una segunda tirada con una penalización de -20 sobre la habilidad Constitución bajo el atributo Resistencia. Determina la duración del área usando las reglas descritas para la Granada Cegadora.

Granada Vírica (rara)

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada Vírica	Granada	-	-	Área 5/*

*Los Marines Espaciales, Guerreros Especialistas Eldar, Guardianes Espectrales, Armaduras de Combate Tau, Armaduras de Exterminador, Necrones, Dreadnoughts y vehículos cerrados no se ven afectados por la Granada Vírica. Otros personajes debe superar una tirada sobre la habilidad Apnea bajo el atributo Resistencia, o mueren inmediatamente sin considerar armadura, pantallas, puntos de vida o niveles de heridas. Alrededor de los personajes muertos de esta forma calcula un radio en metros de 1D6+1D10: todo objetivo dentro del área sufre los mismos efectos del virus. Repite este proceso por cada personaje muerto. Sin embargo, un mismo personaje sólo debe hacer una única tiradas sobre Apnea por cada Granada Vírica. Cuando no haya nadie en las áreas de efecto resultantes, salvo personajes que hayan logrado salvarse o sean inmunes, el virus muta a una forma inocua y cesa su efecto.

Granada de Vórtice (rara)

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada de Vórtice	Granada	-	-	Área 3,5/*

*El área de efecto permanece. El vórtice bloquea completamente la línea de visión e impide que nada lo traspase. Cualquier objetivo dentro del área resulta destruido al instante, sin considerar blindaje, armadura, pantallas, puntos de vida o niveles de heridas. Los personajes de cierta relevancia podrían tratar de esquivar aunque estén totalmente cubiertos, a discreción del Máster. En el caso de los vehículos cubiertos parcialmente, cada parte impactada conforme a las reglas resulta penetrada automáticamente y debe aplicarse un +1 a las tiradas en las tablas de daños correspondientes. Al inicio de cada asalto, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla para saber qué ocurre con el área de efecto:

1-2	El vórtice desaparece al instante.
3-4	El vórtice permanece invariable.
5-6	El vórtice se desplaza 1D6+1D10 metros en una dirección aleatoria, afectando a su paso.

Armaduras

Las armaduras son elementos de equipo imprescindibles si cualquier guerrero tiene alguna intención de sobrevivir a la batalla. Todo soldado ve su armadura como una segunda piel, a menudo decorada de muy diversas formas para aumentar su vínculo y concepto de propiedad sobre ella. No es raro ver pintadas, mensajes, adornos y personalizaciones varias en las armaduras, a veces discretos y otras llamativos y hasta estridentes.

Hay armaduras de muy diversos tipos: algunas son relativamente sencillas, mientras que otras son piezas de ingeniería extremadamente avanzadas. Las hay livianas, capaces de salvar la vida al usuario aunque éste reciba heridas, y extremadamente robustas, tanto que su portador es prácticamente invulnerable ante según qué armas.

Las armaduras son también muy importantes para entender el concepto de resultar herido, ya que sin ellas hasta una piedra puede herir al personaje más resistente. En definitiva puede decirse que, sin su armadura, sólo es cuestión de tiempo que el guerrero más poderoso caiga abatido, por lo que es obligatorio equiparse con una antes de entrar en acción.

A continuación se proporciona una lista de las armaduras más comunes entre los ejércitos de la galaxia. Se detalla la protección general que ofrecen (siempre con cuatro puntos de vida por nivel de heridas), su nivel de eficacia (expresado con un porcentaje), las partes del cuerpo cubiertas y, en su caso, una serie de notas y reglas adicionales.

Armadura Antifrag (común)

Niveles de heridas: 1
Eficacia: 25%
Protección: cabeza (opcional), torso
Notas: incluye Comunicador (opcional). Aumenta en 1 su nivel de heridas contra áreas de efecto.

Armadura Astartes de Explorador (Imperio)

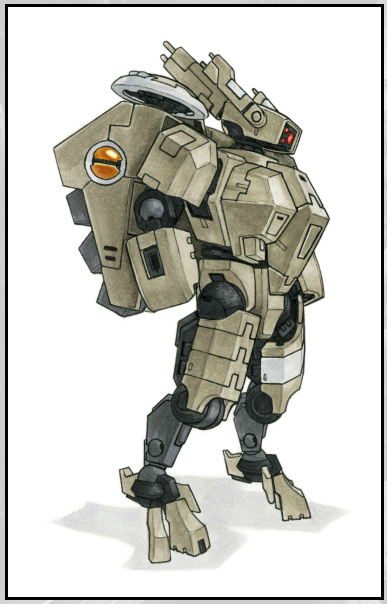
Niveles de heridas: 3
Eficacia: 75%
Protección: torso
Notas: incluye Comunicador, Encriptador y Sistema de Reciclaje Biológico.

Armadura de Caparazón (Imperio, Tau)

Niveles de heridas: 3
Eficacia: 50%
Protección: brazos, cabeza (opcional), piernas, torso
Notas: incluye Comunicador.

Armadura de Combate XV15 “Sombra” (Tau)

Niveles de heridas: 4
Eficacia: 75%
Protección: completa
Notas: incluye Binoculares 4X, Camaleonina, Comunicador Avanzado, Lector Ambiental, Rastreador, Retrorreactor, SRA, Visor Fotocromático Adaptable y Visor Infrarrojo. Aumenta el atributo F del usuario en +1. Uno de los brazos lleva anclado un Cañón de Inducción, impidiendo el uso de la mano.

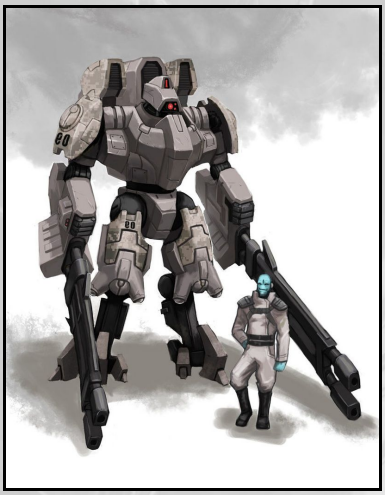


Armadura de Combate XV8 “Crisis” (Tau)

Niveles de heridas: 4
Eficacia: 100%
Protección: completa
Notas: incluye Binoculares 8X, Comunicador Avanzado, Lector Ambiental, Rastreador, Retrorreactor, SRA, Visor Fotocromático Adaptable y Visor Infrarrojo. MS de cualquier ataque contra el usuario reducido a la mitad (redondeando hacia abajo). Aumenta los atributos del usuario: F +2, R y H +1. Dispone de tres anclajes, cada uno de los cuales puede incluir un arma especial o un sistema de apoyo. Si un arma se repite en dos anclajes, ambas pueden disparar como acopladas. Ten en cuenta que dos de los anclajes están en los brazos, impidiendo completamente el uso de las manos, pero el usuario puede disparar a una mano sin penalizaciones. Las armas pueden ser desencasquilladas de forma normal por acceso remoto. El usuario puede ignorar las llamas, pero éstas causan daños normalmente. Los sistemas de apoyo pueden ser:
1- SDM (Sistema de Disparo Múltiple), que permite disparar un arma adicional (o dos armas acopladas por separado) en una misma acción de ataque y en un ángulo frontal de 90º.
2- Pantalla de Defensa, que proporciona una tirada de salvación por pantalla de 4+ en 1D6.
3- Sistema de Puntería Integrado.
4- Control de Drones: permite al usuario controlar hasta dos Drones de Combate que son inmunes a la psicología, cuentan como objetivos pequeños, y están equipados con dos Carabinas de Inducción acopladas y una armadura con tres niveles de heridas. Tienen las siguientes características a efectos prácticos:

Dron de Combate

HA	HP	F	R	H	I	A
2	2	3	3	1	4	1



Armadura de Combate XV88 “Apocalipsis” (Tau)

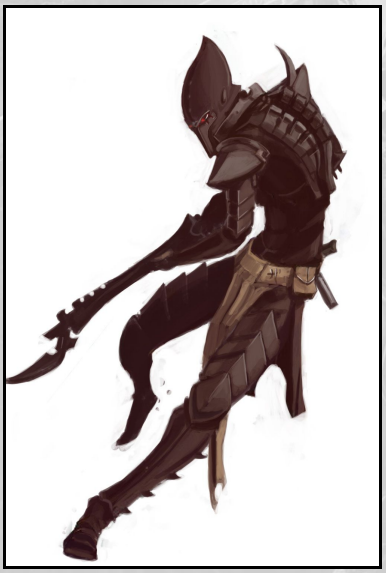
Niveles de heridas: 5
Eficacia: 125%
Protección: completa
Notas: incluye Binoculares 8X, Comunicador Avanzado, Lector Ambiental, Rastreador, SRA, Visor Fotocromático Adaptable y Visor Infrarrojo. El usuario se considera un personaje grande. MS de cualquier ataque contra el usuario reducido a la mitad (redondeando hacia abajo). Aumenta los atributos del usuario: F +2, R y H +1. Dispone de dos anclajes para armas especiales o pesadas, y un anclaje para un sistema de apoyo. Cada anclaje de armas puede incluir un arma pesada, o bien dos armas especiales acopladas. Si un arma pesada se repite en dos anclajes, ambas pueden disparar como acopladas. Ten en cuenta que dos de los anclajes están en los brazos, impidiendo completamente el uso de las manos, pero el usuario puede disparar a una mano sin penalizaciones, incluyendo armas pesadas. Así mismo, ten en cuenta que la Armadura de Combate XV88 “Apocalipsis” NO permite mover y disparar con armas pesadas. Las armas pueden ser desencasquilladas de forma normal por acceso remoto. El usuario puede ignorar las llamas, pero éstas causan daños normalmente. El sistema de apoyo puede ser:
1- SDM (Sistema de Disparo Múltiple), que permite disparar un arma pesada adicional (o dos armas pesadas acopladas por separado), o bien dos armas especiales acopladas adicionales, en una misma acción de ataque y en un ángulo frontal de 90º.
2- Pantalla de Defensa, que proporciona una tirada de salvación por pantalla de 4+ en 1D6.
3- Sistema de Puntería Integrado.
4- Control de Drones: permite al usuario controlar hasta dos Drones de Combate. Consulta sus características en la Armadura de Combate XV8 “Crisis”.

Armadura de Guerrero Especialista (Eldar)

Niveles de heridas: 2, 3 o 4
Eficacia: 60%
Protección: completa
Notas: incluye Binoculares 4X, Comunicador Avanzado, Encriptador, Lector Ambiental, Micro-Receptores, Rastreador, SRA y Visor Infrarrojo.

Armadura de Exarca (Eldar)

Niveles de heridas: 4
Eficacia: 150%
Protección: completa
Notas: incluye todo el equipo de una Armadura de Guerrero Especialista.

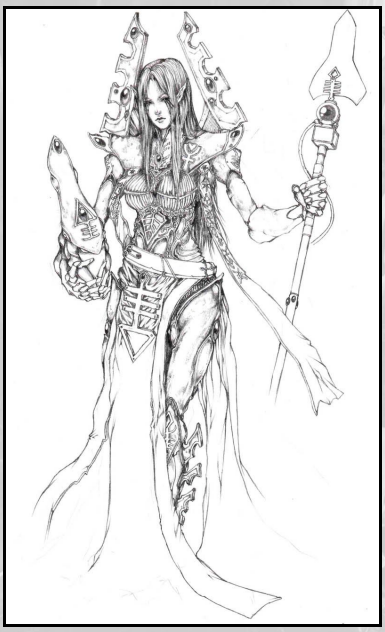


Armadura de Malla (Eldar / Eldar Oscuros)

Niveles de heridas: 2
Eficacia: 40%
Protección: brazos, cabeza (opcional), piernas, torso
Notas: incluye Comunicador (opcional) y Encriptador (opcional).

Armadura Pezada (Orkos)

Niveles de heridas: 3
Eficacia: 35%
Protección: cabeza (opcional), torso

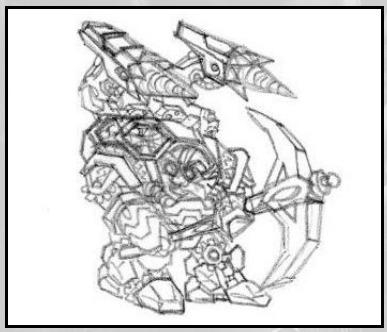


Armadura Rúnica (Eldar)

Niveles de heridas: 3
Eficacia: no aplicable
Protección: cabeza, torso
Notas: incluye Comunicador Avanzado, Encriptador, Micro-Receptores, Rastreador, SRA y Visor Infrarrojo. La salvación que ofrece es invulnerable y no se ve afectada por el MS de las armas.

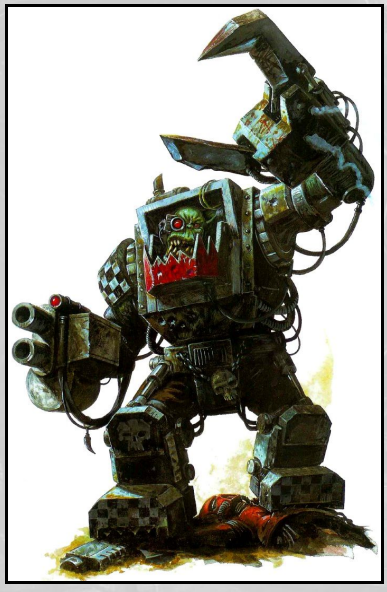
Armadura Táctica de Exterminador (Imperio)

Niveles de heridas: 5
Eficacia: 250%
Protección: completa
Notas: incluye Baliza de Teleportación, Linterna y todo el equipo de una Servoarmadura MkVII, menos Retrocohetes y Sistema de Amortiguación. MS de cualquier ataque contra el usuario reducido a la mitad (redondeando hacia abajo). Permite mover y disparar armas pesadas, así como disparar armas a una mano sin penalizaciones, incluyendo pesadas, pero en tal caso éstas últimas quedan ancladas en el brazo, impidiendo el uso de la mano. Por tanto, lo normal es que al menos uno de los brazos se reserve para un arma que permita enfundarla, o bien para un Puño de Combate o similar. El usuario puede ignorar las llamas, pero éstas causan daños normalmente, y no sufre penalización por llevar armas pesadas en combate cuerpo a cuerpo. Modifica las habilidades del usuario: Forzar +20, Esquivar -10, Sigilo -10.



Exo-Esqueleto Squat (Imperio)

Niveles de heridas: 4
Eficacia: 125%
Protección: completa
Notas: incluye Comunicador, Kit de Herramientas, Soplete, Taladro y Visor Infrarrojo. MS de cualquier ataque contra el usuario reducido a la mitad (redondeando hacia abajo).

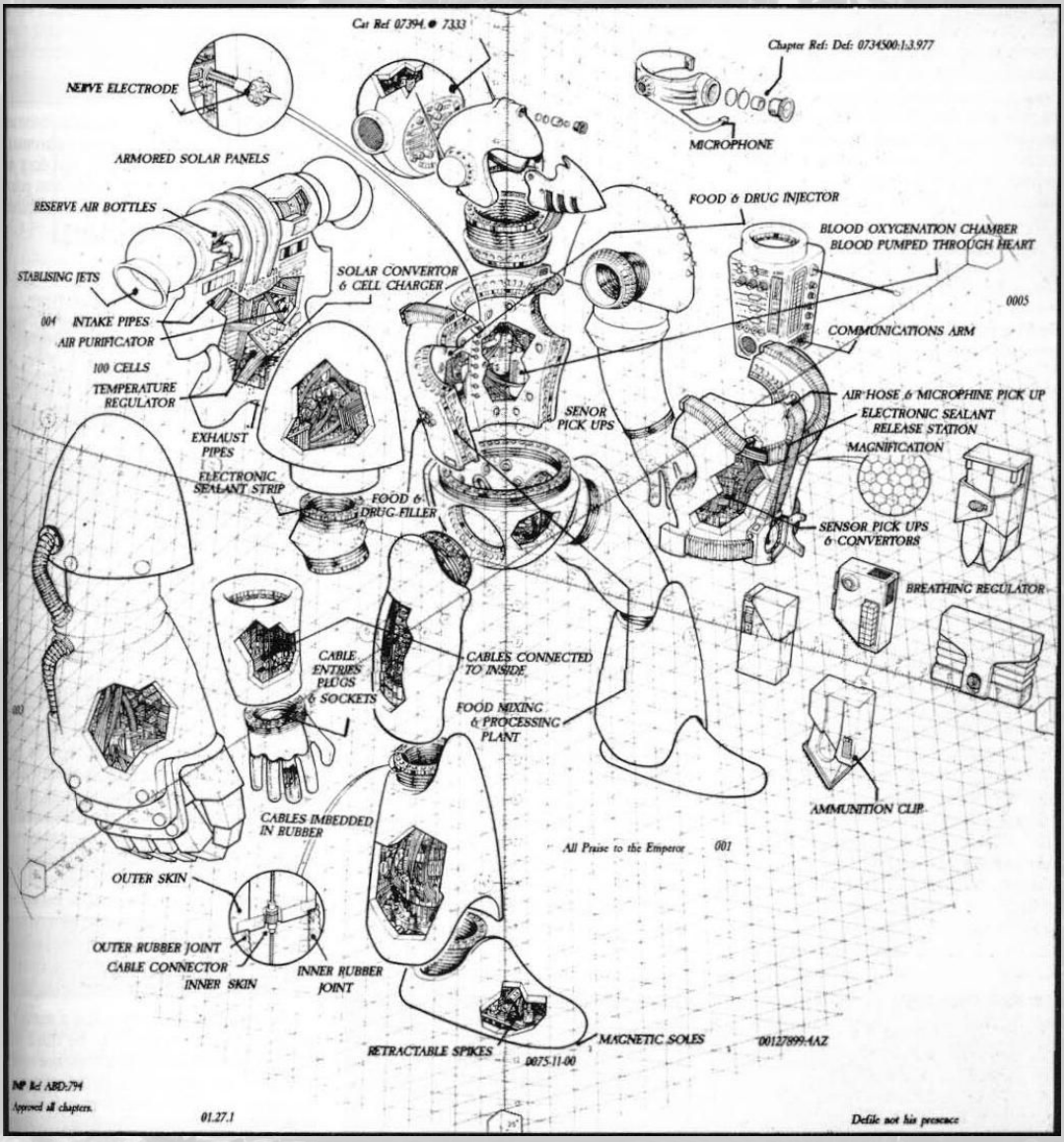


Mega-Armadura (Orkos)

Niveles de heridas: 5
Eficacia: 70%
Protección: completa
Notas: incluye Garrapato Médico (anula los puntos de vida perdidos con 4+ en 1D6). Permite disparar armas básicas y especiales a una mano sin penalizaciones, pero en tal caso éstas quedan ancladas en el brazo, impidiendo el uso de la mano. Por tanto, lo normal es que al menos uno de los brazos se reserve para un arma que permita enfundarla, o bien para una Garra de Kombate. El usuario puede ignorar las llamas, pero éstas causan daños normalmente. Modifica las habilidades del usuario: Forzar +20, Esquivar -10, Sigilo -20.

Servoarmadura MkVII “Aquila” (Imperio)

Niveles de heridas: 4
Eficacia: 100%
Protección: completa
Notas: incluye Binoculares 4X, Botas Magnéticas, Cogitador, Comunicador Avanzado, Encriptador, Lector Ambiental, Micro-Receptores, Rastreador, Retrocohetes, Sistema de Amortiguación, SRA, Sistema de Reciclaje Biológico, Visor Fotocromático Adaptable y Visor Infrarrojo, además de una reserva de oxígeno. Modifica las habilidades del usuario: Forzar +10, Sigilo -10.



Equipo

Es imposible describir todo el equipo disponible en el universo de Warhammer 40.000, pues existen un millón de mundos habitados, en cada uno de los cuales hay artículos únicos y característicos. En esta lista de equipo hay un poco de todo, desde algunas armas muy raras hasta herramientas comunes, pasando por armaduras, sistemas electrónicos, consumibles, etc. Muchos de estos elementos de equipo están incorporados en las Servoarmaduras de los Marines Espaciales y se describen para dar una mejor idea de cómo funcionan. La mayor parte de esta lista se centra en equipamiento militar, habitualmente utilizado por los ejércitos del Imperio, aunque no exclusivo de los mismos. A continuación se nombra cada artículo, se proporciona una descripción del mismo y, en caso de ser necesario, se detallan las reglas aplicables a efectos de juego.

Aceite Bendito (sólo Tecnomarines)

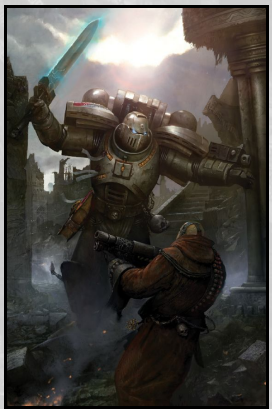
No ocupa ranura. En apariencia un sencillo frasco de aceite, que sin embargo ha sido bendecido invocando plegarias al Deus Mechanicus. Aplicado sobre cualquier arma, permite ignorar el próximo resultado de encasquillamiento, por lo que no es necesario desencasquillarla. El Aceite Bendito no funciona con armas que tienen reglas especiales en caso de quedar encasquilladas, como el Cañón de Asalto. En el frasco hay suficiente líquido para aplicarlo un total de 5 veces.

Armadura Aegis

No ocupa ranura. Una variante de la Servoarmadura MkVII impregnada de runas protectoras. Un personaje equipado con una Armadura Aegis obtiene una tirada de salvación permanente de 4+ en 1D6 contra cualquier poder psíquico del enemigo, como un tipo de pantalla especial.

Armadura Aegis de Exterminador

No ocupa ranura. Proporciona la misma protección contra poderes psíquicos del enemigo que una Armadura Aegis, pero sobre la base de una Armadura Táctica de Exterminador.

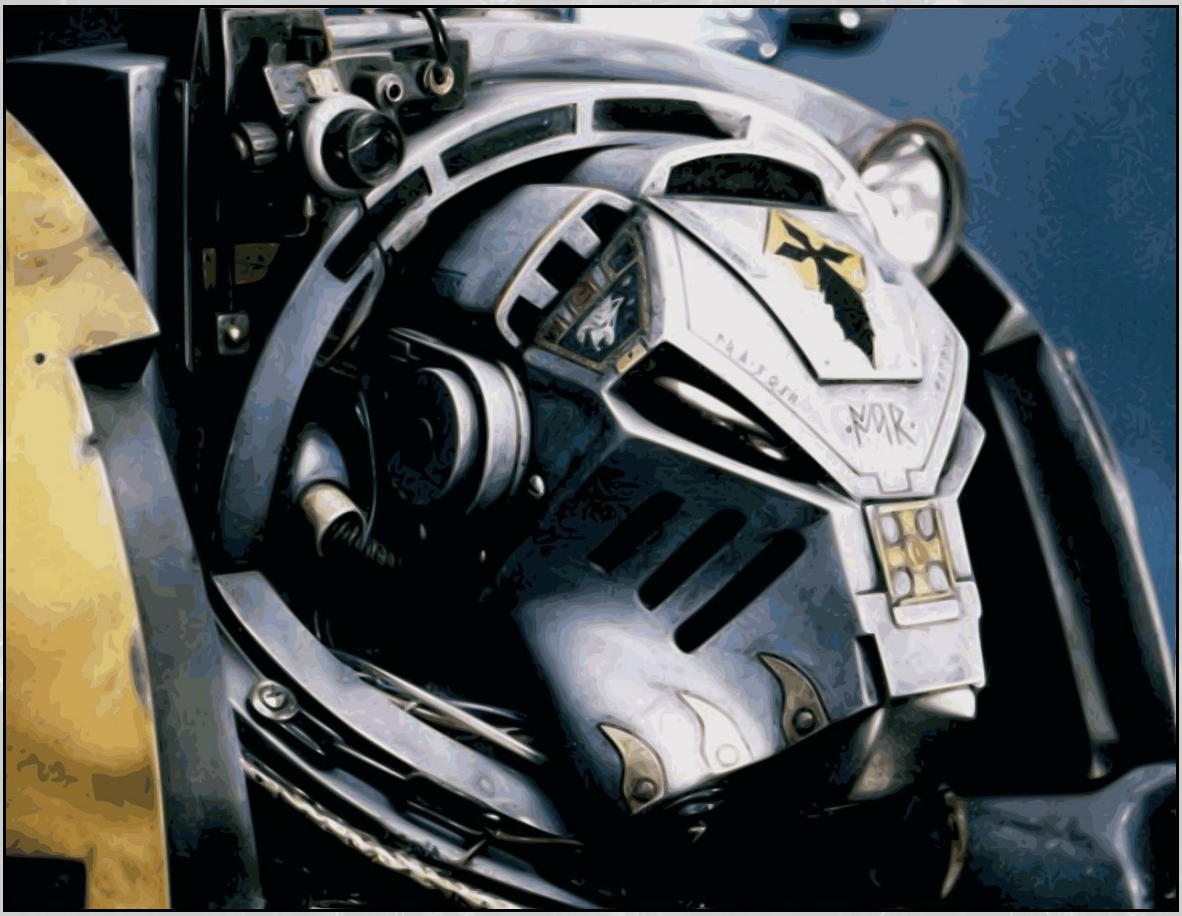


Armadura Artesanal

No ocupa ranura. Es una armadura muy preciada y reconocida, forjada con cuidado por un maestro artesano y decorada profusamente. La Armadura Artesanal es similar a una Servoarmadura MkVII, pero duplica el atributo Resistencia del usuario para determinar si éste resulta herido. Además tiene una eficacia del 150%.

Armadura Táctica de Exterminador

No ocupa ranura. También llamadas Armaduras Tácticas Dreadnought, apenas se fabrican en unas pocas factorías especializadas. Se trata de reliquias de tiempos pasados que confieren al usuario una resistencia formidable, capacidad para manejar armamento pesado y toda clase de sistemas avanzados. Consulta en la lista de armaduras sus propiedades.



Aura de Hierro (sólo Devastadores y Marines Tácticos)

Un símbolo de nobleza, habitualmente empleado por comandantes del Adeptus Astartes. El Aura de Hierro no es sino una Pantalla de Conversión colocada sobre la armadura, con una eficacia del 200%. Además, aumenta en +10 la habilidad Coraje del usuario. Ver Pantalla de Conversión para más información.

Auspex

Se trata de un tipo de rastreador extremadamente avanzado, que directamente indica al usuario la posición exacta de todas las criaturas vivas hasta una distancia de 60 metros. Para utilizarlo hay que sostenerlo con una mano.

Baliza de Teleportación

No ocupa ranura. Ver Generador de Salto Disforme para más información. Si alguien se teleporta a 15 metros o menos de una Baliza de Teleportación, aparece en el punto deseado con 4+ en vez de 5+ en 1D6.

Bayoneta (sólo Marines Tácticos)

No ocupa ranura. Se incorpora a armas básicas o especiales, permitiendo a un usuario entrenado utilizarlas en combate cuerpo a cuerpo como armas cortantes comunes. Sin embargo, el arma equipada con una bayoneta debe utilizarse a dos manos para golpear, o sigue penalizando por arma improvisada. Además, el usuario no obtiene la bonificación habitual de +1 a la Fuerza de los ataques por empuñar armas a dos manos. Cada bayoneta se adapta y confecciona para un arma concreta, no siendo posible intercambiarla entre distintas armas.

Binoculares

No ocupa ranura. Equipo estándar Astartes. Objeto independiente o integrado en visores y cascos, que acerca los elementos lejanos a la vista del usuario. Hay muchos modelos y tipos. El nivel de zoom está expresado con un número que indica el grado de acercamiento. Una vez localizado el objetivo o entorno a investigar, el usuario ve reducida la posible penalización por distancia en sus tiradas sobre la habilidad Atención que afecten a la vista.

Botas Magnéticas

No ocupa ranura. Equipo estándar Astartes. Un par de botas magnetizadas, muy útiles para desplazarse a gravedad cero o incluso en el vacío sobre superficies metálicas. Pueden activarse o desactivarse a voluntad. Además, la aleación de su suela está compuesta por materiales microporosos y anti-deslizantes que no sólo otorgan mayor estabilidad, sino que reducen sensiblemente el ruido de las pisadas, de otra forma estruendoso.

Brazo Biónico

No ocupa ranura. Otorga +1 al atributo Fuerza del usuario y puede usarse como un arma común en combate cuerpo a cuerpo siempre que no sostenga otra arma, utilizando la habilidad Improvisadas, pero sin la penalización habitual. Un segundo Brazo Biónico aumenta en +1 el atributo Resistencia del usuario, en vez de su Fuerza.

Camaleonina

Un tipo especial de capa o manto que puede colocarse sobre una armadura. Si el usuario no se ha movido en su turno, todos los impactos a distancia contra él se resuelven con una penalización de -10 a las tiradas para impactar. Adicionalmente, el portador obtiene una bonificación de +10 a su habilidad Ocultación para esconderse.

Cámara Remota

No ocupa ranura. Requiere SRA (ver para más información). La cámara se adhiere a casi cualquier superficie, es pequeña y discreta, y establece un enlace con uno o más miembros del equipo, que pueden controlar en todo momento lo que está captando. Viene equipada con un Visor Infrarrojo autoadaptable en función de la luminosidad.

Cañón Psíquico (sólo Devastadores)

Se trata de un arma imperial diseñada para combatir a psikos enemigos y Demonios. Utiliza cargadores modificados de Bólter Pesado, con un coste igual y que no incluyen proyectiles Hellfire. Se indican a continuación los atributos del arma:

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón Psíquico	Pesada	0-20	20-40	+20	+10	4	-2	120	Sostenido 1/*

*Anula la salvación por Aura Demoníaca. Si el objetivo es un psiko o bien un Demonio, el arma hiere automáticamente y añade su valor de Fuerza a los puntos de daño infligidos. Además, por cada impacto que cause heridas, estos objetivos pierden la capacidad de usar un poder psíquico al azar durante el plazo de una hora.

Capucha Psíquica (sólo Bibliotecarios)

El usuario puede lanzar un poder psíquico adicional que elige inmediatamente. La Capucha Psíquica no está vinculada al nuevo poder, sino que expande las capacidades del usuario. Por tanto, si éste la pierde, olvida un poder al azar. Se puede colocar sobre un casco o yelmo.

Cetro Psíquico (sólo Bibliotecarios)

El portador puede acumular energía psíquica en el cetro durante su turno, mientras lo sostiene. Esto es un tipo de acción específica que cuenta como usar un poder psíquico. Se pueden realizar hasta tres acciones de acumulación de esta forma. La energía acumulada permanece en el Cetro Psíquico indefinidamente, mientras éste emite una vibrante energía. En turnos posteriores, el portador puede declarar que emplea la energía acumulada a la hora de lanzar un poder psíquico, que se resuelve con una bonificación de +10 a la tirada por cada acumulación previa. No es necesario utilizar toda la energía acumulada de una vez, pudiendo hacerlo en diferentes turnos como el usuario prefiera. No es posible combinar la bonificación obtenida con la proporcionada por una Espada, Hacha u otro Cetro Psíquicos. Utilizar la energía no supone acción alguna, pero debe ser declarado en el turno del portador mientras sostiene el arma. En combate cuerpo a cuerpo y en manos de un psiko, el Cetro Psíquico es un arma contundente que aumenta la Fuerza del usuario en una proporción igual a su atributo Psiónica dividido entre dos (redondeando hacia abajo) +1. Adicionalmente, contra Demonios el arma hiere automáticamente, niega el Aura Demoníaca y añade la Fuerza del ataque a los puntos de daño infligidos. En manos de un personaje que no sea psiko, el Cetro Psíquico funciona como un arma contundente común.

Cogitador

No ocupa ranura. Equipo estándar Astartes. Un sistema incorporado en algunos vehículos y armaduras motorizadas, que utiliza la propia energía para aumentar o bien expulsar el calor, manteniendo una temperatura moderada. Un personaje beneficiado por los efectos de un Cogitador suma +20 a sus tiradas sobre la habilidad Constitución bajo el atributo Resistencia ante temperaturas extremas.

Combi—Arma (sólo Marines Tácticos)

Se trata de una combinación de dos armas en una que pueden ser Bólter + Rifle de Fusión, Bólter + Rifle de Plasma o Bólter + Lanzallamas. El usuario puede disparar una de las armas normalmente, o bien ambas armas contra el mismo objetivo en una sola acción de ataque, en cuyo caso deben realizarse dos tiradas independientes para impactar con una penalización de -10. Los Marines Espaciales pueden efectuar Fuego Rápido con una Combi-Arma, siempre que sólo disparen el Bólter, o bien el Rifle de Fusión, el Rifle de Plasma o el Lanzallamas si tienen la mejora Ataque Implacable. Si se utiliza junto a un Lanzagranadas Auxiliar, la Combi-Arma sólo puede abrir fuego con una de sus armas. Ocupa una sola ranura de equipo.

Comunicador

No ocupa ranura. Es un sencillo micrófono con un emisor-receptor de radio, que permite comunicarse con otros miembros del equipo, o bien con el puesto de mando.

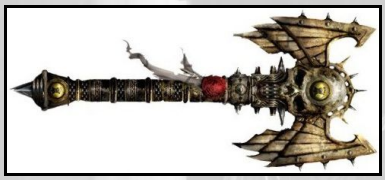
Comunicador Avanzado

No ocupa ranura. Equipo estándar Astartes. Requiere SRA (ver para más información). Además de las comunicaciones habituales, el Comunicador Avanzado también registra lo que ve el usuario, así como sus constantes vitales, niveles de estrés, armamento utilizado, munición restante, eficacia de la armadura y heridas. Toda esta información suele ser compartida con el puesto de mando, o entre miembros del equipo. Por ejemplo, si alguien se adelanta, todo el resto de la escuadra puede ver y escuchar lo mismo que su compañero, y recibir lecturas si éste resulta atacado o herido. El Comunicador Avanzado también permite compartir los datos proporcionados por el SRA, aumentando su eficacia.

Crozius Arcanum (sólo Capellanes)

Una maza ritual que infunde temor y respeto. Utiliza cargadores estándar para Hachas de Energía y sus características son las siguientes.

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Crozius Arcanum	Contundente/Cortante	+1	+(-1)	50	CaC



Disruptor Psíquico

No ocupa ranura. Artilugio que encierra un generador de campo variable, lo cual dificulta mucho la extracción de energía Disforme para el uso de poderes psíquicos. En un radio de 90 metros de un Disruptor Psíquico, la dificultad de todas las tiradas para lanzar un poder aumenta en -10. Se trata de un objeto acumulativo, por lo que dos Disruptores Psíquicos en la misma zona afectada elevarían la dificultad en -20, etc. No interfiere con el uso de capacidades psíquicas.

Disruptor de Teleportación

No ocupa ranura. Ver Generador de Salto Disforme para más información. Si cualquier personaje teleportado reaparece a 90 metros o menos de un Disruptor de Teleportación, debe realizar una segunda tirada sobre 1D6 para ver si se desvía de su trayectoria original. Adicionalmente, si en cualquiera de las dos tiradas para calcular la desviación se obtiene un doble 1 o un doble 2, el personaje teleportado resulta destruido. El Disruptor de Teleportación no tiene efecto sobre poderes psíquicos que teleportan, ni sobre artilugios que no requieran cálculo de dispersión.

Disruptor de Transmisiones

No ocupa ranura. Se trata de un inhibidor que distorsiona e imposibilita todas las comunicaciones en un radio de 90 metros. También dificulta e interfiere las lecturas de un Auspex.

Drogas de Combate (sólo Apotecarios)

No ocupa ranura. Un solo uso. El usuario puede drogarse o aplicar la droga a un aliado en cualquier momento de su propio turno, como una acción específica. El personaje drogado dobla su capacidad de movimiento, así como su atributo Iniciativa. También obtiene una bonificación de +1 a sus atributos Fuerza, Resistencia y Ataques, pero no gana puntos de vida adicionales. Estas bonificaciones no son acumulativas por más Drogas de Combate. El personaje drogado debe tirar

1D6 al final de cada uno de sus turnos posteriores al consumo de la droga: con un resultado de 1, pierde los puntos de vida restantes de un nivel completo de heridas sin salvación posible por armadura o pantallas. Los efectos duran una hora, o hasta que el usuario pierde los puntos de vida de un nivel completo de heridas por cualquier razón. Las Drogas de Combate sólo se activan cuando el personaje drogado mantiene un combate por asaltos, en base a unos cambios psico-químicos determinados, permaneciendo de lo contrario latentes durante el plazo indicado. No pueden combinarse con la Frenzonia.

Emisor Táctil

No ocupa ranura. Equipo estándar Astartes. Requiere SRA y Micro-Receptores (ver para más información). Sistema integrado en algunas armas, entre ellas todas las del Adeptus Astartes. Se trata de un circuito integrado que exporta información del arma al usuario, fundamentalmente modelo, munición restante y estado operativo. Además, incorpora un seguro que impide el uso del arma por parte de terceros, aunque esta opción puede ser desactivada a voluntad.

Encriptador

No ocupa ranura. Equipo estándar Astartes. Requiere Comunicador o Comunicador Avanzado (ver para más información). Dispositivo doble emisor-receptor, que encripta y desencripta las transmisiones. Por lo general, aunque éstas sean interceptadas, no se entenderá absolutamente nada ni se podrá descargar información alguna.

Escudo de Combate

Un escudo compacto y ligero, utilizado a veces por los Marines Espaciales en misiones de asalto. Su mayor ventaja radica en que se instala en el antebrazo, permitiendo el uso de la mano. Proporciona una salvación por pantalla de 5+ en 1D6 en cuerpo a cuerpo, o ante ataques a distancia provenientes de un ángulo frontal de 90º, con una eficacia del 50%. Además, el Escudo de Combate permite al usuario bloquear, siendo esto independiente de su eficacia, pero sólo si el brazo donde va instalado no sostiene equipo ya usado para bloquear o un arma pesada. Puesto que requiere una alta especialización, sólo se permite el uso de un Escudo de Combate por personaje.

Escudo de Tormenta

Un escudo legendario y reverenciado, de larga tradición, habitualmente utilizado por los Marines Espaciales equipados con Armadura de Exterminador. Proporciona una salvación por pantalla de 4+ en 1D6 en cuerpo a cuerpo, o ante ataques a distancia provenientes de un ángulo frontal de 90º, con una eficacia del 200%. Además, el Escudo de Tormenta permite al usuario bloquear, siendo esto independiente de su eficacia.

Espada Psíquica (sólo Bibliotecarios)

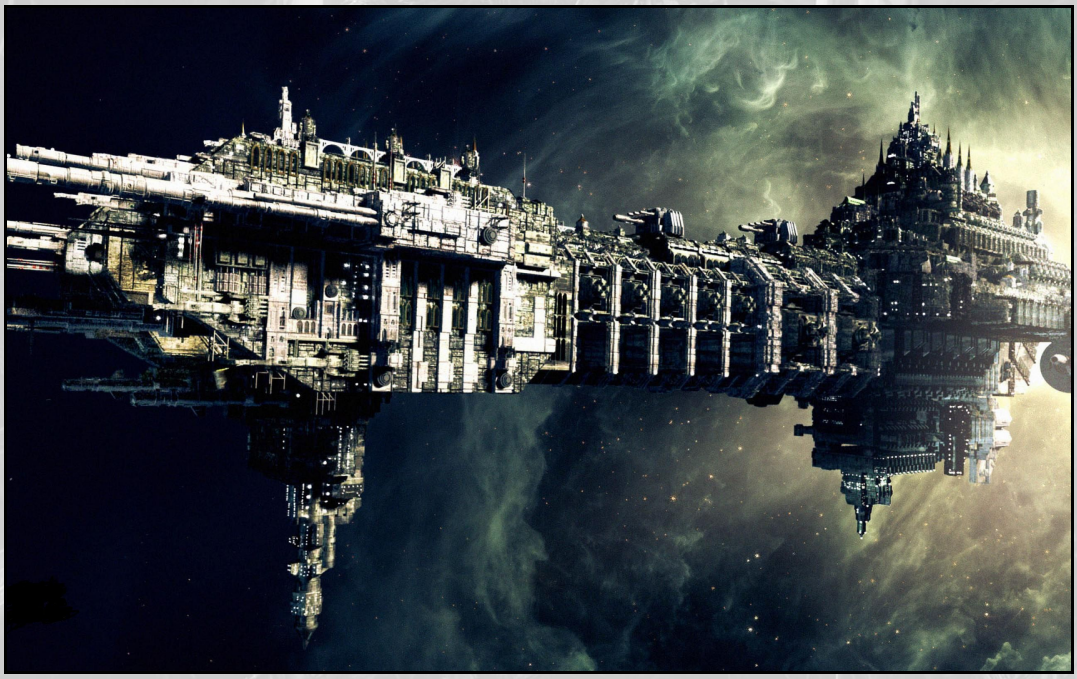
El portador puede acumular energía psíquica en la espada durante su turno, mientras la sostiene. Esto es un tipo de acción específica que cuenta como usar un poder psíquico. La energía acumulada permanece en la Espada Psíquica indefinidamente, mientras ésta emite una vibrante energía. En turnos posteriores, el portador puede declarar que emplea la energía acumulada a la hora de lanzar un poder psíquico, que se resuelve con una bonificación de +10 a la tirada. No es posible combinar la bonificación obtenida con la proporcionada por un Cetro, Hacha u otra Espada Psíquicos. Otra opción es utilizar esta energía para obtener una bonificación a la Fuerza de +2 durante el propio turno para golpear con el arma. Utilizar la energía no supone acción alguna, pero debe ser declarado en el turno del portador mientras sostiene el arma. En combate cuerpo a cuerpo y en manos de un psiko, la Espada Psíquica es un arma cortante que aumenta la Fuerza del usuario en una proporción igual a su atributo Psiónica dividido entre dos (redondeando hacia abajo) +1. Adicionalmente, contra Demonios el arma hiere automáticamente, niega el Aura Demoníaca y añade la Fuerza del ataque a los puntos de daño infligidos. La Espada Psíquica puede emplearse para bloquear. En manos de un personaje que no sea psiko, la Espada Psíquica funciona como un arma cortante común que puede bloquear, es decir como una espada.

Frenzonia (sólo Marines de Asalto)

No ocupa ranura. Un solo uso. Se trata de una droga bastante popular entre los Marines de Asalto menos escrupulosos, capaz de causar frenesí tal y como se explica en las reglas de psicología. Puede ser consumida por el usuario como un tipo de acción específica. El efecto dura una hora y no puede ser dominado con tiradas sobre Voluntad, por lo que el personaje drogado siempre carga al combate cuerpo a cuerpo cuando está a distancia de carga, realiza todos los movimientos de impulso y nunca puede destrabarse, permaneciendo frenético incluso si no hay adversarios a la vista. El estado de frenesí concluye una vez transcurrido el plazo indicado, o bien debido a una desmoralización normalmente. La Frenzonia incluye su propio antídoto, que puede ser ingerido como una acción para finalizar los efectos de inmediato. Sin embargo, un segundo consumo de la droga durante el plazo de actuación de la anterior dosis implica la tirada de 1D6: con un resultado de 1, el usuario pierde los puntos de vida restantes de 1D3 niveles completos de heridas, sin salvación posible por armadura o pantallas.

Generador de Salto Disforme

El usuario puede elegir teleportarse a cualquier punto y en cualquier dirección hasta una distancia de medio kilómetro como una acción de movimiento. Tira 1D6: con un resultado de 5+, el portador aparece en el punto deseado. De lo contrario se materializa a 2D10 x2 metros en una dirección aleatoria. Si el resultado de ambos D10 es un 1, resulta destruido por la Disformidad. El usuario no puede reaparecer en muros y objetos sólidos; en tal caso, vuelve a desviarse 2D10 x2 metros en una dirección aleatoria, con el consiguiente riesgo añadido. No es posible saltar dos veces en el mismo turno, aunque sí saltar y luego efectuar otra acción o viceversa, incluida una de movimiento habitual; sin embargo, esto no permite cargar al cuerpo a cuerpo, ni se puede cargar teleportándose directamente junto al enemigo en cualquier caso, ya que éste sería interpretado como un obstáculo. Un Generador de Salto Disforme tiene suficiente energía para realizar 20 saltos, tras lo cual debe ser recargado en un centro especializado. En las batallas, un Generador de Salto Disforme permite al usuario pasar de vanguardia a reserva o viceversa en un turno.



Hacha Psíquica (sólo Bibliotecarios)

El portador puede acumular energía psíquica en el hacha durante su turno, mientras la sostiene. Esto es un tipo de acción específica que cuenta como usar un poder psíquico. La energía acumulada permanece en el Hacha Psíquica indefinidamente, mientras ésta emite una vibrante energía. En turnos posteriores, el portador puede declarar que emplea la energía acumulada a la hora de lanzar un poder psíquico, que se resuelve con una bonificación de +10 a la tirada. No es posible combinar la bonificación obtenida con la proporcionada por un Cetro, Espada u otra Hacha Psíquicos. Otra opción es utilizar esta energía para obtener una bonificación a la Fuerza de +3 durante el propio turno para golpear con el arma. Utilizar la energía no supone acción alguna, pero debe ser declarado en el turno del portador mientras se sostiene el arma. En combate cuerpo

a cuerpo y en manos de un psiko, el Hacha Psíquica es un arma cortante que aumenta la Fuerza del usuario en una proporción igual a su atributo Psiónica dividido entre dos (redondeando hacia abajo) +1. Adicionalmente, contra Demonios el arma hiere automáticamente, niega el Aura Demoníaca y añade la Fuerza del ataque a los puntos de vida infligidos. El Hacha Psíquica puede emplearse a dos manos, proporcionando una bonificación adicional de + 1 a la Fuerza. En manos de un personaje que no sea psiko, el Hacha Psíquica funciona como un arma cortante común.

Implante Cibernético

No ocupa ranura. Un implante menos avanzado que los de tipo biónico, que puede sustituir un ojo, brazo o pierna, permitiendo al usuario actuar sin penalizaciones.

Inmunidad

No ocupa ranura. Un solo uso. Un tipo de suero inmunológico que puede utilizarse en cualquier momento como una acción específica. Durante una hora, el usuario es inmune a los efectos de las Granadas Alucinógenas, Atemorizantes, Lacrimógenas, de Toxinas y Víricas.

Kit de Herramientas

No ocupa ranura. Incluye una serie de herramientas muy útiles, que otorgan una bonificación de +10 a las habilidades Sabotaje y Reparar del usuario. En una acción continuada relacionada, la bonificación se aplica en todas las tiradas y el número de asaltos necesarios para completarla se reduce en uno. Para utilizarlo, la mano que no lo sostiene debe estar libre.

Kit de Reparación (sólo Tecnomarines)

No ocupa ranura. Permite restaurar la eficacia de armaduras y pantallas. Es necesario realizar una tirada sobre la habilidad Reparar: en caso de éxito, se restablece la eficacia en 4D10%. En caso de crítico, se restablece totalmente la eficacia. En caso de fallo, el Kit de Reparación no surte efecto. En caso de pifia, se reduce la eficacia en 2D10%. Este proceso lleva su tiempo. El Kit de Reparación puede emplearse 5 veces al margen del resultado obtenido, tras lo cual agota sus materiales. Para utilizarlo, la mano que no lo sostiene debe estar libre.

Lanzador de Venganza (sólo Marines Tácticos)

Un arma experimental en fase de prueba, el Lanzador de Venganza funciona con Granadas de Plasma que deshabilita mediante un micro pulso electromagnético. Después, un dispositivo remoto en la propia arma reactiva secuencial o simultáneamente las granadas dentro de su alcance, haciéndolas explotar. Aunque no se superen las tiradas para impactar, el Máster debe tener en cuenta dónde caen las granadas perdidas, que más tarde pueden ser explosionadas.

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Lanzador de Venganza	Especial	0-20	20-40	-	-10	-	-	6	Granada/*

*Compatible con Granadas de Plasma, que permanecen inactivas hasta ser explosionadas por un dispositivo de la propia arma en una acción de ataque posterior. Se puede hacer explotar una, varias o todas las granadas de una vez, en el mismo orden en que van siendo lanzadas y siempre dentro del alcance del arma. Debido a la tecnología de pulsos empleada, las áreas de efecto desaparecen tras la explosión. Al recargar el arma, ésta activa la explosión simultánea automáticamente.

Láseres Digitales

Un sofisticado juego de anillos. Los Láseres Digitales no cuentan como arma de combate cuerpo a cuerpo y no proporcionan un Ataque adicional por armas múltiples, aunque dejan la mano libre. Al comienzo de un combate, siempre que el brazo donde van instalados sostenga un arma de cuerpo a cuerpo a una mano o esté libre, efectúan hasta tres disparos de F3 y MS -1 a cualquiera en contacto con el usuario (en este caso se pueden repartir los ataques). Una vez asignados, ya no es posible cambiar los objetivos. Se requieren tiradas individuales para impactar sobre la habilidad Pistolas bajo el atributo Habilidad con armas. Estos disparos no cuentan como acción y no pueden ser bloqueados. Los Láseres Digitales pueden ser utilizados un máximo de dos veces por asalto, incluso si se adquieren dos juegos, una en el turno del usuario y la otra cuando más le convenga, siempre al inicio de un combate, antes de proceder a su resolución; sin embargo, un psiko no puede usar los Láseres Digitales en el mismo turno en que lanza un poder psíquico en cuerpo a cuerpo. Este elemento de equipo utiliza cargadores estándar para Pistolas Láser sujetos al antebrazo, que permiten realizar 9 disparos. No compatible con Puños de Combate y similares.

Lector ambiental

No ocupa ranura. Equipo estándar Astartes. Requiere SRA (ver para más información). Se trata de un sistema de análisis del entorno, principalmente destinado a indicar si hay gases venenosos, virus o posibles elementos nocivos, vacío o radiación. También indica la composición exacta de la atmósfera, así como su temperatura. Toda esta información es transmitida al SRA del usuario.

Linterna

No ocupa ranura. Una sencilla y útil linterna o foco, preferida por muchos soldados a los artificiales Visores Infrarrojos. Sigue siendo la única herramienta infalible cuando la oscuridad es total. Tras unas horas de uso es necesario recargar la batería. Se puede colocar en el cinturón.

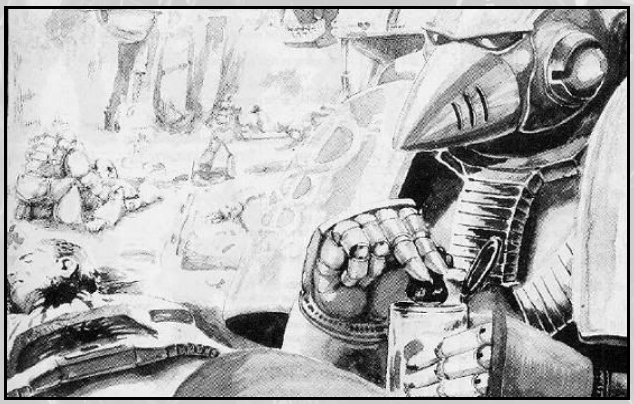
Lonja (sólo Capellanes)

Un cuchillo litúrgico profusamente decorado, la Lonja puede ser utilizada en combate cuerpo a cuerpo como un arma cortante común. Además, el usuario puede repetir cualquier chequeo de Liderazgo fallado por desmoralización, miedo o terror con tal de llevar la Lonja entre su equipo.

Medibot (sdo Apotecarios)

Se trata de una versión arcana del Medikit, muy avanzada y de la que circulan varias leyendas. El portador debe tener la mano que no lo sostiene libre y efectuar una acción equivalente a primeros auxilios sin necesidad de efectuar tirada. El Medibot puede utilizarse un máximo de 5 veces al margen del resultado obtenido, tras lo cual agota sus materiales. Permite las siguientes opciones:

- Restaurar tantos puntos de vida como Resistencia x5 de un personaje no abatido.
- Realizar una acción de primeros auxilios, simple o continuada, con éxito automático y en un solo asalto. Tira 1D6: con un resultado de 1-5, el atendido recupera tantos puntos de vida como su atributo Resistencia; con un 6 recupera un nivel completo de heridas.
- Realizar una acción simple de primeros auxilios para atender a un personaje fallecido tras uno o más asaltos (no directamente). La maniobra de resurrección debe realizarse en un plazo máximo en asaltos igual al atributo Resistencia del personaje muerto. En este caso se requiere una tirada sobre Primeros auxilios, con una penalización de -10 por cada asalto transcurrido desde la muerte a partir del primero. El atendido recupera tantos puntos de vida como su atributo Resistencia, o bien un nivel completo de heridas en caso de crítico.
- Devolver la visión a un personaje cegado por un destello
- Curar los efectos de cualquier gas no letal.
- Cancelar cualquier estado psicológico temporal y restituir 1D6 puntos de cordura.



Medikit

Permite efectuar una acción de primeros auxilios con una bonificación de +10. Si la acción es continuada, la bonificación se aplica en todas las tiradas y el número de asaltos necesarios para completarla se reduce en uno. También puede usarse sobre personajes no abatidos, en cuyo caso tira 1D6: con un resultado de 1-5, el personaje recupera tantos puntos de vida como su atributo Resistencia; con un 6, recupera tantos puntos de vida como su atributo Resistencia x5. El Medikit puede utilizarse un máximo de 5 veces al margen del resultado obtenido, tras lo cual agota sus materiales. Para utilizarlo, la mano que no lo sostiene debe estar libre.

Micro-Receptores

No ocupa ranura. Equipo estándar Astartes. Requiere SRA y Receptor Táctil (ver para más información). Instalados en la palma de las manos, los Micro-Receptores interpretan las lecturas proporcionadas por armas equipadas con un Receptor Táctil, enviando la información al SRA.

Mina Anti-Carro

Paquete de cinco unidades. Equipada con una pequeña capa de Camaleonina, lo que sumado a su reducido tamaño la hace difícil de detectar. La mina explosiona si algo la pisa o presiona, con los mismos efectos que una Granada Perforante.

Mina de Proximidad

Paquete de cinco unidades. Equipada con una pequeña capa de Camaleonina, lo que sumado a su reducido tamaño la hace difícil de detectar. La mina se activa unos segundos después de colocarla y explota inmediatamente si cualquier objetivo se acerca a 1,5 metros o menos de distancia, con los mismos efectos que una Granada de Fragmentación.

Munición

No ocupa ranura. Un cargador. No es posible combinar diferentes municiones.

- **Anti-Carro**. Los disparos suman la Fuerza del arma al resultado de los D6 para penetrar blindaje, como si ésta fuera de cuerpo a cuerpo.
- **Desgarradora**. En caso de herir, los disparos suman la Fuerza del arma al daño infligido.
- **Estándar**. La munición por defecto de las armas. Algunas tienen dos tipos de munición estándar, en cuyo caso debe especificarse cuál se está utilizando.
- **Perforante**. Los disparos ignoran tantos puntos de vida de las armaduras como Fuerza del arma, aparte del MS habitual. No afecta a armaduras invulnerables.
- **Rompedora**. Los disparos multiplican la Fuerza del arma x5 para determinar la eficacia sustraída a las pantallas.
- **Trazadora**. Los disparos cuentan con una bonificación de +10 a las tiradas para impactar.

Narthecium (sólo Apotecarios)

No ocupa ranura. Dispositivo acoplado a la espalda de los Apotecarios. Contiene un Carnifex para administrar "la Paz del Emperador" (eutanasia) a los hermanos heridos de muerte, así como diverso material médico y un Reductor para extraer las glándulas Progenoides de los caídos en combate. El Narthecium aumenta en +10 la habilidad Primeros auxilios del portador.

Ojo Biónico

No ocupa ranura. Proporciona una bonificación de +1 al atributo Habilidad con proyectiles del usuario. Un segundo Ojo Biónico no aumenta esta ventaja, pero duplica el ratio de crítico al disparar cualquier arma a distancia.

Paneles Reactivos (sólo Devastadores)

Se incorporan a la armadura. Cada vez que el usuario sea impactado en combate cuerpo a cuerpo, los paneles explotan hacia afuera, causando al atacante un impacto automático de F3. No funcionan contra ataques de pistolas. Los Paneles Reactivos se activan un máximo de 10 veces, tras lo cual deben ser reemplazados.

Pantalla de Conversión

El usuario obtiene una tirada de salvación por pantalla de 4+ en 1D6. Si la pantalla salva de un ataque, proyecta un destallo hasta una distancia en metros igual al valor de Fuerza del impacto x2. Todos los personajes sin protección ocular (entre ellos Orkos, Tiránidos, Kroot) quedan cegados temporalmente con un 4+ en 1D6 (tira por cada personaje afectado). La ceguera desaparece automáticamente al inicio del siguiente asalto. Los personajes cegados no pueden moverse ni disparar, y ven reducida su Habilidad con armas a 1 en cuerpo a cuerpo. Es importante puntualizar que la pantalla, aunque protege de todos los ataques normalmente, emite un solo

destello por asalto, tan pronto como salva de al menos un impacto. Como todas las pantallas estándar, la Pantalla de Conversión tiene una eficacia del 100%. Se puede colocar en el cinturón.

Pantalla de Desplazamiento

El usuario obtiene una tirada de salvación por pantalla de 3+ en 1D6. Si la pantalla salva de un ataque, el usuario resulta teleportado 1D6+1D10 metros en una dirección aleatoria. Si en la trayectoria hay un obstáculo, el usuario se para justo antes del mismo. Es importante puntualizar que la pantalla, aunque protege de todos los ataques normalmente, sólo desplaza al usuario una vez por asalto, en este caso al final del mismo, siempre que haya salvado de al menos un impacto. En caso de combate cuerpo a cuerpo, la Pantalla de Desplazamiento destraba automáticamente al usuario teleportado, pero ten en cuenta que, si el rival está en la trayectoria del desplazamiento, éste no tendrá lugar y los personajes seguirán trabados. Como todas las pantallas estándar, la Pantalla de Desplazamiento tiene una eficacia del 100%. Se puede colocar en el cinturón.

Pantalla de Energía (sólo Tecnomarines)

El usuario obtiene una tirada de salvación por pantalla de 2+ en 1D6, pero sólo contra ataques a distancia. La Pantalla de Energía no funciona en cuerpo a cuerpo. Como todas las pantallas estándar, la Pantalla de Energía tiene una eficacia del 100%. Se puede colocar en el cinturón.

Pantalla de Refracción

El usuario obtiene una tirada de salvación por pantalla de 5+ en 1D6. Sin embargo, el parpadeo característico de esta pantalla implica una penalización de -20 a cualquier tirada que implique ocultarse, o bien bonifica en la misma medida las tiradas de búsqueda enemigas. Por tanto ofrece una protección relativa. Como todas las pantallas estándar, la Pantalla de Refracción tiene una eficacia del 100%. Se puede colocar en el cinturón.

Pierna Biónica

No ocupa ranura. El usuario puede usarla como un arma común en combate cuerpo a cuerpo, utilizando la habilidad Improvisadas, pero sin la penalización habitual. Además, si gana un combate y ha usado la Pierna Biónica en su resolución, puede elegir realizar una única patada voladora en lugar de los impactos habituales con cualquier arma, que se resuelve con un +2 a la Fuerza y hace caer a un rival de tamaño humano si no supera una tirada sobre Vigor. Una segunda Pierna Biónica no puede ser utilizada como arma, pero otorga un +1 al atributo Iniciativa y una bonificación adicional de +10 sobre la habilidad Equilibrio para transitar terreno difícil. Un personaje que pierde una pierna y se queda con una sola, aunque ésta sea biónica, no puede usarla como arma, siendo en la práctica igual que una pierna común.

Pistola de Bengalas

Una pistola señalizadora, muy útil cuando no son posibles otras formas de comunicación, fiable y robusta en su diseño. En caso de extrema necesidad, la Pistola de Bengalas puede utilizarse también como arma con el siguiente perfil:

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Pistola de Bengalas	Básica	0-50	50-100	-	-	2	-	1	*

*Los objetivos impactados quedan prendidos con un 6+ en 1D6.

Pistola Bólter de Precisión (sólo Marines de Asalto)

Se trata de una Pistola Bólter muy rara, fabricada de forma totalmente artesanal por un maestro armero. Las pocas que hay suelen estar bien guardadas. Sus características son las siguientes:

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Pistola Bólter de Precisión	Pistola	0-30	30-60	+20	+10	4	-1	8	CaC

Pistola Elevadora

Una especie de pistola que dispara un arpón unido a una cuerda de acero. Un pequeño motor va recogiendo la cuerda y elevando al usuario hacia el punto de amarre, en razón de 10 metros por asalto. La Pistola Elevadora puede utilizarse también como arma con el siguiente perfil:

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Pistola Elevadora	Básica	0-25	25-50	+10	-	2	-	1	*

*Los objetivos heridos por el arma son enganchados. Pueden tratar de liberarse al inicio de su turno, superando una tirada enfrentada sobre Vigor contra Forzar del atacante que consume una acción. De no tener éxito o renunciar a la tirada, son arrastrados hacia la boquilla del arma una distancia de 10 metros y reciben un impacto adicional sin salvación posible por armadura o pantallas, no pudiendo realizar acciones de movimiento.

Pistola de Plasma Artesanal (sólo Marines de Asalto)

Se trata de una Pistola de Plasma confeccionada con sumo cuidado y dedicación. No necesita enfriarse tras disparar y sus características son las siguientes:

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Pistola de Plasma Artesanal	Pistola	0-20	20-60	+20	+10	6	-1	12	Sostenido 1/CaC

Rastreador

No ocupa ranura. Equipo estándar Astartes. Otorga al usuario una bonificación de +10 a su habilidad Atención para detectar a criaturas vivas en un radio de 60 metros.

Retrocohetes

Equipo estándar Astartes. Se trata de un sistema de impulso para el vacío espacial, limitado pero funcional, que se instala normalmente en la espalda o las botas del usuario, permitiéndole desplazarse por el espacio a base de pequeños impulsos. En algunas armaduras, como la Servoarmadura MkVII "Aquila" y derivadas, se modulan los disipadores de calor residual para obtener los mismos fines.

Retrorreactor (sólo Marines de Asalto)

El portador puede efectuar un poderoso salto como una acción de movimiento, que permite recorrer una distancia de hasta 45 metros en línea recta, con una altura similar, y caer en una zona despejada. Si el punto de aterrizaje está cerca de un obstáculo o sobre terreno inestable, podrían requerirse tiradas sobre Equilibrio. No es posible efectuar otra acción de movimiento antes o después de un salto; sin embargo, se permite realizar una segunda acción de movimiento a lo largo del mismo, a modo de carga desde el aire, usando la energía de retroceso para caer en picado sobre un enemigo en un ángulo frontal de 90º. Utiliza las reglas para impactar en ataques sobre la marcha con motocicletas, pero el portador cuenta con una bonificación de +2 a su Fuerza durante el primer turno de resolución contra el rival cargado. Después ambos contendientes prosiguen trabados. Un Retrorreactor permite al usuario destrabarse del cuerpo a cuerpo: sigue las reglas habituales y, si sobrevive, el personaje puede saltar en vez de alejarse a pie del combate; en tal caso, recuerda que no es posible usar una acción de movimiento para cargar en picado, puesto que destrabarse y moverse son acciones distintas. Ten en cuenta que, en espacios cerrados, las distancias recorridas horizontal y verticalmente son equivalentes, o sea que si el usuario no puede elevarse más de 5 metros, tampoco puede avanzar más de esa distancia. Un Retrorreactor describe una parábola predecible y no se aplican penalizaciones para impactar por velocidad del objetivo. Tiene suficiente combustible para realizar 30 saltos, tras lo cual debe recargarse. En las batallas en campo abierto, permite al usuario pasar de vanguardia a reserva o viceversa en un turno. Elemento de equipo no compatible con Armaduras de Exterminador.

Rosarius (sólo Capellanes, excepto Padres de Hierro)

Se trata de una reliquia que suelen llevar algunos Capellanes del Adeptus Astartes. El Rosarius es una Pantalla de Conversión con una eficacia del 200%. Además, aumenta en +10 la habilidad Fe del usuario. Ver Pantalla de Conversión para más información.

Servo-Arnés (sólo Tecnomarines)

Requiere SRA (ver para más información). Dispositivo acoplado a la espalda del Tecnomarine, del que brota un brazo mecánico normalmente acabado en unas pinzas. El Servo-Arnés incorpora sistemas avanzados de diagnóstico y tratamiento para maquinaria y equipamiento electrónico vinculados al SRA, aumentando en +10 las habilidades Sabotaje y Reparar del usuario. Además, el brazo del Servo-Arnés puede ser usado en combate cuerpo a cuerpo como un arma común mientras deja ambas manos libres, utilizando la habilidad Improvisadas, pero sin la penalización habitual.

Servo-Cráneo

Se trata del cráneo de un devoto sirviente imperial, al que se le concede el honor de proseguir sus labores tras la muerte. El Servo-Cráneo está equipado con un sistema sencillo de soporte vital, un pequeño motor gravitatorio que le permite desplazarse flotando, un modesto "espíritu máquina" (sistemas automatizados) y las herramientas necesarias para desempeñar su labor. El usuario debe ir equipado con un módulo de control que permite dar órdenes simples al Servo-Cráneo y una especie de papilla proteica para alimentarlo. Hay diversos tipos, entre ellos:

- **Asistente**. A lo largo de la aventura, este misterioso Servo-Cráneo proporciona al usuario consejos aleatorios, pero no responde a preguntas. Tal vez fuera un sabio en vida.
- **Explorador**. Equipado con un Rastreador, un Visor Infrarrojo y un micrófono, comparte la información visual y sonora con el usuario mediante una lente pictográfica.
- **Familiar**. Enlazado a un solo psiko, éste cuenta con una bonificación de +10 para lanzar poderes mientras el Servo-Cráneo permanezca a una distancia de hasta 5 metros.
- **Sanitario**. Es capaz de aplicar primeros auxilios, así como de usar un Medikit que le haya sido entregado, en cuyo caso este elemento no ocupan ranura de equipo.

- **Soldado**. Incorpora dos Rifles Láser acoplados. En circunstancias extremas, puede servir al Imperio una última vez explotando como una Granada de Plasma.

El Servo-Cráneo cuenta como objetivo muy pequeño y es inmune a la psicología. Tiene los siguientes atributos:

Servo-Cráneo

HA	HP	F	R	H	I	A	Pr	Ct
1	3	3	4	1	4	1	3	3

Servoarmadura MkVIII "Errante"

No ocupa ranura. Un modelo avanzado de Servoarmadura para Marines Espaciales, la MkVIII reduce en 1 el MS de cualquier arma o impacto. Su eficacia es del 100%.

Sistema de Amortiguación

Equipo estándar Astartes. Consiste en un pequeño motor gravitatorio que se activa en casos de aceleración vertical descendente, apenas unos instantes antes de que el usuario alcance el suelo. Aunque su pequeño tamaño no impide el aterrizaje, limita en gran medida los posibles daños por una caída. Un personaje equipado con un Sistema de Amortiguación reduce a la mitad (redondeando hacia abajo) la Fuerza del impacto por una caída.

Sistema de Puntería

No ocupa ranura. Se incorpora a un arma a distancia y no puede intercambiarse entre distintas armas. Otorga al usuario una bonificación de +10 a las tiradas para impactar con dicha arma. Esta bonificación no puede combinarse con la de un Sistema de Puntería Integrado o un Ojo Biónico.

Sistema de Puntería Integrado (sólo Devastadores)

No ocupa ranura. Requiere SRA (ver para más información). Integrado en un visor o casco, otorga al usuario una bonificación de +10 a las tiradas para impactar con cualquier arma a distancia (excepto granadas). Esta bonificación no puede combinarse con la de un Ojo Biónico.

SRA, Sistema de Realidad Aumentada

No ocupa ranura. Equipo estándar Astartes. El SRA es una interfaz visual que proporciona al usuario información adicional de lo que ve. El sistema puede ser cargado con datos específicos que abarcan desde información sobre la fauna y flora hasta planos estructurales, pasando por reconocimiento de libros, identificación de individuos, etc. El SRA aplica patrones comunes ante entradas desconocidas, mostrando en tal caso un porcentaje de viabilidad, y tiene un espacio de memoria reservado para el auto aprendizaje. Existen tantos Sistemas de Realidad Aumentada como oficios, pero sólo están reservados a especialistas altamente cualificados. En el ámbito militar, los soldados reciben las siguientes lecturas:

- Identificación de objetivos. Se muestra información concreta del tipo de personaje, su raza y su especialidad en combate, así como posibles habilidades especiales. Así mismo, se detallan los vehículos, su clase y modelo.
- Identificación de equipo. Se muestra información detalladas sobre la armadura y armas de un personaje, así como otros elementos de equipo que pueda llevar, o armamento y mejoras en el caso de vehículos.
- Medición de distancias. Se detalla la distancia exacta a la que se encuentran los objetivos, indicando si ésta es larga, corta o fuera de rango con respecto al arma utilizada. Así mismo, se detalla la separación entre los propios objetivos y cuántos serán afectados por un arma de área en condiciones normales. También se indica si el enemigo está a distancia de carga.

- Atributos. Se proporciona información sobre los atributos generales del objetivo y, en función de diversos parámetros, se indican posibles variaciones aproximativas sobre los mismos. También se propone un blindaje estructural para los vehículos.
- Cálculo de probabilidades. En función del tamaño, cobertura, velocidad, etc. de los objetivos, en combinación con el arma utilizada, se indican las probabilidades de impacto.
- Nivel de peligrosidad. Basándose en todo lo indicado y cruzando los datos con los del propio usuario y las lecturas de un Comunicador Avanzado sobre el estado de la escuadra, se facilita un nivel general de amenaza.

Sistema de Reciclaje Biológico

No ocupa ranura. Equipo estándar Astartes. También conocido como "Potito", es un sistema bastante complejo incorporado en algunos trajes y armaduras, como las Servoarmaduras del Adeptus Astartes. Básicamente provee al usuario, por vía intravenosa, de una serie de nutrientes ultra concentrados altamente energéticos, a la vez que filtra sus deshechos orgánicos, reutilizándolos en la medida de lo posible como base alimenticia. De esta forma, el usuario puede permanecer durante semanas sin comer, beber, ni hacer deposiciones. Transcurrido un plazo que depende del modelo, el compartimento de residuos del "Potito" debe ser vaciado, y el de suministro rellenado. Lo normal es que el usuario se haya sometido a algún tipo de cirugía para utilizar un Sistema de Reciclaje Biológico, sobre todo en el caso de los modelos más avanzados.

Soplete

No ocupa ranura. Un sencillo Soplete de precisión, utilizado para soldar piezas metálicas. Debe ser recargado tras cierto uso.

Taladro

No ocupa ranura. Un dispositivo motorizado cuya punta de diamante es capaz de taladrar incluso el plastiacero o el rococemento. Debe ser recargado tras cierto uso.

Thymiaterion (sólo Capellanes)

Un pesado incensario sujeto a unas fuertes cadenas. Todos los personajes a 20 metros o menos de un Thymiaterion pueden efectuar chequeos de Liderazgo con una bonificación de +1. Esta bonificación no es acumulativa por más Thymiaterions. Adicionalmente, el incensario puede ser utilizado como un arma contundente común en combate cuerpo a cuerpo.

Veti-Gel (sólo Apotecarios)

No ocupa ranura. Un solo uso. Se trata de una sustancia que se ingiere o introduce en el "Potito" de un Sistema de Reciclaje Biológico, pasando rápidamente al riego sanguíneo y enlazándose con las plaquetas para formar un agente sellador ultra rápido. El Veti-Gel puede ser utilizado por el usuario o aplicado a un aliado en el propio turno, como un tipo de acción específica. El personaje beneficiado resta el valor de su atributo Resistencia a los puntos de daño sufridos por cualquier ataque físico. Esto no afecta al umbral para determinar si un personaje resulta herido: es decir, primero se calcula todo el daño y luego se reduce tal y como se ha indicado. El gel esterilizador permanece en el organismo indefinidamente hasta haber actuado un total de 10 veces. Se puede ingerir o aplicar más antes de que finalice su efecto, pero el cuerpo deshecha la cantidad excedente, por lo que no es posible contrarrestar heridas más allá de este límite.

Visor Fotocromático Adaptable

No ocupa ranura. Equipo estándar Astartes. Se trata de un dispositivo de protección ocular contra destellos como los producidos por las Granadas de Fogonazo Fotónico. En estos casos, el usuario cuenta con una bonificación de +10 a su tirada sobre Iniciativa x10 para cerrar los ojos a tiempo y, aunque no lo consiga, queda aturdido y no cegado.

Visor Infrarrojo

No ocupa ranura. Equipo estándar Astartes. Funciona transformando los fotones en electrones, y estos a su vez en luz tras ser sometidos a un proceso químico. El resultado es un aumento considerable de la visibilidad en condiciones de poca luz, que reduce en +10 cualquier posible penalización debida a ello, siempre y cuando la oscuridad no sea total. Los Visores Infrarrojos de tropas equipadas con sentidos automáticos, como los Marines Espaciales, disponen de sistemas de seguridad para no deslumbrar al usuario en caso de un aumento de luz repentino.

Equipo exclusivo

El equipo que sigue a continuación es exclusivo de cada Capítulo del Adeptus Astartes y sólo puede ser elegido por miembros autorizados del Capítulo. Algunos de estos objetos son fabricados siguiendo una tradición milenaria, mientras que otros son reliquias de tiempos pasados.

Llevar uno de estos objetos se considera un gran honor y una responsabilidad, pues el Capítulo los concede con orgullo al guerrero que lo merezca y éste debe guardarlo y protegerlo con su vida, así como mostrarle los debidos respetos.

A continuación se proporciona una lista de los elementos de equipo exclusivos de cada Capítulo. No son todos, ya que algunos se guardan como objetos sagrados y no salen de las Fortalezas Monasterio, sino tal vez en manos del Señor del Capítulo.

Ángeles Oscuros

Espada de los Secretos

Una espada bendecida por los Capellanes Interrogadores del Capítulo, símbolo de honor y nobleza. Utiliza cargadores para Espadas de Energía y tiene el siguiente perfil:

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Espada de los Secretos	Cortante	+2	+(-1)	40	Bloquear/CaC

Estandarte de la Devastación

Puede llevarse sujeto a la espalda, no siendo necesario sostenerlo como un arma. Una vez por asalto, siempre que no resuelva fuego de supresión, cualquier Ángel Oscuro a 15 metros o menos del estandarte puede efectuar una acción reactiva de disparo contra un enemigo que carga a cualquier personaje dentro del área de influencia, como si estuviera en fuego de supresión. Si el objetivo sobrevive, la carga se produce normalmente. No sirve ante movimientos de impulso.

Estandarte de la Venganza

Puede llevarse sujeto a la espalda, no siendo necesario sostenerlo como un arma. A menos que caiga en combate, cualquier Ángel Oscuro a 15 metros o menos del estandarte puede infligir un impacto automático en cuerpo a cuerpo con el arma preferida (menos pistolas), tras la resolución habitual, incluso si empata o pierde; por tanto es posible un intercambio de golpes el mismo turno. Este impacto no se aplica si uno de los rivales intenta apresar o destrabarse, y no permite golpear a partes del objetivo. No sirve en combates sobre la marcha, cargas con Retrorreactor ni similares.

Hoja de la Razón (sólo Capellanes)

La Hoja de la Razón es un arma que refleja la voluntad y resolución inflexible de los Capellanes Interrogadores del Capítulo: un castigo bien suministrado es aquel que acaba con el hereje. El arma sacrifica parte de la energía inicial para producir una tremenda descarga en caso de penetrar la armadura. Utiliza cargadores para Espadas de Energía y tiene el siguiente perfil:

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Hoja de la Razón	Cortante	+1	-	30	CaC/*

*Por cada impacto, tira 1D6 para herir como se indica en el modo turbo del Reglamento, incluso a enemigos con varias Heridas (se permiten tiradas de salvación); si una criatura viva resulta herida de esta forma, pierde todos los puntos de vida de todos los niveles de heridas. Contra objetivos no vivos, como Demonios, este arma hiere de la forma convencional, causando puntos de daño.

Cicatrices Blancas

Aguijones (sólo Devastadores)

Sobre la Servoarmadura del Astartes se sueldan cuidadosamente unas placas distribuidas según la antigua tradición. De las mismas brotan unas cuchillas llamadas Aguijones, que simbolizan la venganza y el castigo. Los Devastadores del Capítulo que lo merecen reciben este honor, mostrando un aspecto amenazador y siendo respetados por todos sus hermanos, incluso los provenientes de otras tribus guerreras. Un Marine Espacial entrenado puede defenderse con los Aguijones en combate combate cuerpo a cuerpo: por cada impacto que no consiga herir al usuario, el atacante recibe a cambio otro impacto cortante de Fuerza 3 y MS -1. En las tiradas de daño causado por los Aguijones no se repiten los resultados de 6.

Collar de la Victoria

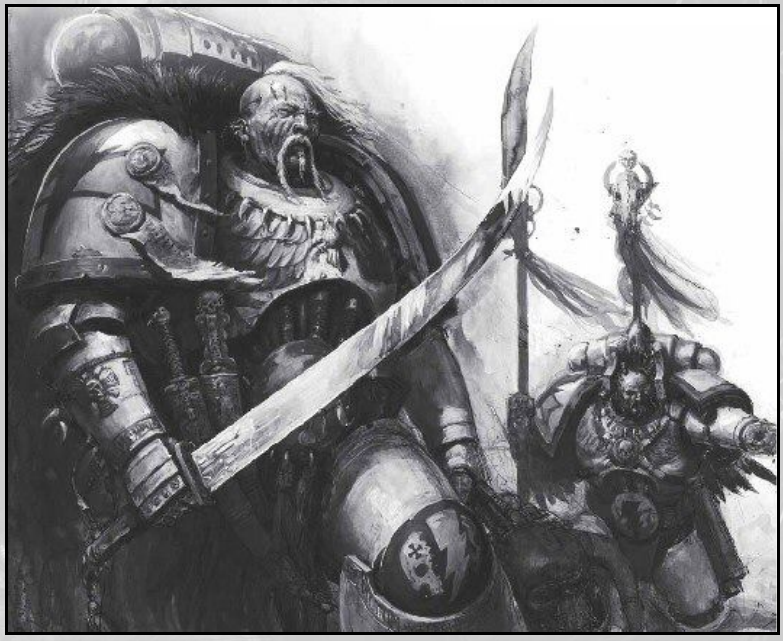
Los Cicatrices Blancas suelen tomar partes de los cuerpos de los líderes enemigos caídos como prueba de la victoria y la ira del Emperador. Tras ser bendecidos y purificados por los Capellanes del Capítulo, los restos se disecan e introducen en macabros collares, que pueden contener orejas, ojos, dientes, narices y hasta manos cercenadas. El portador causa miedo, tal y como se describe en las reglas correspondientes a la psicología.

Hoja del Khan

Una espada curva, larga y mortal, producto una tradición milenaria. Sólo los Cicatrices Blancas reciben entrenamiento para manejarla, pero son pocos los que tienen el honor de conseguir una. La Hoja del Khan está forjada por los Tecnomarines del Capítulo, que emplean una aleación de plastiacero y adamantio en su confección. Los conceptos fundamentales, sin embargo, permanecen inalterados tras milenios. El arma va ligada inevitablemente a la técnica para blandirla, ya que en manos inexpertas es poco más que una espada normal y corriente. Su perfil es el siguiente:

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Hoja del Khan	Cortante	⇩	⇩	-	⇩
		+2	-		Shomen Uchi/Dos Manos/CaC/*
		+1	-		Kesa Giri/Dos Manos/Bloquear/CaC/*
		-	-		Yoko Guruma/Una Mano/Bloquear/CaC/*
		-	+(-1)		Tsuki/Una Mano/CaC/*
		+1	+(-2)		Gyaku Kesagiri/Dos Manos/CaC/*

*Los resultados de 6 en la tirada de daño no se repiten. El arma puede manejarse en base a una de las posturas descritas, que puede adoptarse libremente al inicio del propio turno. No es posible bloquear una Hoja del Khan, que a su vez siempre puede bloquear (si la postura lo permite). Si se causa un impacto crítico con el arma en cuerpo a cuerpo, no es necesario tirar para herir: el enemigo muere al instante, sin considerar ningún tipo de armadura, pantallas o niveles de heridas.



Pistola Láser de Repetición (sólo Marines de Asalto)

Un arma ligera, manejable y optimizada, confeccionada para el ataque relámpago. Utiliza cargadores estándar para Rifle Láser y sus características son las siguientes:

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Pistola Láser de Rep.	Pistola	0-20	20-40	+20	-	3	-1	15	Sostenido 2/CaC

Lobos Espaciales

Capucha de Gnyrll (sólo Sacerdotes Rúnicos)

Una legendaria Capucha Psíquica que, además de permitir el aprendizaje de un poder psíquico adicional, proporciona una bonificación de +1 al atributo Psiónica del usuario.

Hacha de Morkai

Decorada con runas ancestrales y afilada como las cumbres heladas de Fenris, este arma utiliza cargadores para Hachas de Energía y tiene las siguientes características:

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Hacha de Morkai	Cortante	+2	-	40	CaC/*

*Cada crítico obtenido en las tiradas para impactar no suma uno, sino 1D3 éxitos.

Night-Wing, el Cíber Cuervo (sólo Sacerdotes Rúnicos)

No ocupa ranura. En cada asalto, un Cíber Cuervo puede luchar en cuerpo a cuerpo junto a su dueño, con el mismo orden de Iniciativa, en cuyo caso el enemigo afrontaría un combate múltiple. Está equipado con garras y colmillos, y es inmune a la psicología. A distancia nunca cuenta como un personaje independiente, pero siempre puede ser designado como parte del objetivo (pequeño). Funciona indefinidamente mientras pueda recargar las baterías solares que incorpora. Máximo un leal Cíber Cuervo por usuario. Sus características a efectos prácticos son las siguientes:

Night-Wing

HA	F	R	H	I	A
4	4	6	1	4	2

Pellejo de Wulfen

Una reliquia del Capítulo. Hasta 25 metros, los enemigos tienen una penalización para impactar al portador de -10 con armas a distancia. Entre 25 y 50 metros, la penalización es de -20. Etc. Por cada 25 metros adicionales, aumenta la penalización en -10. No acumulable con Camaleonina.

Puños Imperiales

Bastón de Tormenta (sólo Capellanes)

Legendario Crozius Arcanum con las siguientes características:

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Bastón de Tormenta	Contundente/Cortante	+2	+(-1)	40	CaC

Liber Mithros, copia

Copia de un texto sagrado para los miembros del Capítulo, que recoge las enseñanzas de Rogal Dorn durante la Gran Herejía. El portador defiende su contenido con la vida y sólo él puede tocarlo. Cualquier Puño Imperial a 15 metros o menos del Liber Mithros puede repetir las tiradas de daño para determinar los puntos de vida sustraídos al enemigo. Las segundas tiradas deben tomarse como buenas.

Liber Proditor Armorum, copia (sólo Tecnomarines)

Copia de un texto reverenciado por los miembros del Capítulo, que recoge información sobre los vehículos de las Legiones Herejes. Cualquier Puño Imperial a 15 metros o menos del Liber Proditor Armorum puede repetir las tiradas de daño para determinar la penetración de blindaje. Las segundas tiradas deben tomarse como buenas.

Talla de Huesos

Un ornamento en forma de collar o pulsera del que cuelga la mano esquelética de un hermano caído. Los huesos están grabados y decorados con joyas y piedras preciosas. Se considera un gran honor recibir este obsequio, que ha de ser protegido con la vida. El portador es inmune a los efectos psicológicos y supera automáticamente cualquier chequeo de Liderazgo. Adicionalmente, obtiene una bonificación de +10 a las tiradas sobre la habilidad Dolor.

Ángeles Sangrientos

Alas de Angel (sdo Marines de Asalto)

Un modelo de Retrorreactor sobrealimentado, fabricado con esmero por los Tecnomarines del Capítulo. El portador cuenta con una bonificación de +3 a su Fuerza cuando carga en picado con las Alas de Ángel. Además, si se destraba de un combate cuerpo a cuerpo saltando con este Retrorreactor, el impulso extra del mismo produce una deflagración flamígera: todos los personajes trabados con el usuario reciben un impacto de Lanzallamas si no superan una tirada sobre Esquivar. Las Alas de Ángel permiten efectuar 30 saltos como cualquier Retrorreactor.

Grial Rojo (sdo Sacerdotes Sanguinarios)

Los Griales Rojos se llenan con la sangre de los Sacerdotes Sanguinarios, dada de beber a los aspirantes antes de su inducción. Se trata de reliquias inspiradoras para el Capítulo, pues representan el legado de Sanguinius. Cualquier Ángel Sangriento a 30 metros o menos de un Grial Rojo mueve 2 metros más por acción de movimiento y cuenta con una bonificación de +10 ante tiradas que afecten a distancias recorridas. Además, obtiene una bonificación de +1 a sus atributos Fuerza y Habilidad con armas. Estas bonificaciones no son acumulativas por más Griales Rojos.

Martillo de Rayo

Un arma antigua, decorada profusamente e imbuida en un halo de crepitante energía. Utiliza cargadores para Martillos de Trueno y tiene las siguientes características:

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Martillo de Rayo	Contundente	⇩	-	20	⇩
		+5			Una Mano/CaC/*
		+6			Dos Manos/CaC/*

*El arma hiere automáticamente y añade el valor de Fuerza del ataque a los puntos de daño infligidos. Además, penetra automáticamente el blindaje de vehículos y añade un +1 a las tiradas en las tablas de daños correspondientes. El Martillo de Rayo permite tiradas abiertas de daño con resultados de 5, además de 6 en los D6.

Vergilius, el Servo—Cráneo

Un Servo-Cráneo exclusivo del Capítulo, que puede desempeñar dos tareas distintas, como Explorador y Soldado, Familiar y Sanitario, etc. Además, Vergilius está equipado con una pantalla que le proporciona una salvación de 4+ en 1D6.

Manos de Hierro

Brazo Optimus

No ocupa ranura. Un brazo de tipo biónico, sustituto o mejora del que habitualmente tienen los Manos de Hierro. Otorga +1 al atributo Fuerza del usuario y puede usarse como un arma común en combate cuerpo a cuerpo siempre que no sostenga otra arma, utilizando la habilidad Improvisadas, pero sin la penalización habitual. Además el Brazo Optimus permite repetir una de las tiradas falladas en combate cuerpo a cuerpo, así como ignorar la penalización de -1 al recuento de éxitos por cada pifia obtenida, con el propio brazo o el arma que sostiene. Debido a su complejidad, no es posible equiparse con dos piezas de este equipo, teniendo que recurrir a otro Brazo Biónico corriente o un brazo cibernético si es necesario o el usuario así lo desea.

Lanzamisiles Hydra (sdo Devastadores)

Un prototipo avanzado del Lanzamisiles tradicional, más pesado y devastador. El modelo Hidra contiene varias boquillas que recuerdan a un nido de abeja. Sus características son las siguientes:

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Lanzamisiles Hydra	Pesada	0-50	50-180	-	-	-	-	12	Sostenido 1/MoD/*

*El arma puede ser cargada con los mismos tipos de misiles que un Lanzamisiles.

Dispositivo de Reflexión

No ocupa ranura. Dispositivo integrado en una pantalla estándar (Refracción, Conversión, Desplazamiento o Energía), pensado para castigar a los inaprensivos que osan atacar a un Mano de Hierro. El Dispositivo de Reflexión concentra la energía de un impacto recibido y la redirige mediante un poderoso rayo contra el agresor. Si en una tirada de salvación por pantalla el resultado es de 6 en el D6, el atacante recibe inmediatamente su propio impacto, pero cualquier tipo de munición especial queda anulada tras rebotar contra la pantalla. El Dispositivo de Reflexión no funciona en cuerpo a cuerpo, al ser imposible calcular los vectores de aproximación.

Servoarmadura Experimental

No ocupa ranura. Un modelo de Servoarmadura Astartes experimental, del que existen unas pocas unidades sin la licencia oficial del Adeptus Terra. Incorpora unos sensores inteligentes vinculados al SRA, que permiten identificar la fuerza exacta, momento preciso y lugar concreto de un impacto antes de sufrirlo. Como consecuencia, unos disparadores electro-químicos lanzan violentamente distintas placas y piezas pesadas de la armadura para interceptar un ataque de otra forma mortal. Si el usuario llega a perder el último punto de vida de su último nivel de heridas debido a un impacto a distancia, en su lugar ignora todo el daño sufrido. Sin embargo, la armadura reduce en -1 sus niveles de herida y no puede volver a interceptar impactos hasta que las piezas perdidas sean reemplazadas. Debido a la inmediatez y cercanía, este sistema de defensa no sirve en combate cuerpo a cuerpo. Así mismo, tampoco funciona contra ataques a distancia que abarquen áreas de efecto, ni contra caídas, embestidas, etc. Por todo lo demás, la Servoarmadura Experimental funciona como una Servoarmadura MkVII "Aquila".

Ultramarines

Armadura de Antíloco, variante

No ocupa ranura. Una Servoarmadura exclusiva de los Ultramarines, que combina las ventajas de una Armadura Artesanal y una Servoarmadura MkVIII "Errante". No ha de confundirse con la Armadura de Antíloco original que lleva el Señor del Capítulo. Su eficacia es del 200%.

Bólters Integrados

Requiere SRA. Bólters modificados y sujetos a cada uno de los antebrazos del Marine Espacial, dejando ambas manos libres. Su confección es limitada y llevada a cabo con rigor por los Tecnomarines del Capítulo. Disparan en combinación como dos Bólters acoplados mediante estímulos neuro-químicos enlazados al SRA. Los Bólters Integrados permiten a los Ultramarines beneficiarse de la regla Fuego rápido. Ocupa una sola ranura de equipo.

Codex Astartes, copia

Una copia del sagrado Codex Astartes, entregada al Marine Espacial como muestra de reconocimiento. En tiempos de descanso, el portador suele pasar horas leyendo los párrafos del texto y memorizando sus enseñanzas, así como compartiéndolas con sus hermanos. Todos los Marines Espaciales a 30 metros o menos del Codex Astartes son inmunes a la psicología y superan automáticamente cualquier chequeo de Liderazgo.

Corona de Laureles (sólo Marines Tácticos)

Un símbolo de nobleza y reconocimiento en todo Ultramar, que potencia las habilidades naturales del usuario mediante un complejo sistema de enlaces neuronales. Mientras lleve su armadura, el portador de la Corona de Laureles recibe una bonificación de +1 a los atributos Habilidad con armas y Habilidad con proyectiles.

Salamandras

Granada Incendiaria

No ocupa ranura. Un tipo de granada muy usado por los Salamandras y con las siguientes características:

Arma	Tipo	F	MS	Notas
Granada Incendiaria	Granada	4	-1	Área 5/*

*Los objetivos impactados quedan prendidos con un resultado de 4+ en 1D6.

Lanza de Fusión

Un arma ritual de los Salamandras, forjada por los maestros herreros tomando como inspiración la legendaria Lanza de Vulkan. Utiliza los mismos cargadores que un Multifundidor, permitiéndole causar hasta 60 impactos repartidos entre el cuerpo a cuerpo y los disparos a distancia. Tiene el siguiente perfil.

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Lanza de Fusión	Cortante	⇩	+(-1)	60	⇩
		+2			Una Mano/CaC/*
		+3			Dos Manos/Bloquear/CaC/*

*Puede ser utilizada a distancia con las mismas características que un Rifle de Fusión. Aumenta en +1 el orden de Iniciativa del usuario en cuerpo a cuerpo.

Manto de Fuego

Un pedazo de piel de los enormes Dracos de Fuego nativos de Nocturne. Suele confeccionarse en forma de túnica o capa, mostrando una superficie sembrada de durísimas escamas. El Astartes Salamandra que lo utiliza está entrenado para cubrirse con el manto ante los ataques. El Manto de Fuego reduce en -1 la Fuerza de cualquier impacto a distancia sufrido por el portador. Ten en cuenta que esta reducción sólo afecta a la Fuerza y no al MS, que permanece inalterado. Este elemento de equipo no tiene eficacia, pues las escamas se van regenerando por sí mismas.

Savia Ignífuga (sólo Apotecarios)

No ocupa ranura. Extraída de las Salamandras que pueblan Nocturne, esta preciosa sustancia se unta por toda la Servoarmadura del Astartes con la paciencia del herrero, sin dejar ni una pequeña parte por cubrir. Luego se aplica calor con un soplete especial, cuidadosamente, de modo que la Savia Ignífuga va endureciéndose y formando una película compacta y altamente resistente al calor. Todas las armas y municiones de llamas, plasma y fusión no realizan tiradas abiertas de daño contra el usuario. Además, el portador puede ignorar el efecto del fuego como si llevara una Armadura de Exterminador.

Guardia del Cuervo

Amplificador Psíquico

No ocupa ranura. Se trata de un intrincado sistema de cables y conectores enlazados con el cerebro del Astartes. Aunque no puede considerarse como uno de los órganos específicos de los Marines Espaciales, en realidad el Amplificador Psíquico se integra en su fisiología mediante una intrincada operación, cuyo secreto permanece en manos del Capítulo. El usuario reacciona antes a cualquier estímulo, es más perceptivo, más intuitivo y en términos generales más inteligente, obteniendo una bonificación permanente de +1 a sus atributos Percepción y Empatía.

Bólter de Precisión (sólo Marines Tácticos)

Se trata de un Bólter escaso y de alta calidad, dotado de un cañón más largo, una ergonomía cuidadosamente diseñada para limitar el retroceso y un silenciador para disminuir el ruido (el Máster debe tenerlo en cuenta). Los Marines Espaciales de la Guardia del Cuervo están entrenados para efectuar Fuego Rápido con este modelo. Las características del arma son las siguientes:

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Bólter de Precisión	Básica	0-40	40-80	+10	+10	4	-2	12	

Manto de Sombras

Un tipo de Camaleonina tejida a mano durante años. Si el usuario permanece quieto, todos los impactos a distancia contra él se resuelven con una penalización de -20 a las tiradas para impactar. Adicionalmente, el portador obtiene una bonificación de +20 a su habilidad Ocultación para esconderse. No acumulable con Camaleonina.

Proyector Sónico

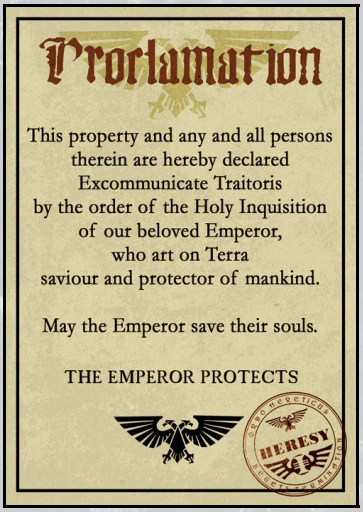
No ocupa ranura. Un artilugio de la Guardia del Cuervo, muy eficaz en misiones de infiltración y sabotaje. El Proyector Sónico suele estar montado en la hombrera o el casco del Marine Espacial e incluye un receptor que interpreta toda la información procesada por el SRA. Como consecuencia, el Proyector Sónico es capaz de grabar selectivamente diversas conversaciones, gritos y ruidos característicos. La información registrada se filtra, modula y almacena en una base de datos. Después, en función de las circunstancias y el entorno, el Proyector Sónico elige automáticamente el sonido más apropiado y lo proyecta en una dirección hasta una distancia máxima de 30 metros. El ruido generado se oye en el punto deseado, como si se proviniera de dicho lugar, confundiendo a los enemigos y llamando su atención. Muchos Astartes de la Guardia del Cuervo han llegado a cumplir sus misiones sin efectuar un solo disparo gracias a este artilugio secreto. Como regla general, todo personaje que no supere una tirada sobre Alerta con una penalización de -20 es engañado por el ruido. De superar la tirada, permanece confuso y puede saber que le están engañando. Si obtiene un crítico, sabe perfectamente de dónde proviene el sonido realmente. Utilizar el Proyector Sónico es una acción específica.

Armería del Adeptus Astartes

Armas básicas

Arma	Coste/Arma	Coste/Mun. Estándar	Coste/Mun. Especial
Bólter	30	1	5
Bólter de Asalto	40	2	8
Destripador	30	4	16
Escopeta	20	1	4*
Escopeta Láser	20	1	-
Rifle Automático	10	1	4
Rifle Láser	20	1	-

*Debe especificarse en cuál de las dos municiones estándar disponibles se basa la munición especial.



Armas especiales

Arma	Coste/Arma	Coste/Mun. Estándar	Coste/Mun. Especial
Lanzagranadas*	120	Ver granadas	-
Lanzagranadas Auxiliar*	80	Ver granadas	-
Lanzallamas	90	4	-
Rifle de Francotirador	60	3	9
Rifle de Fusión	80	2	-
Rifle de Plasma	80	3	-

*Incluyen un cargador de Granadas Perforantes y otro de Granadas de Fragmentación.

Armas Pesadas

Arma	Coste/Arma	Coste/Mun. Estándar	Coste/Mun. Especial
Ametralladora Pesada	100	18	72
Bólter Pesado	150	22*	90*
Cañón de Asalto	450	20	160
Cañón Automático	250	20	160
Cañón Láser	450	9	-
Cañón de Plasma	400	28	-
Lanzallamas Pesado	250	8	-
Lanzamisiles**	450	Ver granadas	-
Lanzamisiles Cyclone	550	5	-
Multifundidor	650	18	-
Multiláser	350	21	-

*Todos los cargadores de munición incluyen una reserva independiente de 12 proyectiles Hellfire.
**Incluye un cargador de Misiles Súper Perforantes y otro de Misiles de Fragmentación.

Pistolas

Arma	Coste/Arma	Coste/Mun. Estándar	Coste/Mun. Especial
Lanzallamas de Mano	70	2	-
Pistola de Agujas	40	2	6
Pistola Automática	10	1	3
Pistola Bólter	20	1	4
Pistola de Fusión	100	2	-
Pistola Láser	10	1	-
Pistola de Plasma	50	2	-

Cuerpo a cuerpo

Arma	Coste/Arma	Coste/Mun. Estándar
Cuchillas Relámpago	120	3
Desgarrador	30	2
Desgarrador + Lanzallamas	110	2*
Espada de Energía	60	2
Espada Sierra	20	2
Hacha de Energía	70	2
Martillo de Trueno	150	3
Porra de Energía	60	3
Puño de Combate	100	3
Puño Sierra	120	3

*El coste se refiere a la munición del Desgarrador, no del Lanzallamas, que debe adquirirse aparte.

Granadas

Arma	Coste/Arma
Bomba de Fusión* (~)	5
Granada Alucinógena*	7
Granada Atemorizante*	2
Granada Cegadora*	2
Granada Defoliante*	1
Granada de Estasis (~)	20
Granada de Fogonazo Fotónico*	2
Granada de Fragmentación*	2
Granada de Humo*	1
Granada Lacrimógena*	2
Granada Perforante*	3
Granada de Plasma*	3
Granada de Pulso Electromagnético (~)	10
Granada de Radiación*	25
Granada de Toxinas	15
Granada Vírica (~)	50
Granada de Vórtice (~)	50

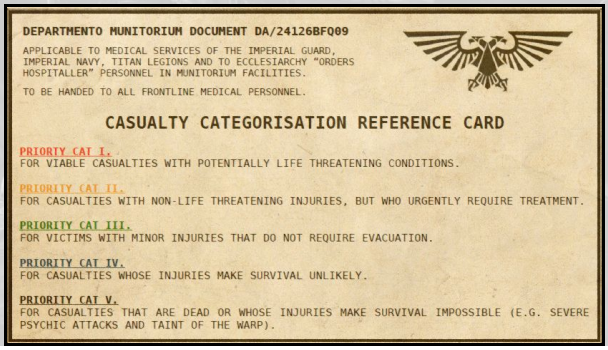
*El coste se refiere a paquetes de 9 granadas, o bien 6 misiles (si existen del tipo indicado).
(~) No pueden ser disparadas.

Equipo general

Artículo	Coste/Artículo
Aceite Bendito (!)	5
Armadura Aegis*	180
Armadura Aegis de Exterminador*	440
Armadura Artesanal*	180
Armadura Táctica de Exterminador*	360
Aura de Hierro (!)	150
Auspex	50
Baliza de Teleportación	20
Bayoneta (!)	10
Brazo Biónico	80
Camaleonina	50
Cámara Remota	10
Cañón Psíquico (!)	200
Capucha Psíquica (!)	200
Cetro Psíquico (!)	150
Combi-Arma (!)	150
Crozius Arcanum (!)	60
Disruptor Psíquico	100
Disruptor de Teleportación	100
Disruptor de Transmisiones	50
Drogas de Combate (!)	25
Escudo de Combate	50
Escudo de Tormenta	100
Espada Psíquica (!)	100
Frenzonia (!)	5
Generador de Salto Disforme	300
Hacha Psíquica (!)	100
Implante Cibernético	15
Inmunidad	5
Kit de Herramientas	10
Kit de Reparación (!)	25
Lanzador de Venganza (!)	70
Láseres Digitales	60
Linterna	10

Lonja (!)	30
Medibot (!)	50
Medikit	10
Mina Anti-Carro	20
Mina de Proximidad	15
Narthecium (!)	10
Ojo Biónico	50
Paneles Reactivos (!)	15
Pantalla de Conversión	100
Pantalla de Desplazamiento	200
Pantalla de Energía (!)	350
Pantalla de Refracción	50
Pierna Biónica	50
Pistola de Bengalas**	20
Pistola Bólter de Precisión (!)	60
Pistola Elevadora	20
Pistola de Plasma Artesanal (!)	150
Retrorreactor (!)	150
Rosarius (!)	150
Servo-Arnés (!)	40
Servo-Cráneo	80
Servoarmadura MkVIII “Errante”*	180
Sistema de Puntería	20
Sistema de Puntería Integrado (!)	30
Soplete	10
Taladro	10
Thymiaterion (!)	60
Veti-Gel (!)	10

*Sustituye a la Servoarmadura MkVII “Aquila” reglamentaria.
**Las bengalas cuestan 1 el paquete de 5 unidades.
(!) Equipo exclusivo de alguna profesión.



DEPARTMENTO MUNITORIUM DOCUMENT DA/24126BFQ09

APPLICABLE TO MEDICAL SERVICES OF THE IMPERIAL GUARD, IMPERIAL NAVY, TITAN LEGIONS AND TO ECCLESIARCHY “ORDERS HOSPITALLER” PERSONNEL IN MUNITORIUM FACILITIES.

TO BE HANDED TO ALL FRONTLINE MEDICAL PERSONNEL.

CASUALTY CATEGORISATION REFERENCE CARD

PRIORITY CAT I.
FOR VIABLE CASUALTIES WITH POTENTIALLY LIFE THREATENING CONDITIONS.

PRIORITY CAT II.
FOR CASUALTIES WITH NON-LIFE THREATENING INJURIES, BUT WHO URGENTLY REQUIRE TREATMENT.

PRIORITY CAT III.
FOR VICTIMS WITH MINOR INJURIES THAT DO NOT REQUIRE EVACUATION.

PRIORITY CAT IV.
FOR CASUALTIES WHOSE INJURIES MAKE SURVIVAL UNLIKELY.

PRIORITY CAT V.
FOR CASUALTIES THAT ARE DEAD OR WHOSE INJURIES MAKE SURVIVAL IMPOSSIBLE (E.G. SEVERE PSYCHIC ATTACKS AND TAINT OF THE WARP).

Equipo exclusivo

Artículo	Coste/Artículo
Ángeles Oscuros	
Espada de los Secretos	100
Estandarte de la Devastación	250
Estandarte de la Venganza	150
Hoja de la Razón (!)	250
Cicatrices Blancas	
Aguijones (!)	50
Collar de la Victoria	100
Hoja del Khan	70
Pistola Láser de Repetición (!)	50
Lobos Espaciales	
Capucha de Gnyrll (!)	270
Hacha de Morkai	120
Night-Wing, el Cíber Cuervo (!)	100
Pellejo de Wulfen	150
Puños Imperiales	
Bastón de Tormenta (!)	90
Liber Mithros, copia	250
Liber Proditor Armorum, copia (!)	150
Talla de Huesos	60
Ángeles Sangrientos	
Alas de Ángel (!)	220
Grial Rojo (!)	250
Martillo de Rayo	190
Vergilius, el Servo-Cráneo	150
Manos de Hierro	
Brazo Optimus	150
Lanzamisiles Hidra (!)	500
Dispositivo de Reflexión	60
Servoarmadura Experimental*	150

Ultramarines	
Armadura de Antíloco, variante*	260
Bólters Integrados	80
Codex Astartes, copia	150
Corona de Laureles (!)	120
Salamandras	
Granadas Incendiarias**(~)	4
Lanza de Fusión	200
Manto de Fuego	120
Savia Ignífuga (!)	60
Guardia del Cuervo	
Amplificador Psíquico	100
Bólter de Precisión (!)	90
Manto de Sombras	100
Proyector Sónico	30

* Sustituye a la Servoarmadura MkVII “Aquila” reglamentaria.
**El coste se refiere a paquetes de 9 granadas.
(!) Equipo exclusivo de alguna profesión.
(~) No pueden ser disparadas.

Vehículos

Los vehículos son un elemento recurrente en los campos de batalla. Dotados de un poderoso blindaje que los hace invulnerables a la mayoría de armas comunes, suelen representar la diferencia entre la victoria o la derrota.

Algunos vehículos están concebidos para el transporte de tropas, mientras que otros son vehículos de asalto rápido, o grandes vehículos equipados con poderoso armamento.

A continuación se proporciona una lista de diversos vehículos utilizados por las distintas fuerzas militares de la galaxia. Hay algunos más, como los tanques súper pesados de algunos ejércitos, bombarderos, así como múltiples variantes de los modelos que aquí se recogen. En esta lista se proporciona una descripción del vehículo, sus valores de embestida y velocidad, así como su blindaje. Cuando es necesario, se describen también las armas de artillería o accesorios exclusivos de cada vehículo; ten en cuenta que estos elementos de equipo no puede ser llevados por los personajes a pie. Por último, al final de este apartado se encuentran unas tablas de daños que son comunes a todos los vehículos.

Imperio (Adeptus Astartes)

Dreadnought Astartes

Nombre	Descripción
Dreadnought Astartes	Dreadnought, grande. Tiene una tripulación de un conductor, que utiliza dos de las siguientes armas, cada una montada en un brazo: dos Bólters Pesados acoplados (cuentan como un arma), Cañón de Asalto, dos Cañones Láser acoplados (cuentan como un arma), Cañón de Plasma, Cuchillas Relámpago con Lanzallamas Pesado integrado, Lanzamisiles con Misiles de Fragmentación y Súper Perforantes, Multifundidor, Puño de Combate con Bólter de Asalto integrado. Ten en cuenta que si está equipado con dos armas de combate cuerpo a cuerpo, el Dreadnought Astartes obtiene un Ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo. Opcionalmente, puede estar equipado con un Lanzagranadas Integrado, que se considera parte del cuerpo y no puede ser designado como objetivo individual.

Embestida							
F	MS	HA	HP	F	I	A	L
7	-4	6	6	7	5	3	10

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1	Piernas	20	18
2-3	Brazo	19	17
4-6	Cuerpo	21	19

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Lanzagranadas Integrado	Especial	0-15	no	+20	-	-	-	6	Granada/*

*Soporta Granadas de Fragmentación o Cegadoras. El usuario puede repetir las tiradas para impactar en caso de fallo. Cada acción de ataque lanza tres granadas: la primera en el punto de impacto designado y las otras dos a una distancia de 1D6 metros en una dirección aleatoria. En la práctica, el arma puede disparar dos veces antes de ser recargada, lo cual debe hacerse desde el exterior del vehículo.

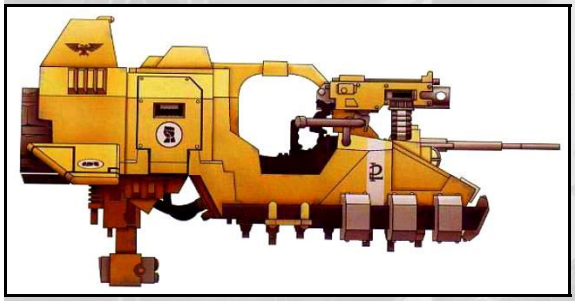
Land Raider

Nombre	Descripción
Land Raider	Vehículo de orugas, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y dos artilleros. Cada artillero dispara dos Cañones Láser acoplados con ángulo de tiro lateral de 180º. El Land Raider puede transportar hasta 10 personajes de tamaño humano, o 5 Exterminadores, o un Dreadnought. Uno de los personajes transportados (expuesto) puede disparar dos B· lters Pesados acoplados con ángulo de tiro de 360º. Opcionalmente, el conductor puede disparar un Lanzagranadas Integrado (detalles en la ficha del Dreadnought Astartes) con ángulo de tiro frontal de 90º. El Lanzagranadas Integrado se considera parte del casco y no puede ser designado como objetivo individual. Todas las armas cuentan con Sistema de Puntería (+10 para impactar).

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
8	-5	18	35	50

D6	Localización	Blindaje Frente	Lat/Atrás
1-2	Orugas	17	17
3-4	Casco	22	20
5	Bólters Pesados	17	17
6	Cañón Láser	18	18

Land Speeder



Nombre	Descripción
Land Speeder	Vehículo gravitatorio, descubierto, grande. Tiene una tripulación de un conductor y un artillero. El conductor dispara un Multifundidor con ángulo de tiro frontal de 45º y Sistema de Puntería (+10 para impactar). El artillero dispara un Lanzallamas Pesado con ángulo de tiro frontal de 180º. Las armas se consideran parte del vehículo y no pueden ser designadas como objetivos individuales.

Embestida F	MS	Velocidad Lenta	Combate	Rápida
6	-3	25	50	75

D6	Localización	Blindaje Frente	Lat/Atrás
1-2	Tripulación	-	-
3-6	Vehículo	10	12

Motocicleta

Nombre	Descripción
Motocicleta	Motocicleta, vehículo descubierto. Tiene una tripulación de un conductor, que dispara dos B· lters acoplados con ángulo de tiro frontal de 90º y Sistema de Puntería (+10 para impactar). Los B· lters se consideran parte del vehículo y no pueden ser designados como objetivos individuales.

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
5	-2	25	40	75

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1-2	Conductor	-	-
3-6	Vehículo	10	10

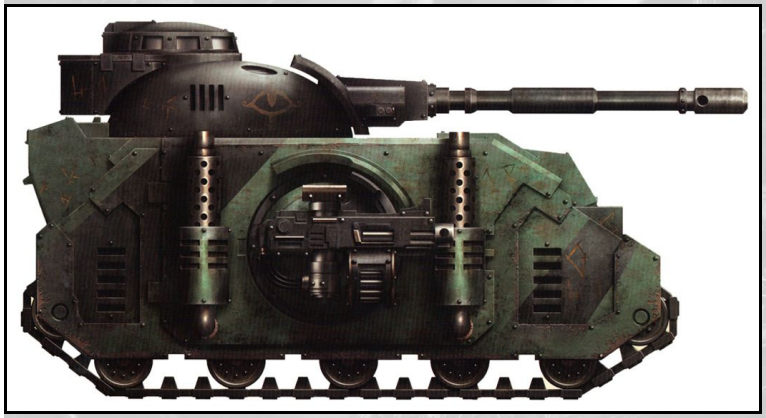
Motocicleta de Ataque

Nombre	Descripción
Motocicleta de Ataque	Motocicleta, vehículo descubierto, grande. Tiene una tripulación de un conductor y un artillero. El conductor dispara dos B· lters acoplados con ángulo de tiro frontal de 90º. El artillero dispara un Multifundidor con ángulo de tiro frontal de 180º. Todas las armas cuentan con Sistema de Puntería (+10 para impactar), se consideran parte del vehículo y no pueden ser designadas como objetivos individuales.

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
6	-3	20	45	60

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1-3	Tripulación	-	-
4-6	Vehículo	10	10

Predator

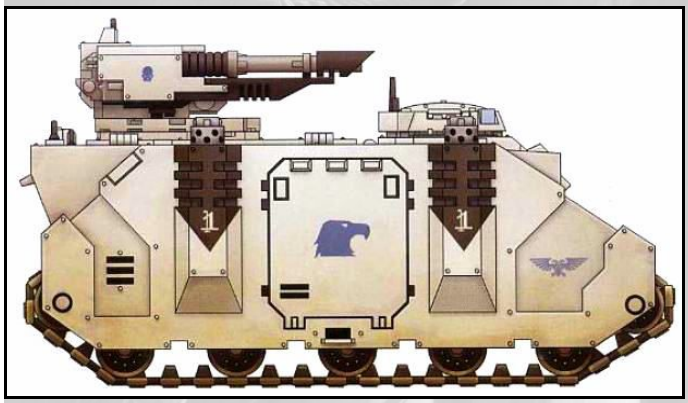


Nombre	Descripción
Predator	Vehículo de orugas, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y tres artilleros. Un artillero dispara un Cañón Automático (opcionalmente dos Cañones Automáticos acoplados) desde una torreta con ángulo de tiro de 360º y Sistema de Puntería (+10 para impactar). Los otros dos artilleros disparan desde unas barquillas a ambos lados del vehículo con ángulo de tiro lateral de 180º. Cada barquilla puede estar equipada con un Bólter Pesado, un Lanzallamas Pesado, o bien un Cañón Láser. Opcionalmente, el conductor puede disparar un Lanzagranadas Integrado (detalles en la ficha del Dreadnought Astartes) con ángulo de tiro frontal de 90º y Sistema de Puntería (+10 para impactar). El Lanzagranadas Integrado se considera parte del casco y no puede ser designado como objetivo individual.

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
8	-5	18	50	65

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1	Orugas	15	15
2-3	Casco	20	18
4	Barquilla	17	15
5-6	Torreta	22	22

Razorback

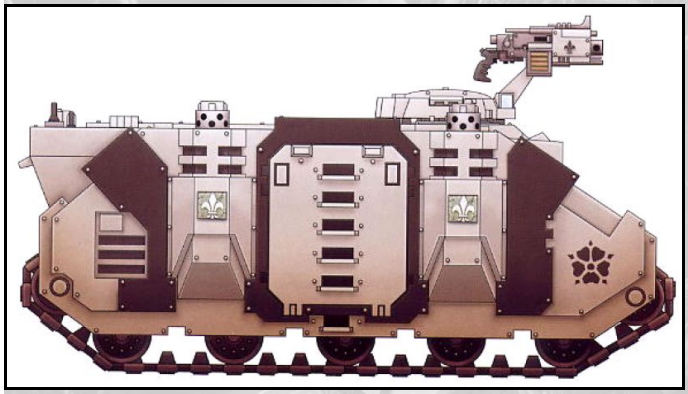


Nombre	Descripción
Razorback	Vehículo de orugas, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y un artillero. El artillero dispara dos Cañones Láser acoplados desde una torreta con ángulo de tiro de 360º. El Razorback puede transportar hasta 5 personajes de tamaño humano. Opcionalmente, el conductor puede disparar un Lanzagranadas Integrado (detalles en la ficha del Dreadnought Astartes) con ángulo de tiro frontal de 90º. El Lanzagranadas Integrado se considera parte del casco y no puede ser designado como objetivo individual. Todas las armas cuentan con Sistema de Puntería (+10 para impactar).

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
7	-5	20	45	65

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1	Orugas	15	15
2-4	Casco	20	18
5-6	Torreta	20	18

Rhino

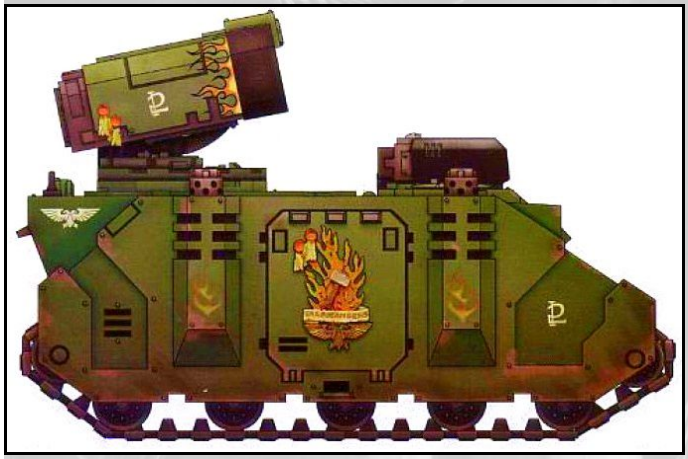


Nombre	Descripción
Rhino	Vehículo de orugas, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor. El Rhino puede transportar hasta 10 personajes de tamaño humano, o 5 Exterminadores, o un Dreadnought. Uno de los personajes transportados (expuesto) puede disparar dos Bólters acoplados con ángulo de tiro frontal de 90º. Opcionalmente, el conductor puede disparar un Lanzagranadas Integrado (detalles en la ficha del Dreadnought Astartes) con ángulo de tiro frontal de 90º. El Lanzagranadas Integrado se considera parte del casco y no puede ser designado como objetivo individual. Todas las armas cuentan con Sistema de Puntería (+10 para impactar).

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
7	-5	20	45	65

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1	Orugas	15	15
2-4	Casco	20	18
5-6	Bólters	12	12

Whirlwind



Nombre	Descripción
Whirlwind	Vehículo de orugas, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y un artillero. El artillero dispara un Lanzamisiles Whirlwind desde una torreta con ángulo de tiro de 360º. Opcionalmente, el conductor puede disparar un Lanzagranadas Integrado (detalles en la ficha del Dreadnought Astartes) con ángulo de tiro frontal de 90º. El Lanzagranadas Integrado se considera parte del casco y no puede ser designado como objetivo individual. Todas las armas cuentan con Sistema de Puntería (+10 para impactar).

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
7	-5	20	45	65

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1	Orugas	15	15
2-4	Casco	20	18
5-6	Torreta	20	18

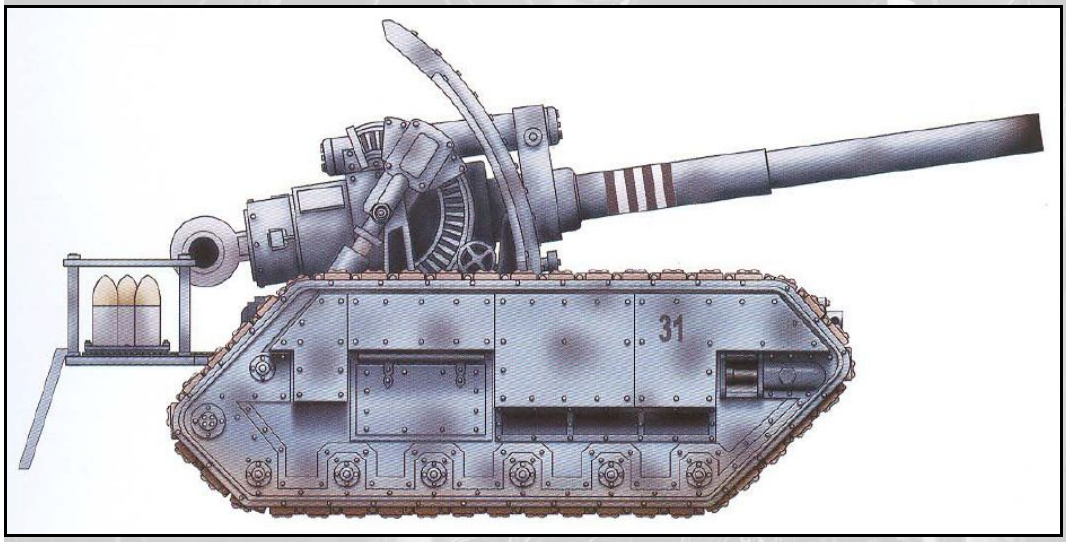
		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Lanzamisiles Whirlwind	Pesada	0-50	50-180	-	-	5	-2	5	Área 8/*

*Los misiles inteligentes pueden impactar incluso a objetivos fuera de la línea de visión, siempre que se conozca su posición aproximada; sin embargo, en este caso se considera que todos los objetivos alcanzados están cubiertos parcialmente por el área de efecto. Una vez agotada la munición, el Lanzamisiles Whirlwind debe ser recargado desde el exterior del vehículo. Si se obtiene un fallo al disparar, los misiles se desvían de acuerdo a las reglas habituales, pero un doble 1 en los D6 no hace explotar el arma normalmente; en vez de esto, tira otro D6 y aplica los resultados de la siguiente tabla:

1-2	El Whirlwind salta en mil pedazos, con los mismos efectos que un resultado de 6 en la tabla de daños correspondiente al casco.
3-4	Los misiles son disparados, pero vuelan fuera de control lejos del objetivo. El arma resulta averiada y sólo puede abrir fuego con un resultado de 4+ en 1D6. Este efecto permanece hasta una reparación.
5-6	Los misiles son disparados, pero vuelan fuera de control lejos del objetivo.

Imperio (Guardia Imperial)

Basilisk



Nombre	Descripción
Basilisk	Vehículo de orugas, parcialmente descubierto, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y tres artilleros. Dos artilleros expuestos disparan un solo Cañón Estremecedor con ángulo de tiro frontal de 45º. El otro artillero dispara un Bólter Pesado con ángulo de tiro frontal de 90º. Opcionalmente, el conductor puede disparar un Lanzagranadas Integrado (detalles en la ficha del Dreadnought Astartes) con ángulo de tiro frontal de 90º. El Lanzagranadas Integrado y el Bólter Pesado se consideran parte del casco y no pueden ser designados como objetivos individuales. Todas las armas cuentan con Sistema de Puntería (+10 para impactar). El vehículo también puede estar equipado con Defensas de Fragmentación controladas por el conductor.

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
7	-4	12	25	40

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1	Orugas	16	16
2-4	Casco	18	16
5	Cañón Estremecedor	17	17
6	Artilleros	-	-

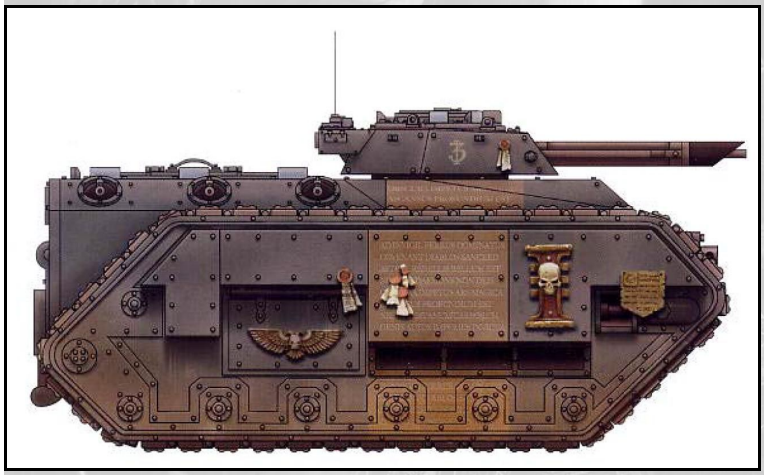
		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón Estremecedor	Pesada	0-50	50-380	-	-	8	-3	2	SP/MoD/Área 5/*

*El arma realiza dos disparos sobre el objetivo en una misma acción de ataque, requiriendo dos tiradas independientes para impactar. El Cañón Estremecedor necesita de dos acciones para recargarse, por lo que suele tener una dotación de dos artilleros. Ten en cuenta que el arma es MoD, incluso para vehículos. Si se alcanza a otro vehículo pero no se penetra su blindaje, considéralo igualmente penetrado y tira 1D3 en las tablas de daños correspondientes.

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Defensas de Fragmentación	-	-	-	-	-	4	-1	1	*

*Se trata de un sistema defensivo empleado por algunos vehículos. Pueden ser activadas en cualquier momento, incluso interrumpiendo el turno del enemigo, como un tipo de acción reactiva. Cualquier personaje en contacto con el vehículo recibe un impacto automático. Las Defensas de Fragmentación tienen un solo uso, tras lo cual deben ser reemplazadas desde el exterior del vehículo.

Chimera

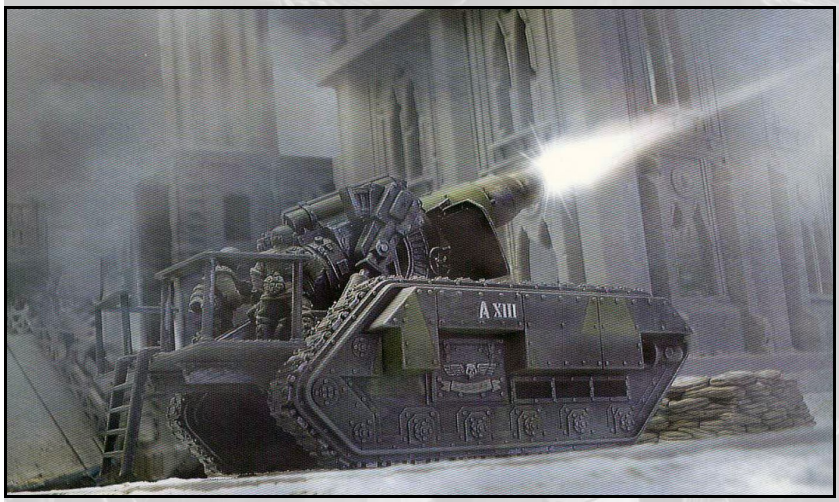


Nombre	Descripción
Chimera	Vehículo de orugas, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y dos artilleros. Un artillero dispara un Multiláser desde una torreta con ángulo de tiro de 360º. El otro artillero dispara un Bólter Pesado con ángulo de tiro frontal de 90º. Además, el vehículo incluye un Bólter de Asalto con ángulo de tiro de 360º y seis Rifles Láser, tres a cada lado, con ángulos de tiro laterales de 180º. El tanque Chimera puede transportar hasta 11 personajes de tamaño humano, uno de los cuales (expuesto) puede disparar el Bólter de Asalto y los otros seis los Rifles Láser. Opcionalmente, el conductor puede disparar un Lanzagranadas Integrado (detalles en la ficha del Dreadnought Astartes) con ángulo de tiro frontal de 90º. El Lanzagranadas Integrado, el Bólter Pesado y los Rifles Láser se consideran parte del casco y no pueden ser designados como objetivos individuales. Todas las armas cuentan con Sistema de Puntería (+10 para impactar). El vehículo también puede estar equipado con Defensas de Fragmentación (detalles en la ficha del Basilisk) controladas por el conductor.

Embestida F	Embestida MS	Velocidad Lenta	Velocidad Combate	Velocidad Rápida
8	-5	15	30	50

D6	Localización	Blindaje Frente	Blindaje Lat/Atrás
1-2	Orugas	16	16
3-4	Casco	21	18
5	Bólter de Asalto	14	14
6	Torreta	20	20

Griffon



Nombre	Descripción
Griffon	Vehículo de orugas, parcialmente descubierto, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y tres artilleros. Dos artilleros expuestos disparan un solo Mortero Pesado con ángulo de tiro frontal de 90º. El otro artillero dispara un Bólter Pesado con ángulo de tiro frontal de 90º y Sistema de Puntería (+10 para impactar). Opcionalmente, el conductor puede disparar un Lanzagranadas Integrado (detalles en la ficha del Dreadnought Astartes) con ángulo de tiro frontal de 90º y Sistema de Puntería (+10 para impactar). El Lanzagranadas Integrado y el Bólter Pesado se consideran parte del casco y no pueden ser designados como objetivos individuales. El vehículo también puede estar equipado con Defensas de Fragmentación (detalles en la ficha del Basilisk) controladas por el conductor.

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
8	-5	15	30	50

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1	Orugas	17	17
2-3	Casco	22	20
4-5	Mortero Pesado	18	18
6	Artilleros	-	-

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Mortero Pesado	Pesada	30-60	60-120	-	-	⇩			
						3	-1	1	Frag/Área 8/*
						5	-3	1	Inferno/Área 5/*
						8	-4	1	Fusión/Área 2,5/*

*El arma puede ser cargada con una de las tres municiones. El Mortero Pesado necesita de dos acciones para recargarse, por lo que suele tener una dotación de dos artilleros. Los objetivos impactados por la munición Inferno quedan prendidos con un 4+ en 1D6. El arma debe ser disparada a una distancia estimada de entre 30 y 120 metros. Después sitúa el área de efecto a la distancia declarara, no es necesario tirar para impactar. En su lugar tira 1D6: con un resultado de 5+ el área explota en el punto designado, con 1-4 se desvía 2D6 metros en una dirección aleatoria; cualquier resultado doble en los 2D6 implica que el proyectil está defectuoso y no llega a explotar.

Hellhound

Nombre	Descripción
Hellhound	Vehículo de orugas, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y dos artilleros. Un artillero dispara un Cañón Infierno desde una torreta con ángulo de tiro de 360º. El otro artillero dispara un Bólter Pesado con ángulo de tiro frontal de 90º y Sistema de Puntería (+10 para impactar). Opcionalmente, el conductor puede disparar un Lanzagranadas Integrado (detalles en la ficha del Dreadnought Astartes) con ángulo de tiro frontal de 90º y Sistema de Puntería (+10 para impactar). El Lanzagranadas Integrado y el Bólter Pesado se consideran parte del casco y no pueden ser designados como objetivos individuales. El vehículo también puede estar equipado con Defensas de Fragmentación (detalles en la ficha del Basilisk) controladas por el conductor.

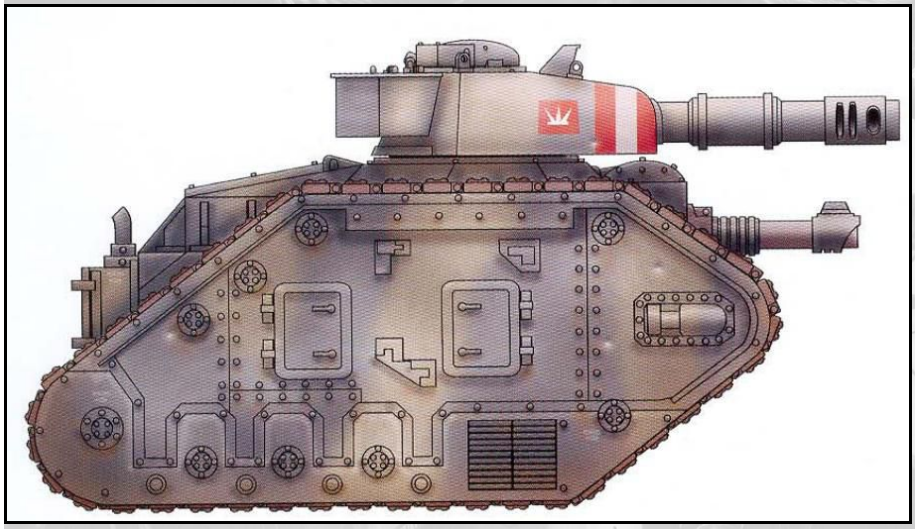
Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
7	-4	12	25	40

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1-2	Orugas	16	16
3-5	Casco	21	18
6	Torreta	22	22

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón Infierno	Pesada	30x2,5		-	-	6	-4	50	*

*El área de efecto se desplaza 4D6 metros en la dirección en que dispara el arma, afectando normalmente a todos los objetivos a su paso. Los objetivos impactados quedan prendidos con un 4+ en 1D6. Además, aunque el blindaje de los vehículos no sea penetrado, el calor extremo puede afectar a la tripulación: cada tripulante debe superar una tirada sobre su Constitución (+20), o pierde los puntos de vida restantes de un nivel completo de heridas. Si el vehículo objetivo queda prendido por causa de las llamas, debe repetirse esta tirada en asaltos sucesivos. El Cañón Infierno causa miedo.

Leman Russ



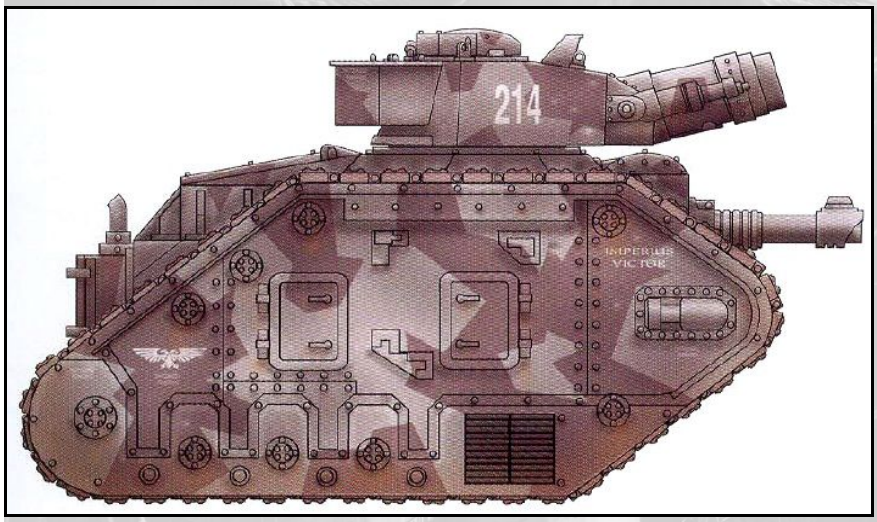
Nombre	Descripción
Leman Russ	Vehículo de orugas, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y cuatro artilleros. Dos artilleros disparan dos B· lters Pesados, cada uno situado en una barquilla con ángulo de tiro lateral de 180º. Otro artillero dispara un Cañón Láser con ángulo de tiro frontal de 90º. El último artillero dispara un Cañón de Batalla desde una torreta con ángulo de tiro de 360º. Opcionalmente, el conductor puede disparar un Lanzagranadas Integrado (detalles en la ficha del Dreadnought Astartes) con ángulo de tiro frontal de 90º. El Lanzagranadas Integrado y el Cañón Láser se consideran parte del casco y no pueden ser designados como objetivos individuales. Todas las armas cuentan con Sistema de Puntería (+10 para impactar). El vehículo también puede estar equipado con Defensas de Fragmentación (detalles en la ficha del Basilisk) controladas por el conductor.

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
8	-5	12	25	50

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1	Orugas	16	16
2-3	Casco	22	18
4	Barquilla	17	17
5-6	Torreta	25	22

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón de Batalla	Pesada	0-50	50-180	-	-	8	-3	25	SP/Área 5

Leman Russ Demolisher



Nombre	Descripción
Leman Russ Demolisher	Vehículo de orugas, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y cuatro artilleros. Dos artilleros disparan dos B· lters Pesados, o bien dos Multifundidores, o bien dos Cañones de Plasma, cada uno situado en una barquilla con ángulo de tiro lateral de 180º. Otro artillero dispara un Cañón Láser con ángulo de tiro frontal de 90º. El último artillero dispara un Cañón Demolisher desde una torreta con ángulo de tiro de 360º. Opcionalmente, el conductor puede disparar un Lanzagranadas Integrado (detalles en la ficha del Dreadnought Astartes) con ángulo de tiro frontal de 90º. El Lanzagranadas Integrado y el Cañón Láser se consideran parte del casco y no pueden ser designados como objetivos individuales. Todas las armas cuentan con Sistema de Puntería (+10 para impactar). El vehículo también puede estar equipado con Defensas de Fragmentación (detalles en la ficha del Basilisk) controladas por el conductor.

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
9	-6	10	20	40

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1	Orugas	17	17
2-3	Casco	22	20
4	Barquilla	18	18
5-6	Torreta	25	22

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón Demolisher	Pesada	0-30	30-60	-	-	10	-3	25	SP/MoD/Área 8/*

*Ten en cuenta que el arma es MoD, incluso para vehículos.

Sentinel

Nombre	Descripción
Sentinel	Bípode, vehículo descubierto, grande. Tiene una tripulación de un conductor, que dispara un Cañón de Asalto con ángulo de tiro frontal de 90º y Sistema de Puntería (+10 para impactar).

Embestida							
F	MS	HA	HP	F	I	A	L
6	-3	3	3	4	3	2	7

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1-2	Piernas	15	15
3	Cañón de Asalto	15	15
4-5	Cabina	15	15
6	Conductor	-	-

Eldar

Bípode de Combate

Nombre	Descripción
Bípode de Combate	Bípode, vehículo descubierto, grande. Tiene una tripulación de un conductor, que utiliza dos de las siguientes armas: Cañón Láser, Cañón de Plasma, Lanzamisiles con Misiles de Fragmentación y Súper Perforantes, Láser Multitubo. Todas las armas cuentan con Sistema de Puntería (+10 para impactar). El conductor está protegido por una Pantalla de Energía. El Bípode de Combate se desplaza 5 metros más que un Dreadnought / bípode común por acción de movimiento, esto es unos 20 metros.

Embestida							
F	MS	HA	HP	F	I	A	L
6	-4	3	3	5	4	2	8

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1-2	Piernas	18	18
3-4	Arma	18	18
5-6	Conductor/Cabina	Conductor	18

Falcon

Nombre	Descripción
Falcon	Vehículo gravitatorio, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y un artillero. El conductor dispara dos Catapultas Shuriken acopladas con ángulo de tiro frontal de 90º. El artillero dispara un Púlsar desde una torreta con ángulo de tiro de 360º. La torreta puede estar equipada con una de las siguientes armas adicionales: Láser Multitubo, Cañón de Plasma, Lanzamisiles con Misiles de Fragmentación y Súper Perforantes, o Cañón Shuriken. Ambas armas de la torreta deben disparar contra el mismo objetivo, o contra objetivos no más separados de 30 metros entre sí. Las Catapultas Shuriken se consideran parte del casco y no pueden ser designadas como objetivos individuales. Todas las armas cuentan con Sistema de Puntería (+10 para impactar). Adicionalmente, el Falcon puede transportar hasta 6 personajes de tamaño humano o una batería de apoyo con su dotación. Aun siendo gravitatorio, los personajes pueden entrar y salir del vehículo como si fuera terrestre.

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
7	-5	20	50	75

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1	Motor Gravitatorio	18	18
2-4	Casco	18	18
5-6	Torreta	18	18

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Púlsar	Pesada	0-50	50-150	-	-	9	-6	60	SP/Sostenido 1/*

*El Púlsar puede asignar los disparos a enemigos situados a hasta 15 metros entre sí, en vez de los 5 metros habituales para las armas de fuego sostenido.

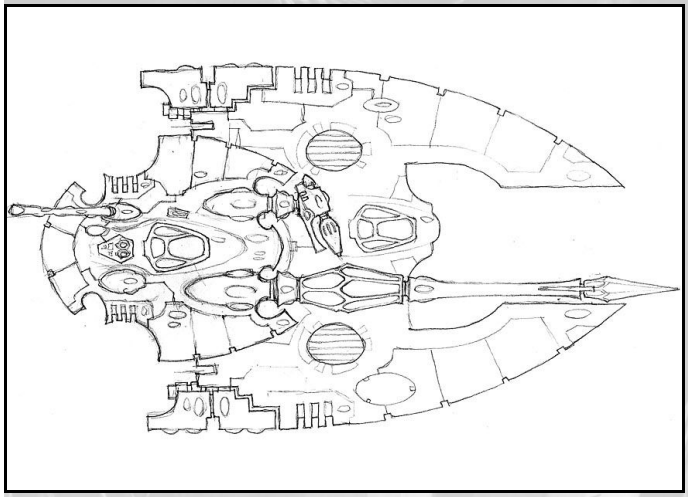
Motocicleta a Reacción

Nombre	Descripción
Motocicleta a Reacción	Motocicleta, vehículo gravitatorio, descubierto. Tiene una tripulación de un conductor, que dispara dos Catapultas Shuriken acopladas o un Cañón Shuriken con ángulo de tiro frontal de 90º y Sistema de Puntería (+10 para impactar). Las armas se consideran parte del vehículo y no pueden ser designadas como objetivos individuales.

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
5	-2	25	45	90

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1-2	Conductor	-	-
3-6	Vehículo	12	10

Prisma



Nombre	Descripción
Prisma	Vehículo gravitatorio, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y un artillero. El conductor dispara dos Catapultas Shuriken acopladas con ángulo de tiro frontal de 90º. El artillero dispara un Cañón de Prisma desde una torreta con ángulo de tiro de 360º y Matriz de Puntería Cristalina (no se aplican penalizaciones para impactar por la velocidad de los objetivos). Las Catapultas Shuriken se consideran parte del casco y no pueden ser designadas como objetivos individuales. Todas las armas cuentan con Sistema de Puntería (+10 para impactar).

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
7	-5	20	50	75

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1	Motor Gravitatorio	18	18
2-4	Casco	18	18
5-6	Torreta	18	18

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Cañón de Prisma	Pesada	0-50	50-150	-	-	9	-6	30	SP/Área 5

Señor Espectral

Nombre	Descripción
Señor Espectral	Dreadnought, grande. Tiene una tripulación de un conductor (Joya Espiritual), que utiliza dos de las siguientes armas, cada una montada en un brazo: Puño de Combate con Catapulta Shuriken integrada o Puño de Combate con Lanzallamas integrado. Adicionalmente, el vehículo incorpora una de las siguientes armas montadas en el hombro: Cañón de Distorsión, Cañón Láser, Cañón de Plasma, Lanzamisiles con Misiles de Fragmentación y Súper Perforantes, Láser Multitubo. Todas las armas cuentan con Sistema de Puntería (+10 para impactar). El Señor Espectral se desplaza 5 metros más que un Dreadnought / bípode común por acción de movimiento, esto es 20 metros.

Embestida							
F	MS	HA	HP	F	I	A	L
6	-3	6	6	5	6	4	10

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1-2	Piernas	18	18
3	Brazo	18	18
4	Arma	18	18
5-6	Cuerpo	22	18

Vyper

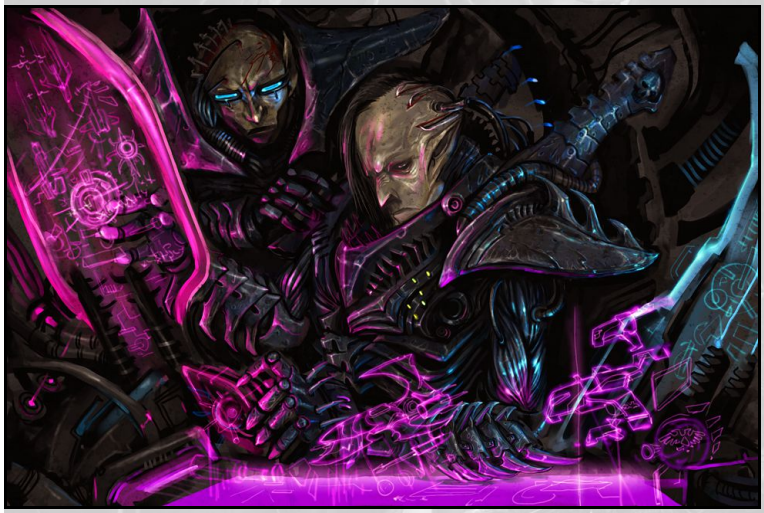
Nombre	Descripción
Vyper	Vehículo gravitatorio, descubierto, grande. Tiene una tripulación de un conductor y un artillero. El conductor dispara dos Catapultas Shuriken acopladas o un Cañón Shuriken con ángulo de tiro frontal de 90º. El artillero dispara una de las siguientes armas con ángulo de tiro frontal de 180º: Cañón Láser, Cañón de Plasma, Cañón Shuriken, Láser Multitubo. Todas las armas cuentan con Sistema de Puntería (+10 para impactar), se consideran parte del vehículo y no pueden ser designadas como objetivos individuales.

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
6	-3	25	45	90

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1-3	Tripulación	-	-
4-6	Vehículo	12	10

Eldar Oscuros

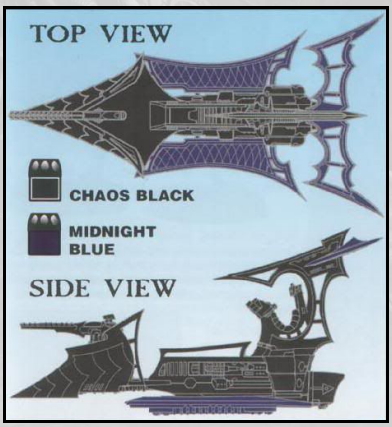
Devastador



Nombre	Descripción
Devastador	Vehículo gravitatorio, descubierto, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y tres artilleros. Un artillero dispara una Lanza Oscura o un Desintegrador con ángulo de tiro frontal de 90º. Los otros dos artilleros disparan dos Lanzas Oscuras o dos Desintegradores, cada uno dispuesto a un lado del vehículo con ángulo de tiro lateral de 180º. Todas las armas cuentan con Sistema de Puntería (+10 para impactar).

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
6	-4	25	55	80

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1	Tripulación	-	-
2	Motor Gravitatorio	16	16
3-4	Casco	16	16
5-6	Arma	15	15



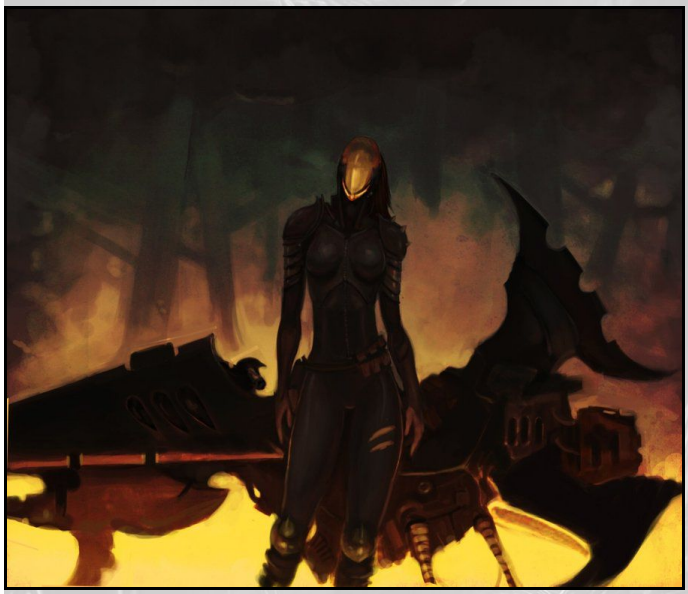
Incursor

Nombre	Descripción
Incursor	Vehículo gravitatorio, descubierto, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y un artillero. El artillero dispara una Lanza Oscura o un Desintegrador con ángulo de tiro frontal de 90º y Sistema de Puntería (+10 para impactar). Adicionalmente, el Incursor puede transportar hasta 10 personajes de tamaño humano que pueden abrir fuego con sus propias armas. Aun siendo gravitatorio, los personajes pueden entrar y salir del vehículo como si fuera terrestre.

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
6	-4	25	55	80

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1-2	Tripulación	-	-
3	Motor Gravitatorio	15	15
4-5	Casco	15	15
6	Arma	14	14

Motocicleta Guadaña



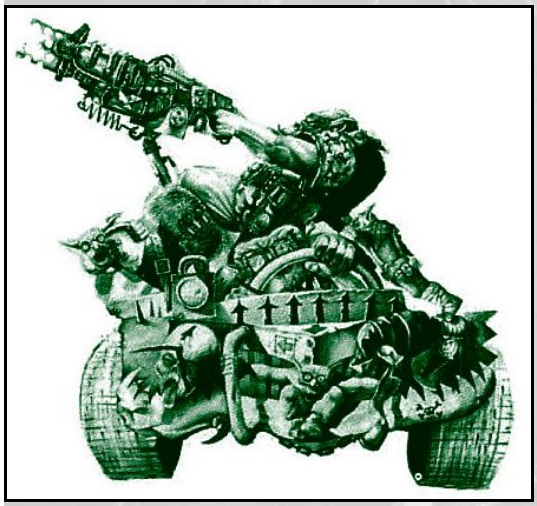
Nombre	Descripción
Motocicleta Guadaña	Motocicleta, vehículo gravitatorio, descubierto. Tiene una tripulación de un conductor, que dispara un Rifle Cristalino o un Bláster con ángulo de tiro frontal de 90º y Sistema de Puntería (+10 para impactar). Las armas se consideran parte del vehículo y no pueden ser designadas como objetivos individuales. En ataques sobre la marcha, si el adversario falla la tirada para impactar sufre un impacto automático de F5 y MS -2, al margen del propio Ataque del conductor.

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
5	-2	30	50	95

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1-2	Conductor	-	-
3-6	Vehículo	10	10

Orkos

Buggy

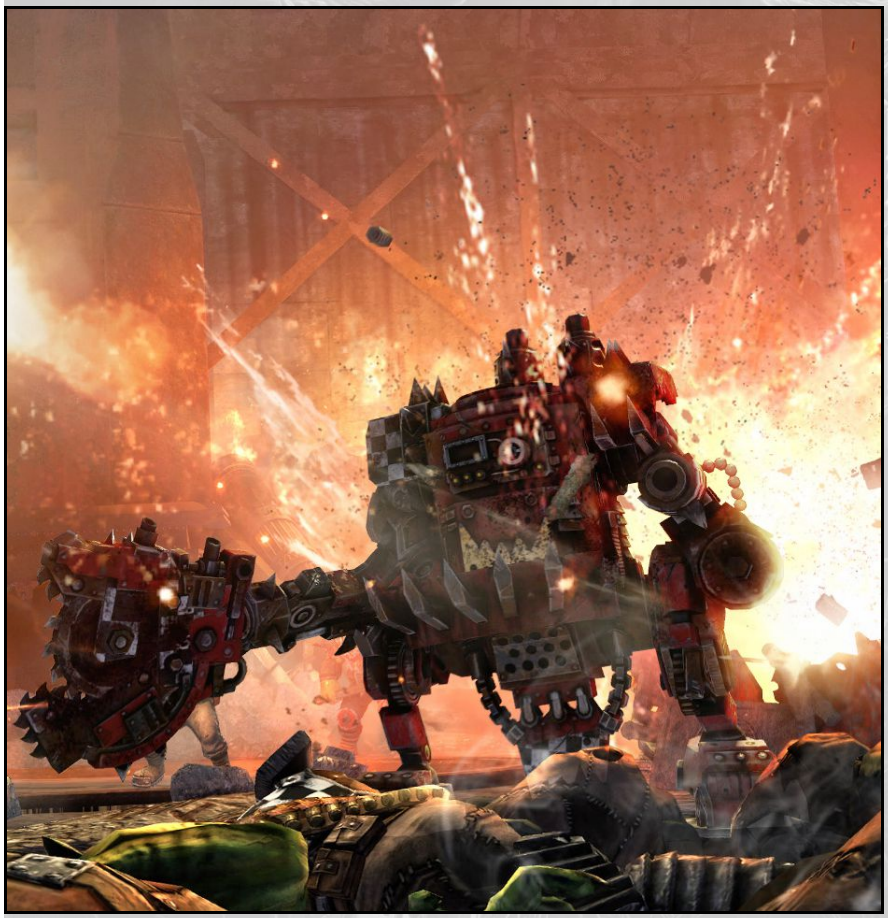


Nombre	Descripción
Buggy	Vehículo descubierto, grande. Tiene una tripulación de un conductor y un artillero. El artillero dispara una de las siguientes armas con ángulo de tiro de 360º: dos Ametralladoras Pesadas acopladas (cuentan como un arma), dos Cañones Automáticos acoplados (cuentan como un arma), un Cañón Láser, un Cañón de Plasma, un Multifundidor. Las armas se consideran parte del vehículo y no pueden ser designadas como objetivos individuales.

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
6	-3	20	40	75

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1-3	Tripulación	-	-
4-6	Vehículo	10	10

Dreadnought Orko

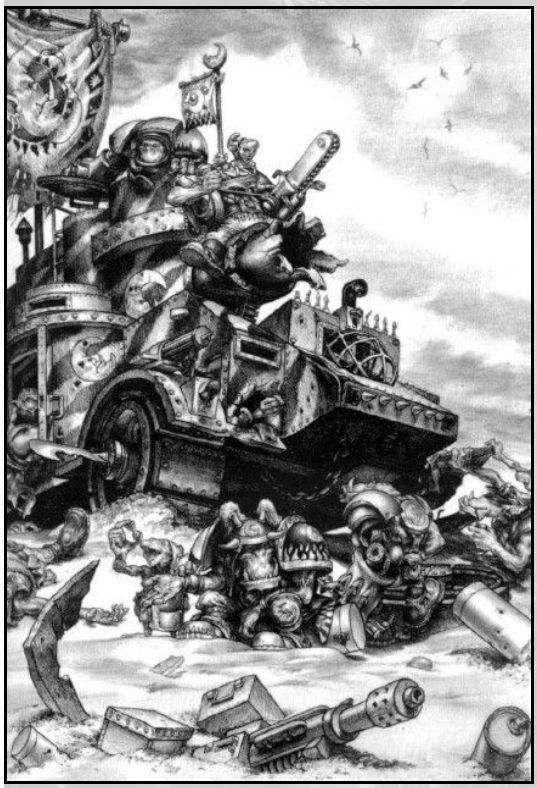


Nombre	Descripción
Dreadnought Orko	Dreadnought, grande. Tiene una tripulación de un conductor, que utiliza dos Garras de Kombate, cada una instalada en un brazo. Adicionalmente, el Dreadnought Orko está equipado con dos de las siguientes armas sujetas al cuerpo: Ametralladora Pesada, Cañón Láser, Lanzamisiles con Misiles de Fragmentación y Súper Perforantes, Matamuchoz. Opcionalmente, el Lanzamisiles puede incluir también Misiles Defoliantes.

Embestida							
F	MS	HA	HP	F	I	A	L
7	-4	6	3	6	3	4	8

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1	Piernas	18	18
2-3	Brazo	16	16
4	Arma	16	16
5-6	Cuerpo	20	17

Karro de Guerra



Nombre	Descripción
Karro de Guerra	Vehículo de orugas, parcialmente descubierto, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y tres artilleros. Un artillero dispara un Kañón Zzap desde una torreta con ángulo de tiro de 360º. Otro artillero expuesto dispara dos Ametralladoras Pesadas acopladas, un Lanzakohetez o un Matamuchoz con ángulo de tiro de 360º. El último artillero expuesto dispara dos Ametralladoras Pesadas acopladas, un Lazakohetez o un Matamuchoz con ángulo de tiro frontal de 180º. Adicionalmente, el Kamión puede transportar hasta 20 personajes de tamaño humano, o 10 personajes con Mega Armadura, que pueden abrir fuego con sus propias armas y se consideran expuestos.

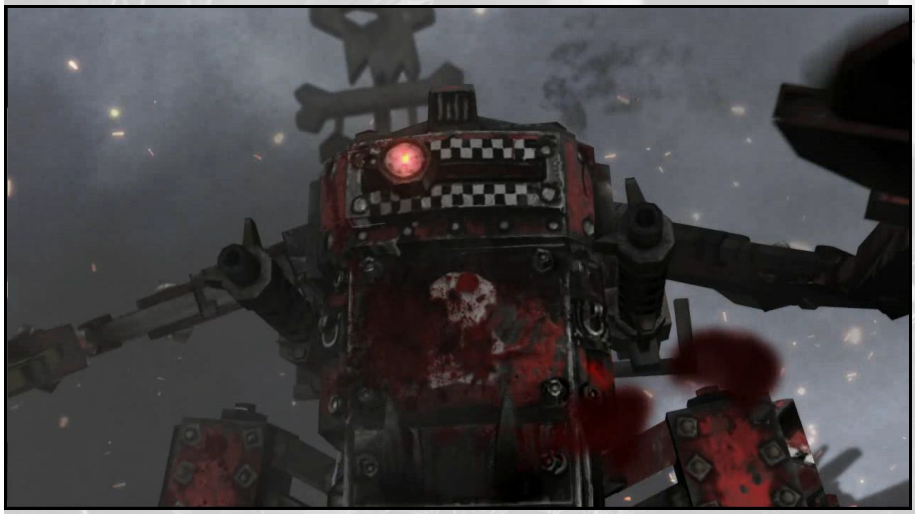
Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
7	-5	18	40	60

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1-2	Tripulación	-	-
3	Orugas	17	17
4	Casco	22	20
5	Torreta	20	20
6	Arma	17	17

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Kañón Zzap	Pesada	0-30	30-60	-	-	2D6	-6	50	*

*El arma impacta automáticamente, simplemente escoge un objetivo dentro del alcance y línea de visión y tira 2D6 para determinar el valor de Fuerza. Si el resultado de la tirada es 11 o 12, el disparo se desperdicia y el artillero pierde los puntos de vida restantes de un nivel completo de heridas a menos que supere una tirada de salvación por armadura.

Laza Azezina

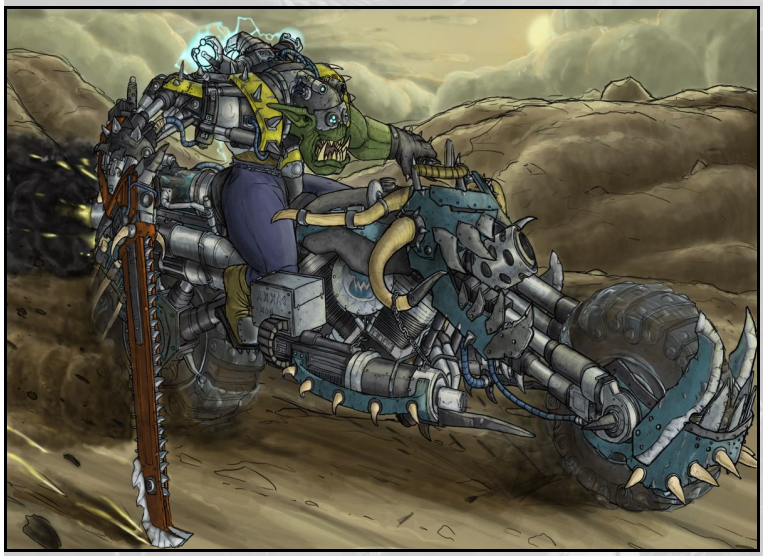


Nombre	Descripción
Lata Azezina	Bípode, grande. Tiene una tripulación de un conductor, que utiliza una Garra de Kombate instalada en un brazo y una de las siguientes armas instalada en el otro: Ametralladora Pesada, Lanzakohetez o Matamuchoz.

Embestida							
F	MS	HA	HP	F	I	A	L
6	-3	4	2	6	2	3	7

D6	Localización	Blindaje	
		Frente	Lat/Atrás
1	Piernas	16	16
2-3	Brazo	14	14
4-6	Cabina	18	15

Motozikleta

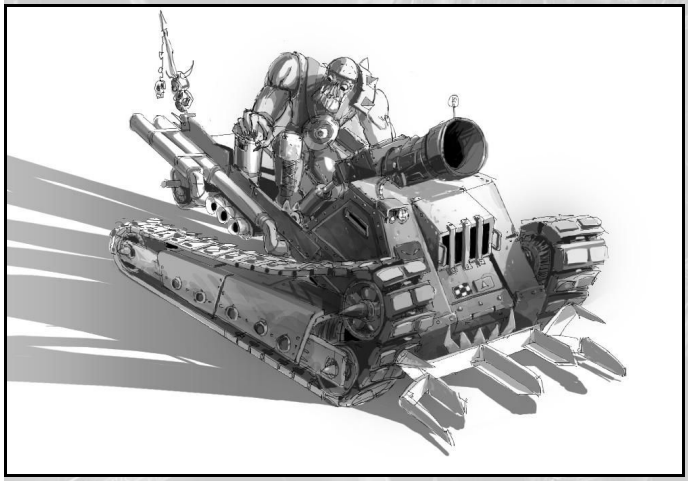


Nombre	Descripción
Motozikleta	Motocicleta, vehículo descubierto. Tiene una tripulación de un conductor, que dispara dos Cañones Automáticos acoplados con ángulo de tiro frontal de 90º. Los Cañones Automáticos se consideran parte del vehículo y no pueden ser designados como objetivos individuales.

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
5	-2	20	30	75

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1-2	Conductor	-	-
3-6	Vehículo	10	12

Truck



Nombre	Descripción
Truck	Vehículo de orugas, descubierto, grande. Tiene una tripulación de un conductor y un artillero. El artillero dispara una de las siguientes armas con ángulo de tiro de 360º: dos Ametralladoras Pesadas acopladas (cuentan como un arma), dos Cañones Automáticos acoplados (cuentan como un arma), un Cañón Láser, un Cañón de Plasma, un Multifundidor. Las armas se consideran parte del vehículo y no pueden ser designadas como objetivos individuales.

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
6	-2	25	50	70

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1-3	Tripulación	-	-
4-6	Vehículo	10	10

Necrones

Destructor

Nombre	Descripción
Destructor	Vehículo gravitatorio, descubierto. Tiene una tripulación de un conductor, que dispara un Cañón Gauss con ángulo de tiro frontal de 90º. El Cañón Gauss se considera parte del vehículo y no puede ser designado como objetivo individual.

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
5	-3	20	50	75

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1-2	Conductor	-	-
3-6	Vehículo	12	12

Tau

Cabezamartillo

Nombre	Descripción
Cabezamartillo	Vehículo gravitatorio, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y dos artilleros. Un artillero dispara un Acelerador Lineal o un Cañón Iónico desde una torreta con ángulo de tiro de 360º. El otro artillero dispara dos Cañones de Inducción acoplados o un Sistema de Misiles Inteligente con ángulo de tiro frontal de 180º. Todas las armas cuentan con Sistema de Puntería (+10 para impactar).

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
7	-5	20	50	70

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1	Motor Gravitatorio	19	19
2-3	Casco	20	18
4	Arma	17	17
5-6	Torreta	20	20

Mantarraya

Nombre	Descripción
Mantarraya	Vehículo gravitatorio, muy grande. Tiene una tripulación de un conductor y un artillero. El artillero dispara un Cañón de Inducción con ángulo de tiro frontal de 180º. El vehículo está acompañado por dos Drones de Combate (ver la lista de armaduras para más información). Adicionalmente, el Mantarraya puede transportar hasta 12 personajes de tamaño humano.

Embestida		Velocidad		
F	MS	Lenta	Combate	Rápida
7	-5	20	50	70

		Blindaje	
D6	Localización	Frente	Lat/Atrás
1-2	Motor Gravitatorio	17	17
3-5	Casco	18	16
6	Cañón de Inducción	16	16

Tablas de daños

D6	Daños de las Orugas / Ruedas
1	El vehículo sólo puede moverse a velocidad lenta hasta una reparación.
2-5	Cadenas o llantas partidas. Turnos subsiguientes del conductor: tirada con éxito sobre Conducir / Pilotar (-10) o el vehículo se mueve fuera de control, tras lo cual se para en seco y no puede volver a moverse. Este efecto permanece hasta una reparación.
6	La oruga o rueda salta en mil pedazos. Turnos subsiguientes del conductor: tirada con éxito sobre Conducir / Pilotar (-20) o el vehículo se mueve fuera de control y vuelca, girando por los aires y cayendo en una dirección aleatoria a 1D10 + 1D6 metros; vehículo inutilizado; cualquiera bajo el mismo en la zona de la colisión puede esquivar, o sufre un impacto de F7 con un MS de -2; tirada de 1D6 por cada tripulante, muriendo si no obtiene un resultado igual o inferior a su Resistencia (6 siempre implica fallo). Este efecto permanece hasta una reparación.

D6	Daños del Motor Gravitatorio
1-4	El vehículo sólo puede moverse a velocidad lenta hasta una reparación.
5-6	Fallo en el motor gravitatorio. Turnos subsiguientes del conductor: tirada con éxito sobre Conducir / Pilotar (-20) o el vehículo se estrella; si se estaba desplazando a velocidad lenta, se mueve fuera de control y aterriza sin mayores consecuencias, pero no puede volver a moverse hasta una reparación; si se desplazaba a velocidad superior, se mueve fuera de control y cae, arrastrándose por el suelo 5D6 metros el línea recta; cualquiera en su trayectoria puede esquivar, o sufre un impacto por colisión del vehículo; tirada de 1D6 por cada tripulante, muriendo si no obtiene un resultado igual o inferior a su Resistencia (6 siempre implica fallo); vehículo inutilizado. Este efecto permanece hasta una reparación.

D6	Daños del Casco
1	Conductor muerto. Mientras alguien no lo sustituya, el vehículo se mueve fuera de control al inicio de cada asalto.
2-3	Sacudida en el compartimento de la tripulación. Tirada de 1D6 por cada tripulante, muriendo si no obtiene un resultado igual o inferior a su Resistencia (6 siempre implica fallo).
4	El motor revienta, matando a la tripulación de inmediato. El vehículo se para en seco y queda varado en una dirección aleatoria, no pudiendo moverse hasta una reparación.
5	El depósito de combustible explota, matando a la tripulación de inmediato. Inicio del siguiente asalto: el vehículo se mueve fuera de control, tras lo cual se para en seco y comienza a arder; todo personaje a 8 metros o menos puede esquivar, o sufre un impacto de Lanzallamas Pesado; vehículo destruido.
6	La munición estalla, matando a la tripulación de inmediato. El tanque revienta como una granada gigante; cualquiera a 8 metros o menos sufre un impacto de F10 con un MS de -3; vehículo destruido.

D6	Daños de la Torreta
1	El armamento de la torreta resulta averiado y sólo puede abrir fuego con un resultado de 4+ en 1D6. Este efecto permanece hasta una reparación.
2	El armamento de la torreta resulta destruido y queda inservible.
3	Artillero de la torreta muerto.
4-6	La munición explota, matando a la tripulación de inmediato. El vehículo se para en seco y la torreta sale disparada, cayendo a 5D6 metros en una dirección aleatoria; cualquiera bajo la misma en la zona de la colisión puede esquivar, o sufre un impacto de F9 con un MS de -6; vehículo destruido.

D6	Daños de la Barquilla / Arma
1	El armamento resulta averiado y sólo puede abrir fuego con un resultado de 4+ en 1D6. Este efecto permanece hasta una reparación.
2-5	El armamento resulta destruido y queda inservible.
6	El armamento resulta destruido y queda inservible. Además, una explosión secundaria obliga a realizar otra tirada en la tabla correspondiente a Daños del Casco o Cuerpo. En el caso de bípodes (no Dreadnoughts), este resultado implica en su lugar la muerte del conductor.

D6	Daños del Vehículo
1	El arma del conductor resulta destruida y queda inservible. Si no hay arma del conductor, el vehículo sólo puede mover a velocidad lenta hasta una reparación.
2	El arma del artillero resulta destruida y queda inservible. Si no hay artillero, el vehículo sólo puede mover a velocidad lenta hasta una reparación.
3	Controles averiados. Turnos subsiguientes del conductor: tirada con éxito sobre Conducir / Pilotar o el vehículo se mueve fuera de control. Este efecto permanece hasta una reparación.
4	Ruedas, orugas o estabilizadores reventados. Turnos subsiguientes del conductor: tirada con éxito sobre Conducir / Pilotar (-20) o el vehículo se mueve fuera de control y vuela por los aires, cayendo en una dirección aleatoria a 1D6 + 1D10 metros (5D6 metros para vehículos gravitatorios); vehículo inutilizado; cualquiera bajo el mismo en la zona de la colisión puede esquivar, o sufre un impacto de F6 con un MS de -2; tripulación muerta; si el vehículo es gravitatorio, la tripulación puede abandonarlo antes del impacto, sufriendo los daños habituales por velocidad. Este efecto permanece hasta una reparación.
5	El motor revienta, matando a la tripulación de inmediato. Inicio del siguiente asalto: el vehículo se mueve fuera de control, tras lo cual se para en seco, no pudiendo moverse hasta una reparación; si el vehículo es gravitatorio, cae inmediatamente en una dirección aleatoria a 5D6 metros; vehículo inutilizado; cualquiera bajo el mismo en la zona de la colisión puede esquivar, o sufre un impacto de F6 con un MS de -2.
6	El depósito de combustible explota, matando a la tripulación de inmediato. Inicio del siguiente asalto: el vehículo se mueve fuera de control, tras lo cual se para en seco y estalla; si el vehículo es gravitatorio, cae inmediatamente en una dirección aleatoria a 5D6 metros y estalla; en ambos casos, todo personaje a 8 metros o menos puede esquivar, o sufre un impacto de F8 y MS -3; vehículo destruido.

D6	Daños de las Piernas
1	Siguiente turno del conductor: tirada con éxito sobre Conducir / Pilotar (-10), o el vehículo no puede moverse. Haz la tirada aunque el vehículo esté parado.
2	Siguiente turno del conductor: tirada con éxito sobre Conducir / Pilotar (-20), o el vehículo se mueve 8 metros en una dirección aleatoria. Haz la tirada aunque el vehículo esté parado.
3-4	Velocidad del vehículo reducida a la mitad hasta una reparación.
5-6	La pierna es destruida y el vehículo cae al suelo. Vehículo inutilizado.

D6	Daños del Brazo
1	Las armas a distancia del brazo todavía pueden ser disparadas, pero éste ya no sirve en combate cuerpo a cuerpo. Si el brazo incluye un arma de combate cuerpo a cuerpo, el atributo Ataques del vehículo se reduce en -1. Este efecto permanece hasta una reparación.
2	Todas las armas a distancia del brazo resultan averiadas y sólo pueden utilizarse con un resultado de 4+ en 1D6. Este efecto permanece hasta una reparación.
3-5	Brazo arrancado. Todo el armamento del brazo resulta destruido; si el brazo incluye un arma de combate cuerpo a cuerpo, el atributo Ataques del vehículo se reduce en -1.
6	Las armas del brazo explotan. Además de los efectos descritos para un resultado de 3-5, una explosión secundaria obliga a realizar otra tirada en la tabla correspondiente a Daños del Cuerpo.

D6	Daños de la Cabina
1	Controles averiados. Turnos subsiguientes del conductor: tirada con éxito sobre Conducir / Pilotar, o el vehículo no hace nada. Haz la tirada aunque el vehículo esté parado. Este efecto permanece hasta una reparación.
2-3	Conductor muerto.
4-6	El motor explota, matando al conductor de inmediato. Cualquiera a 8 metros o menos sufre un impacto de F6 con un MS de -2; vehículo destruido.

D6	Daños del Cuerpo
1	Controles averiados. Turnos subsiguientes del conductor: tirada con éxito sobre Conducir / Pilotar, o el vehículo no hace nada. Haz la tirada aunque el vehículo esté parado. Este efecto permanece hasta una reparación.
2	Habilidad con armas y Habilidad con proyectiles reducidos a la mitad (redondeando hacia abajo) hasta una reparación.
3-4	El motor se incendia, el vehículo queda inmovilizado y el conductor sólo puede disparar un arma. Turnos subsiguientes del conductor: el motor explota con un resultado de 1-2 en 1D6; conductor muerto; cualquiera a 8 metros o menos sufre un impacto de F6 con un MS de -3; vehículo destruido. Este efecto permanece hasta una reparación.
5	Conductor Muerto. Inicio del siguiente asalto: el vehículo se mueve 8 metros en una dirección aleatoria, tras lo cual cae al suelo; vehículo inutilizado.
6	La munición explota, matando al conductor de inmediato. Cualquiera a 8 metros o menos sufre un impacto de F10 con un MS de -3; vehículo destruido.

Lista de Mejoras

A continuación se encuentra una lista de las mejoras que pueden adquirir los PJs a medida que suben de rango dentro de su profesión, tal y como se ha explicado en el Reglamento.

Mejoras Generales

Duro de Matar

El Marine Espacial ha tenido el honor de recibir frecuentes heridas sirviendo al Emperador. Cuando deba tirar en las tablas R.I.P., aplica una bonificación de +10 al resultado de la tirada.

Equipamiento Extra

El Marine Espacial está entrenado para llevar equipo adicional donde en otras circunstancias sería un impedimento. Obtiene dos ranuras adicionales de equipamiento.

Fuerza Bruta

El Marine Espacial es particularmente fuerte y puede lanzar granadas a una distancia en metros igual a su atributo Fuerza x7. Además, puede sostener armas de combate cuerpo a cuerpo a dos manos con una sola mano, conservando la bonificación habitual de +1 a la Fuerza. Si decide empuñar estas armas a dos manos, las tiradas abiertas de daño de los resultados de 6 se realizan con D10 en lugar de D6. Mejora no válida con bayonetas.

Habilidad Innata

El Marine Espacial ha nacido con una gracia y habilidad considerables. Puede luchar en combate cuerpo a cuerpo sin armas, o con armas improvisadas, sin sufrir la penalización habitual de -10 a las tiradas para impactar. Así mismo, es capaz de disparar armas básicas o especiales con una mano, ignorando la penalización de -10 a las tiradas para impactar. Si dispara estas armas a dos manos, las tiradas abiertas de daño de los resultados de 6 se realizan con D10 en lugar de D6.

Movimiento Rápido

El Marine Espacial ha desarrollado una gran velocidad. Mueve 5 metros más por acción de movimiento y obtiene una bonificación de +20 a todas las tiradas que afecten a distancias recorridas. Ten en cuenta que, a esta velocidad, un Marine Espacial corriendo aplica una penalización de -10 para ser impactado a distancia. Además, puede repetir cualquier tirada fallada sobre la habilidad Destrabarse.

Sexto Sentido

El Marine Espacial tiene una habilidad sorprendente para percibir el peligro y adelantarse al enemigo. Cada vez que inicie un combate por asaltos, puede tirar 2D10 y elegir el resultado mayor para sumarlo a su Iniciativa. Si el resultado de ambos D10 es igual, se le permite efectuar un turno extraordinario antes de que comience el combate por asaltos.

Mejoras de Profesión

Marine de Asalto (1D3)

Asalto Sostenido (1)

El Marine de Asalto puede recorrer hasta 10 metros para realizar sus movimientos de impulso y se considera que ha cargado, por lo que cuenta con la bonificación habitual de +10 a las tiradas para impactar en el siguiente turno del combate cuerpo a cuerpo, aunque sea el del enemigo.

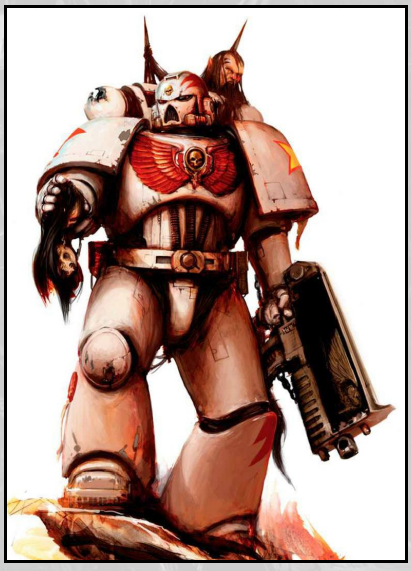
Intocable (2)

El Marine de Asalto ha aprendido a desviar los impactos del enemigo, por lo que puede bloquear en combate cuerpo a cuerpo, aunque no lleve armas que lo permitan. Si las lleva, su capacidad de bloqueo se suma a la de las armas. Además, puede bloquear varias veces un mismo Ataque. En el caso de personajes frenéticos, esta mejora permite repetir un de las tiradas falladas para impactar.

Uno para Todos... y Todos para Ninguno (3)

El Marine de Asalto puede destrabarse de un combate individual sin efectuar tirada ni sufrir daño. Ante varios enemigos se requiere la tirada habitual, pero en caso de éxito el Astartes también se destraba sin ser golpeado. Además, en combate múltiple, ya sea para destrabarse o bien para luchar, la penalización del Marine Espacial se aplica por cada rival trabado a partir del segundo (en vez del primero).

Marine Táctico (1D3)



Ataque Implacable (1)

El Marine Táctico puede utilizar la habilidad Fuego rápido con cualquier arma básica o especial de la armería, excepto Lanzagranadas Auxiliar. Se permite usar un Rifle de Plasma dos veces por turno, dejándolo enfriar normalmente durante el asalto siguiente.

Embestida (2)

El Marine Táctico carga hacia su adversario y, en el último momento, lo embiste con fuerza. La embestida sólo puede emplearse al cargar y permite causar un impacto al adversario con una Fuerza igual a la del Marine Espacial. Haz una tirada sin modificar sobre la habilidad Improvisadas bajo el atributo Habilidad con armas: en caso de éxito se produce el impacto. Luego se resuelve el combate cuerpo a cuerpo normalmente, aplicando la bonificación habitual de +10 por carga. Los resultados de 6 no se repiten para determinar el daño. Mejora no válida en combates sobre la marcha, cargas con Retrorreactor ni similares.

Evasión (3)

Una vez por asalto. El Marine Táctico ha aprendido a rodar por el suelo, evitando hábilmente muchos de los impactos enemigos. Ante cualquier ataque a distancia, el Astartes puede tirar 1D10: si obtiene un resultado igual o inferior a su atributo Iniciativa, no sufre daños. Ante ataques que permitan realizar tiradas sobre la habilidad Esquivar, el Marine Táctico es libre de elegir si utiliza su habilidad para evadirse o bien esquiva normalmente. Mejora no válida ante ataques de área.

Devastador (1D3)

Decisión (1)

El Devastador puede mover y disparar armas pesadas en el mismo turno, ignorando esta limitación. Si no mueve, obtiene una bonificación de +10 a las tiradas para impactar con armas pesadas. Mejora no válida con armas de vehículos.

Firmeza (2)

Una vez por asalto. El Devastador se defiende en cuerpo a cuerpo asestando un fortísimo pisotón en el suelo: con el peso del propio Astartes y la Servoarmadura, esto basta para desequilibrar a la mayoría de contrincantes. El pisotón es un tipo de acción reactiva que tiene lugar en el turno del adversario, cuando el Devastador es cargado. Si el atacante no supera una tirada sobre Equilibrio o Vigor, la carga no se produce; si el resultado de la tirada es una pifia, además cae al suelo.

Posición Segura (3)

El Devastador hace buen uso de las trincheras y los parapetos en base a su dilatada experiencia. Si resulta impactado a distancia, obtiene una tirada de salvación por pantalla de 6 en 1D6 si está tras cobertura liviana, o de 5+ en 1D6 si está tras cobertura recia. Esta tirada de salvación es especial y puede combinarse con la proporcionada por otras pantallas. Ten en cuenta que si el Marine Espacial resulta protegido de esta forma, se entiende que el impacto ha tenido lugar en la cobertura. Mejora no válida ante poderes psíquicos.

Capellán (1D3)

Fe Inquebrantable (1)

El Capellán entra en combate rezando elocuentes plegarias al Emperador, que hablan de su poder absoluto y el destino de aquellos infelices que se oponen a sus designios. El fervor y la devoción del Marine Espacial le llevan a causar miedo a sus enemigos, tal y como se describe en las reglas sobre

la psicología. Adicionalmente, si lleva una Lonja en el equipo, todos los aliados a 20 metros o menos pueden repetir los chequeos de Liderazgo fallados por desmoralización, miedo o terror.

Mirada de Castigo (2)

Nadie sabe cómo ni por qué, pero dicen que si algunos Capellanes miran fijamente a sus enemigos y les susurran unas palabras, éstos enloquecen. El Marine Espacial puede hacer un tipo de presa especial que requiere una mano libre, en lugar de ambas manos, y se resuelve con una tirada enfrentada sobre la habilidad Fe del Capellán contra Forzar o Destrabarse del rival, previa asignación de impactos habitual. En caso de apresar al adversario, el Astartes puede efectuar una Mirada de Castigo en el siguiente turno de combate (no se permiten otras maniobras de presa). Este ataque especial deja al enemigo lobotomizado, no siendo necesario tirar para causar daño, ni sirviendo de nada las armaduras o pantallas. Los enemigos relevantes pueden tirar en la tabla Psycho. Una vez concluida la Mirada de Castigo, la presa finaliza y ambos contendientes ya no están trabados en combate. Mejora no válida contra personajes inmunes a la psicología.

Voluntad de Hierro (3)

El Capellán es un hijo del Dios Emperador, honrado con la responsabilidad de difundir su palabra. No es raro que se autolesione para compartir su suplicio. El Capellán puede sacrificar puntos de vida para repetir cualquier tirada fallada sobre una habilidad, en razón de tantos puntos de vida como decena de la habilidad. Sólo se puede repetir una vez la tirada de esta forma y no se puede repetir una tirada ya repetida. Mejora no válida como Comandante en batallas o escaramuzas.

Apotecario (1D3)

Bah, ¡un médico! (1)

El Apotecario ha aprendido a pasar desapercibido. Cuando deba determinarse aleatoriamente a cuál de los personajes ataca un enemigo, las posibilidades de que el Marine Espacial sea designado se reducen a la mitad. Además, en el asalto en que el Astartes ha realizado una acción de curar o primeros auxilios, o si está haciendo una acción continuada de este tipo, no puede ser designado como objetivo si hay otros disponibles, siempre y cuando no efectúe una acción de ataque.

Cirujano Experto (2)

El Apotecario dosifica los suministros del equipo médico en base a su dilatada experiencia. En sus manos, tanto los Medikits como los Medibots doblan el número de aplicaciones.

Transfusión (3)

A través de la Interfase de los Astartes, el Apotecario puede sacrificar parte de su propia salud para reponer la de un compañero. De este modo, por cada punto de vida perdido en el proceso, se restaura un punto de vida de otro personaje no abatido. En combate esto cuenta como una acción específica que debe realizarse con al menos una mano libre. En caso de asistir a un personaje herido, esta mejora permite al Apotecario sacrificar puntos de vida para repetir una tirada fallada sobre Primeros auxilios, en razón de tantos puntos de vida como decena de la habilidad. Sólo se puede repetir una vez la tirada de esta forma y no se puede repetir una tirada ya repetida.

Tecnomarine (1D3)

Bendición del Omnissiah (1)

El Tecnomarine es un devoto siervo del Omnissiah, que vela por todo su equipo. En sus manos las armas no quedan encasquilladas, excepto aquellas que tienen reglas especiales si se encasquillan, como el Cañón de Asalto. Además, gracias a los conocimientos mecánicos del Astartes, las tiradas por impactos críticos no se dividen a la mitad para calcular la penetración de blindaje.

Equipo de Elite (2)

El Tecnomarine ha aprendido a perfeccionar sus armas mediante una combinación de rezos y ungüentos. El espíritu máquina responde a sus plegarias. Cada arma a distancia que obtiene el Marine Espacial se comporta como si disparase siempre un tipo de munición especial. Ha de elegirse la munición, tras lo que el arma queda bendecida con esas características cuando la usa el Astartes. Además, esta bonificación puede aplicarse incluso a armas de energía que no soportan municiones especiales; en el caso de armas que sí lo hacen, es posible combinar la bendición con otra munición, pero no con una del mismo tipo. Mejora no válida con armas de vehículos.

Formado en Marte (3)

El Tecnomarine ha pasado muchos años entre el Adeptus Mechanicus de Marte, obteniendo una comprensión de la maquinaria y los sistemas electrónicos que escapa al alcance de los ciudadanos imperiales. Dobla el número de aplicaciones de los Kits de Reparación y puede repetir cualquier tirada fallada sobre las habilidades Reparar y Sabotaje. Además, se le permite adquirir implantes cibernéticos sin coste e implantes biónicos por la mitad de su coste habitual.

Bibliotecario

Scholastica Arcana

El Bibliotecario profundiza en esta disciplina psíquica y puede elegir un poder psíquico de los disponibles para Bibliotecarios.

Scholastica Psicana

El Bibliotecario profundiza en esta disciplina psíquica y puede elegir un poder psíquico de los disponibles para Psíquicos Primordiales (Adeptus).

Scholastica Sacra

El Bibliotecario profundiza en esta disciplina psíquica y puede elegir un poder psíquico de los disponibles para Inquisidores.

Mejoras de Capítulo

Ángeles Oscuros (1D3)

Corazón de Hielo (1)

El Ángel Oscuro tiene una voluntad inquebrantable que le hace invulnerable a la psicología, por lo que supera automáticamente cualquier chequeo de Liderazgo. Además, puede repetir los chequeos de Liderazgo fallados ante un shock.

Devoción Incuestionable (2)

Una vez por sesión de juego. El Ángel Oscuro puede apelar a su firme determinación para

transformar una tirada fallada en exitosa, aunque fuera una pifia. Puede ser una tirada para impactar, un chequeo de Liderazgo, una tirada de salvación por pantalla o cualquier tirada donde exista un margen de fallo. Mejora no válida como Comandante en batallas o escaramuzas.

Retribución (3)

El Ángel Oscuro lucha con una mezcla de furia contenida y calma fría. Si empata en un combate cuerpo a cuerpo, considera uno de los Ataques del Marine Espacial como un crítico automático (dos éxitos) en el siguiente turno contra el mismo adversario trabado. Este Ataque no puede ser bloqueado y sirve para hacer presas o destrabarse, además de golpear normalmente. Ten en cuenta que el Estandarte de la Venganza del Capítulo no impide que un combate resulte en tablas, aunque permita causar un impacto extraordinario. Mejora no válida en combates sobre la marcha, cargas con Retrorreactor ni similares.

Cicatrices Blancas (1D3)

Hostigador (1)

En el mismo turno en que realice una acción de ataque, el Cicatriz Blanca puede recorrer el doble de distancia en una acción de movimiento. Además, el Marine Espacial puede hacer movimientos de impulso aunque otros personajes venzan a los adversarios comunes en combate múltiple.

Pistolero Experto (2)

Si lleva dos pistolas, el Cicatriz Blanca puede abrir fuego con ambas en una sola acción de ataque, aplicando una penalización de -10 a las tiradas para impactar. Es posible disparar a dos enemigos distintos, pero en este caso la penalización es de -20. No se pueden reasignar los objetivos una vez determinados. Además, en manos del Marine Espacial, las pistolas cuentan como armas contundentes comunes de cuerpo a cuerpo, según la tradición del Gun Kata; por tanto, es posible combinar disparos con golpes de las pistolas, cada una de las cuales se considera una sola arma.

Sanguinario (3)

Una vez por asalto. El Cicatriz Blanca quiere derramar más sangre... Puede efectuar un disparo previo a un movimiento de impulso. Esto cuenta como un tipo de acción reactiva, no como una acción de ataque. Mejora no válida con armas de tipo MoD.

Lobos Espaciales (1D3)

Carga Feroz (1)

El Lobo Espacial avanza como un lupino poseído mientras ruge de gozo. Sus atributos Fuerza y Ataques aumentan en +1 cuando carga al cuerpo a cuerpo, durante el primer turno de combate contra el enemigo cargado. Esta bonificación se aplica también a los movimientos de impulso del Astartes, siempre que le permitan entablar un nuevo combate.

Golpe Salvaje (2)

El Lobo Espacial aúlla a los cielos mientras concentra en su puño la furia de Leman Russ. En cuerpo a cuerpo, el Marine Espacial puede repetir tantos D6 en las tiradas de daño como número de impactos causados. Las segundas tiradas deben tomarse como buenas. Además, en caso de combate múltiple, cada impacto obtenido cuyos resultados de los D10 de las decenas y las unidades sean iguales (p. ej. 44) afecta también a un segundo rival trabado, siempre que su atributo Ataques sea igual o inferior al del adversario original. Mejora no válida con pistolas.

Sentidos Lupinos (3)

El Lobo Espacial posee unos sentidos súper desarrollados. Puede repetir cualquier tirada fallada sobre las habilidades dependientes del atributo Percepción y multiplica x2 el resultado del D10 para determinar su orden de Iniciativa.

Puños Imperiales (1D3)

Forjado en la Batalla (1)

Gracias a su disciplina marcial, el Puño Imperial puede repetir las tiradas en la tabla de Batalla al participar en batallas o escaramuzas. Las segundas tiradas deben tomarse como buenas.

¡No hay Dolor! (2)

El Puño Imperial supera automáticamente cualquier tirada sobre Dolor exigida en las tablas R.I.P. Adicionalmente, si un resultado lo hace caer inconsciente de forma automática (habitualmente el segundo peor), puede superar una tirada sobre Dolor para evitar esta penalización.

Veterano de Trincheras (3)

El Puño Imperial es un genio de las defensas. Si está tras cobertura liviana, ésta cuenta como recia. Si ya está tras cobertura recia, las tiradas abiertas de daño por ataques a distancia del enemigo se realizan con D3 en lugar de D6. Además, cualquier cobertura recia cuenta como liviana antes sus ataques. Si el enemigo ya está tras cobertura liviana, no se considera a cubierto.

Ángeles Sangrientos (1D3)

Maestría en Combate (1)

El Ángel Sangriento es un experto en el arte del combate, que ha perfeccionado durante siglos en las jaulas de entrenamiento. En cuerpo a cuerpo, el Astartes puede atacar libremente a partes del objetivo con cada impacto obtenido cuyos resultados de los D10 de las decenas y las unidades sean iguales (p. ej. 22). Además, los adversarios del Marine Espacial doblan su ratio de pifia.

Rabia Desatada (2)

El Ángel Sangriento ataca a sus enemigos con una furia y determinación inusitadas, aplastando el metal y la carne por igual, mientras en sus ojos refulge la llama vengadora por la dolorosa muerte del Primarca Sanguinius. Cuando el Marine Espacial lucha en cuerpo a cuerpo, cada impacto causado añade tantos puntos de daño como su atributo Ataques. Además, el Astartes dobla su ratio de crítico en combate. Mejora no válida con pistolas.

Sed de Sangre (3)

El Ángel Sangriento no está libre de la legendaria Sed de Sangre que padece el Capítulo desde tiempos inmemoriales, entrando en combate con un absoluto desprecio por la propia vida en busca de sangre fresca. Cada vez que lucha en combate cuerpo a cuerpo se vuelve frenético, tal y como se describe en las reglas sobre la psicología. El estado de frenesí se activa tan pronto como el Astartes está trabado. Sin embargo, el Marine Espacial está tan acostumbrado a este legado genético que puede repetir sus tiradas falladas sobre Voluntad para evitar cargar y realizar movimientos de impulso, o bien para destrabarse, aplicando una penalización de -10.

Manos de Hierro (1D3)

Alianza Mecánica (1)

Debido a los tratos del Capítulo con el Adeptus Mechanicus, el Mano de Hierro puede devolver cualquier elemento de equipo adquirido con crédito, recuperando así su coste para intercambiarlo por cualquier otro.

Frío como el Acero (2)

Las heridas y lesiones que afectan a la carne no parecen perjudicar al Mano de Hierro, que ignora todas las penalizaciones temporales a habilidades y atributos como consecuencia de tiradas en las tablas R.I.P.

Mitad Hombre, Mitad Máquina, Todo Marine (3)

El Mano de Hierro desprecia la debilidad de la carne y trata de reemplazarla por el más fiable metal, expandiendo las ventajas que proporciona de acuerdo a la tradición del Capítulo. En cuanto tenga al menos un implante biónico o cibernético, el Marine Espacial obtiene una armadura invulnerable con un nivel de heridas y un punto de vida por cada implante, que puede combinarse con una armadura normal. Por ejemplo, si tiene una Pierna Biónica, una pierna cibernética y un Ojo Biónico, su armadura invulnerable posee tres puntos de vida. La protección de esta armadura especial se calcula por debajo de la reglamentaria, antes de herir al Astartes. Ten en cuenta que la armadura común pierde eficacia tan pronto como sea penetrada, en este caso en cuanto la armadura invulnerable recibe al menos un punto de daño.

Ultramarines (1D3)

Bendición del Emperador (1)

Una vez por sesión de juego. El Dios Emperador vela por el Ultramarine, que puede transformar en fallo un impacto con éxito del enemigo contra él, aunque fuera un crítico. Está permitido cancelar el impacto incluso después de haber determinado el daño y posibles tiradas de salvación.

Templanza (2)

Debido a su constante entrenamiento y cumplimiento del Codex Astartes, el Ultramarine suma el valor del atributo a la habilidad para efectuar cualquier tirada de porcentaje, incluidas tiradas para impactar a distancia y en cuerpo a cuerpo, así como en el lanzamiento de poderes psíquicos.

Versatilidad (3)

El Ultramarine es un disciplinado combatiente, acostumbrado a toda clase de enfrentamientos. Durante su turno puede realizar una acción de recarga, o bien de intercambio de equipo, además de las dos acciones habituales. Si no está trabado y recibe una carga o un movimiento de impulso, se le permite efectuar una de estas acciones antes de que comience el combate cuerpo a cuerpo, como un tipo de acción reactiva.

Salamandras (1D3)

Maestro Herrero (1)

El cuidado con que los Salamandras perfeccionan sus armaduras es bien conocido en todo el Imperio. Cualquier armadura del Marine Espacial tiene un punto de vida adicional por cada nivel de heridas y confiere al portador una tirada de salvación por pantalla de 6 en 1D6, que puede combinarse con otras pantallas. Además, una vez por sesión de juego, el Salamandra puede reparar una armadura, suya o de otro personaje, como si utilizara un Kit de Reparación (aplicable a todas las profesiones).

Pirámano (2)

Una vez por asalto. El Salamandra se siente como en casa entre el fuego, el magma y el calor abrasador. Puede repetir cualquier tirada fallada para impactar a distancia con armas de plasma, fusión y llamas, aplicando una penalización de -10. Ten en cuenta que esto no incluye los misiles de estos tipos; tampoco las granadas, ya sean lanzadas o disparadas. Mejora no válida con armas de vehículos.

Salvador (3)

Una vez por asalto. Para el Salamandra, el autosacrificio es la forma más pura de servicio al Emperador. Si un compañero a 5 metros o menos ha sido impactado por un arma a distancia, el Astartes puede tratar de apartarlo del ataque mortal. La decisión de realizar este gesto heroico debe ser declarada antes de posibles tiradas de salvación y del recuento de daño por parte del enemigo. El Marine Espacial tira entonces 1D10 y lo compara con su atributo Iniciativa: si el resultado es igual o menor, consigue salvar a su compañero sin sufrir daños; si el resultado es superior, salva a su compañero, pero recibe el ataque en su lugar; si el resultado dobla su atributo Iniciativa, ambos personajes reciben el impacto. Mejora no válida ante ataques de área.

Guardia del Cuervo (1D3)

Asesino Silencioso (1)

El Guardia del Cuervo está entrenado para la infiltración, por lo que puede repetir cualquier tirada fallada sobre las habilidades Sigilo y Ocultación. Adicionalmente, si el Marine Espacial ataca o intenta apresar a un enemigo desprevenido en combate cuerpo a cuerpo, toma uno de sus Ataques como un crítico automático (2 éxitos) que no puede ser bloqueado.

Despliegue Rápido (2)

En batalla, la versatilidad e intuición del Guardia del Cuervo le permite pasar de vanguardia a reserva y viceversa de un asalto a otro. Además, el Marine Espacial puede decidir su posición después de que los Comandantes hayan realizado las tiradas sobre Estrategia.

Francotirador (3)

Si no se mueve, el Guardia del Cuervo puede disparar a distancia extrema sin sufrir la penalización habitual de -20 a la tirada, causando un crítico si impacta y los resultados de los D10 de las decenas y las unidades son iguales (p. ej. 33). Mejora no válida con armas de tipo MoD.

Poderes psíquicos

A continuación se proporciona una lista de los poderes psíquicos empleados por las fuerzas militares del Imperio, es decir aquellos que pueden llegar a aprender los psikos jugadores. Sin embargo hay otros poderes, pertenecientes a las razas alienígenas y los Demonios del Caos, e incluso poderes característicos de los ahumanos Squats, que no se encuentran en este juego de rol. Sin embargo, puede comprobarse que los poderes aquí descritos están directamente basados en la 2da. Edición del wargame, con pequeños retoques. Por tanto, si el Máster necesita introducir psikos alienígenas o Demonios, puede tomar como ejemplo estos poderes para adaptar los del juego de estrategia, o bien puede inventar los suyos propios; en el primer caso, mira cómo las penalizaciones para lanzar los poderes están directamente relacionadas con las cartas de energía que se requieren en el wargame: así, poderes que necesitan una carta de energía no tienen aquí penalización, aquellos que funcionan con dos aplican un -10 y en el caso de tres cartas la penalización es de -20.

Adeptus

Desplazamiento (Manipulación, Instantáneo, -10)

Este poder permite al psiko teleportarse a sí mismo y/o a otros personajes amigos (hasta un máximo de diez) en cualquier dirección, tanto horizontal como vertical, ignorando los obstáculos en el trayecto. Los personajes teleportados deben encontrarse juntos cuando el poder sea invocado, en un área de 20 metros y a la vista del psiko. De este modo, son envueltos en un halo de energía, desapareciendo y reapareciendo inmediatamente a una distancia máxima de 8D6 metros. El psiko puede acortar esta distancia y provocar la reaparición en cualquier punto hasta la distancia máxima. La reaparición no puede tener lugar en un punto sólido, como un muro: en tal caso, los personajes reaparecen justo antes del obstáculo.

Asalto (Visión, Instantáneo)

El psiko concentra su energía en la mente de un enemigo de tamaño humano hasta una distancia de 60 metros, sometiéndola y anulando su propia voluntad. El objetivo es empujado automáticamente por una fuerza invisible que lo zarandea como un muñeco hasta 15 metros en cualquier dirección, tanto horizontal como vertical, a voluntad del psiko; de este modo, el enemigo podría ser desplazado hasta el cuerpo a cuerpo, sin que se considere que ha cargado, o alejado del mismo, o ser empujado a un área de efecto o a un precipicio, o ser empotrado contra una pared u otro objetivo, sufriendo los daños habituales por una proyección, o ser elevado para caer, sufriendo los daños habituales por una caída. Si estaba preparado para efectuar fuego de supresión, fuego de cobertura o cualquier acción de ayuda, la pierde. Asalto no desplaza a vehículos, pero hace que éstos pierdan el control durante su siguiente turno si el conductor no supera una tirada sobre Conducir / Pilotar. Este poder puede ser empleado en cuerpo a cuerpo.

Fuego Infernal (Ataque, Activo, -10)

Una mortífera columna de fuego, con área de efecto de 5 metros, surge del suelo y lo engulle todo entre sus llamas. El psiko puede alzar esta columna en cualquier punto hasta una distancia de 60 metros. Todos los objetivos tocados por el poder, incluso parcialmente, sufren un impacto de F4 y MS -1, y quedan prendidos con un 4+ en 1D6. Fuego Infernal obstruye la línea de visión.

Rastrear (Visión, Instantáneo)

Rastrear permite al psiko detectar la presencia de todos los personajes en un radio de 90 metros, así como determinar su posición, equipo y características. Además, el psiko puede trazar un plano de la zona circundante hasta la distancia indicada. También puede seguir el movimiento de los personajes detectados, y por tanto localizarlos, desde el momento en que el poder es lanzado hasta el final de su siguiente turno. Si alguno de los personajes detectados es un Demonio u otro psiko, Rastrear revela al azar uno de sus poderes psíquicos y permite entender su funcionamiento.

El Asesino Carmesí (Ataque, Instantáneo)

De los ojos, orejas, nariz y boca del psiko rezuman hebras de energía carmín que forman una masa deforme alrededor de un enemigo a una distancia máxima de 45 metros, atrapándolo y asfixiándolo. Tira 1D6: si el resultado es igual o superior al atributo Resistencia del objetivo, éste muere sin considerar puntos de vida o niveles de heridas. El Asesino Carmesí puede lanzarse contra enemigos dentro de vehículos cerrados, pero en tal caso hay que tirar 2D6 y elegir siempre el resultado menor. Las armaduras y pantallas no protegen contra el Asesino Carmesí. Este poder puede ser empleado en cuerpo a cuerpo.

El Portal (Manipulación, Activo)

El psiko manipula la energía disforme, abriendo un pasadizo entre dos puntos que deben encontrarse a una distancia máxima de 45 metros desde su posición, en cualquier dirección, tanto horizontal como vertical. El Portal permite entrar a personajes de tamaño humano, amigos o enemigos, no permitiendo el paso de vehículos u objetivos grandes. Quienes entran por un punto de acceso reaparecen instantáneamente por el otro, prosiguiendo su acción de movimiento. El Portal permite atravesar cualquier obstáculo en el trayecto, pero los dos puntos de acceso no pueden aparecer sobre muros o construcciones sólidas: en tal caso, se forman apenas unos metros antes de dichas obstrucciones, de modo que puedan salir los personajes. Además, es posible ver desde un punto de acceso lo que hay tras el otro e incluso efectuar acciones de ataque a través de los mismos, como si en la práctica estuvieran adyacentes.

Maldición Mecánica (Dispersión, Activo, -10)

El psiko concentra su voluntad para lanzar una maldición sobre los espíritus mecánicos de sus enemigos. Maldición Mecánica puede ser invocado en cualquier punto hasta una distancia de 60 metros desde el psiko y afecta a un área de 5 metros. Todos los objetivos tocados por el poder, incluso parcialmente, se ven afectados: las armas a distancia dejan de disparar; las pantallas estándar no ofrecen protección; las armas de energía y mecánicas en cuerpo a cuerpo funcionan como armas comunes; los vehículos, así como las Armaduras de Exterminador, Mega-Armaduras, Exo-Esqueletos y Armaduras de Combate Tau no pueden moverse; cualquier equipo electrónico deja de funcionar. Estos efectos se aplican mientras los objetivos permanezcan en el área de efecto.

Arco Voltaico (Ataque, Instantáneo, -20)

Los ojos del psiko resplandecen y de sus manos surge un terrible rayo que impacta contra primer objetivo en su trayectoria hasta una distancia de 60 metros. El enemigo sufre un ataque de F6 y MS -3; si muere, Arco Voltaico alcanza a otro enemigo a la vista del anterior, determinado por el psiko, hasta una distancia de 15 metros en cualquier dirección, causándole un impacto de las

mismas características. El proceso debe continuar hasta que el poder haya afectado a seis objetivos, alguno sobreviva o no haya enemigos a distancia suficiente. En el caso de los vehículos, Arco Voltaico sigue afectando a otros objetivos siempre que el blindaje sea penetrado; en este caso se permite afectar a diferentes localizaciones de un mismo vehículo, como si fueran objetivos distintos. Este poder puede ser empleado en cuerpo a cuerpo, en cuyo caso otros enemigos además del propio rival (incluidos oponentes trabados en combate múltiple) podrían verse afectados.

Inquisición

Aura de Fuego (Dispersión, Activo)

El psiko invoca un aura de energía refulgente en torno a sí mismo, que funciona como una pantalla de 4+ en 1D6. En cuerpo a cuerpo, por cada impacto salvado gracias al poder, el atacante pierde los puntos de vida restantes de un nivel completo de heridas, sin salvación posible por armadura o pantallas.

Holocausto (Ataque, Activo, -20)

El psiko libera una mortífera deflagración de llamas que fluyen de su cuerpo. Todo objetivo, amigo o enemigo, a 30 metros o menos del lanzador sufre un impacto de F4 y MS -1. Una vez resueltos los impactos, el psiko debe superar inmediatamente un chequeo de Liderazgo o el poder se mantiene activo, haciéndole perder los puntos de vida restantes de un nivel completo de heridas mientras las llamas empiezan a devorarlo, sin salvación posible por armadura o pantallas. El psiko

sigue perdiendo un nivel completo de heridas al final de cada uno de sus turnos si el poder se mantiene activo, bien porque así lo desea o porque no es capaz de superar el chequeo de Liderazgo, que puede repetirse una vez por turno y excepcionalmente permite interrumpir el poder. Mientras Holocausto permanezca activo, su lanzador no puede usar poderes psíquicos.

Aura de Firmeza (Dispersión, Activo)

El psiko levanta un poderoso escudo mental, que lo protege a sí mismo y a otros personajes amigos a 20 metros o menos de distancia. Aura de Firmeza otorga un Liderazgo de 10 a los personajes beneficiados. Además, les confiere una salvación de 4+ en 1D6 contra cualquier poder psíquico.

Azote (Ataque, Instantáneo)

De las manos del psiko brota una descarga de refulgentes rayos de energía que impactan contra el primer objetivo en su trayectoria hasta una distancia de 60 metros. El poder causa 1D3 ataques de F4 y MS -1, excepto a Demonios, que sufren 1D3 ataques de F8 y MS -5. Además, los objetivos impactados, de sobrevivir, deben superar inmediatamente un chequeo de Liderazgo o quedan aturdidos y pierden su siguiente turno. Este poder puede ser empleado en cuerpo a cuerpo.

Vórtice (Manipulación, Activo, -20)

Una esfera de oscuridad total se abre entre las manos extendidas del psiko y aumenta de tamaño hasta convertirse en un turbulento vórtice de feroz energía. Este poder funciona como una Granada de Vórtice, pero avanza 8D6 metros desde enfrente del psiko cuando es lanzado, afectando todo a su paso. Vórtice permanece activo como cualquier otro poder, pero también se comporta como una Granada de Vórtice; por tanto puede desplazarse o desaparecer por sí mismo. Mientras siga activo, el poder no puede ser lanzado otra vez.

Tormenta de Ira (Visión, Activo, -20)

El psiko expande su energía, captando los movimientos, las intenciones y los anhelos de sus enemigos, y los asalta con una poderosa tormenta psíquica que los confunde y amedrenta. Todos los objetivos de a pie a 30 metros o menos del psiko deben superar un chequeo de Liderazgo al inicio de su turno, o no pueden moverse ni disparar. Los vehículos dentro del alcance indicado pierden el control si el conductor no supera una tirada sobre Conducir / Pilotar (+20). Además, todos los ataques a distancia del enemigo hacia o desde el área de efecto sufren una penalización de -20 para impactar. Por supuesto, los personajes aliados no se ven afectados en absoluto.

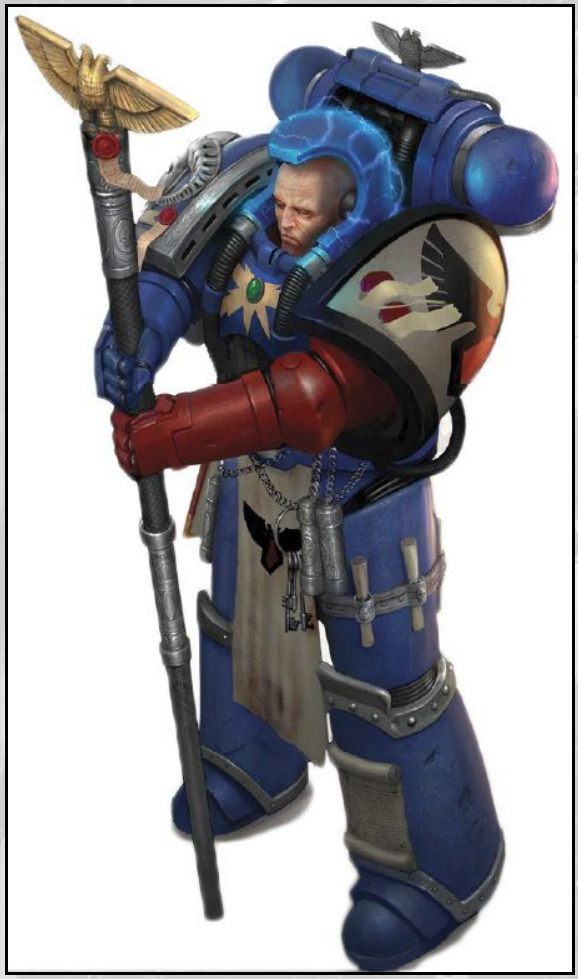
Purga Psíquica (Visión, Instantáneo)

El psiko asalta la mente de un psiko enemigo hasta una distancia de 90 metros, explotando sus debilidades en una lucha de voluntades. El lanzador del poder suma la mitad del valor de su atributo Psiónica (redondeando hacia abajo) +1 al resultado más alto de la tirada de 2D6, mientras que el psiko objetivo hace lo propio tirando 1D6: por cada punto de diferencia entre ambas tiradas, el psiko enemigo pierde los puntos de vida restantes de un nivel completo de heridas. Si la tirada del psiko enemigo dobla la del lanzador, es éste quien pierde los puntos de vida de 1D6 niveles de heridas a causa de la retrorrespuesta psíquica. Las armaduras y pantallas no protegen contra Purga Psíquica. Este poder puede ser empleado en cuerpo a cuerpo.

Destruir Demonio (Dispersión, Instantáneo, -10)

El psiko lanza toda su energía contra un Demonio, intentando expulsarlo del universo real y enviarlo de vuelta a la Disformidad. El poder Destruir Demonio puede recorrer hasta 60 metros, impactando contra el primer objetivo en su trayectoria. El psiko suma la mitad del valor de su atributo Psiónica (redondeando hacia abajo) +1 al resultado total de la tirada de 2D6; el Demonio suma el número de Heridas que tenga en ese momento a la tirada de 1D6. Si el psiko obtiene un resultado mayor, el Demonio es instantáneamente expulsado al Inmaterium. Si se produce un empate, pierde los puntos de vida de la mitad de niveles de heridas que aún le queden, redondeando hacia abajo. Si la tirada del Demonio dobla la del psiko, es éste quien sufre la represalia psíquica de su adversario, perdiendo los puntos de vida restantes de 1D3 niveles completos de heridas. Las armaduras y pantallas no protegen contra Destruir Demonio. Este poder puede ser empleado en cuerpo a cuerpo.

Bibliotecario



Precognición (Visión, Instantáneo)

Este poder permite al lanzador adelantarse a los acontecimientos inmediatos hasta cierto punto. El psiko puede repetir cualquier tirada de dados desde el momento en que el poder es lanzado hasta el final de su siguiente turno. En las tiradas donde hay un margen de fallo, Precognición permite repetir incluso las pifias, siendo esto una excepción a las reglas habituales. Además, el psiko puede elegir entre los resultados de las primeras tiradas o de aquellas repetidas, a su conveniencia (por ejemplo para determinar el daño). Este poder puede ser empleado en cuerpo a cuerpo.

Escudo Psíquico (Dispersión, Activo)

El psiko invoca a su alrededor un escudo de energía que anula cualquier impacto con un 3+ en 1D6, como un tipo de pantalla. El escudo también protege contra poderes psíquicos que restan niveles de heridas o causan la muerte directa, proporcionando una salvación de 4+ en 1D6 contra los mismos. Aplica esta salvación si el psiko se ve afectado por los poderes, no simplemente alcanzado; sin embargo, de salvar así, Escudo Psíquico resulta inmediatamente dispersado.

Desintegración (Visión, Instantáneo, -20)

El psiko invoca un brote de energía sinuosa a una distancia máxima de 60 metros, con un área de efecto de 5 metros. Este poder ahonda en las mentes de sus víctima hasta hacerlas morir literalmente de terror. Cualquiera afectado por el poder debe superar un chequeo de Liderazgo con una penalización de -2: de no hacerlo, muere independientemente de puntos de vida o niveles de heridas. En el caso de los vehículos impactados, incluso cerrados, el efecto del poder se aplica a un tripulante al azar. Las armaduras y pantallas no protegen contra Desintegración.

Rapidez (Manipulación, Activo, -10)

El psiko crea una burbuja de tiempo acelerado a su alrededor o alrededor de otro personaje amigo a una distancia de hasta 8 metros. El objetivo puede realizar dos acciones de ataque que cuentan como una sola a todos los efectos. Además, ve doblada su capacidad de movimiento, así como su atributo Iniciativa, y obtiene una bonificación de +1 a su atributo Ataques. Si este poder se lanza sobre un personaje frenético, éste debe tirar en la tabla Psycho, al margen de su cordura, y no puede ser calmado por ello. Mientras siga activo, el poder no puede ser lanzado otra vez.

Voluntad de Acero (Dispersión, Activo, -10)

El psiko invoca una barrera de energía psíquica pura, que lo protege a sí mismo y otros personajes amigos a 15 metros o menos de distancia. Cualquier poder psíquico del enemigo que afecte a los personajes beneficiados queda dispersado si no se obtiene un resultado mayor que la mitad del atributo Psiónica del psiko (redondeando hacia abajo) +1 en 1D6. Además, Voluntad de Acero aplica una penalización de -20 para ser dispersado, en vez de -10.

Brazo de Hierro (Manipulación, Activo, -10)

Este poder puede invocarse sobre el propio psiko o sobre otro personaje amigo a una distancia de hasta 8 metros. El objetivo ve duplicados sus atributos Fuerza y Resistencia, aunque mueve la mitad de su movimiento habitual. Adicionalmente, el objetivo anula cualquier impacto con un 4+ en 1D6, como un tipo de pantalla. Aunque Brazo de Hierro duplica el atributo Resistencia, el objetivo no gana puntos de vida. Mientras siga activo, el poder no puede ser lanzado otra vez.

Teleportación (Manipulación, Instantáneo)

El psiko desaparece con un destello y reaparece instantáneamente a una distancia máxima de 10D6 metros, en cualquier dirección, tanto horizontal como vertical, ignorando los obstáculos en el trayecto. El psiko puede acortar esta distancia y provocar la reaparición en cualquier punto hasta la distancia máxima. La reaparición no puede tener lugar en un punto sólido, como un

muro: en tal caso, el psiko reaparece automáticamente justo antes del obstáculo. Teleportación permite efectuar una carga al cuerpo a cuerpo, lo que supone una sola acción de lanzar un poder psíquico. Este poder puede ser empleado en cuerpo a cuerpo, es decir permite destrabarse de un combate sin sufrir daños; es posible destrabarse así para cargar inmediatamente a otro enemigo, pero no al mismo rival contra el que se estaba luchando.

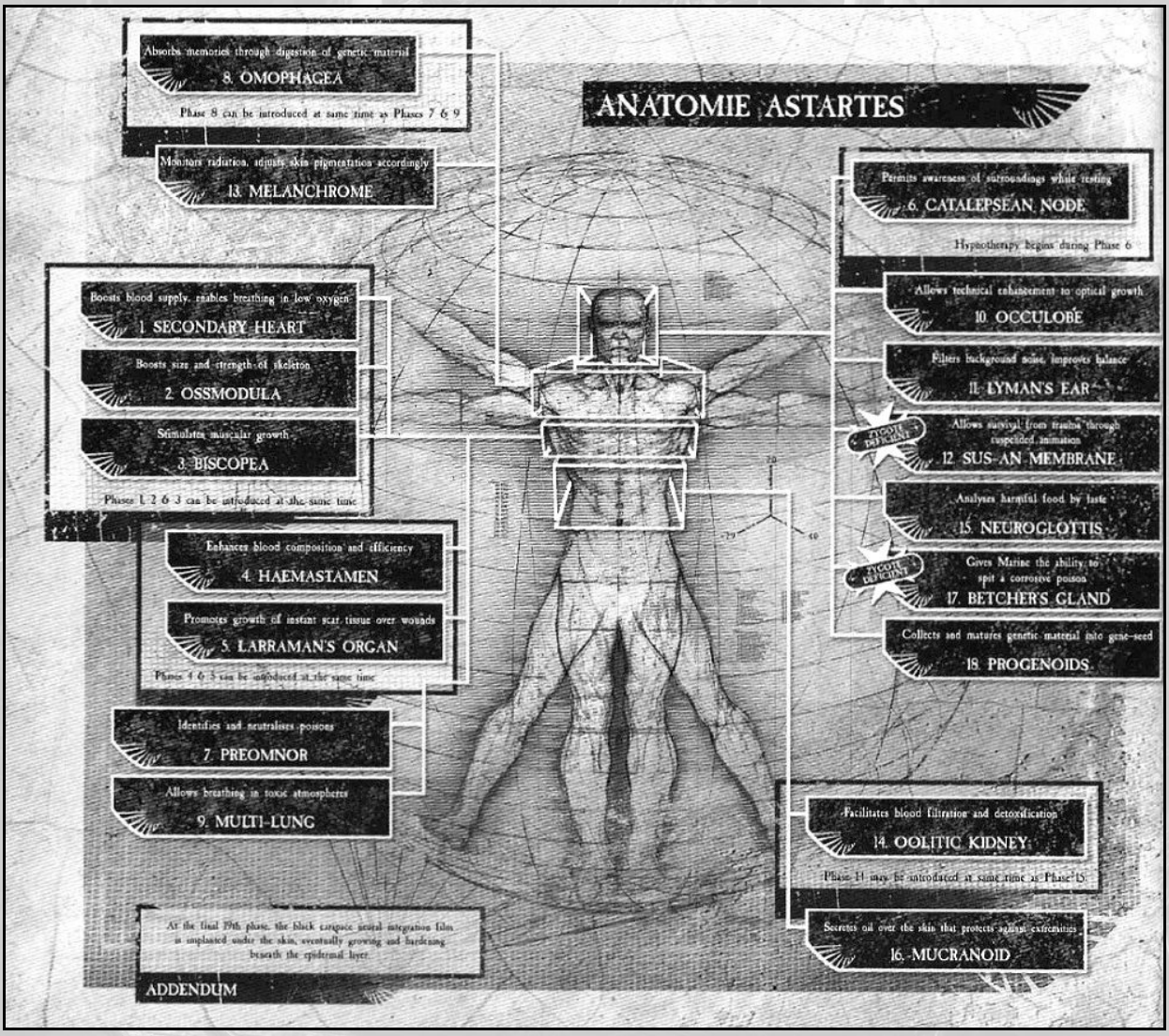
La Salamandra (Ataque, Instantáneo, -10)

El psiko lanza un poderoso rayo de energía ondulante y multicolor, con una anchura aproximada de un metro, que recorre 13D6 metros en línea recta con un extraño siseo. Cualquier objetivo en el camino del poder sufre un impacto de F5 y MS -2. La Salamandra causa miedo.

Rasgos genéticos

A continuación se proporciona una lista de los órganos e implantes biológicos característicos de los Marines Espaciales a efectos de juego. Se detallan las reglas aplicables a los distintos órganos y los beneficios que éstos comportan. Sin en la siguiente lista no aparece alguno de los órganos, es porque no implica reglas especiales, o porque sus propiedades ya están reflejadas en las características de todo Marine Espacial. Ten en cuenta, no obstante, que muchas de estas propiedades están complementadas y mejoradas por las que ofrece la Servoarmadura reglamentaria.

En este apartado también se describen dos importantes degeneraciones genéticas características de los Ángeles Sangrientos y los Lobos Espaciales, con reglas para su correcta aplicación e interpretación.



Órganos

Los siguientes órganos de Marines Espaciales aportan unas ventajas en forma de bonificaciones a diversas tiradas, o bien de consideraciones a tener en cuenta.

Corazón Secundario: el Marine Espacial puede repetir cualquier tirada fallada sobre su habilidad Fondo bajo el atributo Resistencia.

Órgano de Larramans: gracias a este órgano, el Marine Espacial recupera una cantidad de puntos de vida equivalente a su atributo Resistencia cada hora, en vez de cada día como un humano común. Esto significa que, en un máximo de cinco horas, un Marine Espacial recupera todos los puntos de vida de un nivel completo de heridas.

Nodo Catalepsiano: el Marine Espacial puede actuar con plenas facultades aunque no duerma durante tantos días como su atributo Rectitud. No obstante, los Marines Espaciales suelen dormir unas seis horas diarias en circunstancias normales.

Preomnor: permite al Marine Espacial ingerir venenos comunes sin resultar afectado por los mismos. El Preomnor podría no funcionar ante algunas drogas y venenos sintéticos, aunque siempre aporta una bonificación de +10 a la habilidad Constitución al ingerir estas sustancias.

Omofágea: si un Marine Espacial devora la carne de un animal vivo, o que lleva muerto menos de tres minutos, adquiere parte de sus recuerdos (a discreción del Máster). Ten en cuenta que, fuera de algunos rituales ancestrales, se considera herético alimentarse de humanos, así como de xenos.

Pulmón Múltiple: el Marine Espacial puede respirar normalmente en ambientes de toxicidad leve. En ambientes tóxicos más agresivos o carentes de oxígeno, el Marine Espacial cuenta con una bonificación de +10 a cualquier tirada sobre la habilidad Apnea bajo el atributo Resistencia.

Oculobo: este implante del Marine Espacial reduce en +10 cualquier posible penalización a la visibilidad debida a condiciones de poca luz, siempre y cuando la oscuridad no sea total.

Oído Lyman: el Marine Espacial recibe una bonificación de +10 a sus habilidades Alerta y Atención bajo el atributo Percepción cuando oye algo o trata de identificar sonidos. Además, puede repetir cualquier tirada fallada sobre su habilidad Equilibrio bajo el atributo Iniciativa.

Membrana An-sus: si un Marine Espacial está a punto de morir, pero conserva la consciencia, puede realizar una acción continuada para entrar en un estado de animación suspendida. Esta acción no requiere tiradas y se completa en 1D6 turnos. Si la muerte sobreviene antes, el Marine Espacial fallece normalmente; de lo contrario entra en un profundo letargo y ya no puede ser curado ni tratado in situ, debiendo ser transportado a la Fortaleza Monasterio del Capítulo, donde puede ser reanimado por los Apotecarios. Es posible, no obstante, reanimar al Astartes aletargado utilizando un Medibot como si hubiera muerto, en un plazo en asaltos igual a su atributo Resistencia. Ten en cuenta que la acción continuada para entrar en letargo falla automáticamente si el Marine Espacial recibe primeros auxilios en el proceso, es decir, no se pueden combinar ambos procedimientos.

Melanocroma: el Marine Espacial es invulnerable a las quemaduras del sol y los rayos ultravioletas, y dobla su atributo Resistencia para calcular si resulta herido por cualquier tipo de radiación, incluidas las granadas de este tipo.

Riñón Oolítico: si el Marine Espacial muere a causa de una tirada en la tabla Bío como consecuencia de cualquier veneno o gas tóxico, tira 1D100. Si el resultado obtenido es menor que el resultado de la tabla, el Astartes no muere, pero queda inconsciente durante 1 hora, además de otros posibles efectos secundarios. Es posible, no obstante, despertarlo utilizando un Medibot como si hubiera muerto, en un plazo en asaltos igual a su atributo Resistencia.

Neuroglotis: el Marine Espacial obtiene una bonificación de +10 a sus habilidades Alerta y Atención bajo el atributo Percepción cuando huele algo o trata de identificar olores.

Mucranoide: el Marine Espacial puede sobrevivir en atmósferas de baja presión atmosférica e incluso en el vacío durante tantos minutos como su atributo Resistencia. Ten en cuenta que esto se refiere a su integridad estructural, no a la capacidad de respirar.

Glándula de Betcher: el Marine Espacial puede escupir ácido a una distancia de hasta a tres metros. Utiliza la habilidad Lanzar bajo el atributo Fuerza. En caso de éxito, el objetivo sufre un impacto con una Fuerza igual al valor del atributo Heridas del Marine Espacial.

Degeneraciones

A continuación se proporciona información sobre la Maldición de Wulfen y la Rabia Negra, dos degeneraciones genéticos que afectan a los Lobos Espaciales y los Ángeles Sangrientos respectivamente. Se detalla cómo aparecen estas enfermedades, qué efectos producen y las reglas a tener en cuenta.

Maldición de Wulfen (sólo Lobos Espaciales)

Un Lobo Espacial que tira en una tabla R.I.P. debe también efectuar una tirada sobre su habilidad Constitución. Se aplica una penalización de -10 por cada tirada a partir de la primera. Esta penalización vuelve a calcularse desde cero en cada sesión de juego. En caso de fallo, el Astartes contrae la Maldición de Wulfen, una tara genética producida por la Canix Helix. Desde entonces, la transformación en lupino tiene lugar en unas pocas, convulsas y dolorosas horas: el afectado ya no puede usar el casco ni los guanteletes reglamentarios, puesto que su cabeza adquiere forma perruna y horrible, y sus manos se transforman en zarpas grotescas; su cuerpo aumenta de tamaño, cabiendo apenas en la Servoarmadura y llenándose de un pelaje denso y parduzco.

Esta mutación lleva al Marine Espacial a causar miedo, disponer de garras y colmillos, y aumenta en +2 sus atributos Fuerza y Percepción, y en +1 sus atributos Resistencia y Ataques. Por contra, reduce en -2 sus atributos Habilidad con proyectiles y Empatía, y en -1 sus atributos

Iniciativa, Conocimientos generales y Conocimientos técnicos. Un lupino conserva en parte su capacidad de raciocinio, pero camina encorvado, cuando no a cuatro patas, y adquiere hábitos animalescos y primarios extremos; entre ellos, un notable instinto cazador: ante cualquier desencuentro o situación diplomática donde se trate de resolver un conflicto, el lupino debe realizar una tirada sobre la habilidad Voluntad; en caso de fallo, carga hacia el cuello tierno de su interlocutor. Los propios compañeros no están libres de peligro, aunque en este caso el Lobo Espacial cuenta con una bonificación de +20 a la tirada sobre Voluntad. Es posible repetir la tirada en turnos subsiguientes para recobrar la compostura, si es que aún no se ha matado a la víctima.

Los lupinos son especialmente resistentes ante la corrupción del Caos, por lo que no pierden puntos de bendición por la exposición a sus horrores. Irónicamente, la mayoría de ciudadanos imperiales los ven como mutantes corrompidos, o en todo caso con gran recelo.

En general, un lupino es bastante impresentable e impredecible, y físicamente monstruoso; muchos son liberados en Fenris, donde no tardan en vivir como animales, pero algunos especialmente leales siguen sirviendo al Capítulo como fuerza de choque. La XIII Gran Compañía de los Lobos Espaciales, que se perdió en el Ojo del Terror, regresó al cabo de 10.000 años casi exclusivamente formada por lupinos, quienes aún conservaban la intención de cumplir su misión original. Ten en cuenta que un Marine Espacial que ha sucumbido a la Maldición de Wulfen, de ser resucitado por un Medibot, lo hace como el lupino que ya es.

Rabia Negra (sólo Ángeles Sangrientos)

"Tenemos la Imperfección; pero no somos débiles por ello. La Rabia Negra nos hace más fuertes porque debemos resistir su tentación todos los días de nuestra vida o perdernos para siempre." – Argastes, Letanía Carmesí

La Rabia Negra es una degeneración genética que afecta a los Ángeles Sangrientos y no ha de ser confundida con la Sed de Sangre, que casi todos los Marines Espaciales del Capítulo sienten en el fragor del combate. Algunos Ángeles Sangrientos mantienen bajo control esta enfermedad durante toda su vida, pero otros inevitablemente sucumben a la Rabia Negra. Los Capellanes suelen inspeccionar a las tropas antes de la batalla, retirando de las escuadras regulares a aquellos Astartes que muestran síntomas de delirio y ojos vidriosos. Estos desgraciados ya están condenados y el Capítulos les ofrece un final honorable integrando la Compañía de la Muerte: un grupo de asesinos suicidas liderados por el propio Capellán, cuyas capacidades se ven incrementadas por su propia maldición. Para estos Marines Espaciales, la muerte en combate sirviendo al Emperador es su mayor esperanza, pues la alternativa es sucumbir al mal que los acucia. Antes de que esto suceda, los integrantes de la Compañía de la Muerte que sobreviven a la batalla y aún conservan la cordura suelen ser criogenizados, de modo que puedan volver a servir al Capítulo una vez más; si están próximos a perder el juicio reciben la eutanasia, lo cual es un final poco honorable para un hijo del Emperador, motivo por el que estos Astartes buscan la redención de la muerte en combate. Algunas veces, no obstante, los síntomas se disparan precipitadamente, transformando a los afectados en repugnantes bestias aladas sedientas de sangre. A estos condenados se los deja de considerar hermanos, dándose por muertos, pero el Capítulo los encierra en la Torre de Amareo, probablemente para estudiarlos en busca de una cura; de su interior surgen gritos animalescos que claman la sangre de los vivos.

Un Ángel Sangriento que tira en la tabla Psycho por haber perdido todos sus puntos de cordura, debe tirar 1D10 adicional: si el resultado es igual o inferior al obtenido en la tabla, aplica normalmente los efectos de la misma; si el resultado es superior, ignora los efectos de la tabla, pues en su lugar el Marine Espacial ha sucumbido a la Rabia Negra –ten en cuenta que es posible gastar un punto de bendición para aumentar en +1 el resultado en la tabla, incluso tras haber tirado el D10 adicional–. A partir de ese momento, el Astartes comienza a tener visiones y delirios sobre el martirio del Primarca Sanguinius; le invade la sed de venganza y al mismo tiempo una búsqueda del autosacrificio. Se vuelve hosco, ensimismado, distante y mira con unos ojos inhumanos que ya reflejan la muerte. El Ángel Sangriento obtiene los siguientes beneficios: su atributo Habilidad con armas aumenta en +1, su atributo Heridas se multiplica x2 y su atributo Liderazgo se ve incrementado a un valor de 10. En cualquier caso, el Marine Espacial no puede resultar desmoralizado y es inmune a la psicología, por lo que supera automáticamente cualquier chequeo de Liderazgo, incluso ante un shock, entendiéndose que ya no puede perder puntos de cordura ni debe hacer tiradas en la tabla Psycho.

Desafortunadamente, la mente aparentemente imperturbable del Marine Espacial ya está

dominada por la locura, y su degeneración es inexorable. El Ángel Sangriento pierde la capacidad de utilizar poderes psíquicos y habilidades relacionadas con la Psiónica. No puede gastar puntos de bendición de forma convencional, ni ganarlos o perderlos por actos heroicos o deplorables. Sin embargo, cada día pierde un punto de bendición, que no puede recuperar con rezos ni confesiones. De este modo, el Astartes sigue perdiendo puntos de bendición por su propia maldición, día tras día, hasta agotar el último. No debe tirar en la tabla Umbral de Bendición Inferior, ni siquiera en la tabla Límite de Bendición Inferior: simplemente se precipita hacia su destino como un autómata condenado, a medida que los delirios aumentan y la mente se vuelve más inestable. Cuando pierde su último punto de bendición, el Marine Espacial se transforma en una criatura vampírica, irracional y monstruosa que ataca a cualquiera. Si esta corrupción es fruto del Caos o de la propia genética del Capítulo es una información que, de saberse, se mantiene en secreto. El personaje en cualquier caso está perdido.

Existe, no obstante, un cierto margen de supervivencia para el Astartes condenado: aunque no puede recuperar el punto de bendición que pierde diariamente rezando ni por la medida de sus acciones, sí puede obtenerlo buscando la sangre fresca en el fragor de la batalla. Así, si en combate cuerpo a cuerpo llega a sustraer tantos puntos de vida como los suyos propios, obtiene un punto de bendición. De este modo, el Marine Espacial podría obtener varios puntos de bendición en un día, lo que le permitiría saciar temporalmente su ansia; sin embargo, ten en cuenta que su atributo Heridas se ha visto duplicado y cuanta más vitalidad tenga, más sangre necesita derramar para conservar la cordura. Recuerda que el Astartes ya no puede gastar puntos de bendición, por muchos que haya acumulado; tampoco debe realizar tiradas en las tablas Umbral de Bendición Superior ni Límite de Bendición Superior. Las víctimas de su furia desatada deben ser criaturas inteligentes, ya sea humanas o alienígenas, que puedan sentir el horror de la muerte y gritar enloquecidos mientras son despedazadas; sólo esto placa el ansia del condenado. Habitualmente, los objetivos del Ángel Sangriento son enemigos, pero de no haberlos...

No se conoce cura para la Rabia Negra, que se activa mentalmente a nivel genético. Si un afectado es resucitado por un Medibot, conserva la maldición; de todas formas, nadie es tan cruel como para devolver al mundo de los vivos a estos pobres condenados. Los personajes que sufren este destino deben asegurarse el combate perpetuo, pues las alternativas pasan por transformarse en asesinos de inocentes (lo cual no debería ser permitido por otros jugadores), ser criogenizados (perdiendo de facto al personaje), recibir la eutanasia o sucumbir a la transformación en monstruos horribles. Es comprensible, por tanto, que un jugador que aprecia a su personaje prefiera conducirlo a una muerte honorable, entre una montaña de enemigos abatidos en nombre de Sanguinius; el jugador puede estar seguro de que, cuando exhale su último aliento, el Marine Espacial así caído tendrá un momento de lucidez donde encuentre la paz del deber cumplido.

Tablas

A continuación se recogen las tablas que se utilizan en este juego de rol. En primer lugar se encuentran las tablas R.I.P., que sirven para determinar las heridas sufridas por los PJs cuando sus puntos de vida quedan reducidos a un valor de cero. Los PNJs de cierta importancia también deberían tirar en las tablas R.I.P. en vez de morir directamente. Como anexo a estas tablas figura la tabla de Cicatrices, que sirve para establecer las marcas grabadas en el cuerpo de los PJs como consecuencia de los ataques sufridos, cuando en las tablas R.I.P. no se describen heridas concretas (en tal caso, la cicatriz corresponde a los propios resultados de la tabla R.I.P. correspondiente).

Después está reflejada la tabla Psycho, que sirve para determinar los efectos psicológicos sufridos por los PJs que han perdido todos sus puntos de cordura. Es posible que un antagonista de cierta relevancia aparezca con frecuencia a lo largo de una aventura, en cuyo caso también podría perder su cordura y tirar en la tabla Psycho. En el raro caso de que enemigos del montón pierdan su cordura, considéralos directamente como bajas.

Siguen otras tablas, como las relativas a la bendición, que recogen los distintos efectos y habilidades adquiridas por los PJs como consecuencia de su pérdida o ganancia de puntos de bendición. A continuación se presenta la tabla de Batalla, que sirve para determinar el desenvolvimiento de los PJs en batallas a gran escala o escaramuzas. Seguidamente se muestra la tabla de Sucesos Disformes, reservada a los psikos jugadores que han obtenido una pifia al lanzar un poder psíquico. Los psikos enemigos son invariablemente considerados rivales de importancia y también deben efectuar tiradas en esta tabla.

Finalmente está la tabla de Vivencias, que sirve para la creación de la ficha de jugador y dota a los PJs no sólo de diversas características, sino de un trasfondo personalizado.

Tabla r.i.p. BIO (1D100 - puntos de vida perdidos por debajo de 0)

0-10: te vuelves loco mientras una nube de gusanos te devora vivo, o tal vez algún parásito está carcomiendo tus entrañas con fruición. Quizás tu piel se agrieta y supura un pus amarillento mientras se descompone, o tu cabeza se hincha hasta reventar. El caso es que estás muerto.

11-20: la piel se te cae a tiras mientras gimoteas incrédulo, dejando a la vista tejidos putrefactos y malolientes. Pierdes 1D10 dedos de tus manos, que se desprenden como carne picada en cuanto te quites los guanteletes. Por cada 5 dedos, pierdes una mano completa empezando por la izquierda. Caes inconsciente 1D6 turnos. Mueres tras 6 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 5 asaltos (-20). Después, por cada mano perdida, -1 a **A** (hasta un mínimo de 1) y no puedes usar la mano hasta reemplazo cibernético; si sólo faltan dedos de una mano, -1 **HA** y **HP** con esa mano hasta reemplazo cibernético. Si ya tienes un implante cibernético, éste no se ve afectado ni sufres las penalizaciones anteriores por el brazo correspondiente, pero caes inconsciente y puedes morir igualmente. Permanente: -1 a **I**.

21-30: te cuesta respirar y sientes unas nauseas incontenibles. Entre fortísimas arcadas, de pronto tu lengua entera se pudre y licua en medio de un vómito de sangre negruzca. Tirada con éxito sobre Dolor (-20) o pierdes 1D6 turnos. Mueres tras 9 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 5 asaltos (-10). Después quedas mudo y -1 a **L** durante 1D10 horas.

31-40: comienzas a sufrir fuertes convulsiones mientras exudas un líquido viscoso y anaranjado. Tu cabeza se llena de calvas tiñosas, las uñas se desprenden de tus dedos tumefactos, los dientes se te caen de las encías inflamadas. Tirada con éxito sobre Dolor (-10) o pierdes el siguiente turno. Mueres tras 9 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 3 asaltos. Después -1 a **I** durante 1D6 turnos.

41-50: empiezas a toser compulsivamente, hasta expulsar incluso pedazos de carne coagulada. Tirada con éxito sobre Dolor o pierdes el siguiente turno. Después -1 a **L** durante 1D6 turnos.

51-60: te encuentras muy mal. Próximo turno: -1 a todos los atributos menos **F**, **R**, **A** y **H**.

61-70: estás algo aturdido. Tirada con éxito sobre Equilibrio o caes al suelo.

71-80: no pareces acusar efectos adicionales del ataque sufrido.

81-90: gritas de rabia más que otra cosa, profiriendo juramentos de muerte y venganza. Tu atacante debe superar un chequeo de Liderazgo o queda desmoralizado.

91-100: el Emperador te ama. Recuperas todos los puntos de vida de tu nivel actual de heridas, pudiendo recibir primeros auxilios igualmente.

Tabla r.i.p. CALOR (1D100 – puntos de vida perdidos por debajo de 0)

0-10: apenas puedes gritar antes de transformarte en una masa derretida y desparramada por el suelo. Estás muerto.

11-20: tus ojos estallan debido al calor, liberando una lluvia de líquido amniótico humeante. Tus cabellos y orejas desaparecen entre la carne retorcida. Donde antes estaba tu nariz, ahora hay un horrendo boquete reseco. Tus labios desaparecen, descubriendo unos dientes chirriantes. Eres un monstruo. Caes inconsciente 1D6+1 turnos. Mueres tras 9 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 5 asaltos (-20). Después HA, HP, I, A y Pr reducidos a un valor de 1 hasta reemplazo cibernético. Permanente: -2 a Em y, si no llevas casco, causas miedo.

21-30: exhalas el intenso calor, que te fríe literalmente por dentro. De tu boca y nariz, orejas e incluso ojos sale una especie de vapor silbando. Tus poros se dilatan hasta sudar sangre. Tirada con éxito sobre Dolor (-20) o pierdes 1D6 turnos. Mueres tras 9 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 4 asaltos (-10). Después -2 a Pr durante 1D10 horas.

31-40: una gran llamarada te engulle. Cuando el fuego y tu chillido se apagan, aún se oye el repiqueteo de las ampollas explotando sobre tu piel quemada. Tu pelo desaparece. Tirada con éxito sobre Dolor (-10) o pierdes el siguiente turno. Mueres tras 9 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 3 asaltos. Después -1 a HA y HP durante 1D6 turnos.

41-50: la onda de calor te golpea primero en la mitad de la cara, quemándola horriblemente bajo el casco incandescente. Instintivamente te palpas la zona afectada, pero gritas aún más al ver como hebras de carne gomosa y plastiacero derretido se pegan a tu mano al retirarla. Tirada con éxito sobre Dolor o pierdes el siguiente turno. Después -1 a HA durante 1D6 turnos.

51-60: el ataque no parece haberte herido gravemente, pero quedas desorientado. Tirada con éxito sobre Alerta o pierdes el siguiente turno. Tira en la tabla de Cicatrices.

61-70: consigues evadir parte de daño. Tirada con éxito sobre Esquivar o caes al suelo. Tira en la tabla de Cicatrices.

71-80: puedes soportar mucho más calor, ni siquiera te inmutas. Tira en la tabla de Cicatrices.

81-90: el ataque te enfurece más que otra cosa, permitiéndote realizar una carga extraordinaria contra cualquier enemigo. Si ya estás trabado, se considera igualmente que has cargado al rival designado. Resuelve un turno de combate cuerpo a cuerpo inmediatamente. Ten en cuenta que esto es opcional y no estás obligado a cargar o luchar. Además, si estás apresado quedas libre. Tira en la tabla de Cicatrices.

91-100: el Emperador te alienta. Recuperas todos los puntos de vida hasta antes del impacto, pudiendo recibir primeros auxilios igualmente. Entras en estado de frenesí.

Tabla r.i.p. CONTUNDENCIA (1D100 - puntos de vida perdidos por debajo de 0)

0-10: la cara se abolla como un cojín, la nariz se aplasta con un crujido seco, los dientes vuelan en todas direcciones, el cerebro sobresale por las grietas craneales... y tú estás muerto.

11-20: un fuerte golpe te machaca la cabeza desde la coronilla, haciendo crujir tu cráneo y desplazando el cerebro hacia la cara. Tira 1D6: con un resultado de 1, ambos ojos salen disparados de las cuencas acuosas. Con un resultado de 2-3, pierdes el ojo derecho. Con un resultado de 4-5, pierdes el ojo izquierdo. Con un resultado de 6, conservas ambos ojos varicosos. Caes inconsciente 1D6+4 turnos. Mueres tras 7 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 4 asaltos (-20). Después, si estás tuerto, -1 a HA, HP, I, A (hasta un mínimo de 1) y Pr hasta reemplazo cibernético; si estás ciego, estos atributos se reducen a un valor de 1 hasta reemplazo cibernético. Permanente: -1 a Cg y Ct.

21-30: golpe brutal en el pecho, que hunde toda la caja torácica y te hace caer al suelo. Las costillas quebradas se clavan en tus órganos palpitantes, provocando hemorragias internas. Tirada con éxito sobre Dolor (-10) o pierdes 1D6+2 turnos. Mueres tras 10 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 4 asaltos (-10). Después -1 a I durante 1D6+2 horas.

31-40: un fortísimo impacto en el estómago te hace caer al suelo y comenzar a escupir tropezones de carne ensangrentados. Tirada con éxito sobre Dolor o pierdes el siguiente turno. Mueres tras 10 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 2 asaltos. Después -1 a F durante 1D6 turnos.

41-50: un golpe seco en la cabeza te machaca la oreja, que queda reducida a pulpa. Sientes un agudo pitido que te traspasa el cerebro. Tirada con éxito sobre Equilibrio o caes al suelo. Después -1 a HP durante 1D6 turnos.

51-60: tirada con éxito sobre Equilibrio o caes al suelo por un golpe en la cadera. Próximo asalto: -1 a I.

61-70: fuerte empujón. Tirada con éxito sobre Vigor o caes al suelo.

71-80: el golpe apenas te hace trastabillar. Tira en la tabla de Cicatrices.

81-90: contraataque. Si estás trabado, se te permite hacer un intento de impacto extraordinario en combate cuerpo a cuerpo contra quien osara herirte. Tira inmediatamente sobre la habilidad correspondiente, aplicando los modificadores habituales. El enemigo no puede bloquear este contraataque. Además, si estás apresado quedas libre. Tira en la tabla de Cicatrices.

91-100: el Emperador te ampara. Recuperas todos los puntos de vida hasta antes del impacto, pudiendo recibir primeros auxilios igualmente. Si estás trabado en combate cuerpo a cuerpo, aplica los puntos de daño sufridos a tu atacante cuando le golpeas con una furia desatada. Además, si estás apresado quedas libre.

Tabla r.i.p. fIN (1D100 - puntos de vida perdidos por debajo de 0)

0-10: tu cuerpo revienta como una piñata, dejando escapar huesos, tejidos y órganos por doquier. Tu antiguo yo riega las inmediaciones de heces, sangre y coágulos gelatinosos. Estás muerto.

11-20: tras el impacto, algo no está bien: tu cabeza reposa sobre el vientre, tus piernas comienzan en las axilas, tus brazos brotan de la entrepierna, y huesos nunca vistos están donde nunca debieron. Es como si un artesano macabro te hubiera desmontado y vuelvo a juntar, usando sangre como argamasa. Estás muerto.

21-30: un extraño impacto separa tus cuatro miembros del tronco, que se desploma como un saco carnoso del que brota una cabeza traumatizada. Caes inconsciente 1D6+1D10 turnos. Mueres tras 3 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 3 asaltos (-20). Después HA, HP, I y A reducidos a 1 hasta reemplazo cibernético. Permanente: -1 a L.

31-40: el terrible impacto te arranca trozos de carne, salpicando todo de sangre mientras chillas como un niño asustado. Tu cuerpo maltrecho cae al suelo, lleno de socavones y heridas profundas. Tirada con éxito sobre Dolor (-20) o pierdes 1D10 turnos. Mueres tras 4 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 3 asaltos (-10). Después -1 a todos los atributos menos A y H durante 1D10+2 horas.

41-50: una fuerte sacudida te zarandea por los aires, haciéndote caer al suelo. Antes siquiera de que puedas sentir dolor, ves como algo se precipita sobre ti; instintivamente tratas de cubrirte, pero tu cuerpo no responde. Los objetos te golpean en el pecho y sólo entonces compruebas aterrorizado que son tus propios brazos arrancados. Tirada con éxito sobre Dolor (-10) o pierdes 1D6 turnos. Mueres tras 4 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 2 asaltos. Después, A reducido a 1 y no puedes usar los brazos hasta reemplazo cibernético.

51-60: el ataque no te alcanza de lleno, pero te empuja 1D10 metros en una dirección aleatoria, haciéndote caer al suelo. Si encuentras un obstáculo, sufres los daños habituales por una proyección. Si encuentras a otro personaje, ambos sufrís el golpe. Tirada con éxito sobre Vigor o pierdes el siguiente turno. Después -1 a I durante 1D10 turnos.

61-70: el impacto no te alcanza de lleno, pero te desgarra parcialmente. Tirada con éxito sobre Equilibrio o caes al suelo. Después -1 a I durante 1D6 turnos. Tira en la tabla de Cicatrices.

71-80: el ataque te zarandea. Próximo turno: -1 a HA y HP. Tira en la tabla de Cicatrices.

81-90: no sufres daño adicional, date por afortunado. Tira en la tabla de Cicatrices.

91-100: un Gran Demonio hubiera muerto por este ataque. Estallas en carcajadas siniestras. Todos tus enemigos deben superar un chequeo de Liderazgo o quedan desmoralizados. Tira en la tabla de Cicatrices.

Tabla r.i.p. PENETRACION (1D100 - puntos de vida perdidos por debajo de 0)

01-10: dibujas una mueca absurda mientras un chorretón de sangre salpica la pared con fragmentos de tus sesos, o tal vez tu cabeza estalla directamente como un melón maduro, esparciendo los restos pegajosos de tu cráneo por doquier. En cualquier caso, estás muerto.

11-20: un impacto te ha rozado la cabeza, levantando parte del cráneo hasta dejar al aire el cerebro. Astillas de hueso se clavan en tu masa encefálica entumecida. Caes inconsciente 1D10 asaltos. Mueres tras 5 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 4 asaltos (-20). Permanente: -1 a Pr y Rt.

21-30: caes al suelo boca arriba, agarrándote la garganta y emitiendo unos gorgoritos patéticos mientras borbotones de sangre brotan entre tus dedos temblorosos. Tu espalda se arquea y tus piernas patalean como la cola de un pez fuera del agua mientras se te escapa la vida. Tirada con éxito sobre Dolor (-10) o pierdes 1D6+1 turnos. Mueres tras 8 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 4 asaltos (-10). Después -1 a F y Pr durante 1D6 horas.

31-40: tu pierna gira por los aires cuando es arrancada de cuajo, regando todo a su paso como si fuera un cubo lleno de sangre. Caes al suelo pesadamente sobre la rodilla astillada, gritando de dolor. Determina aleatoriamente la pierna afectada. Tirada con éxito sobre Dolor o pierdes el siguiente turno. Mueres tras 8 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 2 asaltos. Después movimiento a la mitad y -1 a HA e I hasta reemplazo cibernético.

41-50: chillas como una niñata cuando tu mano explota, salpicándote de sangre y haciendo rodar tus dedos por el suelo. Determina aleatoriamente la mano afectada. Después -1 a A (hasta un mínimo de 1) y no puedes usar el brazo hasta reemplazo cibernético.

51-60: el impacto te traspasa, sacudiendo tu cuerpo. No parece haber afectado zonas vitales. Tirada con éxito sobre Equilibrio o caes al suelo. Próximo turno: -1 a HP. Tira en la tabla de Cicatrices.

61-70: el ataque rebota y te acaba golpeando en los dientes, haciéndote caer al suelo. Escupes 1D10 dientes desdeñosamente.

71-80: el impacto entra y sale limpiamente, sin causar daños adicionales. Tira en la tabla de Cicatrices.

81-90: contraataque. Se te permite hacer inmediatamente una acción reactiva de ataque contra quien osara herirte. Tira en la tabla de Cicatrices.

91-100: el Emperador te protege. Recuperas todos los puntos de vida hasta antes del impacto, pudiendo recibir primeros auxilios igualmente. El arma que te ha herido queda destruida.

Tabla r.i.p. TAJO (1D100 - puntos de vida perdidos por debajo de 0)

01-10: de pronto todo da vueltas, te mareas y, justo cuando entiendes que tu cabeza ha sido separada del tronco, mueres con una expresión de horror. Tira 1D6: con un resultado de 6, en el próximo turno se te permite controlar por última vez tu cuerpo sin vida, de cuyo cuello sigue manando sangre a borbotones. Si el resultado es de 1, es tu enemigo quien puede controlarlo. Si el resultado es 2-5, tu cuerpo se desploma inmediatamente.

11-20: un tajo secciona parte de tu cabeza, desplegando una hermosa cresta sanguinolenta que miras babeando medio bizco. Parte del cerebro ha sido afectado. Caes inconsciente 1D10 turnos. Mueres tras 4 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 3 asaltos (-20). Después estás afectado por el estado psicológico estupidez durante 1D6 días.

21-30: tratas de gritar aterrado, pero en su lugar despides una catarata de sangre por la herida abierta en tu cuello, lo que reduce el riego cerebral. Tirada con éxito sobre Dolor (-10) o pierdes 1D6+1 turnos. Mueres tras 6 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 3 asaltos (-10). Después estás afectado por el estado psicológico estupidez durante 1D6 horas.

31-40: te han cercenado un brazo, que miras aterrado mientras aún salta en el suelo. Determina aleatoriamente el brazo afectado, que sigue disparando su arma a distancia (si la hubiera). Con un resultado de 6 en 1D6, el impacto alcanza a un personaje al azar. Tirada con éxito sobre Dolor o pierdes el siguiente turno. Mueres tras 6 asaltos si no hay acción de primeros auxilios. Después -1 a A (hasta un mínimo de 1) y no puedes usar el brazo hasta reemplazo cibernético.

41-50: tu panza se abre en canal, liberando sus intestinos a presión. Debes colocártelos gastando una acción, o el atributo R se ve reducido en -1 al final de tu siguiente turno. Mientras no lo hagas, la reducción irá aumentando en razón de -1 por turno adicional. Si el atributo R llega a un valor de 0, mueres. Si estás en combate cuerpo a cuerpo no puedes colocarte los intestinos, así que ponle final cuanto antes. Una vez remetidas las tripas, tus atributos vuelven a la normalidad.

51-60: corte sobre tu hombro, que abre la piel y tejidos hasta el hueso. Determina aleatoriamente el hombro afectado. Cualquier cosa que sostenga el brazo cae al suelo. Próximo turno: - 1 a HA.

61-70: leve incisión en una pierna. Tirada con éxito sobre Equilibrio o caes al suelo.

71-80: golpe superficial que no causa daños adicionales. Tira en la tabla de Cicatrices.

81-90: sostienes el filo que te ha herido. Si estás trabado en combate cuerpo a cuerpo, puedes desarmar a tu atacante (excepto Garras de Kombate y armas similares). Además, si estás apresado quedas libre. Tira en la tabla de Cicatrices.

91-100: el Emperador te guía. Recuperas todos los puntos de vida hasta antes del impacto, pudiendo recibir primeros auxilios igualmente. Si estás trabado en combate cuerpo a cuerpo, resuelve inmediatamente un impacto automático contra cualquier enemigo trabado. Además, si estás apresado quedas libre.

Tabla r.i.p. ULTIMA (1D100 – puntos de vida perdidos por debajo de 0)

0-10: desapareces junto a tu grito ahogado y nunca se volverá a saber de ti. Estás muerto.

11-20: una parte de tu cuerpo es engullida por la Disformidad, mientras que la otra mitad permanece en el reino de los vivos. Un grito distorsionado se oye a intervalos irregulares. Algunos jirones de carne y tendones se estiran hasta saltar como gomas en tensión. Lo que queda de tu cuerpo cae finalmente, desparramando su contenido por el suelo. Estás muerto.

21-30: el campo de Disformidad "sólo" te ha afectado superficialmente, succionando tu piel como quien se lleva un abrigo. Gritas enloquecido mientas el polvo se te pega a la carne viva y el aire reseca tu cuerpo despellejado. Caes inconsciente 2D6 turnos. Mueres tras 3 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 2 asaltos (-20). Tu armadura se ha perdido en el Inmaterium. Permanente: -1 a R.

31-40: el vórtice se comprime y expande en un nanosegundo, sacudiendo tu cuerpo como un muñeco. Sales despedido 2D6 metros en una dirección aleatoria, cayendo al suelo con los huesos rotos y las articulaciones invertidas. Si encuentras un obstáculo, sufres los daños habituales por una proyección. Si encuentras a otro personaje, ambos sufrís el golpe. Tirada con éxito sobre Dolor (-10) o pierdes 1D6 turnos. Mueres tras 5 asaltos si no hay acción continuada de primeros auxilios durante 2 asaltos (-10). Después HA, HP, F, I y A reducidos a la mitad (redondeando hacia abajo y hasta un mínimo de 1) durante 1D10+1 horas.

41-50: la distorsión temporal te dobla sobre ti mismo, tronchando tu espalda con un sonido crujiente. Gritas agónicamente y caes al suelo como un guiñapo. Tirada con éxito sobre Dolor o pierdes el siguiente turno. Mueres tras 5 asaltos si no hay acción de primeros auxilios. Después -1 a R durante 1D10 turnos.

51-60: la gravedad a tu alrededor se multiplica, haciéndote caer al suelo. Tirada con éxito sobre Forzar o pierdes el siguiente turno. Después -1 a I durante 1D6 turnos.

61-70: el campo de Disformidad te sacude violentamente. Tirada con éxito sobre Vigor o caes al suelo. Próximo turno: -1 a I.

71-80: diversos micro campos de fuerza te rodean, dificultando tus acciones. Tirada con éxito sobre Forzar o pierdes el siguiente turno.

81-90: el vórtice es débil y desaparece sin causar daños adicionales.

91-100: eres absorbido por el portal del Inmaterium, pero milagrosamente reapareces a un máximo de 2D10 x5 metros, aparentemente de una pieza. Decide tú mismo el punto de regreso. Esto te permite realizar una carga extraordinaria y resolver inmediatamente un turno de combate cuerpo a cuerpo.

Tabla de CICATRICES (1D6)

1: CALOR → Quemaduras en el cráneo, que pierde el cabello. CONTUNDENCIA → Nariz chafada con tabique roto. PENETRACIÓN → Trozo de oreja arrancado. TAJO → Corte vertical en el rostro, desde la frente hasta la mejilla, a la altura de una ceja.

2: CALOR → Quemaduras en el vientre, que pierde el vello. CONTUNDENCIA → Varios dientes rotos. PENETRACIÓN → Marca de boquete cerca de un hombro. TAJO → Corte diagonal en el rostro, que lo cruza a la altura del entrecejo.

3: CALOR → Quemaduras en un brazo, que pierde el vello. CONTUNDENCIA → Ojo morado, aparece derrame permanente. PENETRACIÓN → Marca de boquete en el vientre. TAJO → Oreja cercenada.

4: CALOR → Quemaduras en el pecho, que pierde el vello. CONTUNDENCIA → Golpe en el rostro que hunde un pómulo. PENETRACIÓN → Marca de boquete en un brazo. TAJO → Corte horizontal a la altura del pecho.

5: CALOR → Quemaduras en la pierna, que pierde el vello. CONTUNDENCIA → Impacto en el pie, un par de dedos machacados. PENETRACIÓN → Marca de boquete en una pierna. TAJO → Corte diagonal en el tronco, empezando por un hombro.

6: CALOR → Quemaduras en la espalda, que pierde el vello. CONTUNDENCIA → Golpe bajo en los genitales, aparecen varices. PENETRACIÓN → Quemadura por fricción en un lateral del cuello. TAJO → Corte en un brazo.

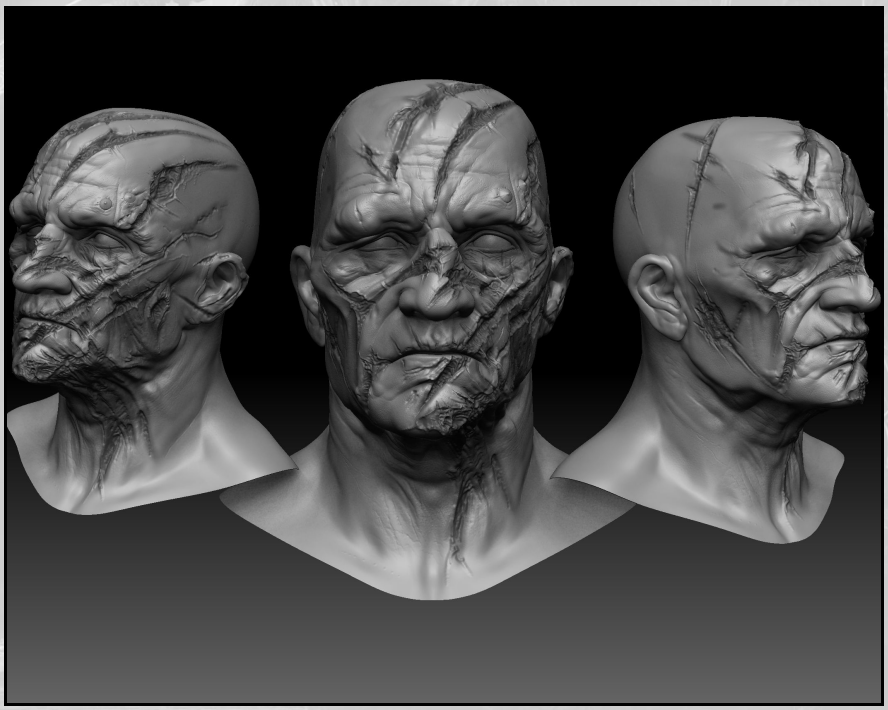


Tabla PSYCHO (1D10 – puntos de cordura perdidos por debajo de 0)

1: tu mente no puede resistir más horror. Hasta ahora te agarrabas a una falsa esperanza de prosperidad, pero nada cambia, todos están condenados, ¡todos! Éstos son tus últimos pensamientos antes de convulsionarte y caer muerto como un saco, con los ojos en blanco y espumarajos en la boca.

2: siempre estuvo ahí, pero estabas ciego... ¡Por fin ves la salida! Tan pronto como puedas, tratas de volarte la tapa de los sesos mientras sonríes como un energúmeno. Usa el arma reglamentaria y resuelve un impacto automático localizado en la cabeza. Si llevas dos armas, determina una al azar. Si no tienes armas, te golpeas contra la pared o el suelo, recibiendo un impacto automático por tu propio valor de Fuerza, siempre localizado en la cabeza. De sobrevivir o si eres resucitado con un Medibot, entiendes que has adquirido el síndrome de Strangelove: una de tus manos, determinada al azar, parece tener vida propia. Cada vez que intentes disparar o lanzar un arma con dicha mano, tira 1D6: con un resultado de 1, te atacas a ti mismo; con un resultado de 2, atacas al primer objetivo amigo o enemigo en una dirección aleatoria; con un resultado de 3+, atacas normalmente. En cuerpo a cuerpo, tira tantos D6 como Ataques asignados a la mano afectada y considera una pifia cada resultado de 1 y un fallo cada resultado de 2, atacando normalmente con 3+. Para armas a dos manos (a distancia o en cuerpo a cuerpo), un resultado de 1 implica un fallo. Ten en cuenta que estas penalizaciones representan un estado mental alterado y afectan igualmente a implantes biónicos o cibernéticos, incluso adquiridos con posterioridad. Por lo demás, te puedes sorprender a ti mismo acariciando a otro personaje, cogiendo algo improvisado, haciendo gestos extraños y cualquier cosa que pueda hacer la mano al margen de tu voluntad.

3: adquieres el síndrome de Tourette. A partir de ahora, tienes un tic compulsivo que dobla tu margen de pifia en todas las tiradas que afecten a facultades físicas, incluidas las tiradas para impactar a distancia y en cuerpo a cuerpo. Adicionalmente, tira 1D6: si obtienes un resultado de 1-2, adquieres un rasgo característico de la enfermedad, por el cual insultas y maldices de pronto, sin razón aparente, delante de quien sea, como si es el Emperador encarnado.

4: malditos, ¡fueron ellos! Ellos te arrancaron de tu familia, tú eras feliz en tu ignorancia, nunca pediste enfrentarte a estos horrores, nadie te preguntó si querías cargar con esta responsabilidad. Por fin lo ves claro... ¡deben morir todos! Tan pronto como puedas, disparas al personaje amigo más cercano. Usa el arma reglamentaria y, si tienes dos, determina una al azar. En caso de armas cuerpo a cuerpo, las lanzas contra tu compañero. Aplica las reglas habituales para impactar. Después entiendes que has adquirido el síndrome de Capgras, un raro trastorno en la capacidad de identificación. Si te separas de un personaje conocido, cada vez que vuelvas a verlo, tira 1D6: con un resultado de 1, no lo reconoces en absoluto; con un resultado de 2, lo confundes con otro conocido. Esto ocurre inevitablemente cada vez que duermes.

5: el rostro de la muerte, tan bello, tan terrible... por fin lo has reconocido. Si estás frente a un enemigo, a partir de ahora toda su raza te causa miedo. Además has adquirido el síndrome de Stendhal: eres propenso a volverte paranoico y reaccionar de forma imprevisible al contemplar todo aquello que te parezca sobrecogedor, sublime, majestuoso... En tales circunstancias y cuando el Máster lo estipule tira 1D6: con un resultado de 1, te vuelves estúpido hasta abandonar el foco de tu inspiración enfermiza, cosa que no haces voluntariamente; con un resultado de 2, te entra frenesí o, de no haber enemigos, destruyes y rompes lo que tienes a tu alcance, como si es el cuadro favorito de un Gobernador Planetario.

6: ¡corred insensatos! Huyes compulsivamente durante 1D10 asaltos, tomando la vía de escape más cercana, sea o no conocida. Durante los asaltos correspondientes no puedes hacer más que correr mientras aúllas escandalosamente, aunque seas atacado, y si eres cargado o estabas luchando, debes destrabarte tan pronto como puedas para seguir corriendo hacia cualquier posible lugar que te permita avanzar en tu loca huida. Después te sobrepones automáticamente, pero has adquirido el síndrome de Munchausen: siempre tienes 1D6 puntos de vida menos de lo habitual, y te gusta quejarte de que estás herido para recibir atención. En cuanto te curen, al poco te autolesionas y vuelves a perder 1D6 puntos de vida. Si recibes daños considerables, en cierto modo disfrutas del cariño y cuidado de tus camaradas.

7: astronómico... Te quedas ensimismado murmurando cosas extrañas e ininteligibles. Durante 1D10 asaltos eres estúpido automáticamente, como si fallaras todos los chequeos de Liderazgo para determinar la estupidez al inicio de cada asalto. Después actúas con normalidad.

8: te quedas con la mirada perdida, ensimismado en tus pensamientos, durante 1D6 asaltos. Si eres atacado, te repones inmediatamente. Cualquier personaje puede espabilarte igualmente, pero debe consumir una acción zarandeándote para que recobres la compostura.

9: nunca estuviste allí, nunca harías algo así. Desarrollas una amnesia selectiva que te hace olvidar tus vivencias más traumáticas. Aunque esto puede afectarte negativamente en según qué circunstancias, de pronto te sienes más feliz y liberado.

10: tu mente obnubilada por fin explota. Lejos de amedrentarte, observas a tus enemigos con una media sonrisa y los ojos inyectados en sangre. Aplica los mismos efectos que si acabaras de consumir una dosis de Frenzonia, pero además puedes bloquear.

Tabla UMBRAL DE BENDICION INFERIOR (1D6)

1: ante cualquier situación de peligro no se puede contar contigo. Protestas, pones objeciones y toda clase de excusas para no ser quien de el primer paso. Si se te ordena y no tienes más remedio, mientes siempre que sea posible, escondiéndote en el primer agujero y afirmando que no hay peligro sin haberlo comprobado. Si debes hacer guardia en un puesto comprometido, lo más probable es que lo abandones siempre que nadie se entere. Eres un cobarde.

2: si sufres daños, esperas ser el primero en la lista de atendidos, incluso si algún compañero está al borde de la muerte cuando tú no tienes más que una herida superficial. Pataleas y exageras el dolor, tratando de llamar la atención, y si puedes acaparas cuantas dosis de tratamiento mejor, aunque sea para recuperar un punto de vida. Eres un egocéntrico.

3: sueles esconder tu munición y decir al grupo que se te ha agotado con la esperanza de que alguien pueda darte algunos cargadores adicionales. En general lo haces con cualquier elemento de equipo, pues siempre es mejor que sobre a que falte. Consideras que tienes menos que nadie, nunca es suficiente y siempre quieres más. Eres un egoísta.

4: cuando estás tras cobertura, puedes declarar que permaneces apuntando en falso. De esta forma, finges disparar con normalidad de cara a tus compañeros, pero realmente estás medio escondido y apenas ves nada. Aplicas una penalización de -20 a tus tiradas para impactar a distancia, pero a cambio aumentas en -10 la penalización por cobertura ante disparos del enemigo. Eres un hipócrita.

5: siempre que puedes, utilizas y manipulas a cualquiera lo suficientemente confiado (o amedrentado) como para hacer de carne de cañón, momento que aprovechas para atacar por sorpresa o pasar desapercibido. Puedes pedir a un aldeano ignorante que se meta en un nido de Genestealers para hacerlos salir de sus madrigueras, o a un miliciano local que llame la atención de un pelotón enemigo, prometiéndole que le cubrirás para luego salir corriendo hacia tu destino sin contratiempos. Eres un mentiroso.

6: curiosamente, siempre entras en escena detrás de algún compañero como quien no quiere la cosa. Durante el primer asalto de un combate y siempre que no llames la atención, si debe elegirse aleatoriamente a quien ataca un enemigo, tú no puedes ser designado como objetivo. Eres un traidor.

Tabla UMBRAL DE BENDICION SUPERIOR (1D6)

1: a partir de ahora, ante cualquier situación de peligro donde alguien deba ofrecerse voluntario o dar el primer paso, ahí estarás tú presto a entrar en acción. Eres valiente.

2: si estás herido pero otro personaje necesita cuidados, incluso en menor grado que tú, con gusto le darás preferencia para que sea atendido, y renunciarás a ello si no hay forma de curar a ambos. Te aseguras de dejárselo muy claro a tus compañeros, y rechazarás los cuidados mientras haya otro herido. Eres generoso.

3: si un personaje o cualquier acompañante está mal equipado o no tiene armas, le das una de tus armas, modificando el emisor táctil para permitir su uso por terceros, que a cambio pueden darte incluso un tirachinas. Sin embargo, siempre conservas al menos una de tus armas. Eres solidario.

4: el casco es para cobardes, ¡que todos vean en ti la furia del Primarca Fundador! A partir de ahora, siempre que la atmósfera no sea letal, luchas sin tu casco reglamentario, fiándote más de tus propios sentidos. El SRA y todos los sistemas asociados dejan de funcionar. El Comunicador Avanzado pasa a ser normal. Eres decidido.

5: a menos que sea imprescindible para el cumplimiento de la misión, nunca atacas a un enemigo desprevenido, esperando siempre a que sea consciente de tu presencia para comenzar el combate. Eres honrado.

6: te empeñas en llamar la atención de los enemigos, incitándolos y desafiándolos. Ante cualquier situación donde deba determinarse aleatoriamente a quién ataca un enemigo, tú tienes el doble de posibilidades de ser elegido que el resto de personajes. Eres abnegado.

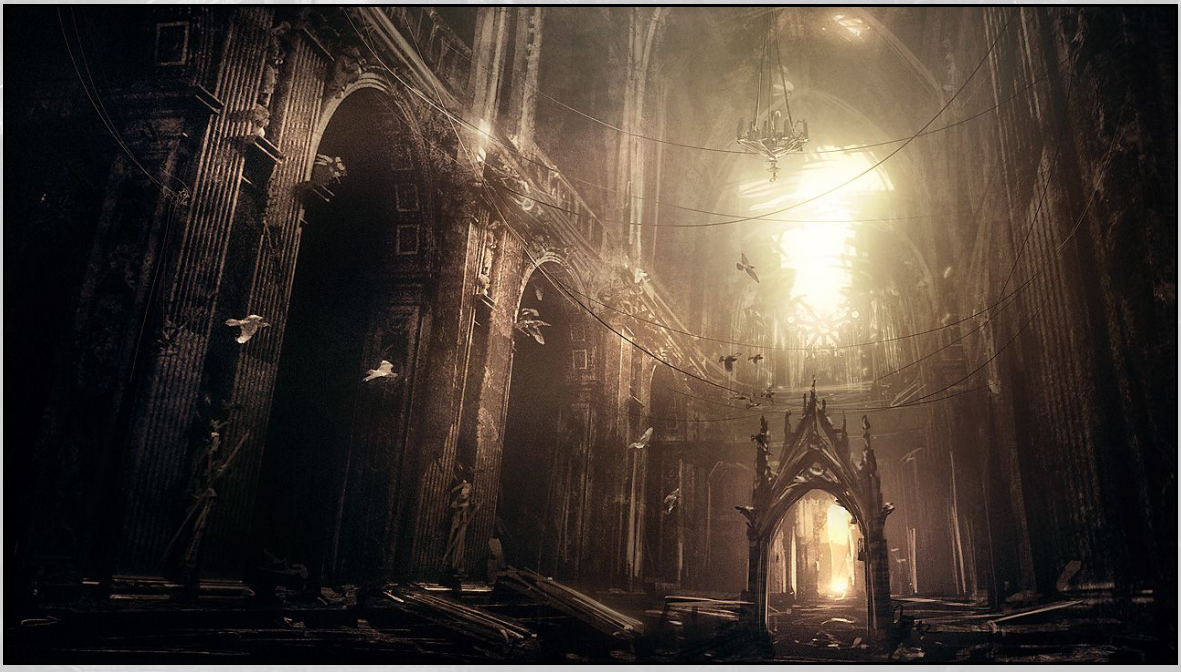


Tabla LIMITE DE BENDICION INFERIOR (1D6)

1: engendro de la Disformidad. Aparentemente no ocurre nada, pero tú sabes que algo no está bien. Cada vez que tires en una tabla R.I.P., puedes intercambiar los resultados para las decenas y las unidades. Sin embargo, si por cualquier motivo resultas muerto, inmediatamente te transformas en un ser monstruoso y abyecto, sembrado de patas arácnidas, ojos inhumanos, bocas chirriantes y pliegues carnosos. Tu armadura, armas y equipo se desploman mientras emites un chillido de otro mundo y todos pueden contemplar la magnitud de tu corrupción. En cuanto puedas, cargas a los demás jugadores con una bonificación permanente de +2 a tus atributos Fuerza y Ataques, y se considera que estás dotado de garras y colmillos, y de un Aura Demoníaca (tirada de salvación por pantalla de 4+ en 1D6). Recuperas todos los puntos de vida de todos los niveles de heridas, y anulas el resto de bonificaciones y penalizaciones. Si llega a producirse esta transformación, el personaje se considera definitivamente perdido.

2: bendición de Slaanesh. Regalos: tus atributos Iniciativa y Empatía aumentan en +1. Eres inmune a la psicología y superas automáticamente cualquier chequeo de Liderazgo. Actitud: te vuelves vicioso y lascivo, suspiras frecuentemente en un tono sinuoso y comienzas a moverte mediante contoneos seductores. Mutaciones: si alguien te ve la cara, de inmediato te muestras más hermoso y lozano, e irradias un aura de belleza perturbadora. Sin embargo, tus extremidades ser van transformando poco a poco en tentáculos; llegado a un punto, perderás los dedos, y luego las manos y pies. De ser así, mientras lleves los guanteletes de la armadura no podrás sostener nada.

3: bendición de Nurgle. Regalos: tus atributos Resistencia y Heridas aumentan en +1. Eres invulnerable a toda clase de enfermedades, toxinas y virus, incluyendo aquellos de las granadas. Actitud: a menudo toses escandalosamente, estornudas, moqueas y sufres temblores. El alimento de tu Sistema de Reciclaje Biológico se hace cada vez más insípido y repugnante; antes o después lo desconectarás para descubrir que encuentras irresistibles los alimentos pútridos y corrompidos. Mutaciones: tu cuerpo empieza a pudrirse gradualmente, mientras vas perdiendo los dientes. Tan pronto como despresurices tu armadura, un hedor putrefacto emanará de las juntas, e incluso gusanos y larvas terminarán rezumando de su interior. Mientras conserves la armadura sellada, podrías pasar desapercibido.

4: bendición de Tzeentch. Regalos: tus atributos Percepción y Rectitud aumentan en +1. Si eres psiko, puedes repetir las tiradas falladas para lanzar un poder. Actitud: comienzas a hablar en clave enigmática, con frecuentes acertijos y juegos de palabras. Mutaciones: te quedas calvo, gruesas venas surcan tu cráneo palpitante, al poco tu tez comienza a adquirir una tonalizad azulada y tus ojos se van revelando grandes, abultados y de un intenso color amarillento. Las mutaciones por este resultado son las más rápidas, pero con la armadura deberías pasar desapercibido.

5: bendición de Khorne. Regalos: tus atributos Habilidad con armas y Fuerza aumentan en +1. En cuerpo a cuerpo puedes repetir todas las tiradas para herir; las segundas tiradas deben tomarse como buenas. Actitud: te vuelves sádico y salvaje, golpeando a tus enemigos hasta trocearlos literalmente, restregándote en su sangre y gozando de su horror. Mutaciones: de tu cabeza empiezan a surgir lentamente unos cuernos quitinosos, tu piel se va curtiendo hasta volverse como el cuero e incluso llegarás a exudar sangre. Si llevas casco, te producirá cada vez más dolores hasta que, pasado un tiempo, los cuernos acabarán atravesándolo y manifestándose a la vista de todos.

6: heraldo del Caos. Cualquier arma que empuñes, vista con detenimiento, produce un tenue brillo de color cambiante. Cuando tires los D6 para herir, todos los resultados superiores a tus puntos de bendición se consideran 6; sin embargo, toma como referencia la puntuación original de cara a posibles tiradas abiertas. El arma corrompe a sus objetivos y los enemigos abatidos con la misma emiten un extraño grito de horror, como si no muriesen a causa de las heridas, sino consumidos por los dioses oscuros. Esto te produce un regocijo interno y una satisfacción apenas disimulados. Por lo demás, este don pasa bastante desapercibido, y el brillo de tus armas, de ser advertido, bien podría ser debido a una bendición del Emperador...

Tabla LÍMITE DE BENDICIÓN SUPERIOR (1D6)

1: bendición del Omnissiah. Un tenue brillo rodea tu armadura y hebras de energía la recorren sinuosamente. La armadura se vuelve invulnerable. Esta bendición sólo funciona con armaduras mecánicas o electrónicas; de no haberlas, se activa en cuanto consigas una propia.

2: ¡despierta, Espíritu Máquina! Debes designar una de tus armas como objeto de esta bendición. A partir de ahora, puedes realizar tiradas abiertas de daño también con resultados de 1 en los D6. Esta bendición sólo funciona con armas mecánicas o electrónicas; de no haberlas, se activa en cuanto consigas una propia.

3: el Emperador te necesita. Cada vez que mueras por cualquier causa, tira 1D6: con un resultado de 5+, tu cuerpo aparece inmaculado entre plumas blancas bajo un haz de luz. Recuperas todos tus puntos de vida y cordura, y tanto tu cuerpo como tu mente ignoran todos los daños o traumas sufridos en el pasado, temporales o permanentes. Si ya disponías de implantes biónicos o cibernéticos, puedes conservarlos.

4: la curación de Santa Sabbat. Cada vez que pierdas todos los puntos de vida y debas tirar en una tabla R.I.P., reduces a la mitad (redondeando hacia abajo) la penalización sobre la misma.

5: premonición. Al inicio de un combate por asaltos, para determinar el orden de Iniciativa, tiras 1D10 + 1D6. Si tienes la mejora general sexto sentido, tira normalmente 2D10 y descarta el resultado más bajo, luego suma el D6 y el atributo Iniciativa.

6: séptimo sentido activado. Puedes utilizar tu habilidad Esquivar para evitar cualquier ataque, ya sea a distancia o incluso en cuerpo a cuerpo, excepto ataques de área, hasta un límite de veces por asalto igual a tu atributo Iniciativa. Por cada intento adicional en un mismo asalto debes aplicar una penalización de -10. Los intentos para esquivar normalmente de acuerdo a las reglas no cuentan como adicionales para calcular la penalización ni el límite de veces que se puede esquivar, pero no puedes esquivar dos veces un mismo ataque.

Tabla de BATALLA (1D100 + Estrategia / Supervivencia)

0-40: pierdes 7D10 puntos de vida - Resistencia – Heridas – Niveles de heridas de la armadura – niveles de salvación de la pantalla. Armadura y pantalla - 3D10% de eficacia. De tirar en una tabla R.I.P., determínala al azar.

41-45: ¡duelo! Resuelve un combate individual por asaltos contra un enemigo que preferirías no haber encontrado...

46-50: ante una situación desesperada, el Emperador ha oído tus súplicas, salvándote la vida. ¿O tal vez no era Él? Pierdes 1 punto de bendición. Si tienes 2 o menos puntos de bendición, en su lugar pierdes los puntos de vida restantes de un nivel completo de heridas. De tirar en una tabla R.I.P., determínala al azar.

51-55: pierdes 6D10 puntos de vida - Resistencia – Heridas – Niveles de heridas de la armadura – niveles de salvación de la pantalla. Armadura y pantalla - 2D10% de eficacia. De tirar en una tabla R.I.P., determínala al azar.

56-60: ¡duelo! Resuelve un combate individual por asaltos contra un enemigo duro de pelar.

61-65: eres testigo de un suceso terrible y descorazonador. Supera un chequeo de Liderazgo por shock en 1D6+1D10 o pierdes 1D10 puntos de cordura – Rectitud (mínimo 1).

66-70: pierdes 5D10 puntos de vida - Resistencia – Heridas – Niveles de heridas de la armadura – niveles de salvación de la pantalla. Armadura y pantalla - 1D10% de eficacia. De tirar en una tabla R.I.P., determínala al azar.

71-75: ¡duelo! Resuelve un combate individual por asaltos contra un enemigo competente.

76-80: ¡ametralladora del 20! Supera una tirada sobre Iniciativa x10, o resta -10 a tu próxima tirada en esta tabla.

81-85: pierdes 4D10 puntos de vida - Resistencia – Heridas – Niveles de heridas de la armadura – niveles de salvación de la pantalla. Armadura y pantalla - 1D6% de eficacia. De tirar en una tabla R.I.P., determínala al azar.

86-90: ¡duelo! Resuelve un combate individual por asaltos contra un enemigo asequible.

91-95: ¡vamos nenitas! Supera una tirada sobre Mando, o no puedes sobrepasar este resultado en el próximo asalto.

96-100: pierdes 3D10 puntos de vida - Resistencia – Heridas – Niveles de heridas de la armadura – niveles de salvación de la pantalla. Armadura y pantalla - 1D3% de eficacia. De tirar en una tabla R.I.P., determínala al azar.

101-110: ¡movido! El movimiento de tropas y los acontecimientos te empujan al frente de batalla, obligándote a cambiar de la reserva a la retaguardia, o bien de la retaguardia a la vanguardia durante el siguiente asalto de la batalla. Si ya estás en vanguardia, en su lugar obtienes un punto de batalla adicional este asalto.

111-120: recibes cuidados médicos y recuperas 1D6 + Resistencia + Heridas puntos de vida.

121-130: recibes cuidados médicos y recuperas 1D10 + Resistencia + Heridas puntos de vida. Además, sólo aplicable en vanguardia, o bien en retaguardia con un resultado de 4+ en 1D6: ¡han matado a Jonesy! Desde ahora odias a la raza o facción enemiga, a discreción del Máster; si ya la odiabas o si estás combatiendo en una escaramuza, en su lugar obtienes 1D10 puntos de experiencia.

131-140: recibes cuidados médicos y recuperas 2D10 + Resistencia + Heridas puntos de vida. Además, sólo aplicable en vanguardia, o bien en retaguardia con un resultado de 4+ en 1D6: se hablará de tu fiereza en los cuentos para asustar a los niños. Desde ahora causas miedo (o terror si ya causabas miedo) a la raza o facción enemiga, a discreción del Máster; si ya le causabas terror o si estás combatiendo en una escaramuza, en su lugar obtienes 1D10 créditos del Capítulo.

141-200: recibes cuidados médicos y recuperas 3D10 + Resistencia + Heridas puntos de vida. Además, sólo aplicable en vanguardia: tus proezas cambian el rumbo de la contienda. Tu Comandante puede repetir su tirada fallada sobre Estrategia en el siguiente asalto. Todos te reconocen y obtienes un punto de bendición.

Tabla de SUCESOS DISFORMES (1D100)

01-02: unas grandes fauces compuestas de energía surgen en torno al psiko, engulléndolo y haciéndolo desaparecer en la Disformidad con un ruido sordo.

03-06: una intensa luz se materializa a 5D10 metros del psiko, en una dirección aleatoria. De la misma, con un rugido estremecedor, surge un Gran Demonio. Determina el tipo aleatoriamente. La criatura permanece en el plano físico durante tantos asaltos como atributo **Ps** del psiko + 1D6. El Gran Demonio siente una especial predilección por el alma mortal de su "invocador" y trata de devorarla, aunque puede ser distraído por otros personajes y se defiende normalmente ante cualquier ataque. Si no es molestado, lo más probable es que se dirija directamente hacia el psiko, sediento de energía. El Gran Demonio tiene su propia Iniciativa y actúa a partir del asalto siguiente. Transcurrido el plazo estipulado, se desvanece en medio de otro destello.

07-11: como con un resultado de 03-06, pero el Gran Demonio permanece en el plano físico durante 2D3 asaltos.

12-16: ¡reflejo! Si el poder lanzado es ofensivo, ejecútalo sobre el propio psiko y, si procede, sobre sus aliados. Si es de ayuda, aplica los efectos beneficiosos sobre el enemigo o enemigos más cercanos. Si es indeterminado, el poder no se manifiesta y el psiko cae inconsciente 2D3 asaltos.

17-22: como con un resultado de 03-06, pero aparece un Demonio Mayor.

23-28: visión del Todo. Durante un breve instante, el psiko pierde la concentración, abriendo su mente a los horrores de la Disformidad. Debe tirar 1D3 y multiplicar el resultado obtenido por la decena de la habilidad empleada para lanzar el poder: el resultado final indica los puntos de cordura que pierde. De tirar en la tabla Psycho, no apliques penalizaciones sobre la misma.

29-35: ¡asalto psíquico! El psiko descuida sus defensas psíquicas y una entidad tenebrosa lo ataca sin compasión desde el Inmaterium. Debe tirar 1D10 y multiplicar el resultado obtenido por la decena de la habilidad empleada para lanzar el poder: el resultado final indica los puntos de vida que pierde, sin salvación posible por armadura o pantallas. En caso de muerte tira en la tabla R.I.P. Última, pero no apliques penalizaciones sobre la misma.

36-45: como con un resultado de 03-06, pero aparece un Demonio Menor.

46-60: el psiko ha canalizado muy mal la energía Disforme, lo que agota sus fuerzas y merma su concentración. No puede dispersar ni utilizar poderes psíquicos durante tantos asaltos como su atributo **Ps** + 1D6. Todos sus poderes activos son dispersados automáticamente.

61-75: las fluctuaciones del espacio Disforme no sólo impiden al psiko reunir la energía necesaria para lanzar el poder, sino que lo aturden en el proceso. Durante 2D3 turnos no puede lanzar poderes psíquicos.

76-100: un ligero desvanecimiento impide al psiko lanzar poderes durante 1D6 turnos.

Tabla de VIVENCIAS (1D100)

1-5: forjado en la batalla. Apenas finalizada tu inducción, cuando ni te habías colocado los galones de Explorador, tu Capítulo se vio envuelto en una campaña a gran escala. Te formaste como Marine Espacial entre barracones, trincheras y fuego de artillería... y sobreviviste. Haz tres tiradas en la tabla de Cicatrices. Además, puedes aumentar en +10 el resultado de tus tiradas en la tabla de Batalla.

6-10: nostálgico. Sigues muy vinculado a tu antigua familia. Tus padres murieron de viejos, incluso tus hermanos y sobrinos, pero solías visitarlos con relativa frecuencia, cosa poco común entre los Marines Espaciales. Sigues preocupado por tus sobrinos nietos, o biznietos, a saber. A veces les llevas materiales, comida, o los avisas si hay peligro. Cuentas historias fantásticas a los niños y disfrutas de la compañía de la gente sencilla. El caso es que no te has liberado completamente de tu pasado como simple humano y te preocupas por la gente como si fueran tus propios hermanos de batalla. Como resultado, tus puntos de cordura máximos se calculan en base a tu atributo Rectitud x4, en vez del x5 habitual.

11-15: condecorado. Tras una intervención decisiva, fuiste condecorado por tu heroísmo. Tu nombre ya está inscrito en los registros del Capítulo con honores. Como premio, se te concedió un elemento de equipo exclusivo del Capítulo, que puedes elegir de entre la armería. Si ya has obtenido el rasgo Deshonrado, ambos se anulan.

16-20: infiel. Siempre has visto a tus hermanos como una pandilla de cuadriculados con el cerebro lavado. Te abdujeron por la fuerza, te transformaron en algo que no querías y trataron de adoctrinarte. Por algún motivo, todas esas enseñanzas nunca han calado del todo en tu interior y finges más que otra cosa. No es que seas malvado, sino que te consideras a ti mismo independiente y escéptico. Comienzas el juego con 1 punto de bendición menos de lo habitual. Además, debes superar una tirada sobre la habilidad Voluntad cada vez que quieras rezar o confesarte: en caso de fallo, no lo haces en todo el día. Esta penalización desaparece si alguna vez llegas a tirar en la tabla Límite de Bendición Superior. Si ya has obtenido el rasgo Devoto, ambos se anulan.

21-25: incursor. Una vez finalizada tu etapa de formación como Explorador, proseguiste en la 10ª Compañía en calidad de instructor. Eso ha desarrollado tus sentidos y capacidad de infiltración. Tus habilidades Sigilo y Ocultación aumentan de base en +10.

26-30: lisiado. Fuiste gravemente herido en acto de servicio, codeándote con la muerte. Tal vez tuvieras visiones del Emperador en el Trono Dorado, pero a tu regreso nunca volviste a ser el mismo. Te has esforzado por prosperar y a la vista de cualquiera eres todo un Adeptus Astartes, pero esa debilidad está ahí indudablemente. Tu Resistencia se divide a la mitad (redondeando hacia abajo) para determinar si resultas herido.

31-35: más conocido como... Los apodos son muy raros entre los Marines Espaciales. Tú te ganaste el tuyo a pulso, demostrando tu valía en combate, y todo el Capítulo sabe quién eres. Elige un apodo que te guste. Puedes presentarte con tu apodo, puesto que ha sido aprobado por el Señor del Capítulo. Elige un atributo y vuelve a aumentarlo 5D6, en concordancia con tu apodo.

36-40: soñador. Llevas hablando de la gloria y tu destino elevado desde que eras un neófito, causando la mofa entre los tuyos. En realidad, no has hecho nada que te distinga del resto y llevas siglos hablando de los grandes logros y gestas que estás a punto de acometer, aunque nunca llegan. Pierdes más tiempo elucubrando que aprendiendo. Tienes una mente fantasiosa y a tu manera eres feliz, pero reduces en un 10% los puntos de experiencia obtenidos por sesión.

41-45: imperturbable. Desde tu iniciación como Marine Espacial, has pasado largo tiempo leyendo los textos sagrados y reflexionando sobre las cuestiones más trascendentales. Tienes una mente fuerte, firme y decidida, capaz de asimilar las más terribles experiencias. Una vez al día, puedes dedicar una hora a la meditación, durante la cual no debes ser molestado. Esto te permite recuperar 1 punto de cordura.

46-50: deshonrado. Entre tu Capítulo eres un descarriado, una oveja negra, un extraño. Un gran deshonor pesa sobre tus espaldas. Tira 1D3: con un resultado de 1, tuviste tratos cercanos con alienígenas. Con un resultado de 2, te codeaste con los conocimientos oscuros del Caos. Con un resultado de 3, huiste miserablemente de una batalla. Todos los elementos de equipo de la armería te cuestan un 10% más de crédito y tardan más de lo habitual en serte entregados. No se te permite adquirir objetos exclusivos del Capítulo. Esta penalización desaparece si, participando en una batalla como efectivo en vanguardia, obtienes un resultado de 141+. Si ya has obtenido el rasgo Condecorado, ambos se anulan.

51-55: versátil. Recibiste formación para ejercer una profesión dentro del Capítulo, pero alguien supo apreciar un gran potencial desaprovechado en ti. Encontraste en ese hermano más bien a un padre y forjaste con él fuertes lazos de lealtad y respeto. Disfrutabais paseando al aire libre, reflexionando sobre la vida y la razón de ser de todo Marine Espacial. De tu mentor, entre muchas lecciones, aprendiste la que sería tu profesión definitiva, pero recuerdas perfectamente las enseñanzas de tu instrucción original. En consecuencia, puedes elegir tu primera profesión y obtener una mejora adicional de la misma, siempre determinada aleatoriamente.

56-60: traumatizado. Antes de tu inducción como Marine Espacial, tu pueblo combatió contra un enemigo en una gran batalla de la que aún hoy se habla en el planeta. La experiencia fue traumática. Perdiste a toda tu familia y amigos de forma horrible. Los sueños de las matanzas presenciadas son recurrentes. Como Marine Espacial, te desenvuelves bien en las incursiones de grupos reducidos, las escaramuzas y las misiones de infiltración, pero detestas las batallas a gran escala, temiendo por tus compañeros más que por ti mismo, y sintiéndote confuso y aturdido. En consecuencia, cuando participas en una batalla como efectivo, no aplicas la bonificación por conseguir puntos de victoria a tus tiradas sobre Estrategia o Supervivencia.

61-65: adusto. Eras un pobre desarrapado en tus años de simple humano, al que un mendrugo de pan le parecía todo un banquete. No obstante, si te eligieron es porque valías. Adoptaste el espíritu espartano de los Marines Espaciales de forma casi intuitiva, siendo un referente de austeridad y entrega para los miembros del Capítulo. Te deleitabas leyendo los antiguos volúmenes de la biblioteca, cantando viejas gestas y dando lecciones sobre el autosacrificio y lo efímero de las posesiones materiales. Trabajabas y rezabas a partes iguales, cultivando tu cuerpo y tu espíritu. Cuando debías luchar, lo hacías con un desprecio por la propia vida digno de un hijo del Emperador. En consecuencia, puedes renunciar a una parte del crédito obtenido y asignar la mitad de su valor a puntos de experiencia.

66-70: relajado. Eres leal, fiel y un ferviente servidor del Imperio, pero nunca has entendido por qué eso impide que disfrutes de un buen banquete, te deleites con rico hidromiel, duermas una larga siesta roncando sonoramente o contemples las maravillas de un buen escote bamboleante. Así lo hacías como mero humano y así te gusta hacerlo como Marine Espacial. Algo debió de fallar en tu proceso de inducción, porque mantienes el voto de castidad a duras penas y es posible que llegues a romperlo. Desprecias tu "Potito", y comes y bebes siempre que puedes, a veces hasta el exceso. Aceptas regalos de buena gana, sobre todo cuando vienen acompañados de adulaciones. El resto de Marines Espaciales toleran más o menos esta actitud y no la consideran como algo especialmente grave, siempre y cuando cumplas con tu deber, cosa que haces más allá de toda duda. Sin embargo, siempre que te veas tentado aplicas una penalización de -20 a cualquier tirada enfrentada. Esto incluye tratar con una señorita seductora, un comerciante que te ofrece algún regalo, un anfitrión que te invita a su mesa, etc.

71-75: hijo adoptivo. Apenas finalizaste tu servicio como Explorador, fuiste enviado como representante del Capítulo para unirte a un destacamento de otro, cuya misión era la protección permanente de una reliquia sagrada. Forjaste vínculos de amistad y respeto con tus hermanos, y se considera que tienes mucho del Capítulo que te acogió entre sus filas. En consecuencia, puedes elegir tu Capítulo adoptivo y obtener una mejora adicional del mismo, siempre determinada aleatoriamente.

76-80: sensiblero. Siempre has demostrado una excesiva sensibilidad. De joven escribías poesía, cantabas odas al viento y plasmabas lienzos naturistas con una lágrima recorriéndote la mejilla. Por qué te eligieron para Marine Espacial sólo el Capítulo lo sabe; tal vez fue precisamente por tu creatividad, quizás tenías aptitudes genéticas, o posiblemente se equivocaron sin más. En cualquier caso, te has esforzado para estar a la altura de un soldado del Emperador, lo cual no impide que limpies y peines tus cabellos finos como el lino, cuides tu piel de seda con ungüentos y pases horas acicalándote mientras recitas los salmos sagrados. Una combinación curiosa, sin duda. En la Fortaleza Monasterio sueles desempeñar labores artísticas, como la confección de estandartes, la restauración de reliquias y la decoración de armaduras. Disfrutas con la belleza y la reconoces en todas sus formas. Lamentablemente, esto te hace perder un punto de cordura cada vez que tires en las tablas R.I.P., salvo que superes un chequeo de Liderazgo en 1D6+1D10.

81-85: devoto. Desde niño fuiste un ferviente devoto del Dios Emperador, llamado a servirle entre sus hijos. Tus sueños se cumplieron y cada día de servicio al Imperio es un motivo de gran orgullo. Cuando uses un punto de bendición, haz una tirada sobre tu habilidad Fe: en caso de éxito, no consumes el punto de bendición. Puedes hacer esto hasta tres veces por sesión de juego, debiendo aplicar una penalización de -10 la segunda vez y -20 la tercera. Si ya has obtenido el rasgo Infiel, ambos se anulan.

86-90: impresionable. El valor nunca ha sido tu fuerte, habiendo sido uno de esos niños a los que sus amigos llamaban gallina. De joven disfrutabas de actividades tranquilas mientras los demás se vanagloriaban de sus heroicidades. Cuando los chicos salían con muchachas, tú te quedabas ayudando a tu madre o pasando el rato con una panda de marginados. No eras lo que se dice popular. Pero todos enmudecieron cuando fuiste llamado por los Marines Espaciales para ingresar en sus filas. Volviste entre los tuyos, sólo para quitarte el casco y ver sus caras desencajadas al contemplarte fuerte, grande y poderoso. Sin embargo, algo queda de aquel lejano pasado. Cada vez que falles un chequeo de Liderazgo por desmoralización, miedo o terror, aunque quedas conmocionado como cualquier otro Marine Espacial, pierdes puntos de cordura como si hubieras quedado desmoralizado. Si después quedas desmoralizado realmente, no vuelves a perder cordura.

91-95: mecáfilo. Como simple humano trabajabas manejando vehículos (o lo más parecido) y presumías de ser el mejor. Una vez iniciado como Marine Espacial, conservaste tu pasión por los tanques, las motocicletas y los Land Speeders del Capítulo, que te fascinaron. Tus hermanos lo han reconocido y no hay ocasión en que uno de estos vehículos haya sido usado sin que tú lo condujeras. Lo haces con una maestría excepcional, tanto que realmente sientes el vehículo como una extensión de tu propio cuerpo. En consecuencia, puedes repetir todas las tiradas falladas sobre la habilidad Conducir/Pilotar. Adicionalmente, mientras seas el conductor o piloto, si mueres como consecuencia de un resultado de tripulación muerta en la tabla de daños, sobrevives en caso de superar una tirada sobre tu habilidad Supervivencia. Si en la tirada obtienes un crítico, sobrevive toda la tripulación.

96-100: mal sueño. Cancela todos los rasgos negativos que hayas obtenido. Vuelve a tirar en la tabla.

Creación de la ficha de personaje

A continuación se explican los pasos que deben seguir los jugadores para crear su ficha de personaje, así como información adicional sobre los elementos de la misma. Sigue al final la propia ficha a doble cara.

Datos personales

Lo primero que deben hacer los jugadores es definir a voluntad sus datos personales.

Nombre: el nombre del personaje interpretado. Consideraciones: los Marines Espaciales adquieren un nombre único dentro del Capítulo, que puede o no ir seguido de un apellido. El apellido se conserva de la familia original si así lo desea el Astartes, normalmente si ésta es de renombre dentro del mundo natal, pero sólo se utiliza para cuestiones administrativas. Los Marines Espaciales dentro de un mismo Capítulo se llaman por su nombre de pila, sin más. Pueden referirse a sus superiores como "Sargento", "Teniente" o "Capitán", a secas o seguido del nombre de pila, pero su estrecho vínculo y hermandad hace que no sea necesario. Sólo se considera obligatorio llamar "Señor" al Señor de un Capítulo (propio o ajeno), en este caso excepcionalmente seguido del apellido si lo hay, o del nombre en su defecto. Dentro de las escuadras, también es común llamar a los Capellanes, Apotecarios y Bibliotecarios tal cual, sin añadir el nombre; no así a los Tecnomarines, quizás porque el término despierta cierto recelo. Cuando se dirigen a miembros de otros Capítulos, los Marines Espaciales suelen anteponer la palabra "hermano" al nombre de pila; si no conocen el nombre, un simple "hermano" es correcto. Los Marines Espaciales llaman a los demás ciudadanos imperiales normalmente (por ejemplo "Sr. Smith" del Administratum), pero ocasionalmente anteponen también la palabra "hermano" seguida del nombre de pila ("hermano Marcus" para el Sr. Marcus Smith), lo cual se considera una muestra de respeto.

Capítulo: Ángeles Oscuros, Cicatrices Blancas, Lobos Espaciales, Puños Imperiales, Ángeles Sangrientos, Manos de Hierro, Ultramarines, Salamandras o Guardia del Cuervo. Consideraciones: los jugadores pueden inventar su propio Capítulo con un trasfondo personalizado (hay unos mil en todo el Imperio), tomando siempre como referencia uno de los Capítulos mencionados, que son los de la Primera Fundación y de los que, directa o indirectamente, provienen todos los demás. Se usan por tanto las mejoras del Capítulo Fundador, aunque el Máster podría admitir alguna sugerencia. Con respecto a los objetos y reliquias exclusivas del Capítulo, el jugador puede proponer algunos al Máster.

Compañía: la Compañía de Batalla a la que pertenece el Marine Espacial dentro de su Capítulo. La 1ª Compañía es de Veteranos y está en principio vetada a los jugadores. Las Compañías 2ª a 5ª son las de línea, la 6ª y 7ª son la reserva de cuerpos Tácticos, la 8ª es la reserva de Marines de Asalto y la 9ª la reserva de Devastadores. La 10ª Compañía es de Exploradores y sólo está disponible para los jugadores en calidad de instructores. Cada Compañía está dividida en escuadras.

Consideraciones: esta elección importa más bien poco, pero añade trasfondo. Normalmente, los Marines van avanzando de reservistas a efectivos de linea conforme hay bajas en el Capítulo, cosa que se considera un honor y una oportunidad de servir al Emperador. Un Marine de la 6ª Compañía en adelante podría haber tenido menos experiencias en batalla y más misiones de infiltración o ajenas al combate, por ejemplo. En algunos Capítulos, como los Manos de Hierro o la Guardia del Cuervo, las Compañías son independientes, tienen sus propios líderes e historias que aportan profundidad al personaje. En otros Capítulos, la organización de las Compañías es distinta, por ejemplo los Lobos Espaciales disponen de 12 Grandes Compañías.

Profesión: Asalto, Táctico, Devastador, Capellán, Apotecario, Tecnomarine o Bibliotecario. Consideraciones: para los Cicatrices Blancas, los Bibliotecarios son llamados Videntes de las Tormentas; para los Lobos Espaciales, los Marines de Asalto son llamados Garras Sangrientas, los Marines Tácticos son llamados Cazadores Grises, los Devastadores son llamados Colmillos Largos, los Tecnomarines son llamados Sacerdotes de Hierro, los Capellanes y los Apotecarios son llamados Sacerdotes Lobo y los Bibliotecarios son llamados Sacerdotes Rúnicos; para los Ángeles Sangrientos, los Apotecarios son llamados Sacerdotes Sanguinarios; para los Manos de Hierro, los Capellanes y los Tecnomarines son llamados Padres de Hierro. Dentro del Capítulo, la figura de los Apotecarios es muy valorada, puesto que estos Astartes son los encargados de perpetuar la estirpe genética; en el espectro contrario, los Tecnomarines son a la vez temidos y respetados, y nunca llegan a participar de todos los secretos del Capítulo, puesto que su lealtad está dividida entre los suyos y el Adeptus Mechanicus.

Ideología: Thoriano, Amalatiano, Monodominante, Xanthita, Recongregador o Istvaaniano. En el apartado de la Ambientación correspondiente a la Inquisición se proporciona amplia información sobre las creencias de cada ideología, que no son exclusivas de los Inquisidores. Todo ciudadano imperial con una cierta cultura simpatiza con una de estas posturas, que pueden servir para aportar trasfondo a los personajes. Los Thorianos, Amalatianos y Monodominantes entran dentro de la corriente puritana y son por así decirlo conservadores; los Xanthitas, Recongregadores e Istvaanianos son los llamados radicales, que representan una facción más progresista. Ten en cuenta que los personajes no son Inquisidores y por tanto no fomentan activamente estas tendencias ideológicas, pero simpatizan con ellas, como el simpatizante de cualquier partido político.

Edad: un Marine Espacial vive diez veces más que un humano común. La etapa de inducción suele completarse a los 20 años; desde entonces hasta los 200 años, un Marine Espacial es considerado joven; de los 200 a los 500 años es considerado adulto; de los 500 a los 700 años es considerado maduro. Los Marines Espaciales que sobreviven en el campo de batalla por encima de esta edad pasan a ser miembros honoríficos del Capítulo y ya no integran Compañías, desempeñando labores más tranquilas en la Fortaleza Monasterio. Consideraciones: los Ángeles Sangrientos deben aumentar en 200 años estos umbrales. A los Lobos Espaciales también se les atribuye una mayor longevidad, aunque pocos mueren de viejos.

Altura: entre 2,10 y 2,30 metros aproximadamente.

Peso: entre 180 y 250 kilogramos aproximadamente

Descripción: los jugadores deben elegir a qué etnia pertenece su personaje, el tono de piel, color de ojos y cabello, tipo de peinado, si tiene barba, bigote, pendientes, tatuajes y otros rasgos físicos característicos. Los Marines Espaciales pueden pertenecer a las etnias existentes en sus Mundos Natales, o en aquellos mundos donde eligen aspirantes. Esto incluye las etnias conocidas de Terra y algunas otras, dejando un margen a la imaginación del jugador. Consideraciones: los Cicatrices Blancas suelen ser asiáticos; los Salamandras pertenecen a una etnia autóctona de Nocturne, teniendo la piel de color negro ónice y los ojos rojos brillantes; la Guardia del Cuervo adquiere un tono albino con los globos oculares y el cabello negros, pero esto es causado por una alteración del Melanocroma y no limita la elección de etnia. En esta parte también se refleja la actitud del personaje, su carácter y su forma de relacionarse con los demás.

Puntos de experiencia

En esta parte los jugadores deben anotar los puntos de experiencia proporcionados por el Máster. En principio, esta cantidad inicialmente es de cero.

Crédito

Los personajes que no hayan agotado todo su crédito en la adquisición de equipo de la armería deben reflejar aquí el crédito sobrante, que se añade a la siguiente asignación.

Atributos y habilidades

Los personajes parten de una plantilla básica de Marine Espacial, tal y como se describe en el apartado sobre las razas. Los atributos iniciales son por tanto los siguientes:

Clase	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Marine Espacial	4	4	4	4	1	4	1	8	5	4	4	3	5	4	0

Tal y como se ha explicado en el Reglamento, todos los atributos menos **H**, **A** y **L** tienen unas habilidades asociadas, cuyo valor en principio es el del atributo del que dependen x10. Los círculos en la ficha están reservados para mostrar el valor de los propios atributos, los rectángulos para reflejar el valor de las habilidades y los rombos para para recordar posibles modificadores permanentes a los atributos (+1, +2, -1, -2...) o habilidades (+10, +20, -10, -20... en este caso marca con un asterisco el valor de las habilidades modificadas). Si lo prefieres, el rombo junto al atributo **Ps** puede servir para apuntar el límite de poderes/dispersiones en cada momento.

Los jugadores pueden modificar las habilidades para diferenciar a sus personajes y así

dotarlos de una mayor personalidad. Para ello deben tirar 5D6 por cada atributo con habilidades relacionadas: HA, HP, F, R, I, Pr, Cg, Ct, Co, Em y Rt. El atributo Ps no puede ser modificado salvo por los Bibliotecarios, tal y como se explica más adelante. Los jugadores deben repartir el valor de la puntuación obtenida entre las habilidades bajo el atributo en cuestión, como ellos prefieran. Recuerda que la habilidad más alta dependiente de un atributo no puede exceder en más de 20 puntos aquella más baja, así que espera hasta haber terminado la ficha para distribuir estos puntos, ya que otros factores pueden variar las habilidades.

POR EJEMPLO. Un jugador tira 5D6 para aumentar las habilidades del atributo HA, que reflejan un valor de 40 (HA de 4 x 10 = 40). Obtiene un resultado de 16, así que puede elegir aumentar una de las habilidades hasta 56, o bien dos a 45 y una a 46, o bien todas a 44, etc. Debe repetir este proceso para cada uno de los atributos de los que dependen habilidades, menos Ps.

Está permitido que los personajes repitan una de las once tiradas para mejorar su resultado. Es decir, la nueva tirada debe reflejar al menos un punto más que la anterior, o se volverá a repetir cuantas veces sea necesario para que esto suceda.

Los Bibliotecarios son los únicos personajes que pueden incrementar su atributo Ps con puntos de experiencia. Además comienzan el juego con un valor de 2 en dicho atributo. A cambio, sólo tiran 3D6 (en vez de 5D6) para incrementar las habilidades de los atributos, incluyendo Ps. Ten en cuenta que los Bibliotecarios también pueden repetir una de las doce tiradas para mejorar su resultado, pero la repetición siempre está limitada a 3D6.

Cada Capítulo tiene además unas características innatas, por así decirlo, que modifican de base las habilidades o aportan reglas especiales, tal y como se indica a continuación.

Ángeles Oscuros

Ventajas: +10 a Interrogar

Desventajas: -10 a Mentir

Cicatrices Blancas

Ventajas: +10 a Conducir / Pilotar. Todos los Cicatrices Blancas odian a los Eldar Oscuros.

Desventajas: -10 a Sigilo y Mando

Lobos Espaciales

Ventajas: +10 a Vigor, Constitución, Alerta y Atención. Todos los Lobos Espaciales odian a los Marines Espaciales del Caos de los Mil Hijos.

Desventajas: todos los Lobos Espaciales tienen el rasgo Relajado de la tabla de Vivencias. Si obtienes este rasgo al tirar en la tabla, ignóralo (no repitas la tirada). Todos los Lobos Espaciales son susceptibles de sufrir la degeneración genética conocida como Maldición de Wulfen.

Puños Imperiales

Ventajas: +10 a Estrategia y Mando.

Desventajas: todos los Puños Imperiales carecen de Membrana An-sus y Glándula de Betcher, por lo que no aplican las reglas especiales de estos órganos.

Ángeles Sangrientos

Ventajas: +10 a Persuadir y Psicología.

Desventajas: todos los Ángeles Sangrientos son susceptibles de sufrir la degeneración genética conocida como Rabia Negra.

Manos de Hierro

Ventajas: +10 a Intimidar y Reparar

Desventajas: -10 a Persuadir y Psicología

Ultramarines

Ventajas: -

Desventajas: -

Salamandras

Ventajas: +10 a Supervivencia, Primeros auxilios y Voluntad.

Desventajas: -10 a Coraje. Todos los Salamandras tienen el rasgo Nostálgico de la tabla de Vivencias. Si obtienes este rasgo al tirar en la tabla, ignóralo (no repitas la tirada).

Guardia del Cuervo

Ventajas: +10 a Ocultación, Sabotaje y Mentir.

Desventajas: -10 a Conducir / Pilotar. Todos los Guardias del Cuervo carecen de Mucranoide y Glándula de Betcher, por lo que no aplican las reglas especiales de estos órganos.

Otro factor que modifica de base las habilidades de los personajes es su ideología, tal y como se indica a continuación.

Thoriano: +10 a Culto imperial.

Amalatiano: +10 a Demonología.

Monodominante: +10 a Xenología.

Xanthita: +10 a Disformidad.

Recongregador: +10 a Sociedad.

Istvaaniano: +10 a Cultos heréticos.

Puntos de rango

Se anotan en este espacio los puntos de rango del personaje, correspondientes a la suma de todos los atributos antes de posibles modificadores.

Rango actual

Aquí se indica el rango al que pertenece el personaje. Todos los personajes comienzan en el primer rango del escalafón.

Puntos de vida, armadura y pantalla

Los personajes tienen una cantidad de puntos de vida igual a su atributo Resistencia x5. Además, los jugadores deben anotar el nivel de heridas de sus personajes, igual al atributo Heridas, que en principio es 1. Este valor debe reflejar los puntos de vida perdidos y por tanto el nivel de heridas actual en cada momento. Adicionalmente, los jugadores deben indicar los niveles de heridas y puntos de vida de la armadura que llevan sus personajes, que inicialmente es una Servoarmadura MkVII "Aquila" (4 niveles de heridas con 4 puntos de vida por nivel). Obviamente los puntos de vida y niveles de heridas varían si los personajes mejoran sus atributos R y H por experiencia, o se equipan con otras armaduras. Por último, indica aquí también si el personaje lleva una pantalla y el grado de salvación que proporciona.

Puntos de cordura

Los personajes tienen una cantidad de puntos de cordura igual a su atributo Rectitud x5. Conviene anotar el umbral correspondiente al nivel de desequilibrio (mitad de los puntos de cordura) y demencia (¼ de los puntos de cordura), que tienen sus casillas de verificación correspondientes para recordar que el personaje se encuentra en ese estado. Obviamente los puntos de cordura varían si los personajes mejoran su atributo Rt por experiencia, pero esto no significa que recuperan la cordura perdida, sino que obtienen puntos de cordura adicionales sobre los que ya habían perdido, además de aumentar obviamente el límite máximo de cordura.

Mejoras

Los personajes comienzan con una mejora, que pueden elegir de entre su profesión, su Capítulo o la lista de mejoras generales. Las mejoras de profesión (excepto Bibliotecarios) o Capítulo son aleatorias y su elección se basa en la tirada de 1D3. Las mejoras generales y de Biliotecarios pueden ser elegidas libremente. Cuando los personajes acumulan puntos de experiencia, siguen adquiriendo mejoras en base a estas indicaciones.

Existe una excepción en las figuras de los Sacerdotes Lobo de los Lobos Espaciales y los Padres de Hierro de los Manos de Hierro. Los primeros son Capellanes y Apotecarios al mismo

tiempo, mientras que los segundos son Capellanes y Tecnomarines a la vez. Esto comporta ventajas e inconvenientes: su mayor especialización permite a estos personajes escoger tanto mejoras como equipo exclusivos de sus dos profesiones, aparte de mejoras de Capítulo, pero a cambio no pueden elegir mejoras generales. A la larga, por tanto, reciben menos mejoras de lo normal, concretamente en los últimos tres rangos, donde obtienen una mejora en vez de las dos habituales.

La primera mejora de los Bibliotecarios debe ser obligatoriamente un poder psíquico de la Scholastica Arcana, que eligen libremente. Después, tal y como se ha dicho, pueden escoger la disciplina psíquica que prefieran, así como el poder dentro de la misma. Sin embargo, los Bibliotecarios no pueden aprender un poder psíquico tras otro, debiendo antes elegir una mejora de Capítulo o una mejora general; dicho de otra forma, sólo puede escoger poderes de forma alterna, adquiriendo otras mejoras entre medias.

Historia

Los jugadores deben indicar la historia detrás de sus personajes. En función de las elecciones sobre sus datos personales y de los rasgos adquiridos tras tirar en la tabla de Vivencias (tal y como se indica a continuación), cada personaje dispone de unos antecedentes que se pueden relacionar para construir una buena historia.

Es muy importante que los jugadores se tomen su tiempo para elaborar la historia, darle personalidad a sus personajes y poder así meterse en su piel. En un juego de rol, la peor experiencia para los jugadores proviene muchas veces de personajes grises, sin antecedentes y vacíos de contenido. Por eso es fundamental que los jugadores construyan y den forma a sus personajes.

Rasgos y características inherentes

Los jugadores deben realizar 1D3 tiradas en la tabla de Vivencias. Antes de reflejar cada resultado, conviene realizar todas las tiradas, puesto que algunos resultados se anulan entre sí. Esta tabla añade un trasfondo a los personajes, y contiene tanto ventajas como inconvenientes. Los resultados de estas tablas son llamados rasgos, deben ser distintos (se repiten los duplicados) y comportan una serie de reglas especiales. En esta parte también pueden anotarse otras características inherentes de los personajes, como por ejemplo la Rabia Negra de los Ángeles Sangrientos, o si el Marine Espacial carece de algún órgano característico, como ocurre a algunos Capítulos.

Actitud / Bendiciones

Zona reservada para todo lo concerniente a la bendición y los resultados obtenidos en las tablas debidas a la misma. En esta parte el jugador debe anotar si su personaje ha adquirido una actitud noble o cruel, o si llega a recibir bendiciones del Dios Emperador o los dioses oscuros...

Estados y síndromes psicológicos

Esta zona está pensada para que los jugadores anoten si su personaje ha adquirido algún síndrome psicológico como consecuencia de una tirada en la tabla Psycho, así como sus efectos. También se pueden anotar aquí estados psicológicos temporales o permanentes, como el odio o miedo a una facción.

Herida, dolencias y cicatrices

En esta parte hay que indicar las heridas y cicatrices que acumula un personaje. Si sobrevive, ¡esta zona de la ficha puede ser motivo de orgullo! Particularmente conviene anotar el número de implantes artificiales, y si éstos son cibernéticos o biónicos, en cuyo caso se pueden anotar también las reglas especiales que implican. Por último, es posible que los personajes contraigan enfermedades temporales o sufran de otras dolencias, que también deben ser anotadas.

Armaduras, armas y equipo

En esta parte los personajes deben indicar las armas, pantallas y armaduras de que disponen, con sus respectivas características, así como la munición actual y número de cargadores, o la eficacia en el caso de armaduras y pantallas. Los personajes también deben anotar sus elementos de equipo, repartidos entre las ranuras disponibles y el espacio para objetos adicionales que, por su pequeño tamaño u otras circunstancias, no ocupan ranuras de equipo. Dependiendo de la profesión del personaje, el equipo inicial varía tal y como se indica a continuación (todas las profesiones incluyen una Servoarmadura MkVII "Aquila"):

Asalto: Pistola Bólter, Espada Sierra, 9x Bombas de Fusión, Frenzonia y crédito x100.

Táctico: Bólter, Cuchillo de Combate, 9x Granadas de Fragmentación y crédito x110.

Devastador: Bólter Pesado. Opcionalmente Ametralladora Pesada y crédito x50.

Capellán: Pistola de Plasma, Crozius Arcanum y crédito x40.

Apotecario: Bólter, Narthecium, Medikit y crédito x100.

Tecnomarine: Bólter, Servo-Arnés, Aceite Bendito y crédito x75.

Bibliotecario: Pistola Bólter, Espada de Energía y crédito x70.

Los personajes pueden canjear su crédito por armas y equipo de la armería, o bien guardarlo para adquirir equipo más adelante. Conviene que no olviden conseguir munición suficiente para sus armas (todas las armas indicadas incluyen un cargador completo).

En el caso de los Sacerdotes Lobo y los Padres de Hierro, de los que ya se ha hablado, éstos deben escoger uno de los dos equipamientos disponibles para las profesiones que encarnan, no siendo posible hacer combinaciones.

Notas

Es la última parte de la ficha de jugador. Está pensada para tomar notas sobre la misión actual: contactos, pistas, detalles, etc. Sin embargo, es una zona comodín donde puede anotarse cualquier cosa, incluyendo características del personaje que no caben o no son apropiadas en otras partes de la ficha.

MALLEUS Infidelium

Nombre: **Capítulo:**
Compañía: **Profesión:**
Ideología: **Edad:**
Altura: **Peso:**
Descripción:

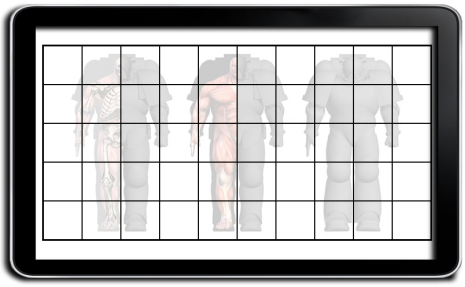
PUNTOS DE EXPERIENCIA_
CRÉDITO DEL CAPÍTULO_

Forzar
Intimidar
Lanzar
Vigor
Contundentes
Cortantes
Improvisadas
Pistolas
Básicas
Especiales
Pesadas
Pistolas
Destrabarse
Equilibrio
Esquivar
Sigilo
Apnea
Constitución
Dolor
Fondo
Alerta
Atención
Buscar
Ocultación
Conducir / Pilotar
Primeros auxilios
Reparar
Sabotaje
Culto
Estrategia
Sociedad
Supervivencia
Cultos heréticos
Demonología
Disformidad
Xenología
Interrogar
Mentir
Persuadir
Psicología
Coraje
Fe
Mando
Voluntad
Ataque
Dispersión
Manipulación
Visión

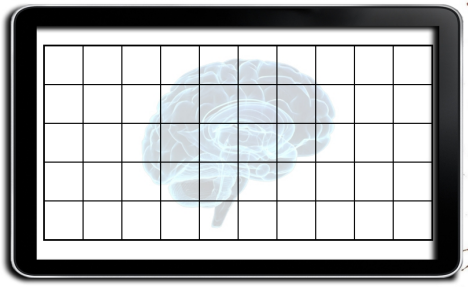
HA HP F R H I A L Pr Cg Ct Co Em Rt Ps

PUNTOS DE RANGO_
RANGO ACTUAL_

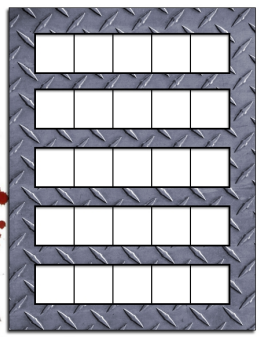
Nivel de heridas actual:
Puntos de vida (Rx5)...

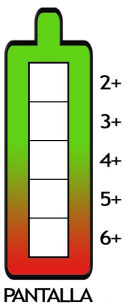


Desequilibrado ☐ Demente ☐
Puntos de cordura (Rtx5)...



Armadura...





PANTALLA (1D6)

Mejoras / Poderes...

Mata al Mutante, Quema al Hereje, Purga al Impuro

Historia:

Rasgos y características inherentes:

Actitud / Bendiciones:

Estados y síndromes psicológicos:

Heridas, dolencias y cicatrices:

ARMADURAS Y PANTALLAS

Armadura	Tipo	Notas

EFICACIA

□□□

Hoja de referencia para Marines Espaciales

Un Marine Espacial equipado con una Servoarmadura cuenta con los siguientes modificadores y ventajas.

MODIFICADORES FIJOS

- **–10** sobre **Sigilo** (Servoarmadura)
- **+10** sobre **Forzar** (Servoarmadura)
- **+10** sobre **Apnea** contra *gases letales* (genética)
- **+10** sobre **Constitución** contra *venenos sintéticos* (genética)
- **+10** sobre **Alerta** y **Atención** para *escuchar* (genética)
- **+10** sobre **Alerta** y **Atención** para *oler* (genética)
- **+10** sobre **Atención** para detectar *criaturas vivas* (Servoarmadura)
- **+10** a las tiradas sobre **I** ante *destellos cegadores* (Servoarmadura)
- **+20** sobre **Constitución** ante *temperaturas extremas* (Servoarmadura)
- **+20** (hasta) ante penalizaciones visuales por *escasez de luz* (genética + Servoarmadura)

MODIFICADORES RELATIVOS

- **Resistencia x2** contra *radiaciones* (genética)
- **Fuerza /2** de los impactos por *caídas* (Servoarmadura)

REPETICIÓN DE TIRADAS FALLADAS

- **Fondo** (genética)
- **Equilibrio** (genética)

Además, tanto la genética mejorada del Marine Espacial como su Servoarmadura comportan importantes reglas especiales que deben tenerse en cuenta, tal y como se detalla en la página siguiente. Consulta el apartado sobre los órganos de los Astartes y la lista de equipo en la sección correspondiente al Trasfondo para más información.

REGLAS ESPECIALES

Astronáutica

- La armadura del Astartes está sellada e incluye una reserva de oxígeno (Servoarmadura)
- El Astartes puede impulsarse por el vacío o a gravedad cero (Servoarmadura)
- Puede caminar sobre superficies por el vacío o a gravedad cero (Servoarmadura)

Combate

- El Astartes puede efectuar dos acciones de ataque con armas Bólter (Fuego rápido)
- Puede escupir ácido orgánico: alcance de 3 metros, Fuerza = H (genética)
- Los guanteletes de su armadura cuentan como armas improvisadas (Servoarmadura)
- No queda cegado por destellos, como mucho aturdido (Servoarmadura)
- No queda desmoralizado al fallar un chequeo de Liderazgo ("Y no conocerán el miedo")

Salud

- El Astartes recupera tantos puntos de vida como R por hora (genética)
- Es inmune ante *gases tóxicos* (genética)
- Es inmune ante *rayos ultravioletas* (genética)
- Es inmune ante *venenos naturales* (genética)
- Puede sobrevivir a tiradas en la tabla R.I.P. Bío (genética)

Supervivencia

- El Astartes puede entrar en estado de hibernación (genética)
- Conoce la composición del aire, si hay virus o radiaciones (Servoarmadura)
- Puede adquirir recuerdos de una criatura viva si ingiere su carne (genética)
- Puede permanecer sin comer ni beber durante semanas (Servoarmadura)
- Puede permanecer sin dormir durante tantos días como Rt (genética)
- Puede sobrevivir a baja presión y vacío durante tantos minutos como R (genética)

Otros

- El Astartes puede cifrar sus comunicaciones (Servoarmadura)
- Comparte información gráfica y visual con otros miembros del equipo (Servoarmadura)
- Conoce la munición de sus armas y puede impedir su uso por terceros (Servoarmadura)
- Obtiene información sobre sus objetivos (Servoarmadura)
- Puede ver mejor a distancia (Servoarmadura)

Apuntes

Esta segunda edición de Malleus Infidelium
se terminó en mayo de 2015, por
la gracia del Emperador

Una era de guerra constante...

Nos encontramos en el cuadragésimo primer milenio. La raza del Hombre domina la galaxia desde que el Emperador fundó su todopoderoso Imperio hace más de 10.000 años, llevado por un sueño visionario donde la humanidad reclamaría su derecho a gobernar las estrellas. Desde entonces, se ha mantenido vivo gracias a la tecnología arcana del Trono Dorado, donde permanece sentado para siempre como un dios omnipresente, guiando a sus hijos hacia un futuro glorioso. Sin embargo, el camino es lento, tortuoso y está sembrado de peligros, pues innumerables enemigos acechan desde las sombras: en el seno del propio Imperio, malditos traidores, políticos corruptos, mutantes resentidos o despreciables herejes conspiran para derribar sus cimientos; desde las profundidades del espacio, los traicioneros alienígenas hacen la guerra para someter a los seres humanos, aprovechando cualquier debilidad; tras el velo de la realidad espacio-temporal, acechan criaturas abominables de pura maldad, que no descansarán hasta roer la última calavera del último hombre vivo...

Sin embargo, los ingentes ejércitos del Emperador están siempre alerta para combatir a sus enemigos y, entre las fuerzas del Imperio, destacan por encima del resto los célebres Adeptus Astartes, más conocidos como los Marines Espaciales. Dotados de un armamento superior, mejorados genéticamente y forjados en la batalla, estos súper soldados, que no conocen el miedo, son la última línea de defensa entre la humanidad y su destrucción, y los más leales y mortíferos siervos del Emperador.

Tú eres uno de estos Marines Espaciales, criado en el arte de la guerra, templado por la sangre vertida en nombre del Dios Emperador, educado para llevar su justicia contra los infieles que osan desafiarlo. De ti depende la supervivencia de tu propia especie ante múltiples peligros. ¿Estás preparado para aceptar el desafío?