MALLEUS Infidelium

COMANDO ESPECIAL

Malleus Infidelium:
Comando Especial

SUPLEMENTO

M. M. Barrientos

MALLEUS Infidelium
COMANDO ESPECIAL

SUPLEMENTO DE MALLEUS INFIDELIUM 100% NO OFICIAL PARA JUGAR CON GUARDIAS IMPERIALES EN EL OSCURO, ABYECTO Y HOSTIL TRASFONDO DE WARHAMMER 40.000. BASADO EN LA 2DA EDICIÓN DEL JUEGO DE ESTRATEGIA.

Madrid, 2019

IMPORTANTE: este suplemento 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!

Primera Edición, 2019
© de Malleus Infidelium: Comando Especial por M. M. Barrientos

Este suplemento 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

Índice

Introducción 9
Un poco de ambientación 11
La Guardia Imperial 11
Reclutamiento 12
Control táctico 13
Entrenamiento y despliegue 14
Organización 14
Comisariado 14
Legiones Penales 15
La Scholastica Psicana 16
Escuadras de ahumanos 17
Los Squats y la Guardia Imperial 18
Ogretes 18
Fisiología 18
Servicio en la Guardia Imperial 19
Interpretando a un Ogrete 20
Ratlings 21
Fisiología 21
Cultura 22
Servicio al Imperio 22
Interpretando a un Ratling 23
Squats 24
La Era de la Fundación 24
La evolución de los Squats 25
La Era del Aislamiento 26
Los Mundos Hogar 27
Las Setecientas Ligas 28
Las fortalezas 30
Los gremios 31
Las Guerras Orkas 32
Los Señores Ancestros 33
Interpretando a un Squat 34
Un poco de miscelánea, aquí y allá... 36
¿Cómo organizar las aventuras? 36
Personajes y armas pesadas 38
Armas a dos manos y... armas a dos manos 39
Comer, beber y dormir (regla opcional) 40
Ropa, trajes y armaduras 41
¿Puedo usar miniaturas de Warhammer 40k en las partidas? 43

Aquí no hay SRA, ¿qué pasa entonces? 44
Medición de distancias 44
Identificación de objetivos 44
Reconocimiento 45
Puntos de devoción 45
Rango y obtención de nuevas mejoras 47
Rango 47
Obtención de nuevas mejoras 49
Tronos 50
El collar explosivo y el Legionario Penal 53
Reglas para Ogretes 54
Personajes grandes 54
Ogretes y embestidas 55
Transporte Ogrete 56
Visores 57
El equipo del Partisano 57
Nuevas capacidades psíquicas 58
Armas, equipamiento y munición 59
Límite de razas y profesiones en un Comando Especial 60
Un poco más de trasfondo 61
Criaturas de pesadilla 61
Tiránidos 61
Caos 68
Eldar 72
Más equipo, hasta de andar por casa 73
Armería de la Guardia Imperial 89
Armas básicas 89
Armas especiales 90
Armas pesadas 90
Pistolas 91
Cuerpo a cuerpo 91
Granadas 91
Equipo diverso 92
Especialidades 97
Mejoras de raza 98
Ratlings 98
Ogretes 99
Squats 100
Humanos 101
Mejoras de profesión 102
Comisario 102
Cuerpo de Operaciones Especiales 103
Comando de Choque 104

Psíquico Primordial 105
Legionario Penal 106
F.E.O. (Fuerza Especial Ogrete) 107
Mejoras de oficial 108
Poderes de los Señores Ancestros 109
Dominación 109
Fortaleza Mental 110
Cúpula de Energía 110
Martillo de Furia 110
Mundos de origen 111
Mundo Colmena 111
Mundo Agrícola 112
Mundo Feudal 112
Mundo Artificial 112
Mundo Letal 112
Mundo Paraíso 113
Mundo Salvaje 113
Mundo Sagrado 113
Mundo Minero 114
Mundo Desarrollado 114
Mundo Fronterizo 114
Tablas 115
Creación de la ficha de personaje 119
Datos personales 119
Puntos de experiencia 121
Tronos 121
Recon 121
Atributos y habilidades 121
Puntos de rango 123
Rango actual 123
Puntos de vida, armadura y pantalla 123
Puntos de cordura 123
Mejoras / Poderes 123
Historia 124
Rasgos y características inherentes 124
Actitud / Bendiciones 124
Estados y síndromes psicológicos 124
Heridas, dolencias y cicatrices 125
Armaduras, armas y equipo 125
Notas 125
Fichas de jugador 126

Introducción

Comando Especial es el primer y de momento único suplemento de Malleus Infidelium. Sin embargo, su propuesta pretende ser muy distinta.

Cuando terminé la 2da edición revisada de Malleus Infidelium (que es la que encarecidamente recomiendo), debo confesar que lo que empezó como un proyecto apasionado había terminado siendo más bien un compromiso. Sabía que no podía permitirme el lujo de aparcar el trabajo de corregir y modificar los fallos encontrados en la primera versión, o jamás vería la luz una segunda. Mis jugadores no dejaban de hacer observaciones, y en un bloc de notas iba tomando apuntes de todo, para luego llegar a casa y seguir corrigiendo, semana tras semana, mes tras mes. Con constancia y determinación, llegué a pulir el sistema de Malleus Infidelium y logré finalizar la mencionada 2da edición. Así terminó un largo capítulo de mi vida que, a pesar de las dificultades, me llena de satisfacción.

Se entiende por tanto que, una vez acabada la revisión del juego, no me viera con fuerzas para hacer nada más. Y, sin embargo, sabía perfectamente que, una vez creado el libro básico, sería relativamente fácil ampliarlo. De hecho, ya lo adelantaba en la introducción de Malleus Infidelium.

Bueno, pues hoy tienes en tus manos (o en la pantalla), querido lector, el suplemento que llegué a decirme nunca haría. Y es que, en realidad, toda esta experiencia me ha cautivado. Ya descansado y dedicado a otras cosas, empecé a pensar en un suplemento y cómo quería hacerlo. Tenía muy claro que debía ser sencillo, no otro trabajo titánico, y por tanto estar muy basado en el libro básico, donde ya hay un montón de información que sirve como punto de partida.

La idea de juntar a diferentes razas de humanos, como son los propios Humanos, los Ogretes, los Ratlings y los Squats me pareció perfecta, y la fuerza para contener a tan heterogéneo grupo no podía ser sino la Guardia Imperial. Para organizar partidas, lo más adecuado era que el grupo de jugadores formara un Comando Especial. Dicho y hecho.

El tono de este suplemento es muy diferente al de Malleus Infidelium, y eso está hecho a propósito. Una de las ideas que tuve fue cambiar no sólo el entorno, sino también el estilo. Comando Especial es un suplemento ligero, que pretende explotar esa faceta satírica del Warhammer 40k original. ¿No te lo crees? ¿Y si te digo que llegó a existir un Inquisidor oficial llamado “Obi Wan Sherlock Clouseau”...? Vale, ahora que ya lo has pillado, ¿por dónde iba? Ah sí, pues que este suplemento pretende aportar un toque desenfadado a las partidas. Por supuesto, puedes tomártelo todo muy en serio, pero para eso ya está Malleus Infidelium y los monolíticos Adeptus Astartes. En su lugar, ¿por qué no montar una partida con una panda de gañanes intentando sobrevivir en un universo surrealista?

Antes de despedirme, quiero agradecer una vez más a la gente de Wikihammer 40k su trabajo, ya que he vuelto a tomar de esta formidable web la parte correspondiente a la ambientación, aunque he añadido algunos párrafos. Por cierto, hay una sección sobre Malleus Infidelium en la siguiente dirección: http://es.warhammer40k.wikia.com/wiki/Categoría:Malleus_Infidelium. Gracias también a todos los que ya han jugado al juego y han mantenido viva la llama de la ilusión, haciéndome preguntas y sugerencias.

M. M. B.

Un poco de ambientación

La Guardia Imperial

La organización conocida como Astra Militarum en Alto Gótico y Guardia Imperial en Bajo Gótico, y apodada el Martillo del Emperador, es la mayor y más diversa que se ha visto nunca en la galaxia. Está formada por billones de hombres originarios de un millón de planetas distintos. Los salvajes desfilan junto a los trabajadores de los Mundos Colmena. Hombres cuyo hogar era un desierto abrasador, una jungla tropical, una estepa helada o una llanura desolada se unen bajo el estandarte del Emperador de la Humanidad. La gran diversidad del vasto Imperio está representada en sus filas.

El poder de la Guardia Imperial no sólo reside en su número. Está equipada con pesados y letales tanques de batalla, veloces bípodes y poderosa artillería pesada. Planetas enteros a cargo del Adeptus Mechanicus se dedican a producir máquinas de guerra para la Guardia Imperial, las cuales, aunque no tengan un diseño elegante y sofisticado, son prácticas y letales.

A pesar de su asombroso poder, la Guardia Imperial lucha constantemente para proteger el Imperio de sus muchos enemigos. Las poderosas Flotas Enjambre de los Tiránidos devoran mundos enteros a su paso por la franja este; los ¡Waaagh! de los Orkos aparecen sin descanso; las legiones traidoras del Caos surgen del Ojo del Terror hambrientas de almas humanas; los misteriosos Eldar golpean sin piedad; los ancianos Necrones acaban de despertar y reclaman la galaxia en nombre de sus dioses arcanos; y numerosos imperios emergentes, como el de los Tau, desafían el dominio de la Humanidad. Contra estas diversas (y a veces incomprensibles) amenazas, la Guardia Imperial defiende la determinación e ingenuidad humana en una batalla sin fin contra un universo hostil.

Reclutamiento

Cada Comandante Imperial, también conocido como Gobernador Planetario, es responsable de la defensa de su mundo. Este aspecto es crucial, ya que un planeta debe ser capaz de defenderse por sí solo por periodos de meses o incluso años antes de que puedan llegar refuerzos. Para este fin, el dirigente planetario debe ser capaz de reclutar, equipar, entrenar y mantener una fuerza de batalla.

En algunos planetas esto puede tomar la forma de una institución militar o de una fuerza del orden; en otros, el deber de defender su mundo está en manos de docenas de ejércitos diferentes, tribus y pandillas, algunas de las cuales son facciones que han luchado entre sí durante años, pero se unen con el objetivo de rechazar al invasor.

Como parte de un diezmo que se paga anualmente al Imperio, los Gobernadores Planetarios están obligados a ceder al menos la décima parte de sus fuerzas de combate, que es lo mínimo estimado por el Departamento Munitorum como necesario para mantener las guerras que se luchan en el nombre del Emperador por toda la galaxia. En consecuencia, tanto la cantidad como el tipo de soldados que aporta cada planeta a la Guardia Imperial varían mucho de unos a otros.

En un Mundo Colmena como Armageddon, que cuenta con una población cercana a los cien mil millones, es típico poder formar regimientos de al menos cien millones de hombres y algunos cuantos millones de vehículos acorazados. Sin embargo, en los Mundos Agrícolas, donde el tributo militar es más bajo, quizás unos cinco millones de hombres y caballería representan una cantidad razonable.

Los métodos de reclutamiento varían entre planetas. En el mundo de Cadia, constantemente acechado por el Caos, todo hombre, mujer y niño debe formar parte de las Fuerzas de Defensa Planetaria, y finalmente de la Guardia Imperial. En los Mundos Colmena, como Accatran, es común que generaciones enteras sean seleccionadas y enviadas a luchar en guerras distantes, y que miembros de pandillas se vean forzados a elegir entre una ejecución sumaria o el alistamiento como voluntarios en la Guardia Imperial. En algunos planetas, la vida de servicio es vista como un honor para el clan al que pertenecen los reclutas. Muchos jóvenes entusiastas, especialmente de Mundos Industriales, se unen a

las fuerzas militares de su planeta con la esperanza de unirse a un regimiento de la Guardia Imperial en el futuro, escapando así de una existencia monótona y asfixiante entre interminables turnos de trabajo.

Después de su fundación, los regimientos son identificados por un número y el nombre de su mundo. Por ejemplo, el 144º Regimiento de Cadia es el regimiento número ciento cuarenta y cuatro que se ha formado en el Mundo Fortaleza de Cadia. No es raro que el número de un regimiento destruido sea reciclado y utilizado por una nueva formación, que adopta también sus valores y tradiciones.

Sumado a esto, los regimientos usualmente toman nombres inspirados en su planeta de origen. Por ejemplo, el 7º Regimiento de Catachán también es llamado “Los Diablos de Catachán”, haciendo alusión a la bestia depredadora que acecha en los confines de su Mundo Letal. Mientras que el 8º de Cadia, “Los Fieles a la Fortaleza”, rinde homenaje a una de las batallas ganadas por Ursarkar E. Creed.

Los uniformes y el armamento específico cambian entre regimientos, puesto que los nuevos Guardias Imperiales llegan equipados desde sus mundos natales. Con el paso del tiempo, las fuerzas de la Guardia Imperial van adquiriendo un aspecto más homogéneo a medida que deben reemplazar su equipo.

Control táctico

En teoría, los oficiales de la Guardia Imperial reciben órdenes del Lord Comandante del Segmentum al que pertenecen, quien a su vez lleva a la práctica los designios de los Altos Señores de Terra. Sin embargo, debido a la gran extensión del Imperio, las comunicaciones interplanetarias suelen demorarse, por lo que esta línea de mando no siempre se cumple al pie de la letra. En su lugar, el control operativo de un ejército suele entregarse directamente a un oficial de alto rango como un General, un Mariscal o incluso un Coronel.

Algunos de estos líderes establecen su centro de mando cerca de la línea del frente y lideran personalmente a sus tropas en la batalla, llevando banderas o estandartes que proclaman sus numerosas victorias para levantar la moral de sus hombres y atemorizar a los enemigos. Otros consideran sus habilidades demasiado importantes y valiosas como para arriesgarse en el frente, por lo que prefieren dirigir a sus fuerzas desde la seguridad de una nave insignia o bajo el grueso blindaje de un vehículo de mando.

Entrenamiento y despliegue

Si algún mundo del Imperio está siendo atacado y la defensa del mismo es insuficiente, el Gobernador Planetario está legitimado para pedir ayuda al Departamento Munitorum, y normalmente se autorizará el despliegue de la Guardia Imperial. Si la guerra se extiende, se crearán nuevos regimientos con los recursos de los planetas cercanos. Cuando se forma un nuevo ejército, el resultado es una mezcla de soldados de distintos regimientos. Si esto no es suficiente, se amplía el área de reclutamiento cada vez más, compensando las pérdidas, hasta que el enemigo ha sido completamente eliminado.

Mientras los nuevos regimientos viajan a su destino, se instruye a los reclutas en los procedimientos de la Guardia Imperial, especialmente a los recién nombrados oficiales, bajo supervisión de los Comisarios. Los miembros del Adeptus Ministorum también evalúan a las nuevas almas, asegurándose de impartirles catecismo. En el caso de regimientos provenientes de los planetas más atrasados, los jóvenes soldados deben ser instruidos incluso sobre aspectos básicos de la cultura imperial, los tipos de mundos existentes y las amenazas a las que habrán de enfrentarse.

Si un regimiento novato sobrevive a una campaña, será destinado a otra zona de guerra para su mayor gloria. Los restos de los regimientos más castigados pueden permanecer como guarnición permanente de un planeta.

Organización

La unidad organizativa básica de un regimiento de la Guardia Imperial es la escuadra formada por diez soldados bajo el mando de un Sargento. Sin embargo, algunos regimientos, fundamentalmente los especializados en guerra urbana, pueden organizarse en grupos de cinco soldados, llamados equipos de tiro, a las órdenes de un suboficial. Cinco escuadras (50 soldados) forman un pelotón, bajo el mando de un Teniente. Cinco pelotones (250 soldados) forman un batallón, que responde ante un Capitán. Cada regimiento está formado por un número indeterminado de batallones y comandado por un Lord General, con un Coronel como segundo al mando.

Uno de los batallones que componen un regimiento suele encargarse de misiones de apoyo mediante el uso de vehículos de transporte y unidades logísticas. Además, los regimientos suelen contar con unidades adicionales de apoyo pesado, como Sentinels y tanques Hellhound.

Comisariado

El Comisariado es el cuerpo de oficiales de la Guardia Imperial encargado de mantener a las tropas en servicio bajo intensa disciplina, aunque se enfrenten a los más terroríficos horrores de la galaxia.

Los Guardias Imperiales están expuestos regularmente a terribles amenazas que pueden mermar la moral del más endurecido veterano, desde extraños alienígenas hasta los horripilantes habitantes de la Disformidad. Para alentar a los hombres a pelear en las más horrendas situaciones, oficiales denominados Comisarios son agregados a los regimientos de la Guardia Imperial.

El rol del Comisario es el de pelear junto a los soldados del regimiento y tomar el control cuando la moral flaquea o los hombres no pelean con el coraje suficiente. Aunque los Comisarios respetan la cadena general de mando sin intromisiones innecesarias, tienen su propio escalafón independiente, y en

algunas situaciones un Comisario puede asumir el control como un oficial formal, ejecutando sumariamente a cualquier hombre que intente escapar. Sólo así se garantiza el éxito en combate.

Incluso el Coronel del regimiento debe mostrar el suficiente coraje y celo en todo momento cuando un Comisario lo está observando, pues el error es traición y se castiga con la muerte. En la práctica, no obstante, los Comisarios de más bajo rango no suelen interponerse en las decisiones de los oficiales superiores, si bien son respetados y temidos en igual medida.

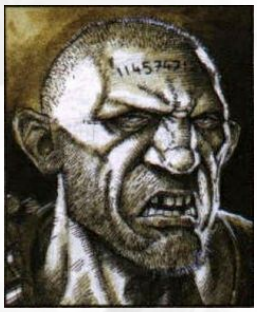
Legiones Penales

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

En la Guardia Imperial es imprescindible mantener la disciplina más severa, y las transgresiones de la ley militar no pueden quedar impunes. A veces se hace la vista gorda ante una lucha entre reclutas

borrachos, pero no puede decirse lo mismo cuando los soldados se matan entre ellos o cometen actos de traición. Los asesinos, ladrones, cobardes y desertores deben decidir entre la muerte o el servicio en la Legión Penal. Hay muchos crímenes capitales en el Imperio, así que las colas de “voluntarios” no dejan de crecer.

Las tropas condenadas a servir en las Legiones Penales están ahí para el resto de sus vidas, que son invariablemente cortas. Arrastran un terrible sentimiento de culpa, pues no solo han cometido un crimen, sino que al hacerlo han traicionado al Emperador. Los legionarios que se arrepienten de verdad tienen la oportunidad de aliviar este peso, y muchos mueren en el campo de batalla en un intento desesperado por expiar sus crímenes. En circunstancias inusuales y excepcionales, los legionarios que completan sus misiones y sobreviven pueden llegar a recibir el perdón del Emperador. Estos individuos quedan absueltos de sus pecados y pueden volver a unirse a las filas de la Guardia Imperial.



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

Aunque las Legiones Penales incluyen a la basura humana del Imperio, entre ellas se encuentran algunos de los guerreros más efectivos de la Guardia Imperial, héroes temerarios cuyas habilidades especializadas sirven a la causa del Emperador. Unidos en equipos encubiertos, a los legionarios se les asignan las misiones más peligrosas, donde sus habilidades poco ortodoxas son esenciales para obtener la victoria. Incluyen a soldados de muchos regimientos distintos: almas arrepentidas que han elegido luchar y redimirse en combate de los crímenes que cometieron contra sus compañeros.

Las Legiones Penales son parte de las fuerzas regulares de la Guardia Imperial, y un oficial que considere estos batallones como carne de cañón y los use descuidadamente puede acabar él mismo en una Legión Penal.

La Scholastica Psicana

La Scholastica Psicana es la organización del Adeptus Astra Telephatica encargada de formar en su disciplina a los futuros Psíquicos Primordiales de la Guardia Imperial.

Desde hace milenios, los psikos identificados en los planetas imperiales deben ser embarcados en las Naves Negras de la Inquisición, donde serán conducidos a Terra. Los locos, poseídos o débiles

servirán directamente para alimentar el Trono Dorado, puesto que el amado Emperador se nutre de mil almas diarias para proseguir su mandato divino. Los que no destaquen especialmente serán conducidos a sostener el Astronomicón, y muy probablemente terminen muriendo de agotamiento por este ingrato aunque loable servicio. Sólo aquellos más capaces serán formados como Astrópatas y, aún menos, como psikos de combate, también llamados Psíquicos Primordiales.

Escuadras de ahumanos

Los ahumanos, como los Ogretes y los Ratlings, son descendientes de los humanos que han evolucionado de forma muy distinta por un aislamiento milenario durante la Era de los Conflictos. En el Imperio hay voces críticas con estos individuos, e incluso han sido perseguidos en épocas como la llamada Era de la Apostasía, o tras la infame Herejía de Horus. Sin embargo, su lealtad queda fuera de toda duda, y el recurso que representan es muy valioso como para desperdiciarlo.

Al no ser tan numerosos como el grueso de seres humanos, los ahumanos no forman regimientos independientes para la Guardia Imperial, sino que integran unidades auxiliares.

Los Ogretes forman equipos de asalto y son muy valorados por su temeridad y gran fuerza. Algunos de estos individuos son sometidos a un procedimiento quirúrgico que aumenta su escasa inteligencia, denominado B.O.N.E. (Expansión Neuronal Bioquímica Ogrete), y puestos al mando de sus semejantes.

Los Ratlings, por su parte, suelen organizarse en grupos de francotiradores o de infiltración, pero también son muy apreciados como cocineros tras el frente, y suelen ser astutos mercachifles capaces de conseguir cigarros, amasec, juegos de cartas y otras cosas muy apreciadas por la soldadesca.

Los Squats y la Guardia Imperial

A diferencia de Ogretes y Ratlings, los Squats son ahumanos que gozan de un respeto mucho mayor por parte incluso de los Inquisidores más intolerantes. Esto es debido a su avanzada, rica e independiente cultura, ya que sólo los Squats rivalizan con los Tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus como técnicos e ingenieros.

En el pasado, las Ligas enviaban orgullosas unidades a combatir junto a la Guardia Imperial, conforme a un acuerdo de colaboración mutua. Sin embargo, desde el ataque de la Flota Enjambre Leviathan a su centro neurálgico, los Squats que han permanecido en los restos de sus antiguos Mundos Hogar trabajan en las explotaciones mineras del Imperio, donde antes se levantaban sus majestuosos e independientes fortalezas. Esto ha eliminado toda ceremonia de su reclutamiento, que viene a ser como el de otros ahumanos.

Ogretes

Los Ogretes son los ahumanos más grandes conocidos. En realidad, se llama así a una variedad bastante heterogénea de grandullones sin muchas luces que evolucionaron en planetas de pocos recursos y grandes peligros, donde la fuerza pura se acabó imponiendo como mayor garante de la supervivencia.

Fisiología

Los Ogretes evolucionaron en mundos con ambientes duros y estériles, donde se asentaron colonias humanas durante la primera colonización galáctica en la Era Oscura de la Tecnología. Los habitantes de estos planetas, como los de muchos otros, quedaron totalmente aislados durante milenios en la Era de los Conflictos. Cada población se adaptó y evolucionó de una manera diferente, y los Ogretes se fueron volviendo fuertes y resistentes, pero poco avispados, en mundos muy hostiles donde la fuerza bruta era una herramienta imprescindible.

Los Ogretes son grandes y voluminosos, con una altura que suele ir desde los dos metros y medio hasta los tres metros. Pueden variar bastante dependiendo de su mundo natal, pero todos son invariablemente duros y fornidos. Algunos presentan musculaturas bien definidas y proporcionadas, mientras que otros tienden a una obesidad grotesca. Estúpidos y repulsivamente antihigiénicos, los Ogretes se han ganado varios sobrenombres, como Gordos, Fofos, Vagos o Apestosos.

Servicio en la Guardia Imperial

El Imperio ha utilizado las cualidades de los Ogretes para sus fines, haciendo de su fuerza y falta de desarrollo intelectual valores ideales para incrementar las filas de la Guardia Imperial. Estos ahumanos forman escuadras muy eficaces en combate debido a que su tamaño, determinación y falta de imaginación les dan una ventaja considerable. Se lanzan sobre las tropas enemigas, aplastando a sus “pequeños” oponentes y blandiendo sus enormes rifles Destripadores. Pueden sobrevivir a heridas que harían caer a un hombre normal, e ignorar los proyectiles pequeños. Son como matones con pocas luces, que responden a cualquier amenaza con una fuerza y violencia extrema desbordantes.

Los Ogretes tienen una aptitud natural para luchar y a causa de su escasa inteligencia no le sacan mucho partido al entrenamiento. Lo normal es que se salten la instrucción y directamente entren a formar parte de alguna unidad auxiliar. Dado que lo más natural para un Ogrete es aplastar la cabeza de su enemigo con algún objeto pesado, usan como arma Destripadores particularmente sólidos y resistentes, puesto que con toda probabilidad serán utilizados como garrotes improvisados. Estas armas también incorporan un limitador en el gatillo para que el Ogrete no gaste toda la munición en una ráfaga, ya que les resulta extremadamente divertido hacerlo.

Una vez son introducidos en el Culto Imperial, los Ogretes desarrollan una inquebrantable y casi infantil fe en el Emperador, creyendo que Él vela por ellos en cada acción del campo de batalla. Sienten un respeto especial por los Comisarios, ya que los ven como los seres más cercanos a su amado dios. Las órdenes que reciben son vistas como una manera de medrar en la jerarquía imperial, y son seguidas sin ningún tipo de cuestionamiento y con el mayor de los empeños. Dentro del regimiento, si un Ogrete establece relaciones amistosas con un soldado u oficial, le será completamente leal y siempre estará dispuesto a luchar por él.

Aunque los mundos de Ogretes proveen tropas igual que cualquier otro planeta habitado del Imperio, la práctica estándar de reclutamiento no se aplica en su caso. Las unidades de Ogretes se agregan a los Regimientos de otros mundos. Estas unidades se estructuran por escuadras, cada una liderada por un Sargento Ogrete: un espécimen particularmente apto que ha recibido el tratamiento B.O.N.E. (Expansión Neuronal Bioquímica Ogrete) para incrementar su inteligencia, pudiendo así dar órdenes a sus subordinados.

Los Ogretes odian los espacios cerrados y oscuros, y a menudo hay que convencerlos o engañarlos para que suban a algún transporte como los Chimera. Los oficiales de la Guardia Imperial más astutos han aprendido a atraer a los Ogretes dentro de un transporte con la asistencia de un soldado amigo que arrastra una caja de provisiones. Una vez dentro, la puerta se cierra y no se puede abrir. Si algún Guardia Imperial queda encerrado en el vehículo, tendrá que soportar el pestilente olor de los Ogretes, poco propensos al baño, y además deberá tener cuidado, ya que estos ahumanos son propensos a marearse.

Fuera de la Guardia Imperial, algunos Ogretes son modificados por el Adeptus Mechanicus y transformados en servidores adaptados para tareas que requieren gran fuerza y tamaño. También son utilizados como porteadores pesados y mineros en algunas operaciones de excavación imperiales.

Interpretando a un Ogrete

Si decides jugar a Comando Especial como un Ogrete, tienes que tener en cuenta algunas cosas importantes. En primer lugar, piensa que no es fácil interpretar a un personaje estúpido si tú no lo eres, algo que doy por hecho querido lector. Tendrás que morderte la lengua en más de una ocasión y, si quieres representar correctamente a tu personaje, deberás aprender a callar aunque tú mismo como jugador tengas buenas ideas. Sólo si ves que la trama está estancada, excepcionalmente, puedes tener una idea entre un millón mientras te rascas la cocorota.

La ventaja de jugar con un Ogrete es su inmensa fuerza y su habilidad natural. Puedes estar seguro de que todos los demás personajes serán como niños para ti en cuanto a su capacidad de combate. Decir que incluso un Marine Espacial no es rival para un Ogrete puede darte una idea de la mole que vas a interpretar. Pero no cometas el error de sentirte superior, para nada: en realidad admiras a tus compañeros y sueles obedecer casi todas sus órdenes; puede que te usen para salvar su pellejo y tú lo aceptarás con una sonrisa bobalicona, emocionado por dirigirte a una posible trampa mortal.

Aunque eres muy leal a tus camaradas y normalmente morirías por ellos, si te maltratan y abusan de tu buena disposición pueden pasar dos cosas: que bajes la cabeza y te pongas a hacer pucheros, o que se te cruce el cable y te cargues a alguno, sobre todo si percibes que no tiene mucha autoridad. Tus compañeros serían más estúpidos que tú si no saben apreciar que eres una fiera, domesticada, pero fiera al fin y al cabo.

Si algún colega te trata especialmente bien y da la cara por ti, deberías adoptarlo como tu amigo predilecto. Quien le haga daño es hombre muerto, incluso más que si te daña a ti mismo. Ten en cuenta esto en medio de los combates.

Como vas a empezar jugando con un personaje que excede en capacidad al resto, a cambio vas a recibir la mitad de experiencia hasta que obtengas la mejora de raza B.O.N.E. Si quieres liberar todo tu potencial cuanto antes, elige mejoras de raza cada vez que puedas, ya que su obtención es aleatoria. Una vez conseguida la mejora B.O.N.E., además de recibir experiencia normalmente y acceder a nuevos elementos de equipo antes restringidos, puedes considerarte a ti mismo más inteligente, lo suficiente como para poder opinar sobre asuntos de investigación sencillos, y desde luego como para darte cuenta de cuándo se están aprovechando de ti. Por otro lado, también deberías controlar mejor tus impulsos. Sin embargo, en esencia seguirás siendo un bonachón leal a tus amigos, y éstos te seguirán pareciendo mucho más listos y juiciosos que tú mismo.

Por supuesto, eres libre de escoger mejoras de profesión y olvidarte de la mejora B.O.N.E., aunque esto sólo es recomendable en partidas que no se van a prolongar mucho en el tiempo y donde por tanto la experiencia acumulada no es tan importante. ¡Igual lo de ser un cafre descerebrado te divierte y no quieres que te hagan más inteligente!

Ratlings

Los Ratlings (homo sapiens minimus) son ahumanos ruidosos, hambrientos, lascivos y de corta estatura. A pesar de su estatus como mutantes, se les ha concedido la plena ciudadanía imperial, siendo generalmente tolerados en el Imperio -aunque son explotados sin ninguna clase de limitación debido a su pequeño tamaño-. Han servido con frecuencia en los regimientos de la Guardia Imperial, pero siguen sin haberse ganado la confianza de los miembros más conservadores de la Inquisición.

Fisiología

Los Ratlings son la clase más pequeña de ahumanos conocida en el Imperio, alcanzando raramente el metro treinta de altura, y siendo por tanto más bajos incluso que sus primos cercanos, los Squats, aunque sin disfrutar de la ventajosa fuerza de estos últimos. Sin embargo, su escaso tamaño les ha concedido una excelente visión a larga distancia que los hace excelentes tiradores.

Durante la Era de los Conflictos, sus antepasados quedaron afectados por alguna clase de raquitismo congénito tras milenios de procreación endogámica en planetas con abundantes cosechas, y cuyos climas y entornos soporíferos eran aún más propicios para la vida humana que los de la antigua Tierra.

Los Ratlings en general son de pequeño tamaño y complexión rechoncha, aunque no tienen una fuerza excesiva en comparación con los humanos normales y corrientes. Son vagos, hedonistas, gregarios, excesivamente amistosos y sexualmente promiscuos. Consumen sus vidas en comer hasta enfermar, beber abundantes cantidades de bebidas embriagadoras y procrear sin control, como si fueran el equivalente ahumano de los conejos.

Estas diminutas criaturas han recibido a lo largo y ancho de la galaxia, de la mano de los demás humanos, los apelativos de Medianos, Bajitos, Retacos, Chaparros y Ratoncillos, entre otros mucho menos aduladores.

Cultura

La cultura de los Ratlings podría describirse como serena, pacífica, amistosa y sociable. Los Ratlings son conocidos por sus extravagantes fiestas en las que comen hasta casi reventar, bebiendo brebajes sospechosos de indudable potencia y siguiendo un estilo de vida altamente promiscuo, que es responsable directo de la alta proliferación de este genus de ahumano.

La comida ocupa un importante lugar en la cultura de los Ratlings, aunque el comercio también tiene un nicho de gran valor dentro de la misma. No es raro, por tanto, que los Ratlings estén a un mismo tiempo asignados en la cocina, ejerciendo de francotiradores y ocupándose del mercado negro dentro del regimiento en el cual sirven. Entre sus cachivaches puede hallarse de todo, desde el mejor amasec a equipamiento militar de dudoso origen, que puede tener un indudable valor en manos de un veterano soldado que desee gastar un poco más.

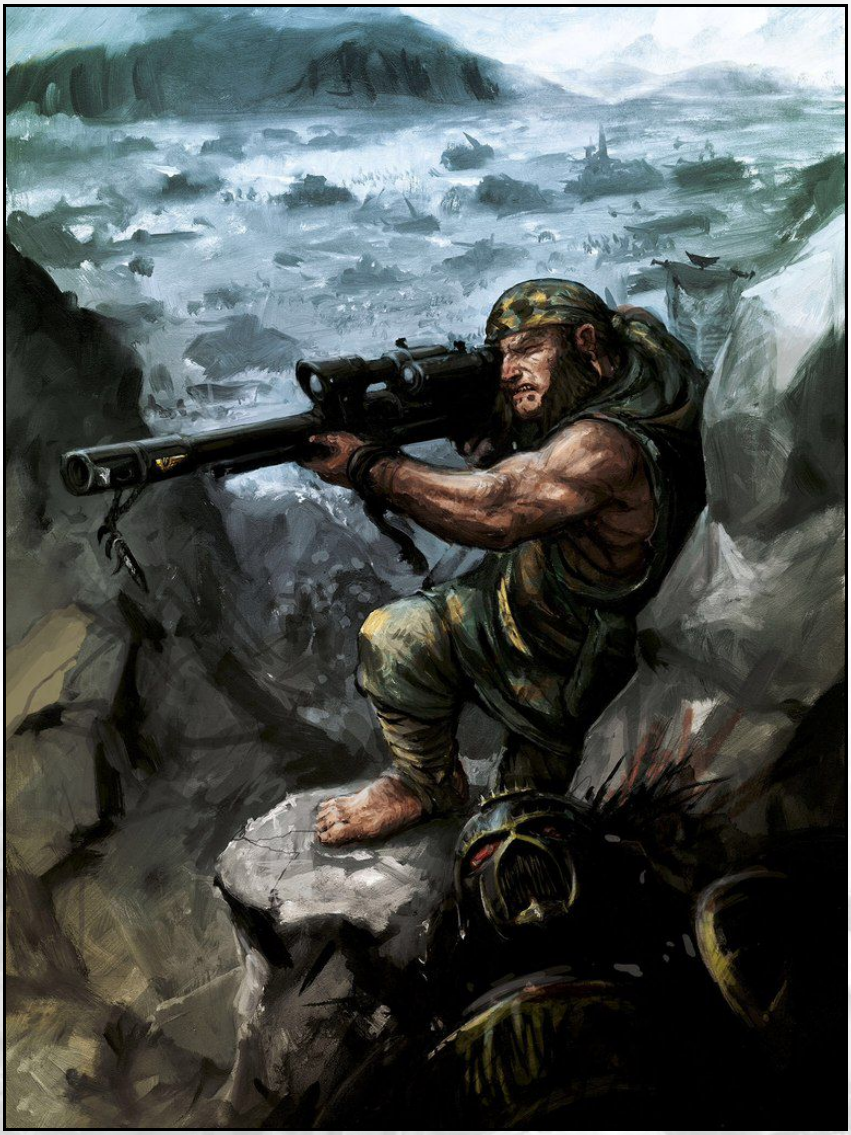
Servicio al Imperio

Como ya se ha indicado, los Ratlings suelen servir en la Guardia Imperial como cocineros, una habilidad que aprendieron seguramente para alimentar sus anchas barrigas y por la que tienen una más que bien merecida reputación. Su amor por la comida es bien conocido, ya que a pesar de su diminuto tamaño suelen comer más de dos veces la ración habitual de un soldado medio.

Otra cosa que saben hacer muy bien es robar, ya que son unos cleptómanos impenitentes. Generalmente, los Comisarios suelen informar de que el número de casos de carterismo y de timbas de juego ilegal en un pelotón de la Guardia Imperial se dispara en el momento en el que se asignan Ratlings a dicha unidad. No es un secreto que muchos “empresarios” Ratlings de pocos escrúpulos suelen ofrecer a sus Regimientos adoptivos toda clase de artículos, conseguidos en cualquier parte y con todo tipo de calidades y facturas. Por tanto, muchos soldados veteranos obtienen gran cantidad de su armamento no oficial gracias a una cortesía del “especial del chef”.

Aunque menos resistentes que sus compañeros humanos, los Ratlings son tiradores naturales por excelencia. Junto con su habilidad para mantenerse fuera de peligro, estos ahumanos son francotiradores formidables capaces de abatir a un número muy superior de enemigos. A pesar de ello,

se enfrentan a los prejuicios de los hombres junto a los que sirven, pero su habilidad como ladrones, tiradores y estraperlistas les ayuda a ganar su aceptación.



Otras tareas con las que los Ratlings han hallado su lugar entre las estrellas suelen implicar el trabajo a bordo de las naves espaciales como personal de cabina y enlace, labores en las que su pequeño tamaño y su capacidad para vivir felices en condiciones limitadas los hacen idóneos.

Interpretando a un Ratling

Si decides jugar a Comando Especial con un Ratling, debes saber ante todo que estás aceptando un reto, puesto que son personajes muy débiles. Si en medio de un combate vas a lo loco, estarás muerto antes de darte cuenta.

Puedes tomar esto como una oportunidad para ir siempre rezagado, y el resto de jugadores no pueden esperar que participes en una carga al cuerpo a cuerpo o que levantes la mano cuando alguien se ofrezca voluntario para encabezar la marcha. Esto no significa que seas un cobarde, pues en la Guardia Imperial hay registros de gestas llevadas a cabo por escuadras de Ratlings. Pero debes saber

cuál es tu posición, que esencialmente es la de apoyo a distancia. Aprovecha tu elevado atributo Percepción para reconocer el terreno antes de un previsible combate.

Con respecto a tu forma de ser, lo normal es que seas un cachondo mental y un bromista. Respondes con ironía y sagacidad a las previsibles bromas de tus compañeros sobre tu tamaño. Sabes perfectamente que hay prejuicios contra tu raza y los enfrentas demostrando tu valía. Además, sabes adular a los demás y ganarte su simpatía, y siempre eres un optimista incurable.

Los Ratlings son buenos comerciantes debido a su alto atributo Empatía y valoran mucho la buena vida. A la hora de regatear, nadie mejor que tú. Y en general ante cualquier negociación o chanchullo, deberías llevar la voz cantante. Esto te ayuda a ganar el reconocimiento de tus compañeros. Debes interpretar correctamente a tu personaje y gastar dinero en caprichos y pequeños lujos, no siendo precisamente un ahorrador. Aprovecha esta faceta para relacionarte y ganar influencia.

Squats

La Humanidad colonizó una gran variedad de mundos en su expansión original y, como era de esperar, muchos de ellos dejaron su huella en las generaciones de personas que los habitaron. La aridez y alta gravedad de los planetas con ricos recursos cerca del núcleo galáctico dieron lugar a gente resuelta, dura: los descendientes de los colonos que se establecieron allí durante la Era Oscura de la Tecnología. A diferencia de Ratlings y Ogretes, los Squats (homo sapiens rotundus) tuvieron una civilización propia, fuerte y lo suficientemente sofisticada como para estar junto a la Humanidad y ser considerada un protectorado del Imperio.

Sin embargo, los últimos siglos han visto la rápida disminución de los Squats. El centro de su civilización fue devorado por la amenaza de los Tiránidos, y los restos se vieron desgarrados por las hordas de Orkos y las fuerzas del Caos por igual, dejando solo a dispersos supervivientes, tratando de subsistir en una galaxia cada vez más hostil.

Algunos han abandonado los restos de sus antiguos Mundos Hogar, buscándose la vida por la galaxia como mercenarios, comerciantes, traficantes e incluso piratas. Otros han permanecido en las ruinas de su vieja civilización, tratando de reconstruir las fortalezas y aceptando forzosamente la integración en el Imperio de sus primos lejanos, los Hombres. De las Ligas originales, muchas han desaparecido y otras tantas han perdido decenas de fortalezas. Lo que antes fueron baluartes de una avanzada y orgullosa cultura, ahora son oscuras y lejanas colonias mineras con el sello del Aquila Imperialis, que inexorablemente van perdiendo su identidad con el paso de los años.

Por consiguiente, el texto que sigue a continuación se refiere al pasado reciente de unos ahumanos que siguen teniendo muy presente su debacle, e incluso en parte no la han aceptado. No es extraño por tanto que los Squats sigan conservando su orgullo de raza, y es mejor no hablar con ellos de estas cuestiones tan delicadas.

La Era de la Fundación

Los primeros colonos humanos se establecieron en los planetas más allá del Sistema Solar. Descubrieron sustancias extrañas que se formaron en el transcurso del nacimiento de la galaxia, antes de la estabilización de las leyes de la física. El descubrimiento de estos recursos casi inagotables llegó

justo en el momento preciso, ya que los propios yacimientos de la Tierra estaban por entonces agotados. La exploración y explotación del núcleo galáctico se convirtió en algo imperativo para la supervivencia humana. Fue una apuesta afortunada. Zarparon miles de astronaves especialmente adaptadas y con ellas fueron cientos de miles de mineros, ingenieros y exploradores. Rápidamente, la franja en torno al núcleo de la galaxia se convirtió en el área mas densamente poblada de ésta.

Las estrellas del centro galáctico son viejas y tenues en comparación con el Sol. Los mundos que giran alrededor de estos astros son gigantescos y rocosos, de alta gravedad, ricos en minerales, pero por lo demás estériles y sin apenas vida. Los niveles de luz diurna son bajos, por lo que la superficie de los planetas está continuamente sumergida en las sombras: un paisaje en penumbra hostil para la vida vegetal y por lo tanto imposible de terraformar.

Los primeros colonos fueron mineros y exploradores, rudos habitantes de frontera que soñaban con encontrar riquezas fabulosas y regresar a la Tierra. Cavaron sus propias viviendas en el rocoso paisaje, creando comunidades autónomas en los túneles y galerías de las minas agotadas. Aunque grandes naves de carga suministraban alimentos a los colonos, la única forma de alimentar a la creciente población consistía en cultivar algas nutritivas en depósitos hidropónicos iluminados artificialmente, en las profundidades del subsuelo.

La evolución de los Squats

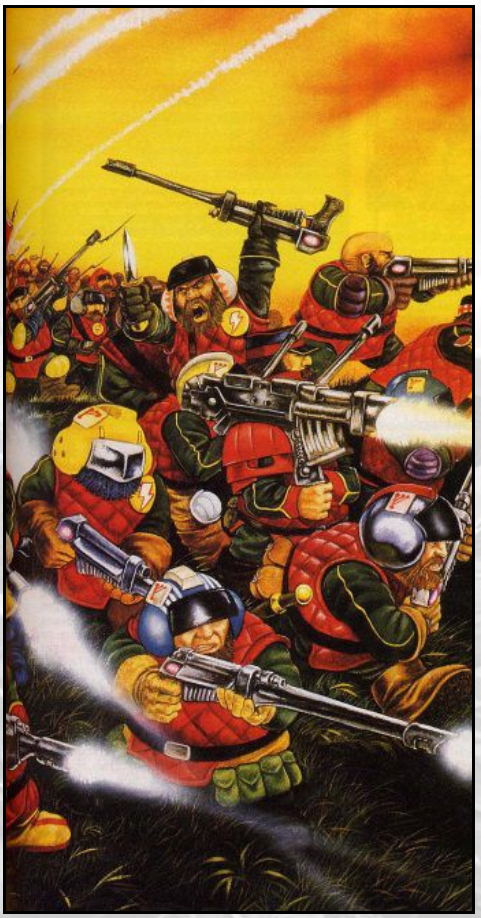
La elevada gravedad, el entorno hostil y la monótona dieta ejercieron gradualmente su efecto sobre los colonos. Se hicieron más bajos, pero también más duros y robustos. Este proceso transcurrió durante miles de años, y en ese tiempo la nueva raza comenzó a desarrollar una identidad cultural distintiva. También recibieron un nuevo nombre: los Squats.

La fisiología de los Squats es un producto de su medio ambiente. Compactos, fuertes, sólidamente musculados y con un centro de gravedad bajo, los Squats soportan bien las cargas, y pueden operar cómodamente en los espacios cerrados por mucho más tiempo que los humanos. Además, su gruesa piel, bastante peluda, los hace muy tolerantes al frío típico del subsuelo.

La Era del Aislamiento

A principios del M25, el núcleo galáctico quedó aislado del resto del espacio humano por devastadoras tormentas etéricas. Muchos planetas fueron engullidos por la Disformidad y desaparecieron para siempre. Aún más sobrevivieron, pero quedaron separados de la Tierra y perdieron todo contacto con el resto de la Humanidad. Durante este tiempo de aislamiento y peligro, los mundos afectados se pusieron en contacto unos con otros y comenzaron a organizarse para su mutua defensa. Fue en ese momento cuando los Squats empezaron a referirse a sus planetas como los Mundos Hogar.

Los Mundos Hogar permanecieron aislados durante miles de años y sus habitantes aprendieron a sobrevivir en un universo cada vez más hostil. Puesto que sus planetas eran inaccesibles para las flotas humanas, los Squats construyeron sus propias astronaves y desarrollaron sus propias armas para rechazar las invasiones de los Kaudillos Orkos y las fuerzas del Caos. Algunos de los Mundos Hogar se perdieron por invasiones, otros acabaron destruidos por catástrofes naturales, y unos pocos fueron devastados en guerras civiles. Los que sobrevivieron crecieron y prosperaron. Los asentamientos fueron ampliados y fortificados hasta convertirse en fortalezas inexpugnables.



Abandonados a su propia suerte, los Squats se vieron obligados a desarrollar su propia base tecnológica. No sólo tuvieron que inventar de nuevo sofisticadas máquinas tales como astronaves y armamento avanzado, sino que también tuvieron que mantener en funcionamiento sus sistemas de soporte vital y unidades hidropónicas. Sin aire, calefacción ni comida, las comunidades Squats no hubieran sido capaces de sobrevivir, y tales asuntos se convirtieron en prioritarios para ellos.

Afortunadamente, la habilidad natural de estos rudos mineros les permitía explotar los materiales a su alcance, y desarrollaron tecnologías alternativas para contrarrestar la ausencia de suministros desde el Sistema Solar.

Las tormentas Disformes que aislaban los Mundos Hogar se prolongaron durante muchos miles de años. Tras esta época convulsa, las astronaves humanas y las Squats viajaron de nuevo y restablecieron los contactos entre las antiguas colonias de la franja central y el recién fundado Imperio de la Humanidad.

Durante su aislamiento, los Squats habían cambiado. Habían dejado de ser humanos y su civilización había seguido un camino divergente que les ofrecía muchas ventajas. Los Mundos Hogar y el Imperio comerciaron para su mutuo beneficio y en su mayor parte disfrutaron de relaciones pacíficas. Los Squats y los humanos compartían muchos enemigos comunes, incluyendo a los Orkos, de forma que interesaba a ambas razas cooperar cuanto les fuera posible. Sin embargo, las relaciones no fueron en modo alguno completamente pacíficas. Los Squats son inmensamente orgullosos, arrogantes y directos; se toman como un gran insulto cualquier ofensa a su honor o intento de engaño (especialmente en asuntos de comercio), y habitualmente son extremadamente tozudos cuando creen que se les debe venganza o compensación.

Los Mundos Hogar

Había miles de Mundos Hogar y es muy probable que aún existan varios de estos planetas por redescubrir tras la Era de los Conflictos. Cada mundo tenía una o más fortalezas, y cada fortaleza contenía una comunidad más o menos independiente con sus propias leyes, tradiciones y fuerzas armadas. Si un planeta disponía de varias fortalezas, como era el caso de la mayoría, era normal que una fuera preeminente, de manera que tenía un mandato nominal sobre las fortalezas menores. Cada una de estas comunidades estaba edificada sobre un laberinto de galerías mineras que se sumergían a gran profundidad en el subsuelo. Las fortalezas eran enormes y contenían todo cuanto los Squats necesitaban para mantener su civilización, incluyendo talleres, plantas hidropónicas, generadores de energía y bombas atmosféricas.

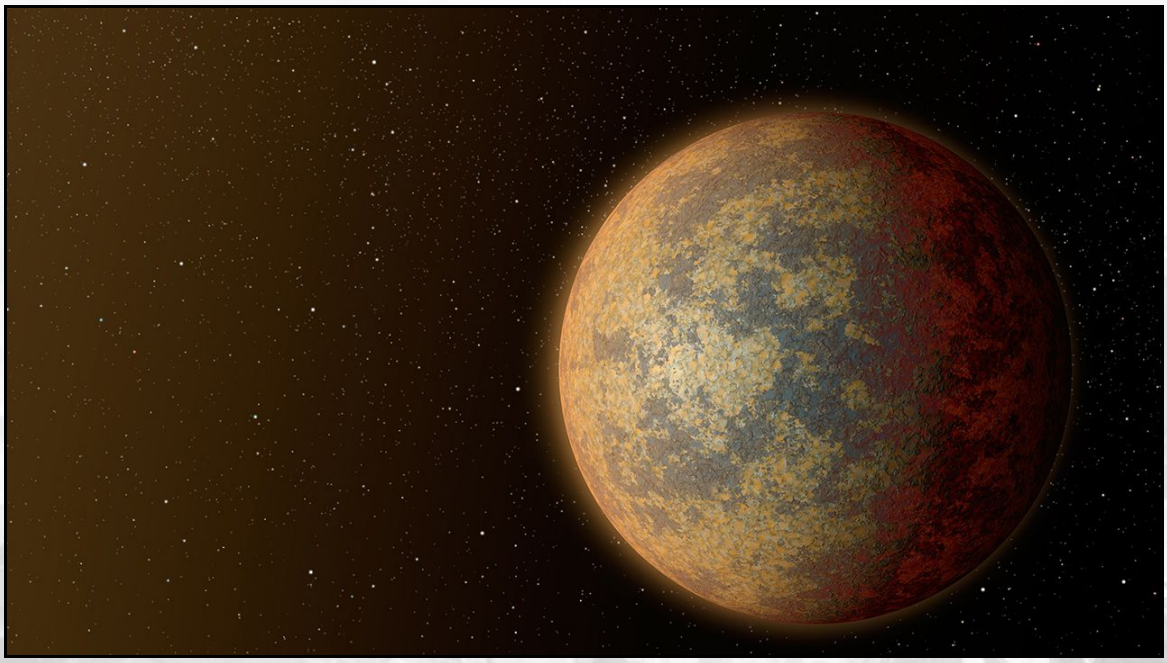
El tamaño y los entornos ambientales inhóspitos de los viejos Mundos Hogar implican que sus superficies son en su mayoría áridas e inhabitables. Sus atmósferas están compuestas principalmente de gases inertes, así que sólo era posible sobrevivir dentro de las fortalezas o en alguna de las bases de avanzada exteriores que salpicaban los planetas. Las mismas fortalezas eran refugios entre las llanuras de roca sólida y los mares de desechos y polvo.

Las bases de avanzada fueron construidas por diversas razones. Algunas eran simples torres de observación cuya misión consistía en observar la atmósfera, otras contenían baterías de gigantescos láseres que defendían los planetas de los ataques. Las bases avanzadas más recurrentes eran las explotaciones mineras. Aunque las propias fortalezas se levantaban sobre los emplazamientos originales de los yacimientos geológicos, y éstos aún podían ser aprovechados en las profundidades, era más práctico para los Squats construir nuevas minas en regiones más ricas.

Para llegar hasta sus minas, los Squats utilizaban inmensas fortalezas móviles llamadas Trenes Terrestres, cuyas enormes orugas les permitían atravesar las hostiles cortezas continentales y los mares de polvo. Éste era un asunto peligroso, ya que la mayoría de los viejos Mundos Hogar tienen gruesas

capas de roca finamente pulverizada, que fluye y se desplaza de forma muy parecida a como lo hace el agua de un océano.

Es posible cruzar estos mares de polvo, pero los accidentes eran frecuentes, y los Trenes Terrestres podían hundirse sin dejar rastro si se aventuraban en masas profundas. El mismo polvo contiene a menudo abundantes minerales, y éstos eran extraídos por Trenes-Fábrica equipados con voluminosas palas excavadoras, que los arrastraban a gigantescos vagones sobre orugas. El Mar de Hierro de Grindel es una de estas regiones, y la mayor fuente de mineral férrico de todos los antiguos Mundos Hogar. Otros mares de polvo están formados por compuestos de cromo, silicatos o pequeños cristales minerales.



La climatología de estos mundos es impredecible y, como los planetas en sí mismos, de gigantesca envergadura. Las tormentas pueden azotar los mares de polvo con vientos abrasivos que reducirán a un hombre a los huesos en segundos, y a nada más que átomos en el viento poco más tarde. Tales tormentas pueden desatarse de repente y sin ningún aviso, y pueden durar días o incluso semanas antes de apaciguarse. Ocasionalmente, una tormenta de polvo puede cubrir todo un mundo, sepultándolo en la oscuridad a medida que las nubes amenazadoras eclipsan por completo la tenue luz del sol. En tales momentos es imposible que los vehículos aéreos despeguen o que las astronaves aterricen, aislando de facto el planeta.

Los Squats se han acostumbrado a sus rudos mundos y pueden detectar los cambios sutiles en la brisa que presagian una tormenta. El Imperio los considera más fiables que cualquier máquina para pronosticar tales acontecimientos. En las profundidades de sus antiguas fortalezas, estos ahumanos están a salvo de la agitación de la superficie y podrían sobrevivir durante años si fuera necesario.

Las Setecientas Ligas

Aunque cada fortaleza Squat era independiente, todas mantenían relaciones con las demás. Algunas fueron aliadas durante miles de años, y los intercambios de gente y cultura hicieron de ellas

prácticamente una sola nación. Otras estaban federadas con sus vecinos y compartían el trabajo de patrullar el espacio local y defender los planetas circundantes contra los Orkos y el Caos. Estas alianzas se constituían habitualmente con fines de mutua defensa o comercio, pero también definían bloques de poder entre los Mundos Hogar, donde las fortalezas más poderosos agrupaban al resto en Ligas de apoyo mutuo.

Cada Liga era liderada y dominada por una única y poderosa fortaleza, e incluía otras fortalezas que compartían intereses comerciales, o bien vínculos culturales e históricos. Hace no tanto, llegaron a existir aproximadamente 700 Ligas en total, siendo la más poderosa e influyente la Liga de Thor, que contaba con más de 300 fortalezas. El resto de Ligas eran menos poderosas, siendo la más pequeña la Liga de Emberg, que se encontraba en las proximidades del Ojo del Terror e incluía sólo cuatro fortalezas.

Aunque estas Ligas y muchas otras eran instituciones permanentes, otras representaban alianzas menos estrechas o de carácter temporal entre fortalezas. Por lo tanto, el número total de Ligas cambiaba, pero las más influyentes permanecían casi constantes en el tiempo y formaban las mayores instituciones políticas de los Squats.

Aunque estos ahumanos tienen un fuerte sentido de la mutua conservación, se sabe que las Ligas rivales llegaron a enfrentarse en guerras unas contra otras. Estas situaciones podían conducir a enemistades duraderas, pues los Squats tienden a recordar los actos de infamia durante generaciones. La Liga de Thor y la Liga de Grindel se enfrentaron en una guerra inusualmente violenta hace unos 2.000 años, cuando los colonos de ambas fortalezas chocaron en la exploración de la fortaleza perdida de Dargon. La guerra que aconteció tuvo como resultado la destrucción de varias fortalezas y la captura de Thumgrim y Bruggen por la Liga de Thor. La paz llegó sólo con una gran invasión de los Orkos, que obligó a las Ligas a cooperar contra su enemigo común. Aunque la guerra finalizó con la expulsión de los

pielesverdes, las dos Ligas siguieron siendo rivales desconfiados, y ambos bandos consideraban que había una enorme deuda pendiente de sangre y honor.

Las fortalezas

Tradicionalmente, cada fortaleza se levantaba alrededor de una mina y el asentamiento subterráneo asociado a ella. No obstante, cuando los Squats se expandieron durante la Era del Aislamiento, colonizaron distintos tipos de mundos, por lo que algunas fortalezas no estaban asociadas con las actividades mineras.

Cada fortaleza estaba gobernada por un Señor hereditario, que era apoyado por un poderoso cuerpo de seguidores conocido como la Guardia de la Forja. Estos guerreros proporcionaban las tropas de élite en un ejército Squat, a la vez que actuaban como sirvientes y consejeros del propio Señor. Cuando éste se presentaba en el campo de batalla, la Guardia de la Forja luchaba como una unidad bajo su mando. En la mayoría de fortalezas, sus integrantes se habían convertido en una casta aristocrática formada por un limitado número de familias o clanes.

La fuerza militar principal de una fortaleza era su Hermandad. Cada Squat tenía la obligación de prestar servicio militar, y podía ser llamado a filas por un periodo de 30 a 70 años. Sin embargo, ya que los Squats viven mucho y se reproducen lentamente, la tradición dictaba que nadie debía ingresar en la Hermandad mientras no hubiera tenido y criado a dos hijos hasta su madurez (70 años terranos). Así, la continuidad de la raza no estaba amenazada por las actividades militares.

Cuando este período de servicio expiraba, el Squat regresaba a su fortaleza con honor (y hasta con algunas riquezas). Entonces ocupaba una posición de responsabilidad en los negocios familiares, habiendo llegado a la plena madurez en virtud a su experiencia militar.

Aunque las Hermandades eran las fuerzas de defensa principales de las fortalezas, eran más conocidas por sus actividades mercenarias. En tiempos de paz, las Hermandades eran objeto de

comercio del mismo modo que cualquier otro recurso, tanto para luchar por el Imperio como por otras fortalezas. Puesto que la guerra es una profesión honorable para los Squats, estos aventureros mercenarios eran rara vez menospreciados; de hecho, se les consideraba algo normal en la sociedad.

En ocasiones, Señores poco escrupulosos o incompetentes enviaron a las Hermandades a situaciones imposibles, especialmente durante las luchas entre Ligas, que fueron muy comunes durante la Era del Aislamiento. Este problema fue resuelto colocando a uno de los parientes más cercanos del Señor al mando de la Hermandad, asegurándose de que no se tomaran riesgos innecesarios y de que el honor de la fortaleza nunca se vería comprometido.

Algunos Señores particularmente aventureros podían enviar a las Hermandades de sus fortalezas a largas expediciones, siendo éstas poco más que una pequeña extensión de sus actividades comerciales habituales. El término “expedición” no estaba muy bien definido, y estas aventuras podían variar desde la búsqueda de una fortaleza perdida hasta una acción expansionista contra razas alienígenas, pasando por una campaña pirata en toda regla. Algunas Hermandades convirtieron sus actividades como bucaneros en una profesión, amasando grandes fortunas para un glorioso regreso a casa, repartiéndose el botín entre los mismos piratas y el Señor de su fortaleza. Los Saqueadores Squats, como se los conocía, eran extraños para los estándares humanos; sus miras estaban dirigidas hacia las ganancias financieras y atacaban cualquier objetivo valioso con resolución implacable, pero totalmente libres de prejuicios o malicia.

En la llamada Era del Redescubrimiento, los Mundos Hogar aceptaron proporcionar un diezmo al Imperio, de forma que enviaban a las Hermandades a servir con la Guardia Imperial, o incluso como fuerzas Squats completas bajo estandarte imperial.

Los gremios

Cuando su civilización quedó aislada del resto del espacio humano, los Squats creyeron necesario preservar sus habilidades de ingeniería y los conocimientos que poseían. Sus vidas dependían del mantenimiento de sus fortalezas, de la generación de aire y alimentos, y de la defensa de sus mundos ante cualquier atacante. Con este fin desarrollaron un sofisticado sistema de gremios. Éstos acumularon toda la información disponible y dispusieron su grabación para las generaciones futuras. Con el transcurso de los años, los gremios se convirtieron en los preservadores del conocimiento, y la instrucción gremial produjo todos los ingenieros, mineros y otros especialistas vitales para mantener las fortalezas en funcionamiento.

Los gremios se extendían por todas las fortalezas, permitiendo que el conocimiento se difundiese a cada uno de los Mundos Hogar. Inicialmente, esto fue necesario para el correcto asentamiento y la supervivencia de los Squats, pero más tarde los gremios preservarían este carácter de libre circulación de la información a pesar de las rivalidades entre distintas Ligas. Los gremios se habían convertido en el factor común de unión entre las fortalezas, permitiendo a todas beneficiarse de los avances en la tecnología. Aunque los Squats miembros de un gremio eran completamente leales a su fortaleza, también le debían lealtad a la divulgación del conocimiento.

Los gremios consiguieron desarrollar diversas tecnologías que fueron exclusivas de los Squats. Los pocos secretos que han sobrevivido al encarnizado ataque de los Tiránidos han sido adoptados por los Tecnosacerdores del Adeptus Mechanicus, no precisamente con el beneplácito de los Squats, que

ven a estos individuos como poco más que hechiceros supersticiosos. Aunque esto no es del todo cierto, los Squats tienen una actitud práctica y directa con la tecnología que es muy diferente a la visión neo-ocultista del Imperio. Algunos Magi del Adeptus Mechanicus sospechan que los Squats aún esconden secretos en los niveles más profundos de sus fortalezas, tras recónditas mamparas y pasadizos ocultos.

Las Guerras Orkas

Los antiguos Mundos Hogar de los Squats se encuentran próximos a dos de los territorios más peligrosos de la galaxia: los dominios infernales del Caos del Ojo del Terror y los extensos imperios Orkos de la espiral norte galáctica. Los Squats nunca cedieron ni un metro en su lucha contra el Caos, y no dudaban ni un segundo en perseguir y destruir a sus incursores.

El otro gran enemigo de los Squats eran los Orkos, aunque no siempre fue así. Hubo un tiempo en que estos ahumanos se contentaron con dejar en paz a los pielesverdes, e incluso comerciaron hasta cierto punto con ellos. Los viejos Mundos Hogar son demasiado inhóspitos para los Orkos en cualquier caso, así que nunca hubo un conflicto de intereses entre las dos razas. Sin embargo, este estado de cosas no se mantuvo por mucho tiempo. Los archivos históricos de los Squats sobre sus eras ancestrales son confusos e incompletos, pero está claro que, tras un corto periodo de comercio mutuo, los Squats se vieron repentinamente atacados por numerosas fuerzas de los Orkos. Cogidas por sorpresa, varias fortalezas cayeron ante los invasores, y tan sólo una desesperada defensa final rechazó definitivamente a los alienígenas de piel verde. Los Squats quedaron indignados por la masiva perdida de vidas, pero también por la traición desvergonzada de los Orkos, y nunca han olvidado esta lección. Algunas de las más perdurables leyendas populares narran la desesperada defensa de una fortaleza sitiada o de un solitario Tren Terrestre durante un ataque de los pielesverdes. Desde la primera

agresión, los Squats libraron muchas guerras contra los Orkos; todas fueron confrontaciones crueles en las que se luchó hasta el último e implacable guerrero.

Los Señores Ancestros

La esperanza de vida media de un Squat es de unos 300 años. Una pequeña proporción de la población puede llegar hasta los 400. Curiosamente, una vez que un Squat ha sobrepasado esa edad, su longevidad se dispara drásticamente. Los individuos de este reducido grupo pueden vivir 800 años, existiendo algunos cuya verdadera edad sólo puede ser adivinada.

Esta parte minoritaria de la población es es tratada con enorme respeto, y sus integrantes son conocidos como Señores Ancestros, los miembros vivientes del grupo de antepasados que forman el núcleo de la religión Squat, basada en la acumulación de honor para la familia por mérito de los ancestros, aunque acepta la existencia del Dios Emperador como custodio y guardián de estos espíritus.

Además, alrededor de los 500 años, los Señores Ancestros comienzan a desarrollar un increíble grado de resistencia mental, así como algunos poderes psíquicos, siendo esto una excepción entre las razas de ahumanos. El hecho de que tales poderes son prácticamente desconocidos para el resto de los Squats, convierte a los Señores Ancestros en personajes doblemente venerados.

Cuando un Squat alcanzaba el estatus de Señor Ancestro, cedía su nombre y bienes a sus descendientes, igual que si hubiese muerto realmente. Se celebraba un ritual funerario en su clan, y el nuevo Señor Ancestro marchaba a vivir con otros de su misma clase, a menudo como valiosos y respetados consejeros de su Señor.

En la actualidad, sin embargo, los Señores Ancestros no pueden permitirse esta clase de vida contemplativa y, aunque aún venerados por los suyos, deben luchar por salir adelante y ganarse la vida como cualquier otro Squat. Esto incluye su uso por parte del Imperio, incluyendo el alistamiento en la Guardia Imperial como Psíquicos Primordiales, algo nunca antes visto al guardar los Squats un celo enorme sobre estos individuos.

Algunas voces en la Inquisición pedían que los psikos Squats fueran sometidos a examen en las Naves Negras, como el grueso de seres humanos. Sin embargo, cuando desarrollan sus habilidades psíquicas, se ha constatado que los Señores Ancestros son invariablemente psikos muy capaces, por lo que el Imperio sólo exige su inscripción en un registro. El hecho de que tal afrenta sin duda habría provocado revueltas entre todas las comunidades Squats, mantiene a la Inquisición en una posición de cauta observadora, sin que por el momento se haya producido ni un solo caso de posesión demoníaca o de altercado por el uso inadecuado de poderes psíquicos por parte de un Señor Ancestro.

Interpretando a un Squat

Si decides jugar a Comando Especial como un Squat, ante todo aprende bien su historia y trasfondo. Como ves, se aporta mucha información de esta raza porque ha llegado a constituir una civilización muy avanzada y respetada por el Imperio. Aunque eres un ahumano, ni remotamente te sientes inferior a cualquier Hombre, en todo caso lo contrario.

Malleus Infidelium se sitúa en un momento histórico a caballo entre la 2da Edición oficial de Warhammer 40k y la 3ra, donde los Squats desaparecieron de las listas de ejércitos. Se ha explicado el por qué de este hecho y la dura realidad resultante que los Squats deben afrontar. En efecto, tu antaño orgullosa civilización ha sido medio destruida, y si cuentas los suficientes años puedes haber vivido este trágico suceso en primera persona. En consecuencia, puedes elegir entre ser un pesimista cascarrabias, o tal vez prefieras ser un optimista lleno de confianza. Sea como sea, tu personalidad está marcada por el terrible ataque de los Tiránidos contra tu raza. Los Squats son rencorosos y no olvidan, pero el ataque de estos xenos ha sido tan fugaz que ni siquiera ha calado hondo en el subconsciente de tu raza. Desprecias a los Tiránidos, pero por lo bajo también los temes. Odias mucho más a los Orkos, tras literalmente milenios de luchas sin cuartel contra los pielesverdes.

Aunque no eres muy locuaz, lo cierto es que tienes a tu disposición una mejora que te permite comprar equipo ventajosamente, incluso en tiendas con precios marcados. No tomes esto como tu capacidad para embaucar, sino como una disciplina académica en toda regla, enseñada de padres a hijos. Sabes exactamente por qué deberían venderte los elementos de equipo a un mejor precio, y enseguida puedes señalar algunos defectos de lo que adquieres, haciendo ciertas observaciones incontestables en este sentido. A la hora de regatear, lo normal es que sea un Ratling el más avispado, y si no incluso un Hombre puede ganarte. Eso no impide que también tú puedas intentarlo, y en un mercadillo con precios negociables podrías obtener más provecho que nadie en una compra.

Como Squat, lo normal es que seas leal, tozudo y práctico. Aprecias las cosas sencillas y tienes un alto sentido de la responsabilidad. Con respecto a la hecatombe de tu civilización, no es algo de lo

que hables salvo con los más allegados. No obstante, es muy posible que ni tú mismo seas capaz de reconocer en toda su cruda realidad lo que realmente ha pasado con tu raza.

Si vas a jugar como un Señor Ancestro, piensa que deberías ver al resto de personajes como a chiquillos. Tal y como se indica en Malleus Infidelium para los Marines Espaciales, los personajes que viven mucho pueden tener una percepción más clara del devenir de los acontecimientos en el Imperio. Por lo pronto, ten presente que un Señor Ancestro ha vivido plenamente los tiempos anteriores al ataque de los Tiránidos contra su civilización, cuando ésta florecía a lo largo y ancho de los Mundos Hogar. Esto puede ocasionar que seas especialmente pesimista o, al contrario, que te niegues a aceptar los acontecimientos incluso con más vehemencia que otros Squats. Además, deberías ser muy juicioso, calmado y desapegado, pero bastante cascarrabias si te buscan las cosquillas. Vamos, una especie de venerable abuelo con una barba hasta los pies.

Un poco de miscelánea, aquí y allá...

¿Cómo organizar las aventuras?

En Malleus Infidelium los jugadores encarnan a Marines Espaciales del Adeptus Astartes. Aunque se apunta a los Guardianes de la Muerte como un buen nexo de unión para organizar partidas, realmente es posible montar cualquier aventura donde participen Marines Espaciales, de uno o varios Capítulos. Puesto que estos súper soldados son la élite del Imperio, es posible que se desplacen en naves espaciales semi-automatizadas para llevar a cabo misiones de importancia a lo largo de varios sistemas estelares. Además, los Marines Espaciales son una fuerza individual con autonomía propia.

Puesto que en Malleus Infidelium no se dice específicamente, algunos ejemplos de partidas que se pueden montar con Marines Espaciales son los siguientes:

- Una escuadra de Guardianes de la Muerte se establece como punto de enlace en una zona nueva, en los confines del Imperio. Se dice que un importante Gobernador Planetario ha sido tentado por los xenos, y los jugadores deberán investigar estas graves acusaciones.
- Una compañía de un Capítulo, que regresa de una exitosa campaña, recibe una llamada de auxilio de un planeta cercano. El Capitán decide permanecer en la órbita y enviar una escuadra de hombres de confianza para investigar los hechos.
- Una dotación de Marines Espaciales se encuentra en un planeta, donde tiene la misión permanente de guardar una reliquia sagrada. Aislados como están, no llegan a vislumbrar la corrupción que se ha apoderado de toda la población hasta que van a por ellos. Deberán encontrar la forma de abandonar ese mundo condenado salvando la reliquia.
- Uno de los planetas que habitualmente proporciona neófitos a los Ángeles Oscuros ha dejado de hacerlo misteriosamente. El Señor del Capítulo decide enviar a una escuadra para descubrir la causa.
- Como parte de una celebración milenaria, los miembros de dos o más Capítulos se reúnen cada varios años en algún emplazamiento emblemático. Pero esta vez, alguien les había preparado una trampa.

Como puedes ver, no es difícil imaginar aventuras donde participen Marines Espaciales, porque son individuos muy independientes y disponen de grandes recursos.

Sin embargo, a la hora de jugar con Guardias Imperiales... ¿Cómo montas una aventura? Puede parecer complicado: la Guardia Imperial es el ejército regular: billones de soldados provenientes de un millón de mundos, que participan en campañas masivas de conquista o defensa. Aparentemente no es sencillo organizar una aventura, salvo que consista en ir pegando tiros. Sin embargo, siempre hay recursos por explotar.

Los Guardias Imperiales descritos en este suplemento forman una especie de Comando Especial. Esto es perfectamente posible. La Guardia Imperial es tan inmensa que da lugar a todo tipo de

cuerpos y organizaciones distintas. Por tanto, considera que los jugadores forman parte de un equipo de individuos que, por su potencial, han sido seleccionados de entre distintos regimientos para llevar a cabo misiones especializadas.

Queda una duda: por muy genuino que sea el comando formado por los jugadores, ¿qué capacidad real de desplazamiento tiene por la galaxia? La respuesta es, efectivamente, muy poca. Un puñado de soldados no suele ir viajando por la Disformidad a su antojo. Pero esto no es un impedimento. Recuerda que estamos hablando de movilidad entre planetas, ¡pero un planeta ya basta para vivir muchas aventuras!

Y no sólo eso. Si quieres organizar una campaña en toda regla, que se prolongue durante muchas sesiones de juego... ¡inspírate en una campaña de verdad!

Una campaña militar de la Guardia Imperial no tiene por qué consistir en ir arrasando todo lo que se les pone por delante. Ante todo, hay que tener en cuenta que la Armada Imperial puede desplegar a los Guardias Imperiales en dos o tres mundos de un mismo sistema, y luego proseguir su campaña extendiéndola a sistemas cercanos. Con esto el tema del desplazamiento queda en buena medida resuelto.

Además, como miembros de un Comando Especial, los jugadores pueden participar en misiones previas a una invasión a gran escala, o en misiones de apoyo o investigación. Y por último ten en cuenta una cosa: en un juego de rol, los límites son la propia imaginación. Tal vez los jugadores están en medio de una batalla cuando, de pronto, un misterioso vórtice se los traga y aparecen en la otra punta de la galaxia. ¿Por qué no?

Dicho esto, a continuación se muestran algunos ejemplos de aventuras que se pueden montar con Guardias Imperiales de un Comando Especial:

- Un planeta no paga sus tributos y se ha declarado en rebeldía. La Guardia Imperial se despliega para sofocar a los insurgentes. Mientras tanto, hay sospechas de que el mundo vecino podría estar enviando material a los rebeldes. ¿Son leales, o también han sucumbido a la herejía? Los jugadores partirán en una barcaza para investigar estos hechos.
- Un importante emplazamiento imperial se encuentra en la ruta prevista de un enjambre Tiránido. La Guardia Imperial acude para fortalecer las defensas. Mientras, se encarga a los jugadores que investiguen si hay posible contaminación Genestealer.
- En medio de una batalla de proporciones titánicas, se escoge a un reducido grupo de valientes para infiltrarse tras las líneas enemigas y atacar directamente a su líder.
- Los jugadores permanecen en un importante bastión de la Guardia Imperial, mientras que el grueso de efectivos son reclutados para una gran batalla en un sistema que se encuentra a varios meses de travesía. Cuando apenas quedan unos pocos Guardias Imperiales en el bastión, el Gobernador Imperial se delata como un traidor conchabado con xenos, y aprovecha por fin la ocasión para aniquilar a los leales y librarse del yugo imperial.
- En medio de una batalla naval, la nave donde viaja el grupo de jugadores es abordada y finalmente tomada por los Eldar Oscuros. Los supervivientes son conducidos como esclavos a un lejano planeta. Los Guardias Imperiales deberán encontrar la forma de escapar.

Como ves hay muchas posibilidades. La única diferencia entre jugar con Marines Espaciales y Guardias Imperiales es que los últimos siempre van a estar cerca del grueso del ejército, salvo por circunstancias excepcionales. Una vez establecido esto, imagina qué rumbo va a tomar la Guardia Imperial y qué papel puede desempeñar un Comando Especial en consecuencia.

Personajes y armas pesadas

En Malleus infidelium se indica que algunas armas pesadas son de tipo MoD (mover o disparar). Pero esto no significa que cualquier personaje pueda llevar una de estas armas y moverse por sí mismo, incluso si no dispara. Llevarlas a cuestas no sólo depende de los atributos: hay una serie de factores determinantes, como la propia estructura de un personaje.

Un Marine Espacial, por ejemplo, es un tío enorme. Por eso, en Malleus Infidelium se permite a los PJs llevar armas pesadas, sin dar más explicaciones. Sin embargo, a poco que conozcas el universo de Warhammer 40k, sabrás que esto no es lo más apropiado para todo tipo de personajes.

Si quieres, puedes imaginarte a un Humano “común” que es una bestia y lleva un Cañón Láser, nada te lo impide en un juego de rol. Sin embargo, puesto que este suplemento está pensado para jugar con PJs muy distintos entre sí, conviene aquí precisar y aplicar una serie de restricciones.

Los únicos personajes que pueden llevar armas pesadas de tipo MoD por sí mismos son los ya mencionados Marines Espaciales, los Orkos, los Guerreros Tiránidos y, en el caso que nos ocupa, los Squats y los personajes grandes en general, incluyendo Ogretes.

Los Humanos y Ratlings deben usar una cureña para desplazar estas armas, que se siguen considerando de tipo MoD. Además, aplica la siguiente regla: un personaje sólo puede efectuar una acción de movimiento por turno transportando una cureña. Sin embargo, entre dos personajes pueden transportarla y correr (dos acciones de movimiento): uno de ellos deberá guardar el turno para actuar a la vez que su compañero. El artillero debe tener ambas manos libres y el otro personaje al menos una.

Disparar el arma pesada de una cureña estacionada no ocupa ranuras de equipo, pero sí transportarla, en cuyo caso se considera que ocupa dos ranuras como cualquier arma pesada. Si la

cureña es desplazada por dos personajes, ocupa una ranura de cada uno. En realidad, las ranuras de equipamiento responden a varios factores: volumen, peso, capacidad de gestión y también a un sentido práctico para establecer unas limitaciones razonables en el juego. No le busques tres pies al gato.

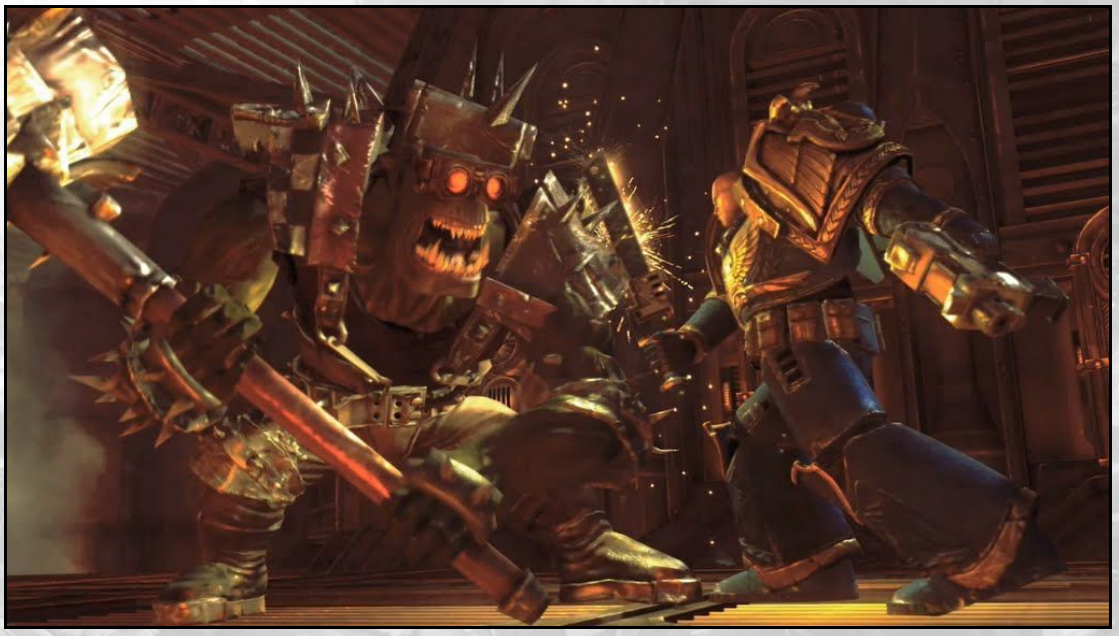
Además, ten en cuenta que un personaje sí puede acercarse a una cureña ya estacionada y disparar su arma pesada (o dispararla y marcharse), aunque sea de tipo MoD, pero obviamente dos personajes no pueden turnarse para disparar una misma arma en el mismo asalto.

Algunas pocas armas pesadas no son de tipo MoD: lo habitual es que estas armas sí puedan ser llevadas por cualquier personaje a pie.

Armas a dos manos y... armas a dos manos

En Malleus Infidelium existe una mejora general para Marines Espaciales llamada Fuerza Bruta, y en Comando Especial tenemos una similar en lo que al manejo de armas cuerpo a cuerpo se refiere, llamada Partida de Caza y exclusiva de los Ogretes que han elegido la profesión F.E.O. (Fuerza Especial Ogrete). Estas mejoras indican que el personaje puede sostener armas a dos manos con una sola mano, conservando la bonificación habitual de +1 a la Fuerza.

Es importante precisar que esto se refiere a las armas que pueden ser sostenidas tanto a una como a dos manos, y que proporcionan una bonificación de +1 adicional a la Fuerza en el segundo caso.



Las armas que sólo pueden ser sostenidas a dos manos quedan excluidas de estas mejoras, entendiéndose que son demasiado aparatosas para ser utilizadas eficazmente con una sola mano, incluso por estos personajes de gran fuerza. Por ejemplo el Desgarrador, o varias armas comunes que figuran en este suplemento. Tampoco se incluyen las armas que, aun pudiendo utilizarse tanto a una como a dos manos, implican una serie de ventajas adicionales en el segundo caso que van más allá de la bonificación de +1 a la Fuerza. Estas armas, más que voluminosas, son puramente técnicas, y los personajes deben sostenerlas tal y como se indica para liberar todo su potencial. Por ejemplo la Hoja del Khan de los Cicatrices Blancas.

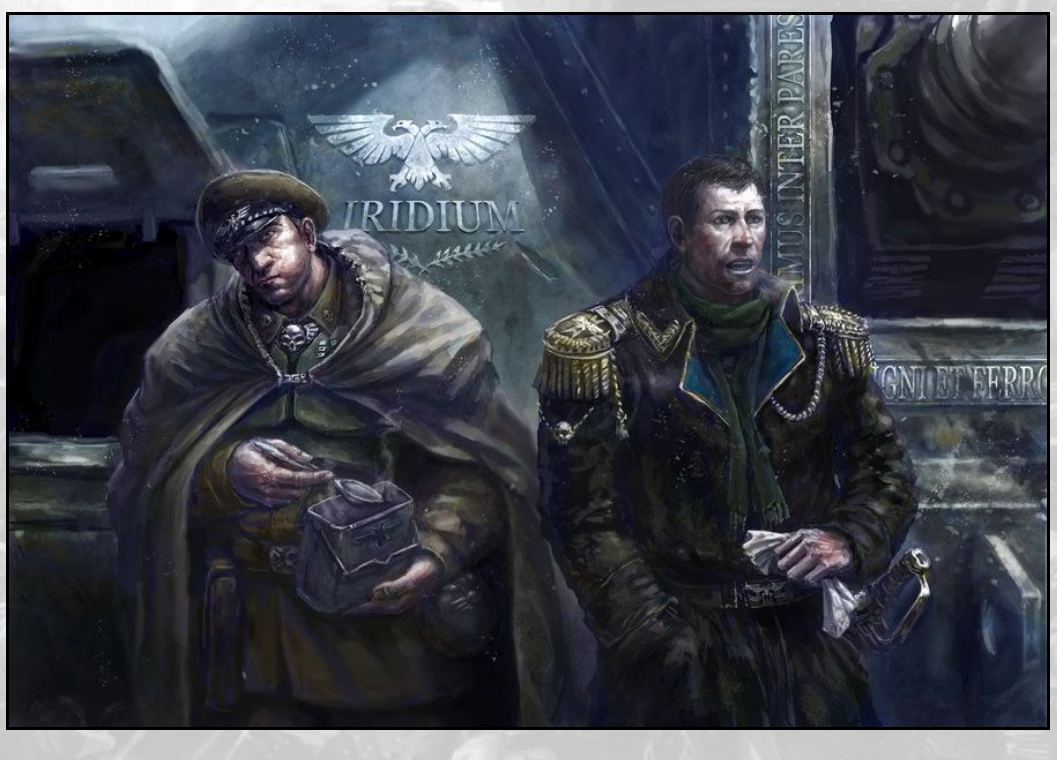
Comer, beber y dormir (regla opcional)

En Malleus Infidelium los protagonistas son Marines Espaciales, y habitualmente en sus Servoarmaduras tienen recursos para sobrevivir durante largo tiempo sin apenas comer ni beber. Además, pueden dormir muy poco sin verse penalizados. Ni siquiera se especifican las penalizaciones por falta de alimentos, bebida o sueño, dejándolas a discreción del Máster.

En este suplemento, sin embargo, los PJs son individuos normales de sus respectivas razas, y por lo tanto deben fundamentalmente comer, beber y dormir para mantenerse en un buen estado de salud. Se aplican las reglas que siguen a continuación.

Un personaje apenas puede permitirse el lujo de no dormir. Cada noche en vela le cuesta una penalización de -10 a todas sus tiradas sobre habilidades. Una noche de sueño se estima por un mínimo de seis horas: si el personaje siempre duerme menos, las horas de falta de sueño se acumulan y, al llegar a seis, equivalen a una noche en vela. Un personaje sólo puede permanecer sin dormir tantos días como su atributo Rectitud: después cae desmayado en cualquier sitio.

El caso del agua es más peligroso. Por cada día que un personaje pasa sin beber, recibe una penalización de -10 a todas sus tiradas sobre habilidades. La cantidad de bebida mínima diaria equivale a dos litros de agua, que se puede repartir también entre otras bebidas e incluso alimentos frescos. Si un personaje no bebe la cantidad suficiente a diario, cada dos litros de menos cuentan como un día sin beber. En esta ocasión, transcurridos tantos días como sus atributos Resistencia+Heridas, el personaje muere deshidratado.



Tan pronto como en un mismo día un personaje duerme un mínimo de seis horas o bebe dos litros, ese día se toma como saludable, elimina una de las penalizaciones de -10 acumuladas por falta de sueño o líquido, y obviamente no cuenta para el límite de días hasta caer por sueño o sed. Incluso, un personaje puede dormir o beber hasta el doble de lo normal en un mismo día, para que su recuperación

equivalga a dos días saludables en lugar de uno. El Máster puede ser generoso y redondear un poco estas cantidades para que cuenten como dos días de recuperación.

Pongamos un ejemplo. Un personaje con una Rectitud de 4 se pasa dos noches en vela. Obtiene una penalización de -20 a sus tiradas. Después duerme bien una noche. La penalización se reduce a -10. Después vuelve a pasar dos noches en vela. La penalización vuelve a aumentar hasta -30. Finalmente, comienza a dormir cuatro horas por noche, que no llega al mínimo exigible. Tras la tercera noche durmiendo poco, habrá acumulado seis horas de déficit de sueño, lo que equivale a una noche más en vela. La penalización a aplicar es de -40. Puesto que el atributo Rectitud del personaje es de 4, en cualquier momento el Máster lo obligará a caer inconsciente. El personaje debería entonces dormir cuatro noches un mínimo de seis horas para perder la penalización acumulada de -40, o bien podría dormir un par de noches durante doce horas cada una. Si ha caído desmayado por sueño, lo normal es que ya duerma del tirón las primeas doce horas.

El caso de la comida es similar, con la diferencia de que los plazos se alargan. Por lo pronto, partimos de la base de que todos los PJs son soldados, y por tanto no hay gordinflones en el grupo. Dicho esto, en vez de aplicar una penalización de -10 a todas las tiradas sobre habilidades por cada día sin comer, hazlo por cada semana (varios días separados de ayuno pueden acumularse para sumar una semana). Sin embargo, ten en cuenta que un día de alimentación normal equivale a un día sin comer, es decir, no anula en este caso la posible penalización acumulada tras toda una semana de ayuno. Un personaje tendría que comer normalmente durante siete días, o durante la mitad de ese tiempo pero el doble de cantidad, para compensar una penalización de -10. Corresponde al Máster establecer cuál es la cantidad de comida apropiada para considerar al personaje alimentado, siendo imposible establecer una regla infalible en este sentido. Considera que, a medida que recibe menos alimento, el cuerpo se adapta hasta cierto punto. Eso sí, ten en cuenta que, a diferencia de los Ratlings que simplemente son comilones, los Ogretes necesitan más comida que el resto de razas. Un personaje puede permanecer sin comer tantos días como sus atributos Resistencia+Heridas x10, tras lo que muere de inanición.

Por último, ten en cuenta que todas las penalizaciones descritas son acumulativas entre sí, por lo que un personaje hambriento, sediento y somnoliento no será mucho más que un inútil.

Si has leído esta parte de las comiditas y las siestecitas, y piensas que es un lío infumable, puedes aplicar tus propios criterios. El problema es que en un juego de rol suelen ser ambiguos. Por eso se proporcionan estas reglas: para que el Máster, si quiere, lleve el apunte de cuánto come, bebe y duerme cada PJ. Así, en una partida donde esto cuente, hay unas reglas concretas a las que ceñirse, y la escasez de recursos puede llegar a obsesionar a los jugadores. Este es un elemento que habitualmente no se explota mucho, pero puede resultar muy interesante en un juego de rol. Tal vez prefieras utilizar estas reglas sólo en una parte concreta de la aventura donde vas a poner a prueba a los jugadores. En cualquier caso, como ya se ha dicho, el Máster también es libre de ignorar este sistema y aplicar en su lugar las penalizaciones que considere a ojo de buen cubero.

Ropa, trajes y armaduras

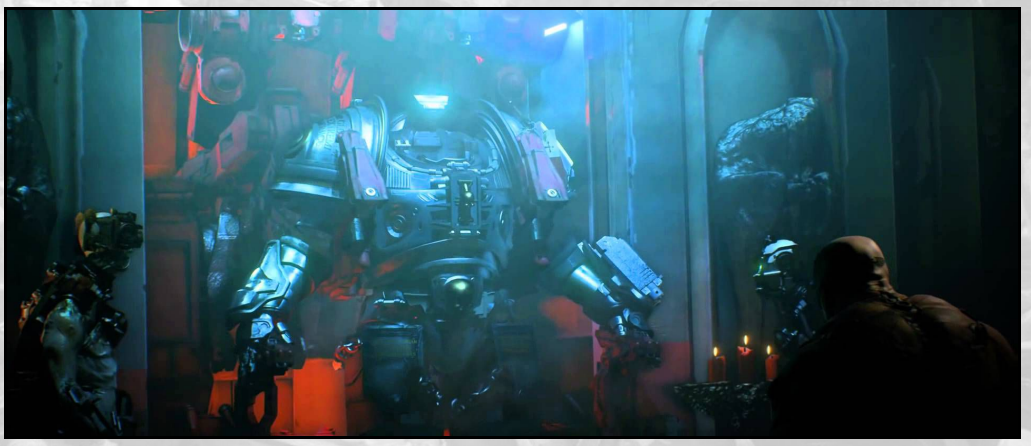
En Malleus Infidelium encarnamos a Marines Espaciales que raramente se despojan de sus Servoarmaduras y, de hacerlo, damos por sentado que éstas se quedan en sus sarcófagos. Por eso las armaduras son piezas de equipo que no ocupan ranura, porque se llevan puestas.

En Comando Especial, esto no siempre es así. Hay elementos de equipo, como trajes y conjuntos de ropa, que unas veces no pueden combinarse con armaduras y otras no tendría sentido hacerlo, por ejemplo si los PJs se visten de gala para colarse en una fiesta como falsos invitados de un Gobernador Planetario corrupto. En estos casos, es posible que los PJs tengan que despojarse de sus armaduras pero quieran llevarlas a cuestas en un bolso o mochila, ocupando entonces ranuras de equipo.

Las armaduras pueden llegar a constar de seis piezas de protección: pierna derecha, pierna izquierda, brazo derecho, brazo izquierdo, torso y casco. Cuando una armadura no se lleva puesta, sino como un bulto, entonces ocupa las siguientes ranuras de equipamiento:

- Armaduras con 1 o 2 niveles de heridas: hasta dos piezas no ocupan ranuras de equipo, hasta cuatro piezas ocupan dos ranuras, hasta seis piezas ocupan cuatro ranuras.
- Armaduras con 3 niveles de heridas: hasta dos piezas ocupan una ranura de equipo, hasta cuatro piezas ocupan tres ranuras, hasta seis piezas ocupan cinco ranuras.
- Armaduras con 4 niveles de heridas: hasta dos piezas ocupan dos ranuras de equipo, hasta cuatro piezas ocupan cuatro ranuras, hasta seis piezas ocupan seis ranuras.
- Armaduras con 5+ niveles de heridas: hasta dos piezas ocupan tres ranuras de equipo, hasta cuatro piezas ocupan cinco ranuras, hasta seis piezas ocupan siete ranuras.

Los jugadores pueden jugar con estos límites, llevando unas piezas colocadas y otras a cuestas para optimizar el uso de ranuras de equipo. Sin embargo, el sentido de ponerse un traje podría verse comprometido. Volviendo al ejemplo de la fiesta, si un PJ se planta en la misma con un casco, pues...



La ropa y los trajes por lo general no ocupan ranuras de equipo, tanto si se llevan puestos como a cuestas, salvo indicación contraria. Sin embargo, el Máster tiene que aplicar el sentido común en estos casos. Por ejemplo, si un PJ quiere guardar un conjunto de gala, uno de calle y un disfraz, el Máster podría especificar que toda esta ropa ocupa una ranura de equipo.

Si en la descripción de un traje o conjunto de ropa no se indica lo contrario, significa que siempre puede combinarse con una armadura. Por ejemplo, puedes llevar ropa de abrigo y encima una armadura. De hecho, es raro ir desnudo bajo las armaduras, ¡no vaya a ser que dejen algunas partes pudendas a la vista!

¿Puedo usar miniaturas de Warhammer 40k en las partidas?

La respuesta es sí y no. Por un lado, Malleus Infidelium se basa en las medidas de la 2da Edición de Warhammer 40k (la europea del sistema métrico se entiende), con los centímetros llevados a metros para que la conversión sea intuitiva. No obstante, en el reglamento de Malleus Infidelium se dice que el tamaño de los personajes normales es de un m2 sobre el terreno, lo cual equivale a mucho menos que una miniatura oficial de Warhammer 40k, cuya peana tiene un diámetro de 2,5 centímetros.

Este tamaño, de un metro sobre el terreno por personaje, responde a una necesidad lógica. Si hemos dicho que cada centímetro equivale un metro, vemos que las miniaturas oficiales de Warhammer 40k tendrían una altura de unos tres metros, lo cual es absurdo. En consecuencia, decidí conservar las distancias para una fácil adaptación -que además es más realista en cuanto al alcance de armas, movimiento de vehículos, etc.- y sencillamente reduje el tamaño de los personajes.

Por eso el tamaño de las áreas también es menor en Malleus Infidelium (calculándose en base al diámetro en lugar del radio), para que no sean exageradamente grandes con respecto a los personajes a los que deben cubrir. Y por tanto, al ser más pequeñas, las áreas se desvían menos.

Aclarado esto a modo de recapitulación, se proponen las siguientes opciones para representar a los personajes en un combate por asaltos.

- Opción 1: lo ideal es que uses fichas o miniaturas de 1 centímetro de diámetro, que representan perfectamente el tamaño de los personajes en Malleus Infidelium. Con un metro para medir, ya sabes que cada centímetro equivale a un metro en el juego de rol, así que sólo queda dibujar o construir el entorno e ir moviendo a los personajes. Por cierto, ya que aquí tenemos la figura de los Ogretes, que son personajes grandes, vamos a establecer que éstos ocupan el doble de espacio sobre el terreno. Usa por tanto fichas más grandes para ellos.
- Opción 2: nosotros, en las partidas de prueba, hemos usado exclusivamente un papel, un lápiz y una goma. La ventaja de esto es que puedes adaptar la escala según lo necesites. Si los jugadores van a combatir en un espacio muy amplio, incluso puedes establecer que cada metro en Malleus Infidelium equivale a un milímetro. Así, por ejemplo, los personajes avanzarían un solo centímetro por acción de movimiento, o un Bólter llegaría a 6 centímetros a larga distancia, etc. Los personajes son representados con el lápiz y los jugadores se hacen una idea del tamaño que ocupan. Este estilo, sin perder el componente estratégico, es más versátil y rolero.
- Opción 3: puede que ésta te guste más. Usa miniaturas oficiales y sigue considerando cada centímetro como un metro en el juego de rol, aunque esto signifique que en proporción los personajes son demasiado grandes. Y en tal caso, eso sí, toma el tamaño expresado de las áreas como su RADIO en lugar del diámetro, es decir, como en el wargame. Además, multiplica x2 la distancia a la que se desvían las áreas en Malleus Infidelium. Con este sistema tienes un clon de Warhammer 40k, menos realista pero más práctico para el uso de las miniaturas oficiales.

Como puedes ver, se ofrecen todas las posibilidades: uso de fichas, uso de miniaturas oficiales o la clásica opción de ir dibujando todo con un lápiz. Puedes combinar varias. Si eres un tipo avispado, tal vez ya hubieras pensado en todo esto, pero no está de menos decirlo.

Ahora bien, ¿y si no quieres usar miniaturas o fichas, ni eres muy amigo de medir o dibujar nada? Bueno, entonces debe de gustarte mucho la ambientación de Warhammer 40k, pero poco el wargame. Ten en cuenta que Malleus Infidelium está concebido como un juego de rol de Warhammer 40k, y eso incluye el componente estratégico. No obstante, no deja de ser un juego de rol. Puedes resolver los combates de una forma narrativa si lo prefieres, y tal vez reservar la representación de personajes sobre el terreno para los momentos álgidos.

Aquí no hay SRA, ¿qué pasa entonces?

En Malleus Infidelium existe un artilugio llamado SRA, característico de los Marines Espaciales y de algunos otros personajes, pero no de los Guardias Imperiales. Aparte de que varios elementos de equipo requieren un SRA para su uso, las diferencias van más allá.

Ante todo, ten en cuenta que los Guardias Imperiales cuentan con un simple Comunicador que les permite hablarse y escucharse los unos a los otros. Sin embargo, no pueden ver lo que están viendo sus camaradas. Si un miembro del grupo se aleja y la comunicación se interrumpe, no hay forma de saber si es por falta de cobertura, por algún fallo o por una emboscada; los miembros de la escuadra no reciben lecturas de sus compañeros.

Además, la falta de un SRA afectan a la medición de distancias y la identificación de objetivos, tal y como se indica a continuación.

Medición de distancias

En Malleus Infidelium los Marines Espaciales disponen de un SRA. Esto implica que los jugadores deberían poder medir distancias antes de efectuar sus acciones, por ejemplo, no voy a correr para ponerme a cubierto si no llego a la cobertura, o no voy a disparar a un objetivo fuera de alcance.

En Comando Especial los Guardias Imperiales no tienen un SRA, así que lo correcto sería acercar el juego al estilo del wargame, donde no puedes medir hasta que declaras una acción. Por ejemplo, un PJ podría cargar a un enemigo para descubrir que no llega a entablar contacto, o podría dispararlo para comprobar que está fuera de alcance. A base de ensayo y error, por simple estimación o por las acciones de los propios enemigos, los jugadores van haciéndose una idea de las distancias.

Los antagonistas, a su vez, pueden disponer o no de un SRA, aplicando las mismas restricciones. Esto da una capa de profundidad adicional al elemento estratégico de los combates, siempre y cuando quieras resolverlos así, tal y como se ha explicado en el apartado anterior. Si eres más partidario de resolver los combates de una forma narrativa, o calcular “a ojo”, puedes hacerlo perfectamente e ignorar este asunto de las distancias, aplicarlo de forma aproximativa o reservarlo para situaciones concretas.

Identificación de objetivos

En Malleus Infidelium los Astartes pueden identificar a los objetivos y su equipo gracias al SRA. En la práctica, esto significa que los PJs pueden preguntar al Máster información sobre sus enemigos relativa al combate (habilidades, atributos, equipo…), y obtener al menos datos aproximados.

En Comando Especial, al no haber un SRA, es más apropiado que los PJs desconozcan a qué se enfrentan hasta sufrirlo en sus carnes. Pueden hacerse una idea previa, pero poco más.

Reconocimiento

Aunque no dispongan de un SRA, los PJs podrían solicitar hacer tiradas sobre sus atributos y habilidades para calcular distancias o saber más de sus objetivos. Esto sin duda ralentizaría el sistema.

Así que vamos a hacer una media entre tres atributos, que son Conocimientos Generales, Conocimientos Técnicos y Conocimientos Ocultos, multiplicando el valor obtenido x10: el resultado final (redondeando hacia abajo) es el Reconocimiento, que es un elemento nuevo de este suplemento y se indica como “RECON” en la ficha de jugador.

Cuando los PJs hagan sus tiradas para establecer el orden de Iniciativa, diles que tiren también en 1D100 sobre su valor de Reconocimiento: se considera que aquellos que hayan obtenido un éxito cuentan con un SRA durante todo el combate. Quienes hayan fallado la tirada no tendrán esta ventaja. El Máster puede aplicar penalizaciones cuando los enemigos o los entornos sean completamente extraños y, al contrario, puede conceder bonificaciones si los PJs ya se han dejado la piel contra los mismos adversarios en las mismas localizaciones.

Si un PJ ha superado la tirada sobre Reconocimiento y actúa antes que sus compañeros en la secuencia del asalto, o en cualquier caso de cara a asaltos posteriores, puede ir compartiendo la información de que dispone. Esto es muy sencillo: si ese PJ se enfrenta a un enemigo y solicita datos sobre sus características o equipo, el resto de la escuadra está al tanto; si quiere saber la distancia a la que se encuentra el objetivo, sus compañeros obtienen esa información. Sin embargo, no es legal que los PJs que hayan superado sus tiradas sobre Reconocimiento se pongan a medir distancias o preguntar sobre todos los posibles objetivos arbitrariamente. Hay que aplicar el sentido común y pedirles que concreten sus acciones lo antes posible.

Puntos de devoción

En Malleus Infidelium existen los puntos de bendición, pero en este suplemento vamos a llamarlos puntos de devoción. Éstos proporcionan las mismas ventajas que los puntos de bendición y en general funcionan igual, pero se llaman de forma distinta para entender mejor su uso por parte de los Guardias Imperiales y las peculiaridades que esto comporta.

A diferencia de los Marines Espaciales, que son individuos cercanos al Emperador, para la inmensa mayoría de ciudadanos del Imperio la figura del Dios Emperador es un ente abstracto y en realidad bastante desconocido. El Culto Imperial se ha encargado de establecer toda una serie de dogmas en torno a una imagen mitificada, que se presenta como un ser celestial.

Lo cierto es que los ciudadanos imperiales de a pie son más devotos que muchos Astartes, pero también están más alejados del verdadero Emperador. Probablemente los Guardias Imperiales recen, pero en este caso rezar diariamente como parte de una rutina no sirve para recuperar los puntos de devoción gastados. En su lugar, los PJs recuperan automáticamente tantas décimas como el valor de la decena de su habilidad Fe, siempre hasta un máximo de 6 puntos de devoción; por ejemplo, un Guardia Imperial con Fe 45 recupera 0,4 puntos de devoción al día.

Por otro lado, el código de conducta de un soldado es mucho menos estricto que el de un Marine Espacial. En consecuencia, es más difícil que los PJs pierdan puntos de devoción por llevar a cabo actos cuestionables. Aún así, recuerda que un personaje se vuelve más estricto y honorable cuantos más

puntos de devoción tiene, siendo más susceptible de perderlos por sus malas acciones.

Cuando un PJ gasta voluntariamente todos sus puntos de devoción, su fe ciega en un ídolo se puede volver contra él, entregándose a los poderes ruinosos en su desesperación. Los jugadores tienen que seguir las reglas sobre los umbrales y los límites de bendición descritas en Malleus Infidelium, y su conducta se ve influida por estos baremos. Deben realizar las tiradas en las tablas que correspondan.

Sin embargo, cuando un Guardia Imperial tira en la tabla Límite de Bendición Inferior, no lo hace con 1D6 sino con 1D10: si obtiene un 7 o más, el resultado -1 es la cantidad máxima de puntos de devoción que podrá acumular, entendiéndose que su fe se ha quebrado pero no ha sido corrompido. Este límite puede mantenerse o disminuir por nuevas tiradas en la tabla, pero nunca aumentar aunque se obtenga un resultado mayor. Así, un PJ podría tener un techo de 6 o 7 puntos de devoción y, por consiguiente, no llegar a perder jamás posibles rasgos adquiridos en las tablas Umbral o Límite de Bendición Inferior. Esto representa que los individuos “corrientes” no suelen interesar mucho a los dioses oscuros, pero si llegan a corromperse es más difícil que se sobrepongan.

Por último, considera que la exposición directa al Caos o la búsqueda de sus misterios prohibidos afecta más a los Guardias Imperiales que a los Marines Espaciales. En este sentido pueden verse fácilmente pervertidos si están demasiado tiempo rodeados por la corrupción, perdiendo puntos de devoción en consecuencia. No obstante, como es habitual, cuantos menos puntos de devoción tengan, más profunda deberá ser la influencia del Caos para que los sigan perdiendo.

Se puede decir que los PJs de este suplemento no llaman especialmente la atención de los poderes ruinosos. Sin embargo, cuando van a su encuentro, la influencia del Caos sobre ellos es considerable. En general son los propios personajes quienes alcanzan un estado de iluminación o embrutecimiento, llevando su mente al límite movidos por la pasión. Así, podrían acumular diez puntos de devoción y comulgar con el Emperador, quien se sabe ha obrado milagros a lo largo y ancho de la galaxia, o podrían perderlos todos y eventualmente entregarse a las garras del Caos, cuando su psique ha quedado reducida a la de un ser miserable.

Resumiendo, éstas son las peculiaridades de los puntos de devoción:

- Los PJs no recuperan un punto de devoción al día por rezar, sino que automáticamente recuperan tantas décimas como el valor de la decena de su habilidad Fe.
- Los PJs no suelen perder puntos de devoción por su conducta, salvo que ésta sea deplorable.
- Los PJs se ven fácilmente corrompidos por la exposición directa al Caos y la búsqueda o revelación de conocimientos heréticos.
- Los PJs tiran 1D10 en la tabla Límite de Bendición Inferior. Si obtienen un 7 o más no son corrompidos, pero ya no podrán acumular más puntos de devoción que el resultado obtenido -1. Este límite puede disminuir por nuevas tiradas en la tabla, pero nunca aumentar.

Rango y obtención de nuevas mejoras

Rango

Los PJs tienen unos atributos y habilidades, como cualquier personaje. Inicialmente son considerados Guardias Imperiales comunes, es decir, soldados de sus respectivos regimientos. Se entiende que ya finalizaron su instrucción, 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 habilidades.

Los Comisarios, Legionarios Penales, F.E.O.s y Psíquicos Primordiales no comparten la cadena oficial de mando de la Guardia Imperial, pero comienzan en el juego en circunstancias similares, es decir, ya finalizada su instrucción y en activo. Aunque el primer rango de los Comisarios es el de Cadete, se entiende que ya ejercen en las filas de la Guardia Imperial, donde son supervisados por los Comisarios más experimentados.

Los personajes usan los puntos de experiencia obtenidos tal y como se detalla en Malleus Infidelium. Los Ogretes dividen a la mitad la experiencia obtenida (redondeando hacia abajo) hasta que no hayan conseguido la mejora B.O.N.E., lo cual se explica más adelante. A medida que los personajes incrementan su experiencia y mejoran sus atributos y habilidades, van subiendo de rango en sus respectivos escalafones. El rango está determinado por los puntos de rango, iguales a la suma de todos los atributos.

A continuación se muestra el escalafón para las distintas profesiones que pueden elegir los jugadores. A la izquierda se encuentran los puntos de rango necesarios para alcanzar el siguiente rango.

Tal y como se ha dicho, los PJs comienzan el juego en el primer rango del escalafón.

Pts.	C.O.E.s / Comando de Choque	Comisario	Legionario Penal	F.E.O.	Psíquico Primordial
-	Guardia Imperial	Cadete	Legionario Penal	Ogrete	Psíquico Primordial
50	Sargento	Agente	Legionario Penal II	Ogrete Veterano	Psíquico Veterano
55	Teniente	Inspector	Legionario Penal III	Cabezadura	Maestro Psíquico
60	Capitán	Comisario	Legionario Penal IV	Cabezadura Veterano	Gran Psíquico
65	Coronel	Coronel Comisario	Legionario Penal V	Baluarte	Gran Psíquico de Batalla
70	Mariscal	Lord Comisario	Legionario Penal VI	Arrastracañones	Señor Psíquico
75	General	Comisario General	Legionario Penal VII	Guardaespaldas	Psíquico Primaris

En la 2da Edición del juego de miniaturas, un Sargento es igual que cualquier soldado de la escuadra (sólo se diferencia su equipo), y el primer salto cualitativo lo vemos en la figura del Teniente. Sin embargo, en Comando Especial se ha introducido la figura del Sargento como un rango intermedio, lo cual parece mucho más razonable para que los jugadores no pasen a ser oficiales a las primeras de cambio, y para que la subida en el escalafón sea más gradual.

Como ocurre en Malleus Infidelium con los Señores del Capítulo, técnicamente los jugadores de Comando Especial podrían llegar a ser Generales al mando de un ejército entero, al menos si son Humanos. Deja que las aventuras fluyan y ve dando un sentido a los personajes. Además, el hecho de que un personaje haya alcanzado un rango no significa que éste sea necesariamente reconocido oficialmente, sino que el personaje está preparado para asumirlo. Por ejemplo, si el grupo de jugadores está en un planeta perdido en medio de una misión inesperada, poco importa cuánto suban de rango hasta que alguien con mayor autoridad no decida reconocerlo. También es habitual que el primer jugador que obtenga un rango sea reconocido como tal por delante de otros jugadores, para que así haya un líder.

Es importante aclarar que lo dicho en el párrafo anterior se refiere a Humanos que forman parte de la Guardia Imperial, que en este caso está representada por los Cuerpos de Operaciones Especiales y los Comandos de Choque. Otras razas de ahumanos que compartan estas profesiones, aunque simbólicamente obtienen estos rangos, muy difícilmente van a ejercerlos, sobre todo los más altos del escalafón. Por ejemplo, si eres un Ogrete de un Comando de Choque, olvídate de ser un oficial real y considera tu rango simplemente como una progresión en el juego. Puede que te den una piruleta.

El resto de profesiones no pueden llegar a comandar los ejércitos, aunque algunos Comisarios lo han llegado a hacer. Sin embargo, ya sabes que un Comisario de alto rango es un funcionario político muy influyente. Considera que los Comisarios pueden ejercer control y supervisar a sus rangos equivalentes dentro de la Guardia Imperial. Los Legionarios Penales, como ves, no tienen un escalafón real y simplemente son considerados por su categoría dentro de la Guardia Imperial, siendo en cualquier caso unos reos condenados, por muy duros que lleguen a ser. La profesión F.E.O. (Fuerza Especial Ogrete) refleja más adecuadamente lo que se espera de los Ogretes, cuya mayor aspiración es la de ser guardaespaldas personales de algún oficial, un puesto que asumen con verdadera devoción y bajo juramento de muerte. Los Psíquicos Primordiales tienen su propio escalafón y pueden resultar muy influyentes, pero tampoco forman parte de la cadena oficial de mando.

Obtención de nuevas mejoras

Los Guardias Imperiales aprenden mejoras a medida que combaten, acumulan experiencia y suben de rango. No es necesario que estas mejoras sean aprendidas mediante instrucción, y en su lugar tómalas como habilidades instintivas que se manifiestan en los PJs a medida que progresan. El Máster puede exigir a los jugadores una sesión de entrenamiento para la obtención de nuevas mejoras, pero no es estrictamente necesario.

Existen mejoras de profesión, que aumentan la especialización de los personajes, mejoras de raza, que les proporcionan un estilo de combate exclusivo y mejoras de oficiales, comunes a todos los personajes pero reservadas para aquellos que han obtenido el rango de Teniente o equivalente.

Al inicio del juego, todos los personajes comienzan en el primer rango y cuentan con una mejora de las disponibles por raza o profesión. 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 Psíquicos Primordiales están obligados a elegir como primera mejora un poder psíquico de la Scholastica Psicana si son Humanos, o de los Señores Ancestros en el caso de los Squats.

C.O.E.s / Comando de Choque	Mejoras por rango	Mejoras totales
Guardia Imperial	1	1
Sargento	1	2
Teniente	2	4
Capitán	1	5
Coronel	1	6
Mariscal	2	8
General	1	9

En esta tabla se han mostrado las mejoras para los Cuerpos de Operaciones Especiales y los Comandos de Choque, pero las demás profesiones progresan exactamente igual conforme los personajes alcanzan rangos equivalentes.

Los Ogretes, además de dividir a la mitad la experiencia obtenida tal y como se ha dicho, constituyen una excepción al comenzar el juego sin mejoras. Deberán esperar a llegar al rango de Sargento o equivalente para obtener su primera mejora. Es recomendable que los Ogretes elijan al principio mejoras de raza, ya que una de ellas, denominada B.O.N.E., no sólo les permite comenzar a recibir experiencia normalmente, sino también escoger inmediatamente otra mejora. Por tanto, a la larga los Ogretes tienen las mismas mejoras que cualquier otro personaje. Aunque la obtención de las mejoras de raza es aleatoria, date cuenta de que un Ogrete que escoge siempre mejoras de raza va a obtener B.O.N.E. en el rango de Teniente como muy tarde, así que tú, Ogrete, ¡ten paciencia y piensa que partes en el juego con una ventaja considerable!

A excepción de las mejoras de Psíquicos Primordiales, el resto se adquieren de forma aleatoria tirando 1D3. Los PJs pueden no obstante escoger la rama de mejoras que prefieran entre aquellas de profesión, de raza y de oficial (estas últimas sólo cuando han obtenido al menos el rango de Teniente o equivalente). Los Psíquicos Primordiales que obtienen mejoras de profesión pueden elegir tanto las propias mejoras como los poderes psíquicos dentro de las disciplinas, pero no pueden aprender dos poderes seguidos, debiendo escoger otras mejoras entre medias.

Tronos

Los Guardias Imperiales forman parte de una milicia gigantesca permanente. El Imperio paga a sus soldados, aunque no precisamente mucho. La simple posibilidad de escapar de una vida anodina en el mejor de los casos, y muchas veces directamente miserable, es un aliciente más que suficiente para que los jóvenes se alisten en las Fuerzas de Defensa Planetarias, y posteriormente, si tienen suerte, en la Guardia Imperial, donde podrán visitar otros mundos y servir al Emperador en primera línea de combate.

Los Guardias Imperiales reciben comida, una cama, un uniforme, un arma… ¡y un objetivo superior en la vida! También reciben un sueldo teórico de unos 1.000 tronos mensuales, que puede variar en función del regimiento, la localización y las circunstancias.

En la práctica, muchas pagas se retrasan o se reducen, y se apela al honor para que los Guardias Imperiales cumplan con sus deberes, o a la simple promesa de que algún día cobrarán lo adeudado. Es posible que un Guardia Imperial no llegue a cobrar en años, pero a cambio se le ofrece un terreno que explotar en uno de los nuevos mundos conquistados, o un cargo administrativo permanente en uno de los edificios monolíticos del Administratum, de forma que pueda retirarse con dignidad.

Por supuesto no faltan las voces que sostienen que no tiene sentido pagar a gente que está a punto de morir, y que el Imperio lo sabe perfectamente. Pero tales afirmaciones están muy mal vistas y son consideradas heréticas, bajo amenaza de pena capital.

Puesto que los Guardias Imperiales son muy diferentes a los Marines Espaciales, no sólo van a recibir un sueldo, sino que lo van a gastar. Pueden ir a un bar, a un hostal, a una tienda, a un casino, o a donde quieran y usar su dinero, bueno, ¡si es que les entregan la paga! Incluso es habitual que compren

equipo de su propio destacamento, pues siempre hay entre la soldadesca algún mercachifle (probablemente un Ratling) que trafica con objetos.

En este suplemento vamos a multiplicar el coste de todo el equipo de Malleus Infidelium x10 para llevarlo a su precio en tronos, que son la moneda habitual del Imperio. De esta forma, por ejemplo, un Rifle Láser pasa a costar 20 x10 = 200 tronos imperiales.

Para que la conversión sea fácil, vamos a imaginar que un trono imperial equivale más o menos a un euro en la vida real. De este modo, por ejemplo, una buena comida puede costar unos 20 o 30 tronos imperiales. Un vehículo medio puede costar en torno a 10.000 tronos. Pasar una noche en un hotel decente puede costar entre 50 y 100 tronos dependiendo de la ciudad, etc.

En muchos juegos de rol el dinero existe, pero los jugadores no saben exactamente cuánto tienen. Puede deberse a que son juegos ambientados en épocas pasadas, donde por ejemplo 100 dólares era una fortuna, o juegos de fantasía donde una simple moneda de oro ya es demasiado, y no sabes bien cuánto cuestan las cosas. Para evitar esto y que los jugadores se sientan cómodos y gestionen bien sus recursos, seguiremos por tanto esta regla de:

Crédito en Malleus Infidelium x10 = precio en tronos imperiales = precio equivalente en euros.

Ten en cuenta que el precio sugerido es aproximativo, y puede variar entre los distintos planetas que forman el Imperio de la Humanidad, con modelos económicos y sociales radicalmente distintos unos de otros. Los tronos pueden fraccionarse en céntimos de trono, igual que los euros.

Los PJs de este suplemento, como miembros de un Comando Especial, pueden obtener tronos adicionales por completar con éxito sus misiones (o para llevar a cabo las mismas). ¡Pero nadie les asegura que vayan a cobrar esta cantidad extraordinaria!

El tema de las pagas inconstantes, además de ser una realidad en la Guardia Imperial, es un recurso para que el Máster evalúe la evolución de los PJs y les entregue tronos en consecuencia. Si los jugadores han cogido un montón de armas de los enemigos caídos y van sobrados de equipo, el Máster puede reducir o eliminar pagas para compensar. O un oficial con mala uva podría requisar objetos a los jugadores, alegando cualquier cosa. Ningún Guardia Imperial se ha hecho rico.

Si eres el Máster, debes ser realista. En muchos juegos de rol, los jugadores viven del aire y no se gastan ni un céntimo salvo en armas y objetos para el combate. Si no quieres andar calculando las cantidades gastadas en cada simple comida o en cada noche en un hostal, haz una media para todo el mes, y descuéntalo de la cantidad percibida por los jugadores, ¡o de sus fondos si no les pagan! Vivir nunca ha sido gratis, salvo que los jugadores permanezcan en su destacamento, junto al grueso de la Guardia Imperial: entonces reciben su comida y su cama, pero aún así lo normal es que se gasten su dinero en apuestas, juegos, licor, cigarros, etc. Como Máster, puedes sustraer una cantidad a los jugadores simplemente por hacer cosas que ni siquiera describen, como comprarse una bebida o un aperitivo de una máquina expendedora. Todos hacemos esto en la vida real. Además, lo normal es que los jugadores tengan una familia y destinen parte de sus ganancias a la misma. Y una última observación: los Ratlings, a pesar de su tamaño, suelen comer el doble que un ser humano, y los Ogretes perfectamente pueden comer el doble que un Ratling.

Una de las profesiones descritas en este suplemento es la de Legionario Penal. Lo normal es que a cambio de su servicio en un Comando Especial, a este individuo se le conceda el perdón del

Emperador, y eso es más importante que todas las riquezas del mundo. El jugador que encarne a un Legionario Penal por lo general no cuenta con pagas ni se le asigna cantidad alguna salvo para la manutención básica. Lo normal es que pida “prestado” a otros jugadores, o que robe directamente el equipo a su alcance.

Todos los jugadores en general pueden robar, y esto dependerá de su código de honor personal y de las circunstancias en que se encuentren. Por supuesto, robar es un delito y puede tener sus consecuencias, a veces funestas. Ten en cuenta que los Guardias Imperiales no son Marines Espaciales y no imponen ni remotamente el mismo respeto entre la población civil. Se puede robar superando tiradas sobre Ocultación y, en determinadas circunstancias, también sobre Sigilo. Robar no siempre resta puntos de devoción a los jugadores y, si es por verdadera necesidad, no tendrán el menor dilema en hacerlo. Ahora bien, ten muy claro que los PJs no deberían ser una banda de delincuentes, y los robos pueden llevar a situaciones mucho más extremas. El caso del Legionario Penal es distinto: él sí es un criminal sentenciado y por tanto puede robar impunemente, sin que esto le reporte pérdida de puntos de devoción. Si algún jugador es un Ratling, el Máster también debería ser más comprensivo con la gestión de sus puntos de devoción cuando robe algo, pues estos chiquitines son cleptómanos por naturaleza. Por consiguiente, si el jugador es un Ratling de la Legión Penal, ¡no sólo puede sino que debe robar! Ahora bien, estos actos podrían traer consecuencias para el grupo entero…

Los jugadores pueden revender objetos en tiendas para obtener dinero. Lo normal es que se les pague aproximadamente un 30% de su precio de venta. Pueden realizar tiradas enfrentadas sobre Persuadir y/o Psicología contra un comerciante para aumentar o reducir esta cantidad. Aunque muchas tiendas tienen precios fijados, en los mercadillos se puede negociar también a la hora de comprar equipo, lo que puede rebajar su precio, pero también incrementarlo. Si un jugador se decide a hacer una tirada enfrentada, está participando en la negociación y debe obrar en consecuencia.

Por último, ten en cuenta que el sueldo de los jugadores va en aumento conforme suben en el escalafón, sobre todo en los puestos de más alto rango, donde ya pueden empezar a ser individuos adinerados. El Máster es libre de fijar los nuevos salarios. Además, a mayor importancia dentro del

ejército, mayor posibilidad de cobrar íntegro el sueldo. Los Legionarios Penales, por el contrario, al subir en el escalafón se acercan más al perdón del Emperador, pero siguen sin percibir un trono.

El collar explosivo y el Legionario Penal

Si uno de los jugadores interpreta a un Legionario Penal, lo más adecuado es que su personaje tenga instalado un bonito collarín explosivo, aunque no es estrictamente obligatorio. En las batallas, un Custodio vigila a los Legionarios Penales, activando los collares de quienes tienen la mala idea de desertar. La explosión de estos artefactos no afecta a los personajes adyacentes más allá de salpicarlos de sangre; el Legionario Penal, sin embargo, queda muerto sin cabeza sobre el campo de batalla.

Como aquí lo que tenemos es un Comando Especial, el Legionario Penal recibe un trato distinto del que se le daría en un campo de batalla. No hay una regla concreta sobre cómo abordar esto, y de hecho puede servir como base para crear situaciones bastante divertidas, bueno, para el Legionario Penal quizás no tanto…

Ante todo, si el jugador interpreta correctamente a su personaje, el Legionario Penal debe considerarse un personaje arrepentido y ávido de redención. Es un criminal, un tío muy chungo, pero al menos ahora ya no es un malvado. Lo normal es que, por integrar el Comando Especial, se le haya prometido que será absuelto de sus cargos para reintegrarse en las filas regulares de la Guardia Imperial, lo cual es algo excepcional entre las Legiones Penales. Esto es una promesa a largo plazo, es decir, el personaje que sea un Legionario Penal, lo va a seguir siendo durante el tiempo que dure su trayectoria en el juego. Pero el caso es que su intención es la de redimirse, y por tanto no es adecuado que el jugador intente huir o traicionar a sus camaradas, a quienes debería ver como sus aliados para obtener su pasaporte de salida del infierno.

Una vez establecido esto, ¿qué ocurre con el collarín explosivo? Sencillamente lo que el Máster quiera. La forma “amigable” de resolver esto entre jugadores es que el Legionario Penal sea asignado a otro PJ del que no se separará ni para hacer pipí. Si el PJ asignado muere o se aleja más de una distancia, un pulsómetro subdérmico previamente injertado activará el collar explosivo del Legionario Penal. Esto transforma al Legionario Penal en una especie de guardaespaldas, cuya vida va ligada a la del PJ asignado. Por supuesto, dicho PJ debería estar informado de estas circunstancias, ¡no vaya a ser que le de por darse un paseo y se aleje demasiado!

Otra opción sería usar detonadores, similares a los utilizados por los Custodios en los campos de batalla. Puedes entregar el detonador en secreto a uno de los jugadores, o puedes hacerlo a la vista de todos, para que el Legionario Penal sepa quién lo tiene controlado. Puedes entregar varios detonadores a los otros jugadores. Y puedes, por supuesto, no entregar detonadores a nadie, pero decirle al Legionario Penal que alguien lo controla, o no decirle nada. Incluso puedes entregar detonadores falsos que no funcionan, pero mantengan escarmentado al Legionario Penal. O puede que sólo uno de ellos sirva y nadie sepa cuál es. Una situación surrealista sería que el propio Legionario penal pudiera acceder a su detonador y usarlo como elemento disuasorio, en plan “¡que estoy mu locooo!”. Como ves hay muchas posibilidades.

Ahora bien, si quienes tienen un detonador, o en cualquier caso el resto del grupo, se ponen de acuerdo para enviar al Legionario Penal a las misiones más suicidas sin el menor cuidado y bajo coacción injustificada, éste puede levantar una queja formal. Si se demuestra que ha sido usado de

carne de cañón, los responsables serán juzgados y posiblemente acaben ellos mismos en la Legión Penal, algo que por otro lado puede ocurrirles por la comisión de cualquier delito grave. Un PJ que ingresa en la Legión Penal puede conservar sus mejoras de profesión, puesto que las mejoras propias de Legionarios Penales se entienden de largo recorrido. Por supuesto deja de percibir un sueldo y, en su lugar, obtiene un bonito collarín explosivo.

La ventaja de ser un Legionario Penal es que ya eres un delincuente, así que puedes cometer delitos menores sin que las quejas a tus superiores tengan mayores consecuencias. Si te pasas, eso sí, pueden fusilarte sin contemplaciones, ¡puesto que no puedes ingresar dos veces en la Legión Penal! Es posible que los otros jugadores quieran controlar tus acciones, ya que podrían arrastrar a todo el grupo a un cuerpo de delincuentes que no deberían ser. Y por supuesto ten la seguridad de que pierdes menos puntos de devoción por acciones cuestionables, que para ti pueden ser de lo más normales. Por lo pronto, robar es tu única forma de “ingresos”, y no pierdes ni un solo punto de devoción por hacerlo.

El collarín explosivo, para tu desgracia, es bastante chungo, vamos, una guarrada en toda regla. Si llega a explotar, te causa un impacto de Fuerza 10 en la cabeza que ignora armaduras y pantallas, y que se considera un crítico automático. Si sobrevives a esta burrada y aún así permaneces fiel al grupo, es posible que no te coloquen otro, y ten por seguro que estarás un paso más cerca de la absolución.

El collar explosivo puede ser un elemento muy versátil. Un Máster algo cruel podría, por ejemplo, establecer que en una batalla (no escaramuza), si el Legionario Penal obtiene un resultado de ¡duelo!, junto a su enemigo aparece un Custodio de la Guardia Imperial con cara de pocos amigos. Imagínate el resto... El collar también puede tener sus ventajas: por ejemplo, ante un detector de metales, no habría más remedio que aceptar que el Legionario Penal entrara con su collarín... y tal vez algo más. Si lo piensas, este artefacto puede dar mucho juego.

Reglas para Ogretes

Personajes grandes

Las reglas sobre los personajes grandes están algo dispersas en Malleus Infidelium, pero aquí tenemos la figura de los Ogretes. Así que conviene recapitular y establecer todas estas reglas en un mismo apartado, tal y como se indica a continuación:

1. Los personajes grandes bonifican en +10 las tiradas del enemigo para impactarlos a distancia.
2. Si alguien dispara al cuerpo a cuerpo donde está luchando un personaje grande, éste tiene el doble de posibilidades de ser alcanzado que su rival de tamaño normal, conforme a las reglas para disparar al cuerpo a cuerpo descritas en Malleus Infidelium. A continuación los ejemplos más recurrentes:

- Ogrete trabado con 1 rival de tamaño normal = impactado con 4 resultados en 1D6.
- Ogrete trabado con 2 rivales de tamaño normal = impactado con 3 resultados en 1D6.
- Ogrete trabado con 3 rivales de tamaño normal = impactado con 4 resultados en 1D10.
- Ogrete trabado con 4 rivales de tamaño normal = impactado con 2 resultados en 1D6.

3. 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.
4. Los personajes grandes pueden destrabarse del cuerpo a cuerpo en su turno sin efectuar tirada ni sufrir daño, excepto de otros personajes grandes. Es decir, sus rivales no tiene la opción de golpearlos mientras se alejan.
5. 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 Fuerza. Todo esto se entiende contra rivales más pequeños.
6. Los personajes grandes pueden superar una tirada sobre Vigor para no caer al suelo tras ser embestidos. A su vez, frenan bruscamente al vehículo (o a otro personaje grande) si debe determinarse un impacto contra éste, es decir si no mueren al ser arrollados; en este caso todos los pasajeros del vehículo caen a consecuencia de la colisión.
7. Si se desplazan hasta un punto situado a un mínimo de 25 metros desde su posición, ya sea corriendo o cargando a un enemigo situado a esa distancia, los personajes grandes pueden embestir obstáculos y arrollar a personajes en el trayecto, con una Fuerza por embestida igual a su atributo Resistencia.

Ogretes y embestidas

En la 2da edición de Malleus Infidelium, en el apartado del reglamento sobre las colisiones de vehículos, se indica que los personajes grandes pueden embestir con una Fuerza igual a su atributo Resistencia, siempre que hayan recorrido al menos 25 metros, ya sea corriendo o cargando a un enemigo situado a esa distancia (pág. 380). Esto significa que deben moverse hasta un punto situado a 25 metros o más desde su posición, nunca con una sola acción de movimiento. Entonces pueden arrollar uno o más obstáculos y/o personajes en el trayecto. Los personajes grandes que corren para embestir deben declararlo de forma similar a una carga, estando obligados a usar ambas acciones de movimiento. Es legal que se destraben y usen una segunda acción de movimiento para embestir, como si corrieran.

Un personaje grande puede realizar giros durante la embestida si le sobra movimiento, pero es importante precisar -y esto se aplica también a vehículos- que no puede correr en círculos o dar media vuelta en medio de su recorrido para embestir más de una vez un mismo objetivo en el mismo asalto.

Los Ogretes son personajes grandes, pero se desplazan 12 metros por acción de movimiento y por lo tanto no alcanzan el mínimo exigible de 25 metros para embestir, ya que pueden recorrer como mucho 24 metros. Sin embargo, en este suplemento existe una mejora de profesión que permite a los Ogretes aumentar su velocidad y con ello embestir tanto obstáculos como a otros personajes.

Un personaje grande embistiendo podría ver frenado su avance o incluso resultar herido durante las colisiones. Concretamente, si embiste un obstáculo y no logra penetrarlo, siendo un personaje y no un vehículo, en este caso sufre los puntos de daño correspondientes a su tirada de penetración de blindaje. Por ejemplo, si obtiene un resultado de 20 en la tirada de daño, que corresponde a 10 puntos de penetración de blindaje, y no logra penetrar el obstáculo, sufre los 20 puntos de daño en sus carnes.

Recuerda que en los brutales impactos por colisión se repiten los resultados de 6 en las tiradas de daño, e incluso los resultados de 5 (F6 y MS -3) y 4 (F7 MS -4), tanto al causarlos como al sufrirlos.

Transporte Ogrete

En Malleus Infidelium se describen unas reglas para monturas (pág. 408) y monturas independientes (pág. 467). Las primeras son como una extensión del jinete, mientras que las segundas son bestias independientes que, mientras sean montadas, se comportan como monturas. Se diferencian entre ellas cuando son impactadas a distancia y en los combates cuerpo a cuerpo, donde se aplican reglas distintas. Pero, como monturas, son controladas por un jinete, que es quien realmente lleva a cabo sus dos acciones en la secuencia del asalto de acuerdo a su orden de Iniciativa.

En Comando Especial hay una mejora que permite a un Ogrete cargar a cuestas con un Ratling. Esto no debe confundirse con una montura, puesto que el Ratling no dirige al Ogrete, ¡aunque puede aconsejarle! Por consiguiente, ambos personajes se consideran independientes en todo momento.

Un Ratling puede subir o bajar de un Ogrete como si éste fuera un vehículo (pág. 372 de Malleus Infidelium), lo cual le permite acceder a su canastillo o bien abandonarlo y volver al suelo.

Cada personaje cuenta con su propio orden de Iniciativa en la secuencia del asalto y sus dos acciones en cada uno de sus turnos. Aunque el Ogrete se mueva, no se considera que el Ratling ha movido, como si estuviera sobre un vehículo. Sin embargo, el pequeñajo sólo puede efectuar fuego de supresión o cobertura si el Ogrete mueve, pero no si corre o carga.

Ante posibles colisiones, el Ratling cuenta como un pasajero si el Ogrete embiste obstáculos y/o personajes; si el grandullón es embestido y falla la tirada sobre Vigor, considera que el Ratling puede ser aplastado tal y como se indica más adelante. Ten en cuenta que por lo general las pantallas

protegen de las colisiones, pero no impiden que éstas se produzcan.

El Ratling está en principio a salvo de los combates cuerpo a cuerpo, entendiéndose que no puede atacar ni ser atacado en circunstancias normales. Si dispara a los enemigos del Ogrete trabados en combate, puede impactar a su amigote según las reglas para disparar al cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que el Ogrete es un personaje grande y tiene más posibilidades de ser alcanzado mientras se menea y brama como un descosido. Recuerda también que, tal y como se indica en la 2da edición de Malleus Infidelium (pág. 349), el Ratling no puede curar al Ogrete si éste se encuentra trabado.

El Ogrete puede intentar cubrir a su pequeño amigo alzando el brazo por encima de su cabeza, mientras lo mira todo con una monstruosa carita de preocupación. Esto es un tipo de acción específica que mantiene el brazo en alto (y ocupado) hasta el inicio del siguiente turno del Ogrete, y mientras tanto éste no lo bajará por nada del mundo. El Ratling se considera tras cobertura liviana. Cualquier impacto que falle por la misma alcanzará al Ogrete en el brazo.

Si el Ogrete cae por cualquier motivo, el Ratling debe superar una tirada sobre Esquivar para evitar ser aplastado, o sufre un impacto por el valor del atributo Resistencia del Ogrete. Si tiene éxito, se entiende que salta y ya no está sobre su camarada. Si el Ogrete sufre daño por caídas, velocidad o proyecciones, éste se aplica igualmente al Ratling, que normalmente será expulsado del canastillo.

El Ogrete es especialmente susceptible ante el estado de su amiguito. Si debe efectuar un chequeo de liderazgo por desmoralización cuando han abatido al Ratling, aplica una penalización de -2.

Visores

En Comando Especial, varias piezas de equipo son visores. Los Marines Espaciales los tienen todos incorporados en el casco de su Servoarmadura, pero aquí son elementos de equipo individuales.

Simplemente aclarar que un personaje puede estar equipado con varios visores. Considera que son filtros adaptables integrados en un mismo visor. Las propias armaduras, desde la armadura Antifrag, ya incorporan un sencillo visor que utilizan todos los Guardias Imperiales. Tómalo como punto de partida si los PJs quieren equiparse con más visores.

El equipo del Partisano

Una de las mejoras para los Cuerpos de Operaciones Especiales es la de Partisano, que permite a un PJ armar trampas usando granadas. Aunque obviamente las propias granadas son necesarias para montar estas trampas, vamos a establecer que un Partisano siempre tiene el material que necesita para prepararlas: básicamente un hilo y unas grapas o clavos, que consigue aquí y allí en sus andanzas.

Sólo si un Partisano se ve despojado de todo su equipo, por ejemplo tras ser detenido y desnudado, o en otras circunstancias similares, podría establecerse que no dispone del material necesario para preparar sus trampas, aunque en tal caso lo normal es que tampoco disponga de granadas. A poco que el Partisano recorra cualquier lugar donde pueda haber materiales, se las apañará para conseguirlos sin necesidad de comprarlos. Considera estos materiales como insignificantes. Si un Partisano se separa de la civilización, lo normal es que tenga materiales para preparar cientos de trampas, siempre que disponga de las granadas necesarias. ¡Al fin y al cabo esto es una mejora!

Nuevas capacidades psíquicas

En la 2da edición revisada de Malleus Infidelium ya se ampliaron las capacidades psíquicas, que podríamos definir como poderes menores comunes a todos los psikos. La idea era que los jugadores que encarnaban a un psiko sintieran que tenían unas capacidades especiales más allá de lanzar los poderosos y devastadores poderes psíquicos en combate.

En este suplemento vamos a seguir ampliando las capacidades psíquicas para diferenciar aún más a los psikos del resto de personajes. Todas estas nuevas capacidades, por supuesto, también pueden ser usadas por los Bibliotecarios de los Marines Espaciales y en general por cualquier psiko.

En Malleus Infidelium, la capacidad Aturdir parece la única apropiada para usarla en un combate, por lo que en su descripción se detalla que su uso equivale a una acción de lanzar un poder psíquico. Aquí vamos a extender dicha regla a todas las capacidades psíquicas, para no repetirnos.

Agotar: esta capacidad activa permite al psiko alterar el cuerpo de un único personaje vivo y a la vista para elevar su nivel de fatiga, haciendo una tirada enfrentada de su atributo Psiónica x10 contra el atributo Resistencia x10 del objetivo. En caso de empate no ocurre nada. Con un éxito considera que la víctima ha fallado una tirada sobre Fondo, por lo que de pronto se encuentra agotada y debe aplicar una penalización de -10 a todas sus tiradas sobre habilidades físicas durante 1D3 asaltos; una mayor dificultad incrementa la duración. En caso de fallo, el estrés se aplica al propio psiko, que sufre los mismos efectos. Esta capacidad no permite seguir agotando a un personaje ya fatigado.

Iluminar: se trata de una sencilla y recurrente capacidad activa que permite al psiko invocar uno o más puntos de luz flotante a su alrededor para iluminar el entorno durante unos minutos. El psiko puede atenuar o interrumpir esta luz a voluntad. La dificultad aumenta en función de la intensidad y duración.

Manipular: esta capacidad activa permite al psiko mover y manipular pequeños objetos a la vista, incluso haciéndolos flotar por el aire, durante unos pocos segundos. La dificultad aumenta en función de la distancia y el tamaño de los objetos, así como del tiempo y grado de manipulación de los mismos. Manipular no funciona si los objetos están cerca de un ser vivo, puesto que su campo energético interfiere con la telequinesis, ni permite alterar componentes tecnológicos o mecánicos complejos.

Observar: capacidad activa y pasiva. El psiko designa un lugar ya conocido, estableciendo un vínculo hasta que elija uno nuevo. Puede desplazarse al mismo como si estuviera allí parado y mirar alrededor (sólo la vista se ve afectada); puede volver a voluntad. Esta capacidad se manifiesta de forma pasiva cuando en dicho lugar ocurre algo importante, a discreción del Máster. La dificultad varía en función del tiempo desplazado, la distancia hasta el lugar designado y el grado de conocimiento del mismo.

Predecir: capacidad pasiva que suele manifestarse normalmente en sueños, pero no siempre. El psiko puede tener visiones de algo importante que va a suceder: tal vez uno de los futuros posibles o incluso una certeza. Sin embargo, también puede vaticinar hechos que aparentemente no le incumben, o tener visiones del pasado que guarden una relación con el futuro. El Máster debe tirar por el psiko: si tiene éxito por un margen muy amplio, considera que la premonición ha sido particularmente profunda y/o precisa; en caso de fallo ésta sencillamente no existe, confundiéndose con cualquier sueño o déjà vu.

Quemar: esta capacidad activa permite al psiko encender una pequeña llama en un lugar a la vista, durante unos pocos segundos. La dificultad aumenta en función de la distancia y duración del fuego, que es invariablemente pequeño y en circunstancias normales no puede herir a un personaje.

Armas, equipamiento y munición

En Malleus Infidelium se establece que todas las armas obtenidas por los Marines Espaciales incluyen un cargador de munición, y que éste es reabastecido automáticamente al comienzo de cada misión. Los personajes además pueden adquirir cargadores adicionales si lo consideran necesario, los cuales no son reabastecidos. La excusa detrás es que la munición de los Bólters es valiosa, y se espera de los Astartes que donde pongan el ojo pongan la bala.

En realidad, esto responde a un elemento puramente jugable. Si al final la munición va a sobrar por todas partes, no tendría sentido incluirla ni asignarle un valor. Si existe, como es el caso, la munición debe ser cuantificable y podría llegar a agotarse.

Por lo tanto, en Comando Especial vamos a seguir una pauta similar, y además con una excusa mejor, que es la masificación del ejército y la ingente cantidad de hombres. Todas las armas obtenidas por los PJs incluyen su cargador, que siempre es reabastecido antes de cada misión. Es posible que los jugadores reciban cargadores adicionales para determinadas misiones, pero ni mucho menos pienses que la Guardia Imperial es particularmente generosa en este sentido. Además, ten en cuenta que la Guardia Imperial no puede reabastecer ni proporcionar cargadores de armas ajenas a la armería, compradas por los jugadores a lo largo de sus aventuras.

Con respecto al equipo y las armas, volvemos a lo mismo. Si en Malleus Infidelium el Capítulo sólo asegura el equipamiento básico por profesión, en el caso de la Guardia Imperial con mayor razón. Se puede dar el caso de que los jugadores reciban un arma concreta para el desempeño de una misión, aunque no es lo habitual y el equipamiento básico, que se describe en el apartado sobre la ficha de personaje, es lo único que la milicia asegura a sus soldados.

En Comando Especial no existe el sistema de méritos y honor vinculado al equipo que se describe en Malleus infidelium para los Marines Espaciales, y aquí compras, vendes, y te apañas como en la vida misma. Si tu equipo básico por profesión acaba perdido o hecho polvo, tranquilo que no te van a mandar al frente con una palmadita en la espalda, y siempre tienes asegurado el reemplazo. Por

contra, piensa que si has comprado objetos por ti mismo con tus tronos, nadie te los va a restituir en caso de pérdida o deterioro.

Conviene aclarar que si te pasas de listo y vendes tu equipo básico por profesión, una y otra vez, alegando que lo has perdido o se ha estropeado constantemente, podrían llegar a abrirte una investigación. Las armas oficiales de la Guardia Imperial están marcadas, registraras a nombre de los soldados y no suelen ser compradas salvo por los comerciantes más ilegales. Alguien podría llegar a localizar estas armas, hacer una serie de preguntas y... bueno, esto daría para una aventura.

Por último, vamos a decir aquí que todas las armas a distancia que la Guardia Imperial entrega a los Ogretes incluyen un limitador de gatillo. Si las armas son compradas, los Ogretes deberían adquirir también limitadores de gatillo para incorporarlos a las mismas. Esto se debe a que, de no contar con este artilugio, los Ogretes consumen el doble de munición de lo habitual cuando atacan a distancia, mientras disparan a lo loco y ríen a carcajadas.

Limite de razas y profesiones en un Comando Especial

A la hora de formar un grupo de jugadores para las aventuras, conviene establecer una serie de limitaciones razonables.

Ante todo, piensa que el Imperio está formado en su mayor parte por Humanos. Lo recomendable es que al menos la mitad de los jugadores encarnen a personajes Humanos. Además, no tiene mucho sentido que haya más de un Ogrete en un Comando Especial, ya que estos ahumanos son bastante torpes y necesitan constantemente la ayuda y orientación de sus compañeros. Un solo jugador debería encarnar al Ogrete, si así lo desea. Además, incluir a más de un Ogrete podría desequilibrar mucho las partidas, que requerirían una presencia de enemigos apabullante de cara a otros jugadores.

Con respecto a las profesiones, no debería haber más de un Comisario en el grupo, si alguien quiere elegir esta profesión. La figura del Comisario supervisa el buen hacer de sus camaradas, y no tendría mucho sentido que hubiera más de uno. Ocurre algo parecido con los Psíquicos Primordiales, que son muy escasos, por lo que tampoco debería haber más de uno. Con respecto a la Legión Penal, lo correcto sería que no hubiera más Legionarios Penales que personajes “libres”.

Por supuesto, estas limitaciones son una recomendación. Puedes crear aventuras con varios Ogretes, varios Comisarios, una aventura donde todos son Legionarios Penales, o todos son Squats o Ratlings. Sin embargo, debería existir un argumento detrás que lo justifique.

A pesar de lo dicho, piensa que lo bueno de este suplemento es que se han presentado varias razas con sus mejoras características. Las mejoras de profesión, por otro lado, bien podrían valer para mercenarios, piratas, cazarrecompensas, etc. Y las mejoras de oficial para líderes o jefes. ¿Qué quiere decir todo esto? Pues que, aunque Comando Especial es un suplemento para jugar con Guardias Imperiales, sirve también como punto de partida para organizar partidas muy distintas, con unas mínimas adaptaciones. ¿Qué tal jugar una partida sólo con Squats en el apogeo de su civilización? ¿Por qué no montar una banda de mercenarios Ratlings, famosos en un sector entero? Todo esto es posible, en cuyo caso no tiene sentido respetar las limitaciones que se han indicado.

Comando Especial se centra en la Guardia Imperial, pero que eso no te impida montar otras partidas si así lo deseas.

Un poco más de trasfondo

Criaturas de pesadilla

En Malleus Infidelium, algo hecho a propósito es la inclusión de una plantilla básica por raza, para que los personajes evolucionados sean únicos, como los propios jugadores, con unos atributos diferentes los unos de los otros. La idea es no limitarse a las plantillas encorsetadas del wargame para un Sargento, un Capitán, etc, ya que dos de estos personajes podrían ser muy distintos entre sí.

Sin embargo, en el universo de Warhammer 40k existen criaturas que, siendo "básicas", es decir, sin haber mejorado por fruto de la experiencia, ya son terriblemente poderosas. No se incluyen en Malleus Infidelium, pero ahora toca rescatarlas. Son fundamentalmente Tiránidos y Demonios del Caos, ya que estas fuerzas engloban muy diversas razas. También se incluye al temible Avatar Eldar.

Estos seres podrían incluso evolucionar sobre los atributos que aquí se muestran. Por ejemplo, puede existir un Gran Demonio del Caos favorito de su dios oscuro y aún más fuerte de lo que aquí figura. Sin embargo, verás que estos adversarios se bastan para poner en jaque a un grupo entero de jugadores curtidos.

Algunos de estos seres tienen atributos por encima de 10. En el Codex Caos de la 2da Edición del juego de estrategia ya figuran algunos Príncipes Demonio con estos atributos extraordinarios. Aquí se ha tratado de personalizar a los Grandes Demonios y al Avatar para enfatizar sus atributos más característicos de cara a un juego de rol. Los atributos por encima de 10 tienen habilidades por encima de 100. Aunque la tirada sobre las mismas se realiza sobre 1D100, estas habilidades extraordinarias sirven, entre otras cosas, para ignorar posibles penalizaciones y cuentan en las tiradas enfrentadas.

Por último, ten en cuenta que el atributo Ataques de algunas de estas criaturas se ha visto limitado tal y como se indica en el apartado sobre atributos y habilidades del reglamento de Malleus Infidelium (pág. 311). Y ahora vamos a ponernos un poco serios, que estas bestias se lo merecen...

Tiránidos

Tirano de Enjambre

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Tirano de Enjambre	9	7	6	6	5	8	5	10	7	6	6	6	1	7	8

REGLAS ESPECIALES

Armadura natural: su caparazón quitinoso confiere a los Tiranos de Enjambre una armadura natural con tres niveles de heridas.

Armas naturales: los Tiranos de Enjambre están dotados de garras y colmillos.

Grandes: los Tiranos de Enjambre son considerados personajes grandes de cara a diversas reglas.

Inmunidad: los Tiranos de Enjambre comparten las inmunidades características de todos los Tiránidos.

Inspiración: los Tiranos de Enjambre son inmunes a los chequeos de Liderazgo, entendiéndose que los superan todos automáticamente. Adicionalmente, cualquier otro Tiránido a 45 metros o menos de un Tirano

de Enjambre obtiene la misma ventaja.

Psíquicos: los Tiranos de Enjambre son poderosos psikos, que pueden utilizar los poderes psíquicos propios de los Tiránidos. Lo habitual es que conozcan cuatro poderes.

Terror: los Tiranos de Enjambre causan terror, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Veloces: los Tiranos de Enjambre 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 Tiranos de Enjambre 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.

Carnifex

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Carnifex	6	4	7	8	10	6	4	10	2	0	0	0	1	6	0

REGLAS ESPECIALES

Armadura natural: su caparazón quitinoso confiere a los Carnifex una formidable armadura con cinco niveles de heridas, que además reduce el MS de cualquier arma a la mitad (redondeando hacia abajo).

Armas naturales: los Carnifex están dotados de garras y colmillos.

Ataque de embestida: en cuerpo a cuerpo, los Carnifex pueden aplicar una penalización de -20 a sus tiradas para impactar a cambio de causar impactos de Fuerza 10 con sus garras, que además permiten tiradas abiertas de daño con resultados de 5, además de 6 en los D6. Si un Carnifex decide hacer un ataque de embestida, todas sus tiradas deben aplicar esta penalización.

Bío-Plasma: si no mueven durante su turno, los Carnifex pueden lanzar un ataque de plasma biológico con las siguientes características.

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Bío-Plasma	Pesada	0-45	45-90	+1	-	8	-4	-	Área 5/MoD

Grandes: los Carnifex son considerados personajes grandes de cara a diversas reglas.

Inmunidad: los Carnifex comparten las inmunidades características de todos los Tiránidos.

Liderazgo: los Carnifex son inmunes a los chequeos de Liderazgo, entendiéndose que los superan todos automáticamente.

Terror: los Carnifex causan terror, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Veloces: los Carnifex 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 Carnifex 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.

Líctor

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Líctor	7	4	6	5	3	8	4	10	9	5	5	5	1	6	0

REGLAS ESPECIALES

Armadura natural: su caparazón quitinoso confiere a los Líctores una armadura natural con dos niveles de heridas.

Armas naturales: los Líctores están dotados de garras y colmillos.

Escamas camaleónicas: si no se mueve durante su turno, cualquier intento posterior de atacar a un Líctor a distancia debe aplicar una penalización de -10 a la tirada para impactar.

Esquivar: los Líctores pueden evitar cualquier ataque con un resultado de 5+ en 1D6, como si dispusieran de un tipo de pantalla. Esta habilidad les permite esquivar incluso ataques que niegan las tiradas de salvación por pantallas. Ante ataques de área, los Líctores pueden desplazarse hasta dos metros y medio en cualquier dirección cuando esquivan: de seguir bajo el área, sufren un impacto normalmente.

Garras Garfio: los Líctores están dotados de unas Garras Garfio que les permiten desplazarse por superficies verticales sin que esto reduzca su movimiento, pudiendo incluso cargar al cuerpo a cuerpo. Además, las Garras Garfio pueden ser disparadas como un arma a distancia con las siguientes características.

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Garras Garfio	Básica	0-20	20-40	-	-	4	-1	-	*

*Si un objetivo sobrevive al impacto de unas Garras Garfio, a menos que el ataque fuera rechazado por una pantalla, queda atrapado por éstas y es arrastrado 5D6 metros hacia el Líctor. Si esto lo sitúa en contacto con la criatura, debe resolverse un enfrentamiento cuerpo a cuerpo donde se considera que ninguno de los adversarios ha cargado. Los vehículos, las Armaduras de Exterminador, las Armaduras de Combate XV88 y los personajes con un atributo Resistencia de 5 o más no pueden ser arrastrados.

Inmunidad: los Líctores comparten las inmunidades características de todos los Tiránidos.

Liderazgo: los Líctores son inmunes a los chequeos de Liderazgo, entendiéndose que los superan todos automáticamente.

Miedo: los Líctores causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Ocultarse: los Líctores que se esconden tras una cobertura o elemento de terreno aplican una penalización de -20 a cualquier tirada del enemigo para detectarlos.

Veloces: los Líctores 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 Líctores 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.

Veneno: al final de cada ronda de combate cuerpo a cuerpo, una vez resueltos los impactos habituales, si el adversario de un Líctor ha sido herido pero ha sobrevivido, tira 1D6. El adversario pierde un nivel completo de heridas por cada punto por encima de su atributo Resistencia. Esta tirada sólo debe hacerse una vez tras cada ronda, siempre que el adversario haya sido herido durante la misma; si no es el caso, no hay que hacer más tiradas hasta que sea herido nuevamente.

Zoántropo

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Zoántropo	4	5	4	4	3	3	2	10	3	6	6	6	1	4	4

REGLAS ESPECIALES

Campo de Disformidad: los Zoántropos están envueltos por un poderoso escudo psíquico que permanece activo en todo momento y no puede ser dispersado. Cuando reciben cualquier impacto, deben tirarse 2D6. Si el resultado conjunto es superior a la Fuerza del ataque, éste queda completamente anulado. Los ataques de armas que no tienen un valor de Fuerza definido, como los Cañones Espectrales, se consideran de Fuerza 6 a estos efectos. El Campo de Disformidad también puede repeler cualquier poder psíquico que tenga un valor de Fuerza, no así otros poderes psíquicos.

Inmunidad: los Zoántropos comparten las inmunidades características de todos los Tiránidos.

Liderazgo: los Zoántropos son inmunes a los chequeos de Liderazgo, entendiéndose que los superan todos automáticamente.

Miedo: los Zoántropos causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Psíquicos: los Zoántropos son psikos. Además, en cuerpo a cuerpo hieren automáticamente a Demonios, niegan el Aura Demoníaca y añaden la Fuerza de sus ataques a los puntos de daño causados. Los Zoántropos siempre disponen de los dos mismos poderes que les son exclusivos: Campo de Disformidad y Rayo de Disformidad.

Rayo de Disformidad: los Zoántropos pueden canalizar las corrientes del Inmaterium y proyectar un haz de energía pura sobre sus adversarios. Este poder psíquico es excepcional porque se lanza con la habilidad Especiales, de forma similar a las armas. Ten en cuenta que, como poder psíquico, podría ser dispersado. Tiene las siguientes características.

Arma	Tipo	Alcance		Modificador		F	MS	Mun	Notas
		Corta	Larga	Corta	Larga				
Rayo de Disformidad	Especial	⇩						-	⇩
		0-30	30-60	-	-	4	-1		*
		0-45	45-90	-	-	5	-2		Área 3
		0-60	60-120	-10	-10	6	-3		Área 4
		0-75	75-150	-20	-20	7	-4		Área 5

*En el nivel de energía más bajo, este poder puede ser empleado en cuerpo a cuerpo.

Patriarca Genestealer

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Patriarca Genestealer	7	0	6	5	4	6	4	10	4	0	0	0	1	6	8

REGLAS ESPECIALES

Armadura natural: su caparazón quitinoso confiere a los Patriarcas Genestealers una armadura natural con dos niveles de heridas.

Armas naturales: los Patriarcas Genestealers están dotados de garras y colmillos.

Inmunidad: los Patriarcas Genestealers comparten las inmunidades características de todos los Tiránidos.

Liderazgo: los Patriarcas Genestealers son inmunes a los chequeos de Liderazgo, entendiéndose que los superan todos automáticamente.

Miedo: los Patriarcas Genestealers causan miedo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Progenie: los Patriarcas Genestealers son especímenes gruesos, tal vez como los auténticos Genestealers no mutados. En torno a ellos se desarrolla el Culto Genestealer, y son los primeros en infectar a una población con sus genes. Antes que los “purasangre”, en las primeras generaciones de la progenie nacen Híbridos Genestealers, capaces de utilizar herramientas e infiltrarse entre los seres humanos. En función del grado de mutación, tienen estos atributos. Si el progenitor de un Híbrido Genestealer es un psiko, el vástago conserva esta capacidad y su atributo Psiónica podría ser distinto de cero; los más capaces de estos especímenes reciben el nombre de Magus y suelen liderar el culto en nombre del Patriarca Genestealer.

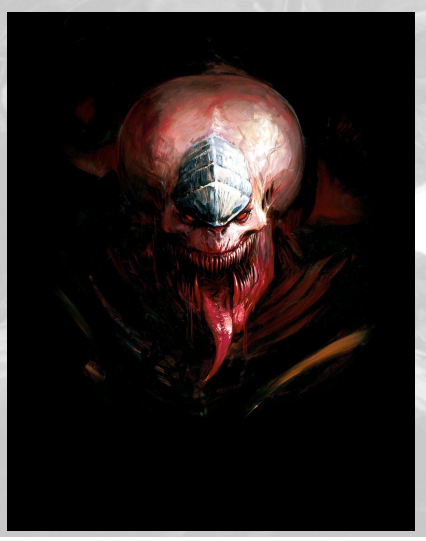
Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Híbrido Neófito	4	2	4	3	1	5	2	8	4	2	2	1	3	4	0

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Híbrido Acólito	3	3	4	3	1	5	1	8	4	3	3	2	4	3	0

Hasta la proliferación de los “purasangre”, los Híbridos Genestealers forman el culto junto con sus familiares corrompidos, que son hombres y mujeres abducidos, preparados para defender a la prole. Éstos son llamados Hermanos de Progenie y tienen las características de un soldado Humano, con la salvedad de que su fanatismo inducido les hace odiar a todo enemigo, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Psíquicos: los Patriarcas Genestealers son poderosos psikos, que pueden utilizar los poderes psíquicos propios de los Tiránidos. Lo habitual es que conozcan cuatro poderes.

Rápidos: los Patriarcas Genestealers se mueven hasta 12 metros por acción de movimiento, 2 más que un humano corriente. Ante tiradas que afecten a distancias recorridas, cuentan con una bonificación de +10.



Caos

Devorador de Almas, Gran Demonio de Khorne

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Devorador De Almas	10	10	8	7	10	8	7	10	8	7	6	8	6	15	0

REGLAS ESPECIALES

Armadura del Caos: los Devoradores de Almas cuentan con armaduras de bronce que reflejan siempre el resplandor de los fuegos infernales. La Armadura del Caos posee cinco niveles de heridas y reduce a la mitad el MS de cualquier arma (redondeando hacia abajo).

Grandes: los Devoradores de Almas son considerados personajes grandes de cara a diversas reglas.

Hacha de Khorne: los Devoradores de Almas empuñan poderosas Hachas de Khorne, saturadas de energía del Caos y cargadas de muerte. Este arma bonifica en +1 la Fuerza de su portador al golpear en cuerpo a cuerpo.

Inmunidad: los Devoradores de Almas comparten las inmunidades características de todos los Demonios.

Látigo de Devorador de Almas: los Devoradores de Almas llevan unos látigos siniestros cuyas puntas refulgen con la luz de las estrellas caídas. Antes de la resolución de un combate cuerpo a cuerpo, el Devorador de Almas puede causar un impacto con su látigo a cualquier enemigo trabado con el Demonio. Este impacto es automático y no supone acción alguna, pero el objetivo puede intentar esquivarlo superando una tirada sobre Esquivar (+10). En caso de fallo, recibe un impacto de Fuerza 8 y MS -5. El Látigo de Devorador de Almas 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. Además, en cuerpo a cuerpo, el Látigo de Devorador de Almas cuenta en todo momento como un arma adicional que golpea con la fuerza del Demonio.

Terror: los Devoradores de Almas causan terror, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Veloces: los Devoradores de Almas 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 Devoradores de Almas 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.

Vuelo: los Devoradores de Almas tienen alas y pueden dar gigantescos saltos. Se aplican las mismas reglas que para Retrorreactores.

Guardián de Secretos, Gran Demonio de Slaanesh

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Guardián de Secretos	9	10	7	7	8	7	5	10	11	7	7	7	13	6	8

REGLAS ESPECIALES

Armas naturales: los Guardianes de Secretos están dotados de garras y colmillos.

Aura Demoníaca: los Guardianes de Secretos cuentan con el Aura Demoníaca característica de los Demonios.

Aura de Slaanesh: cada vez que un personaje intenta atacar a un Guardián de Secretos en un combate cuerpo a cuerpo, debe efectuar un chequeo de Liderazgo en 3D6. En caso de fallo, no puede causar daño alguno al Demonio, aunque gane el combate.

Grandes: los Guardianes de Secretos son considerados personajes grandes de cara a diversas reglas.

Inmunidad: los Guardianes de Secretos comparten las inmunidades características de todos los Demonios.

Psíquicos: los Guardianes de Secretos son poderosos psikos, que pueden utilizar los poderes psíquicos propios de Slaanesh. Lo habitual es que conozcan cuatro poderes.

Terror: los Guardianes de Secretos causan terror, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Veloces: los Guardianes de Secretos 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 Guardianes de Secretos 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.

La Gran Inmundicia, Gran Demonio de Nurgle

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
La Gran Inmundicia	7	7	7	8	10	4	6	10	5	8	7	10	7	12	8

REGLAS ESPECIALES

Armas naturales: las Grandes Inmundicias están dotadas de garras y colmillos.

Aura Demoníaca: las Grandes Inmundicias cuentan con el Aura Demoníaca característica de los Demonios.

Grandes: las Grandes Inmundicias son consideradas personajes grandes de cara a diversas reglas.

Inmunidad: las Grandes Inmundicias comparten las inmunidades características de todos los Demonios.

Psíquicos: las Grandes Inmundicias son poderosas psikas, que pueden utilizar los poderes psíquicos propios de Nurgle. Lo habitual es que conozcan cuatro poderes.

Terror: las Grandes Inmundicias causan terror, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Vómito de Corrupción: las Grandes Inmundicias pueden lanzar un repugnante chorro de vómito en ebullición sobre sus enemigos. El Vómito de Corrupción funciona como un arma y se dispara en una acción de ataque, con las siguientes características.

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Vómito de Corrupción	Especial	20x2,5		-	-	7	-2	-	*

*El Vómito de Corrupción puede ser empleado en cuerpo a cuerpo, pero no cuenta como arma y no proporciona un Ataque adicional por armas múltiples. En el turno de la Gran Inmundicia, de forma excepcional, se permite al Demonio efectuar una acción de ataque con su vómito aunque esté trabado en combate. Después procede a la resolución habitual de impactos. Esto significa que la Gran Inmundicia no puede realizar este ataque si ha cargado en el mismo turno.
Ten en cuenta que el vómito surge con todo su esplendor, ocupando el área completa y afectando a varios posibles enemigos incluso si es disparado en cuerpo a cuerpo.

Señor de la Transformación, Gran Demonio de Tzeentch

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Señor de la Transformación	9	10	7	7	7	10	5	10	6	10	10	11	8	5	10

REGLAS ESPECIALES

Armas naturales: los Señores de la Transformación están dotados de garras y colmillos.

Aura Demoníaca: los Señores de la Transformación cuentan con el Aura Demoníaca característica de los Demonios.

Grandes: los Señores de la Transformación son considerados personajes grandes de cara a diversas reglas.

Inmunidad: los Señores de la Transformación comparten las inmunidades características de todos los Demonios.

Psíquicos: los Señores de la Transformación son poderosos psikos, que pueden utilizar los poderes psíquicos propios de los Tzeentch. Lo habitual es que conozcan cuatro poderes.

Terror: los Señores de la Transformación causan terror, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Veloces: los Señores de la Transformación se mueven hasta 20 metros por acción de movimiento, esto es 10 más que un humano corriente. Ten en cuenta que si corren, a una velocidad media de 40 metros por asalto, los Señores de la Transformación 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.

Vuelo: los Señores de la Transformación tienen alas y pueden dar gigantescos saltos. Se aplican las mismas reglas que para Retrorreactores.

Eldar

Avatar de Kaela Mensha Khaine

Raza	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Pr	Cg	Ct	Co	Em	Rt	Ps
Avatar	10	10	8	8	7	10	5	10	7	8	8	8	7	12	0

REGLAS ESPECIALES

Cuerpo de hierro: el cuerpo de los Avatares está compuesto por hierro al rojo vivo y su sangre es magma en ebullición. Esto les confiere una armadura natural con cinco niveles de heridas y cinco puntos de vida por nivel. Además, el MS de las armas, por muy alto que sea, no puede reducir más que dos niveles de las armaduras de los Avatares, por lo que los tres últimos se consideran de una armadura invulnerable.

Grandes: los Avatares son considerados personajes grandes de cara a diversas reglas.

Invulnerabilidades especiales: el metabolismo sobrenatural de los Avatares está basado en el metal fundido y su increíble temperatura. Por tanto, se consideran totalmente invulnerables ante las armas de fusión, de plasma, los lanzallamas, y las granadas y misiles de estos tipos. Además, los Avatares no se ven afectados en forma alguna por las armas de gas, los venenos, los ácidos, las toxinas, los virus y los ataques que causan ceguera.

Liderazgo: los Avatares son inmunes a los chequeos de Liderazgo, entendiéndose que los superan todos automáticamente. Al igual que los Demonios, los Avatares no se consideran objetivos vivos.

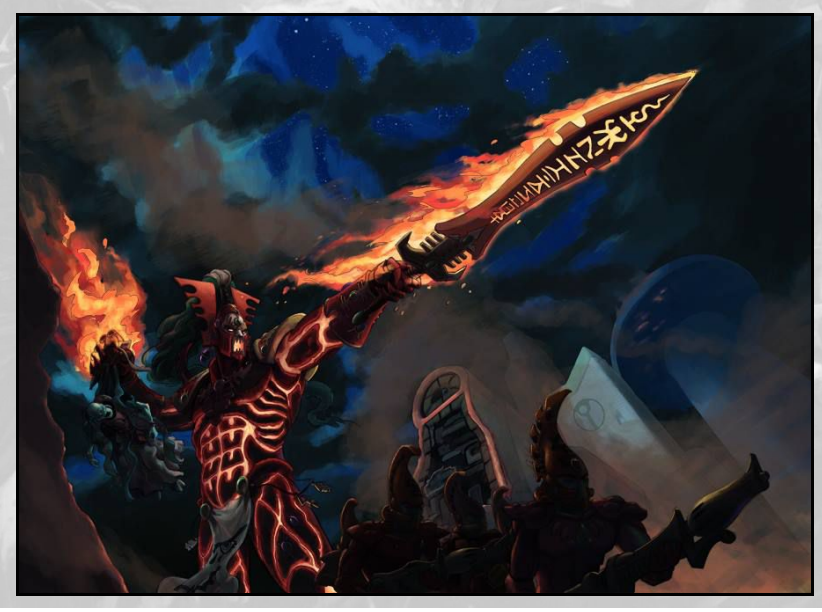
Muerte Lastimera: los Avatares empuñan una poderosa arma que puede adquirir diversas formas y aúlla cuando muerde la carne mortal, gimiendo mientras sus runas ancestrales se retuercen entre el calor abrasador. La Muerte Lastimera es un arma cortante de cuerpo a cuerpo que niega el Aura Demoníaca de los Demonios. Además, puede ser usada como un arma a distancia con las siguientes características.

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Muerte Lastimera	Especial	0-15	15-30	-	-	8	-4	-	*

*Niega el Aura Demoníaca de los Demonios.

Terror: los Avatares causan terror, tal y como se describe en las reglas de psicología.

Veloces: los Avatares 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 Avatares 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.



Más equipo, hasta de andar por casa

Lo que sigue a continuación es una lista de elementos de equipo que los PJs pueden encontrar a lo largo y ancho de la galaxia. Está orientada a sus previsibles necesidades, como es comer, beber, dormir, relacionarse, sobrevivir y acabar con los enemigos, por supuesto. Se ha aprovechado esta sección para incluir algunas armas propias de la Guardia Imperial. Sin embargo, literalmente cabría aquí cualquier cosa, desde un chicle hasta una cafetera.

Además, los PJs podrían encontrar muchos de los objetos descritos en Malleus Infidelium. Por comodidad, en la lista de equipo variado ya se incluyen estos elementos con su coste llevado a tronos imperiales.

Todo este equipo puede encontrarse tanto en los mercadillos de los destacamentos de la Guardia Imperial como en las tiendas y mercados de cada planeta, entendiéndose que no todas las tiendas ni mercadillos tienen todos estos elementos de equipo. Su disponibilidad depende de su rareza y posible localización, no siendo lo mismo el bazar de un Mundo Feudal que los grandes almacenes de un Mundo Colmena, por ejemplo.

Una última consideración: en los planetas imperiales, la mayoría de elementos de equipo están pensados y confeccionados para seres humanos. No es tan fácil encontrar equipo para Ogretes, Ratlings y Squats cuando éste debe ser adaptado (principalmente trajes, ropa, armaduras e implantes cibernéticos o biónicos), tanto más cuanto más raro sea. El Máster debe tener esto en cuenta a la hora de calcular no sólo la disponibilidad, sino el posible aumento de precio en estos casos. En los propios destacamentos de la Guardia Imperial, sin embargo, es más fácil encontrar elementos de equipo adaptados a todas las razas.

Armadura Antifrag

No ocupa ranura. Una armadura barata fabricada en masa, compuesta por varias capas superpuestas con base cerámica y propiedades ablativas. Posee un solo nivel de heridas, pero ante ataques con área de efecto se considera que tiene dos niveles de heridas. La Armadura Antifrag suele proteger la cabeza y el torso del usuario, e incluye un Comunicador. Ademas, el casco cuenta con un visor que ignora los efectos de las Granadas de Humo y reduce los destellos, como los producidos por una Granada de Fogonazo Fotónico, por lo que las tiradas sobre Iniciativa ante este arma no se ven penalizadas. Todo esto suena muy bien, ¡pero con esta armadura más te vale ponerte a cubierto! La Armadura Antifrag tiene una eficacia del 25%.

Armadura de Caparazón

No ocupa ranura. Una armadura sólida y voluminosa, fabricada con armaplás y ceramita, que suele ofrecer una protección completa del cuerpo. Posee tres niveles de heridas e incluye un Comunicador. Ademas, el casco cuenta con un visor que ignora los efectos de las Granadas de Humo y reduce los destellos, como los producidos por una Granada de Fogonazo Fotónico, por lo que las tiradas sobre Iniciativa ante este arma no se ven penalizadas. La Armadura de Caparazón tiene una eficacia del 50%.

Armaduras Primitivas

No ocupa ranura. Armaduras fabricadas con materiales antiguos, como petos de cuero, cotas de malla, corazas de metal y similares. En función del tipo y la calidad, pueden tener distintos niveles de heridas con dos o tres puntos de vida por nivel, en lugar de los cuatro habituales.

Armas de Cuerpo a Cuerpo

Armas comunes de combate cuerpo a cuerpo. Esta plantilla es más detallada que la de Malleus Infidelium y contiene algunas armas más. Ciertas espadas, hachas y mazas pueden ser sostenidas a dos manos en su variante larga, pero eso no significa que todas lo permitan. Las lanzas, por el contrario, generalmente siempre pueden ser sostenidas a una o dos manos. Ten en cuenta que las enormes armas que sólo indican Dos Manos deben ser usadas obligatoriamente a dos manos, incluso por Ogretes con la mejora Partida de Caza. Por último, fíjate en que algunas armas tienen un MS positivo: las armaduras de los objetivos obtienen un nivel adicional de heridas ante los impactos de estas armas, pero este factor no se considera si los objetivos no disponen de armadura.

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Espada/Sable	Cortante	⇩	-	-	⇩
		-			Bloquear/CaC/*
		+1			Dos Manos/Bloquear/CaC/*
Hacha	Cortante	⇩	-	-	⇩
		-			+2 puntos de daño/CaC/*
		+1			Dos Manos/+2 puntos de daño/CaC/*
Martillo/Maza	Contundente	⇩	-	-	⇩
		-			+2 puntos de daño/CaC/*
		+1			Dos Manos/+2 puntos de daño/CaC/*
Alabarda/Lanza	Cortante	⇩	-	-	⇩
		-			+1 Iniciativa en CaC/CaC/*
		+1			Dos Manos/+1 Iniciativa en CaC/CaC/*
Mandoble	Cortante	+2	-	-	Dos Manos/Bloquear/CaC/*
Gran Hacha	Cortante	+2	-	-	Dos Manos/+2 puntos de daño/CaC/*
Martillo de Guerra	Contundente	+2	-	-	Dos Manos/+2 puntos de daño/CaC/*
Estoque	Cortante	-	+(-1)	-	CaC/*
Flagellum	Contundente	-	+1	-	+1 Fuerza contra PNJs sin armadura/CaC/*
Mangual	Contundente	-	+(-1)	-	+2 margen de crítico y pifia/CaC/*
Tonfa	Contundente	-	+1	-	Bloquear/Permite hacer presas/CaC/*

*Los resultados de 6 en la tirada de daño no se repiten.

Armas de Fuego Primitivas

Estas armas no se encuentran listadas en Malleus Infidelium, pero son relativamente comunes en muchos planetas, y aún son utilizadas por bandas, pandilleros, mercenarios y algunos ejércitos más bien cutres. Se caracterizan porque todavía usan munición con casquillo y están fabricadas con materiales más pesados que las armas modernas. Eso sí, matar, lo que es matar, matan.

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Pistola Semiautomática	Pistola	0-20	20-40	+20	-	3	-	12	CaC/*

*Los resultados de 6 en la tirada de daño no se repiten.

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Revólver	Pistola	0-20	20-40	+20	-	3	-	5	CaC/*

*Sólo se encasquilla con un resultado de 100 en la tirada para impactar. Los resultados de 6 en la tirada de daño no se repiten.

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Pistola tipo Wildey .475	Pistola	0-20	20-50	+20	-	3	-1	7	CaC/*

*Los resultados de 6 en la tirada de daño no se repiten.

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Subfusil	Especial	0-30	30-60	-	-10	3	-	24	Sostenido 1/*

*Los resultados de 6 en la tirada de daño no se repiten.

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Rifle de Asalto	Básica	0-30	30-60	+10	-	3	-	18	*

*Los resultados de 6 en la tirada de daño no se repiten.

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Fusil Largo	Básica	0-40	40-80	+10	-	4	-1	1	*

*Los resultados de 6 en la tirada de daño no se repiten.

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Fusil de Repetición	Especial	0-30	30-60	-	-	3	-1	15	*

*Los resultados de 6 en la tirada de daño no se repiten.

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Escopeta de Asalto	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 de Asalto deben superar una tirada sobre Equilibrio o caen derribados al suelo. Los resultados de 6 en la tirada de daño no se repiten.

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Escopeta Doble	Especial	0-10	10-45	-	-10	⇩			
						3	-	2	1 Cañón/Área 2,5/*
						5	-	1	2 Cañones/Área 2,5/*

*Los objetivos de tamaño humano impactados por una Escopeta Doble deben superar una tirada sobre Equilibrio o caen derribados al suelo. En la modalidad de doble cañón, los personajes grandes también sufren este efecto. Los resultados de 6 en la tirada de daño no se repiten.

Bazuca

Se trata de una versión portátil del Lanzamisiles, que utiliza la misma munición. Todo un clásico.

Arma	Tipo	Alcance Corta	Alcance Larga	Modificador Corta	Modificador Larga	F	MS	Mun	Notas
Bazuca	Especial	0-50	50-120	-	-	-	-	1	MoD/*

*Utiliza como munición misiles, como un Lanzamisiles.

Botas de Nieve

No ocupa ranura. Un par de botas claveteadas, de gran utilizad en los desplazamientos por nieve dura o hielo. En tales circunstancias, no se considera que el usuario transita por terreno difícil.

Botella de Amasec

Una botella de este potente licor destilado a partir del vino, ideal para calmar los nervios. Tras consumirla como un tipo de acción específica, el usuario puede repetir cualquier chequeo de Liderazgo fallado. Sin embargo, debe aplicar una penalización de -10 a todas sus tiradas sobre habilidades. En la botella hay suficiente líquido para cinco lingotazos. Los efectos duran una hora. Un segundo y posteriores tragos en este plazo acumulan los efectos indicados.

Brújula

No ocupa ranura. Una clásica Brújula, que bonifica en +10 las tiradas sobre Supervivencia para orientarse cuando el usuario se ha perdido y no puede llamar a su madre.

Cantimplora

Una sencilla y práctica Cantimplora grande con 2 litros de capacidad, forrada con materiales aislantes que mantienen la temperatura y previenen la evaporación. Con qué la llenes ya es cosa tuya.

Cargador Extendido

No ocupa ranura. Un cargador no homologado para armas básicas, especiales y pistolas, que aumenta su capacidad pero incrementa el riesgo de encasquillamiento. La munición del arma aumenta en un 50% (redondeando hacia abajo), pero el margen de pifia se dobla. Es lo que tiene trapichear con artículos "made in China". Cada cargador es específico para un arma determinada. No sirve para armas que no tengan un cargador, como las de recarga individual, Escopetas Dobles, Revólveres, etc.

Cargador Solar

Un panel solar plegable de alto rendimiento, que incluye varias tomas universales para alimentar diversos aparatos y baterías. Entre otras cosas, permite recargar los cargadores de Rifles Láser y Pistolas Láser, en razón de cinco minutos por disparo. También sirve como mantel.

Casco Reforzado

No ocupa ranura. Casco militar de plastiacero y fibra de kevlar, que puede sustituir a otros cascos reglamentarios e incluye un visor similar. Ofrece una armadura con tres niveles de heridas y cinco puntos de vida por nivel en la cabeza. ¿Te has dado cuenta de que los enemigos son tan tontos que nunca te disparan a la cabeza? Ey, pero no vaya a ser que justo hoy el Máster tenga un mal día.

Chaleco Antibalas

Un chaleco de poliparafenileno tereftalamida, capaz de salvar la vida del usuario aunque éste suele quedar igualmente maltrecho. Ante la primera tirada en una tabla R.I.P. por un impacto en el tronco

(generalmente todos), aumenta en +20 el resultado de la misma. Ante la segunda tirada, auméntalo en +10. Después el chaleco debe ser reemplazado o usado de colador. Si, como consecuencia del resultado final, la herida se produce en cabeza o extremidades, échale imaginación y considera que el chaleco ha desviado el impacto antes. Un Chaleco Antibalas puede combinarse con cualquier armadura o traje.

Cinta Americana

No ocupa ranura. La clásica e inmortal Cinta Americana, tan útil aún en el milenio 41.

Cinturón Modular

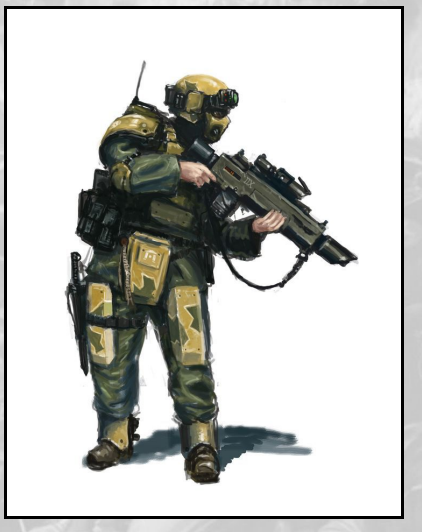
Un arnés de uso militar muy práctico, que permite guardar hasta dos elementos de equipo. Cada vez que el usuario los saque o intercambie, puede hacer una tirada sobre Iniciativa x10, con una penalización de -10 si saca o intercambia dos objetos: en caso de éxito, la acción se toma como libre y no reduce las dos acciones habituales por turno. Mola, ¿eh? Pero sólo está permitido llevar un único Cinturón Modular.

Comida Enlatada

Paquete de diez. Una lata de comida en conserva, poco apetecible, a veces incluso mala de narices, que sirve para alimentarse de forma rudimentaria.

Correa de Sujeción

No ocupa ranura. Una sencilla correa para armas básicas y especiales, que permite tirarlas al suelo sin que lleguen a caer, por lo que el usuario podría desplazarse y seguir contando con sus armas. Cogerlas después consume una acción como es habitual. Cada arma necesita su propia correa. ¡Algo tan sencillo y nadie lo había pensado!



Crono

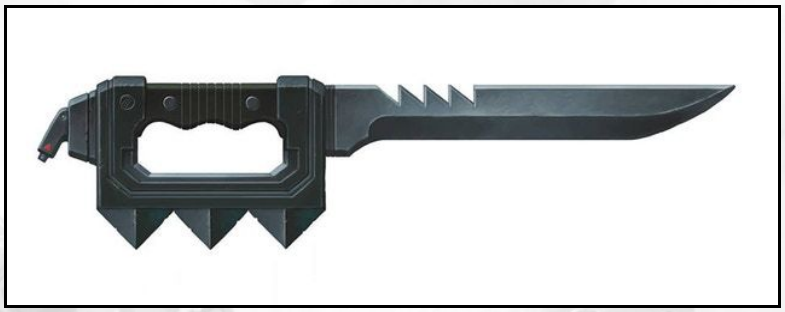
No ocupa ranura. Un reloj que marca la fecha y la hora, e incluye retroiluminación, alarma y cronómetro. Lo del nombre es para que suene más chulo.

Cuchillo de Combate

Un cuchillo de uso militar, lo suficientemente grande como para ser considerado un arma cortante de combate cuerpo a cuerpo. En esta categoría se incluyen otras armas cortas similares.

Arma	Tipo	F	MS	Mun	Notas
Cuchillo de Combate	Cortante	-	-	-	CaC/*

*Los resultados de 6 en la tirada de daño no se repiten.



Cuerda

Una clásica y útil Cuerda de cáñamo con una longitud de 35 metros, para ese jugador que siempre pide una puñetera cuerda.

Culata Mejorada

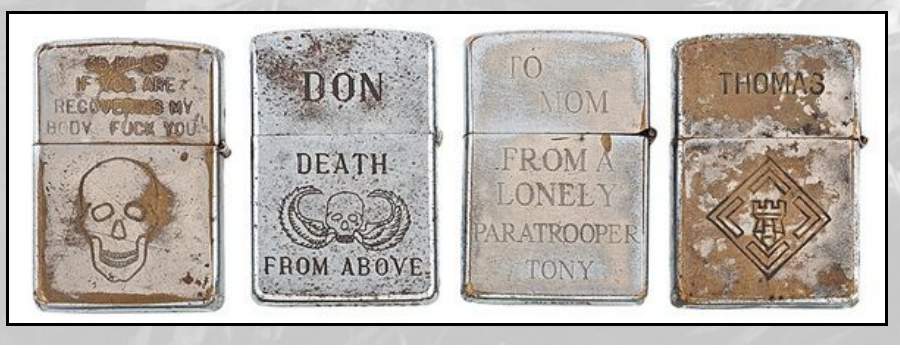
No ocupa ranura. Una culata ergonómica y antideslizante para armas básicas y especiales, que mejora su estabilidad y reduce el retroceso. Está diseñada para un arma en concreto y por tanto no se puede intercambiar entre distintas armas. Los puntos de daño infligidos por el arma aumentan en +2.

Empuñadura Ergonómica

No ocupa ranura. Una empuñadura optimizada para armas básicas y especiales, que facilita su agarre y reduce la vibración. La empuñadura se adapta a cada tipo concreto de arma y por tanto no es posible intercambiarla entre distintas armas. Aumenta el margen de impacto crítico en +1.

Encendedor

No ocupa ranura. Mechero de gasolina, un clásico imperecedero no apto para pirómanos.



Equipo de Escalada

Un equipo completo de escalada profesional, que incluye cuerda, arnés, asegurador, bloqueador, mosquetones, fisureros, etc. Proporciona una bonificación de +20 sobre Vigor para subir o descender por laderas escarpadas. Si el usuario cae, en principio no se precipita. En principio...

Equipo de Pesca

Un equipo completo para pescar que incluye una caña telescópica, hilo de nylon trenzado, un anzuelo de acero inoxidable y una lata de cebo llena de ricos gusanitos. La lata podría alimentar a un personaje en circunstancias extremas, pero no dejes que un Ogrete se acerque mucho por si le entran ganas de picar.

Escudo Balístico (sólo Humanos)

Un escudo de uso militar, fabricado con polietileno de alta densidad y fibras aramidas. El portador obtiene una armadura con 2 niveles de heridas en cuerpo a cuerpo o ante impactos a distancia provenientes de un arco frontal de 90º. Los niveles de heridas de un Escudo Balístico pueden combinarse con los de cualquier armadura, anteponiéndose a éstos con una eficacia del 30%. Tan pronto como la armadura recibe un punto de daño, el escudo se considera penetrado, perdiendo eficacia en consecuencia. Estos escudos son demasiado grandes y aparatosos para su uso por Ratlins y Squats, y demasiado pequeños para Ogretes, que además tienden a usarlos de frisbees.

Escudo de Supresión (sólo Humanos)

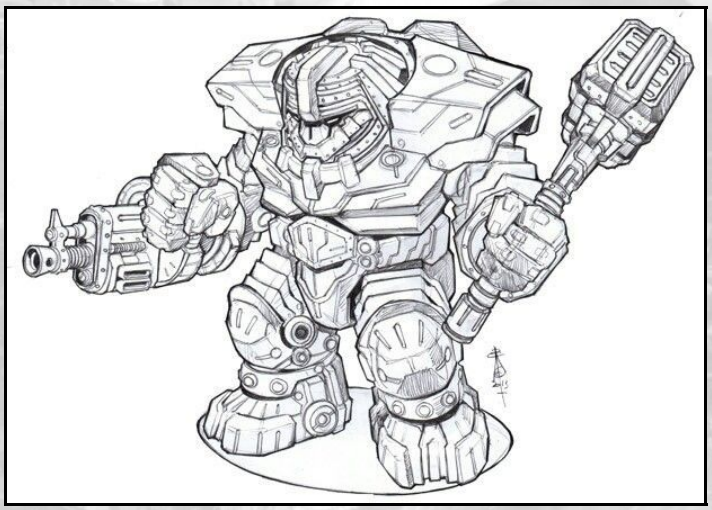
Como la Porra de Energía y las armas Entelarañadoras, el Escudo de Supresión es una pieza de equipo reglamentaria del Adeptus Arbites que puede encontrarse en algunos mercados de contrabando. Está dotado de unas asas ergonómicas que lo hacen apto para golpear a la carrera. Cuando el usuario carga al combate cuerpo a cuerpo, causa un impacto por un valor igual a su atributo Fuerza. Este impacto es automático y se produce antes de que comience el combate propiamente dicho, sólo en el turno de la carga y sobre el adversario cargado. Los resultados de 6 en la tirada de daño no se repiten. Por lo demás, el Escudo de Supresión tiene las mismas características que un Escudo Balístico.

Esposas

No ocupa ranura. Unas Esposas de acero bañado en níquel, sencillas, resistentes y muy útiles. Incluyen dos llaves, todo un detalle del fabricante.

Exo-Armadura (sólo Squats)

No ocupa ranura. Una rara armadura mecánica exclusiva de los Squats, similar al Exo-Esqueleto, pero de uso militar. Ofrece una protección completa del cuerpo con cuatro niveles de heridas, y reduce a la mitad (redondeando hacia abajo) el MS de cualquier arma contra el usuario. La Exo-Armadura está sellada herméticamente, por lo que protege totalmente ante los efectos de las Granadas Alucinógenas, Atemorizantes, Lacrimógenas, de Toxinas y Víricas. Incluye Botas Magnéticas, Comunicador, Visor Fotocromático Adaptable y Visor Infrarrojo, además de una reserva de oxígeno. El visor de la Exo-Armadura también ignora los efectos de las Granadas de Humo. Algunos modelos incluyen un SRA y equipo adicional relacionado. La Exo-Armadura tiene una eficacia del 200%. Modifica las habilidades del usuario: Forzar +10, Sigilo -10.



Exo-Esqueleto (sólo Squats)

No ocupa ranura. Una rara armadura mecánica exclusiva de los Squats, que suelen emplear en labores de minería ante el riesgo de desprendimientos. Aunque no está sellada herméticamente, ofrece una protección completa del cuerpo con cuatro niveles de heridas, y reduce a la mitad (redondeando hacia abajo) el MS de cualquier arma contra el usuario. Incluye Comunicador, Kit de Herramientas, Soplete, Taladro y Visor Infrarrojo. También cuenta con un visor que ignora los efectos de las Granadas de Humo y reduce los destellos, como los producidos por una Granada de Fogonazo Fotónico, por lo que las tiradas sobre Iniciativa ante este arma no se ven penalizadas. El Exo-Esqueleto tiene una eficacia del 125%.

Funda para Pistolas QuicKill®

Una funda avanzada para pistolas, que eyecta el arma directamente a la mano del usuario mediante unos sensores bio-receptivos sincronizados con sus huellas dactilares. En consecuencia, sacar una

pistola del equipo no supone acción alguna, y podría hacerse incluso en un combate cuerpo a cuerpo, siempre al inicio del propio turno. Aunque el usuario lleve más de una funda QuicKill®, no puede sacar más de una pistola por turno. Lo del nombre registrado no es porque haya ido a la oficina de patentes, pero el caso es que le da un aire pegadizo, ¿eh?

Gafas de Sol

No ocupa ranura. Unas gafas con lentes polarizadas que ofrecen protección UV400. Otorgan una bonificación de +1 (sí amigo, uno) a las tiradas sobre Iniciativa ante Granadas de Fogonazo Fotónico.

Hornillo

Un Hornillo individual que incluye una pequeña botella de gas. El favorito de los Ratlings.

Kit de Limpieza para Armas

No ocupa ranura. Un kit que incluye una gamuza de piel, un líquido con base de alcohol y una escobilla de microfibra para la limpieza de armas. ¡Las armas limpias y relucientes se pueden vender mucho mejor! Con el tiempo, el Kit de Limpieza para Armas pierde su eficacia y debe ser reemplazado.

Limitador de Gatillo (sólo Ogretes)

No ocupa ranura. Un mecanismo que se instala en un arma determinada y por tanto no se puede intercambiarse entre distintas armas. Si los Ogretes no cuentan con un limitador, cada vez que disparen a distancia gastan el doble de munición, que se desperdicia inútilmente. Esto los apasiona por mucho que se lo digas, ¿qué se le va a hacer?

Linterna Portátil

No ocupa ranura. Una linterna normal y corriente, de potencia moderada, suficiente para iluminar las zonas cercanas. Funciona con pilas. Puede colocarse en el cinturón.

Luz de Tritio

No ocupa ranura. Un cilindro transparente lleno de gas y recubierto de fósforo. Una vez activado por el interruptor, emitirá una tenue luz fosforescente durante unos 25 años. Resulta útil para marcar la posición a corta distancia sin llamar mucho la atención, y para fardar en las discotecas. Puede colocarse en el cinturón.

Máscara Anti-Gas

No ocupa ranura. Una máscara de respiración avanzada, que incluye también protección ocular. El portador se considera totalmente protegido ante los efectos de gases nocivos por inhalación, como si llevara una armadura hermética. Entre otros, se incluyen aquí los gases de las Granadas Alucinógenas, Atemorizantes y Lacrimógenas. No puede combinarse con un Respirador.

Mira Láser

No ocupa ranura. Un puntero láser que puede acoplarse a armas básicas, especiales y pistolas, proyectando un haz de luz claramente visible sobre el cuerpo del enemigo. Se puede intercambiar entre armas, pero esto requiere de un tiempo para la reinstalación y calibración de la mira. Permite ignorar la penalización de -10 a las tiradas para impactar a distancia por apuntar a partes del objetivo. La Mira Láser no puede combinarse con cualquier tipo de Sistema de puntería, Ojo Biónico ni otras miras.

Mira Réflex

No ocupa ranura. Una mira de punto rojo, también llamada holográfica, que puede acoplarse a armas básicas, especiales y pistolas, facilitando el apuntado y por tanto la velocidad de reacción del usuario. Se puede intercambiar entre armas, pero esto requiere de un tiempo para la reinstalación y calibración de la mira. Permite ignorar la penalización de -10 a las tiradas para impactar a distancia por fuego de supresión. La Mira Réflex no puede combinarse con cualquier tipo de Sistema de Puntería, Ojo Biónico ni otras miras.

Mira Telescópica

No ocupa ranura. Un sistema óptico que puede acoplarse a armas básicas y especiales, aumentando de manera nítida la imagen del objetivo enfocado. Se puede intercambiar entre armas, pero esto requiere de un tiempo para la reinstalación y calibración de la mira. Otorga una bonificación de +20 a las tiradas para impactar a distancia extrema, pero a cambio reduce en -10 las tiradas para impactar a corta distancia. Conviene aclarar que el Rifle de Francotirador se toma sencillamente como un rifle de alta precisión, y no está equipado con una Mira Telescópica de serie; su instalación es por tanto opcional. Además, ten en cuenta que la bonificación proporcionada por esta mira no anula la penalización habitual de -20 por disparar a distancia extrema, por lo que en circunstancias normales ambas se anulan. La Mira Telescópica no puede combinarse con cualquier tipo de Sistema de Puntería, Ojo Biónico ni otras miras.

Mochila de Hidratación

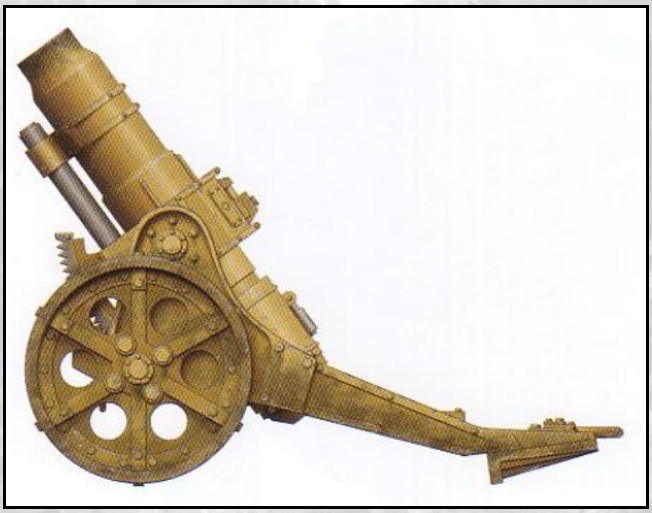
Un depósito de líquido portátil que incluye una manguera, con capacidad para 6 litros. Conviene llevar una de éstas en las plácidas travesías por el desierto.

Mortero

Un arma pesada muy utilizada por la Guardia Imperial, sencilla y fiable. La principal ventaja de los Morteros es que pueden disparar por encima de los obstáculos, sin que el artillero tenga que trazar una línea de visión hasta el objetivo.

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Mortero	Pesada	30-75	75-150	-	-	4	-1	1	MoD/Área 5/*

*El arma debe ser disparada a una distancia estimada de entre 30 y 150 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.



Munición Antigua

No ocupa ranura. Paquete de diez proyectiles. Munición para armas de fuego primitivas. Aunque son de distintos tipos, todos los proyectiles tienen un precio similar. A esto hemos llegado.

Pasamontañas

No ocupa ranura. Un Pasamontañas de color negro... ¿Qué hace esto aquí?

Pictógrafo

Un sencillo pero útil Pictógrafo, capaz de tomar imágenes y vídeos. Con esto puedes hacer un reportaje de tus andanzas, pero seguro que le encuentras mejores usos.

Puños Americanos

No ocupa ranura. Un par de guantes tachonados que pueden causas heridas de consideración. No llegan a contar como armas, por lo que el usuario sigue sufriendo la penalización habitual de -10 por luchar con armas improvisadas contra enemigos armados, pero no reduce en -1 su Fuerza por golpear con las manos desnudas. Por supuesto el usuario es visto como un macarra, aunque podría disimular los Puños Americanos bajo unos guantes holgados.

Ración de Combate

Paquete de diez. Una especie de papilla energética que equivale a una comida con todos los nutrientes esenciales. Los Ogretes siguen sin poder entenderlo.

Refuerzo de Armadura Antifrag

No ocupa ranura. Un conjunto de placas fabricadas con plastiacero, que se incorporan a una Armadura Antifrag para proporcionarle un nivel adicional de heridas. Además, aumentan su eficacia en un 10%. Obviamente no es posible reforzar la armadura más allá, y se entiende que el refuerzo pasa a formar parte de la misma. Con esto, la entrañable Armadura Antifrag sirve de algo más que de adorno.

Respirador

No ocupa ranura. Una simple mascarilla protectora que aumenta en +10 las tiradas sobre Apnea para prevenir los efectos de gases nocivos por inhalación, como los de las Granadas Alucinógenas, Atemorizantes y Lacrimógenas. No puede combinarse con una Máscara Anti-Gas.

Revista para Adultos

No ocupa ranura. Una tórrida revista cuya principal función es la de relajar a su lector y ayudarlo a conciliar el sueño, por así decirlo. Se entiende que se usa en la intimidad, salvo tal vez por un Ogrete. Al cabo del uso pierde interés. En determinados círculos, podría ser un codiciado objeto de intercambio.

Ropa de Abrigo

No ocupa ranura. Conjunto de ropa para resguardarse de las bajas temperaturas. Otorga una bonificación de +10 a las tiradas sobre Constitución por efecto del frío, e incluye unos calzoncillos muy mullidos.

Ropa Elegante

No ocupa ranura. Ropa distinguida para ocasiones especiales, variada, típica de la zona. Ideal para relacionarse con las altas esferas y causar una buena impresión. Pero ya sabes eso que dicen, de que aunque la mona se vista de seda...

Ropa Informal

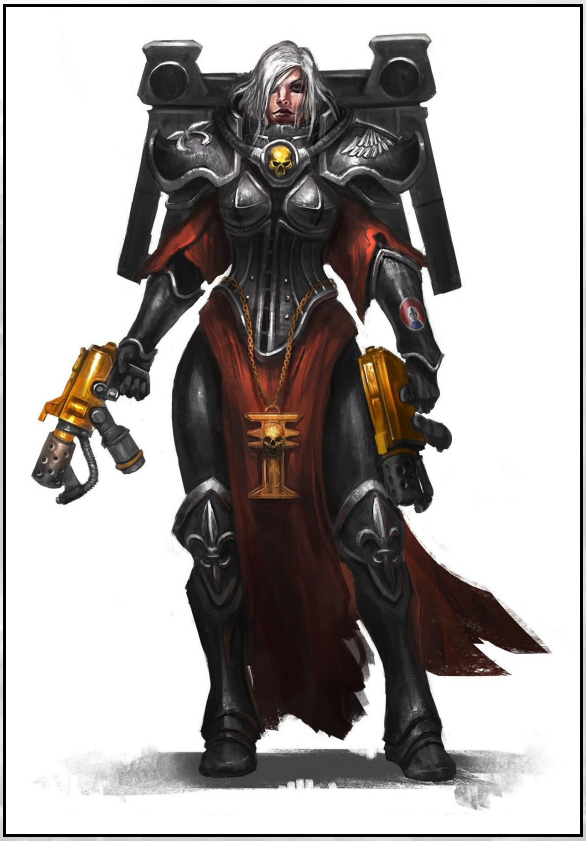
No ocupa ranura. Ropa de calle, variada, típica de la zona. Ideal para pasar desapercibido. A los Ogretes les gusta llevar una gorra ridícula que ni les cabe en la cabeza, ¡y si encima tiene un molinillo ya se vuelven locos!

Saco de Dormir

No ocupa ranura. Un saco para dormir, que resguarda del frío y ayuda a conciliar el sueño con más garantías para un despertar repleto de energía.

Servoarmadura

No ocupa ranura. Una armadura mecánica que protege todo el cuerpo, compuesta por placas de plastiacero envueltas en una capa ablativa de ceramita. Unos servos motorizados permiten el movimiento del usuario, de otra forma difícil debido al peso de la armadura. No debe confundirse con la Servoarmadura reglamentaria de los Marines Espaciales, aunque su concepto es similar. Posee tres niveles de heridas, pero con cinco puntos de vida por nivel. La Servoarmadura está sellada herméticamente, por lo que protege totalmente ante los efectos de las Granadas Alucinógenas, Atemorizantes, Lacrimógenas, de Toxinas y Víricas. Incluye Binoculares 4X, Botas Magnéticas, Comunicador, Rastreador, Visor Fotocromático Adaptable y Visor Infrarrojo, además de una reserva de oxígeno. El visor de la Servoarmadura también ignora los efectos de las Granadas de Humo. Algunos modelos incluyen un SRA y equipo adicional relacionado. Además, permite al usuario llevar armas pesadas a pie y modifica sus habilidades: Forzar +10, Sigilo -10. Tiene una eficacia del 75%.



Tienda de Campaña

Una tienda de lona con capacidad para cinco o seis personas. Las tiendas protegen del frío, del viento y de posibles depredadores, y por consiguiente también ayudan a conciliar mejor el sueño.

Traje de Ejecutivo

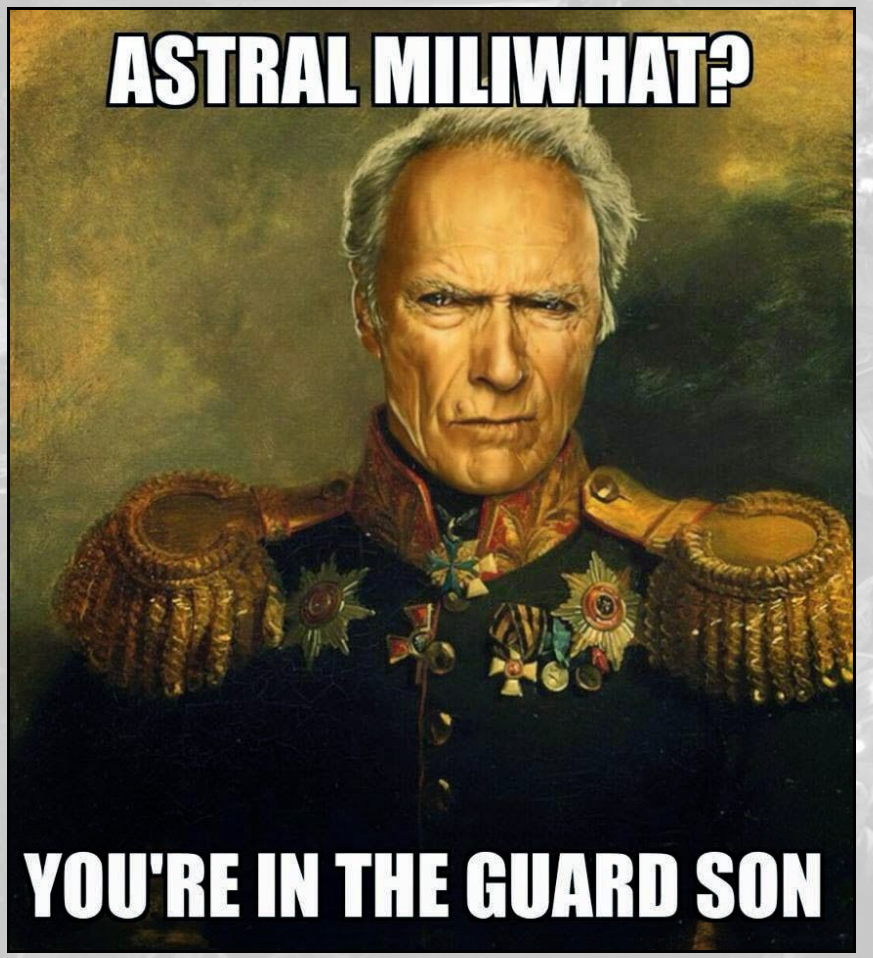
No ocupa ranura. Un pulcro uniforme para ser el perfecto hombre de negocios o algún tipo de agente especial, compuesto de chaqueta americana, pantalones de pinzas, zapatos de vestir y una camisa blanca, todo de la mejor calidad. Esta imagen del hombre de negro no ha cambiado en miles de años.

Traje de Inmersión

No ocupa ranura. Un equipo de buceo completo, que incluye un traje de caucho sintético, aletas de goma, gafas acuáticas y una bombona de oxígeno comprimido para inmersiones de hasta 60 metros. También llamado traje de hombre rana, en el caso de los Squats sería más bien de tortuga marina. No puede combinarse con armaduras. Si no se lleva puesto, sino como parte del equipo, el Traje de Inmersión ocupa una ranura.

Traje NBQ

No ocupa ranura. Un traje de protección contra agentes biológicos, fabricado con fibra de neopreno forrada de algodón impregnado en carbón activo. Incluye unos guantes de butilo, unas botas de caucho nitrílico y un equipo de respiración automática (ERA), aislando al usuario del contacto con el aire. Sirve para prevenir posible contaminación por patógenos, líquidos y gases nocivos por inhalación o contacto con la piel, y más concretamente protege al usuario ante los efectos de las Granadas Alucinógenas, Atemorizantes, Lacrimógenas, de Toxinas y Víricas, como si llevara una armadura hermética. Además, otorga una bonificación de +10 a las tiradas sobre Constitución por efecto del frío. Ten en cuenta que si el Traje NBQ es agujereado pierde su eficacia y habría que repararlo; un poco de Cinta Americana puede bastar hasta un arreglo en condiciones. No puede combinarse con armaduras. Si no se lleva puesto, sino como parte del equipo, el Traje NBQ ocupa una ranura.



Armería de la Guardia Imperial

En los destacamentos de la Guardia Imperial es muy común que existan mercadillos clandestinos, que suelen ser ignorados por los oficiales si con eso los soldados logran superar sus misiones. En estos mercadillos siempre hay disponible armamento estándar de la Guardia Imperial, que además se vende a un precio generalmente cerrado y muchas veces más ventajoso que en otros puntos de venta, ya que la Guardia Imperial recibe abastecimiento de estas armas en grandes cantidades. Por tanto, las armas que se listan a continuación están disponibles prácticamente en cualquier destacamento. Las armas reservadas a oficiales no serán vendidas a los PJs hasta haber alcanzado al menos el rango de Teniente, ya que son más escasas entre la Guardia Imperial y su venta a la soldadesca está prohibida.

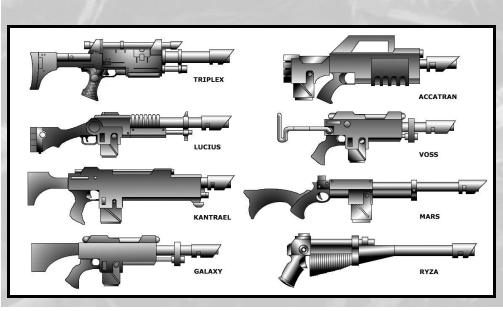
Estas armas también pueden comprarse en las tiendas de los distintos planetas, cuando estén disponibles. Pero entonces es más adecuado referirse al coste expresado en Malleus Infidelium, siempre multiplicándolo por diez para realizar la conversión de crédito a tronos imperiales. Además, en las tiendas los PJs podrían comprar equipo reservado a oficiales, si está disponible, ya que su procedencia es distinta. ¡Guarda el ticket de compra por si un oficial te pregunta dónde has conseguido ese Bólter!

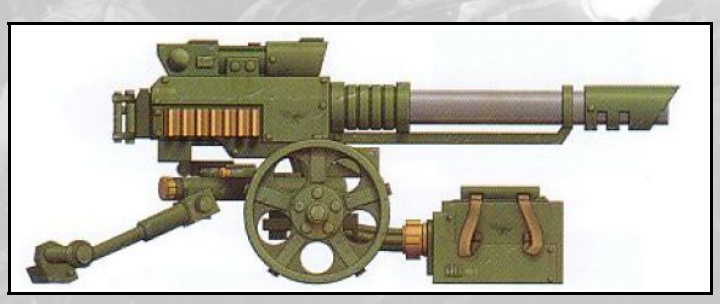
Aparte de los mercadillos de los destacamentos, la propia Guardia Imperial tiene una armería que en la práctica incluye estas mismas armas. Sin embargo, las armas “oficiales” no están a la venta, y en su lugar pueden ser cedidas a los jugadores para el desempeño de misiones específicas, aunque lo más normal es que se tengan que apañar con el equipamiento básico por su profesión. Por tanto, los precios aquí descritos se refieren a los mercadillos de los destacamentos y las armas que se acaban colando por allí. No es raro ver a soldados veteranos que se han gastado unos tronos en el mercadillo de su destacamento para obtener una ayuda extra, y nadie suele hacer preguntas al respecto.

Armas básicas

Arma	Coste/Arma	Coste/Mun. Estándar
Bólter*	300	10
Destripador	300	40
Escopeta	100	10
Escopeta Láser	200	10
Rifle Automático	100	10
Rifle Láser	200	10

*Arma reservada a oficiales.





Armas especiales

Arma	Coste/Arma	Coste/Mun. Estándar
Bazuca*	1000	Ver granadas
Lanzagranadas**	1000	Ver granadas
Lanzallamas	700	40
Rifle de Francotirador	400	30
Rifle de Fusión	600	20
Rifle de Plasma	600	30

*Incluye un paquete de 6 Misiles Súper Perforantes y otro de 6 Misiles de Fragmentación.
**Incluye un cargador de Granadas Perforantes y otro de Granadas de Fragmentación.

Armas pesadas

Arma	Coste/Arma	Coste/Mun. Estándar
Ametralladora Pesada	700	180
Bólter Pesado	1000	220*
Cañón Automático	1600	200
Cañón Láser	3000	90
Lanzamisiles**	3000	Ver granadas
Mortero***	2000	3

*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.
***Incluye un paquete de 6 proyectiles para Mortero.

Pistolas

Arma	Coste/Arma	Coste/Mun. Estándar
Lanzallamas de Mano	600	20
Pistola Automática	100	10
Pistola Bólter	200	10
Pistola Láser	100	10
Pistola de Plasma	400	20

Cuerpo a cuerpo

Arma	Coste/Arma	Coste/Mun. Estándar
Arma de Cuerpo a Cuerpo	100	-
Cuchillo de Combate	50	-
Espada de Energía	600	20
Espada Sierra	200	20
Hacha de Energía	700	20
Puño de Combate*	1000	30

*Arma reservada a oficiales.

Granadas

Arma	Coste/Arma
Bomba de Fusión* (~)	50
Granada Alucinógena*	70
Granada Atemorizante*	20
Granada Cegadora*	20
Granada Defoliante*	10
Granada de Fogonazo Fotónico*	20
Granada de Fragmentación*	20
Granada de Humo*	10
Granada Lacrimógena*	20
Granada Perforante*	30
Granada de Plasma*	30

*El coste se refiere a paquetes de 9 granadas, o bien 6 misiles (si existen del tipo indicado).
(~) No pueden ser disparadas.

Equipo diverso

Lo que sigue a continuación es una extensa lista de equipo diverso, que ni mucho menos es estándar de la Guardia Imperial y por tanto no pertenece a la armería de este cuerpo. Por comodidad, también se ha importado todo el equipo de Malleus Infidelium, con su coste original ya adaptado a tronos. El equipo de Malleus Infidelium que no veas aquí es sencillamente demasiado especializado, hecho por o para Adeptus Astartes, y por tanto inaccesible para los PJs de este suplemento. Por otro lado, se incluyen aquí algunos elementos de equipo que en Malleus Infidelium son exclusivos de una profesión: esto no ocurre en el caso de la Guardia Imperial, más homogénea, por lo que todos los personajes pueden comprar cualquier elemento de equipo de la siguiente lista, sea cual sea su profesión. Evidentemente, no tendría mucho sentido que alguien que no fuera psiko comprara una Capucha Psíquica, por ejemplo. Pero por poder, puede.

Recuerda que los Guardias Imperiales gastan dinero, y si están de permiso o incluso durante sus misiones, comprarán lo que quieran. No obstante, el uso (que no la adquisición) de algunos pocos elementos de equipo sí está restringido por la fisionomía misma de las razas, vamos, por un quiero y no puedo. Además, ten en cuenta que el mismo equipo puede ser más fácil de encontrar para unas razas que para otras, aunque su uso no esté restringido. Por ejemplo, no es lo mismo conseguir una armadura para un Humano estándar que para un Ogrete. Los PJs tendrán que rebuscar en estos casos, y tal vez deban recurrir a artesanos para que adapten determinados objetos, por supuesto por un “módico” precio y siempre con una amable sonrisa dibujada en el rostro.

Ten en cuenta que estos elementos de equipo están repartidos por las tiendas que puedan encontrar los PJs a lo largo de sus viajes. Ni mucho menos todo este equipo se encuentra en todas las tiendas, y de hecho hay algunos objetos muy raros y difíciles de conseguir. Esto depende de cada planeta, su naturaleza y sus circunstancias. Del mismo modo, los propios mercadillos de los destacamentos de la Guardia Imperial pueden disponer de algunos de estos elementos de equipo, pero no de todos. Los objetos más escasos raramente se encuentran en un destacamento de la Guardia Imperial, ya que su capacidad de abasto está condicionada. A cambio, en los mercadillos de los destacamentos es más fácil encontrar objetos adaptados a todas las razas.

Artículo	Coste/Artículo
Arco*	50
Armadura Antifrag	100
Armadura de Caparazón	700
Armaduras Primitivas	Variable
Auspex (?)	500
Baliza de Teleportación	200
Ballesta*	100
Bayoneta	100
Binoculares	60
Bólter de Asalto	400
Botas Magnéticas	75

Botas de Nieve	30
Botella de Amasec	30
Brazo Biónico	800
Brújula (?)	20
Camaleonina	500
Cantimplora	10
Cañón de Asalto	4500
Cañón de Plasma	4000
Cañón de Plasma mod. MkI*	4000
Capucha Psíquica	2000
Cargador Extendido	50
Cargador Solar	200
Casco Reforzado	120
Cetro Psíquico	1500
Chaleco Antibalas	100
Cinta Americana	5
Cinturón Modular	180
Comida Enlatada	20
Comunicador	20
Correa de Sujeción	25
Crono (?)	20
Cuchillas Relámpago	1200
Cuerda	50
Culata Mejorada	50
Desgarrador	300
Desgarrador + Lanzallamas	1100
Disruptor Psíquico	1000
Disruptor de Teleportación	1000
Disruptor de Transmisiones	500
Drogas de Combate	250
Empuñadura Ergonómica	50
Encendedor	25
Encriptador	90
Entelarañador Pesado*	4500
Equipo de Escalada	200
Equipo de Pesca	55
Escopeta de Asalto	50

Escopeta Doble	70
Escudo Balístico (!)	300
Escudo de Supresión (!)	400
Espada Psíquica	1000
Esposas	20
Exo-Armadura (!)	2400
Exo-Esqueleto (!)	2000
Frenzonia	50
Funda para Pistolas QuicKill®	300
Fusil Largo	90
Fusil de Repetición	80
Gafas de Sol	20
Generador de Salto Disforme (?)	3000
Granada de Estasis (~)	200
Granada de Pulso Electromagnético (~)	100
Granada de Radiación**	250
Granada de Toxinas	150
Granada Vírica (~)	500
Granada de Vórtice (~)	500
Hacha Psíquica	1000
Hacha Sierra*	200
Hornillo	45
Implante Cibernético	150
Inmunidad	50
Kit de Herramientas (?)	100
Kit de Limpieza para Armas	10
Kit de Reparación (?)	250
Lanzagranadas Auxiliar	800
Lanzallamas Pesado	2500
Láseres Digitales (?)	600
Limitador de Gatillo (!)	30
Linterna	100
Linterna Portátil	15
Luz de Tritio	20
Martillo de Trueno	1500
Máscara Anti-Gas	100
Maza de Energía*	180

Medikit (?)	100
Mina Anti-Carro	200
Mina de Proximidad	150
Mira Láser	50
Mira Réflex	50
Mira Telescópica	100
Mochila de Hidratación	60
Multifundidor	6500
Multiláser	3500
Munición Antigua	5
Munición Especial***	Variable
Ojo Biónico	500
Pantalla de Conversión	1000
Pantalla de Desplazamiento	2000
Pantalla de Refracción	500
Pasamontañas	15
Pictógrafo (?)	150
Pierna Biónica	500
Pistola de Agujas	400
Pistola de Bengalas****	200
Pistola Elevadora	200
Pistola Entelarañadora*	700
Pistola de Fusión	1000
Pistola de Plasma mod. MkI*	500
Pistola Semiautomática	50
Pistola tipo Wildey .475	100
Pistolón*	50
Porra de Energía	600
Puños Americanos	40
Puño Sierra	1200
Ración de Combate	60
Rastreador (visor)	50
Refuerzo de Armadura Antifrag	250
Respirador	15
Revista para Adultos	5
Revólver	50
Rifle de Asalto	50

Rifle de Gravitones*	4000
Rifle de Plasma mod. MkI*	800
Ropa de Abrigo	100
Ropa Elegante	500
Ropa Informal	50
Saco de Dormir	20
Servo-Cráneo (?)	800
Servoarmadura	1400
Sistema de Amortiguación	300
Sistema de Puntería	200
Soplete	100
Subfusil	60
Taladro	100
Tienda de Campaña	80
Trabuco*	50
Traje de Ejecutivo	300
Traje de Inmersión	200
Traje NBQ	200
Veti-Gel	100
Visor Fotocromático Adaptable	150
Visor Infrarrojo	80

*Estas armas no son muy frecuentes o son raras. El Máster es libre de establecer el precio de su munición.
**El coste se refiere a paquetes de 9 granadas, o bien 6 misiles (si existen del tipo indicado).
***Consulta el coste en Malleus Infidelium y multiplícalo x10.
****Las bengalas cuestan 10 el paquete de 5 unidades.
(?) B.O.N.E. requerida para su uso por Ogretes.
(!) Equipo exclusivo de alguna raza.
(~) No pueden ser disparadas.

Especialidades

Independientemente de sus respectivas profesiones, los Guardias Imperiales de un Comando Especial pueden escoger una especialidad de entre las que se muestran a continuación. Conviene que el grupo sea heterogéneo y por tanto se componga de diversos especialistas.

Sanitario (excepto Ogretes)

Has recibido entrenamiento específico para curar a tus compañeros caídos y más concretamente para el uso de Medibots. Este elemento de equipo no figura en este suplemento porque es exclusivamente para ti, porque eres un tío chachi. Puedes consultar el funcionamiento de los Medibots en Malleus Infidelium. Cuestan 500 tronos, pero no tienes por qué comprarlos por tu cuenta, siendo más bien cosa de todos. Los Medibots no son muy abundantes, y sólo se encuentran en los abastos de algunos destacamentos o en los planetas más avanzados. Sin embargo, ¡de regalo te vas a llevar un bonito Medibot para empezar la partida! Ahora bien listillo, si hay más de un Sanitario en el grupo sólo uno recibe el Medibot.

Granadero

Eres un experto en el uso de granadas. Si obtienes un resultado doble en los D10 para las decenas y las unidades (p. ej. 44) al lanzar una granada, salvo que fuera una pifia, puedes lanzar una segunda granada en la misma acción de ataque. ¡Booom baby!

Infiltrado

Cuando te muevas por terreno difícil, cuentas con una bonificación de +10 a tus tiradas sobre Equilibrio. Además, obtienes una bonificación de +10 a todas tus tiradas sobre Sigilo. Dios tendría piedad, tú no.

Cargador

Puedes recargar una pistola, un arma básica o una especial como una acción libre, que no reduce las dos acciones habituales por turno. Además, si al disparar a distancia una de estas armas obtienes un resultado que la va a encasquillar, puedes efectuar inmediatamente una tirada sobre Reparar con una penalización de -10 por cada factor de fuego sostenido: en caso de éxito, el arma no queda encasquillada. ¡Magia potagia!

Incursor

A la hora de determinar tu orden de Iniciativa, añade +1 al resultado. Tus compañeros te llaman “el aguililla” del grupo.

Saqueador

Puedes guardar un elemento de equipo y coger otro (en lugar de dos) como una acción libre, que no reduce las dos acciones habituales por turno. Además, obtienes una bonificación de +10 a todas tus tiradas sobre Buscar. ¡Rastreator!

Instructor

En cuerpo a cuerpo, si haces una presa añades +10 a la tirada sobre Forzar, pero no en turnos posteriores para mantenerla. Además, si haces una proyección, tu Fuerza aumenta en +1 y tu objetivo recibe daño aunque no choque contra un obstáculo, simplemente por caer al suelo. ¡En Fecunditas sólo hay vacas y eunucos!

Operador (excepto Ogretes)

Si uno o más compañeros y tú tenéis el mismo orden de Iniciativa, auméntalo en +1. Coordinas a los miembros de tu escuadra como si fueran pequeñas miniaturas sobre un tablero, ¿te suena?

Conductor (excepto Ogretes)

Obtienes una bonificación de +10 a todas tus tiradas sobre Conducir/Pilotar, así como sobre Reparar vehículos. Tu madre te parió en el asiento trasero de un coche.

Espía (excepto Ogretes)

Obtienes una bonificación de +10 a todas tus tiradas sobre Persuadir y Psicología. Eres de esos que en las pictografías siempre aparecen con su mejor cara.

Mejoras de raza

Ratlings (1D3)

Canijo Escurridizo (1)

El pequeño Ratling amaga y se escurre cual culebrilla en las distancias cortas, como uno de esos perros chihuahua que nunca sabes bien qué van a hacer. Esto desconcierta mucho a los enemigos cercanos. En cuerpo a cuerpo puedes intentar zafarte, lo que te proporciona un Ataque adicional y reduce en -20

la habilidad Forzar de tu contrincante para apresarte (no para mantener una presa). Sin embargo, de hacer esto, renuncias a causar daño a tu enemigo, aunque ganes el combate. La posibilidad de zafarte es un tipo de maniobra especial de cuerpo a cuerpo y debe ser declarada como tal, según el orden de Iniciativa de los contendientes. Mejora no válida en combates sobre la marcha ni similares.

Suertudo no, lo Siguiente (2)

Una vez por sesión de juego. Cuando todo parecía perdido, apareces agazapado por una esquina, sonriendo con suficiencia mientras levantas el dedo pulgar a tus compañeros. Antes de tirar en una tabla R.I.P. tras recibir un impacto en un combate por asaltos, puedes ignorar todo el daño sufrido y desplazar a tu personaje una distancia de hasta 20 metros en cualquier dirección, permaneciendo oculto si el terreno lo permite. Si estabas recibiendo varios impactos, por ejemplo en cuerpo a cuerpo o por un arma de fuego sostenido, el resto se pierden. Tus enemigos alucinan, por supuesto. Mejora no válida ante poderes psíquicos que permitan elegir a un personaje concreto como objetivo, ni en situaciones donde el sentido común dicte que sería imposible escabullirte (a discreción del Máster).

Mejor a Distancia (3)

Nada como disparar desde una posición segura con el arma en mano, y si es con un buen cigarro o una petaca de amasec tanto mejor. Si no mueves, tu penalización por disparar a distancia extrema es de -10 (en lugar de -20). Además, siempre que no muevas, en caso de obtener un éxito en la tirada para impactar, puedes realizar una segunda acción de ataque (repetir la misma acción). Mejora no válida con granadas, armas de tipo MoD ni armas de vehículos.

Ogretes (1D3)

B.O.N.E. (1)

¡Por fin te han escogido para que dejes de ser tan estúpido! O tal vez ya te sometiste a esta delicada operación y es ahora cuando de pronto ves los resultados. El caso es que ya no eres un zopenco, así que

no divides a la mitad la experiencia recibida. Pero no sueñes: sigues siendo un “mandao”. Si quieres, puedes participar algo más en las investigaciones de la trama, pero todos tus compañeros te siguen pareciendo unos lumbreras. Por cierto, ya no necesitas limitadores para disparar armas normalmente y puedes usar nuevos elementos de equipo antes restringidos. Además, ¡adquieres inmediatamente otra mejora!

Ogrete Diligente (2)

Puedes mover y disparar armas pesadas en el mismo turno, ignorando esta limitación. Si no mueves, tus armas pesadas se consideran afianzadas. En realidad siempre podías haber hecho esto, pero te daba pereza.

¡Hi Yo, Silver! (3)

Obtienes dos ranuras de equipamiento adicionales. No es que antes no pudieras llevar más equipo, es que te liabas si tenías demasiadas cosas… Además, ¡ahora puedes transportar a un Ratling sin machacarlo al rascarte la chepa! El Ratling ocupa siempre dos ranuras de equipamiento, al margen de su propio equipo, y puede viajar en un canastillo sobre tu joroba. En este suplemento se proporciona información adicional.

Squats (1D3)

Súper Squat (1)

Este Squat no es que tenga las piernas largas, ¡pero cómo corre el tío! Ya puedes moverte 10 metros por acción de movimiento, y no sufres penalizaciones por distancias recorridas. Además, si la resolución de un combate cuerpo a cuerpo queda en empate, ¿adivina qué? Obtienes un éxito sobre tu rival, así por las buenas. Mejora no válida en combates sobre la marcha ni similares.

Ingeniero Agarrado (2)

Eres un competente ingeniero y además un avispado comerciante, ¡todo en uno! Tu habilidad Reparar funciona también como Construir, y tu habilidad Sabotaje como Modificar: con el tiempo suficiente y el material necesario, esto te permite construir aparatos electrónicos o mecánicos, e incluso modificar los ya existentes para proporcionarles alguna mejora. En general se considera que sabes más de estas cosas que la media. Además, eres tan hábil negociando que siempre obtienes un 10% de descuento para adquirir equipo, incluso con precios marcados. Esta capacidad es automática y se aplica sobre el precio final de una transacción, después de posibles regateos. Si algún compañero te pide que le compres algo, puedes hacerlo si quieres, pero tienes muy claro que te debe el dinero que se ha ahorrado gracias a esta mejora y no le comprarás nada más hasta que salde su deuda. ¡Así es la ley de los generosos Squats!

Tarugo (3)

Eres un bloque de huesos duros y gruesos, y carne curtida y prieta. Nada que no pueda disimular una barba desaliñada. Cuando debas tirar en una tabla R.I.P., puedes intercambiar los resultados para las decenas y las unidades en los D10. Sin embargo, de obtener un resultado doble en los dados (p. ej. 22), te han alcanzado en un punto débil de tu compacta estructura, así que reduce en -10 la tirada. Además, obtienes una ranura de equipamiento adicional.

Humanos (1D3)

Creyente a Pies Juntillas (1)

Una vez por asalto. Te has tragado el Credo Imperial de pe a pa, y siempre rezas antes de un enfrentamiento. Eres el típico soldado flipado que habla de su destino superior, de que es la mano del Emperador y tal. Oye, ¿y por qué no? Cuando gastes un punto de devoción para repetir una tirada fallada, si vuelves a obtener un fallo no lo has gastado. Fuera del combate, esta mejora sólo se aplica la primera vez que repites una misma tirada al usar un punto de devoción.

Aquí mi Fusil, aquí mi Pistola (2)

Te encantan las armas, que limpias, revisas, observas, cargas y descargas, ¡es que no te cansas! Justo antes de disparar una pistola, un arma básica o una especial, puedes efectuar una acción previa específica para tomar aire y entrar en un estado de concentración que te permite apuntar a partes del objetivo sin necesidad de efectuar la tirada habitual sobre Coraje. Además, cada vez que obtengas un resultado doble en los D10 para las decenas y las unidades (p. ej. 33) al disparar una de estas armas, multiplica x2 el daño que traspasa la armadura en caso de éxito; si habías apuntado a la cabeza, el daño no se vuelve a multiplicar, pero el impacto se toma como un crítico. Si la tirada del resultado doble está en tu margen de fallo, a menos que fuera una pifia, el daño no se ve bonificado pero se considera que has impactado. Mejora no válida en combate cuerpo a cuerpo.

Supremacía Humana (3)

Una vez por combate. Eres un ser humano de pura cepa, y te enorgulleces de formar parte del mayor Imperio de la galaxia. Ser una mera pieza de un engranaje majestuoso te parece fenomenal, y crees que la suma de cada individuo cuenta. Vamos, que vas de sobrado y te sientes superior a cualquier enemigo del Imperio, es decir, tuyo. Cuando recibas un impacto que implique una tirada de daño con D6, una vez vistos los resultados de los dados, puedes obligar a tu adversario a tirar nuevamente uno o más dados. Además, los resultados de 6 en esa tirada de daño no se repiten. Ten en cuenta que los resultados de 4 o 5 en el caso de armas pesadas sí se repiten, y no puedes cambiar el valor de las tiradas abiertas.

Mejoras de profesión

Comisario (sólo Humanos) (1D3)

¡Vamos Soldado! (1)

En un combate por asaltos, si un personaje aliado a 30 metros o menos de distancia ha tirado en una tabla R.I.P. y debe efectuar una tirada sobre Dolor, lo animas “cariñosamente” para que no se venga abajo, proporcionándole una bonificación de +20. Tú mismo cuentas con esta bonificación mientras das un grito espeluznante, en plan “¡Heil Imperator!” con cara de loco. Si superas la tirada sobre Dolor,

hasta el final del siguiente asalto causas miedo. Además, tu atributo Liderazgo aumenta de base en +1.

¡Adelante, Siempre Adelante! (2)

Una vez por combate. Poniéndote a la vista de todos y levantando el mentón con gesto de lunático, señalando con el dedo hacia un esperanzador mañana, puedes efectuar una acción específica para alentar a tus camaradas en un radio de 30 metros. Hasta el inicio de tu siguiente turno, todos ellos pueden repetir una tirada fallada para impactar, ya sea a distancia o en cuerpo a cuerpo, y doblan su margen de crítico ante cualquier tirada. Además, cuando haces esto, siempre hasta el inicio de tu siguiente turno, nadie puede atacarte o cargarte mientras haya otros objetivos factibles. ¡Me gusta el olor del Promethium por la mañana!

El Emperador Protege (3)

Una vez por asalto. Tu determinación inquebrantable te permite gastar sólo medio punto de devoción en lugar de uno entero, pues además de pedir el favor del Emperador la verdad es que le echas huevos. Alternativamente, puedes usar un punto de devoción entero para que un camarada a 30 metros o menos de distancia se beneficie de sus efectos. Esto significa que si tu aliado gasta su propio punto de devoción, se pueden usar dos incluso en situaciones en que no sería posible, como por ejemplo reducir los puntos de daño sufridos en -20, aumentar el resultado de una tirada en una tabla R.I.P. En +20, etc., siempre en un combate por asaltos ¡Sé generoso con tus colegas si demuestran que tienen lo que hay que tener! Debes elegir si gastas medio punto de devoción o cedes uno entero a un camarada, no siendo posible hacer ambas cosas en un mismo asalto.

Cuerpo de Operaciones Especiales (excepto Ogretes) (1D3)

Partisano (1)

Un poco de hilo, unas grapas, una pizca de imaginación, algo de mala uva y apenas un minuto es todo cuanto necesitas para preparar trampas explosivas usando tus granadas. Las trampas se colocan en zonas de paso, o bien en trampillas o puertas, listas para detonar cuando un incauto las active. El Máster podría exigir una tirada sobre Ocultación para determinar si las trampas han quedado bien

camufladas. Aplica el efecto de la granada utilizada a tu enemigo (se supone) y, si explota sobre un área, a potenciales objetivos adyacentes. Ey, escucha esto: ¡puedes usar Bombas de Fusión para hacer trampas, y en este caso afectarían también a los personajes de a pie!

Guerrillero (2)

Estás adiestrado para lanzar ataques por sorpresa y desaparecer antes de que el enemigo pueda reaccionar. No te darán la medalla al valor por esto, pero tal vez conserves el pescuezo. En el mismo turno en que realices una acción de ataque, puedes recorrer el doble de distancia en una acción de movimiento. En tal caso, aplica una penalización de -10 a la tirada para impactar. Además, obtienes una bonificación de +10 a tus tiradas sobre Ocultación.

Experto en Combate Cuerpo a Cuerpo (3)

Esto no es ninguna broma. Mientras otras tropas se jactan de sus sofisticadas armas y su habilidad marcial, tú te entrenabas a machetazo limpio en el barro, tragando mierda. En cada turno de un combate cuerpo a cuerpo puedes repetir una tirada fallada para impactar. Esta tirada se repite siempre con una habilidad fija de 50 (el atributo no cambia) y no puede ser bloqueada por el enemigo.

Comando de Choque (1D3)

Tirador de Élite (1)

Una vez por asalto. Eres un consumado tirador, de hecho te sientes inquieto si no tienes alguien a quien volarle los sesos. Qué majo. Puedes repetir cualquier tirada fallada para impactar a distancia, aplicando una penalización de -10. Mejora no válida con granadas ni armas de tipo MoD.

Experto en Combate Urbano (2)

Has participado en varias batallas entre las ruinas de ciudades y los cascotes de edificios caídos. Así que puedes cubrirte incluso tras una farola. Bueno, es un decir, el caso es que aplicas una penalización

de -20 a las tiradas para impactar del enemigo si estás tras cobertura liviana. Y si estás tras cobertura recia, ¡la penalización es de -30!

Cazador de Tanques (3)

Estás adiestrado para permanecer impertérrito ante los vehículos más voluminosos, buscando su punto débil con una frialdad inusitada. Otros dicen que estás chalado. Cuando ataques a un vehículo a distancia, aumenta en +1 el valor final de penetración de blindaje. Puedes incrementar esta bonificación a cambio de reducir el resultado de la tirada en la tabla de daños. Por ejemplo, si has obtenido una penetración de blindaje de 18 (con el +1 de base ya incluido), puedes transformarla en 20 a cambio de reducir en -2 el resultado de la tirada en la tabla de daños. Si el resultado en dicha tirada llega a cero, el vehículo no se ve afectado. Además, tu atributo Liderazgo aumenta de base en +1. Mejora no válida con armas de vehículos.

Psíquico Primordial (sólo Humanos y Squats)

Maestría Psíquica (sólo Humanos)

Los Psíquicos Primordiales Humanos han tenido que pasar unas durísimas pruebas a bordo de las Naves Negras de la Inquisición. Como consecuencia, tu atributo Psiónica aumenta de base en +1, y de paso tu cabezón se hincha un poco. Sólo puedes obtener una vez esta mejora, así que te conviene elegirla cuando ya tengas un atributo Psiónica elevado.

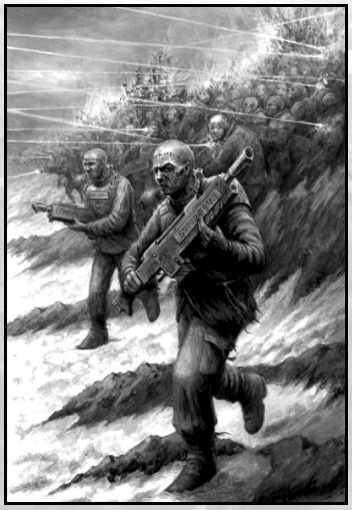
Scholastica Psicana

Profundizas en los secretos del Inmaterium, lo cual te vuelve aún más rarito. Puedes elegir un poder psíquico de los disponibles para Psíquicos Primordiales (Adeptus).

Poderes de los Señores Ancestros (sólo Squats)

Como heredero de una cultura milenaria, tienes acceso a conocimientos secretos. Puedes elegir un poder psíquico de los disponibles para Squats. Además, si por el uso de cualquier poder obtienes un resultado que hace mención a un Demonio en la tabla de Sucesos Disformes, ignóralo y en su lugar haz una nueva tirada en la tabla R.I.P. Última, aplicando una bonificación igual al resultado que habías obtenido. Sobre esta segunda tirada no se pueden aplicar otros modificadores ni reglas especiales.

Legionario Penal (1D3)



Aspecto de Pordiosero (1)

Una vez por combate. Da igual que pases por un salón de belleza: siempre serás un ser miserable de aspecto desaliñado, con los dientes marrones y expresión de macarra al cuadrado. Si un enemigo te dispara a distancia, puedes elegir que se descojone de ti en su lugar, o al contrario, tal vez lo hayas acojonado tú. Puede que simplemente se quede absorto mirándote. El caso es que tu adversario gasta su acción de ataque sin hacer nada, pero debes decidir esto antes de que realice la tirada para impactar. Mejora no válida ante ataques de área.

Psicópata (2)

No quieras saber la cara que pusieron tus padres cuando recibieron una carta donde les decían que su querido hijo, el orgullo de la familia, había ingresado en la Legión Penal por ser un psicópata, tal cual. Eres inmune a la psicología y superas automáticamente cualquier chequeo de Liderazgo, pero puedes desactivar esta ventaja a voluntad si te conviene, durante un asalto completo y siempre que lo declares al inicio del mismo. Es lo bueno de ser un psicópata. Además, pierdes la mitad de puntos de cordura (redondeando hacia abajo) por sufrir un shock.

Forjado en las Duchas (3)

Has tenido que sobrevivir en los patios, en los comedores, en las duchas... Obtienes una bonificación de +10 a tus tiradas para impactar por cada asalto a partir del primero en un mismo combate cuerpo a cuerpo (incluso múltiple). Tus resultados dobles en los D10 para las decenas y las unidades (p. ej. 11) no pueden ser bloqueados. Además, antes de la resolución habitual de impactos, elige libremente entre un estilo de lucha ofensivo o defensivo, o sea que si quieres arrearle a tu enemigo o te recuerda a los tiempos en que huías de Bubba. Si escoges el estilo ofensivo, todos tus resultados dobles se consideran impactos críticos, pero no suman +1 éxito adicional. Si eliges el estilo defensivo, cada uno de tus resultados dobles anula un impacto sufrido, suponiendo que tu rival gane el combate. Los resultados dobles en tu margen de fallo se benefician de estos efectos, salvo que fueran pifias.

F.E.O. (Fuerza Especial Ogrete) (sólo Ogretes) (1D3)

Escolta (1)

Una vez por asalto. Si un aliado a distancia de una acción de movimiento va a ser cargado, puedes desplazarte como una acción reactiva para trabarte en su lugar siempre que obtengas un resultado inferior a tu atributo Iniciativa en 1D6. Tal vez tu enemigo se cague en los pantalones, pero sigue siendo él quien ha cargado y tú no le causas miedo en este asalto al no ser el objetivo original de la carga. Puedes destrabarte automáticamente de un combate con personajes de tamaño normal para efectuar esta acción reactiva. Alternativamente, si estás luchando junto a un compañero en cuerpo a cuerpo contra un enemigo común, puedes anular uno de tus éxitos durante cualquier resolución para apartar a tu colega, que ya no se considera trabado. Debes elegir si tratas de interceptar o apartas a tu camarada de un combate, no siendo posible hacer ambas cosas en un mismo asalto.

Partida de Caza (2)

Eres un tipo fuerte y vigoroso, de esos con venillas marcadas. Si encima mides casi tres metros, eso significa que eres una bestia parda. Puedes usar armas pesadas a una mano, aunque sigues contando

con la penalización habitual de -10 por disparar armas básicas, especiales y en este caso pesadas a una mano. ¿Tanto rollo para esto? Tranquilo Hulk, porque además puedes utilizar armas de cuerpo a cuerpo a dos manos con una sola mano, conservando la bonificación habitual de +1 a la Fuerza. Si decides empuñar estas armas a dos manos, puedes repetir los resultados de 1-2 en las tiradas de daño (pero no en las tiradas abiertas), quedándote con los nuevos resultados. Mejora no válida con bayonetas.

Fuerza de Conmoción (3)

Recorres el campo de batalla como un ariete, aplastando todo a tu paso entre gritos más propios de un chiflado. Puedes desplazarte hasta 15 metros por acción de movimiento y obtienes una bonificación de +20 (en lugar de +10) a todas las tiradas que afecten a distancias recorridas. Ten en cuenta que si corres, a una velocidad de 30 metros por asalto, aplicas un -10 a las tiradas para ser impactado a distancia. Y una buena noticia: siendo un personaje grande, ahora puedes embestir obstáculos, ¡incluyendo a enemigos! En este suplemento tienes más información.

Mejoras de oficial (1D3)

Visión de Combate (1)

Una vez por sesión de juego. Apelando a tu amplia experiencia militar, puedes obtener inmediatamente 1D3 puntos de mando. Los puntos de mando sirven para lo mismo que los puntos de devoción, pero no forman parte de éstos, es decir, se consumen de forma independiente y no afectan a los umbrales de bendición. Las reglas especiales que afectan a los puntos de devoción no se aplican en este caso. Los puntos de mando obtenidos sirven durante un combate por asaltos, no en combates posteriores. Por tanto, los puntos de mando no utilizados durante un combate se desperdician al final del mismo.

Fuego Artillero (2)

Cuando participes en una batalla, ya sea como efectivo o como Comandante, puedes solicitar Fuego Artillero una vez durante la batalla en curso. El Fuego Artillero tiene lugar cuando hay un resultado de ¡duelo! en la tabla de Batalla, donde tú puedes ser el participante, aunque no es necesario y se permite usar esta mejora para dar apoyo a cualquier aliado. Sin embargo, no es posible que dos personajes usen esta mejora en un mismo ¡duelo! La solicitud de Fuego Artillero se resuelve al inicio del ¡duelo!, antes incluso de determinar el orden de Iniciativa. Una andanada de proyectiles de artillería disparados desde detrás de la línea del frente y hasta desde naves en órbita se precipita sobre el enemigo o cualquier otro objetivo. Tira 1D6 para determinar el número de andanadas que responden a la petición. Puedes ir resolviendo las andanadas de una en una, cambiando de objetivos en función de los resultados obtenidos. Después empieza el combate. El Fuego Artillero tiene las siguientes características:

		Alcance		Modificador					
Arma	Tipo	Corta	Larga	Corta	Larga	F	MS	Mun	Notas
Fuego Artillero	Pesada	-	-	-	-	8	-3	-	SP/Área 5/*

*Sitúa el área de efecto directamente sobre el objetivo, 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.

Puedes usar esta mejora también en las escaramuzas, pero debe justificarse que haya al menos algún vehículo o arma de apoyo para realizar el Fuego Artillero. No es necesario que dicha arma tenga las características concretas del Fuego Artillero, aunque sí debe tener al menos el mismo valor de Fuerza. Además, el número de andanadas en las escaramuzas se reduce a 1D3. Para usar esta mejora, es imprescindible poder establecer contacto mediante un Comunicador.

Inspiración (3)

Tu simple presencia alenta a tus camaradas, y los llena de coraje y sentido del deber. Cualquier otro miembro de la escuadra y aliado en un radio de 30 metros puede utilizar tu atributo Liderazgo para efectuar sus propios chequeos de Liderazgo en un combate por asaltos. Además, tu atributo Liderazgo aumenta de base en +1 y obtienes una bonificación de +10 a tus tiradas sobre Mando.

Poderes de los Señores Ancestros

Aunque no es lo habitual, algunos Squats reclutados por el Imperio ejercen como Psíquicos Primordiales en las filas de la Guardia Imperial. Estos valiosos aliados conocen los poderes característicos de los Señores Ancestros, y por tanto pueden disponer de los mismos. A continuación se proporciona una lista de estos poderes psíquicos.

Dominación (Manipulación, Instantáneo)

El psiko concentra su inmensa fuerza de voluntad en la mente de otro personaje hasta una distancia de 30 metros y controla su cuerpo por unos instantes. El objetivo debe superar un chequeo de Liderazgo con un penalización de -2 para resistir el poder. De no ser así, durante su siguiente turno será

controlado por el psiko, incluso aunque éste hubiera caído (se considera que la orden mental ya ha sido dada). Dominación puede ser empleado contra tripulantes de vehículos cerrados, pero en tal caso se considera que éstos siempre tienen un Liderazgo de 10. Un personaje dominado no puede ser obligado a suicidarse o a no luchar en un combate cuerpo a cuerpo, aunque sí a destrabarse del mismo. Fuera de un combate por asaltos, este poder permite al psiko dar una orden sencilla al objetivo, que debería ser cumplida en unos pocos segundos; ten en cuenta que Dominación no controla la mente de la víctima, sino sus acciones, y ésta es totalmente consciente de que ha sido controlada a la fuerza.

Fortaleza Mental (Dispersión, Activo, -10)

El psiko crea un poderoso escudo mental en torno suyo y de quienes lo rodean. El lanzador del poder y todos los aliados a una distancia de hasta 30 metros cuentan con una tirada de salvación de 5+ en 1D6 contra cualquier poder psíquico.

Cúpula de Energía (Visión, Activo, -10)

Un campo de energía con área de 5 metros surge del suelo a una distancia de hasta 60 metros del psiko, atrapando a los personajes en su interior. La Cúpula de Energía impide el movimiento, la visibilidad, y la posibilidad de disparar, atacar en cuerpo a cuerpo o usar poderes psíquicos a través de sus límites. Sin embargo, una vez por turno, cualquier personaje puede intentar traspasar la cúpula al moverse, obteniendo un resultado menor a su atributo Fuerza en 3D6; esto no cuenta como una acción en sí misma, sino que forma parte de una acción especial de movimiento. Los personajes que tratan de atravesar la cúpula pueden usar un arma de cuerpo a cuerpo, obteniendo una bonificación a su Fuerza equivalente a la que proporciona el arma en combate. Los personajes en el interior de la cúpula no pueden declarar una carga hacia el exterior, ni viceversa, ante todo porque la acción de movimiento para traspasar la cúpula se toma como especial, aparte de que ven su avance interrumpido tras hacerlo, no pudiendo realizar otra acción de movimiento. Los vehículos pueden intentar atravesar los límites durante su desplazamiento, tomando en este caso la Fuerza de su valor de embestida; si se mueven a 25 metros o más por asalto, reduce la tirada para traspasar la cúpula a 2D6, pero en este caso sufren un impacto por colisión de no conseguirlo. En cualquier caso, los vehículos también ven su avance interrumpido tras atravesar los límites. Los bípodes, Dreadnoughts y personajes grandes pueden elegir entre abrirse paso como cualquier personaje o bien embestir la cúpula. Los vehículos muy grandes, como los tanques, son demasiado voluminosos como para ser cubiertos por la Cúpula de Energía; el poder no se puede lanzar sobre éstos, ni sobre edificaciones y estructuras similares. Los vehículos muy grandes fuera de la cúpula la tratan como un objeto sólido del terreno, de modo que si se mueven lentamente tendrán que sortearla, pero si la embisten y tienen éxito en la tirada de 2D6 rompen la cúpula y el poder es automáticamente dispersado, prosiguiendo su avance normalmente.

Martillo de Furia (Ataque, Instantáneo, -20)

El psiko descarga una poderosa oleada de energía psíquica contra sus adversarios, aplastándolos con una fuerza sobrenatural. Cualquier enemigo a 22 metros o menos desde el lanzador recibe un impacto de Fuerza 5 y MS -2, y es desplazado hacia atrás 8 metros, sufriendo daños adicionales por una proyección si encuentra algún obstáculo. Los personajes en cuerpo a cuerpo se consideran destrabados automáticamente. Los vehículos reciben un impacto de Fuerza 5 en cada una de sus localizaciones y

quedan fuera de control durante su próximo turno a menos que estuvieran parados, pero no son desplazados. Los personajes con un atributo Fuerza de 6 o superior tampoco son empujados por Martillo de Furia, aunque sufren daño normalmente.

Mundos de origen

Los PJs de Comando Especial provienen de distintos regimientos y, por consiguiente, de diferentes mundos. Los ahumanos pueden provenir de mundos humanos al uso, no necesariamente de mundos autóctonos. Aunque en la Guardia Imperial son famosos algunos regimientos, no sería justo dejar todos los demás al margen. Por este motivo se ofrece a los jugadores la posibilidad de que elijan sus propios mundos y regimientos, ya sea uno de los más famosos o uno directamente inventado, lo que influye en sus características de base tal y como se muestra a continuación.

Mundo Colmena

Los Mundos Colmena son los manufactorum principales del Imperio. Los siglos de producción industrial han dejado inhóspita la superficie de estos planetas, cubierta de humos tóxicos y un suelo reseco. Cada Mundo Colmena es hogar de cientos de miles de millones de ciudadanos que se apiñan en conglomerados urbanos enormes denominados colmenas, donde también trabajan para proporcionar al Imperio los minerales que tanto necesita, aleaciones y producción en masa de un sinfín de artículos. Las poblaciones de los Mundos Colmena son tan grandes que pocos son autosuficientes y, a menudo, subsisten gracias a las importaciones colosales de alimentos y agua procedentes principalmente de los Mundos Agrícolas.

Ejemplos: Armageddon, Mordia, Vanaheim.

Ventajas: +10 a Apnea.

Desventajas: -10 a Alerta.

Mundo Agrícola

Los Mundos Agrícolas o mundos de clase Alfa están dedicados a la producción de comestibles. La mayoría de su superficie es utilizada para producir alimentos que serán exportados a otros planetas, dependientes de dichas importaciones. La propia comida y agua forma parte del tributo exigido a los Mundos Agrícolas.

Ejemplos: Dreah, Hilarion, Iesta Veracrux.

Ventajas: +10 a Equilibrio.

Desventajas: -10 a Coraje.

Mundo Feudal

Los Mundos Feudales son considerados como planetas subdesarrollados cuya sociedad ha llevado su tecnología hasta un nivel medieval. Los más avanzados han descubierto la pólvora negra. Estos planetas son dominados fácilmente, ya que la fuerza de las armas ha sustituido a cualquier tipo de estructura civilizada de gobierno y sus habitantes suelen sentirse intimidados por los despliegues de tecnología avanzada. Aunque los Mundos Feudales son generalmente pobres en términos económicos, sus guerreros destacan especialmente en combate, seguramente para compensar la penuria de los diezmos.

Ejemplos: Attila, Sophano Secundus, Trysia.

Ventajas: +10 a Contundentes y Cortantes.

Desventajas: -10 a Pistolas (bajo HA y HP).

Mundo Artificial

Los Mundos Artificiales son estaciones orbitales, emplazamientos de asteroides y otra serie de grandes instalaciones que el Imperio mantiene, y que abarcan puestos de escucha, laboratorios de investigación y bastiones de defensa planetaria. Alrededor de estas instalaciones se suelen formar comunidades de colonos con una estructura organizativa, que expanden en gran medida el tamaño de las estaciones originales.

Ejemplos: cualquier colonia de este tipo.

Ventajas: +10 a Reparar y Sabotaje.

Desventajas: -10 a Ocultación y Voluntad.

Mundo Letal

Los Mundos Letales son planetas demasiado peligrosos como para que se puedan instalar

asentamientos humanos normales. Estos planetas son casi imposibles de colonizar, pero tienen algo de valor, ya sea estratégico o mineral, que necesita la provisión de puestos avanzados u otras instalaciones. La naturaleza exacta de las amenazas que sufren los Mundos Letales varía de uno a otro.

Ejemplos: Catachán, Krieg, Mortressa.

Ventajas: +10 a Especiales, +20 a Supervivencia.

Desventajas: -10 a Improvisadas, Mentir y Psicología.

Mundo Paraíso

Conocidos también como Mundos de Placer o Mundos Jardín, estos planetas son lugares de recreo para la nobleza imperial. Tienden a poseer una increíble belleza natural y sus poblaciones están dedicadas a cuidar de los importantes visitantes que reciben a menudo, tales como miembros de grandes casas nobles o de la Navis Nobilite, Gobernadores Planetarios, importantes oficiales de la Eclesiarquía como Confesores y Cardenales, Comandantes Imperiales, Comerciantes Independientes y ricos Capitanes Cartistas.

Ejemplos: Abyss, Jouran V, Reth.

Ventajas: +10 a Constitución y Persuadir.

Desventajas: -10 a Atención y Fe.

Mundo Salvaje

Los Mundos Salvajes son lugares en los que la supervivencia es muy difícil. Ya sea en el corazón de una húmeda y calurosa jungla infestada de peligros mortales o en las ardientes arenas de un planeta desértico, los habitantes llevan una existencia primitiva y se agrupan en tribus, bandas o credos sin demasiado interés por la tecnología o el estilo de vida regalado de quienes se hacen llamar “gente civilizada”.

Ejemplos: Honorum, Kimmeria, Lilia Mundi.

Ventajas: +10 a Improvisadas y Vigor.

Desventajas: -10 a Pesadas y Sigilo.

Mundo Sagrado

También llamados Mundos Santuario, estos planetas están dominados por la religión del Culto Imperial y sus habitantes actúan con devoción absoluta al Dios Emperador de la Humanidad, ya sea porque en estos lugares nacieron santos famosos o porque fueron los campos de batalla de guerras particularmente importantes en la historia del Imperio. Los Mundos Sagrados, normalmente repletos de catedrales, templos y altares por toda su superficie, están frecuentemente dirigidos por la Eclesiarquía y

pueden resultar campos de entrenamiento para miembros del Adeptus Ministorum o del Adeptas Sororitas.

Ejemplos: Macharia, Sanctus Lys, Vitalum.

Ventajas: +10 a Fe.

Desventajas: -10 a Buscar.

Mundo Minero

Los Mundos Mineros están dedicados a la extracción de minerales y riquezas del subsuelo. Los materiales son almacenados y/o sometidos a tratamiento, y finalmente se exportan a Mundos Desarrollados o Mundos Forja para su uso determinado. Los Mundos Mineros poseen gran riqueza de reservas minerales a explotar, indispensables para la producción de infinidad de suministros. Casi todos los antiguos Mundos Hogar de los Squats pertenecen ahora a este grupo.

Ejemplos: Keopsis, Pavonis, Sepheris Secundus.

Ventajas: +10 a Forzar.

Desventajas: -10 a Persuadir.

Mundo Desarrollado

Los Mundos Desarrollados, también llamados Mundos en Desarrollo o Mundos Civilizados, son planetas cuya evolución ha sido durante milenios “natural”, sin ningún propósito específico a cumplir. Estos mundos, generalmente autosuficientes, tienen diferentes manufacturas y capacidades tecnológicas e industriales importantes.

Ejemplos: Cadia, Tallarn, Valhalla.

Ventajas: -

Desventajas: -

Mundo Fronterizo

Los Mundos Fronterizos son planetas descubiertos recientemente por el Imperio a través de las investigaciones de las flotas de Exploradores del Adeptus Mechanicus o de los descubrimientos de los Comerciantes Independientes, siendo el hogar de un número relativamente reducido de colonos imperiales. Puede que el Imperio no haya tenido siquiera el tiempo suficiente para explorar completamente estos planetas y establecer gobiernos formales; otras veces, puede haberse medio olvidado de los Mundos Fronterizos ante asuntos más apremiantes.

Ejemplos: Caída de Santa Astrid, Kalf, Uhr.

Ventajas: +10 a Buscar y Ocultación.

Desventajas: -10 a Interrogar y Mando.

Tablas

En Comando Especial no hay muchas tablas y casi todas las que vas a necesitar se encuentran en Malleus Infidelium. No obstante, se incluyen aquí dos tablas para hacer las hojas de los personajes. Son tablas de vivencias adaptadas a Guardias Imperiales, no a Marines Espaciales; además una de ellas es específica para los Señores Ancestros. En el apartado sobre la ficha de personaje encontrarás más información sobre cómo realizar las tiradas en estas tablas.

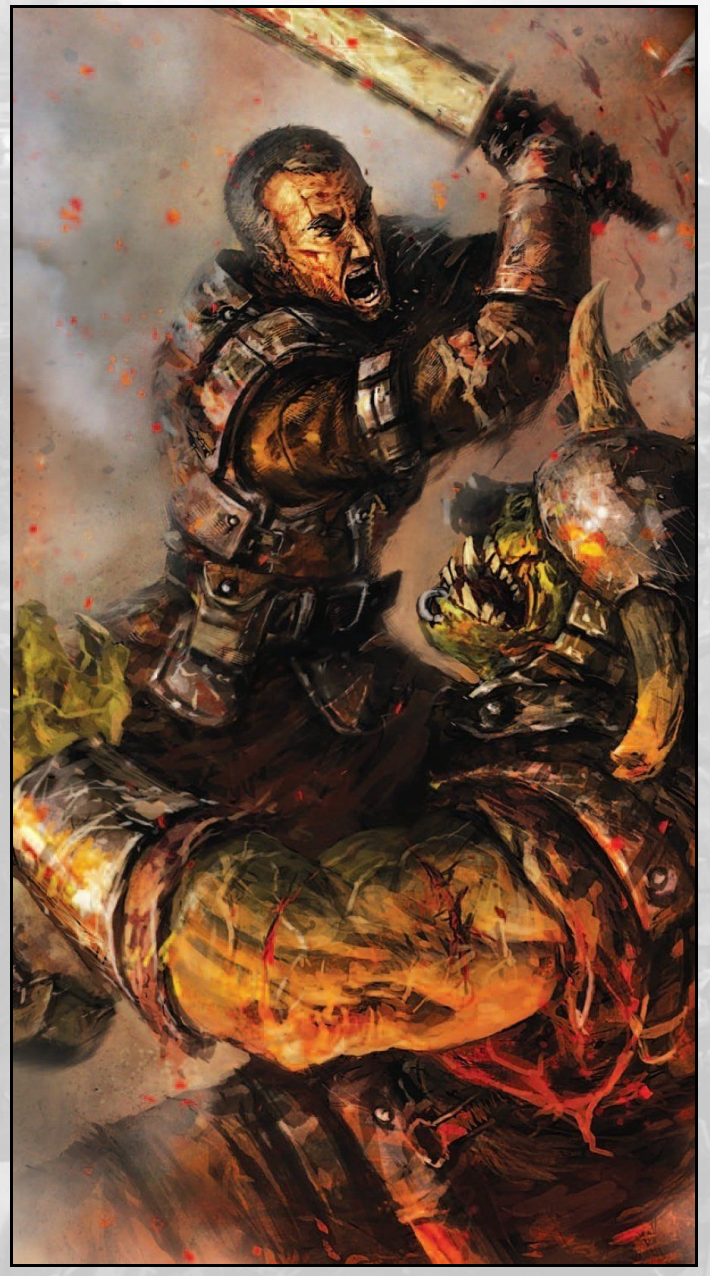


Tabla de VIVENCIAS (1D10)

1: abusado. El padre Damián siempre fue respetado por todos y durante años te sentiste confuso al oír hablar de su virtud, su clemencia y su dedicación en la enseñanza de la religión. Tú eras su favorito y, en la intimidad, su cariño traspasó en más de una ocasión el umbral de la decencia y el decoro. Con el paso del tiempo lo viste todo con perspectiva: ese viejo verde abusó de tu inocencia. Ahora vives con ese trauma, con el recuerdo de tocaros "la florecilla"... Cada vez que pierdas puntos de cordura por cualquier motivo, tú pierdes un punto adicional. Esta penalización no se aplica cuando ya has perdido todos los puntos de cordura y debes tirar en la tabla Psycho. Si te vas volviendo chiflado, no olvides mencionar al bueno del padre en tus delirios.

2: bully. De pequeño eras un pedazo de bastardo, uno de esos cretinos que se divierten humillando al más débil. Tenías a un coro de payasos riéndote las gracias y así te sentías realizado, sin pararte a pensar en las vidas que estabas hundiendo, de niños que jamás crecerían como personas normales. Puede que ahora veas eso desde la distancia y te digas a ti mismo que eran cosas de chiquillos, pero sigues conservando ese gesto de matón despiadado, al menos cuando estás de malas pulgas. Si luchas en cuerpo a cuerpo contra un personaje con un atributo Fuerza menor que el tuyo, éste ve doblado su margen de pifia al impactar. Además, obtienes una bonificación de +10 a tus tiradas sobre Intimidar, siempre a personajes con menor Fuerza.

3: iluso. Durante años tuviste la suerte de ser un ignorante, un personaje al margen de la dura realidad en una galaxia hostil. Puede que fueras el hijo mimado de una familia adinerada, un trotamundos que no daba un palo al agua o un tipo que vivía con su familia en medio de ninguna parte, da igual, cualquier cosa era mejor que las interminables jornadas laborales. Cuando alguien se percató de tu laxo y acomodaticio estilo de vida, fuiste obligado a trabajar más que nadie, sin más sueldo que un mendrugo de pan y unas sopas de ajo. Pensaste en quitarte la vida muchas veces, pero al final uno se acostumbra... se acostumbra a todo, aunque sea a costa de su propia ilusión por vivir. ¡Qué ironía! Cuando debas establecer tu orden de Iniciativa, tira 2D10 y escoge el valor más bajo. No obstante, si obtienes un resultado doble, te da un ataque de coraje y sumas ambos resultados.

4: políticamente correcto. Seamos francos, has crecido en una burbuja. Los acontecimientos en torno a tu vida se han desarrollado de tal forma que para ti el establishment siempre ha representado la imagen del progreso y el bienestar. Cuando a tu alrededor se han desatado la miseria y la muerte, tú has acabado en otros lugares, tal vez porque conseguiste un nuevo trabajo apenas unos días antes, o porque decidiste tomarte unas merecidas vacaciones en el momento oportuno. Invasiones, delincuencia, mutaciones, herejía, masificación, megalomanía... ¿qué es todo eso? Son cosas que ocurren a los demás porque son débiles, porque no son ciudadanos ejemplares como tú. Obtienes 1D10 x10 puntos de experiencia, que puedes usar inmediatamente para incrementar tus habilidades. Además, obtienes una bonificación de +10 a tu habilidad Persuadir cuando tratas con miembros de la autoridad imperial competente, ya sea ésta política, civil o religiosa.

5: yonqui. Vale, ahora estás rehabilitado, pero en el pasado estabas enganchado al nuke, una droga sintética bastante chunga. Qué tiempos, ahí tirado en los pisos mugrientos, entre colchones polvorientos y drogatas de la peor calaña. Un buen día, cuando ya nadie daba un duro por ti, te dijiste "se acabó". De la noche a la mañana dejaste de tomar esa mierda, y un tiempo después volvías a ser un tipo medio normal. Admirable sin duda. Desgraciadamente, las secuelas no han desaparecido y no crees que vayan a hacerlo. Divides a la mitad (redondeando hacia abajo) tu margen de crítico al realizar cualquier disparo a distancia. Ya sabes, el tembleque.

6: pandillero. Llegaste a ser un destacado miembro de una pandilla en tu planeta, de esas que hacen chanchullos al margen de la ley. No eras un asesino, pero sí un valor inestimable para la banda, ya sea por tu fuerza, tu carisma o tu astucia. Solíais reuniros en el club, beber, contaros batallitas... ¡Qué buenos tiempos! Cuando la nueva autoridad local se puso seria, muchas pandillas se diluyeron, entre ellas la tuya. Buscaste el mismo ambiente de camaradería en la Guardia Imperial, donde se ha demostrado que no te habías ganado un puesto en tu vieja banda por nada. Vuelve a tirar 1D6 por cada atributo con habilidades asociadas: si el resultado es igual o mayor que el valor del atributo, reparte la puntuación obtenida entre las habilidades. Además, obtienes una bonificación de +10 a tu habilidad Persuadir cuando tratas con personajes de los bajos fondos.

7: incauto. Un buen día, un extraño anciano te dejó un libro prohibido. La curiosidad pudo más que el temor. En aquel tomo impío leíste sobre los horrores que acechan más allá del velo de la Disformidad. Lo peor de todo es que ni siquiera has profundizado en estos conocimientos, simplemente eres más consciente de lo ciertos que son. Algo tenía ese libro... un dolor de otro mundo se apoderó de todo tu cuerpo a medida que lo ibas leyendo. Finalmente lo quemaste sólo para comprobar cómo una extraña llama verdosa lo consumía. Después, quien sabe si por sugestión o por algún tipo de revelación, veías la amenaza del Caos en todas partes. Te aterra y te obsesiona, por eso mismo decidiste alistarte en la Guardia Imperial. No se puede vivir con miedo. Cuando te enfrentes con Demonios, aplicas una penalización de -10 a todas tus tiradas para impactar, tanto a distancia como en cuerpo a cuerpo. Sabes que, algún día, morirás a manos de uno de estos seres... Consuélate devolviendo al infierno a tantos como puedas, ¡por el Emperador!

8: polifacético. Serviste en un cuerpo diferente al que ahora perteneces... todos murieron. Malditos, ¡malditos! Cuando regresaste con el uniforme hecho jirones, la armadura destrozada, la sangre salpicando tu cuerpo... nadie se lo podía creer. Pasaste una larga temporada en la enfermería. Tras recuperarte, fuiste asignado a una nueva unidad, pero conservas los conocimientos previos. En consecuencia, puedes elegir tu anterior profesión (respetando las restricciones por raza) y obtener una mejora adicional de la misma, siempre determinada aleatoriamente.

9: recluta patoso. Te tocó la china en el centro de reclutamiento. Os dijeron que os cuadrarais, había un ambiente tenso, se podía respirar el nerviosismo. Entonces se abrieron las puertas y entró el Sgt. Slaughter. Pasó revista como el que revisa el ganado, con una mezcla de indiferencia y asco. Tenías un mal día, la garganta ardía, la saliva estaba reseca. Un par de tosidos es todo cuanto necesitó ese hijo de perra para emprenderla contigo. Tras humillarte a la vista de todos, se marchó como si nada, pero ya habías quedado marcado. El resto de la instrucción fue un infierno donde sufriste abundantes bromas pesadas, vejaciones y maltratos. A duras penas te concentraste en ser el mejor y, tras los exámenes de aptitud, muchos ni siquiera podían entender que hubieras sido elegido para integrar la Guardia Imperial. Carpetazo, a tomar por saco todos. Por desgracia para ti, aunque intentas disimularlo, tienes pánico a ser el hazmerreír de tu pelotón. Si obtienes el orden de Iniciativa más bajo entre tus compañeros, se te considera estúpido hasta que superes un chequeo de Liderazgo por estupidez. Recuerda que puedes hacer el chequeo al inicio de cada asalto, incluyendo el primero, antes de que comience el combate. Una vez superado el chequeo de Liderazgo, ya no se te considera estúpido y no debes efectuar más chequeos en asaltos posteriores.

10: buena estrella. Vuelve a hacer un par de tiradas en esta tabla y escoge el resultado que prefieras.

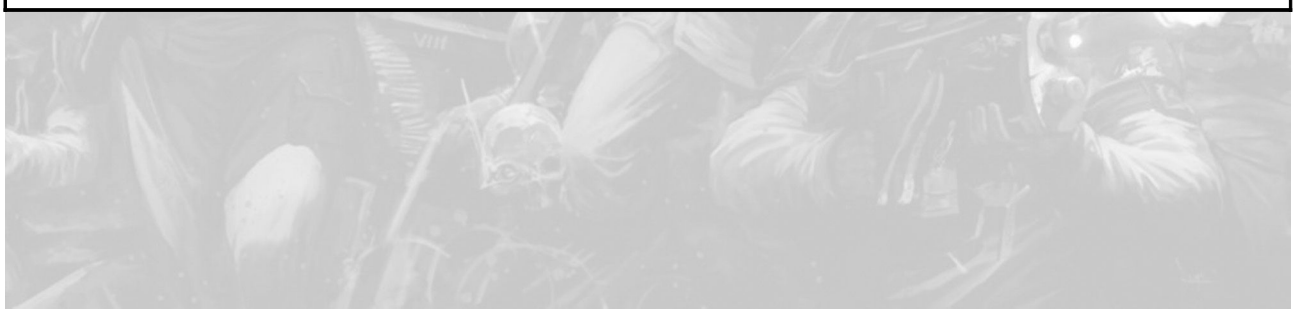


Tabla de VIVENCIAS de Señores Ancestros (1D6)

1: farero. Pasaste lo que creías serían los últimos lustros de tu vida como único habitante de un viejo faro espacial, en un planetoide perdido de una Liga menor. La alternativa era ser encarcelado por unos asuntos bastante turbios, así que no te lo pensaste dos veces. Los años de aislamiento, tan sólo interrumpido por la nave automatizada de suministro que pasaba muy ocasionalmente, quedaron fuertemente grabados en tu psique. Cuando cumpliste los 400, habiendo vivido mucho más de lo que esperabas, entendiste que eras un Señor Ancestro y enloqueciste ante la idea de permanecer allí durante varios siglos más. Finalmente alguien se acordó de ti, te condujeron de vuelta a tu fortaleza y te reunieron con otros como tú, pero ya eras un marginado al que le costaba mucho relacionarse. Tu atributo Empatía se reduce de base en -1.

2: aventurero. Durante años fuiste un pirata espacial, un mercenario sin patria ni alineación, cuyo único interés era el dinero. Viviste bastantes experiencias, recorriste la galaxia, conociste a hermosas mujeres, a curiosos personajes, y volviste más rico y más curtido, pero sobre todo mucho más consciente de las maravillas y los horrores que se esconden al mirar hacia el cielo de la noche, más allá de las estrellas... Renunciaste a tus riquezas al ser reconocido como un Señor Ancestro, pero guardabas en un collar el dinero de las emergencias. Obtienes 1D10 x100 tronos, que puedes usar inmediatamente para adquirir equipo. Además, vuelve a tirar 3D6 por tu atributo Conocimientos Ocultos y reparte la puntuación obtenida entre las habilidades relacionadas.

3: predicador chiflado. Cuando la hecatombe se precipitó sobre los Mundos Hogar, los Señores Ancestros supervivientes se dispersaron e intentaron encontrar un sentido a sus vidas. Tú te dedicaste a vagar entre las ruinas de las fortalezas, predicando sobre el fin del mundo con ojos de lunático. Reuniste a un grupo de desarrapados sin hogar y fundaste una iglesia que tiempo después fue proclamada como herética por el Imperio de la Humanidad. Te libraste de la pena capital por lo convulso de aquellos tiempos, pero en realidad nunca has abandonado del todo esas creencias impías. Cuando uses un punto de devoción, haz una tirada sobre Fe: en caso de fallo, el punto gastado no sirve para nada salvo que gastes un punto de cordura; si decides no hacerlo, puedes usar otro punto de devoción ante la misma acción o situación normalmente. Aplica una bonificación de +10 por cada tirada a partir de la primera en una misma sesión de juego.

4: Mano del Señor. Cuando los Tiránidos atacaron los Mundos Hogar, habías llegado a ser la Mano de tu Señor, su consejero más fiel y respetado. Eras el representante de todos los Señores Ancestros en tu fortaleza, el más sabio y considerado de la orden. Durante el ataque, combatiste ferozmente y lograste salvar a tu Señor y su familia de las garras xenos, lo cual te llena de orgullo. Ahora vives tranquilo, esperando a la dulce muerte para reunirte con tus antepasados. Obtienes inmediatamente un poder psíquico de los Señores Ancestros, que puedes elegir libremente.

5: ancestro maldito. Tu familia acarrea un gran deshonor por la existencia de un antepasado perverso, un individuo que, lejos de contribuir a la mayor honra de tu casa, la ha marcado entre los tuyos. Es vuestra obligación y responsabilidad compensar esa afrenta, y así lo habéis hecho en la medida de lo posible. Lamentablemente este espíritu torturado, sin duda lejos del panteón familiar y observando desde el destierro con los ojos inyectados en sangre, quiere arrastrar a toda vuestra estirpe a la abyecta sima donde yace. Como Señor Ancestro no sólo lo sabes, sino que lo sientes. Cada vez que intentes lanzar un poder psíquico debes efectuar una tirada sobre Voluntad. En caso de fallo no te sientes capaz, pero al menos no pierdes la acción, así que haz cualquier otra cosa. No puedes lanzar un poder psíquico (pero sí dispersar) hasta tu siguiente turno.

6: los ancestros velan por ti. Tu familia es antigua, y su honor perdura por y para los ancestros. Todos ellos te guían, lo sientes. Una vez por sesión de juego, puedes lanzar un poder psíquico o efectuar una dispersión con éxito automático, que además no reduce tu límite de poderes y dispersiones disponibles. Si has lanzado un poder de esta forma, además no puede ser dispersado como una acción reactiva.

Creación de la ficha de personaje

Bueno, pues hemos llegado al final de este suplemento. Si lo has leído todo y conoces bien el sistema de Malleus Infidelium, ya estás preparado para organizar o jugar partidas con Guardias Imperiales de un Comando Especial, ¡genial! Sin embargo, falta ese elemento fundamental para dar forma a nuestros personajes: su ficha.

Así que, a continuación, se recogen las instrucciones necesarias para confeccionar la ficha de jugador y encarnar definitivamente a un curtido soldado de la gloriosa Guardia Imperial. Vamos pues.

Datos personales

Nombre: el nombre de tu jugador. Aquí no hay tanto rollo como con los Marines Espaciales. Llama a tu personaje como te de la real gana.

Raza: Humano, Ogrete, Ratling o Squat. En función de la raza escogida, tendrás acceso a diferentes mejoras por raza. Puedes dar a tu personaje la personalidad que prefieras, pero su raza debería influir notablemente en este aspecto. Los Humanos son, pues eso, seres humanos, pero del milenio 41, bastante fanáticos e intransigentes con todo lo que no sea el Imperio. Los Ogretes son unos brutos bastante bonachones con los amigos, pero muy beligerantes con sus enemigos, y tienen pocas inquietudes aparte de llenar la barriga. Los Ratlings suelen ser bromistas, pícaros y se cubren las espaldas, pero saben cuándo hay que echarle huevos. Los Squats son orgullosos y cuadriculados, pero también nobles y cabales. Por cierto, si quieres encarnar a una curtida mujer soldado, puedes apuntar tras la raza el sexo de tu personaje entre paréntesis. ¡Las chicas de la Guardia Imperial tienen un par!

Regimiento: esto es algo completamente libre, simplemente inventa de qué regimiento proviene tu personaje, lo cual está relacionado con su mundo de procedencia. Por ejemplo, puedes ser del 545º de Kimmeria, o si te gusta más la idea, puedes dar a ese regimiento un nombre característico, por ejemplo "Los Incursores de Kimmeria". Usa un número alto, porque se supone que los planetas han ido dando regimientos a lo largo de milenios. Si usas un número bajo, es probable que tu regimiento haya suplantado a otro ya desaparecido. Puedes usar tu regimiento para dotar de más trasfondo al personaje, confiriéndole sus propias características. Por supuesto, también puedes utilizar los regimientos de los planetas más famosos, como Cadia, Catachán, Walhalla, etc., en cuyo caso ya cuentas con una generosa ambientación que puedes consultar tanto en internet como en los codex de la Guardia Imperial.

Mundo: tu mundo de procedencia y, por extensión, el de tu regimiento. Al igual que se ha dicho para los regimientos, puedes inventar tu propio mundo y conferirle unas características determinadas, o puedes elegir uno de los mundos más conocidos de Warhammer 40.000. Puedes anotar aquí el nombre de tu mundo, pero si ya lo has indicado en el regimiento, lo más importante es que señales de qué tipo de mundo se trata: Mundo Colmena, Mundo Agrícola, Mundo Feudal, Mundo Artificial, Mundo Letal, Mundo Paraíso, Mundo Salvaje, Mundo Sagrado, Mundo Minero, Mundo Desarrollado o Mundo Fronterizo. Esta elección afecta a las habilidades de tu personaje de base, tal y como se ha indicado en este suplemento, así que vete anotando en una hoja las modificaciones que deberás aplicar.

Profesión: Comisario, Cuerpo de Operaciones Especiales, Comando de Choque, Psíquico Primordial, Legionario Penal o Fuerza Especial Ogrete. Algunas profesiones están limitadas o restringidas a determinadas razas, tal y como se indica en la lista de mejoras de profesión. Concretamente, sólo los

Humanos pueden ser Comisarios, sólo los Humanos y Squats pueden ser Psíquicos Primordiales, y sólo los Ogretes pueden ser F.E.O.s (Fuerza Especial Ogrete). Por otro lado, los Ogretes no pueden pertenecer al Cuerpo de Operaciones Especiales, tampoco le pidas peras al olmo. La elección de profesión, junto a la de raza, determina las mejoras específicas que podrán obtener los jugadores conforme reciben experiencia.

Especialidad: Sanitario, Granadero, Infiltrado, Cargador, Incursor, Saqueador, Instructor, Operador, Conductor o Espía. Ten en cuenta que, tal y como se indica en la descripción de estas especialidades, varias de ellas están vetadas para los Ogretes, concretamente las de Sanitario, Operador, Conductor y Espía. La elección de una especialidad proporciona inmediatamente unas ventajas únicas al personaje y puede servir para enriquecer su historia. En un Comando Especial debería haber distintos especialistas.

Ideología: Thoriano, Amalatiano, Monodominante, Xanthita, Recongregador o Istvaaniano. Ojo, los Ogretes no tienen ideología alguna, así que deben dejar este espacio en blanco. En Malleus Infidelium, en el apartado de la Ambientación sobre la Inquisición, tienes abundante información sobre estas posturas ideológicas, que no son exclusivas de los Inquisidores. Todo ciudadano imperial tiene su ideología y simpatiza más con una de estas posturas, lo cual puede ayudar a confeccionar la personalidad de tu personaje. 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. Los Guardias Imperiales no son Inquisidores y no promueven activamente estas tendencias ideológicas, pero conectan más con unas que con otras, como si fueran partidos políticos. La elección de una ideología modifica de base ciertas habilidades tal y como se indica a continuación, así que apunta esto en una hoja para cuando luego definas tus atributos y habilidades. 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. Recuerda que los Ogretes no tienen ideología.

Edad: debes escoger la edad de tu personaje. Los Humanos, Ratlings y Ogretes viven lo normal, vamos, hasta 100 años a lo sumo, aunque hay casos excepcionales. Elige una edad adecuada para un soldado y no te hagas un niño ni un anciano sólo para dar por saco. El caso de los Squats es distinto, puesto que viven hasta los 300 años, algunos incluso más, así que puedes aumentar bastante la edad de tu personaje si eres un Squat. Si además eres un Señor Ancestro, la cosa cambia radicalmente, puesto que puedes vivir tanto como un Marine Espacial, es decir unos 800 años; teniendo en cuenta que los Señores Ancestros desarrollan sus poderes psíquicos en torno a los 500 años, elige una edad acorde, y parte de la base de que eres, como mínimo, un Squat maduro y bien barbudo.

Altura: si eres un Humano, entre 1,60 y 2,00 metros es lo más adecuado. Si eres un Ratling, puedes medir entre 0,90 y 1,20 metros. Si eres un Squat, lo más correcto es que midas entre 1,20 y 1,40 metros. Si eres un Ogrete, puedes medir tranquilamente entre 2,5 y 3,0 metros.

Peso: si eres un Humano o un Squat, entre 60 y 90 kilogramos aproximadamente. Si eres un Ratling, entre 30 y 40 kilogramos es adecuado. Si eres un Ogrete... entre 300 y 500 kilogramos.

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. 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.

Ten en cuenta que los Ogretes dividen a la mitad la experiencia obtenida (redondeando hacia abajo) hasta haber conseguido la mejora de raza B.O.N.E.

Tronos

Los personajes que no hayan agotado todos sus tronos en la adquisición de equipo deben reflejar aquí la cantidad sobrante, que se añade a la siguiente asignación.

Recon

Este elemento indica la capacidad de Reconocimiento del personaje, que afecta al desarrollo de los combates tal y como se ha explicado en este suplemento. El Reconocimiento se obtiene a partir de una media de tres atributos, que son Conocimientos Generales, Conocimientos Técnicos y Conocimientos Ocultos. Deben sumarse los valores de estos atributos y dividir el resultado entre tres. Luego se multiplica el resultado obtenido x10, y el resultado final (redondeando hacia abajo) es el Reconocimiento del personaje. Como aún no sabes exactamente el valor de tus atributos, de momento deja esto en blanco hasta haber completado justo lo que sigue a continuación. Y por cierto, recuerda que el Reconocimiento aumenta conforme cambian los atributos de que depende, si los jugadores deciden mejorarlos con la experiencia obtenida.

Atributos y habilidades

Los personajes jugadores parten de una de las cuatro plantillas básicas para soldados según su raza, tal y como se indica a continuación.

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

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 en Malleus Infidelium.

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.

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

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.

Ante todo, date cuenta de que los Ogretes y los Squats tienen unas reglas especiales propias, que no se aplican a las demás razas.

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.

Antes de proseguir, es muy importante aplicar aquí una regla de compensación para que todos los personajes comiencen con los mismos puntos de rango. Esta regla afecta a los Humanos y los Ratlings, que ven sus atributos mejorados de base tal y como se indica a continuación. Considera que se ha seleccionado a soldados algo más curtidos para integrar un Comando Especial, puesto que estas dos razas son más débiles que Squats y Ogretes.

- Humanos: selecciona aleatoriamente dos atributos distintos con un valor de 3. Aumenta de base los dos atributos obtenidos en +1, es decir a un valor de 4.
- Ratlings: selecciona aleatoriamente tres atributos distintos con un valor de 2. Aumenta de base los tres atributos obtenidos en +1, es decir a un valor de 3.

Los jugadores pueden modificar las habilidades para diferenciar a sus personajes y así dotarlos de una mayor personalidad. Para ello deben tirar una serie de D6 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 Psíquicos Primordiales, tal y como se explica más adelante. El número de D6 a tirar en este caso depende de cada atributo, siendo de 3D6 para atributos que van de 1 a 3, y de 5D6 para atributos con un valor a partir de 4. 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 es el momento de reflejar también las modificaciones a las habilidades por tu mundo de origen y tu ideología.

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 Psíquicos Primordiales son los únicos PJs que pueden incrementar su atributo Ps con

puntos de experiencia. Además comienzan el juego con un valor de 2 en dicho atributo. A cambio, tiran 2D6 menos (es decir, 1D6 o 3D6) para incrementar las habilidades de los atributos, incluyendo Ps. Ten en cuenta que los Psíquicos Primordiales también pueden repetir una de las doce tiradas para mejorar su resultado, pero la repetición siempre está limitada a 1D6 o 3D6, dependiendo del valor del atributo sobre el que se tira.

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 de 1 excepto en el caso de los Ogretes, que es de 3. 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 normalmente es una Armadura Antifrag (un solo nivel 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 Resistencia y Heridas 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 Rectitud 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 / Poderes

Los personajes comienzan con una mejora, que pueden elegir de entre su profesión o su raza. Las mejoras de profesión (excepto Psíquicos Primordiales) y raza son aleatorias y su elección se basa en la tirada de 1D3. Las mejoras de Psíquicos Primordiales pueden ser elegidas libremente. Cuando los personajes acumulan puntos de experiencia, siguen adquiriendo mejoras en base a estas indicaciones.

La primera mejora de los Psíquicos Primordiales debe ser obligatoriamente un poder psíquico de

la Scholastica Psicana si son Humanos, o de los Señores Ancestros si son Squats, que eligen libremente. Después, tal y como se ha dicho, pueden escoger la mejora de profesión que prefieran (respetando las restricciones por raza), así como los poderes psíquicos de cada disciplina. Sin embargo, los Psíquicos Primordiales no pueden aprender un poder psíquico tras otro, debiendo antes elegir una mejora de raza, una mejora de oficial o la mejora de profesión Maestría Psíquica en el caso de los Psíquicos Primordiales Humanos; dicho de otra forma, sólo pueden escoger poderes de forma alterna, adquiriendo otras mejoras entre medias.

Los Ogretes constituyen una excepción al no comenzar el juego con mejora alguna, pues son muy duros de mollera y no han aprovechado mucho el entrenamiento. Deben acumular experiencia y llegar al siguiente rango para obtener su primera mejora.

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 una sola tirada en la tabla de Vivencias. Los Señores Ancestros deben, además, hacer una segunda tirada en la tabla de Vivencias de Señores Ancestros. Estas tablas añaden un trasfondo a los personajes, y contienen 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. Aquí también se pueden anotar las reglas aplicables por la especialidad de los personajes.

Actitud / Bendiciones

Zona reservada para todo lo concerniente a la devoción 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... También debe anotar si, por una tirada en la tabla Límite de Bendición Inferior, tiene un techo máximo de puntos de devoción.

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.

Heridas, 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. Recuerda que en circunstancias normales los personajes disponen de cinco ranuras de equipo, estando las dos últimas limitadas a la obtención de ciertas mejoras. Dependiendo de la profesión del personaje, el equipo inicial varía tal y como se indica a continuación (todas las profesiones incluyen un uniforme militar y una Armadura Antifrag, salvo indicación contraria).

Comisario: Pistola Láser, Espada, Comunicador y 230 tronos. No incluye Armadura Antifrag.

Cuerpo de Operaciones Especiales: Pistola Láser, Cuchillo de Combate y 200 tronos.

Comando de Choque: Rifle Láser con Mun. Sobrecargada, 9x Granadas de Fragmentación y 130 tronos.

Psíquico Primordial: Espada, Comunicador y 330 tronos. No incluye Armadura Antifrag.

Legionario Penal: Rifle Láser y 150 tronos.

Fuerza Especial Ogrete: Destripador con Limitador de Gatillo y 9x Granadas de Fragmentación.

Los personajes pueden gastar sus tronos para comprar armas y equipo de la armería, o bien guardarlos para adquirir equipo más adelante. Conviene que no olviden conseguir munición suficiente para sus armas (todas incluyen un cargador completo).

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

COMANDO ESPECIAL

Nombre: **Raza:**
Regimiento: **Mundo:**
Profesión: **Especialidad:**
Ideología: **Edad:**
Altura: **Peso:**
Descripción:

PUNTOS DE EXPERIENCIA_
TRONOS_ RECON_

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)...

Cabeza ☐
Torso ☐
Brazo dcho. ☐
Brazo izdo. ☐
Pierna dcha. ☐
Pierna izda. ☐

Armadura...

MS -1
MS -2
MS -3
MS -4
MS -5

2+
3+
4+
5+
6+

PANTALLA (1D6)

Mejoras / Poderes...

MALLEUS Infidelium

COMANDO ESPECIAL

Nombre:
Regimiento:
Profesión:
Ideología:
Altura:
Descripción:

Raza:
Mundo:
Especialidad:
Edad:
Peso:

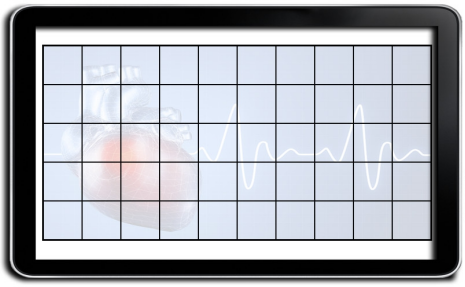
PUNTOS DE EXPERIENCIA_
TRONOS_ RECON_

Forzar
Intimidar
Lanzar
Vigor
Contundentes
Cortantes
Improvisadas
Pistolas
Básicas
Especiales
Pesadas
Pistolas
Destrabarse
Equilibrio
Esquivar
Sigilo
Alerta
Atención
Buscar
Ocultación
Apnea
Constitución
Dolor
Fondo
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

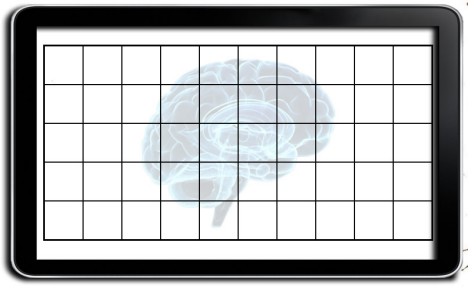
HA HP F R H I A L Pr Cg Ct Co Em Rt Ps

PUNTOS DE RANGO_
RANGO ACTUAL_

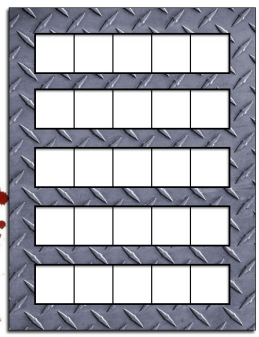
Nivel de heridas actual:
Puntos de vida (Rx5)...



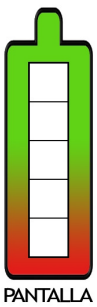
Desequilibrado ☐ Demente ☐
Puntos de cordura (Rtx5)...



Armadura...



MS -1
MS -2
MS -3
MS -4
MS -5



PANTALLA
(1D6)

Mejoras / Poderes...

MALLEUS Infidelium

COMANDO ESPECIAL

Nombre:
Regimiento:
Profesión:
Ideología:
Altura:
Descripción:

Raza:
Mundo:
Especialidad:
Edad:
Peso:

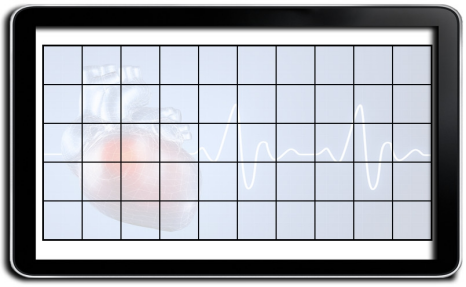
PUNTOS DE EXPERIENCIA_
TRONOS_ RECON_

Forzar
Intimidar
Lanzar
Vigor
Contundentes
Cortantes
Improvisadas
Pistolas
Básicas
Especiales
Pesadas
Pistolas
Destrabarse
Equilibrio
Esquivar
Sigilo
Alerta
Atención
Buscar
Ocultación
Apnea
Constitución
Dolor
Fondo
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

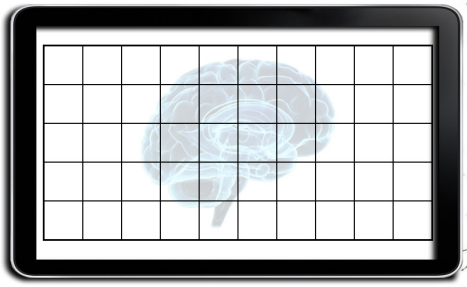
HA HP F R H I A L Pr Cg Ct Co Em Rt Ps

PUNTOS DE RANGO_
RANGO ACTUAL_

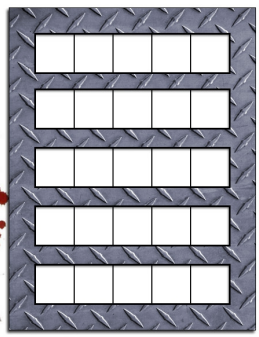
Nivel de heridas actual:
Puntos de vida (Rx5)...

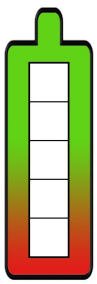


Desequilibrado ☐ Demente ☐
Puntos de cordura (Rtx5)...



Armadura...





PANTALLA (1D6)

Mejoras / Poderes...

MALLEUS Infidelium

COMANDO ESPECIAL

Nombre: **Raza:**
Regimiento: **Mundo:**
Profesión: **Especialidad:**
Ideología: **Edad:**
Altura: **Peso:**
Descripción:

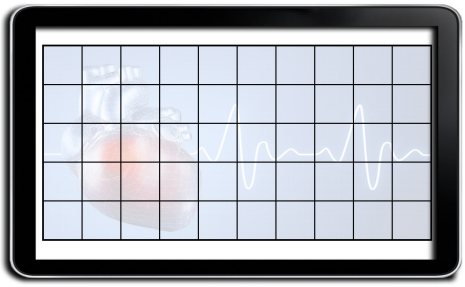
PUNTOS DE EXPERIENCIA_
TRONOS_ RECON_

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

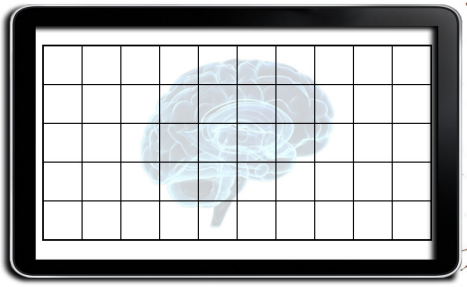
HA HP F R H I A L Pr Cg Ct Co Em Rt Ps

PUNTOS DE RANGO_
RANGO ACTUAL_

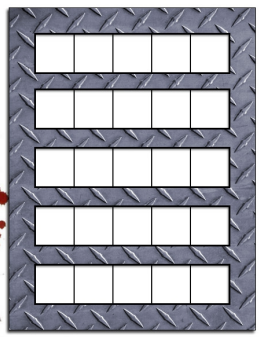
Nivel de heridas actual:
Puntos de vida (Rx5)...

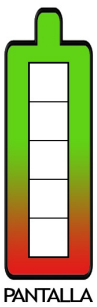


Desequilibrado ☐ Demente ☐
Puntos de cordura (Rtx5)...



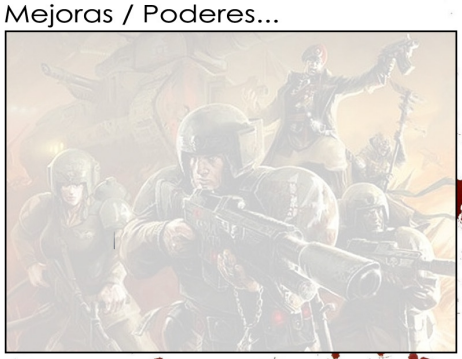
Armadura...





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

☐☐☐

Esta primera edición de Malleus Infidelium:
Comando Especial se terminó en febrero
de 2019, 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, ninguna cuenta con la marea de soldados, vehículos de combate y armas de apoyo que forman la Guardia Imperial, también conocida como el Martillo del Emperador. Sus efectivos, billones de hombres y mujeres movidos por ideales de grandeza, conquistan sistemas enteros para unirlos a la divina causa de la supremacía humana en una galaxia hostil.

Tú eres uno de estos Guardias Imperiales, entrenado para defender el Imperio a cualquier precio, decidido a expandirlo para su mayor gloria, dispuesto a plantar cara a las más horribles aberraciones con tu valentía como principal arma. De ti depende la supervivencia de tu propia especie ante múltiples peligros. ¿Estás preparado para aceptar el desafío?