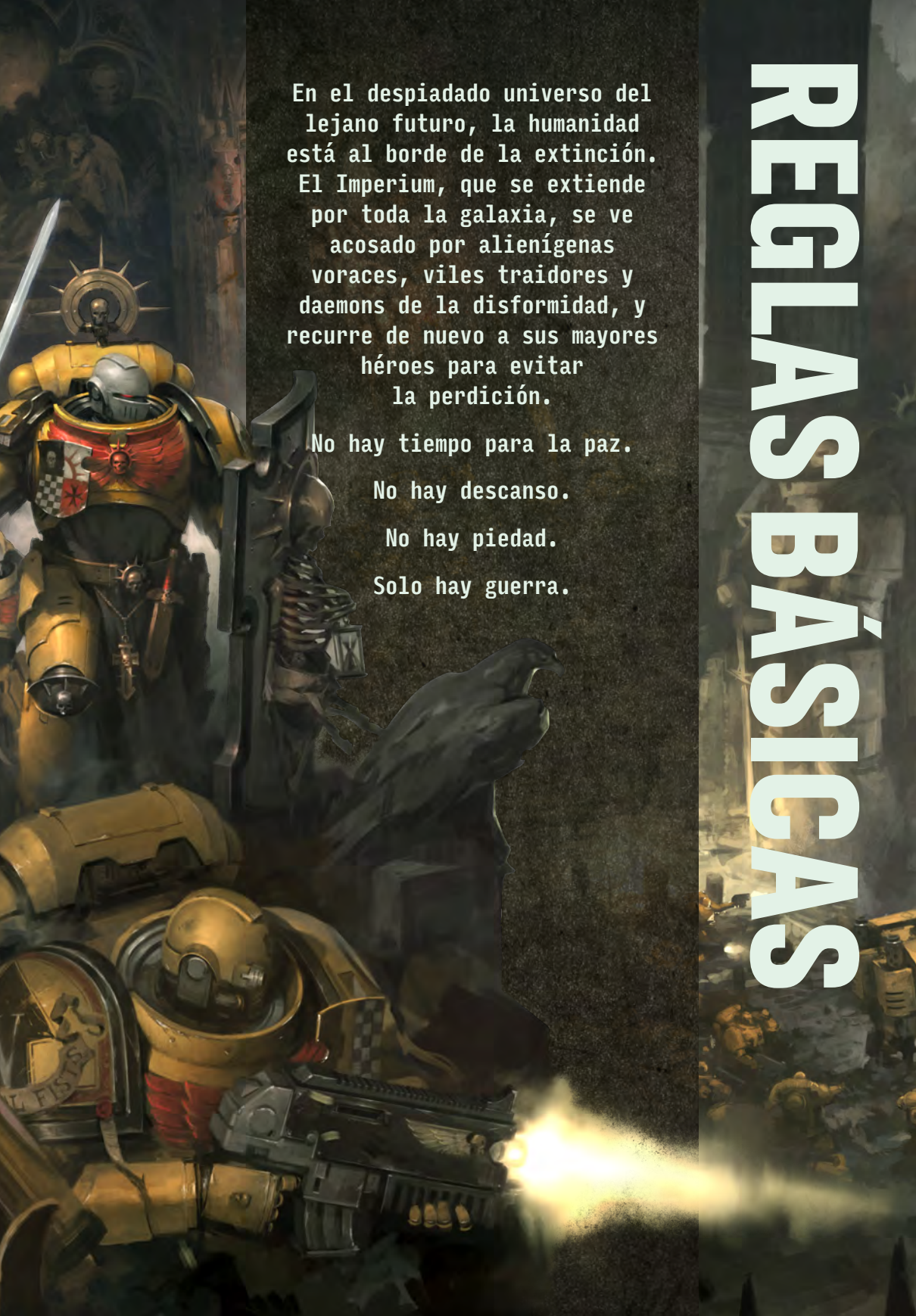




En el despiadado universo del lejano futuro, la humanidad está al borde de la extinción. El Imperium, que se extiende por toda la galaxia, se ve acosado por alienígenas voraces, viles traidores y daemons de la disformidad, y recurre de nuevo a sus mayores héroes para evitar la perdición.

No hay tiempo para la paz.

No hay descanso.

No hay piedad.

Solo hay guerra.

REGLAS BÁSICAS

Cada sección y subsección tienen un número que se usa en referencias internas. En el siguiente cuadro se enumeran las secciones por número de página.

INTRODUCCIÓN págs. 4-5

REGLAS BÁSICAS págs. 6-25

Conceptos esenciales de las reglas de Warhammer 40,000, incluyendo cómo usar las hojas de datos y cómo mover y atacar con tus miniaturas.

01. CONCEPTOS BÁSICOS.....pág. 8	04. ATACARpág. 16
02. HOJAS DE DATOS.....pág. 10	05. SECUENCIA DE ATAQUEpág. 18
03. MOVIMIENTO.....pág. 12	06. OTROS CONCEPTOS.....pág. 24

LA RONDA DE BATALLA págs. 26-43

Warhammer 40,000 se juega en rondas de batalla en las que cada jugador tiene un turno, que consta de cinco fases.

07. LA RONDA DE BATALLA.....pág. 28	10. FASE DE DISPAROpág. 34
08. FASE DE MANDO.....pág. 30	11. FASE DE CARGApág. 36
09. FASE DE MOVIMIENTO.....pág. 32	12. FASE DE COMBATEpág. 38

CAMPOS DE BATALLA Y TÁCTICAS págs. 44-59

Esta sección explica cómo crear un emocionante campo de batalla con terreno y **objetivos**, y cómo usar herramientas tácticas en forma de **estratagemas** y **acciones**.

13. TERRENO.....pág. 46	15. ESTRATEGEMAS.....pág. 54
14. OBJETIVOS.....pág. 52	16. ACCIONES.....pág. 58

REGLAS AVANZADAS págs. 60-75

Esta sección explica cómo usar unidades más especializadas y la forma de reforzar tu ejército con unidades que aún no están en el campo de batalla.

17. MONSTRUOS Y VEHÍCULOSpág. 62	21. VOLAR Y MOVIMIENTO SÚBITOpág. 70
18. TRANSPORTESpág. 64	22. OTRAS REGLAS Y HABILIDADES ...pág. 72
19. UNIDADES ADJUNTASpág. 66	23. AERONAVESpág. 74
20. RESERVAS ESTRATÉGICAS.....pág. 68	

REFERENCIA págs. 76-89

Las habilidades universales para muchas unidades y armas de Warhammer 40,000 se presentan aquí, junto a una introducción al material de referencia en la aplicación de Warhammer 40,000.

24. HABILIDADES BÁSICAS.....pág. 78	APÉNDICE DE REGLAS.....pág. 86
-------------------------------------	--------------------------------

ÍNDICE DE REGLAS BÁSICAS.....pág. 89



INTRODUCCIÓN

Bienvenido a las Reglas básicas de Warhammer 40,000. En estas páginas tienes todo lo que necesitas saber para librar batallas en la galaxia devastada por la guerra del 41.º milenio.

Warhammer 40,000 es un juego de batallas en el que cada jugador comanda un ejército de miniaturas Citadel que representan las fuerzas del Imperium o de uno de sus enemigos. La partida se libra en rondas de batalla, en las que cada jugador tendrá un turno compuesto por cinco fases, a lo largo de las cuales los jugadores moverán sus fuerzas por el

campo de batalla y atacarán para destruir a sus enemigos con mortíferos disparos y en sangrientos combates cuerpo a cuerpo.

Una batalla normalmente dura cinco rondas de batalla, al final de las cuales, combinando habilidad, táctica y un poco de suerte, uno de los jugadores será coronado vencedor.



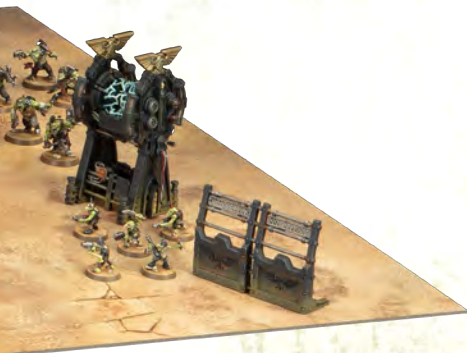
En cada partida de Warhammer 40,000 se juega una **misión** que debes generar antes de empezar, por ejemplo, con un mazo de misiones de Warhammer 40,000. Cada misión te indica cómo preparar la batalla y desplegar tus fuerzas, así como las reglas adicionales en vigor. Y lo que es más importante, ¡también indica lo que debéis hacer para ganar!

Las misiones indican a los jugadores que **reúnan un ejército** a partir de su colección de miniaturas así como el tamaño total de este. En la aplicación de Warhammer 40,000 tienes una guía sencilla sobre ello. Hacerlo es un pasatiempo gratificante en sí mismo, con temas narrativos casi ilimitados y combinaciones de unidades con las que explorar las más de 24 facciones que hay.

Sea cual sea la facción que colecciones y juegues, el **Codex** es su guía imprescindible y libro de consulta definitivo al estar repleto de trasfondo inspirador, ilustraciones, fotografías, y reglas que representan las miniaturas de esa facción y los estilos de combate únicos que pueden usar.

Por último, antes de jugar una partida, debes crear un **campo de batalla** con terreno. Usa cualquier superficie en la que puedas colocar tus miniaturas y el terreno, pero lo ideal es una mesa. La misión indica el tamaño del campo de batalla que debes usar, y orienta sobre cuánto terreno usar y dónde colocarlo para así recrear las zonas de guerra de pesadilla del 41.º milenio, desde carnívoros mundos letales hasta paisajes urbanos devastados por la guerra.

Las siguientes páginas contienen las Reglas básicas que todo jugador de Warhammer 40,000 necesita saber. Este libro es tu guía indispensable para jugar emocionantes partidas que dan vida a los sombríos y desesperados conflictos del 41.º milenio. Coge tus dados y tu cinta métrica, ármate de determinación y ¡que tus victorias sean leyenda!



WARHAMMER 40,000: THE APP

La aplicación de Warhammer 40,000 es el mejor complemento para tus partidas. Además de incluir reglas básicas mejoradas con referencias ampliadas, te permite crear fácilmente una lista de ejército y acceder a las reglas de tu facción.

La aplicación de Warhammer 40,000 también es donde mejor verás las últimas actualizaciones de facción, desde trasfondo hasta reglas totalmente nuevos.

Las referencias al contenido adicional de la aplicación aparecen resaltadas en verde, así:

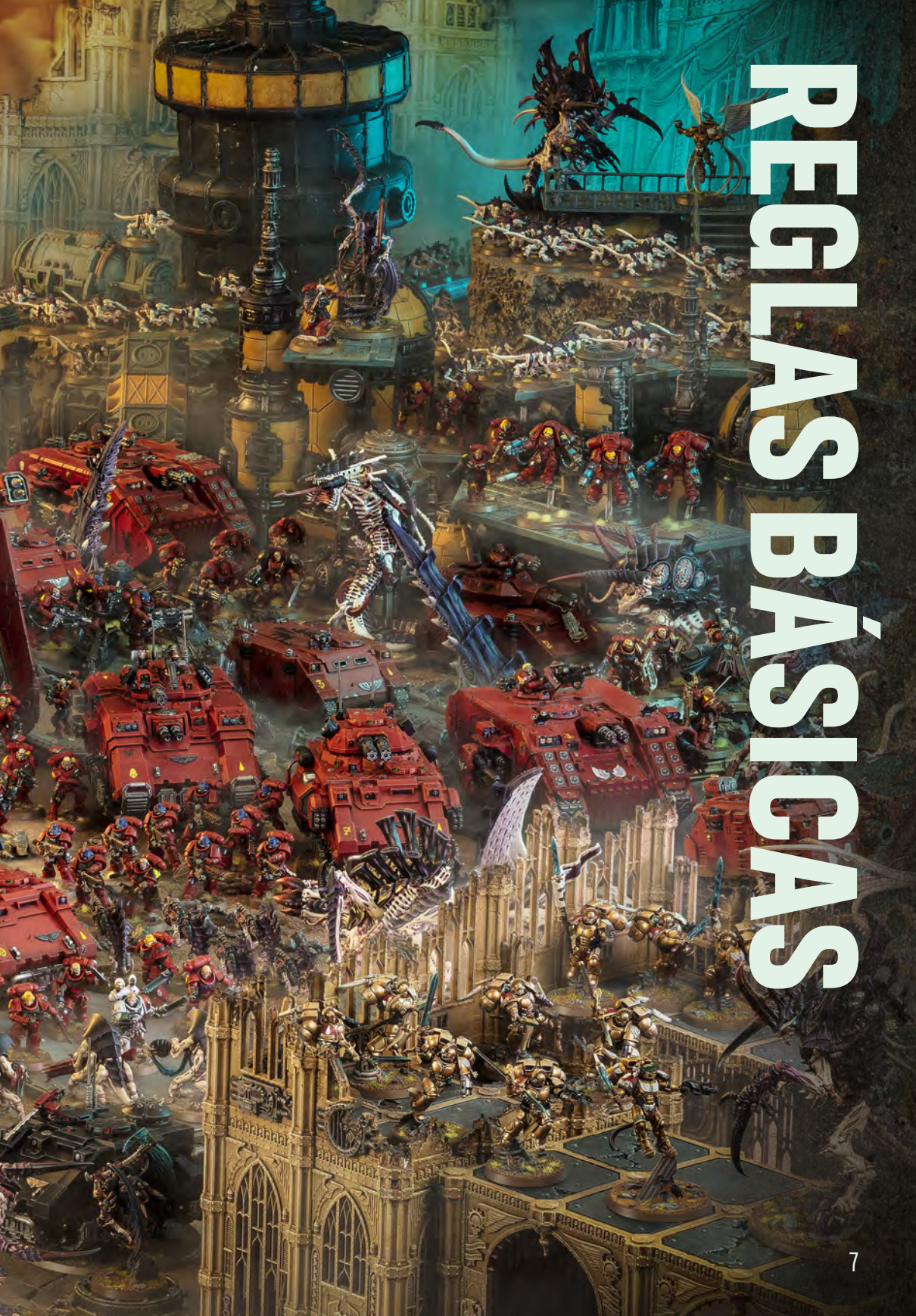
► **Ejemplo de referencia a la app**

Escanea este código para descubrir la aplicación de Warhammer 40,000.





REGLAS BÁSICAS



Antes de aprender a mover guerreros por el campo de batalla y atacar en mortíferos tiroteos y sangrientos combates, esta sección presenta algunos conceptos básicos que sustentan todas las batallas de Warhammer 40,000.

EJÉRCITOS 01.01

Cada jugador comanda un ejército formado por unidades de miniaturas. Tú controlas todas las unidades de tu ejército. Si una regla hace mención al "jugador que controla" o "jugador controlador", se refiere al jugador que controla las miniaturas afectadas por esa regla.

UNIDADES Y MINIATURAS 01.02

Una unidad consta de una o más miniaturas que mueven y luchan como un solo grupo. La mayoría de las miniaturas tienen una peana, la cual es parte de la miniatura a efectos de reglas.

Las reglas a veces afectan a miniaturas o unidades "amigas" o "enemigas", que se definen así:

- Las unidades y miniaturas amigas son las de tu ejército.
- Las unidades y miniaturas enemigas son las del ejército de tu oponente.

Si una regla afecta a unidades o miniaturas sin especificar si son amigas o enemigas, afecta a toda unidad o miniatura, independientemente del ejército al que pertenezcan. Si un efecto o habilidad se aplica a una unidad, se aplica a todas sus miniaturas.

JUGADOR ACTIVO Y JUGADOR Oponente 01.03

En un momento dado, un jugador es el "jugador activo" y su oponente es el "jugador oponente" (o simplemente "opponente"). Estos roles cambian a lo largo de la batalla, pero ambos jugadores son siempre uno u otro. Si un jugador es el "jugador activo", el otro jugador es el "opponente", y viceversa.

Mientras no sea el turno de ningún jugador (p. ej., al principio o al final de la ronda de batalla), el jugador que juega el primer turno en la ronda de batalla es el jugador activo.

Mientras sea el turno de un jugador, ese jugador es el jugador activo, con estas excepciones:

- Siempre que **se elija una unidad para mover**, el jugador que la controla es el jugador activo hasta que el movimiento termine.
- Siempre que **se elija una unidad para disparar o combatir**, el jugador que la controla es el jugador activo hasta que se resuelvan los ataques.



MEDIR DISTANCIAS 01.04

Las distancias en Warhammer 40,000 se miden en pulgadas ("). Puedes medir distancias siempre que quieras.

Cuando una regla se refiere a la posición de una miniatura en relación a otra cosa en el campo de batalla, si no se indica lo contrario, se mide hasta o desde el punto más cercano de la peana de esa miniatura.

DADOS 01.05

Necesitarás dados de seis caras (llamados D6). Nos referiremos de diversas maneras a las tiradas de dados, como:

- **2+, 3+, etc.:** 2+ significa "una resultado de 2 o más", 3+ significa "un resultado de 3 o más", etc.
- **1-3, 4-6, etc.:** Todo resultado incluido en ese rango interactúa con la regla en cuestión.
- **2D6, 3D6, etc.:** Tira la cantidad especificada de D6 y suma los resultados individuales (p. ej., para tirar 2D6 tira dos D6 y suma sus resultados).
- **1D3:** Tira 1D6 y divide a la mitad el resultado (redondea al alza).
- **1D6+1, 2D6+3, etc.:** Tira la cantidad especificada de D6 y suma al resultado el valor especificado.

TIRADAS DE LIDERAZGO 01.06

Para hacer una **tirada de liderazgo** de una unidad, el jugador que la controla tira 2D6: si el resultado es igual o mayor que alguno de los atributos **L** de esa unidad, la tirada tiene éxito. En caso contrario, falla. La regla que indicó hacer esa **tirada de liderazgo** describe los efectos a aplicar según la tirada tenga éxito o falle.

TIRADAS DE ACOBARDAMIENTO 01.07

Para hacer una **tirada de acobardamiento** de una unidad, el jugador que la controla hace una **tirada de liderazgo** para ella (ver arriba).

- Si la tirada tiene éxito, esa unidad no pasa a estar **acobardada**.
- Si la tirada falla, esa unidad y todas sus miniaturas pasan a estar **acobardadas**.

Mientras una unidad esté **acobardada**:

- El atributo Control de objetivos (**CO**) de todas sus miniaturas se modifica a "-" (02.02).
- Su jugador controlador no puede tomar esa unidad como blanco de **estratagemas** (15).
- **No es apta para iniciar una acción** (16), y no se puede completar ninguna **acción** que hubiese iniciado.

VER TAMBIÉN

UNIDADES Y MINIATURAS

- Figura 17.02

JUGADOR ACTIVO Y JUGADOR Oponente

- ▶ Reglas de jugador
- ▶ Secuencia de reglas

MEDIR DISTANCIAS

- ▶ Miniatura/unidad más cercana
- ▶ Cuarto del tablero
- ▶ A X" o menos/completamente a X" o menos

DADOS

- ▶ Éxito automático
- ▶ Modificar tiradas
- ▶ Repetir tiradas
- ▶ Desempate

TIRADAS DE ACOBARDAMIENTO

- Fase de mando 08.00
- ▶ Tiradas de acobardamiento múltiples

MORAL EN EL CAMPO DE BATALLA

La moral y la organización de las tropas pueden flaquear y caer durante la batalla. Esto se comprueba mediante las **tiradas de acobardamiento**, normalmente en la fase de Mando. Fallar esta tirada representa que el valor de la unidad flaquea debido a bajas u otros trastornos, lo que reduce su eficacia. De forma similar, algunas reglas requieren comprobar la preparación de una unidad haciendo una **tirada de liderazgo**.

HOJAS DE DATOS

Cada unidad tiene una hoja de datos que explica cómo funciona en batalla. Aquí aprenderás a usarla al preparar tu ejército y jugar partidas.

1. NOMBRE DE LA HOJA DE DATOS 02.01

Aquí tienes el nombre de la unidad.

2. PERFILES 02.02

Incluyen los siguientes atributos, los cuales indican las capacidades de las miniaturas de la unidad:

Movimiento (M): La velocidad a la que la miniatura cruza el campo de batalla. Si una miniatura tiene un atributo **M** de “-”, puede desplegarse en el campo de batalla pero no puede mover.

Resistencia (R): El aguante de la miniatura frente al daño.

Salvación (S): Aparece como un resultado (p. ej. 4+). Indica la protección que le confiere su armadura.

Salvación invulnerable (S Inv): Aparece como un resultado (p. ej., 4+). Algunas miniaturas están protegidas por medios esotéricos además de la armadura física, como campos de fuerza o reflejos preternaturales. No todas tienen un atributo **S Inv**, pero si lo tienen, se indicará aquí.

Heridas (H): Representa la cantidad de daño que puede sufrir una miniatura antes de resultar **eliminada**. Si las heridas de una miniatura se reducen a 0 o menos, esa miniatura resulta **eliminada**.

Liderazgo (L): Aparece como un resultado (p. ej., 7+), dice lo valiente que es, o el autocontrol que tiene una miniatura.

Control de objetivos (CO): Lo eficazmente que una miniatura puede controlar un **objetivo**. Si una miniatura tiene un atributo **CO** de “-” es incapaz de controlar **objetivos** en absoluto.

3. HABILIDADES 02.03

Muchas unidades tienen habilidades que pueden usarse en la partida. Se describirán aquí.

4. ARMAS 02.04

Las armas tienen estos atributos:

Alcance (Alc): La distancia a la que pueden disparar las armas a distancia. Las armas con un atributo **Alc** de “Combate” son armas de combate.

Ataques (A): Cuántos **dados de ataque** se emplean al usar esa arma.

Habilidad de proyectiles (HP): Aparece como un resultado (p. ej. 4+), muestra la precisión del portador al disparar con esa arma.

Habilidad de Armas (HA): Aparece como un resultado (p. ej. 4+), refleja la habilidad del portador al blandir esa arma.

Fuerza (F): Cuanto mayor sea el atributo **F** del arma, más probabilidades tiene de herir al enemigo.

Factor de Penetración (FP): Aparece como un modificador a una tirada (p. ej. -1). Cuanto mayor sea el modificador, mejor atravesará el arma las defensas del blanco.

Daño (D): La cantidad de daño infligida por un ataque.

5. CLAVES 02.05

Las hojas de datos tienen una lista de claves, separadas en claves de facción y otras claves. Las primeras sirven para decidir qué miniaturas incluir en tu ejército, pero ambas funcionan igual. Las claves aparecen en mayúsculas y formato de **CLAVE** en **NEGRITA**.

En batalla, moverás tus miniaturas cogiéndolas y cambiando su posición en el campo de batalla. Los principios del movimiento se explican aquí.

MOVER UNIDADES 03.01

Hay varios tipos de movimiento que una unidad puede hacer. Cada uno define qué unidades son aptas para él, cuál es su **distancia máxima** o **distancia de despliegue**, y las condiciones que deben cumplirse.

Al mover una unidad, puedes mover sus miniaturas, de una en una, en línea recta y/o girándolas, tantas veces como quieras.

Cuando muevas una miniatura, si no se especifica lo contrario:

- Puede atravesar miniaturas amigas.
- Solo puede pasar por los huecos en los que quepa su peana.
- Su peana no puede atravesar miniaturas enemigas.
- Su peana no puede atravesar el borde del campo de batalla.
- Se deben cumplir todas las condiciones del "Al mover".

MOVER UNA MINIATURA EN LÍNEA RECTA

Siempre que muevas una miniatura en línea recta, desplázala en horizontal por el campo de batalla. Mide desde el mismo punto de su peana al inicio y al final de ese movimiento, y suma esa distancia a cualquier otra distancia que haya movido desde que su unidad comenzó ese movimiento. La distancia movida no puede ser mayor que la **distancia máxima** de ese **tipo de movimiento**.

ROTAR UNA MINIATURA

Siempre que rotates una miniatura, gírala los grados que quieras en torno al centro de su peana, manteniéndola en vertical. Recuerda que rotar una miniatura no cuenta para la distancia que ha movido.

TERMINAR UN MOVIMIENTO

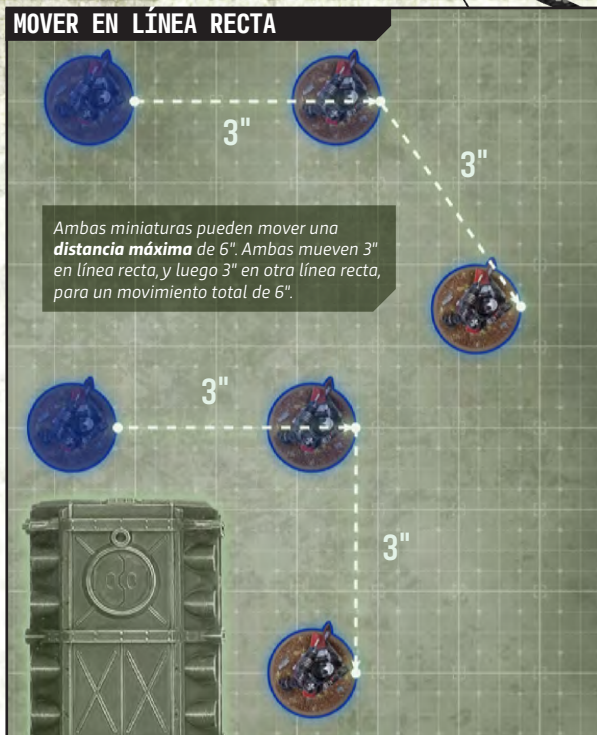
Tras terminar de colocar todas las miniaturas de una unidad y/o de mover todas las miniaturas de una unidad que quieras mover, comprueba que se cumplen todas estas condiciones:

- Si esa unidad está en el campo de batalla, está en **coherencia** (03.03).
- Ninguna miniatura de esa unidad está sobre otra miniatura o a medio cruzar la superficie de un **elemento de terreno** (p. ej. una pared o un techo).
- Se cumplen todas las condiciones de "Después de mover".

Si alguna de estas condiciones no se cumple, esa unidad no puede realizar ese movimiento y sus miniaturas vuelven a sus posiciones al inicio del mismo. Si se cumplen todas, ese movimiento termina tras resolver cualquier regla adicional de la sección "Después de mover" de ese **tipo de movimiento**.



MOVER EN LÍNEA RECTA



VER TAMBIÉN

- Figura 17.02
- Monstruos y vehículos 17.00
- Mover en vertical 13.06
- **Movimiento aleatorio**
- Reserva estratégica 20.00
- Terreno 13.00
- Transportes 18.00

TIPOS DE MOVIMIENTO

- Avanzar 09.06
- Carga 11.04
- Consolidar 12.08
- Desembarcar 18.04
- Desembarco de emergencia 18.05
- Retroceder 09.07
- Inserción 20.04
- Normal 09.05
- Agruparse 12.03
- Avanzadilla 24.32
- Súbito 21.02

ROTAR



Esta miniatura puede mover una **distancia máxima** de 12" y mueve en una serie de líneas rectas y rotaciones, así:

- A) Mueve 6" en línea recta
- B) Rota
- C) Mueve 6" en línea recta
- D) Rota

Esta miniatura ha movido un total de 12".



SI NO PUEDES DESPLEGAR UNA UNIDAD

Aquí se explica cómo desplegar tus unidades en el campo de batalla. Al hacerlo por un tipo de movimiento, si debes devolver las miniaturas de una unidad a sus posiciones anteriores por no ser posible desplegarlas todas, no se ha elegido esa unidad para hacer ese movimiento, por lo que la puedes elegir para mover más tarde e intentar otro despliegue o permanecer inmóvil (09.04).

¿QUÉ ES LA COHERENCIA?

*La **coherencia** evita que las miniaturas de una unidad se separen demasiado entre sí en el campo de batalla, asegurando que se desplieguen y que terminen todo tipo de movimiento como un único grupo.*

¿QUÉ ES ESTAR TRABADO?

*Si una miniatura está en la **zona de amenaza** de otra, ambas pueden enfrentarse en sangriento combate, por lo que, si no desean hacerlo, es mejor que se mantengan fuera del alcance de sus enemigos.*

DESPLIEGUE 03.02

Antes de que tus unidades puedan mover y atacar, antes deben desplegarse en el campo de batalla. Esto ocurre normalmente al desplegar tu ejército para la batalla, pero puede ocurrir por otras razones.

Siempre que una regla te ordene desplegar una unidad, coloca sus miniaturas en el campo de batalla de manera que:

- Esa unidad esté en **coherencia** (ver abajo).
- Esa unidad se considere **no trabada** (ver abajo).
- Se cumpla todo otro requisito o restricción.

Si no puedes desplegar todas las miniaturas de una unidad, retira esa unidad del campo de batalla y devuélvela a su posición original (p. ej. en **reservas estratégicas** o embarcada en un **TRANSPORTE**).

COHERENCIA 03.03

Una unidad que incluya más de 1 miniatura debe desplegarse y finalizar cualquier movimiento en **coherencia**. Una unidad está en **coherencia** mientras se apliquen las dos condiciones siguientes a toda miniatura de esa unidad:

- Está a 2" o menos en horizontal y a 5" o menos en vertical de al menos otra miniatura de esa unidad.
- Está a 9" o menos en horizontal y a 5" o menos en vertical del resto de miniaturas de esa unidad.

RECUPERAR LA COHERENCIA

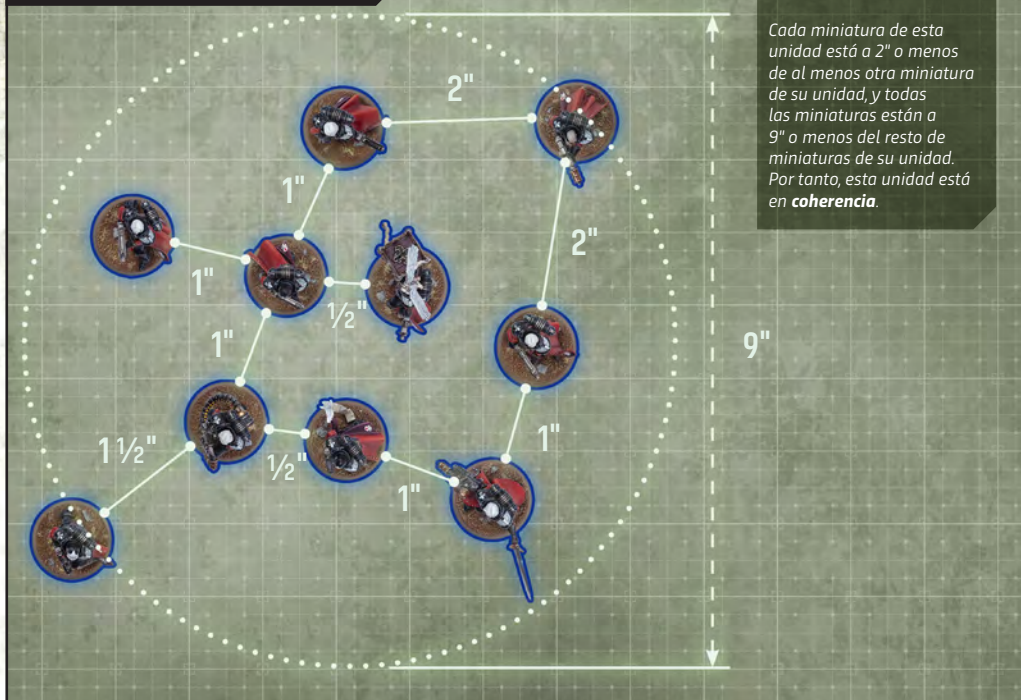
En el paso de final de turno de cada jugador, si alguna unidad en el campo de batalla no está en **coherencia**, los jugadores que controlan dichas unidades deben retirar miniaturas de ellas, de una en una, hasta que vuelvan a estar en **coherencia**. Las miniaturas retiradas de esta forma resultan **eliminadas**, pero no activan las reglas que se aplican cuando una miniatura resulta **eliminada**.

TRABARSE 03.04

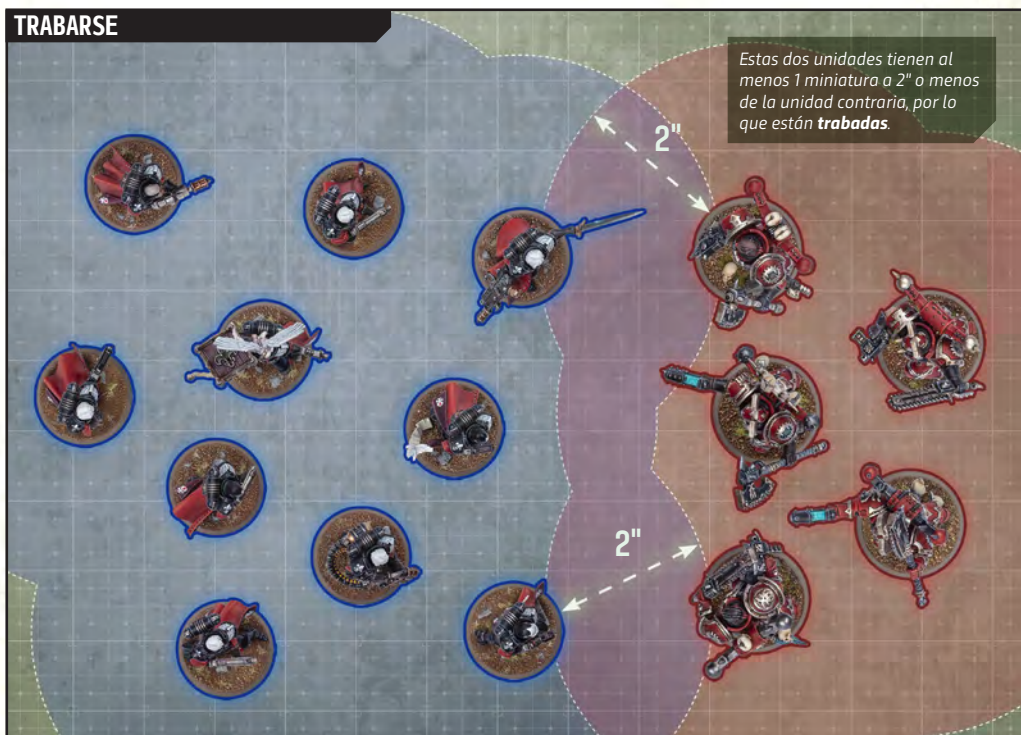
La **zona de amenaza** de una miniatura es el área del campo de batalla a 2" o menos en horizontal y a 5" o menos en vertical de ella.

- Mientras una miniatura amiga esté en la **zona de amenaza** de alguna miniatura enemiga, esas miniaturas (y las unidades a las que pertenecen) están **trabadas** entre sí.
- Mientras una unidad no incluya miniaturas **trabadas**, **no está trabada**.

COHERENCIA



TRABARSE



Durante la batalla, tus unidades disparan y combaten contra el enemigo, atacándolo con sus armas. En esta sección se explica cómo atacar con tus miniaturas.

Siempre que una unidad dispara o combate, el jugador activo sigue estos pasos:

1. ELEGIR ARMAS
2. ELEGIR BLANCOS
3. RESOLVER ATAQUES

MINIATURAS SIN ARMAS A DISTANCIA/ DE COMBATE

Una miniatura sin armas a distancia no puede realizar ataques a distancia, y una miniatura sin armas de combate no puede realizar ataques de combate.

ELEGIR BLANCOS

Al disparar o combatir, puedes elegir blancos diferentes para cada arma. Si no puedes elegir un blanco para un arma, o si decides no elegir un blanco para un arma a distancia, la miniatura con esa arma no atacará con ella.

ARMAS SECUNDARIAS

Algunas miniaturas equipan armas [A QUEMARROPA] además de otras armas de fuego. Tales miniaturas pueden ser una excepción a las reglas de esta sección, ya que es posible que no puedas elegir todas sus armas para atacar con ellas.

1. ELEGIR ARMAS 04.01

Elige, para cada miniatura de la unidad atacante, con qué armas atacará. Las miniaturas atacan a distancia con armas a distancia y atacan en combate con armas de combate.

AL DISPARAR

Puedes elegir 1 o más de las armas a distancia de la miniatura.

AL COMBATIR

Elige 1 arma de combate de la miniatura.

2. ELEGIR BLANCOS 04.02

Por cada arma elegida:

AL DISPARAR

Elige 1 unidad enemiga como blanco de esa arma. Si no se indica lo contrario, cada blanco debe:

- **Ser visible** para la miniatura que tiene esa arma (06.01).
- Estar dentro del alcance de esa arma.
- **No estar trabado.**

AL COMBATIR

Elige 1 o más unidades enemigas como blanco de esa arma.

- Cada blanco debe estar **trabado** con la miniatura que tiene esa arma.
- No puedes elegir una cantidad de blancos superior al atributo **A** de esa arma.

3. RESOLVER ATAQUES 04.03

Resuelve los ataques siguiendo esta secuencia:

1. **Elegir unidad enemiga:** Elige 1 de las unidades enemigas que se tomaron como blanco de algún arma.
 2. **Reunir los dados de ataque:** Elige 1 arma que haya tomado esa unidad como blanco y que aún no la haya atacado, y reúne una cantidad de D6 igual al atributo **A** de esa arma. Estos son los **dados de ataque**, y cada uno representa un ataque de la miniatura atacante con esa arma.
- Si varias armas que tomaron esa unidad como blanco realizan **ataques idénticos** al arma elegida (ver abajo) y esas armas aún no han atacado a ese blanco, lo hacen ahora y reúnes también los **dados de ataque** de esas armas (p. ej. para tres armas que realizan **ataques idénticos**, cada una con un atributo **A** de 2, reúnes un total de seis D6).
3. **Resolver dados de ataque:** Resuelve la secuencia de ataque (05) para todos los **dados de ataque** que acabas de reunir.
 4. **Otros ataques:** Sigue la primera de las siguientes instrucciones que se cumpla:

→ Si hay armas que han tomado la misma unidad como blanco y que aún no han sido usadas para atacar, vuelve al paso de reunir dados de ataque.

→ Si no, si hay armas con ataques sin resolver que tomaron una unidad diferente como blanco, vuelve al paso Elegir unidad enemiga.

→ Si no, si se han usado todas las armas y se han realizado todos sus ataques, esta secuencia termina y los ataques de la unidad atacante se consideran resueltos.

ATAQUES IDÉNTICOS

Los **ataques idénticos** son los que tienen los mismos atributos **HP/HA, F, FP y D**, y a los que afectan las mismas habilidades y reglas.

DIVIDIR ATAQUES DE COMBATE

Al elegir blanco, si eliges más de una unidad como blanco de un arma de combate, divide los ataques de dicha arma entre esas unidades blanco. Para ello, declara cuántos ataques de esa arma se realizarán contra cada unidad (debes declarar al menos 1 ataque por unidad blanco).

En el paso de reunir dados de ataque, por cada arma que divida sus ataques, solo se debe reunir una cantidad de **dados de ataque** para esa arma igual a la cantidad de ataques que declaraste contra ese blanco con esa arma.

VER TAMBIÉN

ELEGIR ARMAS

- **[A QUEMARROPA]** 24.07
- **[ATAQUES ADICIONALES]** 24.11
- ▶ **Varios perfiles de arma**

ELEGIR BLANCOS

- **Figura 17.02**
- **Disparar contra Monstruos y Vehículos trabados** 17.03

RESOLVER ATAQUES

- ▶ **Atributos aleatorios**
- ▶ **Blanco que ya no es válido o viable**



SECUENCIA DE ATAQUE

Siempre que las miniaturas ataquen, sigue la secuencia detallada en esta sección para determinar si infligen daño.

¿CUÁNDO ACABA ESTA SECUENCIA?

Si un ataque falla o inflige daño, esta secuencia finaliza para ese ataque. Cuando todos los ataques hayan fallado o infligido daño, la secuencia finaliza y dichos ataques se consideran resueltos.

IMPACTOS CRÍTICOS Y HERIDAS CRÍTICAS

Los **impactos críticos** son impactos igualmente, y las **heridas críticas** son heridas igualmente. Además, otras reglas pueden activarse por un **impacto crítico** o una **herida crítica**, como [IMPACTOS LETALES] y [HERIDAS DEVASTADORAS] (24).

Siempre que se indique que el jugador activo resuelva la secuencia de ataque, este seguirá los pasos siguientes. En cada paso, si se debe tirar más de 1D6, se deben hacer todas las tiradas a la vez.

1. TIRADAS PARA IMPACTAR
2. TIRADAS PARA HERIR
3. TIRADAS DE SALVACIÓN
4. INFLIGIR DAÑO

1. TIRADAS PARA IMPACTAR 05.01

Haz una **tirada para impactar** por cada **dado de ataque** tirando 1D6. Comprueba si cada resultado falla o impacta según la primera de estas condiciones que se cumpla:

→ Sin modificar	FALLO
→ Sin modificar	IMPACTO CRÍTICO
→ Igual o mayor que el atributo HP/HA del ataque	IMPACTO
→ Cualquier otro resultado	FALLO

2. TIRADAS PARA HERIR 05.02

Haz una **tirada para herir** por cada impacto tirando 1D6. Comprueba si cada resultado falla o es una herida, según la primera de estas condiciones que se cumpla:

→ Sin modificar	FALLO
→ Sin modificar	HERIDA CRÍTICA
→ Igual o mayor que resultado requerido (ver abajo):	HERIDA
FUERZA DEL ATAQUE VS RESISTENCIA DEL BLANCO	RESULTADO REQUERIDO
La Fuerza es EL DOBLE (o más del doble) de la Resistencia	+
La Fuerza es MAYOR que la Resistencia	+
La Fuerza es IGUAL a la Resistencia	+
La Fuerza es MENOR que la Resistencia	+
La Fuerza es LA MITAD (o menos de la mitad) de la Resistencia	+
→ Cualquier otro resultado	FALLO

05

3. TIRADAS DE SALVACIÓN 05.03

El jugador oponente resuelve esta secuencia:

- 1. Crear grupos:** Divide todas las miniaturas de la unidad blanco en los siguientes grupos, tantas veces como sea necesario:
 - 1 grupo por cada miniatura **PERSONAJE**.
 - 1 grupo por todas las demás miniaturas con los mismos atributos **H**, **S** y **S Inv**.
- 2. Orden de asignación:** Declara el orden en que se asignarán los ataques a esos grupos, aplicando **todo** lo siguiente:
 - Si un grupo que no es **PERSONAJE** incluye alguna miniatura herida (es decir, que haya perdido una o más heridas), ese grupo debe ser el primero en el orden de asignación.
 - Ningún grupo **PERSONAJE** puede ir antes en el orden de asignación que un grupo que no es **PERSONAJE**.
 - Los grupos **PERSONAJE** que tengan alguna miniatura herida van antes en el orden de asignación que los grupos **PERSONAJE** que no incluyan miniaturas heridas.
- 3. Realizar tiradas de salvación:** El jugador oponente hace una **tirada de salvación** por cada ataque que haya herido al blanco, tirando 1D6.

VER TAMBIÉN

- ▶ Eliminado/a
- ▶ Atributos modificados
- ▶ Modificar el daño
- ▶ Modificar tiradas
- ▶ Atributos aleatorios

4. INFLIGIR DAÑO 05.04

El oponente sigue esta secuencia para cada **tirada de salvación**, comenzando por el resultado más bajo y terminando por el más alto, hasta resolver todos los ataques o hasta que todas las miniaturas de la unidad blanco sean **eliminadas**. En este último caso, ignora los ataques sobrantes.

- 1. Elegir miniatura:** Elige 1 miniatura del grupo de asignación en curso (ver derecha); debe ser una que haya perdido alguna herida, si es posible.
- 2. Comprobar tirada de salvación:** Para cada resultado, comprueba si ese ataque inflige daño o falla según la primera condición que cumpla:

GRUPO DE ASIGNACIÓN EN CURSO

El primer grupo en el orden de asignación es el grupo en curso. Una vez **eliminadas** todas las miniaturas de un grupo, el siguiente en el orden de asignación se convierte en el grupo en curso.

→ Sin modificar ■	INFLIGE DAÑO
→ Salvación invulnerable: Las miniaturas del grupo de asignación en curso tienen un atributo S Inv , y el resultado es igual o mayor que dicho atributo.	FALLO
→ Salvación y FP: Tras modificar el resultado según el atributo FP del arma atacante, este es igual o mayor que el atributo S de las miniaturas del grupo de asignación en curso.	FALLO
→ Cualquier otro resultado	INFLIGE DAÑO

Ej.: Un atributo **FP** de -1 modifica una **tirada de salvación** de 3 a 2. Para miniaturas con un atributo **S** de 2+ o mejor, ese ataque falla.

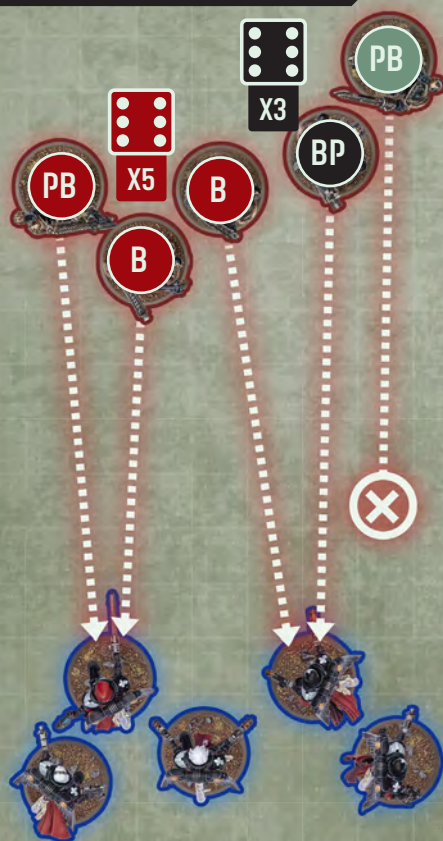
- 3. Resolver daño:** Si ese ataque inflige daño, la miniatura elegida pierde una cantidad de heridas igual al atributo **D** de ese ataque. Si esto reduce las heridas restantes de esa miniatura a 0 o menos, resulta **eliminada**.

EJEMPLOS DE LA SECUENCIA DE ATAQUE

05



ATACAR



1. ELEGIR ARMAS

La unidad **ROJA** ataca y se eligen las siguientes armas para ello:

- 2 bólteres (**B**)
- 2 pistolas bólter (**PB**)
- 1 bólter pesado (**BP**)

2. ELEGIR BLANCOS

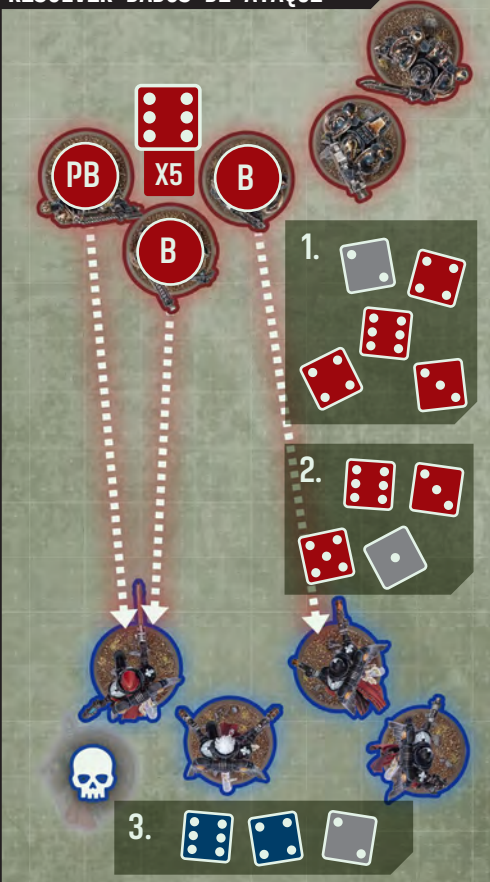
Se elige la unidad **AZUL** como blanco. La unidad es **visible** para todas las miniaturas de la unidad atacante. Todas las armas elegidas la tienen dentro del alcance, menos una pistola bólter. Por tanto, esa arma no realizará ningún ataque.

3. RESOLVER ATAQUES

Solo se ha tomado como blanco 1 unidad enemiga, por lo que el jugador que la controla ahora reúne **dados de ataque**:

- Reúne cinco **dados de ataque** por los bólteres y la pistola bólter, que tienen un atributo **A** de 2 y 1 respectivamente, y realizan **ataques idénticos**.
- Por otro lado, reúne tres **dados de ataque** para el bólter pesado, que tiene un atributo **A** de 3, pero no realiza **ataques idénticos**.

RESOLVER DADOS DE ATAQUE



1. TIRADAS PARA IMPACTAR

El jugador que los controla elige hacer primero las cinco **tiradas para impactar** de los bólteres y la pistola bolter, cuyo atributo **HP** es 3+. Cuatro de los ataques impactan.

2. TIRADAS PARA HERIR

Ahora el jugador que los controla hace cuatro **tiradas para herir**. Las armas tienen un atributo **F** de 4 y la unidad blanco tiene un atributo **R** de 3, por lo que se requieren resultados de 3+ para herir. Tres de los ataques hieren al blanco.

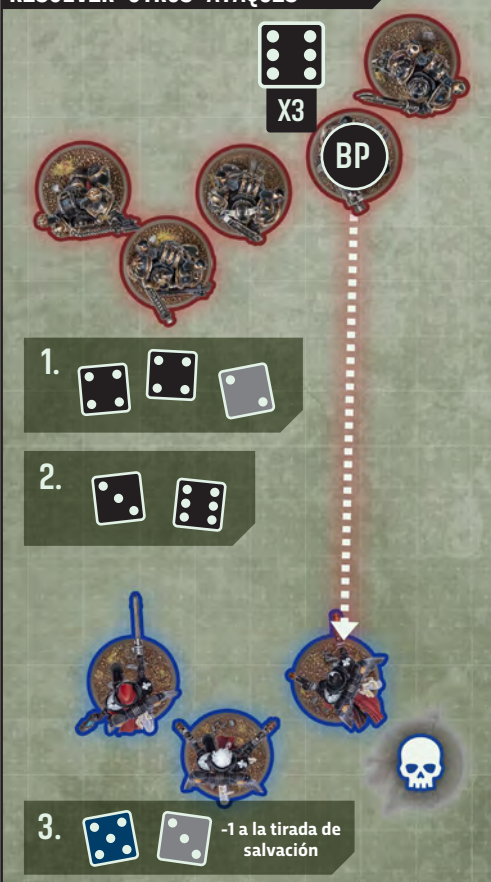
3. TIRADAS DE SALVACIÓN

El jugador que controla la unidad blanco hace tres **tiradas de salvación**.

4. INFLIGIR DAÑO

- El resultado más bajo es menor que los atributos **S Inv** y **S** del blanco, por lo que ese ataque inflige daño. Esto reduce las heridas restantes de la miniatura a la que se asignó ese ataque a 0, lo que la **elimina**.
- El siguiente resultado más bajo es menor que el atributo **S Inv** del blanco, pero mayor que su atributo **S** de 3+. Ese ataque falla.
- El otro resultado es mayor que el atributo **S Inv** del blanco, que es 5+. Ese ataque también falla.

RESOLVER OTROS ATAQUES



1. TIRADAS PARA IMPACTAR

El jugador que lo controla hace tres **tiradas para impactar** por el bólter pesado. Su atributo **HP** es 4+. Dos de los ataques impactan.

2. TIRADAS PARA HERIR

El jugador que lo controla hace dos **tiradas para herir**. El arma tiene un atributo **F** de 5, por lo que necesita resultados de 3+ para herir. Ambos ataques hieren al blanco.

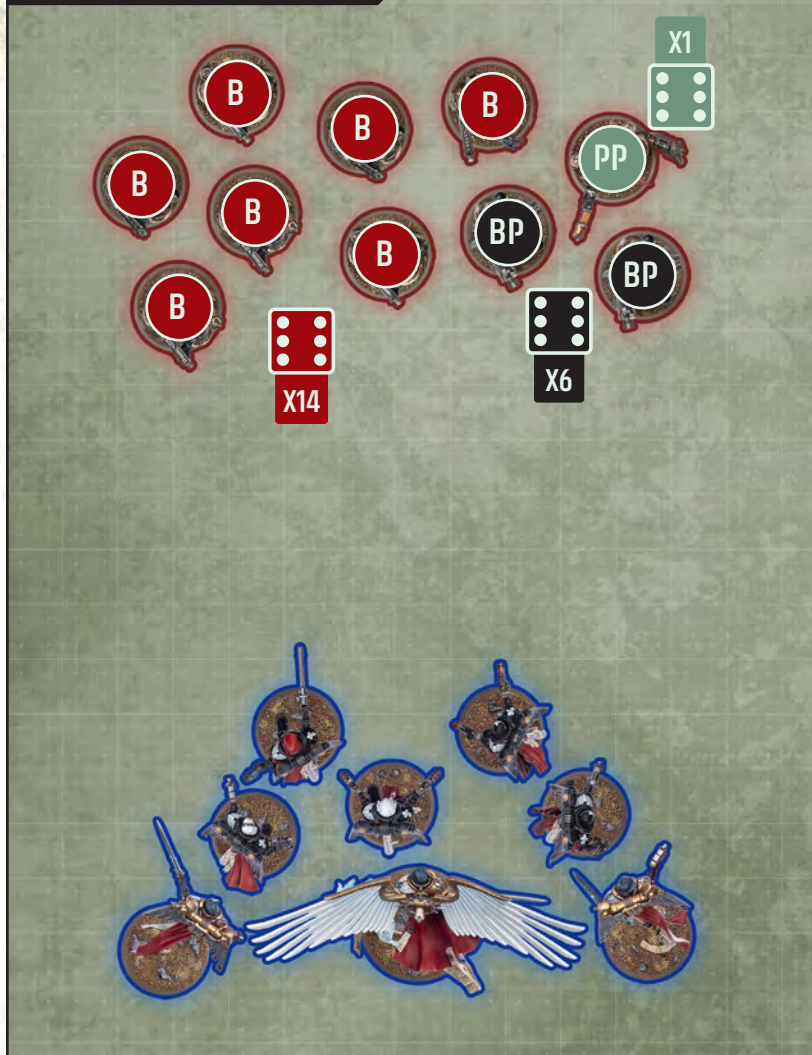
3. TIRADAS DE SALVACIÓN

Ahora el jugador que controla la unidad blanco hace dos **tiradas de salvación**.

4. INFLIGIR DAÑO

- El resultado más bajo, tras modificarlo por el atributo **FP** -1 del arma atacante, es menor que el atributo **S** del blanco, que es 3+, por lo que el ataque inflige daño. Esto reduce a 0 las heridas restantes de la miniatura a la que se asignó ese ataque, lo que la **elimina**.
- El otro resultado es igual que el atributo **S Inv** del blanco, que es 5+. Ese ataque falla.

ATACAR A UNIDADES ADJUNTAS



1. ELEGIR ARMAS

La unidad **ROJA** ataca y se eligen las siguientes armas para ello:

- 7 bólteres (**B**)
- 1 pistola de plasma (**PP**)
- 2 bólteres pesados (**BP**)

2. ELEGIR BLANCOS

Se elige la unidad **AZUL** como blanco. Es una **unidad adjunta** (19) formada por una unidad de Serafinas y Santa Celestine (con sus dos Geminae Superia). La unidad es **visible** para todas las miniaturas de la unidad atacante, y está dentro del alcance de todas las armas elegidas.

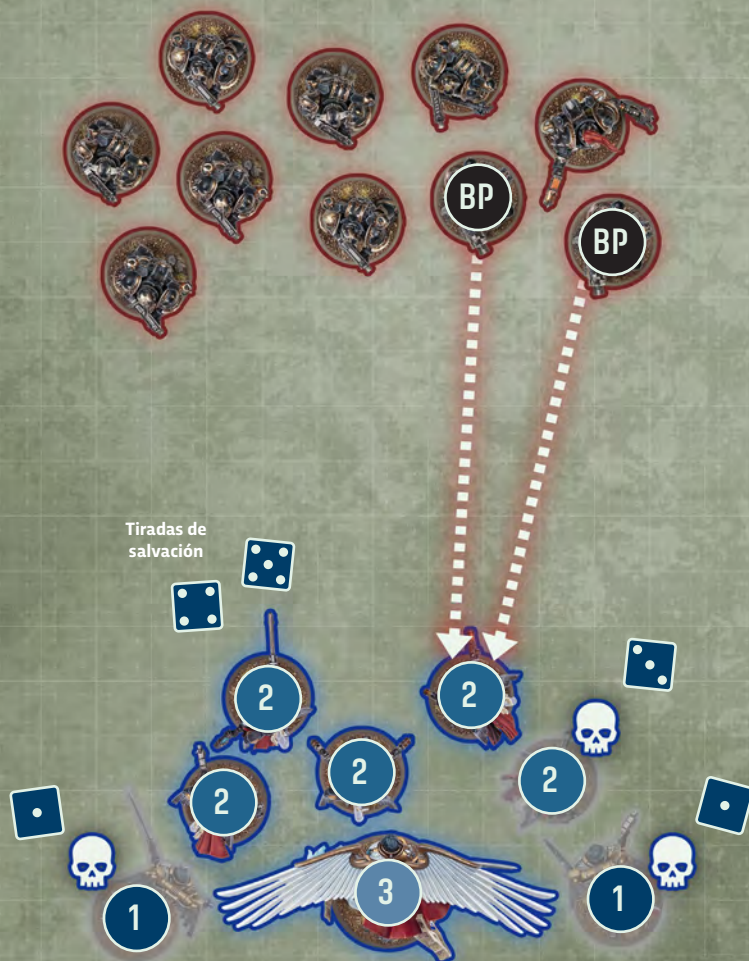
3. RESOLVER ATAQUES

Solo hay una unidad blanco, por lo que el jugador que controla la unidad atacante reúne ahora **dados de ataque**. Decide resolver primero los ataques del bólter pesado, cada uno con un atributo **A** de 3, por lo que reúne seis **dados de ataque**.

Los **dados de ataque** del resto de armas se reunirán tras resolver los ataques de bólter pesado (ver al lado), de esta manera:

- 14 **dados de ataque** por los bólteres, pues cada uno tiene un atributo **A** de 2.
- 1 **dado de ataque** por la pistola de plasma, pues tiene un atributo **A** de 1.

GRUPOS DE ASIGNACIÓN



1. CREAR GRUPOS Y DECLARAR EL ORDEN

El jugador que controla la unidad blanco la divide en grupos: uno con Santa Celestine, otro con las Geminae Superia, y otro con las Serafinas. A continuación, declara el orden de asignación, eligiendo primero las Geminae Superia (1), con la esperanza de que con su **S** y **S Inv** superiores resistirán los ataques. Las Serafinas deben elegirse en segundo lugar (2), ya que Santa Celestine es una miniatura **PERSONAJE**, y debe ser la última en el orden (3).

2. RESOLVER DADOS DE ATAQUE

Los ataques de los bólteres pesados hieren al blanco cinco veces, por lo que el jugador que controla la unidad blanco hace cinco **tiradas de salvación**.

Los ataques se resuelven de uno en uno, desde las **tiradas de salvación** más bajas hasta las más altas:

- Los dos resultados de 1 se asignan primero al grupo de asignación actual (las Geminae Superia). Ambos infligen daño y ambas Geminae Superia resultan **eliminadas**.
- El resultado de 3 se asigna ahora a las Serafinas, que han pasado a ser el grupo de asignación en curso. Al modificarse por el atributo **FP** -1 del arma atacante, también inflige daño, y **elimina** una miniatura de Serafina.
- El resto de ataques falla, por lo que no se inflige más daño.

3. ELIGE EL SIGUIENTE GRUPO DE DADOS DE ATAQUE Y REPITE EL PROCESO



Esta sección detalla algunos conceptos de reglas adicionales que se usan con frecuencia al atacar.

VISIBILIDAD 06.01

La **línea de visión** se usa para determinar la visibilidad entre miniaturas. Para que una miniatura que observa tenga **línea de visión**, debe ser posible trazar una línea recta imaginaria de 1 mm de ancho desde cualquier parte de esa miniatura hasta cualquier parte de la miniatura observada. Esta línea es la **línea de visión**. Al hacerlo, se ignoran las demás miniaturas de la unidad de la miniatura que observa y de la unidad de la miniatura observada.

Otras miniaturas y unidades pueden ser **visibles** o **completamente visibles** para la miniatura que observa, tal como se muestra. Recuerda que el terreno puede afectar a la visibilidad (13.07) con otras reglas.

HERIDAS MORTALES 06.02

Algunos ataques o reglas infligen **heridas mortales**. Siempre que una unidad sufra alguna **herida mortal**, el jugador que la controla debe resolver esta secuencia por cada una de esas **heridas mortales**, hasta que se inflijan todas o la unidad resulte **eliminada**:

1. **Elegir miniatura:** Elige 1 miniatura de esa unidad siguiendo la primera instrucción que se cumpla de las siguientes:

→	Si alguna miniatura que no sea PERSONAJE de esa unidad ha perdido alguna herida, elige esa miniatura.
→	Si no, si esa unidad incluye miniaturas que no sean PERSONAJE , elige una de ellas.
→	Si no, si alguna miniatura PERSONAJE , de esa unidad ha perdido alguna herida, elige una de ellas.
→	Si no, elige una miniatura PERSONAJE de esa unidad.

2. **Resolver daño:** La miniatura elegida pierde 1 herida. Si esto reduce a 0 sus heridas restantes, resulta **eliminada**.

HERIDAS MORTALES Y DAÑO NORMAL

Al resolver **dados de ataque**, si estos infligen una combinación de **heridas mortales** y daño normal, resuelve primeros el daño normal y después todas las **heridas mortales**.

TIRADAS DE RIESGO 06.03

Para realizar una tirada **de riesgo** para una unidad, tira 1D6: con 1-2, la tirada falla y esa unidad sufre 1 **herida mortal** (ver arriba), o 3 **heridas mortales** si toda miniatura de esa unidad es **MONSTRUO/VEHÍCULO**. Si hay que hacer varias **tiradas de peligro** para una unidad, haz todas a la vez.

MINIATURA VISIBLE



Si alguna parte de otra miniatura es **visible** para la miniatura que observa, esa miniatura es **visible**.

MINIATURA COMPLETAMENTE VISIBLE



Si todas las partes de otra miniatura frente a la miniatura que observa son **visibles** para esta (de modo que lo único que bloquea la visibilidad a alguna parte de esa otra miniatura es la propia miniatura), esa miniatura es **completamente visible**.

UNIDAD VISIBLE



Si alguna miniatura de una unidad es **visible** para la miniatura que observa, esa unidad es **visible**.

UNIDAD COMPLETAMENTE VISIBLE



Si todas las miniaturas de una unidad son **completamente visibles** para la miniatura que observa, esa unidad es **completamente visible**. Al determinar esto, la miniatura que observa puede ver a través de las demás miniaturas de esa unidad.





LA RONDA DE BATALLA



LA RONDA DE BATALLA

Las partidas de Warhammer 40,000 se juegan en varias rondas de batalla. Esta sección describe su estructura, y define el orden en que los jugadores se turnan para mover unidades y atacar con ellas.

Cada ronda de batalla se resuelve siguiendo estos pasos:

1. INICIO DE LA RONDA DE BATALLA
2. TURNOS DE LOS JUGADORES
3. FIN DE LA RONDA DE BATALLA

1. INICIO DE LA RONDA DE BATALLA 07.01

Al inicio de la ronda de batalla, los jugadores resuelven las reglas que se activan al inicio de la ronda, antes de pasar a los turnos de los jugadores.

2. TURNOS DE LOS JUGADORES 07.02

Ambos jugadores juegan un turno cada uno. El primer turno de cada ronda de batalla lo juega siempre el mismo jugador: la misión que estás jugando te indicará quién es. Una vez finalizado el turno de ese jugador, su oponente juega el suyo.

Cada turno consta de siete partes: primero el paso de inicio del turno, después van cinco fases que se resuelven en el orden mostrado al lado, y finalmente el paso de final del turno.

3. FIN DE LA RONDA DE BATALLA 07.03

Las reglas que se activan al final de la ronda de batalla se resuelven ahora en este orden:

1. Primero, resuelve las reglas activadas en este punto, salvo las reglas de misión.
2. Ambos jugadores consultan su misión. Si uno de ellos o ambos ha logrado alguna parte de su misión que se active en este punto, se resuelve ahora.

La ronda de batalla termina y, a menos que la batalla termine, comienza la siguiente ronda. La misión indica cuántas rondas de batalla se resuelven antes de que termine la batalla.

07



1

PASO DE INICIO DEL TURNO

Las reglas que se activan al inicio de un turno se resuelven ahora.



2

FASE DE MANDO

Reúnes recursos estratégicos y compruebas la moral de tus unidades.



3

FASE DE MOVIMIENTO

Tus unidades mueven por el campo de batalla y llegan las reservas estratégicas.



4

FASE DE DISPARO

Tus unidades atacan con sus armas a distancia.



5

FASE DE CARGA

Tus unidades realizan cargas para enfrentarse al enemigo.



6

FASE DE COMBATE

Las unidades de ambos jugadores atacan con sus armas de combate.



7

PASO DE FINAL DEL TURNO

Las reglas que se activan al final de un turno se resuelven ahora, en este orden:



1. Primero, resuelve las reglas activadas en este punto, salvo las reglas de misión.
2. Ambos jugadores consultan su misión. Si uno de ellos o ambos ha logrado alguna parte de su misión que se active en este punto, se resuelve ahora.

FASE DE MANDO

En la fase de mando, ambos jugadores obtienen PM básicos. A continuación, se comprueba el estado combativo de tus fuerzas y se usan habilidades estratégicas (si las hay).

PUNTOS DE MANDO

Los puntos de mando (PM) son un recurso valioso con el que usar **estratagemas** (15). El paso de obtener PM básicos garantiza que ambos jugadores obtengan 1PM cada turno. Aunque aquí los llamemos PM básicos, son PM como cualquier otro. Otras reglas a veces dicen "PM básicos" refiriéndose a estos puntos de mando.

La fase de mando se resuelve siguiendo estos pasos:

1. INICIO DE LA FASE DE MANDO
2. OBTENER PM BÁSICOS
3. ACOBARDAMIENTO
4. HABILIDADES DE MANDO
5. FINAL DE LA FASE DE MANDO

1. INICIO DE LA FASE DE MANDO 08.01

Las reglas que se activan al inicio de la fase de mando se resuelven ahora.

2. OBTENER PM BÁSICOS 08.02

Ambos jugadores obtienen 1 punto de mando (PM).

3. ACOBARDAMIENTO 08.03

A continuación, el jugador activo tiene que hacer una **tirada de acobardamiento** (01.07) por cada unidad de su ejército que cumpla una o ambas de las siguientes condiciones:

- La unidad está **acobardada**.
- La unidad está a **mitad de efectivos** o por debajo.

Si una unidad estaba **acobardada** al inicio de este paso y su **tirada de acobardamiento** durante este paso tiene éxito, deja de estar **acobardada**.

4. HABILIDADES DE MANDO 08.04

Las reglas que se activan en la fase de mando (salvo las que se activan al inicio o al final de esta fase, al obtener PM básicos o por **tiradas de acobardamiento**) se resuelven ahora.

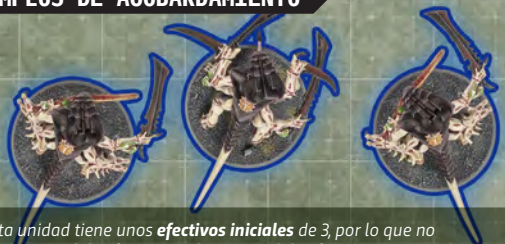
5. FINAL DE LA FASE DE MANDO 08.05

Las reglas que se activan al final de la fase de Mando se resuelven ahora, en este orden:

1. Primero, resuelve las reglas activadas en este punto, salvo las reglas de misión.
2. Ambos jugadores consultan su misión. Si uno de ellos o ambos ha logrado alguna parte de su misión que se active en este punto, se resuelve ahora.



EJEMPLOS DE ACOBARDAMIENTO



Esta unidad tiene unos **efectivos iniciales** de 3, por lo que no está **a mitad de efectivos** ni **bajo mitad de efectivos**, pero está **acobardada**, por lo que se debe hacer una **tirada de acobardamiento** para ella. Si tiene éxito, deja de estar **acobardada**.



Esta unidad tiene unos **efectivos iniciales** de 10. Le quedan 5 miniaturas, por lo que está **a mitad de efectivos** y se debe hacer una **tirada de acobardamiento** para ella.



Esta unidad tiene unos **efectivos iniciales** de 5. Le quedan 2 miniaturas, por lo que está **bajo mitad de efectivos** y se debe hacer una **tirada de acobardamiento** para ella.



Este **VEHÍCULO** tiene unos **efectivos iniciales** de 1 y un atributo **H** de 11. Le quedan 3 heridas, por lo que está **bajo mitad de efectivos** y se debe hacer una **tirada de acobardamiento** para él.

VER TAMBIÉN

ACOBARDAMIENTO

- Tiradas de acobardamiento 01.07
- **Atributos modificados**
- **Tiradas de acobardamiento múltiples**
- **No está en el campo de batalla**
- **Efectivos iniciales y mitad de efectivos**



FASE DE MOVIMIENTO

En la fase de movimiento, puedes mover cada una de tus unidades por el campo de batalla. También pueden llegar refuerzos en esta fase para reforzar tus fuerzas.

La fase de movimiento se resuelve siguiendo estos pasos:

1. INICIO DE LA FASE DE MOVIMIENTO
2. MOVER UNIDADES
3. FINAL DE LA FASE DE MOVIMIENTO

1. INICIO DE LA FASE DE MOVIMIENTO 09.01

Las reglas que se activan al inicio de la fase de movimiento se resuelven ahora.

2. MOVER UNIDADES 09.02

El jugador activo mueve sus unidades de una en una, siguiendo esta secuencia, hasta **haber elegido todas sus unidades para mover** y esos movimientos hayan terminado.

1. **Elegir unidad:** Elige 1 unidad amiga que no se **haya elegido aún para mover** en esta fase. Puedes elegir una unidad en el campo de batalla, en **reservas estratégicas** o embarcada en un **TRANSPORTE**. Esa unidad se ha **elegido para mover**.
2. **Elegir tipo de movimiento:** Elige un **tipo de movimiento** para el que la unidad sea apta y resuélvelo con ella. Puede ser uno de los siguientes o de otra publicación:
 - **Permanecer inmóvil** (ver al lado)
 - **Normal** (ver al lado)
 - **Avanzar** (ver al lado)
 - **Retroceder** (ver al lado)
 - **Desembarcar** (18.04)
 - **Inserción** (20.04)

ELEGIR UNIDADES PARA MOVER

Al terminar el paso de mover unidades, el jugador activo debe haber elegido todas sus unidades para hacer un movimiento, incluidas las de las **reservas estratégicas**. Es decir, antes de terminar la fase, habrá elegido todas las unidades de su ejército para hacer un movimiento, incluso si van a **permanecer inmóviles**.



Este icono marca los diferentes **tipos de movimiento**.

3. FINAL DE LA FASE DE MOVIMIENTO 09.03

Las reglas que se activan al final de la fase de movimiento se resuelven ahora.

PERMANECER INMÓVIL 09.04

DISTANCIA MÁXIMA: "—"

APTA: Cualquier unidad.

EFEECTO: Ninguna miniatura mueve (ni en línea recta ni rotando). Las unidades que **permanecen inmóviles** no activan reglas que se activen cuando una unidad inicia o finaliza un movimiento.



09



MOVIMIENTO NORMAL 09.05

DISTANCIA MÁXIMA: El atributo **M** de tu unidad.

APTA: Tu unidad está en el campo de batalla y **no está trabada**.

EFECTO: Tu unidad mueve como se describe en Movimiento (03).

DESPUÉS DE MOVER: Tu unidad debe **no estar trabada**.



AVANZAR 09.06

DISTANCIA MÁXIMA: Tirada de avanzar + el atributo **M** de tu unidad.

APTA: Tu unidad está en el campo de batalla y **no está trabada**.

EFECTO: Tu unidad mueve como se describe en Movimiento (03).

ANTES DE MOVER: Haz una **tirada de avanzar** tirando 1D6.

DESPUÉS DE MOVER:

- Tu unidad debe **no estar trabada**.
- Hasta el final del turno, si no se indica lo contrario, tu unidad **no es apta para declarar cargas** ni **iniciar acciones**.



RETROCEDER 09.07

DISTANCIA MÁXIMA: El atributo **M** de tu unidad.

APTA: Tu unidad está **trabada**.

EFECTO: Tu unidad mueve como se describe en Movimiento (03).

ANTES DE MOVER: Elige un **tipo de retroceso**:

- **Retirada ordenada:** Puedes elegir este modo si tu unidad **no está acobardada**.
- **Huida desesperada:** En caso contrario, elige este modo. Haz una **tirada de riesgo** para cada miniatura de tu unidad (06.03).

AL MOVER:

- Huida desesperada:** Toda miniatura que se mueva puede atravesar miniaturas enemigas.

DESPUÉS DE MOVER:

- Tu unidad debe **no estar trabada**.
- Hasta el final del turno, si no se indica lo contrario, **no es apta para disparar, declarar cargas, ni iniciar acciones**.
- Huida desesperada:** Si tu unidad **no está acobardada**, debes hacer una **tirada de acobardamiento** para tu unidad (01.07).



VER TAMBIÉN

MOVER UNIDADES

- Acciones 16.00
- Aeronaves 23.00
- **Atributos Movimiento diferentes**
- Miniaturas que vuelan 21.03
- **Modificar tiradas de dado**
- Monstruos y vehículos 17.00
- Reservas estratégicas 20.00
- Transportes 18.00

ELEGIR MINIATURAS

Algunas reglas te indican elegir un modo, como **retroceder** (ver izquierda). Los modos son excluyentes entre ellos y debes evaluar cada uno en el orden presentado. Si tu unidad no cumple las condiciones de un movimiento, no puede hacerlo.

A veces, un modo será obligatorio en ciertos casos (p. ej., **consolidar**, 12.08), pero en el caso de **retroceder**, la **retirada ordenada** no es obligatoria, por lo que puedes elegir **huida desesperada** en su lugar.

Muchos **tipos de movimiento** establecen condiciones que debes cumplir durante o después del movimiento. Las etiquetadas con un nombre de modo solo se aplican si elegiste ese modo. Las que no lo tienen, siempre se aplican.

FASE DE DISPARO

En la fase de disparo, tus unidades apuntarán y dispararán sus armas a distancia contra los blancos elegidos.

La fase de disparo se resuelve siguiendo estos pasos:

1. INICIO DE LA FASE DE DISPARO
2. DISPARAR
3. FINAL DE LA FASE DE DISPARO

1. INICIO DE LA FASE DE DISPARO 10.01

Las reglas que se activan al inicio de la fase de disparo se resuelven ahora.



Este icono marca los diferentes **tipos de disparo**.

2. DISPARAR 10.02

El jugador activo dispara de una en una con las unidades aptas para ello, siguiendo esta secuencia, hasta haber **elegido para disparar** todas las unidades con las que desea disparar y haber resuelto sus ataques.

Una unidad es **apta para disparar** si está en el campo de batalla y no se ha **elegido para disparar** previamente en esta fase.

1. **Elegir unidad:** Elige una unidad amiga **apta para disparar**. Esa unidad se ha **elegido para disparar**.
2. **Elegir tipo de disparo:** Elige un **tipo de disparo** para el que la unidad sea apta y resuélvelo con ella. Puede ser uno de los siguientes o de otra publicación:
 - **Disparo normal** (ver abajo)
 - **De asalto** (ver al lado)
 - **A quemarropa** (ver al lado)
 - **Indirecto** (ver al lado)

3. FINAL DE LA FASE DE DISPARO 10.03

Las reglas que se activan al final de la fase de disparo se resuelven ahora.

DISPARO NORMAL 10.04

APTA: Tu unidad **no está trabada** y no ha hecho un **movimiento de avanzar** en este turno.

EFEECTO: Tu unidad dispara como se describe en Atacar (04).

DESPUÉS DE DISPARAR: Hasta el final de la fase, tu unidad no es apta para iniciar acciones.



10



DE ASALTO 10.05

APTA: Toda unidad que cumpla todas estas condiciones:

- **No está trabada** y **no avanzó** en este turno.
- Tiene algún arma **[ASALTO]**.

EFEECTO: Tu unidad dispara como se describe en Atacar (04).

AL DISPARAR: Solo puedes elegir armas **[ASALTO]** para atacar.

DESPUÉS DE DISPARAR: Hasta el final de la fase, tu unidad no es **apta para iniciar acciones**.



A QUEMARROPA 10.06

APTA: Toda unidad que cumpla todas estas condiciones:

- **Está trabada** y **no avanzó** en este turno.
- Tiene algún arma **[A QUEMARROPA]** o es una unidad **MONSTRUO/VEHÍCULO**.

EFEECTO: Tu unidad dispara como se describe en Atacar (04).

AL DISPARAR: Las miniaturas de tu unidad pueden tomar como blanco unidades enemigas con las que tu unidad esté **trabada**.

- **Miniaturas MONSTRUO/VEHÍCULO:** Siempre que una miniatura **MONSTRUO/VEHÍCULO** de tu unidad ataque:
 - Resta 1 a la **tirada para impactar** salvo si el ataque se realiza con un arma **[A QUEMARROPA]** y toma como blanco una unidad con la que tu unidad está **trabada**.
 - Si el ataque se realiza con un arma **[ÁREA]**, no puede tomar como blanco una unidad con la que tu unidad esté **trabada**.
- **Miniaturas que no sean MONSTRUO ni VEHÍCULO:** Solo puedes elegir armas **[A QUEMARROPA]** para atacar y solo puedes tomar como blanco unidades enemigas **trabadas** con tu unidad.

DESPUÉS DE DISPARAR: Hasta el final de la fase, tu unidad no es **apta para iniciar acciones**.



INDIRECTO 10.07

APTA: Toda unidad que cumpla todas estas condiciones:

- **No está trabada** y **no avanzó** en este turno.
- Tiene algún arma **[INDIRECTA]**.

EFEECTO: Tu unidad dispara como se describe en Atacar (04).

AL DISPARAR:

- Las armas **[INDIRECTA]** de tu unidad pueden tomar como blanco unidades que no son **visibles** para la miniatura atacante.
- Siempre que un arma **[INDIRECTA]** ataque:
 - El blanco **se beneficia de cobertura** contra ese ataque (13.08).
 - No puedes repetir las **tiradas para impactar**.
 - Toda **tirada para impactar** de 1-5 sin modificar falla, salvo si tu unidad ha **permanecido inmóvil** en este turno y el blanco es **visible** para alguna unidad amiga; en cuyo caso, toda **tirada para impactar** de 1-3 sin modificar falla.

DESPUÉS DE DISPARAR: Hasta el final de la fase, tu unidad no es **apta para iniciar acciones**.



VER TAMBIÉN

DISPARAR

- Acciones 16.00
- Disparar contra Monstruos y Vehículos trabados 17.03
- Terreno y visibilidad 13.07

INDIRECTO

Al elegir **disparo indirecto** para una unidad, sus armas **[INDIRECTA]** pueden lanzar descargas destructivas sobre blancos **no visibles**, pero no olvides que sus otras armas pueden tomar como blanco otros blancos **visibles**.

FASE DE CARGA

En la fase de carga, podrás realizar movimientos de carga con tus unidades. Esto representa a tus fuerzas acortando distancia con sus enemigos para enzarzarse en sangriento combate.

CARGAS FALLIDAS

Recuerda que, si no hay modificadores a la **tirada de carga**, un resultado de 2 (doble 1) nunca es suficiente para que una unidad complete un **movimiento de carga**, ya que una unidad no puede estar en la **zona de amenaza** (2") al intentar una **carga**. Tal tirada es, por tanto, una **carga fallida**, y la unidad no mueve.



11

La fase de carga se resuelve siguiendo estos pasos:

1. INICIO DE LA FASE DE CARGA
2. CARGAR
3. FINAL DE LA FASE DE CARGA

1. INICIO DE LA FASE DE CARGA 11.01

Las reglas que se activan al inicio de la fase de carga se resuelven ahora.

2. CARGAR 11.02

El jugador activo resuelve de una en una las **cargas** de sus unidades aptas, siguiendo esta secuencia, hasta que todas las unidades con las que quiere **cargar** hayan **declarado una carga** y se hayan resuelto estas **cargas**.

1. **Declarar carga:** Elige una unidad amiga que no haya **declarado una carga** en esta fase y que sea **apta para declarar cargas** (ver abajo). Esa unidad **declara una carga**.

Una unidad es **apta para declarar cargas** si está en el campo de batalla, si no se indica lo contrario. Estas son algunas reglas que impiden que una unidad sea **apta para declarar cargas**:

- No hay unidades enemigas a 12" o menos de ella.
- Está **trabada**.
- **Avanzó** o **retrocedió** en este turno.

2. **Hacer tirada de carga:** La **tirada de carga** se hace tirando 2D6: el resultado es la **distancia máxima** del **movimiento de carga**.

3. **Intentar la carga:** Si es posible hacer un **movimiento de carga**, y aún quieres hacerlo, hazlo con esa unidad (ver pág. opuesta). Si no es así, tu unidad no hace ningún **movimiento de carga**. En cualquier caso, la **carga** se considera resuelta.

3. FINAL DE LA FASE DE CARGA 11.03

Las reglas que se activan al final de la fase de carga se resuelven ahora.

MOVIMIENTO DE CARGA 11.04

DISTANCIA MÁXIMA: Tirada de carga.

APTA: Tu unidad ha **declarado una carga** en esta fase.

EFEECTO: Tu unidad mueve como se describe en Movimiento (03).

ANTES DE MOVER: Elige 1 o más unidades enemigas que estén a 12" o menos de tu unidad y a la **distancia máxima** o menos de tu unidad. Hasta el final de este movimiento, cada una de esas unidades es un **blanco de la carga**.

AL MOVER:

- Todas las miniaturas deben acabar su movimiento más cerca de algún **blanco de la carga** de lo que lo estaban al empezar.
- Toda miniatura que pueda terminar su movimiento a 1" o menos de algún **blanco de la carga** debe hacerlo.
- Toda miniatura que pueda terminar su movimiento **trabada** con algún **blanco de la carga** debe hacerlo.

DESPUÉS DE MOVER:

- Tu unidad debe estar **trabada** con todos los **blancos de la carga**.
- Tu unidad no puede estar **trabada** con unidades enemigas que no sean **blancos de la carga**.
- Hasta el final del turno, todas las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad **Combatir primero** (24.13).

VER TAMBIÉN

DECLARAR CARGA

- Blanco que ya no es apto o viable

HACER UN MOVIMIENTO DE CARGA

A

La unidad **AZUL** declara una carga y la tirada de carga genera una distancia máxima de 7". La unidad **A** está dentro de esta distancia, por lo que se la puede elegir como **blanco de la carga**, pero la unidad **AZUL** no podría terminar su movimiento de carga trabada con esta unidad después de rodear los elementos de terreno interpuestos.

B

Esta unidad está a más de 7" de la unidad que carga, por lo que no se la puede elegir como **blanco de la carga**, aunque la unidad que carga podría terminar su movimiento de carga a 2" o menos de esta unidad.

Tirada de carga



7"

C

Estas dos unidades están a 7" o menos, por lo que se las puede elegir como **blancos de la carga**. La unidad que carga puede terminar su movimiento de carga trabada con todos sus **blancos de la carga**, por lo que puede hacer este movimiento.

FASE DE COMBATE

Ambos jugadores actúan en la fase de combate. Primero, las unidades se agrupan para maximizar el número de miniaturas trabadas y, a continuación, se realizan los ataques de combate, antes de que las unidades consoliden su posición.

La fase de combate se resuelve siguiendo estos pasos:

1. INICIO DE LA FASE DE COMBATE
2. AGRUPARSE
3. COMBATIR
4. CONSOLIDAR
5. FINAL DE LA FASE DE COMBATE

¿ESTÁ OBLIGADAS LAS UNIDADES A COMBATIR?

Sí, tienes que combatir con todas las unidades que puedan hacerlo, pero una unidad no tiene que agruparse o consolidar si no quieres.

1. INICIO DE LA FASE DE COMBATE 12.01

Las reglas que se activan al inicio de la fase de combate se resuelven ahora.

2. AGRUPARSE 12.02

Ambos jugadores hacen **movimientos de agruparse** (ver abajo) con todas las unidades aptas que decidan mover. La sección "APTA" describe qué unidades son aptas para tal movimiento. El jugador cuyo turno está en curso resuelve primero todos sus movimientos, seguido de su oponente. Cada unidad no puede hacer más de un **movimiento de agruparse** en este paso.

MOVIMIENTO DE AGRUPARSE 12.03

DISTANCIA MÁXIMA: 3"

APTA: Es la fase de combate y se aplica alguna de estas condiciones a tu unidad:

- Está **trabada**.
- Hizo un **movimiento de carga** en este turno.
- Se eligió para librar un **combate a la carrera** en esta fase (12.06).

EFEECTO: Tu unidad mueve como se describe en Movimiento (03).

ANTES DE MOVER: Elige **blancos de agruparse**:

- Si tu unidad está **trabada**, elige todas las unidades enemigas con las que esté **trabada**.
- Si no lo está, elige 1 o más unidades enemigas a 5" o menos de tu unidad.

AL MOVER:

- Las miniaturas en contacto peana con peana con alguna miniatura enemiga no pueden mover.
- Toda miniatura que mueva debe terminar su movimiento más cerca del **blanco de agruparse** más cercano de lo que lo estaba al comenzarlo, y, si es posible, **trabada** con él.

DESPUÉS DE MOVER:

- Tu unidad debe estar **trabada**.
- Toda miniatura que inició el movimiento **trabada** con una unidad enemiga debe seguir **trabada** con ella.

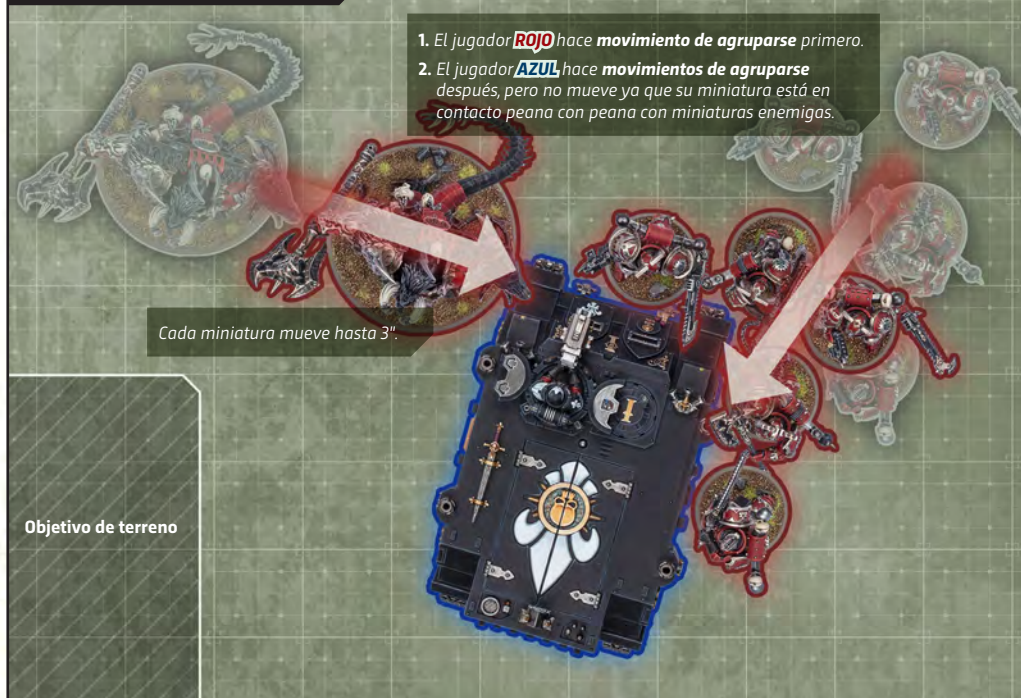
12



INICIO DE LA FASE DE COMBATE



MOVIMIENTOS DE AGRUPARSE



FASE DE COMBATE



Este icono marca los diferentes **tipos de combate**.

COMBATES A LA CARRERA

Cuando una unidad hace un **combate a la carrera**, sus miniaturas pueden mover de modo que unidades enemigas que **no estaban trabadas** pasen a estarlo. Dichas unidades enemigas pasan a ser **aptas para combatir** en esta fase (e incluso pueden combatir ahora si son unidades **Combatir primero**).

3. COMBATIR 12.04

Una unidad es **apta para combatir** si no se ha **elegido para combatir** previamente en esta fase y cumple alguna de las condiciones siguientes:

- Está **trabada**, o estaba **trabada** al inicio de este paso.
- Hizo un **movimiento de carga** en este turno.

Los jugadores resuelven esta secuencia hasta que todas las unidades aptas se hayan **elegido para combatir** y sus ataques se hayan resuelto:

1. Resolver combates de unidades con **Combatir primero**:

Empezando por el jugador cuyo turno está en curso, los jugadores se alternan para elegir 1 unidad **Combatir primero** amiga **apta para combatir**; esa unidad se ha **elegido para combatir** (ver abajo). Si esto no es posible:

- Si no hay unidades **Combatir primero aptas para combatir**, ve al paso Resolver el resto de combates, donde este jugador elegirá su siguiente unidad.
- En caso contrario, el otro jugador elige su siguiente unidad.

2. Resolver el resto de combates:

Empezando por el jugador que acaba de ir a este paso, los jugadores se alternan para elegir 1 unidad amiga **apta para combatir**. Esa unidad se ha **elegido para combatir**. Si esto no es posible:

- Si no quedan unidades **aptas para combatir**, el paso de combatir termina.
- En caso contrario, el otro jugador elige su siguiente unidad.

Tras resolver un combate en el paso de resolver el resto de combates, si hay alguna unidad **Combatir primero** que ahora es **apta para combatir**, vuelve al paso de resolver combates de unidades con **Combatir primero**.

CUANDO SE ELIGE UNA UNIDAD PARA COMBATIR

Siempre que una unidad **se elija para combatir**, elige un **tipo de combate** para el que esa unidad sea apta, y resuélvelo con ella. Puede ser uno de los siguientes, o uno de otra publicación:

COMBATE NORMAL 12.05

APTA: Tu unidad está **trabada**.

EFEECTO: Tu unidad combate como se describe en Atacar (04).



COMBATE A LA CARRERA 12.06

APTA: Tu unidad **no está trabada**, o **no estaba trabada** al inicio del paso de combatir pero pasó a estar **trabada** durante la fase de Combate.

EFEECTO: Tu unidad puede hacer un **movimiento de agruparse** adicional, y a continuación combate como se describe en Atacar (04).



COMBATE NORMAL

Los jugadores se alternan eligiendo unidades para combatir. Se debe elegir las unidades **Combatir primero** antes de cualquier otra unidad apta.

1. El jugador **ROJO** elige su **MONSTRUO** para combatir, el cual libra un **combate normal**, y **elimina al TRANSPORTE**.

Unidad con **Combatir primero**

Unidad con **Combatir primero**

Objetivo de terreno

2. La unidad embarcada hace un **movimiento de desembarco de emergencia**. Tras hacerlo, pasa a no estar trabada.

COMBATE A LA CARRERA

3. El jugador **AZUL** no tiene unidades **Combatir primero**, por lo que el jugador **ROJO** elige su siguiente unidad.

4. El jugador **ROJO** elige otra unidad **Combatir primero**. Esta unidad **no está trabada**, pero estaba **trabada** con el **TRANSPORTE** al inicio del paso de combatir, por lo que puede librar un **combate a la carrera**. Primero hace un **movimiento de agruparse** para **trabarse** con la unidad que desembarcó, a continuación combate, **eliminando 2 miniaturas enemigas**.

Objetivo de terreno

5. La unidad del jugador **AZUL** devuelve el ataque pero no inflige daño.



FASE DE COMBATE

NUEVOS ENEMIGOS A LO QUE ENFRENTARSE
*Al usar **Consolidar y trabarse**, tu unidad puede acabar su movimiento de consolidar trabada con unidades enemigas que aún no han combatido en esta fase. Si es así, esas unidades enemigas tienen una oportunidad de combatir contra tu unidad, así que piénsate bien lo agresivamente que quieres mover tu unidad con este modo.*

4. CONSOLIDAR 12.07

Ambos jugadores hacen **movimientos de consolidar** (ver abajo) con todas sus unidades aptas que elijan mover. La sección "APTA" describe qué unidades son aptas para ello. El jugador cuyo turno está en curso hace todos sus movimientos primero, seguido por su oponente. Cada unidad no puede hacer más de un **movimiento de consolidar** en este paso.

MOVIMIENTO DE CONSOLIDAR 12.08

DISTANCIA MÁXIMA: 3"

APTA: Es la fase de combate y tu unidad era **apta para combatir** en esta fase.

EFFECTO: Tu unidad mueve como se describe en Movimiento (03).

ANTES DE MOVER: Elige el modo de consolidar:

- **Consolidación continuada:** Si tu unidad está **trabada**, debes elegir este modo y elegir todas las unidades enemigas con las que esté **trabada**.
- **Consolidar y trabarse:** Si no lo está, pero está a 3" o menos de alguna unidad enemiga, debes elegir este modo y 1 o más de esas unidades enemigas.
- **Consolidar hacia el objetivo:** Si no se da ninguno de los casos anteriores pero está a 3" o menos de algún **objetivo**, debe elegir este modo y 1 de esos **objetivos**.

AL MOVER:

- **Consolidación continuada:** Las miniaturas en contacto peana con peana con alguna miniatura enemiga no pueden mover. Toda miniatura que mueva debe terminar su movimiento más cerca de la unidad enemiga elegida más cercana, y **trabarse** con ella si es posible.
- **Consolidar y trabarse:** Toda miniatura que mueva debe terminar su movimiento más cerca de la unidad enemiga elegida más cercana, y **trabarse** con ella si es posible.
- **Consolidar hacia el objetivo:** Cada miniatura que mueva debe terminar su movimiento dentro del alcance del **objetivo** elegido si es posible, o más cerca de él si no lo es.

DESPUÉS DE MOVER:

- **Consolidación continuada:** Toda miniatura que inició este movimiento **trabada** con una unidad enemiga debe seguir **trabada** con esa unidad enemiga.
- **Consolidar y trabarse:** Tu unidad debe estar **trabada** con todas las unidades enemigas elegidas. Si hay unidades enemigas **trabadas** con tu unidad a las que no se ha **elegido para combatir** en esta fase, tu oponente debe elegir las de una en una. Al elegir cada una, esta pasa a ser **apta para combatir** y se **elige para combatir** (12.04).
- **Consolidar hacia el objetivo:** Tu unidad debe estar dentro del alcance del **objetivo** elegido.

5. FINAL DE LA FASE DE COMBATE 12.09

Las reglas que se activan al final de la fase de combate se resuelven ahora.

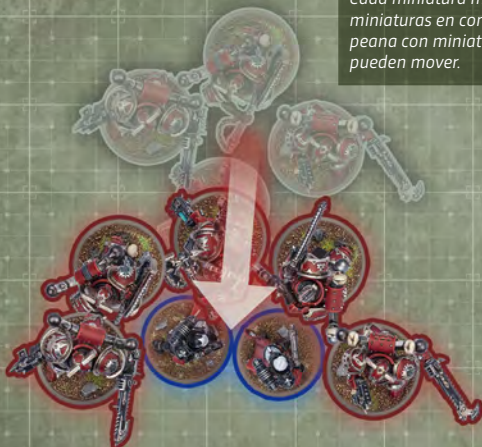
CONSOLIDACIÓN CONTINUADA



El jugador **ROJO** hace sus **movimientos de consolidar** primero. Todas las unidades **trabadas** y todas las unidades que eran **aptas para combatir** en esta fase pueden hacer un **movimiento de consolidar**.

Cada miniatura mueve hasta 3". Las miniaturas en contacto peana con miniaturas enemigas no pueden mover.

Objetivo de terreno

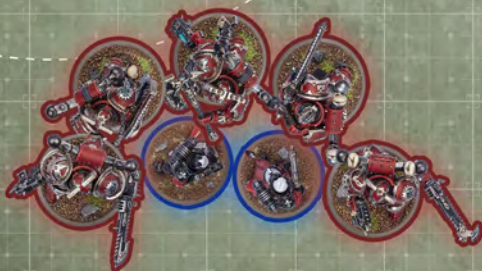


CONSOLIDAR HACIA EL OBJETIVO



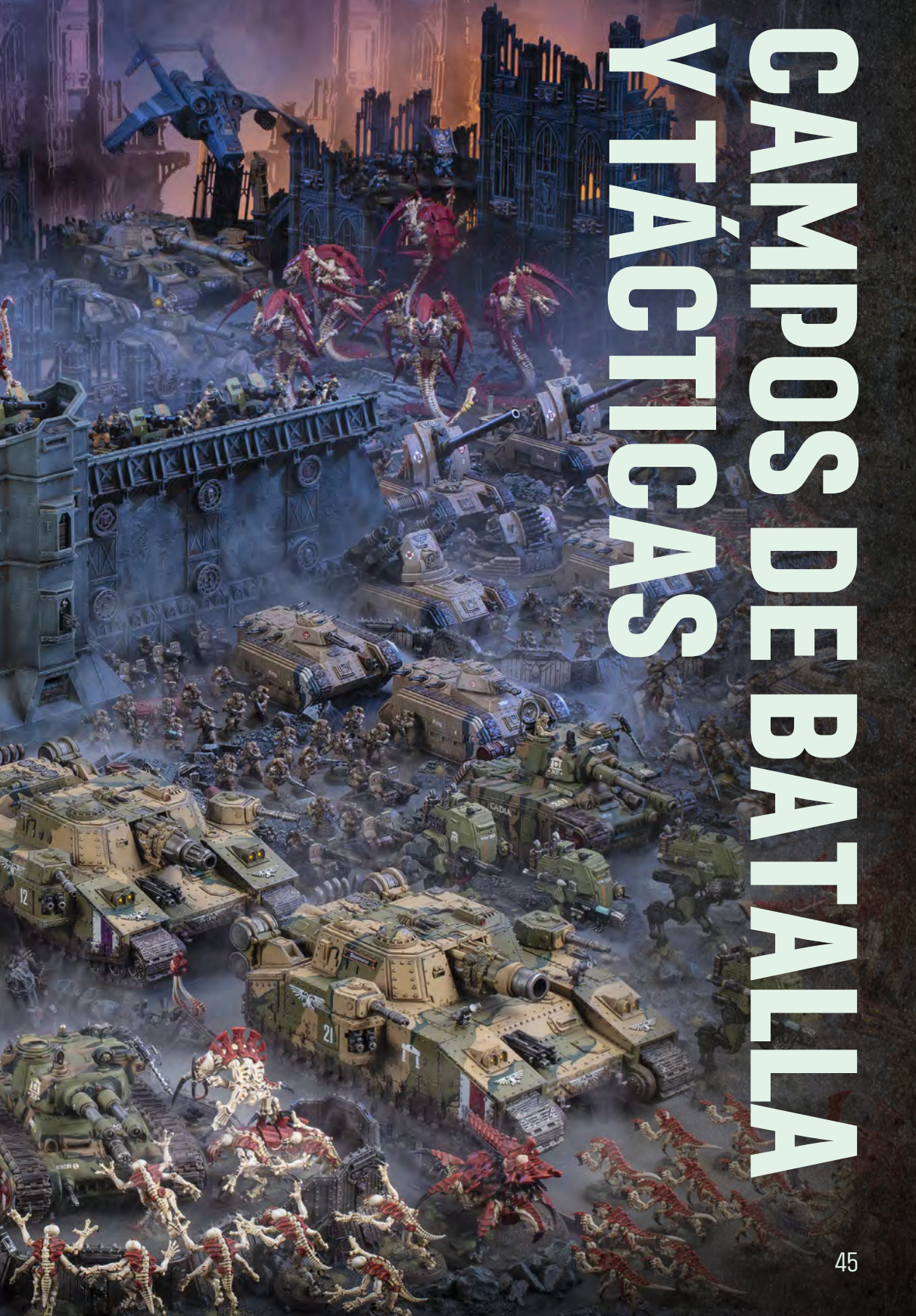
No hay unidades enemigas a 3" o menos de esta unidad **MONSTRUO**, pero hay un **objetivo** a 3" o menos, por lo que se mueve y entra dentro del alcance de ese **objetivo**.

Objetivo de terreno





CAMPOS DE BATALLA Y TÁCTICAS



Aquí tienes reglas para usar el terreno y transformar tu mesa de juego en un campo de batalla interactivo y temático. Estas reglas dan vida a tu campo de batalla y añaden un aspecto táctico vital a tus partidas.

CREAR TU CAMPO DE BATALLA

No te preocupes si tu campo de batalla no cumple los requisitos de **categoría de terreno** de una misión; simplemente aprovecha al máximo los **elementos de terreno** que tengas. Si una misión no lo especifica, los jugadores decidirán cómo crear el campo de batalla. Al hacerlo, ten en cuenta que los **elementos de terreno denso** tienen el mayor impacto en la visibilidad y el movimiento. Los campos de batalla que incluyan pocos beneficios a los ejércitos más de disparo y perjudican a los que se basan más en combate. Recuerda dejar espacio alrededor de los **elementos de terreno denso** para que las miniaturas más grandes, como **MONSTRUOS/VEHÍCULOS**, puedan maniobrar, especialmente cerca de los bordes del campo de batalla.

13

COLOCAR TERRENO 13.01

Antes de la batalla, coloca varios **elementos de terreno** en el campo de batalla según alguno de estos métodos:

- Define los límites (con una peana o un tapete) de cada ubicación que considerar terreno y, a continuación, coloca **elementos de terreno** completamente dentro de esos límites
- Coloca 1 **elemento de terreno** directamente en el campo de batalla.
- Coloca 2 o más **elementos de terreno** directamente en el campo de batalla de forma que juntos definan los límites de un área.

En cada caso, el área del campo de batalla ocupada por esos límites o **elementos de terreno** se llama **área de terreno**. El mapa de despliegue de una misión define la ubicación y dimensiones de cada **área de terreno**. Si no lo hace, los jugadores lo acuerdan antes de la batalla.

CATEGORÍAS DE TERRENO 13.02

Cada **elemento de terreno** pertenece a una **categoría de terreno**, que afectan el movimiento y la visibilidad de las miniaturas. A continuación hay ejemplos de qué tipos de **elementos de terreno** pertenecen a cada categoría.

DESCUBIERTO 13.03

El terreno descubierto ofrece una escasa protección a las tropas más desesperadas y se puede atravesar sin problema.

Ejemplos: Cráteres, alambre de espino, pequeños escombros.

LIGERO 13.04

El terreno ligero da cierta cobertura contra ataques, pero no ralentiza el avance enemigo ni ofrece una defensa duradera.

Ejemplos: Barricadas, muros bajos, estatuas.

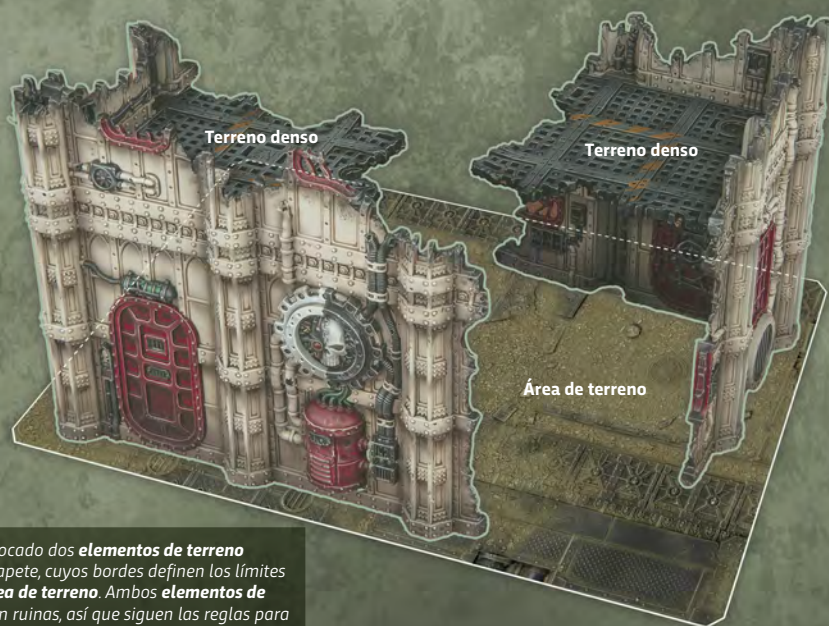
DENSO 13.05

El terreno denso es un obstáculo incluso para las máquinas de guerra más grandes, y oculta a escuadras enteras del enemigo.

Ejemplos: Edificios, ruinas, contenedores blindados, bosques.

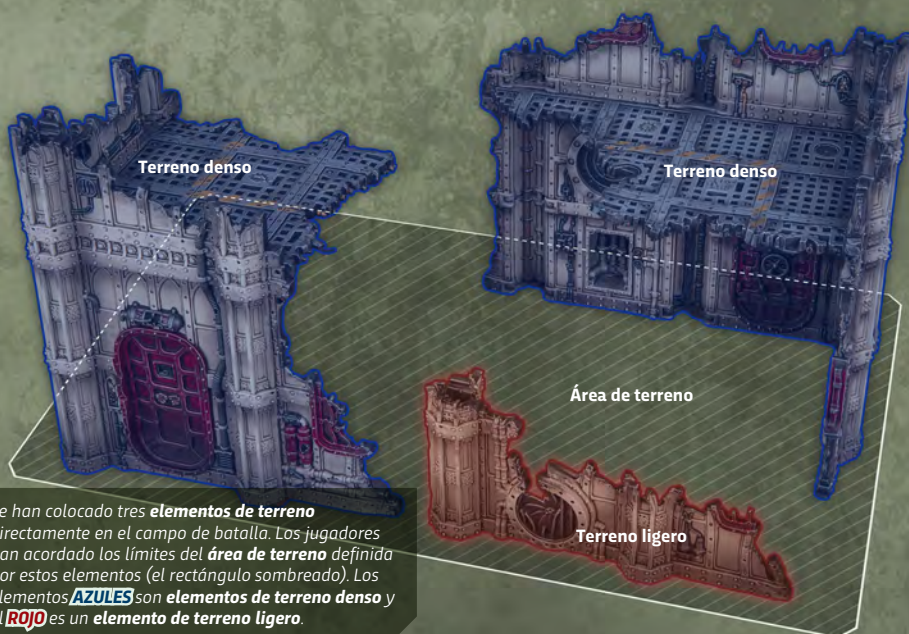
El mapa de despliegue de una misión define qué **categorías de terreno** están presentes en cada **área de terreno**. Cumplir con estos requisitos creará la mejor experiencia de juego. Ten en cuenta que los **elementos de terreno** que comparten una misma **área de terreno** pueden pertenecer a diferentes **categorías de terreno**.

TERRENO EN UN TAPETE



Se han colocado dos **elementos de terreno** sobre un tapete, cuyos bordes definen los límites de esta **área de terreno**. Ambos **elementos de terreno** son ruinas, así que siguen las reglas para **elementos de terreno denso**.

TERRENO COLOCADO EN EL CAMPO DE BATALLA



Se han colocado tres **elementos de terreno** directamente en el campo de batalla. Los jugadores han acordado los límites del **área de terreno** definida por estos elementos (el rectángulo sombreado). Los elementos **AZULES** son **elementos de terreno denso** y el **ROJO** es un **elemento de terreno ligero**.



LLUVIA DE FUEGO

Además de tener una línea de visión mejor, las miniaturas que suben a **elementos de terreno** altos pueden beneficiarse de la regla de **Lluvia de fuego** (22.05).

TERRENO SÓLIDO

Si un **elemento de terreno** tiene la regla **Sólido** (13.11), como ocurre con los **elementos de terreno denso**, una miniatura no puede terminar un movimiento si alguna parte del mismo atraviesa una zona cerrada de dicho **elemento de terreno** que esté a 3" o menos del nivel del suelo, ni siquiera a través de pequeñas aberturas como puertas o ventanas. Esto garantiza que los **elementos salientes** de las miniaturas no puedan usarse para eludir las restricciones de visibilidad de la regla **Sólido**.

TERRENO Y MOVIMIENTO ^{13.06}

Las miniaturas pueden mover por diferentes categorías de **elementos de terreno**, de esta manera:

- **Descubierto/Ligero:** Todas las miniaturas pueden mover en horizontal y vertical a través de **elementos de terreno descubierto** y **ligero**.
- **Denso:**
 - Las miniaturas **INFANTERÍA/BESTIAS/ENJAMBRE/MÓVIL** pueden atravesar en horizontal **elementos de terreno denso**.
 - Las miniaturas **INFANTERÍA/BESTIAS/ENJAMBRE** pueden atravesar en vertical **elementos de terreno denso**.
 - Otras miniaturas pueden atravesar en horizontal **elementos de terreno denso** siempre que todas las secciones de dicho **elemento de terreno** por las que pasaría la peana de la miniatura tengan 2" o menos de altura. De lo contrario, la miniatura debe mover en vertical para ascender o descender por dichas secciones, pero no puede atravesar techos ni suelos al hacerlo, ni finalizar ese movimiento en una superficie de dicho **elemento de terreno** que no esté al nivel del suelo (ver abajo).

MOVER EN VERTICAL

Las miniaturas pueden mover en vertical para ascender o descender por **elementos de terreno**. Al hacerlo:

- Esa miniatura debe permanecer a $\frac{1}{2}$ " o menos en horizontal de dicho **elemento de terreno**.
- Suma la distancia recorrida en vertical hacia arriba y hacia abajo a cualquier otra distancia que la miniatura haya recorrido desde que su unidad comenzó ese movimiento.

DESPLEGAR O TERMINAR UN MOVIMIENTO

Las miniaturas pueden desplegarse o terminar un movimiento al nivel del suelo de los **elementos de terreno**. También pueden desplegarse o finalizar un movimiento en cualquier superficie de un **elemento de terreno** que no esté al nivel del suelo, si se cumplen todas estas condiciones:

- Esa miniatura tiene alguna de las siguientes claves: **INFANTERÍA/BESTIAS/ENJAMBRE/VOLAR/MONSTRUO**.
- Tras terminar ese movimiento, la miniatura queda estable y ninguna parte de su peana sobresale del borde exterior de esa superficie.

TERRENO Y MOVIMIENTO



Todas las secciones de este **elemento de terreno denso** tienen una altura mayor que 2", por lo que esta miniatura **MONSTRUO** no puede atravesarlo y debe rodearlo.

Estas miniaturas **INFANTERÍA** pueden atravesar **elementos de terreno denso**, como son los muros de esta ruina.



Esta miniatura **INFANTERÍA** puede mover en vertical y terminar su movimiento en la superficie superior de este **elemento de terreno**, ya que queda estable y ninguna parte de su peana sobresale por el borde de la superficie.

Esta miniatura **VEHÍCULO** no puede atravesar este **elemento de terreno denso**, pero puede mover en vertical para ascender y descender por secciones de una altura mayor que 2" (siempre y cuando no termine ese movimiento sobre alguna de esas secciones).

Esta miniatura **INFANTERÍA** no mueve sobre ni a través de ningún **elemento de terreno**. Por tanto, su movimiento por el **área de terreno** no tiene impedimento alguno.



TERRENO Y VISIBILIDAD 13.07

El terreno puede afectar la visibilidad, dependiendo de si se aplican las reglas de **Beneficiarse de cobertura**, **Oculto**, **Obstruye visión** o **Sólido**.

BENEFICIARSE DE COBERTURA 13.08

Siempre que un ataque a distancia tome como blanco una unidad, si todas sus miniaturas cumplen alguna de las siguientes condiciones, la unidad **se beneficia de cobertura** contra el ataque:

- Esa miniatura tiene la clave **INFANTERÍA/BESTIAS/ENJAMBRE** y está en un **área de terreno**.
- Esa miniatura no es **completamente visible** para la miniatura atacante debido a algún **elemento de terreno** interpuesto y/o **área de terreno** interpuesta que **obstruye visión** (ver abajo).

Siempre que un ataque a distancia tome como blanco una unidad que **se beneficia de cobertura** contra él, empeora en 1 el atributo **HP** de ese ataque.

OCULTO 13.09

Una miniatura está **oculta** si cumple todas estas condiciones:

- Tiene la clave **INFANTERÍA/BESTIAS/ENJAMBRE** y está en un **área de terreno** que incluye algún **elemento de terreno denso**.
- La unidad de esa miniatura no realizó ataques a distancia en este turno ni en el anterior.

Una miniatura está **oculta** solo es **visible** para las miniaturas enemigas dentro de su **alcance de detección**. Si no se indica lo contrario, el **alcance de detección** de una miniatura es de 15".

OBSTRUYE VISIÓN 13.10

Las **áreas de terreno** que incluyan algún **elemento de terreno ligero** o **denso** son **áreas de terreno que obstruye visión**. Dos miniaturas no son **visibles** entre sí cuando toda **línea de visión** trazada entre ellas cruza algún **área de terreno que obstruye visión** (sin contar las **áreas de terreno que obstruye visión** en las que estén una o ambas de esas miniaturas).

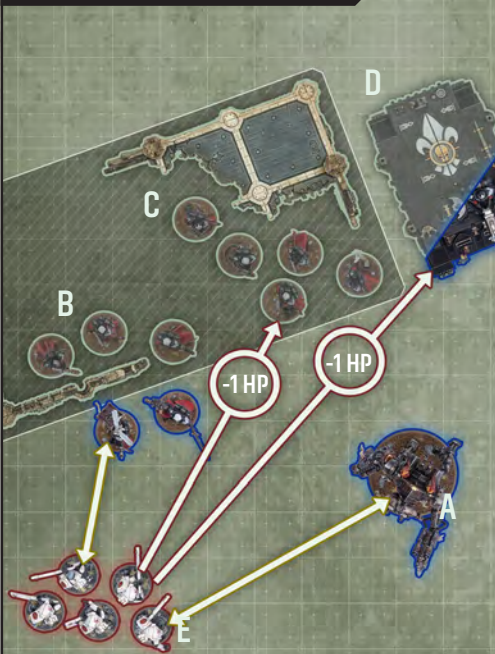
SÓLIDO 13.11

Los **elementos de terreno denso** tienen la regla **Sólido**. No se pueden trazar **líneas de visión** a través de huecos de perímetro cerrado en la superficie de dichos **elementos de terreno** si dicho hueco está a 3" o menos del nivel del suelo.

Nota de diseño: Esta regla garantiza que las miniaturas no sean **visibles** cuando están resguardadas en terreno a nivel del suelo, aunque haya aberturas como puertas, ventanas, agujeros de bala, o huecos entre **elementos de terreno** adyacentes. 3" es la altura del primer piso de muchos **elementos del terreno**, pero algunas misiones pueden ajustar a qué altura se aplica la regla.



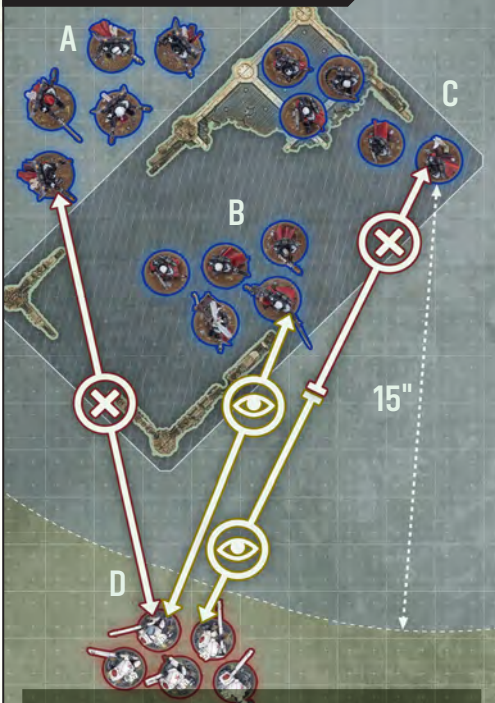
BENEFICIARSE DE COBERTURA



Cuando la unidad **E** ataca a distancia:

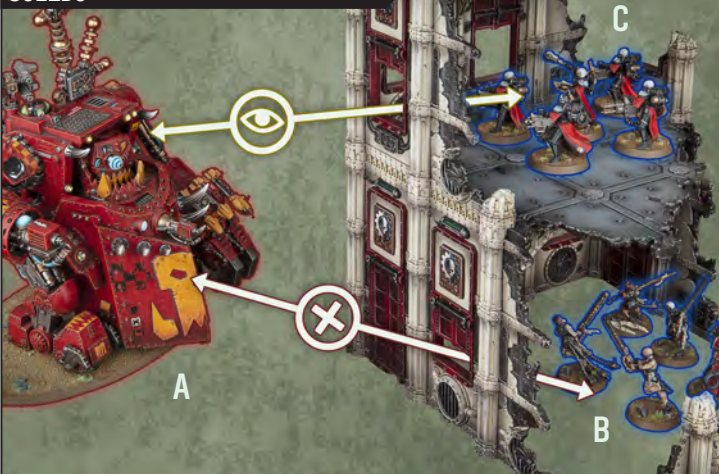
- La unidad **A** es **completamente visible** para todas las miniaturas de la unidad **E**, por lo que **no se beneficia de cobertura**.
- No todas las miniaturas de la unidad **B** están en un **área de terreno**, por lo que la unidad **B** **no se beneficia de cobertura**.
- Todas las miniaturas de la unidad **C** están en un **área de terreno**, por lo que la unidad **C** **se beneficia de cobertura**.
- La unidad **D** no es **completamente visible** para la unidad **E** debido a un **área de terreno** interpuesta que **obstruye visión**, por lo que la unidad **D** **se beneficia de cobertura**.

OCULTA Y OBSTRUYE VISIÓN



- Hay un **área de terreno** que **obstruye visión** entre todas las miniaturas de las unidades **A** y **D**, por lo que ninguna es **visible** para la otra.
- Todas las miniaturas de las unidades **B** y **C** están en el **área de terreno** y son **INFANTERÍA**, por lo que están **ocultas**. Sin embargo, las de la unidad **D** están en el **alcance de detección** de 15" de las de la unidad **B** (pero no de las de la unidad **C**), por lo que las miniaturas de la unidad **B** son **visibles** para la unidad **D**. Las miniaturas de la unidad **D** también son **visibles** para las de las unidades **B** y **C**, ya que no están en un **área de terreno**.

SÓLIDO



Las unidades **A** y **B** no son **visibles** entre sí, ya que, aunque hay una ventana en este **elemento de terreno denso**, este tiene la regla **Sólido**, por lo que no se pueden trazar **líneas de visión** a través de huecos de perímetro cerrado que estén a 3" o menos del nivel del suelo.

Las unidades **A** y **C** son **visibles** entre sí, ya que, aunque este **elemento de terreno denso** tiene la regla **Sólido**, se pueden trazar **líneas de visión** a través de huecos de perímetro cerrado que estén a más de 3" del nivel del suelo.

Los objetivos representan ubicaciones críticas que ambos bandos quieren asegurar, y muchas misiones requieren que tus fuerzas las controlen para lograr la victoria. Esta sección describe cómo hacer tal cosa con tus miniaturas.

RESISTIR A CUALQUIER PRECIO

*Algunas unidades tienen habilidades que se activan cuando controlan un **objetivo**, o cuando **aseguran** un **objetivo** para tu ejército.*

OBJETIVOS DE TERRENO ^{14.01}

Si una misión usa **objetivos**, indicará su ubicación en el campo de batalla mediante un mapa de despliegue que muestra dónde se deben colocar los **objetivos**. La ubicación de cada uno debería coincidir con un **área de terreno** (13.01); esa **área de terreno** es el **objetivo** y se denomina **objetivo de terreno**.

Al medir distancias hacia y desde un **objetivo**, mide la distancia hacia y desde la parte más cercana de este.

NIVEL DE CONTROL ^{14.02}

Al inicio de la batalla, ningún **objetivo** en el campo de batalla está controlado por ningún jugador. Para obtener el control de un **objetivo**, un jugador necesita tener alguna miniatura con un atributo **CO** de 1 o más dentro de su alcance. Una miniatura está dentro del alcance de un **objetivo de terreno** mientras esté en esa **área de terreno**.

Al final de cada fase y turno, para determinar el **nivel de control** de un jugador sobre un **objetivo**, se suman los atributos **CO** de todas las miniaturas de su ejército que estén dentro del alcance de ese **objetivo**:

- El jugador con el mayor **nivel de control** sobre ese **objetivo** lo controla.
- Si ambos jugadores tienen el mismo **nivel de control** sobre ese **objetivo**, a menos que ese **objetivo** esté **asegurado** (ver abajo), ese **objetivo** no está controlado por ninguno de los dos.

Mientras alguna unidad del ejército de un jugador esté dentro del alcance de un **objetivo** que ese jugador controle, se dice que cada una de esas unidades que incluya alguna miniatura con un atributo **OC** de 1 o más controla ese **objetivo**.

ASEGURAR OBJETIVOS ^{14.03}

Algunas reglas permiten que un **objetivo** sea **asegurado** por el ejército de un jugador. Cuando el ejército de un jugador **asegura** un **objetivo**, ese **objetivo** permanece bajo su control (aún cuando ya no tenga unidades dentro de su alcance) hasta que el **nivel de control** de su oponente sobre ese **objetivo** sea mayor que el suyo al final de una fase.

CONTROLAR UN OBJETIVO DE TERRENO



Este **VEHÍCULO** tiene un atributo **CO** de 3, y está en el **área de terreno**.

Cada miniatura de esta unidad tiene un atributo **CO** de 1. Seis de sus miniaturas están en el **área de terreno**.



Este **VEHÍCULO** tiene un atributo **CO** de 2, y está completamente en el **área de terreno**.

Ambos jugadores suman los atributos **CO** de todas sus miniaturas que están en el **área de terreno**. El **nivel de control** del jugador **AZUL** es 5, y el **nivel de control** del jugador **ROJO** es 6. Por tanto, el jugador **ROJO** controla el **objetivo**.



Esta unidad está **acobardada** en este momento, por lo que todas sus miniaturas tienen un atributo **CO** de "-".

VER TAMBIÉN

- Objetivos que no están en un área de terreno

Las **estratagemas** se usan gastando puntos de mando (PM), para crear momentos tácticos épicos o de poderío marcial sin igual. Se usan cuando un jugador considera que ha llegado a un punto crítico de la batalla y necesita proezas de combate adicionales o efectos fugaces pero poderosos para inclinar la balanza a su favor.

USAR ESTRATAGEMAS ^{15.01}

Durante la batalla, ambos jugadores pueden usar **estratagemas**. Cada **estratagema** especifica:

- Cuántos PM cuesta usarla.
- **CUÁNDO:** Cuándo puede usarse.
- **BLANCO:** Qué unidades pueden tomarse como su blanco.
- **EFFECTO:** Cuáles son los efectos de usar esa **estratagema**.
- **RESTRICCIONES:** Las restricciones adicionales que se puedan aplicar.

Cada jugador puede usar una misma **estratagema** varias veces durante la batalla, pero se aplican estas restricciones:

- Cada jugador no puede usar una misma **estratagema** más de una vez en la misma fase.
- Si no se indica lo contrario, cada jugador no puede tomar la misma unidad como blanco de más de una **estratagema** en la misma fase.

Siempre que uses una **estratagema**, sigue esta secuencia:

1. Elige los blancos como describe esa **estratagema**.
2. Reduce tu total de PM por el coste de PM indicado en esa **estratagema**. Si esa **estratagema** tiene una sección que conlleva un coste adicional de PM (p. ej. +1PM), solo puedes usar esa sección adicional si aumentas el coste de PM de esa **estratagema** en la cantidad indicada. Si no tienes suficientes PM restantes, no puedes usar esa **estratagema**.
3. Resuelve los efectos de esa **estratagema**.

ESTRATAGEMAS BÁSICAS

Todos los jugadores pueden usar las **estratagemas básicas** (ver a la vuelta). Tienes **estratagemas** adicionales en los Codex y otras publicaciones.

INTERVENCIÓN HEROICA 15.11

ESTRATAGEMA BÁSICA

Tus guerreros lanzan furiosos gritos de guerra e interceptan la acometida del enemigo.

CUÁNDO: Al final de la fase de carga de tu oponente.

BLANCO: 1 unidad amiga que **no esté trabada** y que esté a 12" o menos de alguna unidad enemiga. Solo puedes elegir una unidad **VEHÍCULO** si además es **PERSONAJE/BÍPODE**.

EFFECTO: Resuelve una carga con tu unidad (11.02). Al hacerlo, antes de hacer la **tirada de carga**, debes elegir uno de los siguientes modos:

- **A defender:** Al elegir los **blancos de la carga**, solo puedes elegir unidades enemigas que hayan hecho un **movimiento de carga** en esta fase y estén a la **distancia máxima** o menos.
- **Hacia el conflicto:**
 - Al hacer la **tirada de carga**, si el resultado es mayor que 6 (tras aplicar modificadores), cámbialo a 6.
 - Al elegir los **blancos de la carga**, puedes elegir **cualquier** unidad enemiga a 6" o menos de tu unidad y a la **distancia máxima** o menos.

1PM



+1PM

VER TAMBIÉN

USAR ESTRATAGEMAS

- ▶ **Modificar el coste en PM**
- ▶ **Secuencia de reglas**

Las **estratagemas** se presentan como se muestra arriba. Algunas tienen condiciones opcionales con un coste adicional en PM. Esto depende del efecto que elijas (como en el ejemplo de arriba) u otras variables como las claves del blanco.

CLAVE DE ESTRATAGEMAS



Se usa en:
El turno de cualquier jugador



Se usa en:
Tu turno



Se usa en:
El turno del oponente



REPETICIÓN DE MANDO 15.02

1PM

ESTRATEGEMA BÁSICA

Un gran comandante puede someter a su voluntad incluso los caprichos del destino y la fortuna para asegurarse la victoria.

CUÁNDO: En cualquier fase, justo después de que hagas una de las siguientes tiradas para una unidad o miniatura amigas:

- De avanzar
- De carga
- De daño
- De riesgo
- Para impactar
- De salvación
- Para herir
- Una tirada para determinar la cantidad de ataques que hace un arma.

BLANCO: Esa unidad o miniatura.

EFFECTO: Repite esa tirada. Si esa tirada incluía varios dados a la vez, elige solo uno de ellos y repítelo (salvo **tiradas de carga**, que se repiten en su totalidad).



DESAFÍO ÉPICO 15.03

1PM

ESTRATEGEMA BÁSICA

Las leyendas del 41.º milenio están repletas de duelos mortales entre poderosos campeones.

CUÁNDO: En la fase de combate, justo después de que **se elija para combatir** una unidad **PERSONAJE** amiga.

BLANCO: Esa unidad **PERSONAJE**.

EFFECTO: Elige 1 miniatura **PERSONAJE** de tu unidad. Hasta el final de la fase, las armas de combate equipadas a esa miniatura tienen la habilidad **[PRECISIÓN]**.



VALOR INSENSATO 15.04

1PM

ESTRATEGEMA BÁSICA

A estos guerreros no les importa su propia supervivencia, y mantienen el terreno contra todo pronóstico.

CUÁNDO: En el paso de acobardamiento de tu fase de mando, justo antes de hacer una **tirada de acobardamiento** para una unidad amiga.

BLANCO: Esa unidad.

EFFECTO: Esa **tirada de acobardamiento** tiene éxito automáticamente.

RESTRICCIONES: No puedes usar esta **estrategema** más de una vez por batalla.



EXPLOSIVOS 15.05

1PM

ESTRATEGEMA BÁSICA

Tras preparar granadas u otros explosivos, estos guerreros cogen impulso y arrojan muerte en medio del enemigo.

CUÁNDO: En tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **EXPLOSIVOS/GRANADAS** amiga que **no esté trabada**, que sea **apta para disparar**, y que no haya hecho un **movimiento de avanzar** en este turno.

EFFECTO: Sigue esta secuencia:

1. Elige 1 miniatura **EXPLOSIVOS/GRANADAS** de tu unidad.
2. Elige 1 unidad enemiga que **no esté trabada**, que esté a 8" o menos de esa miniatura, que y sea **visible** para ella.
3. Tira seis D6: esa unidad enemiga sufre 1 **herida mortal** (06.02) por cada 4+.



IMPACTO APLASTANTE 15.06

1PM

ESTRATEGEMA BÁSICA

In extremis, vehículos blindados y monstruos desbocados usan su enorme tamaño como arma, embistiendo y aplastando enemigos bajo su colosal volumen, aunque al hacerlo puedan sufrir daños a cambio.

CUÁNDO: En tu fase de carga, justo después de que una unidad **MONSTRUO/VEHÍCULO** amiga termine un **movimiento de carga**.

BLANCO: Esa unidad **MONSTRUO/VEHÍCULO**.

EFFECTO: Sigue esta secuencia:

1. Elige 1 unidad enemiga **trabada** con tu unidad.
2. Elige 1 miniatura de tu unidad **trabada** con esa unidad enemiga.
3. Tira tantos D6 como el atributo **R** de esa miniatura: tu unidad sufre 1 **herida mortal** por cada 1, y esa unidad enemiga sufre 1 **herida mortal** por cada 5+ (hasta un máximo de 6 **heridas mortales** por unidad).



INSERCIÓN RÁPIDA 15.07

1PM

ESTRATEGEMA BÁSICA

Ya sea mediante una astuta estrategia, potente tecnología o un ritual sobrenatural, hay muchos medios por los que un comandante puede acelerar la llegada de sus guerreros.

CUÁNDO: Al final de la fase de movimiento de tu oponente.

BLANCO: 1 unidad amiga que esté en **reservas estratégicas** (salvo **AERONAVES**).

EFFECTO: Tu unidad hace un **movimiento de inserción** (20.04).

RESTRICCIONES: No puedes usar esta **estrategema** durante la primera ronda de batalla.

DISPAROS PREVENTIVOS 15.08

1PM

ESTRATEGEMA BÁSICA

Una lluvia de disparos puede frenar el avance enemigo.

CUÁNDO: Al final de la fase de movimiento de tu oponente.

BLANCO: 1 unidad amiga que **no esté trabada** (salvo unidades **TITÁNICA**).

EFFECTO: Tu unidad dispara haciendo **disparos repentinos** (ver abajo).

DISPAROS REPENTINOS 15.09

APTA: Unidades que cumplan las reglas que permiten este **tipo de disparo**.

EFFECTO: Tu unidad dispara como se describe en Atacar (04).

AL DISPARAR:

- Solo puedes tomar como blanco 1 unidad enemiga **visible** y a 24" o menos de tu unidad (y solo si es un blanco válido).
- Cada ataque solo impacta si se obtiene una **tirada para impactar** de 6 sin modificar (independientemente del atributo **HP** del arma y cualquier modificador).
- No puedes repetir las **tiradas para impactar**.

DESPUÉS DE DISPARAR: Hasta el final de la fase, tu unidad no es **apta para iniciar acciones**.

PANTALLA DE HUMO 15.10

1PM

ESTRATEGEMA BÁSICA

Incluso a los tiradores más hábiles les cuesta acertar a los blancos ocultos por el humo.

CUÁNDO: Al inicio de la fase de disparo de tu oponente.

BLANCO: 1 unidad **HUMO** amiga.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que un ataque tome como blanco tu unidad **HUMO** o una unidad que no sea **completamente visible** para la miniatura atacante debido a alguna miniatura de tu unidad **HUMO**, el blanco **se beneficia de cobertura** contra ese ataque (13.08).

INTERVENCIÓN HEROICA 15.11

1PM

ESTRATEGEMA BÁSICA

Tus guerreros lanzan furiosos gritos de guerra e interceptan la acometida del enemigo.

CUÁNDO: Al final de la fase de carga de tu oponente.

BLANCO: 1 unidad amiga que **no esté trabada** y que esté a 12" o menos de alguna unidad enemiga. Solo puedes elegir una unidad **VEHÍCULO** si además es **PERSONAJE/BÍPODE**.

EFFECTO: **Resuelve una carga** con tu unidad (11.02). Al hacerlo, antes de hacer la **tirada de carga**, debes elegir uno de los siguientes modos:

- A defender:** Al elegir los **blancos de la carga**, solo puedes elegir unidades enemigas que hayan hecho un **movimiento de carga** en esta fase y estén a la **distancia máxima** o menos.

- Hacia el conflicto:**
 - Al hacer la **tirada de carga**, si el resultado es mayor que 6 (tras aplicar modificadores), cámbalo a 6.
 - Al elegir los **blancos de la carga**, puedes elegir **cualquier** unidad enemiga a 6" o menos de tu unidad y a la **distancia máxima** o menos.

+1PM

CONTRAOFENSIVA 15.12

2PM

ESTRATEGEMA BÁSICA

En el cuerpo a cuerpo, un enemigo veloz puede aprovechar cualquier hueco.

CUÁNDO: En el paso Combatir de la fase de combate del oponente, justo después de que una unidad enemiga haya resuelto sus ataques.

BLANCO: 1 unidad amiga **apta para combatir**.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, tu unidad tiene la habilidad **Combatir primero** y debe ser la siguiente unidad que **eliges para combatir** (12.04).

ACCIONES

Las acciones representan tareas vitales en el campo de batalla que tus fuerzas deben llevar a cabo, desde buscar arqueotecnología desaparecida hasta realizar un ritual blasfemo.

DÓNDE ENCONTRAR ACCIONES

Las **acciones** que se pueden usar figuran en otras publicaciones, como los packs de misión. Todos los jugadores pueden usar las **acciones básicas**, mientras que otras **acciones** pueden tener restricciones, como la **facción del ejército**.

REALIZAR ACCIONES 16.01

Algunas reglas permiten que las unidades realicen **acciones**. Cada **acción** especifica:

- **COMIENZA:** Cuándo se inicia.
- **UNIDADES:** Qué unidades pueden realizarla.
- **LÍMITE DE USOS:** Cuántas veces pueden iniciarla las unidades amigas.
- **SE COMPLETA:** Cuándo se completa.
- **EFFECTO:** Qué efectos tiene el completarla.
- Las restricciones adicionales que se puedan aplicar.

INICIAR UNA ACCIÓN

Una unidad es **apta para iniciar una acción** si no se le aplica ninguna de estas condiciones:

- No está en el campo de batalla.
- Es una unidad **AERONAVE/FORTIFICACIÓN**.
- Está **acobardada**.
- Tiene un atributo **CO** de 0 o "-".
- Está **trabada** (salvo si es **TITÁNICA**).
- **Avanzó** o **retrocedió** en este turno.
- Inició otra **acción** en este turno.

Si una unidad inicia una **acción**, hasta el final del turno:

- **No es apta para disparar** (Salvo unidades **TITÁNICA**).
- **No es apta para declarar cargas**.

COMPLETAR UNA ACCIÓN

Si una unidad que realiza una **acción** mueve (salvo **agruparse** y **consolidar**) o abandona el campo de batalla, esa unidad no completa esa **acción**. En caso contrario, al completar una **acción**, se activa su sección "Efecto".

Ejemplo de **acción** solo a efectos explicativos.

COLOCAR DISPOSITIVO

ACCIÓN DE EJEMPLO (NO PUEDE USARSE EN JUEGO)

Aunque no cambie las tornas de la batalla, desplegar este dispositivo será decisivo para la guerra.

COMIENZA: En tu fase de disparo.

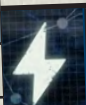
UNIDADES: 1 unidad **INFANTERÍA** que esté en un **área de terreno** que no esté en tu zona de despliegue.

LÍMITE DE USOS: Una vez por turno.

SE COMPLETA: Al final del turno.

EFFECTO: Coloca 1 marcador en esa **área de terreno** y a 1" o menos de tu unidad.

16







REGLAS AVANZADAS



Debido a su imponente volumen e implacable naturaleza, **Monstruos y Vehículos** funcionan de forma diferente en batalla. Esta sección detalla las reglas adicionales necesarias para usarlos.

MOVER MONSTRUOS Y VEHÍCULOS 17.01

Siempre que hagas un **movimiento normal** o de **avanzar** con una unidad, las miniaturas **MONSTRUO/VEHÍCULO** de esa unidad pueden atravesar miniaturas amigas y enemigas (salvo otras miniaturas **MONSTRUO/VEHÍCULO**).

FIGURA 17.02

Algunas miniaturas no tienen peana, y muchas de ellas son **MONSTRUO/VEHÍCULO**. Estas miniaturas tienen la clave **FIGURA**, al igual que otras miniaturas grandes. Siempre que una regla se refiera a la posición de una miniatura en relación con algo del campo de batalla (p. ej. al medir distancias), si esa miniatura tiene la clave **FIGURA**, a menos que indique lo contrario, se mide hasta y desde el punto más cercano de esa miniatura (no desde su peana, si la tiene).

Al rotar una miniatura **FIGURA** como parte de un movimiento, si no tiene peana, gírala lo que quieras en torno a su eje central, manteniéndola “de pie”.

DISPARAR CONTRA MONSTRUOS Y VEHÍCULOS TRABADOS 17.03

En tu fase de disparo, las unidades **MONSTRUO/VEHÍCULO** enemigas **trabadas** pueden ser elegidas como blancos de ataques a distancia.

Siempre que una miniatura ataque a distancia y tome como blanco tal unidad, resta 1 a la **tirada para impactar** (salvo ataques con armas **[A QUEMARROPA]** de miniaturas de una unidad **trabada** con el blanco).

DISPARAR MIENTRAS SE ESTÁ TRABADO CON MONSTRUOS/VEHÍCULOS

*Una unidad **trabada** con una unidad **MONSTRUO/VEHÍCULO** enemiga no es **apta para disparar**, por lo que no puede atacar a distancia contra esa unidad **MONSTRUO/VEHÍCULO** salvo si es **apta para disparar** estando **trabada** (p. ej. por hacer un disparo **a quemarropa**).*

MONSTRUOS/VEHÍCULOS TRABADOS - DISPARO



A

-1 A LA TIRADA PARA IMPACTAR

A

El **VEHÍCULO** puede realizar **disparos a quemarropa** contra esta unidad **INFANTERÍA**. Al resolver esos ataques, resta 1 a las **tiradas para impactar** (salvo a las de armas **[A QUEMARROPA]**).

Esta unidad **INFANTERÍA** puede realizar **disparos normales** contra el **VEHÍCULO**. Al resolver esos ataques, resta 1 a las **tiradas para impactar**. Como el **VEHÍCULO** está **trabado**, las armas **[ÁREA]** no pueden tomarlo como blanco, pero pueden tomar como blanco otras unidades **no trabadas**.



B

-1 A LA TIRADA PARA IMPACTAR

B

El **VEHÍCULO** puede realizar **disparos a quemarropa** contra esta unidad **INFANTERÍA**. Al resolver esos ataques, resta 1 a las **tiradas para impactar**. Como la unidad **INFANTERÍA** está **trabada**, las armas **[ÁREA]** no pueden tomarla como blanco, pero pueden tomar como blanco a otras unidades **no trabadas**.

Esta unidad **INFANTERÍA** está **trabada**, pero puede realizar **disparos a quemarropa** contra el **VEHÍCULO**. Al hacerlo, solo puede atacar con sus armas **[A QUEMARROPA]** y solo puede tomar como blanco el **VEHÍCULO** con el que está **trabada**.



Las miniaturas **TRANSPORTE** pueden llevar pasajeros por el campo de batalla. Esta sección explica cómo usarlas, y cómo pueden las unidades embarcar y desembarcar de ellas.

CAPACIDAD DE TRANSPORTE ^{18.01}

Las miniaturas **TRANSPORTE** tienen una **capacidad de transporte** indicada en su hoja de datos. Esto determina el tipo y la cantidad máxima de miniaturas amigas **aptas para embarcar** en ellas. Más de una unidad puede ir embarcada en la misma miniatura **TRANSPORTE** a la vez, siempre que esta tenga suficiente **capacidad de transporte**.

Antes de la batalla, en el paso de declarar formaciones de batalla, tus unidades pueden empezar embarcadas en cualquier miniatura **TRANSPORTE** amiga que tenga suficiente **capacidad de transporte** para toda la unidad.

EMBARCAR ^{18.02}

Una vez ha empezado la primera ronda de batalla, una unidad amiga puede embarcar en una miniatura **TRANSPORTE** amiga después de hacer un **movimiento normal, de avanzar, o de retroceder**, si se cumplen todas estas condiciones:

- Todas las miniaturas de esa unidad están a 3" o menos de ese **TRANSPORTE**.
- Esa unidad no se desplegó en el campo de batalla en este turno.
- Esa unidad es **apta para embarcar** en ese **TRANSPORTE** según especifica la hoja de datos de ese **TRANSPORTE**.
- A ese **TRANSPORTE** le queda suficiente **capacidad de transporte** para todas las miniaturas de esa unidad.

Cuando una unidad embarca, el jugador activo retira esa unidad del campo de batalla y la deja a un lado. Ahora está embarcada en ese **TRANSPORTE** y no está en el campo de batalla.

DESEMBARCAR ^{18.03}

En la fase de movimiento del jugador activo, cada unidad amiga embarcada en una miniatura **TRANSPORTE** puede desembarcar de él haciendo un **movimiento de desembarcar** (ver al lado).

Si una miniatura **TRANSPORTE** resulta **eliminada**, antes de retirarla del campo de batalla, el jugador activo debe hacer un **movimiento de desembarco de emergencia** (ver al lado) con cada unidad embarcada en ella.



MOVIMIENTO DE DESEMBARCAR 18.04

DISTANCIA DE DESPLIEGUE:

- Desembarco rápido/táctico: 3"
- Desembarco de combate: 6"

APTA:

 Unidades que cumplen *todas* las siguientes condiciones:

- Está embarcada en una miniatura **TRANSPORTE** que está en el campo de batalla.
- No embarcó en ese **TRANSPORTE** en esta fase.
- Ese **TRANSPORTE** no **avanzó** ni **retrocedió** en esta fase.

EFEECTO: Tu unidad se despliega como se describe en Despliegue (03.02).

ANTES DE MOVER:

 Elige un **modo de desembarcar**:

- **Desembarco rápido:** Debes elegir este modo si ese **TRANSPORTE** hizo un movimiento **normal** o de **inserción** en esta fase.
- **Desembarco táctico:** Si no los hizo, debes elegir este modo si ese **TRANSPORTE** **permaneció inmóvil** o no se ha **elegido para mover** aún en esta fase, y si además puedes desplegar tu unidad como se describe más abajo.
- **Desembarco de combate:** En cualquier otro caso, elige este modo. Haz una **tirada de riesgo** para cada miniatura de tu unidad.

AL MOVER: Despliega cada miniatura de tu unidad completamente dentro de la **distancia de despliegue** con respecto a ese **TRANSPORTE**.

- **Desembarco rápido:** Si ese **TRANSPORTE** hizo un **movimiento de inserción** en este turno, cada miniatura debe seguir las mismas reglas que ese **TRANSPORTE** siguió al resolver ese movimiento.
- **Desembarco de combate:** Cada miniatura puede desplegarse **trabada** con cualesquiera unidades con las que el **TRANSPORTE** esté **trabado**.

DESPUÉS DE MOVER:

- **Desembarco rápido:** Hasta el final del turno, tu unidad no es **apta para declarar cargas**.
- **Desembarco táctico:** Elige tu unidad para hacer un **movimiento normal** o de **avanzar**.
- **Desembarco de combate:** Tu unidad está **acobardada** y hasta el final del turno, no es **apta para declarar cargas**.

MOVIMIENTO DE DESEMBARCO DE EMERGENCIA 18.05

DISTANCIA DE DESPLIEGUE: 6"

APTA: Unidad embarcada en una miniatura **TRANSPORTE** que acaba de ser **eliminada**.

EFEECTO: Tu unidad se despliega como se describe en Despliegue (03.02).

ANTES DE MOVER: Haz una **tirada de riesgo** por cada miniatura de tu unidad (06.03).

AL MOVER: Despliega cada miniatura de tu unidad completamente dentro de la **distancia de despliegue** respecto a ese **TRANSPORTE**, y tan cerca como sea posible de ese **TRANSPORTE**. Toda miniatura que no pueda desplegarse así es **eliminada**.

DESPUÉS DE MOVER: Tu unidad está **acobardada**, y, hasta el final del turno, no es **apta para declarar cargas**.

VER TAMBIÉN

EMBARCAR

- ▶ No está en el campo de batalla

DESEMBARCAR

- Tiradas de riesgo 06.03
- ▶ Efectos de reglas persistentes

DESEMBARCO RÁPIDO

Cuando una unidad usa el modo

desembarco rápido

después de que su **TRANSPORTE** haga un **movimiento de inserción**, las miniaturas deben seguir las mismas reglas y restricciones que siguió ese

TRANSPORTE. P. ej., si ese **TRANSPORTE** tuvo que desplegarse a más de 8" de toda unidad enemiga y fuera de la zona de despliegue del oponente, lo mismo se aplica a la unidad que desembarca.

Los héroes de tu ejército rara vez luchan en solitario; suelen liderar grupos de guerreros, formando una unidad adjunta que actúa como una sola entidad. Esta sección explica cómo formar unidades adjuntas y cómo funcionan.

FORMAR UNIDADES ADJUNTAS ^{19.01}

Algunas unidades tienen la habilidad **Líder** o **Apoyo** indicada en su hoja de datos (ver abajo). Esas unidades se conocen como unidades **líder** y unidades **apoyo**, respectivamente. Ambas habilidades les permiten **liderar** otras unidades amigas (llamadas unidades **guardaespaldas**) para formar unidades **adjuntas**. Una unidad **adjunta** es una sola unidad a efectos de reglas. Las unidades **líder** y **apoyo** solo pueden **liderar** unidades **guardaespaldas** específicas, como se indica en la aplicación de Warhammer 40,000.

LÍDER 24.22 / **APOYO** 24.34



Los héroes formidables luchan en el frente de la batalla.

Antes de la batalla, en el paso de reunir ejércitos, para cada unidad **líder** y **apoyo** de tu ejército, puedes elegir 1 unidad **guardaespaldas** amiga que tu unidad pueda **liderar**. Esa unidad **lidera** esa unidad **guardaespaldas** durante la batalla y forma una unidad **adjunta** con ella.

Si no se indica lo contrario, cada unidad **guardaespaldas** solo puede tener 1 unidad **líder** y 1 unidad **apoyo** adjuntas.

ATACAR A UNIDADES ADJUNTAS ^{19.02}

Siempre que un ataque tome como blanco una unidad **adjunta**, si esta incluye alguna miniatura **guardaespaldas**, se usa el atributo **R** más alto de las miniaturas **guardaespaldas** de esa unidad al resolver el ataque, aunque alguna unidad **líder/apoyo** de esa unidad **adjunta** tenga un atributo **R** diferente. Si esa unidad solo incluye miniaturas **líder/apoyo**, se usa el atributo **R** más alto de esas miniaturas al resolver el ataque.

Las reglas que se activan al **eliminar** una unidad solo se activan cuando se **elimina** la última miniatura que inició la batalla en una unidad **adjunta**.

CLAVES EN UNIDADES ADJUNTAS 19.03

Una unidad **adjunta** tiene todas las claves de sus unidades componentes. Por tanto, a una unidad **adjunta** la afecta toda regla que se aplique a unidades con cualquiera de esas claves. Recuerda que las miniaturas de una unidad **adjunta** no ganan las claves de otras miniaturas que no tuvieran y que los ataques toman como blanco unidades, no miniaturas.

Ejemplo: Una unidad **adjunta** incluye una miniatura **líder** con la clave **PSÍQUICO**. Mientras la miniatura sea parte de esa unidad, esa unidad tiene la clave **PSÍQUICO**, aunque las miniaturas **guardaespaldas** no la tengan. Si a esa unidad la ataca un arma con la habilidad [**ANTIPSÍQUICO 4+**], toda **tirada para herir** de 4+ sin modificar contra esa unidad es una **herida crítica**, aunque el propio ataque no se asigne a esa miniatura **líder**.

HABILIDADES EN UNIDADES ADJUNTAS 19.04

Las habilidades/reglas que afectan a una miniatura específica (p. ej., de una **mejora** o un elemento de equipo) solo se aplican a esa miniatura, aunque forme parte de una unidad **adjunta**.

En otros casos, las habilidades/reglas que afectan a una unidad (o a sus miniaturas) se aplican a toda miniatura de la unidad **adjunta**, hasta que la fuente de dicha habilidad/regla resulte **eliminada**, como se muestra abajo.

HABILIDADES EN UNIDADES ADJUNTAS

FUENTE DE LA HABILIDAD/ REGLA	SE APLICA LA UNIDAD ADJUNTA HASTA
Unidad líder/apoyo	La última miniatura en esa unidad líder/apoyo resulta eliminada .*
Unidad guardaespaldas (p. ej. de una habilidad de hoja de datos)	La última miniatura en esa unidad guardaespaldas resulta eliminada .
Una miniatura específica (p. ej. el portador de una mejora o un elemento de equipo)	Esa miniatura resulta eliminada .

* Esto significa que las unidades **líder/apoyo** aún se benefician de sus propias habilidades "mientras esta miniatura **lidere** una unidad" incluso después de que su unidad **guardaespaldas** resulte **eliminada**, siempre que hayan empezado la batalla en una unidad **adjunta**.

En todos los casos anteriores, si la última miniatura resultó **eliminada** como resultado de un ataque, la habilidad que otorgaba a la unidad **adjunta** se aplica hasta que la unidad atacante haya resuelto todos sus ataques.

VER TAMBIÉN

HABILIDADES EN UNIDADES ADJUNTAS

► [Revivir](#)

EL DEBER SOLO ACABA TRAS LA MUERTE

Las unidades **líder** y **apoyo** suelen tener habilidades que potencian las miniaturas a las que **lideran**. Del mismo modo, las habilidades de algunas unidades **guardaespaldas** pueden potenciar a quienes las **lideran**. Las reglas de la izquierda indican que, una vez **eliminadas** las miniaturas que otorgan dichos efectos, esa unidad **adjunta** deja de beneficiarse de ellas. Sin embargo, si esas miniaturas **se reviven** más tarde, esas habilidades se aplicarán de nuevo a su unidad **adjunta**.

Las reservas estratégicas son unidades que llegan al campo de batalla en diferentes momentos, ya sea porque no se desplegaron o porque usan habilidades especiales para reposicionarse.

COLOCAR UNIDADES EN RESERVAS ESTRATÉGICAS 20.01

Antes de la batalla, en el paso de declarar formaciones de batalla, puedes elegir 1 o más unidades amigas (salvo **FORTIFICACIONES**) para colocarlas en **reservas estratégicas**. En lugar de desplegar esas unidades en el campo de batalla durante el despliegue, déjalas a un lado: son unidades de **reserva estratégica** y llegarán más adelante en la batalla.

Si no se indica lo contrario, el valor total en puntos de todas tus unidades de **reserva estratégica** (incluyendo las embarcadas en **TRANSPORTES** que a su vez estén en **reservas estratégicas**) no puede superar el 50% de tu límite de puntos para el tamaño de tu batalla.

UNIDADES REPOSICIONADAS 20.02

Algunas reglas permiten retirar unidades del campo de batalla y colocarlas en **reservas estratégicas** durante la batalla. Las unidades que usan estas reglas se llaman unidades **repositorionadas**. Además de cualquier otra regla que se les aplique (como dónde pueden o no llegar), se les aplican todas las siguientes reglas:

- Si se usan en la fase de movimiento, esas reglas pueden aplicarse a unidades que ya hayan movido en esa fase.
- Una unidad **repositorionada** que se despliega en el mismo turno en el que hizo un **movimiento de avanzar, de retroceder o de desembarcar** aún cuenta como que ha hecho un **movimiento de avanzar, de retroceder o de desembarcar** en ese turno.
- Al ser retiradas del campo de batalla, toda regla que las afecte por una duración o bajo circunstancias específicas continúa afectándolas mientras dicha duración o circunstancias se apliquen.

Ejemplo: Una unidad que estaba dentro del alcance de una **habilidad de aura** al ser retirada del campo de batalla ya no se verá afectada esa **habilidad de aura** si deja de estar dentro del alcance de la misma al hacer un **movimiento de inserción**. Sin embargo, una unidad que estaba **acobardada** al ser retirada del campo de batalla seguirá **acobardada** si hace un **movimiento de inserción** en el mismo turno.

LLEGAR DESDE RESERVAS ESTRATÉGICAS 20.03

Para llegar al campo de batalla, cada unidad de **reserva estratégica** debe hacer un **movimiento de inserción** (ver abajo). Si no se indica lo contrario, solo pueden hacerlo a partir de la segunda ronda de batalla.

MOVIMIENTO DE INSERCIÓN 20.04

DISTANCIA DE DESPLIEGUE: 6"

APTA: Unidades que están en **reservas estratégicas** (salvo unidades embarcadas en **TRANSPORTES** que a su vez están en **reservas estratégicas**).

EFEECTO: Tu unidad se despliega como se describe en Despliegue (03.02).

AL MOVER: Despliega tu unidad completamente dentro de la **distancia de despliegue** con respecto a algún borde del campo de batalla y a más de 8" en horizontal de toda unidad enemiga.

- **Antes de la tercera ronda de batalla:** Al hacerlo, ninguna miniatura puede desplegarse en la zona de despliegue del oponente.

DESPUÉS DE MOVER: Si no se indica lo contrario, tu unidad no es apta para realizar otro tipo de movimiento hasta el inicio de la siguiente fase de carga.

Al final de la tercera ronda de batalla, si no se indica lo contrario, todas las unidades de **reserva estratégica** que no hayan hecho algún **movimiento de inserción** resultan **eliminadas**, con estas excepciones:

- Unidades embarcadas en **TRANSPORTES** que hayan realizado un **movimiento de inserción** durante la batalla.
- Unidades **reposicionadas** (ver al lado).

VER TAMBIÉN

LLEGAR DESDE RESERVAS ESTRATÉGICAS

- ▶ No está en el campo de batalla
- ▶ Efectos de reglas persistentes
- ▶ Desplegar miniaturas grandes



Esta sección complementa las reglas básicas sobre el movimiento de miniaturas, explicando cómo algunas unidades pueden sobrevolar obstáculos o acercarse al enemigo súbitamente.

MOVIMIENTOS SÚBITOS 21.01

Algunas reglas permiten que una unidad haga un **movimiento súbito**, de esta manera.

MOVIMIENTO SÚBITO 21.02

DISTANCIA MÁXIMA: La descrita en la regla que permita este tipo de movimiento.

APTA: Unidades que cumplen todas las siguientes condiciones:

- La regla que permite este **tipo de movimiento** se ha activado.
- Tu unidad no está **acobardada**.
- Tu unidad **no está trabada**.
- Tu unidad no ha movido en esta fase.

EFFECTO: Tu unidad mueve como se describe en Movimiento (03).

ANTES DE MOVER: Elige la unidad enemiga más cercana como **blanco del movimiento súbito**.

AL MOVER:

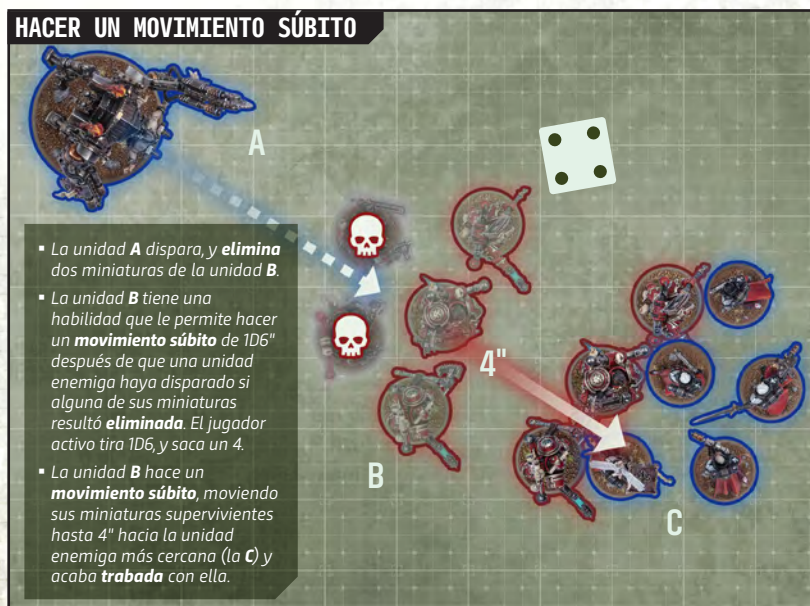
- Cada miniatura debe terminar su movimiento **trabada** con el **blanco del movimiento súbito** si es posible.
- Toda miniatura que no pueda terminar su movimiento **trabada** con el **blanco del movimiento súbito** debe terminar su movimiento tan cerca como sea posible del **blanco del movimiento súbito**.

DESPUÉS DE MOVER:

- Tu unidad no puede estar **trabada** con unidades enemigas que no fueran el **blanco del movimiento súbito**.
- Tu unidad no puede mover de nuevo en esta fase.

HACER UN MOVIMIENTO SÚBITO

- La unidad **A** dispara, y **elimina** dos miniaturas de la unidad **B**.
- La unidad **B** tiene una habilidad que le permite hacer un **movimiento súbito** de 1D6" después de que una unidad enemiga haya disparado si alguna de sus miniaturas resultó **eliminada**. El jugador activo tira 1D6, y saca un 4.
- La unidad **B** hace un **movimiento súbito**, moviendo sus miniaturas supervivientes hasta 4" hacia la unidad enemiga más cercana (la **C**) y acaba **trabada** con ella.



MINIATURAS QUE VUELAN ^{21.03}

Diremos que las miniaturas con la clave **VOLAR** y las unidades de las que forman parte pueden **VOLAR**. Algunas reglas también se refieren a dichas miniaturas/unidades como **VOLADORAS**.

Siempre que se elija una unidad **VOLADORA** para hacer un **movimiento normal, de avanzar, de retroceder o de carga**, antes de mover cualquier miniatura de esa unidad, el jugador activo puede declarar que **alza el vuelo**. Si lo hace, al resolver ese movimiento:

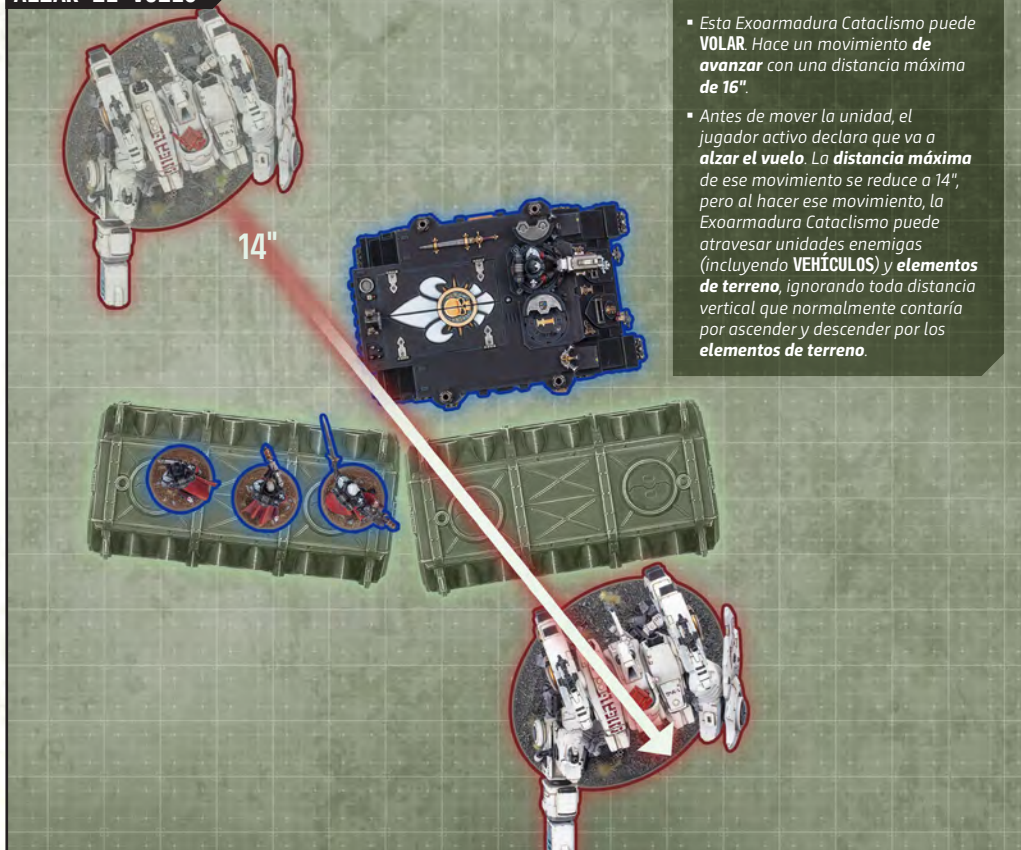
- Resta 2" a la **distancia máxima**.
- Siempre que una miniatura **VOLADORA** mueve:
 - Ignora toda distancia vertical a efectos de calcular cuánto ha movido.
 - Puede atravesar miniaturas de cualquier tipo (incluso miniaturas enemigas y miniaturas **MONSTRUO/VEHÍCULO**).
 - Puede atravesar cualquier categoría de **elemento de terreno** tanto en horizontal como en vertical.

VER TAMBIÉN

MOVIMIENTOS SÚBITOS

► **Secuencia de reglas**

ALZAR EL VUELO



▪ Esta Exoarmadura Cataclismo puede **VOLAR**. Hace un movimiento **de avanzar** con una distancia máxima de 16".

▪ Antes de mover la unidad, el jugador activo declara que va a **alzar el vuelo**. La **distancia máxima** de ese movimiento se reduce a 14", pero al hacer ese movimiento, la Exoarmadura Cataclismo puede atravesar unidades enemigas (incluyendo **VEHÍCULOS**) y **elementos de terreno**, ignorando toda distancia vertical que normalmente contaría por ascender y descender por los **elementos de terreno**.

Además de las habilidades básicas, muchas unidades tienen acceso a otras reglas y habilidades que funcionan como se describe a continuación.

HABILIDADES DE AURA 22.01

Las habilidades que afectan a miniaturas o unidades dentro de un alcance determinado son **habilidades de aura**, y se etiquetan como "Aura".

Mientras una miniatura con una **habilidad de aura** esté en el campo de batalla, siempre está dentro del alcance de su propia **habilidad de aura**.

Una unidad puede verse afectada por más de una **habilidad de aura** a la vez, pero si está dentro del alcance de la misma **habilidad de aura** más de una vez, esa **habilidad de aura** solo se aplica a esa unidad una vez.

HABILIDADES DE FACCIÓN 22.02

Algunas habilidades son comunes a todas las unidades que pertenecen a una facción en particular. Estas son **habilidades de facción** (o **reglas de ejército**), y se listan en la sección Habilidades de facción de las hojas de datos.

Si no se indica lo contrario, las **habilidades de facción** de una unidad solo se aplican si la **facción de ejército** que elegiste al reunir tu ejército coincide con una clave de facción listada en la hoja de datos de esa unidad.

HABILIDADES PSÍQUICAS 22.03

Las habilidades etiquetadas como "Psíquica" son **habilidades psíquicas**. Si una **habilidad psíquica** hace que una miniatura pierda alguna herida, se dice que cada una de esas heridas ha sido infligida por un **ataque psíquico** (esto es importante para la activación de otras reglas).

HABILIDADES DE EQUIPO 22.04

Las habilidades que se obtienen cuando una unidad (o alguna de sus miniaturas) tiene un elemento de equipo son **habilidades de equipo**, y se enumeran en la sección Habilidades de equipo de las hoja de datos.

Si una unidad tiene un elemento de equipo con una **habilidad de equipo**, esa habilidad se aplica a esa unidad. Si una miniatura de una unidad tiene un elemento de equipo con una **habilidad de equipo**, esa miniatura es el "portador" de ese equipo y esa habilidad se aplica hasta que la miniatura resulte **eliminada**.

LLUVIA DE FUEGO 22.05

Siempre que una miniatura ataque a distancia y tome como blanco una unidad **visible** que incluya alguna miniatura a nivel del suelo, mejora en 1 el atributo **HP** de ese ataque si se cumple alguna de estas condiciones:

- La miniatura atacante está en una sección de un **elemento de terreno** a una altura igual o mayor que 3".
- La miniatura atacante tiene la clave **GIGANTESCA** y el blanco está a 12" o menos.

LLUVIA DE FUEGO

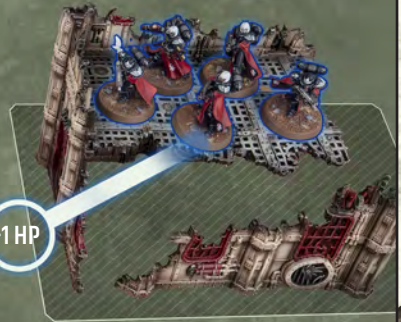


Esta miniatura atacante está a nivel del suelo, pero tiene la clave **GIGANTESCA**. La unidad blanco está a 12" o menos e incluye miniaturas a nivel del suelo, por lo que **Lluvia de fuego** mejora en 1 el atributo **HP** de esos ataques.

+1 HP



Todas estas miniaturas atacantes están en una sección de un **elemento de terreno** a una altura de 3" o mayor, y la unidad blanco incluye miniaturas a nivel del suelo, por lo que **Lluvia de fuego** mejora en 1 el atributo **HP** de esos ataques.



+1 HP



AERONAVES

AVANZADAS

Las AERONAVES desempeñan un papel único pero limitado en las batallas de Warhammer 40,000. Surcan los cielos a toda velocidad mientras se batan en duelo, ametrallan a las fuerzas terrestres o bombardean, y están en constante movimiento.

DESPLIEGUE 23.01

- En el paso de declarar formaciones de batalla, todas las unidades **AERONAVE** deben colocarse en **reservas estratégicas** (20.01).

MOVIMIENTO 23.02

- Las unidades **AERONAVE** solo pueden hacer **movimientos de inserción** (20.04): no son aptas para ningún otro tipo de movimiento.
- Al final del turno del oponente, todas las unidades **AERONAVE** de tu ejército en el campo de batalla deben colocarse en **reservas estratégicas**.
- Siempre que una unidad hace cualquier tipo de movimiento, sus miniaturas pueden atravesar miniaturas **AERONAVE**.
- Siempre que una unidad hace un **movimiento de agruparse, de consolidar o súbito**, a menos que esa unidad pueda **VOLAR**, al hacer ese movimiento, ignora las unidades **AERONAVE** a efectos de elegir unidades enemigas y determinar la unidad enemiga más cercana.
- Estar **trabada** únicamente con unidades **AERONAVE** no impide que una unidad pueda hacer **movimientos normales** o **de avanzar**.

DISPARAR 23.03

- La regla **Lluvia de fuego** (22.05) no tiene efecto sobre ataques hechos por, o contra, unidades **AERONAVE**.

CARGA Y COMBATE 23.04

- Las unidades **AERONAVE** no son **aptas para declarar cargas**, y solo pueden hacer ataques de combate que tomen como blanco unidades **VOLADORAS**.
- Solo las unidades **VOLADORAS** pueden elegir unidades **AERONAVE** como **blanco de carga**, y solo las miniaturas **VOLADORAS** pueden realizar ataques de combate que tomen como blanco unidades **AERONAVE**.



23





REFERENCIA



Esta sección presenta las habilidades más comúnmente usadas en Warhammer 40,000. Cuando aparezcan en otros lugares, normalmente se aludirá a ellas por el nombre.

HABILIDADES 24.01

Muchas unidades tienen **habilidades básicas** en sus hojas de datos y **habilidades de armas** en sus perfiles de armas.

Las **habilidades de armas** se presentan entre corchetes y en negrita, p. ej. **[ÁREA]**. Las armas suelen describirse usando una habilidad concreta que posean, p. ej., las **armas [ÁREA]** son aquellas con la habilidad **[ÁREA]**.

Si una **habilidad de armas** va seguida de alguna clave, al atacar con esa arma, esa habilidad solo se aplica si la unidad blanco tiene alguna de esas claves.

Ejemplo: La habilidad **[IMPACTOS LETALES: VEHÍCULO]** solo se aplica a los ataques que tomen como blanco unidades **VEHÍCULO**, y **[GOLPES SOSTENIDOS 1: INFANTERÍA/BESTIAS]** solo se aplica a los ataques que tomen como blanco unidades **INFANTERÍA/BESTIAS**.

HABILIDADES DUPLICADAS 24.02

Varias apariciones de la misma **habilidad básica** o **de arma** no se acumulan, independientemente de los números o claves que incluyan. En tales casos, el jugador que la controla debe elegir qué aparición se aplica en cada momento. En el caso de **habilidades de arma** duplicadas, esto se debe elegir siempre que la unidad ataque, en el paso de elegir armas.

- Las apariciones múltiples de **habilidades básicas** que incluyan un número se consideran duplicadas aunque ese número varíe. Sin embargo, en el caso de **Avanzadilla**, elige el número más bajo que no compartan todas las miniaturas de esa unidad (p. ej., si todas las miniaturas de una unidad tienen **Avanzadilla 6"** y **Avanzadilla 8"**, puedes elegir **Avanzadilla 8"** ya que lo comparten todas las miniaturas, pero si una unidad incluye una miniatura con **Avanzadilla 6"** y cinco con **Avanzadilla 8"**, debes elegir **Avanzadilla 6"**).
- Las apariciones múltiples de **habilidades de arma** que incluyen un número (p. ej., **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**) se consideran duplicadas aunque ese número varíe (p. ej., el jugador que la controla elige entre **[GOLPES SOSTENIDOS 1]** y **[GOLPES SOSTENIDOS 2]**).
- Múltiples apariciones de **habilidades de arma** que incluyen una clave se consideran duplicadas aunque esa clave varíe (p. ej., el jugador que la controla elige entre **[ANTIVEHÍCULO 4+]** y **[ANTINFANTERÍA 2+]**).

LISTADO DE HABILIDADES EN ORDEN ALFABÉTICO

Las entradas de esta sección aparecen ordenadas por número de referencia. Para facilitarte aún más su consulta, a continuación te proporcionamos un listado de las mismas por orden alfabético, con su número de referencia junto a cada una.

- | | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|--|
| ▪ Acoplada (24.38) | ▪ De riesgo (24.15) | ▪ Lanza (24.21) |
| ▪ Agente solitario (24.24) | ▪ Despliegue rápido (24.09) | ▪ Líder (24.22) |
| ▪ Anti (24.03) | ▪ Disparo único (24.26) | ▪ Movimiento de avanzadilla (24.32) |
| ▪ Apoyo (24.34) | ▪ Final violento (24.08) | ▪ No hay dolor (24.12) |
| ▪ A quemarropa (24.07) | ▪ Fuego rápido (24.30) | ▪ Pesada (24.16) |
| ▪ Área (24.05) | ▪ Fusión (24.25) | ▪ Pistola (24.27) |
| ▪ Asalto (24.04) | ▪ Golpes sostenidos (24.36) | ▪ Planeador (24.17) |
| ▪ Ataques adicionales (24.11) | ▪ Heridas devastadoras (24.10) | ▪ Precisión (24.28) |
| ▪ Avanzadilla (24.31) | ▪ Infiltradores (24.20) | ▪ Psíquica (24.29) |
| ▪ Bípode superpesado (24.35) | ▪ Ignora cobertura (24.18) | ▪ Ráfaga (24.37) |
| ▪ Combatir primero (24.13) | ▪ Impactos letales (24.23) | ▪ Sigilo (24.33) |
| ▪ Cubierta de disparo (24.14) | ▪ Indirecta (24.19) | ▪ Tajar (24.06) |

[ANTI] 24.03



Ciertas armas son mejores contra enemigos concretos.

Esta habilidad se presenta como **[ANTIX Y+]**. Siempre que se ataque con un arma **[ANTI]**, si la unidad blanco tiene la clave indicada por **X**, toda **tirada para herir** de **Y+** sin modificar es una **herida crítica**.

Ejemplo: Un ataque con un arma **[ANTIVEHÍCULO 4+]** contra una unidad **VEHÍCULO** causará **heridas críticas** con cada **tirada para herir** de 4+ sin modificar, mientras que un ataque con un arma **[ANTIPSÍQUICO 2+]** contra una unidad **PSÍQUICO** causará **heridas críticas** con cada **tirada para herir** de 2+ sin modificar.

[ASALTO] 24.04



Culatas plegables, cañones recortados o montajes ligeros permiten que algunas armas se disparen fácilmente en movimiento.

Las unidades que incluyan alguna miniatura con un arma **[ASALTO]** pueden disparar usando **disparo de asalto** (10.05).

[ÁREA] 24.05



Las balas explosivas pueden derribar varios guerreros de un solo golpe, pero no es prudente dispararlas demasiado cerca de los camaradas.

Siempre que reúnas **dados de ataque** para un arma **[ÁREA]**, añade 1 **dado de ataque** adicional por cada 5 miniaturas que hubiera en la unidad blanco en el paso de elegir blancos (redondea a la baja).

Si esta habilidad se presenta como **[ÁREA X]**, siempre que reúnas **dados de ataque** para dicha arma, en su lugar añade **X dados de ataque** adicionales por cada 5 miniaturas que hubiera en la unidad blanco en el paso de elegir blancos (redondea a la baja).

Ejemplo: Si un arma **[ÁREA 2]** con un atributo **A** de 3 toma como blanco una unidad de 12 miniaturas, reúnes 4 **dados de ataque** adicionales para esa arma (para un total de 7).



[TAJAR] 24.06



Con suficiente fuerza o destreza, los guerreros pueden trazar arcos letales con sus armas a través de las filas enemigas.

Esta habilidad se presenta como **[TAJAR X]**. Al reunir **dados de ataque** para un arma **[TAJAR]**, si elegiste un único blanco para todos los ataques de esa arma, añade **X dados de ataque** adicionales por cada 5 miniaturas que hubiera en la unidad blanco en el paso de elegir blancos (redondea a la baja).

Ejemplo: Si un arma **[TAJAR 1]** con un atributo **A** de 3 toma como blanco una unidad de 16 miniaturas, reúnes 3 **dados de ataque** adicionales para esa arma (para un total de 6).

[A QUEMARROPA] 24.07



Las armas diseñadas para disparar a quemarropa pueden blandirse incluso en el combate cuerpo a cuerpo.

Las unidades que incluyan alguna miniatura equipada con un arma **[A QUEMARROPA]** pueden disparar usando **disparo a quemarropa** (10.06).

Al realizar otro **tipo de disparo**, solo se puede elegir para atacar 1 de las siguientes opciones por cada miniatura de esa unidad (salvo miniaturas **MONSTRUO/VEHÍCULO**):

- 1 o más de sus armas **[A QUEMARROPA]**.
- 1 o más de sus otras armas a distancia.

FINAL VIOLENTO 24.08



Ya sea por depósitos de munición que estallan, entrañas corrosivas o frenéticos estertores de muerte, algunos blancos son letales incluso al perecer.

Esta habilidad se presenta como **Final violento X**. Siempre que una miniatura de esta unidad resulta **eliminada**, después de que las unidades

embarcadas en ella (si las hay) hayan hecho sus **movimientos de desembarco de emergencia**, tira 1D6. Con un 6, esa miniatura sufre un **final violento**: cada unidad a 6" o menos de esa miniatura sufre una cantidad de **heridas mortales** indicada por **X** (si es un número aleatorio, tira por separado para cada unidad a 6" o menos).

Ejemplo: Un Impulsor con una unidad de Intercesores embarcada en él resulta **eliminado** por ataques a distancia. Primero, se resuelven los ataques no resueltos de la unidad atacante. A continuación, los Intercesores hacen un **movimiento de desembarco de emergencia**. Ahora, se hace la tirada de **Final violento**, y con un 6, se resuelve dicha habilidad. Por último, se retira el Impulsor del campo de batalla.

DESPLIEGUE RÁPIDO 24.09



Hay muchas formas de desplegar tropas en el campo de batalla, como túneles, teletransporte y otros medios de transporte esotéricos.

Siempre que esta unidad haga un **movimiento de inserción** (20.04), si toda miniatura de esta unidad tiene esta habilidad, se puede desplegar en cualquier punto del campo de batalla a más de 8" en horizontal de toda unidad enemiga, aunque esté dentro de la zona de despliegue del oponente.

[HERIDAS DEVASTADORAS] 24.10



Las armas más potentes golpean con tal fuerza que ignoran las armaduras y pueden atravesar a varios enemigos.

Cada vez que un ataque de un arma **[HERIDAS DEVASTADORAS]** cause **herida crítica**, la secuencia de ataque de ese ataque termina y la unidad blanco sufre una cantidad de **heridas mortales**

igual al atributo **D** de esa arma. Estas se infligen después de resolver cualquier daño normal infligido por esos ataques.

Las **heridas mortales** infligidas por armas **[HERIDAS DEVASTADORAS]** pueden dañar un máximo de 1 miniatura por cada **herida crítica**. Toda **herida mortal** restante infligida por ese ataque se pierde.

Ejemplo: *Un ataque realizado con un arma **[HERIDAS DEVASTADORAS]** con un atributo **D** de 3 causa una **herida crítica** a una Escuadra de Intercesores, por lo que inflige 3 **heridas mortales**. Las 2 primeras **heridas mortales** son suficientes para **eliminar** 1 miniatura de Intercesor, por lo que la **herida mortal** restante se pierde.*

[ATAQUES ADICIONALES] 24.11

Algunos guerreros combaten montados en fieles monturas que cornean y pisotean a los enemigos cercanos. Otros empuñan armas de combate que asestan un frenesí de golpes adicionales.

Siempre que una unidad que incluya alguna miniatura con un arma **[ATAQUES ADICIONALES]** combata, esas miniaturas atacarán con esas armas además de cualquier otra. En el paso de elegir armas (04.01), para cada una de esas miniaturas, debes elegir:

- Todas las armas **[ATAQUES ADICIONALES]** de esa miniatura.
- 1 del resto de armas de combate de esa miniatura si es posible.

NO HAY DOLOR 24.12

Los guerreros más duros se niegan a ser abatidos, incluso por heridas que deberían ser letales.

Esta habilidad se presenta como **No hay dolor X+**. Siempre que una

miniatura con esta habilidad vaya a perder una herida, tira 1D6: con **X+**, esa herida no se pierde.

COMBATIR PRIMERO 24.13

Quienes reaccionan rápido como el rayo golpean antes de que el oponente pueda actuar.

Mientras todas las miniaturas de una unidad tengan esta habilidad, esa unidad es una unidad **Combatir primero**.

Ver el paso de resolver combates con **Combatir primero** en la fase de Combate (12.04).

CUBIERTA DE DISPARO 24.14

Algunos transportes disponen de plataformas dedicadas o puertos de disparo desde donde la tripulación puede disparar y ametrallar.

Esta habilidad se presenta como **Cubierta de disparo X**. En tu fase de disparo, siempre que este **TRANSPORTE se elija para disparar**, si hay alguna unidad embarcada en él, resuelve la secuencia siguiente:

1. Elige hasta **X** miniaturas embarcadas en este **TRANSPORTE** (salvo las miniaturas de unidades que ya se hayan **elegido para disparar** en esta fase).
2. Por cada miniatura elegida, elige una de sus armas a distancia (salvo armas **[DISPARO ÚNICO]**).
3. Hasta que este **TRANSPORTE** haya resuelto todos sus ataques, tiene todas esas armas elegidas además de sus otras armas.
4. Hasta el final del turno, las unidades embarcadas en este **TRANSPORTE** no son **aptas para disparar**.



[DE RIESGO] 24.15



Las armas alimentadas por fuentes de energía inestables y peligrosas suponen un riesgo sustancial para quien las empuña y todo el que esté cerca.

Siempre que una unidad **se elige para disparar** o **para combatir**, después de que esa unidad haya resuelto todos sus ataques, haz una cantidad de **tiradas de riesgo** (06.03) para esa unidad igual al número de armas **[DE RIESGO]** que elegiste en el paso de elegir armas.

[PESADA] 24.16



Las armas pesadas se cuentan entre las más grandes del campo de batalla, pero requieren preparación para disparar bien.

En tu fase de disparo, siempre que se ataque con un arma **[PESADA]**, suma 1 a la **tirada para impactar** si la unidad atacante cumple todas estas condiciones:

- Esa unidad **no está trabada**.
- Esa unidad no se desplegó en el campo de batalla en este turno.
- Ninguna miniatura de esa unidad ha movido más de 3" en este turno.

PLANEADOR 24.17



Algunos vehículos aéreos usan propulsores vectorizados o tecnología antigravitatoria para flotar sobre el campo de batalla, y así cazar a sus presas o desplegar tropas embarcadas.

Siempre que esta unidad **alza el vuelo** (21.03), no restes 2" a la **distancia máxima**.

[IGNORA COBERTURA] 24.18



Algunas armas están diseñadas para expulsar formaciones enemigas de posiciones atrincheradas.

Siempre que se ataque con un arma **[IGNORA COBERTURA]**, el blanco no **se beneficia de cobertura** contra

ese ataque (13.08), ni de reglas que hagan que una miniatura o unidad **se beneficie de cobertura** (p. ej., **Sigilo**).

[INDIRECTA] 24.19



Las armas de fuego indirecto lanzan municiones por encima de obstáculos y ningún lugar está a salvo de su furia.

Las unidades que incluyan alguna miniatura con un arma **[INDIRECTA]** pueden disparar usando **disparo indirecto** (10.07).

INFILTRADORES 24.20



Muchos ejércitos emplean unidades de reconocimiento que permanecen ocultas, esperando el momento adecuado para atacar.

Al desplegar, si toda miniatura de esta unidad tiene esta habilidad, se puede desplegar en cualquier punto del campo de batalla a más de 8" en horizontal de la zona de despliegue del oponente y de toda unidad enemiga.

[LANZA] 24.21



Con el ímpetu de un guerrero a la carrera, las armas de lanza son letales al cargar.

Siempre que se ataque con un arma **[LANZA]**, si la unidad de la miniatura atacante hizo un **movimiento de carga** en este turno, suma 1 a las **tiradas para herir**.

LÍDER 24.22



Los héroes formidables luchan en el frente de la batalla.

Ver unidades adjuntas (19).

[IMPACTOS LETALES] 24.23



Muchas armas mortíferas pueden infligir heridas mortales a cualquier enemigo, sin importar su resistencia.

Siempre que un ataque con un arma **[IMPACTOS LETALES]** resulte en **impacto crítico**, puedes elegir que ese ataque hiera automáticamente al blanco.

Nota de diseño: Elegir herir automáticamente al blanco significa que no se hacen **tiradas para herir** para ese ataque. Puedes decidir no hacerlo, ya que significa que ese ataque no puede hacer **heridas críticas** y, por tanto, no puede activar otras habilidades como **[HERIDAS DEVASTADORAS]**.

AGENTE SOLITARIO 24.24



Asesinos y agentes encubiertos son difíciles de localizar en el fragor de la batalla.

Si no forma parte de una unidad **adjunta**, esta unidad **no** es **visible** para miniaturas enemigas a más de 12" de esta unidad, y no puede tomarse como blanco de armas **[INDIRECTA]** si la miniatura atacante está a más de 12" de esta unidad.

Si esta habilidad se presenta como **Agente solitario X"**, si no forma parte de una unidad **adjunta**, esta unidad **no** es **visible** para miniaturas enemigas a más de **X"** de esta unidad, y no puede tomarse como blanco de armas de **[INDIRECTA]** si la miniatura atacante está a más de **X"** de esta unidad.

[FUSIÓN] 24.25



Las armas de fusión lanzan potentes rayos de calor cuya furia se magnifica a corta distancia.

Esta habilidad se presenta como **[FUSIÓN X]**. Siempre que una miniatura ataque con un arma **[FUSIÓN]**, si la unidad blanco estaba a la mitad o menos del alcance de esa arma en el paso elegir blancos, suma **X** al atributo **D** de esa arma hasta resolver los ataques de la unidad atacante.

Ejemplo: Una miniatura toma como blanco una unidad que está a la mitad o menos del alcance de un arma **[FUSIÓN 2]** con un atributo **D** de 1D6. Al resolver esos ataques, esa arma tiene un atributo **D** de 1D6+2.

[DISPARO ÚNICO] 24.26



Algunas armas son tan escasas, o tan complejas y lentas de recargar, que solo se pueden usar una vez.

Cada arma con esta habilidad solo puede elegirse para atacar con ella una vez por batalla.

Si una miniatura **eliminada** es devuelta a una unidad, todas sus armas **[DISPARO ÚNICO]** que ya se hayan elegido para atacar durante la batalla no se pueden elegir para atacar de nuevo.

Si se añade una nueva unidad a un ejército, todas sus armas **[DISPARO ÚNICO]** se pueden elegir para atacar una vez por batalla.

[PISTOLA] 24.27



Las pistolas pueden empuñarse incluso a quemarropa.

[PISTOLA] y **[A QUEMARROPA]** son idénticas a todos los efectos de reglas. Ver **[A QUEMARROPA]**.

Nota de diseño: **[PISTOLA]** es una habilidad que ya existe y será sustituida por **[A QUEMARROPA]** a medida que esta edición de Warhammer 40,000 progrese. Ambas funcionan igual, pero esta última es un término más adecuado.



[PRECISIÓN] 24.28



Los ataques de precisión pueden elegir blancos valiosos entre una multitud.

Al resolver ataques con armas **[PRECISIÓN]**, al inicio del paso de orden de asignación (05.03), si la unidad blanco incluye miniaturas **PERSONAJE visibles** para alguna miniatura atacante, el jugador activo puede elegir un grupo de asignación que incluya alguna de esas miniaturas **PERSONAJE visibles**. Si lo hace, hasta resolver esos ataques, o hasta que ese grupo con **PERSONAJES** resulte **eliminado** (lo que ocurra antes), ese grupo con **PERSONAJES** es el grupo de asignación en curso.

[PSÍQUICA] 24.29



Algunas armas canalizan el poder psíquico del portador para potenciar sus golpes.

Siempre que se ataque con un arma **[PSÍQUICA]**, puedes ignorar cualquier modificador, o todos ellos, al atributo **HP** o **HA** de ese ataque y cualquier modificador, o todos ellos, a la **tirada para impactar**. Los ataques con armas **[PSÍQUICA]** se llaman **ataques psíquicos** (algo importante de cara a la activación de otras reglas).

[FUEGO RÁPIDO] 24.30



Las armas de fuego rápido pueden hacer disparos de precisión a distancia o ráfagas contra blancos cercanos.

Esta habilidad se presenta como **[FUEGO RÁPIDO X]**. Siempre que reúnas **dados de ataque** para un arma **[FUEGO RÁPIDO]**, añade **X dados de ataque** adicionales si la unidad blanco estaba a la mitad o menos del alcance de esa arma en el paso de elegir blancos.

Ejemplo: Si un arma que tenga **[FUEGO RÁPIDO 1]** y un atributo **A** de 1 toma como blanco una unidad a

la mitad o menos del alcance, reúnes un **dado de ataque** adicional para esa arma (para un total de 2).

AVANZADILLA 24.31



Los exploradores son la vanguardia de muchos ejércitos. Desapercibidos por el enemigo, son la avanzadilla de la fuerza principal.

Esta habilidad se presenta como **Avanzadilla X"**. En el paso de resolver habilidades prebatalla, si toda miniatura de una unidad tiene esta habilidad, puedes hacer 1 de las siguientes opciones:

- Si esa unidad está en **reservas estratégicas**, puedes desplegar esa unidad en cualquier punto que esté completamente en tu zona de despliegue.
- Si esa unidad está completamente en tu zona de despliegue, puede hacer un **movimiento de avanzadilla** (ver abajo).
- Si esa unidad está embarcada en un **TRANSPORTE DEDICADO** que está completamente en tu zona de despliegue, y si toda miniatura embarcada en ese **TRANSPORTE DEDICADO** tiene la habilidad **Avanzadilla**, ese **TRANSPORTE DEDICADO** puede hacer un **movimiento de avanzadilla**.

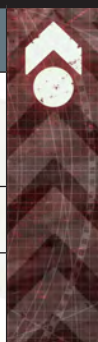
MOVIMIENTO DE AVANZADILLA 24.32

DISTANCIA MÁXIMA:
Las **X"** en **Avanzadilla X"**.

APTA: Unidades completamente en tu zona de despliegue, y si es el paso de resolver habilidades prebatalla.

EFFECTO: Tu unidad mueve como se describe en Movimiento (03).

DESPUÉS DE MOVER: Tu unidad debe estar a más de 8" en horizontal de toda unidad enemiga.



SIGILO 24.33



Los guerreros más sigilosos pueden evadir las atenciones, y las balas, de sus enemigos.

Si todas las miniaturas de una unidad tienen esta habilidad, siempre que esa unidad sea blanco de un ataque a distancia, esa unidad **se beneficia de cobertura** contra ese ataque (13.08).

APOYO 24.34



Los combatientes especialistas pueden asignarse a escuadras de primera línea para reforzar su eficacia.

Ver unidades adjuntas (19).

BÍPODE SUPERPESADO 24.35



Criaturas monstruosas y gigantescas máquinas se ciernen sobre la batalla como dioses, avanzando a grandes zancadas y atravesando casi cualquier obstáculo que les impida el paso.

Siempre que una unidad con esta habilidad haga un **movimiento normal**, **de avanzar** o **de retroceder**:

- Las miniaturas de esa unidad pueden atravesar miniaturas (incluyendo miniaturas **MONSTRUO/VEHÍCULO**, pero no miniaturas **TITÁNICA**) y pueden atravesar en horizontal secciones de **elementos de terreno** de 4" o menos de altura.
- Antes de mover esa unidad, puedes decidir que todas las miniaturas de esa unidad tengan la clave **MÓVIL** hasta que termine ese movimiento. Si lo haces, tira 1D6 al terminar ese movimiento: con un 1, esa unidad queda **acobardada**.

Nota de diseño: Tener la clave **MÓVIL** durante un movimiento permite a las miniaturas de esa unidad atravesar en horizontal **elementos de terreno denso** (13.06).

[GOLPES SOSTENIDOS] 24.36



Algunas armas poseen una cadencia de fuego temible, o lanzan ráfagas de golpes devastadores, desgarrando al enemigo con una ferocidad implacable.

Esta habilidad se presenta como **[GOLPES SOSTENIDOS X]**. Siempre que un ataque de un arma **[GOLPES SOSTENIDOS]** resulta en **impacto crítico**, ese ataque causa una cantidad de impactos adicionales al blanco igual a **X**.

Ejemplo: Un ataque con un arma **[GOLPES SOSTENIDOS 2]** logra un **impacto crítico**. Por tanto, ese ataque impacta al blanco tres veces (una por el **impacto crítico** y dos más por la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 2]**).

[RÁFAGA] 24.37



Las armas de ráfaga lanzan fuego, gas u otras sustancias letales que pocos enemigos pueden evadir.

Siempre que se ataca con un arma **[RÁFAGA]**, ese ataque impacta automáticamente al blanco.

[ACOPLADA] 24.38



Las armas duales a menudo se acoplan a un mismo sistema de apuntado para que sean más letales.

Siempre que se ataca con un arma **[ACOPLADA]**, puedes repetir las **tiradas para herir**.

SOPORTE DIGITAL

La aplicación de Warhammer 40,000 contiene una gama ampliada de definiciones, interacciones de reglas poco comunes y preguntas frecuentes (FAQs).

Estos recursos digitales están diseñados para aclarar incertidumbres y mantener tus batallas lo más ágiles posible. Para ello, se revisan y actualizan periódicamente en respuesta a los comentarios de los jugadores. Las siguientes páginas presentan una selección de estos materiales de apoyo.

EFFECTIVOS INICIALES Y MITAD DE EFFECTIVOS

Los **efectivos iniciales** de una unidad son la cantidad de miniaturas que incluye al inicio de la primera ronda de batalla. Los **efectivos iniciales** de una unidad **adjunta** son la cantidad de miniaturas que incluye esa unidad al inicio de la primera ronda de batalla.

Algunas reglas se refieren a unidades **por debajo de sus efectivos iniciales** o a **(o bajo) mitad de efectivos**. El significado de estos términos varía según los **efectivos iniciales** de la unidad, de esta manera.

ALGUNAS UNIDADES NO PUEDEN ESTAR A MITAD DE EFFECTIVOS

Si el atributo **H** de una miniatura o los **efectivos iniciales** de una unidad no se pueden dividir equitativamente a la mitad, esa miniatura o unidad no puede estar **a mitad de efectivos** (pero puede estar **bajo mitad de efectivos**, como se describe a la derecha).

EFFECTIVOS DE UNIDAD

	EFFECTIVOS INICIALES DE 1	EFFECTIVOS INICIALES DE 2 O MÁS
POR DEBAJO DE SUS EFFECTIVOS INICIALES	Las heridas restantes de la miniatura son <u>menos que</u> su atributo H .	La cantidad de miniaturas que quedan en la unidad es <u>menor que</u> sus efectivos iniciales .
A MITAD DE EFFECTIVOS	Las heridas restantes de la miniatura son <u>la mitad</u> de su atributo H .	La cantidad de miniaturas que quedan en la unidad es <u>la mitad</u> de sus efectivos iniciales .
BAJO MITAD DE EFFECTIVOS	Las heridas restantes de la miniatura son <u>menos de la mitad de</u> su atributo H .	La cantidad de miniaturas que quedan en la unidad es <u>menos de la mitad</u> de sus efectivos iniciales .

Ejemplo: Un Capitán (1 miniatura) se adjunta a una unidad de Intercesores (5 miniaturas). Esta unidad **adjunta** tiene unos **efectivos iniciales** de 6. Si tres Intercesores resultan **eliminados**, la unidad queda **a mitad de efectivos**. Si cuatro Intercesores resultan **eliminados**, la unidad queda **bajo mitad de efectivos**. Si todos los Intercesores resultan **eliminados**, el Capitán está **bajo mitad de efectivos**, aunque tenga todas sus heridas iniciales.

AÑADIR UNA UNIDAD NUEVA A TU EJÉRCITO

Algunas reglas añaden una nueva unidad a tu ejército durante una batalla. Los **efectivos iniciales** de esa unidad se determinan al añadirla a tu ejército, pero por lo demás se determinan de la misma manera que para otras unidades.

ELIMINADO/A

A lo largo de la batalla, las miniaturas sufrirán daños, perderán heridas y resultarán **eliminadas**. Cuando se **eliminan** todas las miniaturas de una unidad, esa unidad resulta **eliminada**.

Cuando una miniatura resulta **eliminada**, resuelve primero las reglas que se activan cuando resulta **eliminada** y, a continuación, retírala del campo de batalla. Si se aplica alguna de esas reglas, y si la miniatura resultó **eliminada** por un ataque, a menos que se indique otra cosa, esas reglas solo se resuelven y esa miniatura solo se retira después de resolver los ataques de la unidad atacante. Si no se indica lo contrario, las miniaturas y unidades **eliminadas** no pueden usar habilidades ni ser elegidas o tomadas como blanco por reglas.

ATRIBUTOS MOVIMIENTO DIFERENTES

Al hacer un **movimiento normal** o de **avanzar**, si las distintas miniaturas de la unidad que mueve tienen atributos **M** diferentes, la **distancia máxima** para ese movimiento será diferente para cada una. P. ej., si una unidad hace un **movimiento normal** y todas sus miniaturas tienen un atributo **M** de 6", salvo una miniatura con un atributo **M** de 9", la **distancia máxima** de esa miniatura para ese movimiento es 9", mientras que la **distancia máxima** del resto es 6". Mientras la unidad mueve, se deben cumplir todas las demás restricciones.

APTO PARA COMBATIR, PERO SIN PODER COMBATIR

Durante la secuencia de combate, cuando la secuencia regresa a un jugador para que elija una unidad para combatir, si todas sus unidades **aptas para combatir** están a más de 5" de toda unidad enemiga, ese jugador puede optar por pasar y devolver la secuencia a su oponente para que elija una unidad. Si ambos jugadores pasan sucesivamente, o si un jugador pasa cuando a su oponente no le quedan unidades **aptas para combatir**, el paso de combatir termina.

Nota de diseño: A veces, todos los blancos de una unidad resultarán **eliminados** antes de que esta combata, sin otros blancos lo suficientemente cerca como para **trabarse** tras **agruparse**. En tales casos, un jugador puede pasar y esperar a ver si otra unidad enemiga **se agrupa** lo suficientemente cerca como para ser atacada más adelante en la fase.

CLAVES DIVERSAS EN UNIDADES

Algunas unidades pueden incluir miniaturas con claves diferentes, ya sea por ser una unidad **adjunta** o por separaciones indicadas en su hoja de datos o en su equipo. En este caso, dicha unidad tiene todas las claves de todas sus miniaturas, pero sus miniaturas no ganan las claves de otras miniaturas de esa unidad que no tuvieran. Recuerda que los ataques toman como blanco unidades, no miniaturas.

VER TAMBIÉN

EFFECTIVOS INICIALES Y MITAD DE EFFECTIVOS

- ▶ Recuperar heridas perdidas
- ▶ Revivir

Escanea el siguiente código y descarga la aplicación de Warhammer 40,000.



OBJETIVOS FUERA DE UN ÁREA DE TERRENO

Si la ubicación de un **objetivo** no coincide con un **área de terreno**, debes indicar la ubicación de ese **objetivo** con un marcador circular plano de 40 mm de diámetro, centrado en ese punto. Esto se denomina **marcador de objetivo**. Las miniaturas pueden mover sobre **marcadores de objetivo** y terminar un movimiento sobre ellos.

Una miniatura está dentro del alcance de un **marcador de objetivo** mientras esté a 3" o menos en horizontal y a 5" o menos en vertical de dicho **marcador de objetivo**. Al medir distancias hacia y desde un **marcador de objetivo**, mide hacia y desde su parte más cercana.

REVIVIR

Cuando una regla revive, resucita o devuelve miniaturas a una unidad, se añade a la unidad la cantidad especificada de miniaturas **eliminadas**. Esto no puede hacer que la unidad supere sus **efectivos iniciales**. Dichas miniaturas se añaden con todo el equipo y **mejoras** con que empezaron la batalla y, si no se indica lo contrario, se devuelven con todas sus heridas restantes.

Las miniaturas devueltas a una unidad se despliegan de esta manera:

- En **coherencia** con las miniaturas de esa unidad que iniciaron esa fase en el campo de batalla (es decir, las miniaturas que ya estaban en el campo de batalla al aplicar esa regla).
- Pueden estar **trabadas** con unidades enemigas, pero solo si dichas unidades ya están **trabadas** con la unidad a la que se devuelven esas miniaturas.

Si una miniatura **líder** o **apoyo** de una unidad **adjunta** resulta **eliminada** y posteriormente revivida, sigue formando parte de esa unidad **adjunta** y debe ser devuelta a ella si es posible.

FAQ

P: Una unidad sin armas a distancia, ¿es apta para disparar en la fase de disparo del jugador que la controla?

R: Sí. Aunque la unidad no pueda realizar ataques a distancia, es **apta para disparar**, lo que puede afectar a si lo es para otras reglas, como iniciar una **acción**.

P: Cuando mi unidad dispara a quemarropa, ¿pueden las miniaturas **MONSTRUO/VEHÍCULO** de mi unidad tomar una unidad trabada como blanco con armas [ÁREA]?

R: No.

P: Cuando mi unidad dispara contra una unidad **MONSTRUO/VEHÍCULO** trabada, ¿pueden las miniaturas de mi unidad tomar esa unidad como blanco con armas [ÁREA]?

R: No.

P: ¿Se puede elegir para combatir a la carrera una unidad apta para ello si no es apta para combatir?

R: No. A veces, una unidad puede **trabarse** después del inicio del paso de combatir, y pasar a estar **no trabada** más adelante en ese mismo paso. Si esto sucede y ya no es **apta para combatir**, no puede **combatir a la carrera**.

P: ¿Puede una unidad embarcar en un **TRANSPORTE** tras hacer un movimiento de avanzadilla?

R: No. Los movimientos de avanzadilla se hacen en el paso de resolver habilidades prebatalla, que viene después del paso de declarar formaciones de batalla y antes del paso de comenzar la batalla.

