

Libro de facción - UNIVERSIA - Martilloguerra 39'9K



WARTIME
LIBRO DE FACCIÓN

MARINES ESPACIALES



En el despiadado universo del lejano futuro solo hay ...

GUERRA

ÍNDICE

Marines Espaciales

Por el Dios Emperador	4
Una raza genéticamente modificada	4
Capítulos de Marines Espaciales	5

Origen de los Marines Espaciales

El origen - la dimensión del Caos	6
Los cuatro dioses del Caos	6
Sla, el quinto dios del Caos	6
La caída de Anuu	6
Anuu, el humano	7
Anuu, el Dios Emperador	7
Los Primarcas	7
La semilla genética	7
Dispersión	8
El reencuentro	8
La gran cruzada	8
La ascensión de Horus	8
Guerra civil	8
El trono dorado	9
Guerra eterna	9

Personajes pregenerados

Capitán	10 y 14
Bibliotecario	10 y 16
Capellán	10 y 17
Apotecario	10 y 15
Anciano	11 y 18
Veterano de la compañía	11 y 19
Veterano de la guardia	11 y 19
Intercesor veterano	11 y 22
Intercesor	11 y 22
Exterminador	11 y 20
Exterminador de asalto	12 y 21
Agresor	12 y 25
Infiltrador	12 y 23
Revientainfiernos	12 y 25
Eliminador	12 y 24
Sargento	12 y 26
Devastador	13 y 27
Táctico	13 y 27

Perfiles de arquetipos

Razas	28
Armas	28
Protecciones	31
Invocaciones	31
Objetos	31
Transportes	32

Versión: 13 de febrero de 2025

Aviso Legal - Disclaimer

This book is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited. 40k, Adeptus Astartes, Battlefleet Gothic, Black Flame, Black Library, the Black Library logo, BL Publishing, Blood Angels, Bloodquest, Blood Bowl, the Blood Bowl logo, The Blood Bowl Spike Device, Cadian, Catachan, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Cityfight, City of the Damned, Codex, Daemnhunters, Dark Angels, Darkblade, Dark Eldar, Dark Future, Dawn of War, the Double-Headed/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Eldar, Eldar symbol devices, Epic, Eye of Terror, Fanatic, the Fanatic logo, the Fanatic II logo, Fire Warrior, the Fire Warrior logo, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Genestealer, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, GW, GWI, the GWI logo, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Inferno, Inquisitor, the Inquisitor logo, the Inquisitor device, Inquisitor:Conspiracies, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo,

Kroot, Lord of Change, Marauder, Mordheim, the Mordheim logo, Necromunda, Necromunda stencil logo, Necromunda Plate logo, Necron, Nurgle, the Nurgle logo, Ork, Ork skull devices, Sisters of Battle, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Space Hulk, Space Marine, Space Marine chapters, Space Marine chapter logos, Talisman, Tau, the Tau caste designations, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tyrannid, Tyrannid, Tzeentch, the Tzeentch logo, Ultramarines, Warhammer, Warhammer Historical, Warhammer Online, Warhammer 40k Device, Warhammer World logo, Warmaster, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Blood Bowl game, the Warhammer world, the Talisman world, and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2011, variably registered in the UK and other countries around the world. All images and instances on this website used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.



Todas las miniaturas que aparecen en este libro de facción han sido pintadas por Raivan:

Instagram: Raivan37

Correo: ivanraivan@hotmail.com

MARINES ESPACIALES

POR EL DIOS EMPERADOR

En el despiadado universo del lejano futuro sólo hay GUERRA.

La humanidad se encuentra amenazada en cada uno de sus frentes. Los Marines Espaciales son los defensores de la humanidad contra las despiadadas razas invasoras de más allá de las galaxias conocidas. Son el baluarte definitivo de pureza ante la blasfemia de las hordas del Caos. Son el último orden ante los guerreros malditos de la disformidad. Son los controladores del buen gobierno y la gran gestión ante las insurrecciones internas de los millones de planetas controlados por nuestro amado Dios Emperador.

Sus cuerpos, creados por el sagrado Dios Emperador con una ciencia hace ya siglos olvidada son la revolución científica definitiva en cuanto a manipulación genética. Han sido endurecidos por años de entrenamiento, batallas, deber, honor y sagrado control bajo la atenta mirada del ojo que todo lo ve del Dios Emperador.

Su destino es llevar el orden, la justicia y la luz allí donde sólo hay oscuridad. Los Marines Espaciales son los policías, jueces, jurados y verdugos definitivos para asegurar así la supervivencia de la humanidad.

UNA RAZA GENÉTICAMENTE MODIFICADA

<<Y dijo Dios Emperador: Hagamos al Marines Espaciales a nuestra imagen, conforme a nuestra semejanza; y ejerza dominio sobre los humanos que me adoran, sobre las razas que me odian, sobre los xenos que me huyen, sobre toda especie de todo planeta, y sobre todo reptil que se arrastra desde el Caos. Creó, pues, Dios Emperador a los Marines Espaciales a imagen suya, a imagen de Dios Emperador los creó; Primarca, Primaris, Astartes y Dotado los creó.



Y cuando Dios Emperador se puso a trabajar no necesitó prueba ninguna, porque su intelecto era superior al de cualquier otro ser en cualquiera otra dimensión. Una única vez empezó, y de sus manos nació la paz y la esperanza en forma de Marines Espaciales.>>

Dotó Dios Emperador a los Marines Espaciales de numerosos implantes, a saber:

- Corazón secundario, para poder bombear energía a cada pliegue de su carne;
- Osmódula, segregadora de las hormonas del deber, y así endurecer los huesos como el acero;
- Biscopea, para aumentar el tamaño del cuerpo del Marine



Espaciales;

- Hemastamen, para purificar su sangre única en la tierra;
- Órgano de Larraman, para cerrar cualquier agujero que su carne sufra;
- Nodo catalepsiano, para siempre estar alerta ante el Caos que nunca cesa;
- Preomnor, para poder alimentarse de cualquier cosa que mate la vida;
- Omofágea, para vivir la vida de aquel al que devora;
- Pulmón múltiple, para respirar cualquier medio que contenga nutrientes;
- Ocuglobo, para encontrar al hereje allí donde se encuentre;
- Oído Lyman, para escuchar al alienígena allí donde se esconda;
- Membrana An-sus, para esperar hasta cuando sea llamado;
- Melanocroma, para defenderse de la radiación y combatir en cualquier entorno;
- Riñón oolítico, para poder disfrutar de la adecuada victoria contra el Caos;
- Neuroglotis, para poder cazar la esencia de sus enemigos;
- Mucranoide, para aguantar en el vacío del espacio;
- Glándula de Betcher, para envenenar y corroer a aquel que se interponga a su paso;
- Tendones bobina, para aplastar el cráneo de los disidentes con una sola mano;
- Magnificat, para que el cuerpo crezca igual que su honor;
- Caparazón negro, para comunicar el cuerpo del Marine Espaciales con cualquier arma y protección que le cubra;
- Glándulas progenoides, para mantener la semilla genética intacta.

Y de esta forma los Marines Espaciales fueron superiores a todo ser viviente sobre el cosmos conocido y por conocer. Y sus éxitos no tuvieron fin hasta que ellos mismos se

convirtieron en sus propios enemigos.

CAPÍTULOS DE MARINES ESPACIALES

Y en su enorme sabiduría el Dios Emperador supo que la mejor forma de combatir el Caos era que los Marines Espaciales se diseminaran en Capítulos: pequeños y formidables ejércitos autónomos de no más de 1000 soldados. Y cada capítulo elegiría sus emblemas, sus honores y sus colores.



Cuando un capítulo tiene el permiso de Tierra para crecer por encima de los 1000 soldados, sus mejores lugartenientes tienen la oportunidad de crear un nuevo capítulo. Es entonces cuando se les asigna un nuevo sector, un nuevo planeta hogar, una nueva heráldica, y comienza un nuevo libro de la historia de los capítulos de los Marines Espaciales. Crecerán y se multiplicarán y combatirán a sus enemigos allá donde vayan. Siempre recordando del capítulo que vienen, pero con un honor y deber mirando siempre a nuestro poderoso Dios Emperador.



ORIGEN DE LOS MARINES ESPACIALES

EL ORIGEN - LA DIMENSIÓN DEL CAOS

En el origen de la creación de nuestro planeta, mientras que otros seres evolucionaban para volar, nadar o escupir fuego, la raza humana evolucionó para ser capaces de tocar la dimensión del caos. En el universo hay muchas dimensiones, aunque la raza humana sólo es capaz de percibir 4: las tres primeras son las dimensiones naturales del espacio, y la cuarta es la dimensión del tiempo, que discurre imparable y a todos asesina. Pero, aunque la raza humana es incapaz de percibir la dimensión del caos, a diferencia del resto de seres vivos, evolucionó para tocarla. Esto les dio la capacidad de imaginar e inventar, de progresar con sus ideas, sus celos y sus religiones. Les hizo capaz de trabajar en armonía y de crear grandes logros en comunidad, logros que un sólo humano no podría haber realizado nunca. A esta capacidad única de apiadarse y luchar por ideales, a esta parte de su cuerpo no físico, los humanos lo llamaron "alma".

Pero por otro lado les dio también la capacidad de desear más allá de lo material y ver que sus sueños se cumplían. A la capacidad de cerrar los ojos, desear y pedir, y ver que lo deseado se cumplía lo llamaron "fe". Y estudiando la fe conocieron los dioses, aquellos que estaban en el "más allá" y cumplían lo que se les pedía.

LOS 4 DIOS DEL CAOS

Los dioses humanos no son otra cosa que los seres que habitan en la quinta dimensión, la dimensión del Caos. Estos seres se alimentan de los deseos de los humanos, se nutren, y manipulan ínfimamente las dimensiones humanas para cumplir los deseos que los humanos les reclaman. Cuantos más humanos pidan a uno de estos dioses, más poder tendrá ese dios, tanto en la dimensión del Caos como en las dimensiones físicas humanas. Y por esta razón, cuando muchos humanos coincidían en pedir un mismo deseo, el dios que atiende ese deseo se hará más fuerte, pues devorará y se alimentará de un pedacito de alma de cada uno de esos humanos.

Pero en aquel entonces los dioses del Caos no se alimentaban sólo del alma de los humanos. Cualquiera de los cientos de razas del universo que habían evolucionado y tocado el Caos, con capacidad consciente de imaginar, de inventar, y de desear, eran alimento para los dioses del Caos. Y todas esas otras razas no humanas tenían los mismos deseos, siendo cada deseo nutriente para un dios diferente. Y cuatro fueron los dioses que destacaron sobre el resto de seres del Caos. Estos fueron los nombres que les dieron los humanos:

Khor, el dios guerrero, que protege y guarda la casa de cualquier enemigo.

Nur, el dios sanador, que cura a los enfermos y salva a los niños.

Zen, el dios del progreso, que hace que todos puedan llegar a cumplir sus sueños.

Anuu, el dios creador, que todo lo crea y todo lo destruye, el que da la vida y el que la quita, superior a todos los demás y gobernador de la dimensión del Caos.

SLA, EL QUINTO DIOS DEL CAOS

Anuu, el dios más poderoso, doblegaba la voluntad de los siguientes dioses, Khor, Nur y Zen, y los hacía trabajar para sí, de una forma despiadada y sin arrepentimiento. Ellos, los tres subyugados, siempre tramaban planes para acabar con Anuu, el déspota, pero no tenían suficiente poder juntos, necesitaban un cuarto poder.

Y he aquí que nació Sla. El quinto dios era prácticamente desconocido por no tener poder. Era el dios del deseo prohibido, y su momento llegó, no desde la antigua raza humana asentada en un millar de planetas, sino de una de las razas mayores en número de cuantas había en el universo, la raza Eldar.

Los Eldar habían colonizado su galaxia y partían hacia las más cercanas, y habían desarrollado su contacto con el Caos hasta tal punto que eran capaces de extraer su esencia y engañar así a la dimensión del tiempo, obteniendo la inmortalidad. Y lo que nació como una capacidad para poder aprender y viajar por el espacio durante miles de años, acabó por convertirse en la capacidad para pervertirse y buscar los deseos más prohibidos. El dios del Caos Sla se hizo cada vez más fuerte, y llegó a tramar la mayor telaraña de deseos cruzados de todo el cosmos, hasta el punto que, gracias a los cientos de millones de Eldar, pudo absorber al mismo tiempo todos sus pecaminosos deseos de una sola vez, generando una espiral de lascivia y degeneración tan sumamente amplia en el tiempo y el espacio que fue capaz de eclosionar en un poderoso big bang y arrancarles las almas completas a todos y cada uno de los viciosos Eldar devorándolos a todos ellos. La raza Eldar pasó en un sólo instante atronador de miles de millones de seres repartidos por varias galaxias a un centenar de millones en unos pocos pecios espaciales vagando sin rumbo.

Y el todo poderoso Sla emergió.

LA CAÍDA DE ANUU

Khor, Nur y Zen no se hicieron esperar. Invocaron al gran Sla y lo acunaron en sus brazos. Se aliaron y atacaron a Anuu el opresor. Los 4 juntos eran superiores en poder al gran Anuu, aunque fue una batalla sangrienta que duró demasiado tiempo.

Y cuando por fin Anuu estaba tendido, destruido, a los pies de los 4, listo para desaparecer de la existencia, Zen, queriendo alzarse por encima de sus iguales, atacó sin piedad y por la espalda al que consideraba el mayor rival, Khor. La larga batalla contra Anuu los había debilitado a todos más de lo deseado, y Khor cayó como un niño sin fuerza, abatido. Nur y Sla, al ver alzarse a Zen sobre los demás, no le dieron cuartel y atacaron sin pensar. Khor volvió a levantarse, y sin saber quién le había atacado luchó por su vida contra el resto de dioses. Y así nació la última gran batalla del caos, que duró miles de años.

Anuu, prácticamente muerto, huyó de la dimensión del Caos y se ocultó en un planeta colonizado por la raza humana. Tomó forma física de hombre y se escondió muy dentro de

la tierra, bajo la mayor montaña que tenía el planeta. Y allí urdió su regreso y su venganza, durante los miles de años que duró la guerra de los 4 dioses del Caos.

ANUU, EL HUMANO

Como humano, Anuu apenas tenía poder, pero aún tenía acceso a la dimensión del Caos, y la utilizó para recuperarse y experimentar. Sus planes debían pasar por obtener poder, y el poder provenía de los deseos de las razas conscientes del universo, aquellos que habían evolucionado para tocar el Caos. La raza humana, antigua raza colonizadora de su galaxia, caída en desgracia, barbarie y autodestrucción, era una de estas razas, y estaba allí disponible en millones de seres, a su alcance.

Anuu se mezcló con ellos. Aprendió su ciencia y sus creencias, y comprendió. Creó en su guarida el mayor laboratorio que pudo concebir, y comenzó sus experimentos. Capturó cientos de miles de humanos, y los torturó, analizó y diseccionó hasta que fue capaz de modificarlos para sus deseos. Manipuló su cerebro dándoles nuevos poderes. Modificó sus músculos para darles más potencia. Mezcló órganos de otros seres para darles nuevas capacidades. Y los soltó por el mundo para estudiar su comportamiento y observar los resultados.

Fueron sus experimentos siempre fallidos, muriendo los humanos en gritos de dolor cuando sus mentes no eran capaces de asimilar sus nuevos poderes, o cuando sus músculos los hacían estallar por la presión, o cuando sus nuevas glándulas venenosas los hacían enfermar hasta deshacerles por dentro. Pero entre millones de fracasos he ahí sus éxitos. Creó seres que eran 10 veces más fuertes y más rápidos que los humanos, y los llamó "guerreros trueno"; seres que podían manipular la esencia del Caos y utilizarla a su voluntad, y los llamó "psíquicos"; seres que podían ver las mareas del Caos, y los llamó "navegantes".

ANUU, EL DIOS EMPERADOR

Y fue entonces cuando comenzó la segunda parte de su estudiado plan. Conquistar el mundo. Creo trama tras trama para que las naciones se odiaran. Los engañó y manipuló para que los primeros misiles nucleares volaran sobre la tierra, y así comenzó la inmensa y última guerra sobre la tierra. Y cuando todo era Caos, guerra y muerte, liberó patógenos para que los humanos, incluso los que no luchaban, sufrieran, sangraran y se pudrieran. Y cuando todo el odio llegó a su culmen, hizo llover del cielo fuego y azufre para que junto con el invierno nuclear los humanos sufrieran más aún, y sus súplicas fueran aún mayores.

Vomitó sus inmensos ejércitos de guerreros trueno, psíquicos y navegantes desde las tripas del Himalaya. Y allí donde pisaban aniquilaba a cualquier tropa que hubiera, limpiaba la tierra y el aire, y curaba a la gente. Con su poder obtenido del Caos tocaba a todos aquellos que se postraban a sus pies, y les obligaba a llamarle Dios Emperador.

Y todo fueron victorias hasta conquistar el mundo.

El Emperador creó la Gran Iglesia del Emperador, la Eclesiarquía. Y fueron ellos quienes, con fuego y devoción, hicieron que cada humano sobre la tierra adorara al Emperador.

Pero un único planeta no bastaría para devolverle el poder y gobernar de nuevo el Caos.

LOS PRIMARCAS

Mientras sus ejércitos embarcaban en inmensas naves espaciales y reconquistaban el sistema solar, el Dios Emperador volvió a sus laboratorios bajo el Himalaya. Retomó sus experimentos y no paró hasta crear los 20 seres más maravillosos que el universo humano nunca pudo concebir. Eran impresionantes. Mucho más poderosos que cualquier guerrero trueno. Mucho más ágil, inteligente y recio en voluntad que cualquier otro ser sobre la faz de la tierra. Dominadores del Caos. Les dio músculos tan duros y flexibles que sólo las armas más poderosas les hacían daño. Les dio órganos para escupir veneno, respirar cualquier sustancia o hibernar y autoregenerarse para nunca morir. Les dio la capacidad de aguantar en el vacío del espacio. Creo 20 nuevos dioses para los hombres. Y el Emperador se convirtió en el padre de todos ellos.

Sus mentes no debían mezclarse con las de los pobres humanos, pues estos últimos no serían capaces de diferenciarlos de su Dios Emperador, y podría tener problemas. Los educó uno a uno, bajo su mano, siempre separados, aunque todos ellos eran conscientes de que sus hermanos estaban ahí. Cada uno de ellos creció de una forma totalmente distinta, y fue puro y diferente a su modo, pues cada uno tenía variaciones radicales en el código genético diseñado por el Dios Emperador.

A cada uno de ellos les dio un nombre, pero a todos ellos los llamó Primarcas.

LA SEMILLA GENÉTICA

Y fue el código genético de cada Primarca único en la existencia, tan perfeccionado, tan sutil, tan radical que dejaron de ser humanos. Y como no humanos, su reproducción con humanos no sería posible. Esto lo sabía el Dios Emperador, y tomo medidas para que pudieran repartir su simiente, su semilla genética, con cualquier humano.

Y la semilla genética, almacenada a buen recaudo dentro de su cabeza, en la parte más oculta bajo su cerebro, podía segregar a voluntad la esencia de su código genético. A través de su sangre, y siempre bajo su voluntad psíquica, podría activar y compartir esta esencia con cualquier humano, quien, a partir de la ingesta de su sangre, sufriría severas mutaciones físicas y psíquicas que lo convertirían en semidioses.

Sólo los más fuertes y jóvenes podrían tolerar las mutaciones, que afectarían a su organismo durante largos meses de dolor y sufrimiento, para despertarse al fin como los primeros hijos de los Primarcas, y se harían llamar Primaris.

Los Primaris, hijos de los Primarcas, también podrán crear a su vez una nueva estirpe de hijos mutados de su sangre y su semilla genética. Y a estos se les conocerá por el nombre de Astartes, los hijos de los hijos de los Primarcas.

Los Astartes, hijos de los Primaris, hijos de los Primarcas, también podrán crear a su vez una nueva estirpe de hijos mutados de su sangre y su semilla genética. Y a estos se les conocerá por el nombre de Dotados, los hijos de los hijos de los hijos de los Primarcas.

Los Dotados, hijos de los Astartes, hijos de los Primaris, hijos de los Primarcas, no podrán crear una nueva estirpe, pues su semilla genética ya estará seca, y serán infértiles.

DISPERSIÓN

Y cuando los Primarcas cumplieron 10 años, el Dios Emperador los ordenó que iluminaran a los humanos perdidos por el cosmos. Embarcarían en increíbles navíos modificados en el conquistado planeta Marte, cuna de los poderosos tecno magos constructores de titanes de batalla. Los navíos, guiados por los navegantes creados por el Dios Emperador, se internarían en la dimensión del Caos para cruzar el espacio y engañar a las dimensiones del espacio y el tiempo, llegando a las puntas de la galaxia en pocos meses.

Allí donde los Primarcas llegaran tomarán el planeta bajo su mando y conquistarán su sistema. Crearán una estirpe de hijos, y gobernarán.

Y en cada navío que cruce el Caos viajará un contingente de la Eclesiarquía, y se anunciará el advenimiento del Dios Emperador, padre de los Primarcas, y se obligará a su suma adoración.

EL REENCUENTRO

Tras el control absoluto del sistema solar de la tierra por el Dios Emperador y la Eclesiarquia comenzó la última fase del divino plan maestro. El control absoluto del universo.

El Dios Emperador embarcó en una poderosa flota, y saltó al Caos para encontrarse con sus 20 hijos y volver a la tierra con ellos. Visitó cada planeta y en todos encontró millones de adoradores, lo que fue bueno. Su poder crecía sistema a sistema, y donde encontraba que no se le adoraba como se debía, la Eclesiarquía se encargaba de purgar, quemar y erradicar a cualquier hereje que no fuera lo suficientemente agradecido al inmortal Dios Emperador.

A cada hijo le entregó una heráldica, según los poderes que hubiere desarrollado durante su crecimiento por su código genético único, y disfrutó con las legiones de Primaris, Astartes y Dotados que sus hijos Primarcas habían creado en los pocos años de autonomía.

Embarcó a cada Primarca y a sus hijos Primaris, Astartes y Dotados más destacados y, cuando los reunió a todos los llevó con él a la tierra. Les habló de la necesidad de adoración para la supervivencia de la raza humana, de cómo ellos tenían la responsabilidad de protegerla. Le instruyó también en las enseñanzas de la semilla genética, y de cómo tenían que extraerla de sus caídos en combate para poder crear nuevos guerreros para sus filas. Les mostró su plan maestro de la conquista absoluta de todas las galaxias del universo y de cómo ellos eran la herramienta para hacer eso posible.

LA GRAN CRUZADA

Y al plan maestro de la conquista del universo el Dios Emperador le dio el nombre de "la gran cruzada". Cada Primarca se hizo con la instrucción de dominar un sector de la galaxia, siendo esta dividida en 20 sectores aparte de los sistemas anexos al sistema solar de la tierra, el cual era conocido como Segmentum Solar.

Para ello, las legiones de los Primarcas se embarcaron en inmensas flotas nacidas de los poderosos hornos de Marte y se lanzaron a la conquista definitiva. Los Primarcas competían por el favor del Dios Emperador, su padre, y nada les paró en los primeros años. Cada nuevo sistema con vida era una nueva escalada de guerra, sangre y muerte, pero

gracias a los conocimientos de la extracción de la semilla genética, sus bajas fueron rápidamente reemplazadas. Sólo los más aptos se dedicaron a la delicada y prohibida labor de tan selecta recolección.

LA ASCENSIÓN DE HORUS

Pero he aquí que un pobre muchacho humano llamado Horus aprendió, desde el horror de ver su mundo arrasado por oponerse a la adoración de ese Dios Emperador, cómo los gigantes monstruos invasores del espacio reciclaban a sus muertos tras arrancarles la semilla genética de la base del cráneo.

Con un pequeño grupo de mortales como él hicieron posible lo imposible. Neutralizar a uno de esos súper guerreros. Uno de los que llamaban Dotados. Le cortaron la cabeza, abrieron su cráneo y extrajeron una pequeña bola no más grande que un dedo pulgar.

Horus, sin pensarlo, se tragó lo extraído, y mientras cerraba los ojos y asimilaba lo que estaba haciendo una explosión le nubló la vista. Inmediatamente su cuerpo se desplomó sobre el suelo. Su grupo, creyendo que su camarada había muerto, lo enterraron en tierra fértil y continuaron en su guerra luchando hasta morir.

El cuerpo de Horus mutó y creció durante meses, hasta que por fin, con la guerra terminada, una mano emergió de la tierra y como un muerto viviente Horus resucitó. El humano había ascendido a un nuevo ser. Se había convertido en Dotado.

Horus, se infiltró en las filas de los soldados invasores, aguardó su momento y cuando tuvo oportunidad acabó con un soldado superior Astartes. Llevó su cuerpo donde pudiera experimentar sin miedo a ser descubierto, extrajo la semilla genética, incineró el cadáver y se sepultó él mismo para volver a ascender. Tras meses de mutaciones físicas y psíquicas volvió a despertar, renacido como Astartes, y volvió a las filas de la legión.

Aprendió que no tenía por qué secuestrar y robar la semilla genética, pues su legión tenía la tradición que las semillas de los muertos en batalla eran entregadas a los soldados de una generación inferior con acciones valerosas en combate para que ascendieran.

Hizo carrera en su legión como soldado Astartes, aprendiendo y trazando lazos con otros legionarios, fundando sociedades secretas y adoptando adeptos con un pensamiento de revolución. Ascendió en el escalafón social de su grado y se distinguió de forma superior en acciones de combate, y fue promocionado para poder asimilar al siguiente hermano de batalla Primaris que cayera en combate.

Horus se las ingenió para que ese momento no tardara mucho, y cuando llegó, no tardó en cobrar su premio, mutar, y renacer como Primaris.

GUERRA CIVIL

Horus era ya un semi dios, y notaba el fuego que le corría por las venas. Después de su ascensión sólo veía que el siguiente paso era convertirse en Primarca. ¿Por qué no? Con ese poder podría acabar con el mismísimo Emperador. Todos le llamaban Dios Emperador, pero él sabía que no era más que un humano como otro cualquiera que había conseguido mutar hasta esa forma que emitía tanto poder.

Estudió la Eclesiarquía y las religiones que habían desaparecido bajo su celo y su crueldad. No olvidada su planeta ardiendo por orden del Dios Emperador. Encontró a los 4 dioses del Caos. Fue que los llamó a los 4 y ellos le respondieron, y estos le concedieron el deseo de su venganza.

Horus, con la ayuda de los poderes del Caos, contaminó los oídos de su Primarca. Este lo escuchó y sembró la duda entre sus hermanos, los más afines. Porque ser hijos cuando se podían convertir en el padre. Y he aquí que tras pocos años de preparativos, alabando a los dioses del Caos y no a su padre el Dios Emperador, que empezó la gran guerra civil de los Primarcas por la sangre del Dios Emperador.

Se crearon 2 bandos, y la luz y las tinieblas, el orden y el caos, los demonios y los dioses, y todos a la vez, lucharon durante decenios por la erradicación del otro bando. Pero ¿Hubo alguna vez un bando de luz y otro de tinieblas?

Guerra tras guerra todos los Primarcas murieron, ya bien en la arena de los campos de batalla o apuñalados por sus propios soldados. Y su semilla genética se perdió. El Dios Emperador de la humanidad, en la última batalla que decidiera la guerra total fue herido de muerte, y devuelto a su gran santuario en la tierra, pero su poder no físico trascendió al separarse de su carne y arrasó a todos sus enemigos.

EL TRONO DORADO

Sí, el Dios Emperador fué herido de muerte, pero ganó la guerra civil y sus enemigos se exiliaron a los rincones más alejados de la galaxia o a la dimensión del Caos, siendo cuidados y bien recibidos por los 4 dioses del Caos. El Dios Emperador tuvo que dejar reposar su cuerpo en un gran artefacto conocido como el trono dorado. Desde allí, su inmenso poder psíquico alimentado por cientos de millones de almas humanas que le adoran puede abrirse paso a la dimensión del Caos e iluminar la oscuridad.

Su presencia por fin ha sido rebelada, y los dioses del Caos, Khor, Nur, Zen y Sla ya no pueden tocarle, pues es superior a todos ellos juntos. Pero no todo son alegrías para el Dios Emperador, porque igual que es de poderoso lo es de tullido, y de donde está no puede moverse.

Los 4 dioses del Caos respiran aliviados, pero saben que si destruyen el Trono Dorado podrán destruir su poder, y acabar por fin con su existencia.

GUERRA ETERNA

A día de hoy la guerra eterna continúa. Embestida tras embestida de las hordas del Caos, a las órdenes de los dioses del Caos, intentan arrasar el sistema solar, Tierra, y el Trono Dorado.

Los capítulos de los marines espaciales frenan cada ataque, pero llegará el día en que no se pueda parar el Caos, y todo el universo conocido será devorado con fuego y azufre.

Elige o funda un capítulo de marines espaciales, crea un ejército, y decide el nuevo rumbo de la humanidad.

En el despiadado universo del lejano futuro sólo hay GUERRA.



PERSONAJES PREGENERADOS

FICHAS DE PERSONAJES

A continuación se muestran una serie de cartas o fichas de personajes pregenerados con los que se puede empezar a jugar. Estos personajes deben servir de ejemplo, y siempre puedes utilizarlos, modificarlos o ignorarlos y crear tus propios personajes.

Se muestran en 3 partes, con una primera parte en la que se ve la imagen de la miniatura con sus características raciales

y los bonus del personaje, además de su nombre y el coste en puntos que supone reclutarlo; una segunda parte con el detalle de cada arquetipo que tiene equipado el personaje, y una tercera parte con la descripción de cada bonus y malus utilizado por el personaje.

La disposición de cada parte se ha colocado para que se pueda imprimir el libro y recortar, y así que por delante queden la foto y los arquetipos, y por detrás la descripción de bonus y malus.

Capitán 423



Pinor: @Raivans7

Élite valiente, fortuna, grito de guerra, líder, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando).



Bibliotecario 385



Pinor: @Raivans7

Élite valiente, fortuna, líder, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando), neuromante, profesión mago, shin.



Capellán 387



Pinor: @Raivans7

Élite valiente, fortuna, líder, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando), neuromante, profesión mago.



Apotecario 356



Pinor: @Raivans7

Élite valiente, fortuna, líder, maestría (curar), maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando).



Anciano  

355



Élite valiente, fanático, fortuna, líder, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando).

Pintor: @Raivan37

Veterano de la compañía  

205



Élite valiente, guardaespaldas, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando), veterano.

Pintor: @Raivan37

Veterano de la guardia  

217



Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando), veterano.

Pintor: @Raivan37

Intercesor veterano  

208



Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando), veterano.

Pintor: @Raivan37

Intercesor  

198



Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando).

Pintor: @Raivan37

Exterminador  

282



Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando).

Pintor: @Raivan37

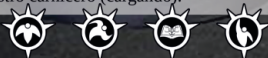
Infiltrador

261



Pintor: @Raivans37

Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando).



Exterminador de asalto

265



Pintor: @Raivans37

Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando).



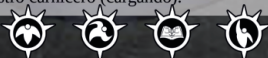
Revientainfiernos

229



Pintor: @Raivans37

Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando).



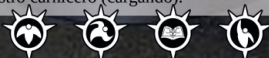
Agresor

223



Pintor: @Raivans37

Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando).



Eliminador

249



Pintor: @Raivans37

Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando), tropas ocultas.



Sargento

281



Pintor: @Raivans37

Élite valiente, grito de fuego, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando).



Devastador 227

Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando).

Táctico 193

Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando).

Z

PUNTOS:

	RAZA			
	ARMAS			
	PROTECCIONES			
	METAHABS			
	OBJETOS			

Capitán

PUNTOS: 423



RAZA

Primaris



7 7 7 7



208



Élite valiente, líder, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando) Fortuna, grito de guerra

Bonus

45



ARMAS

Rifle bólder automático artesanal



3 4 20 3



74



De precisión, fuego a ráfagas

Espada de energía artesanal

3 3 0 3

54

Difícil de matar (CaC), de precisión, munición perforante



PROTECCIONES

Armadura primaris



20 6 7 9



15



Comunicador



OBJETOS

Aura de hierro



1 0 8



27



Salvaguarda

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Difícil de matar. Enemigo CH IMP -1.

De precisión. Repite CH IMP, si no hay pifia.

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Fortuna. Una vez por turno: ignorar DAÑ o pifia; anular dado, recuperar 1 herida, éxito +1, DAÑ+1.

Fuego a ráfagas. Si realiza 3 ataques a distancia consecutivos contra un mismo objetivo, cada siguiente ataque costará ENE-1. El 4º ataque costará ENE.

Grito de guerra. Aliados a 5K, repiten CH IMP.

Líder. Comparte su nivel de VOL a 5K.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.

Munición perforante. El objetivo, DEF -2. No vale contra escudos de energía.

Salvaguarda. Tiene un 2º CH DEF con DEF = 5.



Apotecario

PUNTOS: 356



RAZA

Primaris



7 7 7 7



208



Élite valiente, líder, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando)
Fortuna, maestría (curar)

Bonus

20



ARMAS

Pistola reductora

Pistola bólder Absolver

Granadas de fragmentación

Granadas perforantes



3 3 3 3

4 5 5 3

3 2 0 3

5 4 0 3



23

47

17

4



Arma corta, daño extra
Arma corta
Área (R4)



PROTECCIONES

Armadura primaris



20 6 7 9



15



Comunicador



OBJETOS

Nartheicum

Restaurativos de combate



5 0 5

3 0 2



10

12



Maestría (curar), niega (droga)
Cóctel de vitaminas, droga, elixir N3

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Cóctel de vitaminas. +1 nivel de un atributo por cóctel durante el resto de la actuación. Siguiete actuación, -1 a todos los atributos.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Daño extra. DAÑ +1 si crítico en CH IMP.

Droga. 30% de crear una adicción. El adicto deberá utilizar el objeto cada turno o sufrir: 1 estrés, CH PSI, CH ATR -1 el resto de la actuación y 10% de hacerse "yonki".

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Elixir N. Sana 1 herida /N y elimina efectos como veneno. Después se elimina del juego.

Fortuna. Una vez por turno: ignorar DAÑ o pifia; anular dado, recuperar 1 herida, éxito +1, DAÑ+1.

Líder. Comparte su nivel de VOL a 5K.

Maestría (). CH ATR +1 en una acción genérica o de movimiento a elegir, o con un objeto.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.

Niega (). Niega un bonus o característica.



Bibliotecario

PUNTOS: 385



RAZA

Primaris



7 7 7 7



208



Élite valiente, líder, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando)
Fortuna, neuromante, profesión mago, shin

Bonus

31



ARMAS

Bólder de asalto

Hacha psíquica

Maldición tenebrosa

Furia de los ancianos



3 4 15 3

3 3 0 3

6 4 10 3

5 3 0 3



49



29



6



20



Daño extra, munición bendecida
Área (R4). Invocación, acobardamiento
Área (L10), invocación, munición psíquica



PROTECCIONES

Armadura indómitus



30 7 7 9



22



Fortuna, reliquia, salvaguarda



METAHABS

Poder de los héroes



6 0 3



12



Invocación, profesión acróbata, profesión bárbaro



OBJETOS

Capucha psíquica



1 0 4



13



Runas de combate

Daño extra. DAÑ +1 si crítico en CH IMP.

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Fortuna. Una vez por turno: ignorar DAÑ o pifia; anular dado, recuperar 1 herida, éxito +1, DAÑ+1.

Invocación. [Neuromante] Requiere superar un CH INT. El efecto dura hasta la siguiente actuación del Pj, o su muerte si ocurre antes.

Líder. Comparte su nivel de VOL a 5K.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.

Munición bendecida. DAÑ +2 contra INT 6 o más.

Munición psíquica. Inflige estrés.

Munición reforzada. DAÑ +1 a distancia.

Neuromante. Puede realizar invocaciones.

Profesión acróbata. CH AGI +1.

Profesión bárbaro. CH CON +1.

Profesión mago. CH VOL +1.

Reliquia. Este equipo no se puede repetir en una lista de juego.

Runas de combate. CH VOL ENF +1.

Salvaguarda. Tiene un 2º CH DEF con DEF = 5.

Shin. [Neuromante] DAÑ+1 en Corromper / Hackear.



Capellán

PUNTOS: 387



RAZA

Primaris



7 7 7 7



208



Élite valiente, líder, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando)
Fortuna, neuromante, profesión mago

Bonus

26



ARMAS

Crocius arcanum

Pistola bólder Absolvor



4 3 0 3

4 5 5 3



21

47



Aplasta, munición perforante
Arma corta



PROTECCIONES

Armadura primaris



20 6 7 9



15



Comunicador



METAHABS

Letanía de odio

Catecismo de fuego

Cático de odio



5 0 3

5 0 3

5 0 3



17

12

15



Invocación, de precisión
Área (R3), invocación, munición reforzada
Invocación, grito berserker



OBJETOS

Rosarius



1 0 7



26



Salvaguarda

Aplasta. Si impacta, CAL-1 a una protección enemiga.

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

De precisión. Repite CH IMP, si no hay pifia.

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Fortuna. Una vez por turno: ignorar DAÑ o pifia; anular dado, recuperar 1 herida, éxito +1, DAÑ+1.

Grito berserker. Aliados a 5K, distancia carga +2 si así llegan a CaC.

Invocación. [Neuromante] Requiere superar un CH INT. El efecto dura hasta la siguiente actuación del Pj, o su muerte si ocurre antes.

Líder. Comparte su nivel de VOL a 5K.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.

Munición perforante. El objetivo, DEF -2. No vale contra escudos de energía.

Munición reforzada. DAÑ +1 a distancia.

Neuromante. Puede realizar invocaciones.

Profesión mago. CH VOL +1.

Salvaguarda. Tiene un 2º CH DEF con DEF = 5.



Anciano

PUNTOS: 355



RAZA

Primaris



7 7 7 7



208



Élite valiente, líder, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando)
Fanático, fortuna

Bonus

20



ARMAS

Rifle bólder

Pistola bólder

Granadas de fragmentación

Granadas perforantes



5 4 20 3

5 4 5 3

3 2 0 3

5 4 0 3



29

10

17

4



Fuego a ráfagas
Arma corta
Área (R4)



PROTECCIONES

Armadura primaris



20 6 7 9



15



Comunicador



OBJETOS

Estandarte astartes



1 0 3



52



Estandarte, grito de venganza

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Daño extra. DAÑ +1 si crítico en CH IMP.

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Estandarte. CH VOL +1 a aliados a 10 K.

Fanático. Nunca huirá ni entrará en pánico.

Fortuna. Una vez por turno: ignorar DAÑ o pifia; anular dado, recuperar 1 herida, éxito +1, DAÑ+1.

Fuego a ráfagas. Si realiza 3 ataques a distancia consecutivos contra un mismo objetivo, cada siguiente ataque costará ENE-1. El 4º ataque costará ENE.

Grito de venganza. Aliados a 5K, si muere CaC, 1 ataque gratis contra su asesino.

Líder. Comparte su nivel de VOL a 5K.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.



Veterano de la guardia

PUNTOS: 217



RAZA

Astartes



6 6 6 6



125



Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando)
Veterano

Bonus

10



ARMAS

Lnazallamas

Pistola bólder

Granadas de fragmentación

Granadas perforantes



5 4 0 3

5 4 5 3

3 2 0 3

5 4 0 3



33

10

17

4



Área (G7/2), munición incendiaria
Arma corta
Área (R4)



PROTECCIONES

Armadura astartes



20 6 6 8



13



Comunicador

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.

Veterano. Si crítico en combate, podrá realizar otra igual por ENE 0.

Veterano de la compañía

PUNTOS: 205



RAZA

Astartes



6 6 6 6



125



Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando)
Guardaespaldas, veterano

Bonus

12



ARMAS

Bólder

Pistola bólder

Granadas de fragmentación

Granadas perforantes



5 4 20 3

5 4 5 3

3 2 0 3

5 4 0 3



24

10

17

4



Arma corta
Área (R4)



PROTECCIONES

Armadura astartes



20 6 6 8



13



Comunicador

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Guardaespaldas. Puede asignarse el impacto de un ataque a un aliado a 3K. Cruza este Pj en la LdF.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.

Veterano. Si crítico en combate, podrá realizar otra igual por ENE 0.

Exterminador

PUNTOS: 282



RAZA

Astartes



6 6 6 6



125



Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando)



ARMAS

Bólder tormenta

Puño de energía



4 4 20 3



39



Arma complicada, daño extra, munición paralizante, munición perforante



20 7 6 9



10



Comunicador, lastrado, mega armadura, vulnerable



OBJETOS

Ataque teleportado

Baliza de teleportación

Crux terminatus



1 0 7



14



Tropas ocultas

1 0 7



16

Faro

1 0 7



26

Salvaguarda

Arma complicada. CH IMP -1.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Daño extra. DAÑ +1 si crítico en CH IMP.

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Faro. A 5 K: niega dispersión y distorsión y permite despliegue o teleport a 5 K de enemigos.

Lastrado. No puede correr ni esprintar.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.

Mega armadura. Esta armadura puede equiparse con armas que tengan el malus "enorme".

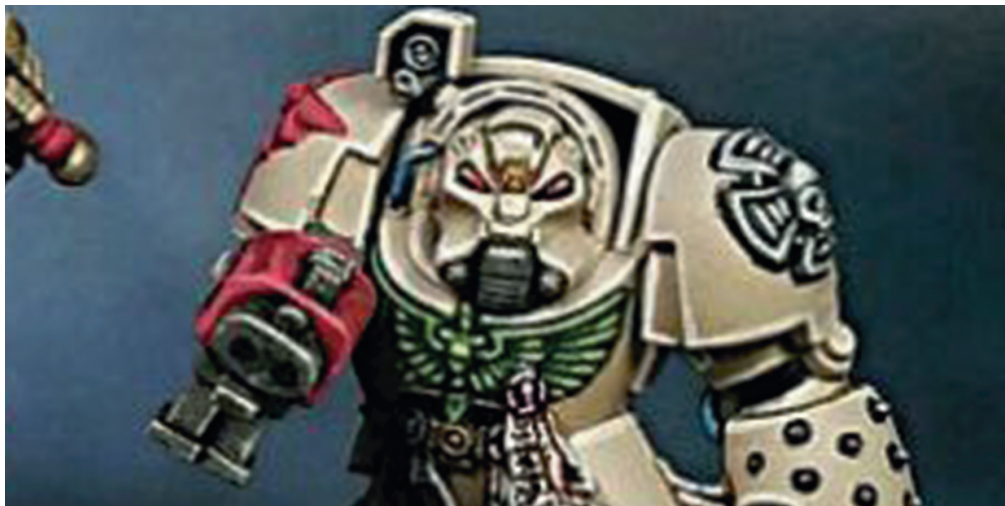
Munición paralizante. El objetivo, si es impactado, pierde tanta ENE como DAÑ.

Munición perforante. El objetivo, DEF -2. No vale contra escudos de energía.

Salvaguarda. Tiene un 2º CH DEF con DEF = 5.

Tropas ocultas. Despliega en cualquier punto del escenario, a +10 K de un enemigo.

Vulnerable. Este equipo sufre +1 estrés con la acción "corromper / hackear".



Exterminador de asalto

PUNTOS: 265

 RAZA	   		
Astartes	6 6 6 6	125	Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando)
 ARMAS	   		
Martillo de trueno	5 6 0 3	51	Aplasta, arma complicada, arma pesada, munición perforante
 PROTECCIONES	   		
Armadura de exterminador	20 7 6 9	10	Comunicador, lastrado, mega armadura, vulnerable
Escudo de tormenta	1 1 0 4	23	Absorción de impacto, afortunado
 OBJETOS	  		
Ataque teleportado	1 0 7	14	Tropas ocultas
Baliza de teleportación	1 0 7	16	Faro
Crux terminatus	1 0 7	26	Salvaguarda

Absorción de impacto. Enemigo tiene DAÑ -1.

Afortunado. Si sufre DAÑ, 1D10: 1 ignorar DAÑ.

Aplasta. Si impacta, CAL-1 a una protección enemiga.

Arma complicada. CH IMP -1.

Arma pesada. El personaje debe tener más CON que DAÑ el arma para poder utilizarla.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Faro. A 5 K: niega dispersión y distorsión y permite despliegue o teleport a 5 K de enemigos.

Lastrado. No puede correr ni esprintar.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.

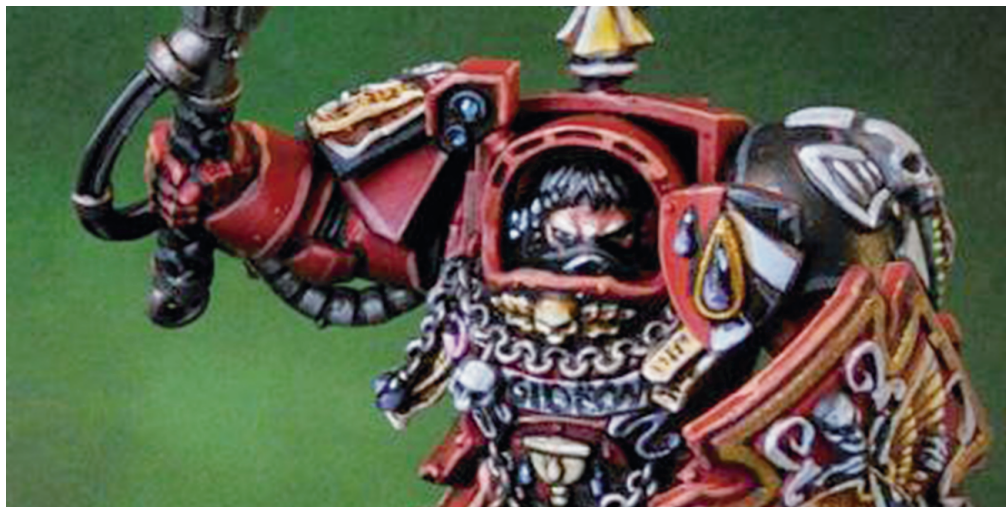
Mega armadura. Esta armadura puede equiparse con armas que tengan el malus "enorme".

Munición perforante. El objetivo, DEF -2. No vale contra escudos de energía.

Salvaguarda. Tiene un 2º CH DEF con DEF = 5.

Tropas ocultas. Despliega en cualquier punto del escenario, a +10 K de un enemigo.

Vulnerable. Este equipo sufre +1 estrés con la acción "corromper / hackear".



Intercesor betarano

PUNTOS: 208



RAZA

Astartes



6 6 6 6



125



Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando) Veterano

Bonus

10



ARMAS

Rifle bólder

Pistola bólder

Granadas de fragmentación

Granadas perforantes



5 4 20 3

5 4 5 3

3 2 0 3

5 4 0 3



29

10

17

4



Fuego a ráfagas
Arma corta
Área (R4)



PROTECCIONES

Armadura astartes



20 6 6 8



13



Comunicador

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Fuego a ráfagas. Si realiza 3 ataques a distancia consecutivos contra un mismo objetivo, cada siguiente ataque costará ENE-1. El 4º ataque costará ENE.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.

Veterano. Si crítico en combate, podrá realizar otra igual por ENE 0.

Intercesor

PUNTOS: 198



RAZA

Astartes



6 6 6 6



125



Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando)



ARMAS

Rifle bólder

Pistola bólder

Granadas de fragmentación

Granadas perforantes



5 4 20 3

5 4 5 3

3 2 0 3

5 4 0 3



29

10

17

4



Fuego a ráfagas
Arma corta
Área (R4)



PROTECCIONES

Armadura astartes



20 6 6 8



13



Comunicador

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Fuego a ráfagas. Si realiza 3 ataques a distancia consecutivos contra un mismo objetivo, cada siguiente ataque costará ENE-1. El 4º ataque costará ENE.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.

Infiltrador

PUNTOS: 261



RAZA

Astartes



6 6 6 6



125



Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando)



ARMAS

Carabina bólder de tirador

Pistola bólder

Granadas de fragmentación

Granadas perforantes



5 4 20 3

5 4 5 3

3 2 0 3

5 4 0 3



39

10

17

4



Fuego automático, munición ultraperforante
Arma corta
Área (R4)



PROTECCIONES

Armadura Phobos



20 6 6 8



36



Camuflaje, comunicador, radar, visor N3



OBJETOS

Guantelete Helix

Omni-interferidor

Pantalla de humo



1 0 3

1 0 3

3 0 5



17

12

1



Fortuna
Distorsión psíquica
Humo, un uso por actuación

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Camuflaje. Enemigo tiene CH IMP -1 a distancia.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Distorsión psíquica. A 5 K: neuromantes y titiriteros CH ATR -1, tropas desplegadas o teleportadas terreno difícil, y tropas por aire o teleportadas CH AGI. Si se falla, CH CON. Si se falla, 3 heridas.

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Fortuna. Una vez por turno: ignorar DAÑ o pifia; anular dado, recuperar 1 herida, éxito +1, DAÑ+1.

Fuego automático. CH IMP -1 y ENE -1 cada ataque a distancia consecutivo (ENE mín. 1).

Humo. Crea esferas de humo de hasta 2 K. Ataques hacia o desde el humo CH IMP -1.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

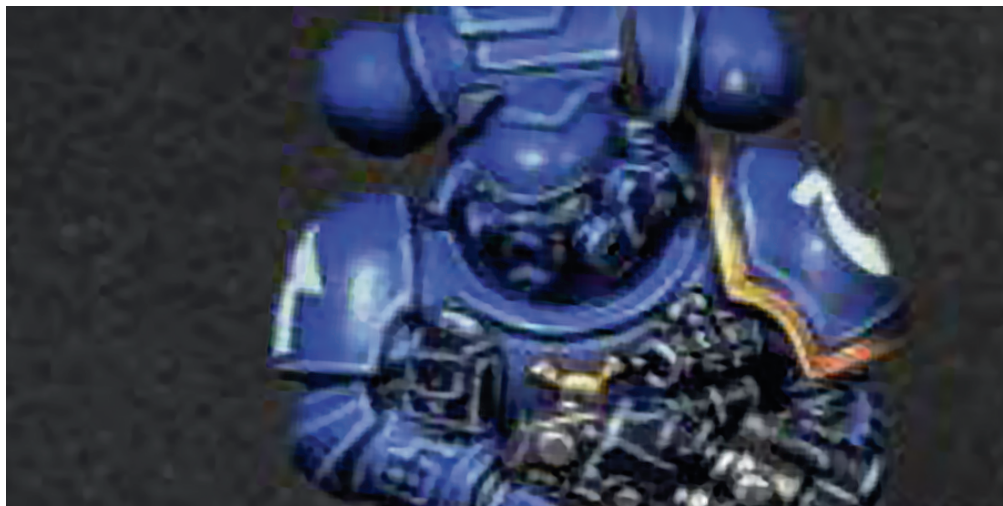
Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.

Munición ultraperforante. DEF-5 si crítico.

Radar. Ignora invisible y mimético. Ve en oscuridad.

Un uso por actuación. Sólo puede ser utilizado una vez por actuación y turno de juego.

Visor N. Ve con claridad de día, a 5 K/N. Anula los mod. negativos al atacar a larga distancia.



Eliminador

PUNTOS: 249



RAZA

Astartes



6 6 6 6



125



Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando) Tropas ocultas

Bonus

8



ARMAS

Rifle bólder de francotirador

-Balas ejecutor

-Balas hiperfrag

-Balas mortis

Pistola bólder

Granadas de fragmentación

Granadas perforantes



7 5 25 3

7 5 25 3

7 5 25 3

5 4 5 3

3 2 0 3

5 4 0 3



18

18

13

10

17

4



Fuego a ráfagas, visor N5, munición trazadora Área (R4), fuego a ráfagas, visor N5, dispersión Fuego a ráfagas, visor N5, daño extra Arma corta Área (R4)



PROTECCIONES

Armadura Phobos



20 6 6 8



36



Camuflaje, comunicador, radar, visor N3

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Camuflaje. Enemigo tiene CH IMP -1 a distancia.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Daño extra. DAÑ +1 si crítico en CH IMP.

Dispersión. Si en el CM IMP no hay crítico, dispersa: con LdV 1D10 K por cada 30 K, y sin LdV 1D10 K por cada 20 K.

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Fuego a ráfagas. Si realiza 3 ataques a distancia consecutivos contra un mismo objetivo, cada siguiente ataque costará ENE-1. El 4º ataque costará ENE.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.

Munición trazadora. CH IMP +2 a distancia.

Radar. Ignora invisible y mimético. Ve en oscuridad.

Tropas ocultas. Despliega en cualquier punto del escenario, a +10 K de un enemigo.

Visor N. Ve con claridad de día, a 5 K/N. Anula los mod. negativos al atacar a larga distancia.



Rebientainfiernos

PUNTOS: 229



RAZA

Astartes



6 6 6 6



125



Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando)



ARMAS

Incinerador de plasma

Pistola bólder

Granadas de fragmentación

Granadas perforantes



6 6 25 4

5 4 5 3

3 2 0 3

5 4 0 3



60

10

17

4



Daño extra, fuego pesado, munición ígnea, peligro Arma corta Área (R4)



PROTECCIONES

Armadura astartes



20 6 6 8



13



Comunicador

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Daño extra. DAÑ +1 si crítico en CH IMP.

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Fuego pesado. ENE +3 y DAÑ +3.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.

Munición ígnea. Si el arma hiere, el objetivo ganará el malus sobrecalentamiento.

Peligro. Si pifia en CH IMP, gana 1 DAÑ extra.

Agresor

PUNTOS: 223



RAZA

Astartes



6 6 6 6



125



Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando)



ARMAS

Guantelete tormenta de llamas

-Cuerpo a cuerpo

-Disparando



3 3 0 3

3 4 0 3



9

51



Arma complicada, daño extra Área (G3/2), munición incendiaria



PROTECCIONES

Armadura MK X Gravis



20 6 6 8



38



Comunicador, fortuna, lastrado, refuerzo

Arma complicada. CH IMP -1.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Daño extra. DAÑ +1 si crítico en CH IMP.

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Fortuna. Una vez por turno: ignorar DAÑ o pifia; anular dado, recuperar 1 herida, éxito +1, DAÑ+1.

Lastrado. No puede correr ni esprintar.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.

Munición incendiaria. Incendia si impacta. Estos, al principio de actuación, impacto automático de DAÑ 1. Puede apagar fuego (CH PSI y ENE 3).

Refuerzo. CH DEF +1.

Sargento

PUNTOS: 281



RAZA

Astartes



6 6 6 6



125



Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando) Grito de fuego

Bonus

25



ARMAS

Pistola de plasma



6 6 5 4



41



Arma corta, daño extra, fuego pesado, munición ígnea, peligro
Arma complicada, daño extra, munición paralizante, munición perforante
Área (R4)

Puño de energía

3 4 0 3

52

Granadas de fragmentación

3 2 0 3

17

Granadas perforantes

5 4 0 3

4



PROTECCIONES

Armadura astartes



20 6 6 8



13



Comunicador



OBJETOS

Querubin del armorium



1 0 2



4



Droga, drogas de combate

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Daño extra. DAÑ +1 si crítico en CH IMP.

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Fuego pesado. ENE +3 y DAÑ +3.

Grito de fuego. Aliados a 5K, CH IMP +1 en combate a distancia.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.

Munición ígnea. Si el arma hiere, el objetivo ganará el malus sobrecalentamiento.

Munición paralizante. El objetivo, si es impactado, pierde tanta ENE como DAÑ.

Munición perforante. El objetivo, DEF -2. No vale contra escudos de energía.

Peligro. Si pifia en CH IMP, gana 1 DAÑ extra.



Devastador

PUNTOS: 227



RAZA

Astartes



6 6 6 6



125



Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando)



ARMAS

Lanzamisiles

-Fragmentación

-Perforante

Granadas de fragmentación

Granadas perforantes



6 4 20 3

8 8 20 3

3 2 0 3

5 4 0 3



12

56

17

4



Área (R4), dispersión, munición autopropulsada

Área (R4)



PROTECCIONES

Armadura astartes



20 6 6 8



13



Comunicador

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Dispersión. Si en el CM IMP no hay crítico, dispersa: con LdV 1D10 K por cada 30 K, y sin LdV 1D10 K por cada 20 K.

Droga. 30% de crear una adicción. El adicto deberá utilizar el objeto cada turno o sufrir: 1 estrés, CH PSI, CH ATR -1 el resto de la actuación y 10% de hacerse "yonki".

Drogas de combate. [Droga] +5 ENE. ENE 0 en la siguiente actuación, sin poder reaccionar. 2 drogas de combate el mismo turno = 5 heridas al final de la actuación.

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.

Munición autopropulsada. ALC x2.

Táctico

PUNTOS: 193



RAZA

Astartes



6 6 6 6



125



Élite valiente, maestría en combate (bólder), maestro carnicero (cargando)



ARMAS

Bólder

Pistola bólder

Granadas de fragmentación

Granadas perforantes



5 4 20 3

5 4 5 3

3 2 0 3

5 4 0 3



24

10

17

4



Arma corta

Área (R4)



PROTECCIONES

Armadura astartes



20 6 6 8



13



Comunicador

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Élite valiente. Puede repetir CH VOL.

Maestría en combate (). CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.

Maestro carnicero. ENE -1 en armas con AGI.

PERFILES DE ARQUETIPOS



RAZA

Astartes	6	6	6	6	125
Dotado	5	5	5	5	85
Espíritu máquina	3	5	4	5	20
Humana	4	4	4	4	20
Humana - anciano	3	3	3	3	1
Humana - niño	3	4	3	3	5
Perro demoníaco	4	6	3	3	31
Primarca	8	8	8	8	338
Primaris	7	7	7	7	208
Servidor	4	3	4	4	10



Élite valiente, Maestría en combate (bólder), Maestro carnívero (cargando)
 Maestría en combate (bólder), Maestro carnívero (cargando), Élite valiente
 Vulnerable

Garras y dientes, No vivo
 Fortuna, Líder
 Élite valiente, Líder, Maestría en combate (bólder), Maestro carnívero (cargando)
 Vulnerable



ARMAS

Absolución	4	5	12	3	51
Ametr. pesada granif. Ícaro acop.	3	4	20	3	68
Ametralladora pesada granífero	6	4	30	3	1
Ametralladora pesada granífero acop.	3	4	30	3	59
Ametralladora pesada granífero Ícaro	6	4	20	3	8
Arma de combate de Dreadnought	4	5	0	3	44
Arma de combate modelo Hierro	3	4	0	3	37
Arnés de granadas	3	4	10	3	46
Asalto mental	5	1	5	3	1
Bastón psíquico	3	2	0	3	14
Batería de cohetes Ícaro	7	7	20	4	64
Batería de cohetes Ícaro acoplada	8	7	35	4	53
Batería de misiles Bellicatus	7	7	35	4	79
Batería de misiles frag Bellicatus	6	4	40	3	17
Batería de misiles perf. Bellicatus	8	8	40	3	76
Bendición de furia	3	5	0	3	66
Bláster de plasma	6	6	15	4	45
Bólder	5	4	20	3	24
Bólder acoplado	4	4	20	3	39
Bólder artesanal	5	4	20	3	39
Bólder de asalto	3	4	15	3	49
Bólder de forja	3	5	20	3	99
Bólder especial	5	4	20	3	32
Bólder Huracán	2	4	20	3	86
Bólder pesado	5	5	25	3	47
Bólder pesado acoplado	4	5	25	3	66
Bólder pesado ejecutor	5	5	25	3	57
Bólder pesado torm. inf. - lanzallamas	6	5	10	3	47
Bólder pesado tormenta infernal	6	5	25	3	33
Bólder tempestad	3	4	20	3	54
Bólder tormenta	4	4	20	3	39
Bomba de fusión	7	7	0	5	53
Cañón automático acelerador	6	7	35	4	94
Cañón automático acelerador acoplado	5	7	35	4	149
Cañón automático granífero acoplado	5	7	35	4	144
Cañón automático Predator	6	7	35	4	94
Cañón automático Segador	6	7	30	4	89
Cañón congelante	7	5	25	3	8
Cañón de asalto	5	6	20	3	69
Cañón de asalto acoplado	4	6	20	3	114
Cañón de asalto modelo Kheres	5	6	20	4	70
Cañón de fusión	7	7	20	5	73
Cañón de fusión acoplado	6	7	20	5	95
Cañón de plasma	6	6	30	4	73
Cañón de plasma pesado	6	7	30	4	105
Cañón de plasma pesado acoplado	5	7	30	4	160



Reliquia, Daño extra, Munición perforante
 Arma ATA, Munición trazadora, Enorme, Mucho más alcance
 Enorme
 Arma ATA, Munición trazadora, Enorme, Mucho más alcance
 Daño extra
 Daño extra
 Área (R3). Dispersión
 Invocación, Más alcance, Munición reforzada
 Munición bendecida
 Área (R4). Arma ATA, Munición trazadora, Enorme, Dispersión
 Área (R4). Arma ATA, Munición trazadora, Enorme, Dispersión
 Área (R4). Arma ATA, Munición trazadora, Enorme, Dispersión
 Área (R4). Dispersión, Enorme

Invocación, Daño extra, Reliquia, Requiere (Capellán)
 Daño extra, Munición ígnea, Fuego pesado, Peligro, Inflamable

De precisión

Daño extra, Más alcance

Mucho más alcance
 Área (G7/2). Mun. incendiaria, Munición teledirigida, Dispersión
 Más alcance






Munición experimental, Revientamuros, Un uso por aventura

Enorme

Área (R4). Dispersión, Enorme, Arco concentrado

Munición experimental
 Munición experimental, Enorme
 Área (R4). Daño extra, Munición ígnea, Fuego pesado, Peligro, Dispersión
 Área (R4). Daño extra, Munición ígnea, Fuego pesado, Peligro, Dispersión
 Área (R4). Daño extra, Munición ígnea, Fuego pesado, Peligro, Dispersión

ARMAS (Continuación)

					
Cañón Demolisher	9	10	20	8	131
Cañón gatlin de campaña	3	5	20	3	99
Cañón gatlin de campaña pesado	4	6	25	3	114
Cañón gatlin de campaña pesado acop.	4	6	25	3	119
Cañón grav	6	5	25	3	41
Cañón incendium	4	5	10	3	66
Cañón laser	10	9	40	6	51
Cañón laser acoplado	8	9	40	6	129
Cañón tormenta	4	4	20	3	62
Cañón tormenta de llamas	6	6	0	3	55
Cañón tormenta Ícaro	8	7	35	4	57
Carabina bólter	4	4	20	3	39
Carabina bólter de tirador	5	4	20	3	39
Carabina bólter especial	4	4	20	3	42
Carabina bólter investigador	5	4	20	3	34
Carabina bólter investigador artesanal	5	4	20	3	49
Carabina bólter oculus	5	4	20	3	34
Carabina bólter oculus artesanal	5	4	20	3	49
Cargador Volkite	7	5	17	3	1
Combi-arma - bólter	5	4	20	3	24
Combi-arma - lanzallamas	3	4	0	3	58
Combi-arma - plasma	6	6	20	4	50
Combi-arma - rifle de fusión	7	7	10	5	63
Combi-arma - rifle grav	5	5	15	3	50
Combi-bólter	4	4	20	3	39
Comunicador orbital	9	8	80	5	79
Crozius arcanum	4	3	0	3	21
Destructor de fusión	7	7	20	5	68
Destructor láser	9	9	30	8	81
Destructor láser Lancero	9	9	50	8	96
Destructor láser pesado	9	10	50	8	158
Dientes de Terra	3	4	0	3	17
Escopeta astartes	4	4	15	3	34
Espada ardiente	3	3	0	3	11
Espada de energía	3	3	0	3	39
Espada de energía artesanal	3	3	0	3	54
Espada psíquica	3	3	0	3	34
Espada sierra astartes	3	3	0	3	24
Espada Xenofase	3	3	0	3	27
Espolón láser	9	9	20	6	69
Espolón láser acoplado	7	9	20	6	189
Espolón láser atronador	9	9	30	6	79
Eviscerador	3	4	0	4	25
Exterminador de plasma	5	6	15	4	75
Filo del triunfo	3	3	0	3	19
Filo ejemplar	3	4	0	3	22
Filo reliquia	3	3	0	3	24
Filo reliquia ejecutor	3	3	0	3	24
Filoarma	3	3	0	3	16
Furia de los ancianos	5	3	0	3	20
Fusil de fusión	7	7	15	5	73
Fusil de fusión pesado	7	8	20	5	116
Fusil láser	8	8	30	5	71
Garra relámpago	2	3	0	3	49
Gran garra de lobo	3	4	0	3	51
Gran hacha fenrisiana	3	4	0	3	44
Granada aturdidora	3	2	0	3	16
Granadas frag	3	2	0	3	17
Granadas perforantes	5	4	0	3	4
Guantelete de asalto (CaC)	3	4	0	3	27
Guantelete de asalto (disparo)	3	4	10	3	44
Guantelete de asalto automático (CaC)	3	3	0	3	9
Guantelete de asalto automático (disp.)	3	4	15	3	49
Guantelete tormenta de llamas (CaC)	3	3	0	3	9
Guantelete tormenta de llamas (disparo)	3	4	0	3	51
Hacha de energía	3	3	0	3	34
Hacha de energía artesanal	3	3	0	3	49
Hacha de energía omnissiana	3	3	0	5	51
Hacha psíquica	3	3	0	3	29
Incinerador de plasma	6	6	25	4	60
Incinerador de plasma de asalto	5	6	20	3	77
Incinerador de plasma pesado	6	7	30	5	98
Ira del primarca	4	5	25	3	56
Lamento	7	7	25	3	39
Lanza de energía	3	3	0	3	41
Lanzagranadas astartes - frag	3	3	15	3	38
Lanzagranadas astartes - perforante	6	6	25	3	51
Lanzagranadas de muñeca	4	2	10	3	1
Lanzagranadas fragtormenta	3	2	10	3	21



Área (R4). Daño extra, Enorme, Dispersión

Enorme

Daño extra, Munición reforzada (contra DEF > 5)

Munición incendiaria, Munición teledirigida

Daño extra

Daño extra

Área (R4). Golpe de los dioses, Munición autopropulsada, Artillero

requerido, Enorme

Área (G7/2). Munición incendiaria

Arma ATA, Enorme, Munición explosiva

Fuego automático, Munición ultraperforante

Daño extra

Fuego automático, Niega (guardaespaldas)

Fuego automático, Niega (guardaespaldas), De precisión

Fuego automático, Munición buscadora

Fuego automático, Munición buscadora, De precisión

Daño extra

Área (G7/2). Munición incendiaria, Un uso por actuación

Daño extra, Mun. ígnea, Fuego pesado, Peligro, Un uso por act.

Munición experimental, Fuego a ráfagas, Un uso por actuación

Fuego a ráfagas, Daño extra, Mun. reforzada, Un uso por actuación

Área (R4). Un uso por aventura, Dispersión, Enorme

Aplasta, munición perforante

Munición experimental, Enorme

Daño extra

Daño extra, Enorme

Daño extra

Daño extra, Reliquia

Munición perforante, Reliquia

Difícil de matar (CaC), Munición perforante

Difícil de matar (CaC), De precisión, Munición perforante

Difícil de matar (CaC), Munición bendecida

Difícil de matar (CaC)

Daño extra, Munición vida o muerte

Daño extra

Daño extra

Daño extra

Daño extra

A 2 manos, Arma complicada, Daño extra

Área (R3). Daño extra, Munición ígnea, Fuego pesado, Peligro,

Dispersión

Difícil de matar (CaC), De precisión, Reliquia

Difícil de matar (CaC), Reliquia

Difícil de matar (CaC)

Difícil de matar (CaC)

Área (L10). Invocación, Munición psíquica

Munición experimental, Fuego automático

Munición experimental, Fuego automático

Daño extra

Munición explosiva

A 2 manos, munición explosiva

A 2 manos, Arma complicada, Daño extra, Munición explosiva

Área (R3). Munición aturdidora

Área (R4).

Arma complicada, Daño extra

Arma complicada, Daño extra

Arma complicada, Daño extra

Área (G3/2). Munición incendiaria

Daño extra, munición perforante

Daño extra, munición perforante, De precisión

Daño extra, munición perforante, De precisión

Daño extra, munición bendecida

Daño extra, Munición ígnea, Fuego pesado, Peligro

Daño extra, Munición ígnea, Fuego pesado, Peligro

Daño extra, Munición ígnea, Fuego pesado, Peligro

Reliquia, Mucho más alcance

Reliquia, Daño extra

arma arrojadiza, Munición perforante

Área (R3). Dispersión, Más alcance

Área (R3). Dispersión

Área (R3). Dispersión, Más alcance

ARMAS (continuación)



Lanzagranadas perforotmenta	5	6	15	3	64	
Lanzallamas	5	4	0	3	33	Área (G7/2). Munición incendiaria
Lanzallamas pesado	6	5	0	3	37	Área (G7/2). Munición incendiaria, Munición ígnea
Lanzamisiles - frag	6	4	20	3	12	Área (R4). Dispersión, Munición autopropulsada
Lanzamisiles - perforante	8	8	20	3	56	
Lanzamisiles arpón celestial	9	9	45	6	118	Arma ATA, Daño extra, Mun. trazadora, Munición anti (pesona)
Lanzamisiles Centurión	7	8	30	5	103	Área (R3). Dispersión
Lanzamisiles Cerbero	6	4	15	3	1	Área (R4). Dispersión, Enorme
Lanzamisiles Ciclón - frag	4	4	30	3	52	Área (R4). Dispersión, Enorme
Lanzamisiles ciclón - perforante	8	8	30	3	61	Enorme
Lanzamisiles Hammerfall - súper frag	6	6	60	3	89	Área (R4). Dispersión, Enorme
Lanzamisiles Hammerfall - súper perf	9	10	60	3	155	Enorme
Lanzamisiles martilleador	9	8	30	5	39	Daño extra
Lanzamisiles martillo celestial	7	5	25	4	5	Arma ATA, Munición trazadora, Enorme, Mucho más alcance
Lanzamisiles tifón - frag	4	4	40	3	62	Área (R4). Dispersión, Enorme
Lanzamisiles tifón - perforante	9	8	40	3	39	Enorme
Lanzamisiles tormentoso	9	8	30	5	49	Daño extra, Munición autopropulsada
Lanzamisiles viento de muerte	6	5	10	3	16	Área (R4). Dispersión, Enorme
Lanzamisiles Whirlwind castellano	5	6	30	3	102	Área (R4). Golpe de los dioses, Munición autopropulsada, Dispersión, Enorme
Lanzamisiles Whirlwind venganza	8	7	30	4	59	Área (R4). Golpe de los dioses, Munición autopropulsada, Dispersión, Enorme
Macroincinerador de plasma	6	8	30	5	176	Área (R4). Mun. ígnea, Fuego pesado, Peligro, Enorme, Dispersión
Maldición tenebrosa	6	4	10	3	6	Área (R4). Invocación, Acobardamiento
Martillo de trueno	5	6	0	3	51	Aplasta, Arma complicada, Arma pesada, munición perforante
Martillo de trueno pesado	6	7	0	3	63	Aplasta, Arma complicada, Arma pesada, Daño extra, munición perforante
Martillo sísmico	4	4	0	3	9	Aplasta, Arma complicada, Daño extra, Enorme
Martillo tempestad	4	4	0	3	6	a 2 manos, Arma complicada, Arma pesada, Aplasta, Daño extra
Matriz de bólteres pesados Hammerfall	6	5	15	3	13	Enorme
Matriz de lanzallamas pes. Hammerfall	6	5	10	3	37	Área (G7/2). Mun. incendiaria, Mun. ígnea, Dispersión, Enorme
Maza de energía	3	3	0	3	33	Aplasta, munición perforante
Mecadendríta	2	1	0	3	8	Veterano
Minas de disrupción	3	2	0	3	11	Área (R3). Munición reforzada, Un uso por aventura
Misil cazador-aniquilador	9	10	40	8	140	Un uso por aventura, Golpe de los dioses, Enorme
Misil cazador-Silencioso	9	10	40	8	130	Un uso por aventura, Enorme
Misil tormenta furiosa	9	10	40	8	133	Daño extra, Enorme, Un uso por aventura
Mortis Machina	3	4	0	3	17	Reliquia, Daño extra (máquinas)
Pistola bólter	5	4	5	3	10	Arma corta
Pistola bólter Absolver	4	5	5	3	47	Arma corta
Pistola bólter especial	4	4	5	3	28	Arma corta, Daño extra
Pistola bólter especial artesanal	4	4	5	3	43	Daño extra, De precisión, Arma corta
Pistola bólter pesada	5	5	5	3	28	Arma corta
Pistola congelante - disperso	3	3	5	3	44	Área (R3). Arma corta, Arco concentrado
Pistola de plasma	6	6	5	4	41	Daño extra, Munición ígnea, Fuego pesado, Peligro, Arma corta
Pistola grav	4	5	5	3	60	Daño extra, Munición reforzada, Arma corta
Pistola inferno	8	7	5	5	33	Arma corta, Munición experimental
Pistola lanzallamas	2	2	0	3	31	Área (G3/2). Munición incendiaria
Pistola Neovolkite	5	5	5	3	31	Daño extra, Arma corta
Pistola reductora	3	3	3	3	23	Daño extra, Arma corta
Puño de energía	3	4	0	3	52	Arma complicada, Daño extra, Mun. paralizante, Mun. perforante
Puño invictor	3	4	0	3	42	Daño extra, Enorme, Munición paralizante
Puño redentor	3	4	0	3	42	Daño extra, Enorme, Munición paralizante
Puño sierra	4	5	0	3	44	Arma complicada, Daño extra, Munición paralizante
Puño sierra de Dreadnought	7	7	0	4	40	Daño extra, Munición reforzada (transportes), Enorme
Purgatorus	3	5	12	3	74	Reliquia, Daño extra
Rifle bólter	5	4	20	3	29	Fuego a ráfagas
Rifle bólter acoplado	4	4	20	3	49	Fuego a ráfagas, Más alcance
Rifle bólter automático	4	4	20	3	44	Fuego a ráfagas
Rifle bólter automático acoplado	3	4	20	3	59	Fuego a ráfagas
Rifle bólter automático artesanal	3	4	20	3	74	Fuego a ráfagas, De precisión
Rifle bólter Bellicos	4	5	25	3	61	Reliquia, Mucho más alcance, Fuego a ráfagas
Rifle bólter de francoti. - balas ejecutor	7	5	25	3	18	Fuego a ráfagas, Visor N5, Mun. trazadora
Rifle bólter de francot. - balas hiperfrag	7	5	25	3	18	Área (R4). Fuego a ráfagas, Visor N5, Dispersión
Rifle bólter de francoti. - balas mortis	7	5	25	3	13	Fuego a ráfagas, Visor N05, Daño extra
Rifle bólter ejecutor	5	5	25	3	62	Fuego a ráfagas, Mucho más alcance
Rifle bólter pesado	5	5	25	3	57	Fuego a ráfagas, Más alcance
Rifle bólter pesado artesanal	5	5	25	3	72	Fuego a ráfagas, Más alcance, De precisión
Rifle bólter silencioso	5	4	20	3	42	Fuego a ráfagas, Mucho más alcance, Silenciador
Rifle bólter silencioso artesanal	5	4	20	3	57	Fuego a ráfagas, Mucho más alcance, Silenciador, De precisión
Rifle bólter tormenta infernal	4	5	25	3	71	Fuego a ráfagas
Rifle de francotirador de explorador	7	4	20	3	1	Fuego a ráfagas, Mucho más alcance, Visor N5, Daño extra, Niega (guardaespaldas)
Rifle de fusión	7	7	10	5	68	Munición experimental, Fuego a ráfagas
Rifle de plasma	6	6	20	4	60	Daño extra, Mun. ígnea, Fuego pesado, Peligro, Fuego a ráfagas
Rifle grav	5	5	15	3	55	Fuego a ráfagas, Daño extra, Munición reforzada
Servobrazo	3	3	0	3	11	Un uso por actuación
Sistema antiaéreo granífero	3	4	20	3	68	Arma ATA, Munición trazadora, Enorme, Mucho más alcance
Soplete de plasma	6	6	5	4	41	Daño extra, Munición ígnea, Fuego pesado, Peligro, Arma corta
Taladros de asedio	5	5	0	3	34	aplasta, enorme, Munición perforante



PROTECCIONES

Armadura Astartes	20	6	6	8	13
Armadura Centurión	30	7	6	9	49
Armadura de explorador	10	5	6	7	19
Armadura Exterminador	20	7	6	9	10
Armadura Indómitus	30	7	7	9	22
Armadura MK X Gravis	20	6	6	8	38
Armadura Phobos	20	6	6	8	36
Armadura Primaris	20	6	7	9	15
Armadura táctica marine	5	4	4	4	16
Armadura Tecnomarine	30	7	7	9	23
Coraza adamantina	1	1	6	4	22
Domoescudo de repulsión	1	1	0	4	21
Escudo automático	1	1	0	4	26
Escudo de asedio Vindicator	1	1	0	4	16
Escudo de combate	1	1	0	4	26
Escudo de tormenta	1	1	0	4	23
Escudo de ventisca	1	1	0	4	26
Escudo eterno	1	1	0	4	28
Escudo reliquia	1	1	0	4	26
Implantes de Servidor	10	5	4	7	16



METAHABS

Alucinación	6	0	3	21
Azote psíquico	4	0	3	13
Cántico de odio	5	0	3	15
Catecismo de fuego	5	0	3	12
Corredor temporal	5	0	3	7
Exhortación de ira	5	0	3	20
Fortaleza psíquica	6	0	3	19
Letanía de fe	5	0	3	9
Letanía de odio	5	0	3	17
Mantra de fuerza	5	0	3	20
Mirada del escrutador (Phobos)	6	0	3	19
Ocultación (Phobos)	4	0	3	10
Poder de los héroes	6	0	3	12
Recital de concentración	5	0	3	20
Velo temporal	6	0	3	25
Zona de anulación	7	0	3	39



OBJETOS

Angel Artífice	1	0	9	13
Ataque teleportado	1	0	7	14
Aura de hierro	1	0	8	27
Baliza de teleportación	1	0	7	16
Capa de Camuflaje	1	0	3	12
Capa de hilo fantasma	1	0	3	1
Capucha psíquica	1	0	4	13
Comunicador de infiltrador	1	0	3	3
Crux terminatus	1	0	7	26
El juicio del emperador	1	0	9	1
Estandarte astartes	1	0	3	52
Estandarte del capítulo	1	0	3	57
Estandarte del emperador ascendente	1	0	9	58
Estandarte del odio justiciero	1	0	3	42
Guantelete hélix	1	0	3	17
Halo indómitus	1	0	5	11
Honor vehemente	1	0	2	6
Lanzador de halos infernum	1	0	7	21
Lanzadores automáticos	3	0	5	1
Lanzadores de asalto	3	0	5	3
Lanzagarrfos	1	0	3	17
Nartheicum	5	0	5	10
Omni-interferidor	1	0	3	12
Omniscopio	1	0	3	7
Pantalla de humo	3	0	5	1
Paracaídas gravítico de saqueador	1	0	7	14
Pendón de los caídos	1	0	3	32



Comunicador
Ajustable, Munición buscadora, Salvaguarda, Servus, Vulnerable
Comunicador
Comunicador, Lastrado, Mega armadura, Vulnerable
Reliquia, Salvaguarda, Fortuna
Comunicador, Lastrado, Fortuna, Refuerzo
Camuflaje, Comunicador, Radar, Visor N03
Comunicador
Comunicador
Ultraligero, Vulnerable, Comunicador
Fortuna, Refuerzo, Reliquia
Salvaguarda, Enorme
Salvaguarda
Refuerzo, Enorme
Salvaguarda
Absorción de impacto, Afortunado
Salvaguarda
Reliquia, Salvaguarda, Refuerzo, Afortunado
Salvaguarda








Área (R3). Invocación, Malef. (Muy miedoso), Maleficio (Tuerto)
Invocación, Runas de combate, Shin
Invocación, Grito berserker
Área (R3). Invocación, Munición reforzada
Área (R3). Invocación, Teleport
Invocación, Grito de muerte
Área (R3). Invocación, Salvaguarda
Área (R3). Invocación, Afortunado
Área (R3). Invocación, De precisión
Invocación, Afilada, Maestro carniceiro, Profesión bárbaro
Área (R3). Invocación, De precisión, Munición buscadora
Área (R3). Invocación, Mimético
Invocación, Profesión acróbata, Profesión bárbaro
Invocación, Grito de fuego
Área (R4). Invocación, Grito berserker
Área (R3). Invocación, Distorsión psíquica, Hábito de imbecilidad, Munición vida o muerte



Reliquia, Refuerzo, Profesión bárbaro
Tropas ocultas
Salvaguarda
Faro
Camuflaje
Invisible, Reliquia
Runas de combate
Comunicador
Salvaguarda
Reliquia, Señor del sometimiento, Radiante
Estandarte, Grito de venganza
Estandarte, Grito de odio
Aura de obstinación, Estandarte, Reliquia
Estandarte, Grito de venganza, Munición teledirigida, Reliquia
Fortuna
Reliquia, Salvaguarda, Afortunado
Reliquia, Grito de maestría
De precisión
Humo, Un uso por actuación
Humo denso, Un uso por actuación
Tropas tras las líneas enemigas, Araña
Maestría (curar), Niega (droga)
Distorsión psíquica
Munición buscadora
Humo, Un uso por actuación
Tropas ocultas
Reliquia, Estandarte, Grito de sangre





OBJETOS (continuación)



				
Propulsor de salto	1	0	7	24
Proyectiles vórtice (bólder)	1	0	3	1
Querubín de armorium	1	0	2	4
Relicario de Gathalamor	1	0	9	8
Reliquia del primarca	3	0	3	20
Restaurativos de combate	3	0	2	12
Rosarius	1	0	7	26
Sistemas multiespectro	1	0	3	15
Telemetría por enlace de datos	1	0	3	3
Tomo de Malcador	1	0	9	3
Transpondedor teleportación Astartes	1	0	3	1
Turbo	1	0	7	8
Velo neuronal	1	0	9	3
Vox Spiritum (Primaris)	1	0	5	1

	
Tropas ocultas, Súper salto	24
Reliquia, Requiere (bólder), Munición psíquica, Munición reforzada	1
Drogas de combate, Droga	4
Reliquia, Distorsión psíquica, Distorsión envenenada	8
Reliquia, Grito de maestría, Grito de fuego, Un uso por aventura	20
Cóctel de vitaminas, Droga, Elixir N3	12
Salvaguarda	26
Visor N03, Radar	15
Comunicador	3
Maná N3, Reliquia	3
Reliquia, Tropas ocultas	1
Fuego en las venas, Requiere (Vehículo)	8
Orador, Reliquia, Runas de combate	3
Reliquia, Requiere (Primaris), Órdenes	1



TRANSPORTES

				
Bunker hammerfall	6	0	9	14
Caballo	2	2	4	4
Caballo de élite	2	3	5	6
Caballo de guerra	2	2	5	5
Cañonera stormraven	8	5	7	14
Cañonera stormtalon	6	5	6	10
Cápsula de desembarco	6	0	7	8
Caza Mondoshaw	3	12	6	8
Chasis Impulsor	7	3	9	12
Chasis Land raider	8	3	9	16
Chasis Land speeder	4	4	6	6
Chasis Repulsor	8	3	9	16
Chasis Rhino	6	3	8	10
Chasis Storm speeder	5	4	6	10
Dreadnought	6	1	7	8
Dreadnought desprecio	7	1	7	9
Dreadnought redentor	7	1	7	13
Dreadnought robusto	6	1	8	8
Dreadnought venerable	6	1	7	8
Exoesqueleto táctico invictor	7	2	6	13
Impulsor	7	3	8	11
Incursor Mangalar	3	15	5	5
Interceptor stormhawk	6	5	7	10
Land speeder tormenta	4	4	5	7
Lobo de guerra	3	3	5	5
Moto	4	3	5	4
Moto de ataque	4	3	5	4
Moto de explorador	4	4	5	4
Moto Primaris	4	3	5	6
Pez aéreo	7	2	4	5
Predador aniquilador	6	3	8	11
Predador destructor	6	3	8	11
Quad	4	3	6	6
Servotorreta	3	0	6	4
Soporte con orugas	3	1	6	4
Tanqueta marine	5	5	8	8

		
33	33	Explota, Machina mors, Capacidad ()
24	24	Capacidad (1), Rápido
30	30	Capacidad (1), Rápido
28	28	Capacidad (1), Rápido
35	35	Explota, Vuelo a gran altitud, Difícil de matar, Levitador, Capacidad
27	27	Explota, Vuelo a gran altitud, Difícil de matar, Levitador
32	32	Explota, Tropas ocultas, Munición trazadora, Capacidad ()
82	82	Vuelo espacial, vuelo a gran altitud, caza, escudo de energía avanzado N3, marcador de objetivos
45	45	Explota, Humo denso, Levitador, Contracarga, Munición trazadora
37	37	Explota, Humo denso, Capacidad ()
16	16	Explota, Vuelo, Comunicador
43	43	Explota, Humo denso, Levitador, Contracarga, Capacidad ()
27	27	Explota, Humo denso
18	18	Explota, Vuelo
26	26	Explota, Absorción de impacto, Mecha, Vulnerable, Humo denso
40	40	Explota, Absorción de impacto, Mecha, Vulnerable, Salvaguarda
24	24	Explota, Absorción de impacto, Mecha, Vulnerable
43	43	Explota, Absor. de impacto, Mecha, Vulnerable, Maestro guerrero
27	27	Explota, Absorción de impacto, Mecha, Vulnerable, Afortunado
25	25	Explota, Tropas ocultas, Mecha
49	49	Explota, Salvaguarda, Contracarga, Capacidad (6)
44	44	Vuelo espacial, vuelo a gran altitud, caza, Maestría (pilotar naves)
35	35	Explota, Vuelo a gran altitud, Difícil de matar, Caza, Levitador
26	26	Explota, Vuelo, Tropas tras las líneas enemigas, Capacidad (5)
23	23	Capacidad (1)
23	23	Fuego en las venas
23	23	Fuego en las venas
40	40	Fuego en las venas, Tropas tras las líneas enemigas, Humo denso
43	43	Fuego en las venas, Maestro carnicero, Munición trazadora
18	18	Capacidad (2), levitador, pez
28	28	Explota, Humo denso
28	28	Explota, Humo denso
26	26	Explota, Fuego en las venas, Munición trazadora
14	14	Vulnerable
20	20	
35	35	Capacidad (10)

NOTAS



Este libreto es un libro de facción del juego de miniaturas:

WARTIME

www.wartimethegame.com