

CODEX CAZADORES DE ALIENIGENAS



Por: AERTES

ÍNDICE:

APOYO PESADO	31	MODIFICACIONES PARA VEHICULOS	17
ARMERÍA DE LOS CAZADORES DE		NOTAS SOBRE LOS CAZADORES DE	
ALIENÍGENAS.....	11	ALIENÍGENAS.....	8
AVISO LEGAL.....	35	PODERES PSÍQUICOS DEL ORDO XENOS	9
BIBLIOGRAFÍA.....	3	REGLAS ESPECIALES DE LOS GUARDIANES	
CUARTEL GENERAL	24	DE LA MUERTE.....	7
EL SÉQUITO INQUISITORIAL.....	19	TROPAS DE ÉLITE.....	25
LOS CAZADORES DE ALIENÍGENAS COMO		TROPAS DE LÍNEA	30
ALIADOS	22		



MATA AL ALIENIGENA

Ahora que los jugadores del Warhammer 40.000 tenemos a nuestra disposición a los Cazadores de Demonios y Cazadores de Brujas, muchos nos preguntamos cuánto tardará en salir a la venta la última rama de la Inquisición. Pues bien, a algunos la impaciencia nos puede, lo cual me ha llevado a escribir un Codex no oficial con una idea aproximada de lo que podrían ser los Cazadores de Alienígenas renovados.

Los Orígenes

Los Cazadores de Alienígenas son los integrantes del Ordo Xenos, la rama de la Inquisición dedicada a exterminar la amenaza alienígena contra el Imperio de la Humanidad.

Como ocurre con el Ordo Malleus y el Ordo Hereticus, los miembros de esta orden poseen armamento y habilidades orientados a hacer frente a aquello contra lo que consagran sus vidas, ya sean las mareas vivientes de orkos como el sofisticado armamento tau o las monstruosas bioconstrucciones tiránidas. Sea cual sea el enemigo a hacer frente, el Ordo Xenos dispone de lo necesario para que sea el pabellón de la Humanidad y no el de ninguna raza alienígena el que ondee en la cumbre de la galaxia.

Aprende a Matar Xenos

El brazo armado de esta organización no podía ser otro sino los Guardianes de la Muerte; reclutados entre los marines más capaces de muchos de los capítulos del Imperio para formar una fuerza de élite, la única entre la Humanidad capaz de enfrentarse a los horrores de lo xenos con garantías de éxito.

En este codex, los Guardianes de la Muerte han experimentado un aumento de sus habilidades y opciones respecto a su versión oficial. Me parecía muy injusto que su coste (+5 puntos respecto al marine estándar) sólo incluyera un par de mejoras. Ahora, por el mismo precio, poseen habilidades que pueden hacer cambiar el curso de un combate si son utilizadas adecuadamente.

Entre las más importantes, la regla *y no conocerán el miedo*. Justo era que los brazos armados del resto de órdenes inquisitoriales no poseyeran esta regla (los Caballeros Grises ya poseen *coraje* y las hermanas de batalla no son marines espaciales), pero una fuerza formada por marines espaciales y sancionada por la propia inquisición merece la habilidad más destacada del Adeptus Astartes, máxime cuando la Guardia de la Muerte suele operar en pequeños grupos en los que cada miembro depende del resto para sobrevivir. Sobre este punto hablaré más adelante.

Cabe destacar dos nuevas habilidades que se les han otorgado.

La regla *Hasta el Último Hombre* representa la tenacidad con que los Guardianes de la Muerte perseguirán sus objetivos sin importar lo desesperado de la lucha. Los Guardianes de la Muerte son enviados a los entornos más hostiles, desde tumbas necronas a bionaves tiránidas, y su preparación mental para situaciones límite supera con mucho la del marine normal.

Por otro lado, sobre el campo de batalla los Guardianes de la Muerte deberán hacer frente a criaturas que superan con mucho las posibilidades del más poderoso marine. Carnifex, Guerreros tiránidos, Guardianes Espectrales... para enfrentarse a tales abominaciones no bastan el arrojo y la valentía. Conoce a tu enemigo y sabrás por



dónde atacar. Ahora los Guardianes de la Muerte poseen la regla *Maniobras Tácticas*, con la cual una unidad enemiga que llegue a asaltar a una unidad de Guardianes de la Muerte puede perder la relativa seguridad de estar trabada en cuerpo a cuerpo y quedar completamente expuesta a la potencia de fuego de todo un ejército.

Y, como veremos ahora, cuando se habla de Guardianes de la Muerte incluso el bólter estándar puede ser un arma de destrucción masiva.

Equipados para Exterminar

Las legendarias municiones especiales de los Guardianes de la Muerte se han preservado intactas, por lo que toda una escuadra puede aún cargar sus bólteres con munición Kraken para hacer añicos las armaduras enemigas, o munición Infierno que aumenta la posibilidad de infligir heridas al más resistente enemigo. La novedad es que ahora las pistolas bólter y los bólteres de asalto también pueden cargarse con estas municiones, abriendo un nuevo abanico de posibilidades para las miniaturas con acceso a la armería.

A esto se añade el no menos clásico bólter pesado giroestabilizado y la habilidad *disparar a una mano* de los Guardianes de la Muerte. Todo ello unido al nuevo transporte Erradicador convierte a una sola de estas escuadras en una fuerza móvil y potente muy a tener en cuenta por el enemigo. Y cuando los bólteres no son suficiente, los Equipos de Supresión pueden proporcionar fuego de apoyo a larga distancia con Bólteres Pesados estándar y Lanzamisiles.

A este arsenal se añade el de los Inquisidores del Ordo Xenos, cuyos poderes psíquicos y cofrades pueden causar un verdadero caos en el ejército enemigo. La inclusión de Inquisidores permite adquirir a los agentes del Oficio Asesinorum y los bombardeos orbitales para cuando la amenaza alienígena se ha vuelto demasiado peligrosas. Entre estos últimos, la inclusión del Bombardeo Vírico puede causar pavor en cualquier ejército enemigo, tanto para las hordas de pequeñas criaturas como las monstruosidades gigantescas. Las criaturas con varias heridas ya no se sentirán tan a salvo cuando las armas víricas hagan acto de presencia.

Los Inquisidores

Los Inquisidores del Ordo Xenos cuentan con equipo exclusivo y cofrades que multiplican su efectividad contra todo enemigo no humano. Ya sea con el consejo de los xenobiólogos o el poder de su equipamiento exclusivo y sus terroríficos poderes psíquicos, un Inquisidor del Ordo Xenos mere la pena de no ser menospreciado. Además, en este codex se ha establecido una clara diferencia entre Inquisidores puritanos, los que defienden la total aniquilación de toda raza no humana y todo cuanto les represente, y los extremistas, que sostienen que la tecnología alienígena puede ser un bien para la supremacía de la Humanidad. Los primeros contarán con el total apoyo de los Guardianes de la Muerte; los segundos, a cambio de la desconfianza de tales paladines, adquirirán equipos y habilidades que pueden resultar espectacularmente efectivas.

Ejércitos de Guardianes de la Muerte



Hasta ahora, los Guardianes de la Muerte consistían en unidades que podían ser adquiridas como aliados para un ejército Imperial como una opción de Cuartel General. Esto resulta muy lógico si pensamos que los Guardianes de la Muerte representan la faceta más sutil y quirúrgica de los Marines Espaciales: un golpe rápido y concreto contra un objetivo y desaparecer en las sombras antes de la reacción enemiga.

Sin embargo, en ocasiones no es suficiente con un golpe certero y se necesita un gran ataque para acabar con la potencia ofensiva del adversario. En este codex, cada unidad de Guardianes de la Muerte sigue siendo autónoma y muy capaz por sí misma de hacer frente a una amplia variedad de situaciones, desde tiroteos a encarnizados combates, pero es combinando el poder de varias escuadras como se consigue el efecto más devastador en la tropa enemiga.

El liderazgo de estas unidades lo ejercen los Héroes de los Guardianes de la Muerte. Sean Capitanes curtidos en cientos de batallas contra lo xenos o eruditos Bibliotecarios versados en anular las amenazas psíquicas enemigas, estos personajes, al frente de sus escuadras de mando, son el enemigo definitivo para todo aquel que no esté a su lado. Además de las habilidades propias de los Guardianes de la Muerte, estos guerreros poseen habilidades únicas como la experiencia de toda una vida contra los alienígenas o la capacidad de dar rienda suelta a poderes psíquicos devastadores.

Los Aliados

Al igual que en los Codex Cazadores de Demonios y los Codex Cazadores de Brujas, Los Cazadores de Alienígenas pueden incluir Guardia Imperial Inducida y Marines Espaciales Aliados (en este último caso, no se podrán incluir Guardianes de la Muerte en el ejército). Del mismo modo pueden incluirse unidades de Cazadores de Alienígenas en un destacamento Imperial que te ayuden a acabar con la amenaza alienígena.

Siempre que el Imperio se vea bajo la sombra de lo xenos, los Cazadores de Alienígenas están allí para llevar la luz.

Conclusiones

En este codex he reflejado la opinión de varios jugadores de Warhammer 40.000 de lo que podrían ser los futuros Cazadores de Alienígenas oficiales. Poseen habilidades únicas no sólo basadas en la potencia y poder de devastación, sino en la sabia colocación de unidades y la capacidad de lanzar poderosos contraataques al centro mismo de las filas enemigas.

He querido también dejar la puerta abierta para conversiones de todo tipo con la posibilidad de utilizar armas alienígenas e incluso cofrades de otras razas, que no necesariamente han de ser las indicadas, para los Inquisidores. Además, he procurado que los Guardianes de la Muerte sean lo más fieles posible a los de gama oficial y haciendo que las diferencias con ellos sean sutiles y en su misma línea, pero adaptadas a la idea de que forman parte de todo un ejército e intentando que sean equilibrados. Una parte de esto se puede percibir en el hecho de que, a diferencia de los brazos armados de las otras ramas de la inquisición, sus habilidades no proceden de poderes psíquicos o milagrosos acontecimientos, sino que son el fruto del adiestramiento y la adoctrinación contra lo xenos.



Una unidad de Guardianes de la Muerte con munición Kraken, dos rifles de plasma y tres veteranos con puños de combate puede desatar un infierno de disparos y llevar a cabo los más formidables asaltos, pero también será cara en puntos y aún vulnerable si el enemigo despliega a las unidades adecuadas en su contra. No obstante, cuando uno se enfrenta a los Guardianes de la Muerte, pocas unidades son las adecuadas...¹

Aertes Dragmatio.

¹ Bibliografía publicada en la [Biblioteca Negra](#).



REGLAS ESPECIALES DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Y no conocerán el Miedo

Todos los marines espaciales, o al menos su gran mayoría, comparten las sagradas doctrinas que Guillian imprimiera en su Codex Astartes. Cuando ingresan en los Guardianes de la Muerte, los marines renuevan sus viejos votos junto a sus nuevos hermanos de batalla, por lo que poseen la regla especial universal *Y no conocerán el miedo*.

Destreza Probada

El bólter de un Guardián de la Muerte es su mayor aliado. Constantemente bendecido para utilizar en él la munición adecuada contra cada enemigo, el arma es propiamente uno con el alma del marine.

Los Guardianes de la Muerte poseen la regla especial universal *disparar a una mano*. Esta regla sólo funciona con bólteres estándar; no con bólteres de asalto, combiarmas o bólteres M.40. La munición especial que se pueda emplear en el bólter no afecta a la regla *disparar a una mano*, siempre que se trate de un bólter estándar.

Tropas de Despliegue Rápido

Los Guardianes de la Muerte pueden ser teleportados allí donde sean necesarios. Sus armaduras están equipadas con sofisticados dispositivos de rastreo y fijación de posición para aparecer en el momento preciso y aniquilar al enemigo con un devastador ataque sorpresa. Las unidades de *tropas teleportadas* pueden quedarse en reserva y entrar en juego según la regla de *tropas de despliegue rápido*, incluso si la misión no lo permite.

Hasta el Último Hombre

No todos los marines espaciales que aspiran a formar parte de la cámara militante del Ordo Xenos superan las pruebas de iniciación. Aquellos que lo consiguen demuestran un valor y determinación por encima de la media y como Guardianes de la Muerte persiguen el cumplimiento de sus objetivos sin tregua ni descanso.

Cuando se apliquen las reglas de *duración variable de batalla*, un ejército en el que aún queden Guardianes de la Muerte que no estén acobardados o en retirada puede pedir que se repita la primera tirada de la partida para determinar si la batalla se acaba. Además, los Guardianes de la Muerte superan automáticamente todos los chequeos de *¡no queda nadie más!*.

Maniobras Tácticas

El entrenamiento que reciben los marines como Guardianes de la Muerte es extremadamente riguroso. El cumplimiento de sus objetivos es vital y debe sobreponerse al justo odio que sienten por todo lo xenos. Por otra parte, algunos enemigos alienígenas requieren estrategias elaboradas que no deben ser puestas en peligro por los miembros más impulsivos de entre sus filas.

Al final de cualquier fase de asalto, una vez obtenidos los resultados de los combates pero antes de efectuar los chequeos de moral, una unidad de los Guardianes de la Muerte que esté trabada en combate puede elegir *retirarse* según las reglas habituales. Si así deciden hacerlo, se considera a todos los efectos que han perdido el combate y fallan automáticamente el consiguiente chequeo de moral. Además, los Guardianes de la Muerte pueden hacer que se repitan las tiradas de dado+Iniciativa (se repiten las suyas y las del enemigo) cuando intentan *retirarse* tras haber perdido un combate cuerpo a cuerpo, incluyendo la retirada voluntaria.



Las Maniobras Tácticas no pueden utilizarse si la unidad incluye alguna miniatura que no es un Guardián de la Muerte o lleva Armadura de Exterminador.

Odia al Alienígena

A pesar de combatir lo alienígena, los Guardianes de la muerte nunca se rebajarán a utilizar sus mismos medios y desprecian a todo aquel que traicione al Imperio mediante el uso de equipo o armas alienígenas. Ningún Guardián de la Muerte puede equiparse con *equipo xenos*. Un ejército de los Cazadores de Alienígenas que incluya al menos un elemento de *equipo xenos* no puede incluir Guardianes de la Muerte.

NOTAS SOBRE LOS CAZADORES DE ALIENÍGENAS

Factor de Estrategia

El factor de estrategia de los Cazadores de Alienígenas es de 3.

Centinelas

ocho soldados de asalto inquisitoriales.

Experiencia

Cuando juegues una campaña con las reglas de experiencia, toda unidad de los Cazadores de Alienígenas que acabe con una unidad de CG de un ejército alienígena recibirá +200 puntos de experiencia adicionales.

Equipo Xenos

Toda unidad o elemento de equipo marcados con unas comillas (“) o que se definan expresamente como Equipo Xenos en cualquier sección de este códex deberá tenerse en cuenta a efectos de la regla Odia al Alienígena de los Guardianes de la Muerte. Ningún elemento de equipo xenos puede convertirse en un arma de precisión.

IMPORTANTE: las unidades que se consideran Equipo Xenos no se consideran alienígenas a menos que se indique expresamente.

El término “Guardianes de la Muerte”

En este codex, el término “Guardianes de la Muerte” se refiere a las siguientes unidades: héroes de los Guardianes de la Muerte, escuadras de Guardianes de la Muerte, tropas teleportadas de los Guardianes de la Muerte y Equipos de Supresión de los Guardianes de la Muerte.

El término “alienígena”

En este códex, el término “alienígena” se refiere a todas las unidades que NO aparecen en los siguientes codex o listas de ejército: Marines Espaciales (y variantes), Cazadores de Demonios, Cazadores de Brujas, Cazadores de Alienígenas, Guardia Imperial (y variantes), Marines Espaciales del Caos, los Perdidos y los Condenados.



PODERES PSÍQUICOS DEL ORDO XENOS

Todo Inquisidor, Gran Inquisidor o Bibliotecario de los Guardianes de la Muerte puede elegir un poder psíquico de entre los listados a continuación. Los Inquisidores y Grandes Inquisidores pueden elegir un poder psíquico adicional por cada familiar que les acompañe. Los Bibliotecarios de los Guardianes de la Muerte pueden sustituir su poder Tormenta de la Ira del Emperador por uno de los siguientes por el coste indicado. Un psíquico sólo puede emplear un poder psíquico mayor por turno (a menos que esté equipado con un Cristal Psicoconductor) y debe superar un chequeo psíquico antes de poder emplear el poder.

PURGAR AL ALIENÍGENA (20 puntos)

El psíquico ha aprendido a distinguir la pureza de la mente humana de la abyección del alma xenos y puede proyectar una oleada de energía que arrase con las mentes de los alienígenas. No obstante el Inmaterium está lleno de sorpresas desagradables y es fácil confundir el reflejo disforme de un humano con el de un alienígena si al psíquico le falla la concentración.

Se utiliza en la fase de disparo en lugar de disparar con un arma. Todas las unidades de alienígenas a 30 cm o menos del psíquico, incluso si están trabadas en combate cuerpo a cuerpo, deben efectuar inmediatamente un *chequeo de liderazgo*. Si lo fallan, cada miniatura de la escuadra sufre un impacto automático de F 3 y FP -. Las unidades dentro del alcance del poder que no sean alienígenas sólo se verán afectadas si se obtiene un 4+ en 1D6. Este poder no afecta a vehículos, pero tampoco discrimina entre aliados y enemigos. El psíquico y la unidad de que forme parte no se ven afectados por su propio poder.

MALDICIÓN DEL DIOS-MÁQUINA (15 puntos)

El psíquico ha dedicado mucho tiempo al estudio de la tecnología xenos y sus puntos débiles. Enfocando sus habilidades psíquicas, ahora es capaz de dañar severamente a los vehículos enemigos con el poder de su mente.

Este poder puede emplearse en cualquier fase de asalto. En lugar de atacar normalmente, el psíquico dispone de un único ataque, a pesar de cualquier modificador que pueda obtener. Si el ataque impacta no se efectúa tirada de penetración de blindaje, sino que se tira 1D6: con un resultado de 1 el ataque falla; un resultado de 2-4 inflige un *impacto superficial*, mientras que un resultado de 5-6 inflige un *impacto interno*. Los vehículos gravitatorios no se consideran gravitatorios al efectuar la tirada para impactar con este poder, aunque se siguen aplicando el resto de reglas.

EL PUÑO DIVINO (10 puntos)

Algunos psíquicos pueden hacer tangibles sus poderes mentales y provocar daños catastróficos a cualquier materia que tocan, pudiendo llegar a cortar el adamantio con sus propias manos.

Se utiliza al inicio de cualquier fase de asalto. Si se supera el chequeo, el psíquico dobla su atributo de Fuerza y se considera armado con un arma de combate cuerpo a cuerpo adicional hasta el inicio del siguiente turno. Este poder no ignora las tiradas de salvación por armadura ni afecta al orden de Iniciativa en que se resuelve el combate. No puede utilizarse ninguna otra arma al tiempo que se emplea este poder, por lo que el psíquico no podrá beneficiarse de armas de energía ni otros ataques cuerpo a cuerpo especiales.



ESCUDO DE LA FE (15 ptos)

El psíquico utiliza sus poderes para crear una barrera que le proteja a él y a sus fieles de la abyecta tecnología de las armas alienígenas. Los proyectiles se desvían antes de alcanzar a los puros de espíritu.

Puede utilizarse al principio de la fase de disparo enemiga. Todos los disparos efectuados contra el psíquico o contra la escuadra en la que se encuentre deben efectuarse con un -1 a la HP. Las miniaturas bajo la protección de este poder sólo son impactadas por plantillas de área y de lanzallamas si se obtiene un 4+ en 1D6, aunque estén completamente cubiertas.

LA ANTISOMBRA (15 ptos)

(solo el Gran Inquisidor)

El gran inquisidor puede destruir la mente del enemigo, que ve desesperanzado la grandiosidad del Imperio del Hombre y sus ejércitos y debe reconocer que son los legítimos herederos de la galaxia contra los que cualquier resistencia es inútil.

Este poder se utiliza en la fase de disparo en lugar de disparar con un arma. El gran inquisidor elige a cualquier miniatura enemiga a 60 cm o menos que esté en línea de visión y que se trate de un personaje independiente. Ambos jugadores deben tirar 1D6 y sumar al resultado de cada uno el Liderazgo de sus respectivas miniaturas. Si el total obtenido por el gran inquisidor es mayor que el de la miniatura enemiga, ésta perderá la propiedad de permitir a la escuadra que le acompañe utilizar su atributo de Liderazgo (el personaje puede unirse a unidades, pero éstas nunca se beneficiarán de su Liderazgo). Además, si el personaje disponía de algún poder, habilidad o equipo que permite a otras unidades de su ejército utilizar su atributo de Liderazgo o repetir/superar chequeos de liderazgo de cualquier tipo, dejarán de tener dichos efectos. La Antisombra sólo puede utilizarse una vez sobre cada blanco y sólo si éste no está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Sus efectos duran hasta el final de la batalla.

AZOTE PSÍQUICO (20 puntos)

El psíquico transforma su ira en serpenteantes relámpagos de energía que quiebran el aire y destrozan a todo el que se interpone en su camino.

Este poder puede utilizarse en la fase de disparo en lugar de disparar con un arma. Su perfil es el siguiente:

Alcance 45 cm F 5 FP 5 Asalto 1D6

Efectúa las tiradas para impactar, para herir y de salvación de la manera habitual. Este poder no permite tiradas de salvación invulnerables.

PALABRA DEL EMPERADOR (10 ptos)

La fe de muchos inquisidores es tan poderosa que la mera entonación de cantos y liturgias hace que los ateos y los alienígenas tiemblen de terror.

Este poder puede utilizarse al inicio de la fase de asalto enemiga, aunque el psíquico esté trabado en combate cuerpo a cuerpo. Todas las unidades enemigas que intenten asaltar al psíquico o a su unidad deberán efectuar un chequeo de liderazgo. Si no lo superan, no podrán efectuar ningún asalto durante ese turno.



ARMERÍA DE LOS CAZADORES DE ALIENIGENAS

Las miniaturas con acceso a la armería de los Cazadores de Alienigenas pueden equiparse con dos armas a una mano o un arma a una mano y una a dos manos. Además, pueden invertir hasta 100 puntos en elementos de equipo. Las miniaturas en Armadura de Exterminador solo pueden elegir los elementos marcados con un asterisco(*). Los elementos marcados con unas comillas(“) se consideran *equipo xenos* en cualquier caso.

ARMAS A UNA MANO

EQUIPO

Pistola shuriken ” / pistola bólter	1 pto	Auspex*	2 ptos
Arma de combate cuerpo a cuerpo	1 pto	Armadura de caparazón	5 ptos
Pistola de plasma	15 ptos	Armamento digital (1)	10 ptos
Arma de energía*	15 ptos	Granadas de fragmentación	1 pto
Puño neuronal*	20 ptos	Granadas perforantes	2 ptos
Pistola monofilamento ” (1)	10 ptos	Campo refractante	15 ptos
Arma psíquica* (1)	40 ptos	Omnivisor* ”	3 ptos
Puño de combate*	25 ptos	Arma de precisión*	15 ptos
Escudo de tormenta* (4)	10 ptos	Bombas de fusión	5 ptos
Martillo de trueno*	30 ptos	Servoarmadura	10 ptos
Espada fractal* ” (una por ejercito) (1)	20 ptos	Halo de vacío* ” (1)	5 ptos
Cuchilla relámpago* (una)	25 ptos	Escudo de repulsión	5 ptos
Cuchillas relámpago* (dos, cuentan como dos armas)	30 ptos	Municiones especiales:	

Munición psíquica* (1) 10 ptos

Munición tormenta* 5 ptos

ARMAS A DOS MANOS

Bólter	2 ptos	Munición infierno*	5 ptos
Bólter M.40	10 ptos	Munición kraken*	10 ptos
Combiarmas:		Capucha psíquica* (1)	20 ptos
Bólter-lanzallamas*	10 ptos	Armadura de exterminador (no incluye armas) (2)	20 ptos
Bólter-lanzagranadas*	10 ptos	Sellos de pureza*	5 ptos
Bólter-rifle de plasma*	15 ptos	Cristal psicoconductor* ” (uno por ejercito) (1)	30 ptos
Bólter-rifle de fusión*	15 ptos	Mechanicus protectiva* (2)	25 ptos
Bólter-lanzador monofilamento* ”	10 ptos	Código de Apollyon* (1)	15 ptos
Bólter de asalto*	10 ptos	Túnica de coríndeus* (una por ejercito) (3)	35 ptos
Electropica (solo el cofrade acólito)	5 ptos	Armadura artesanal	15 ptos
Eviscerador	25 ptos	Signum*	15 ptos
Bólter pesado giroestabilizado (2)	25 ptos	Granadas fotónicas ”	1 pto
Cañón de inducción* ” (1)	20 ptos	Granada vírica (2)	10 ptos
Rifle de inducción ”	5 ptos	Bayoneta sierra (3)	2 ptos
Carabina de inducción ”	5 ptos		
Alabarda fásica Deus* (una por ejercito) (1)	30 ptos		



MODIFICACIONES A LOS VEHÍCULOS

Pala excavadora	5 pts	Bólder de asalto en afuste exterior	10 pts
Blindaje adicional	5 pts	Reflector	1 pto
Munición bólder especial (5)	variable	Descargadores de humo	3 pts
Munición infierno para bólder pesado (5)	10 pts	Ceramita reforzada	25/10 pts
Misil cazador asesino	15 pts	Espíritu máquina (5)	30 pts

- 1 solo inquisidores y grandes inquisidores
- 2 solo inquisidores, grandes inquisidores y Guardianes de la Muerte
- 3 solo Guardianes de la Muerte
- 4 ocupa una opción de arma, por lo que no se puede utilizar otra en la misma mano
- 5 solo vehículos de los Guardianes de la Muerte

Alabarda Fásica Deus

Se dice que las armas Deus fueron diseñadas a partir de los descubrimientos que dieron origen a las armas fásicas empleadas por el templo de asesinos Callidus, pero algunos ven más influencias en su manufactura. Son rarísimas piezas de tecnología cuya cualidad más codiciada es su capacidad para desionizar los tejidos nerviosos y cualquier fuente de energía con la que haga contacto, provocando daños severos que ninguna ciencia conocida puede reparar.

Se considera un arma de combate cuerpo a cuerpo con la regla especial *acerada* que ignora todas las tiradas de salvación, incluidas las invulnerables. Las miniaturas que se vean reducidas a 0 Heridas por una Alabarda Deus no podrán ser resucitadas. Ninguna habilidad o elemento de equipo permite ignorar las heridas causadas por esta arma. Una miniatura que sea herida por una Alabarda Deus pero que no muera no podrá recuperar Heridas en ese turno. Se considera como un arma fásica si se emplea contra un C'tan.

Armadura Artesanal

Está fabricada por un maestro armero y proporciona la mejor protección de que puede disponer un guerrero del Emperador. Confiere al portador una tirada de salvación por armadura de 2+.

Armadura de Caparazón

Este traje de combate de placas de armaplás confiere al portador una tirada de salvación por armadura de 4+.

Armadura de Exterminador

A causa de su poderoso exoesqueleto servomotriz, las miniaturas con Armadura de Exterminador pueden disparar siempre como si hubieran permanecido estacionarias en la fase de disparo. Por otra parte, resulta tan pesada que las miniaturas con ella equipadas no pueden efectuar *persecuciones arrolladoras*, debiendo consolidar la posición. La Armadura de Exterminador confiere una tirada de salvación por armadura de 2+ y una tirada de salvación invulnerable de 5+. Los Guardianes de la Muerte que se equipen con Armadura de Exterminador adquieren también y sin coste adicional +1 Ataque. Además, puesto que puede ser fijada con precisión por los teleportadores, cualquier miniatura con armadura de exterminador puede desplegar mediante las reglas de *tropas de despliegue rápido* aunque la misión no lo permita.



Bayoneta Sierra

Los Guardianes de la Muerte más capaces modifican sus bólteres para disponer de una mortífera arma tanto a distancia como en cuerpo a cuerpo, ya que puede disparar a la vez que traza letales arcos para destripar a sus oponentes. Sólo pueden utilizar la bayoneta sierra las miniaturas equipadas con un bólter estándar, aunque no es relevante el tipo de munición que utilice. Un Guardián de la Muerte que utilice su bólter con bayoneta sierra en combate cuerpo a cuerpo adquiere +1D3 ataques adicionales, pero no posee ningún ataque por arma adicional ni puede combinarlo con ninguna otra arma de combate cuerpo a cuerpo.

Bólter M.40

Modificado como arma de francotirador, este bólter utiliza munición silenciosa Acechante, capaz de aniquilar enemigos sin el más leve ruido y haciendo que cunda el pánico entre ellos. Esta clase de bólter no puede equiparse con otro tipo de munición y posee el siguiente perfil.

Alcance 60 cm F 4 FP 5 Pesada 2, acobardamiento

Esta arma cuenta como un rifle de francotirador a efectos de disparar la alarma durante las Incursiones.

Bólter Pesado Giroestabilizado

Generalmente empleado por los Guardianes de la Muerte, el Bólter Pesado estándar tuvo que ser modificado para conseguir una mayor movilidad, necesaria para los ataques relámpago que se suelen llevar a cabo. Un Bólter Pesado Giroestabilizado posee el siguiente perfil:

Alcance 45 cm F 5 FP 4 Asalto 3

Además, el artillero está equipado con munición infierno y en la fase de disparo puede cargar uno de estos letales proyectiles en lugar de disparar normalmente. En este caso, el Bólter Pesado Giroestabilizado posee el siguiente perfil:

Alcance 90 cm F 5 FP 4 Pesada 1, área

La munición infierno del Bólter Pesado Giroestabilizado siempre hiere con un 2+ independientemente de la resistencia del objetivo.

Cañón Infernal

El cañón infernal dispara un potente chorro de combustible incendiado a gran distancia. Cuando dispare, designa a una unidad objetivo y coloca la plantilla de lanzallamas de manera que cubra, aunque sea parcialmente, el mayor número posible de miniaturas de la unidad. Toda la plantilla debe estar dentro del alcance y la línea de visión del arma. Efectúa una sola tirada para impactar. Si se supera, todas las miniaturas cubiertas total o parcialmente por la plantilla serán impactadas automáticamente; si se falla, cada miniatura será impactada con un 4+. El perfil del Cañón Infernal es el siguiente:

Alcance 60 cm F 6 FP 4 Pesada 1, área

Capucha Psíquica

Una vez un psíquico enemigo logra superar un chequeo psíquico para emplear un poder, la miniatura equipada con la capucha psíquica puede intentar dispersarlo. Para ello ambos jugadores tiran 1D6 y suman al resultado el atributo de Liderazgo de sus respectivas miniaturas. Si el Cazador de Alienígenas obtiene un resultado superior al de su enemigo, el poder habrá sido dispersado y no tendrá efecto. Si el psíquico enemigo obtiene un resultado igual o superior, su poder psíquico actuará normalmente.



Código de Apollyon

El inquisidor Apollyon se hizo célebre por sus exhaustivas campañas de castigo contra todo aquel que tratara con lo alienígena. Su código refleja fielmente las experiencias de su vida al servicio del Emperador para que otros puedan seguir su ejemplo en la lucha contra sus enemigos, sean alienígenas o traidores, pues ambos eran motivo de odio por igual para Apollyon.

Ambos jugadores deben elegir una categoría de unidad (Cuartel General, Élite, Línea, Ataque Rápido o Apoyo Pesado) antes del despliegue; entonces el inquisidor efectuará un chequeo de Liderazgo. Si lo supera, puede posponer el despliegue de las unidades de su ejército pertenecientes a esa categoría hasta que ambos jugadores hayan desplegado sus ejércitos, pero antes que los infiltradores. Si el inquisidor obtiene un doble 6 en el chequeo, será el oponente quien pueda desplegar en último lugar las unidades de la categoría que había elegido. Con cualquier otro resultado con el que se falle el chequeo, se procede según la manera habitual.

Combiarma Bólder-Lanzador Monofilamento

Se trata de una combiarma convencional, pero el arma secundaria fue desarrollada a partir de la tecnología eldar de proyección de filamentos plasticristalinos. El dispositivo de disparo aún no ha podido ser replicado con total efectividad, por lo que sólo se han podido desarrollar versiones de un solo disparo que normalmente se acoplan a un bólder. El Lanzador Monofilamento posee el siguiente perfil:

Alcance 30 cm F 6 FP - Asalto 1, área

Cristal Psicoconductor

Un inquisidor en posesión de una de estas gemas puede utilizarlo para proveerse de energía psíquica, por lo que podrá utilizar todos sus poderes psíquicos en cada turno en lugar de poder emplear sólo uno. No puede intentar utilizar el mismo poder dos veces en el mismo turno ni combinar este efecto con el uso de un arma psíquica. El poder de la joya emana del alma de un eldar atrapada en su interior, la cual sufre los constantes abusos del inquisidor por obtener su energía psíquica. Todos los Eldars y Eldars Oscuros poseen la regla especial *viejos conocidos* contra la miniatura que lleve el cristal, aún siendo ésta un personaje independiente.

Electropica

Se trata de un arma que provoca dolorosas descargas de energía. Muchos inquisidores se valen de ellas para capturar alienígenas vivos, ya que las descargas dejan al espécimen indefenso. Una miniatura enemiga que pueda ser atacada en combate cuerpo a cuerpo por el cofrade perderá 1 Ataque. Los efectos de varias electropicas son acumulativos, pero cada una sólo puede afectar a una miniatura enemiga y las miniaturas afectadas siempre conservan un mínimo de 1 Ataque.

Escudo de Repulsión

Se trata de un generador de campo de energía que genera un escudo bastante potente capaz de repeler cualquier intento de atravesarlo con movimientos rápidos, pero un adversario hábil se percatará en seguida de que es fácil atravesarlo con un movimiento lento.

Puede activarse al inicio de cualquier fase de asalto y proporciona una tirada de salvación por armadura igual a la HA del enemigo que ataque a su portador, hasta un máximo de 2+ y un mínimo de 5+. Si la miniatura decide emplear el escudo de



repulsión, no podrá utilizar su tirada de salvación por armadura estándar en esa fase de asalto, aunque ésta sea mejor que la proporcionada por el escudo.

Espada Fractal

El filo superconductor de esta arma de origen necrón despide ráfagas de energía que atomizan todo lo que alcanzan, pero el usuario corre grave peligro de verse también afectado por los relámpagos que surgen de forma incontrolada. Se considera un arma de energía que, en la fase de disparo, puede utilizarse con el siguiente perfil:

Alcance 30 cm F 5 FP 3 Asalto 2, sobrecalentamiento

Granada Vírica

Estas granadas están cargadas de virus diseñados por los magos biólogos para acabar con toda forma de vida. La nube de gas que extiende su detonación es tan virulenta que los equipos de filtración estándar no ofrecen protección alguna contra sus efectos. Esta clase de armas se utilizan en la purgación de planetas enteros, si bien en ocasiones es necesaria un arma más discriminatoria. Se dispara como un arma de Artillería Pesada normal, excepto que la miniatura puede haber movido en el turno en que la utiliza y no obliga a efectuar chequeos de acobardamiento. No afecta a los vehículos a menos que sean descubiertos, en cuyo caso inflige automáticamente un solo *impacto superficial*. Las miniaturas afectadas por la plantilla, aunque sea parcialmente, sufren un número de impactos igual al número de Heridas que le resten, cada uno de los cuales siempre hiere con un 4+. Un solo uso. Las granadas víricas ignoran las tiradas de salvación por cobertura.

Alcance 15 cm F - FP 4 Plantilla de artillería pesada

Granadas Fotónicas

Los tau son a menudo una de las razas más accesibles. Si bien la mayoría de ellos han aprendido a desconfiar del Imperio Humano, muchos mercaderes tau ven una magnífica oportunidad de hacer negocio con ellos y los inquisidores lo aprovechan para adquirir muestras de su sorprendente tecnología bélica aún a riesgo de ser descubiertos en tal acto de traición, según lo llaman sus camaradas. Las granadas fotónicas emiten un estallido de luz cegadora que desorienta al enemigo y le deja vulnerable a un contraataque.

Halo de Vacío

Esta corona de vidrio oculta la mente de los psíquicos, protegiéndolos de los depredadores disformes que intenten apoderarse de ella, no obstante su diseño se estropea con facilidad debido a la energía psíquica focalizada en sus circuitos cristalinos. Si el portador sufre un ataque de *peligros de disformidad* por cualquier causa, podrá ignorarlo si obtiene un 4+ en 1D6. Un resultado de 6 en esta tirada sobrecargará el halo y éste ya no podrá volver a usarse durante el resto de la batalla.

Mechanicus Protectiva

Se trata de un emblema otorgado por el adeptus mechnicus a quienes saben apreciar el uso y mantenimiento de la tecnología imperial, aunque se rumorea que facciones más liberales del adeptus mechnicus otorgan dichos artefactos como recompensa por la recuperación y estudio de material alienígena. El emblema incorpora un generador de campo de fuerza que proporciona una tirada de salvación invulnerable de 4+.



Municiones Especiales

Estos proyectiles finamente elaborados pueden utilizarse con un b6lter estandar, pistola b6lter, b6lter de asalto o el componente b6lter de una combiarma. Sus efectos se detallan a continuaci6n. Una miniatura s6lo puede estar equipada con un tipo de munici6n especial y s6lo puede utilizarla con una sola arma de entre todas las anteriores. Considera las municiones especiales como una mejora que puede aplicarse a una sola arma por miniatura.

Munici6n de Fragmentaci6n *Tormenta*:

Bolter/Pistola*	Alcance 45 cm	F 3	FP -	Asalto 2
B6lter de Asalto	Alcance 45 cm	F 4	FP -	Asalto 3

*Una pistola b6lter con munici6n Tormenta sigue considerandose como un arma de combate cuerpo a cuerpo en la fase de asalto.

Munici6n Incendiaria *Infierno*:

B6lter	Alcance 60 cm	F 4	FP 5	Fuego Rápido
B6lter de Asalto	Alcance 60 cm	F 4	FP 5	Asalto 2
Pistola B6lter	Alcance 30 cm	F 4	FP 5	Pistola

Esta munici6n permite repetir cualquier tirada para herir fallada, pero debe aceptarse el segundo resultado.

Munici6n Perforante *Kraken*:

B6lter	Alcance 75 cm	F 4	FP 4	Fuego Rápido
B6lter de Asalto	Alcance 75 cm	F 4	FP 4	Asalto 2
Pistola B6lter	Alcance 30 cm*	F 4	FP 4	Pistola

*Una pistola b6lter con munici6n Kraken puede dispararse a una distancia m6xima de 45 cm si la miniatura permanece estacionaria.

Munici6n Psíquica:

B6lter	Alcance 60 cm	F 4	FP 4	Fuego Rápido
B6lter de Asalto	Alcance 60 cm	F 4	FP 4	Asalto 2
Pistola B6lter	Alcance 30 cm	F 4	FP 4	Pistola

Esta munici6n ignora las tiradas de salvaci6n invulnerables.

La munici6n especial de b6lter debe representarse adecuadamente. Un m6todo 6til es asignar un color a cada tipo de munici6n y utilizar ese color en los cargadores de los b6lteres o en marcas en cualquier zona del arma.

Omnivisor

El comercio con tecnolog6a alien6gena est6 severamente penado por la ley imperial. Sin embargo esto no disuade a ciertas personalidades de adquirir artefactos y elementos de equipo que consideran muy superiores a sus equivalentes imperiales. Los agentes del Ordo Xenos persiguen activamente a todo comerciante de xenotecnolog6a.

Si se aplican las reglas de combate nocturno o se desea disparar a una unidad que, a causa de alguna regla especial, obligue a efectuar una tirada de detecci6n como si se estuviera jugando un combate nocturno, la distancia de detecci6n de una miniatura con Omnivisor ser6 de 4D6x8 en lugar de la habitual. Esta habilidad se confiere a toda la escuadra en caso de que el portador forme parte de una.



Puño Neuronal

Al Ordo Xenos no le pasó desapercibida la efectividad de ciertos equipos empleados por los templos de asesinos. El Puño Neuronal fue una de sus primeras adquisiciones, con el beneplácito del adeptus mechanicus, dada su capacidad para sobrecargar los sistemas nerviosos y energéticos de cualquier objetivo.

Se considera un arma de energía, pero no se efectúa tirada para herir. En su lugar, cada impacto siempre hiere con un 4+ al margen de la resistencia del objetivo. Los vehículos impactados por esta arma sufrirán un *impacto superficial* con un resultado de 6 en 1D6, sea cual sea su blindaje.

Pistola Monofilamento

El sistema de recarga y proyección de las armas monofilamento eldar sigue siendo un misterio para la inquisición. Debido a ello, los modelos fiables que se han podido reproducir son pequeñas armas de mano que a duras penas conservan la precisión y fiabilidad de sus originales alienígenas. No obstante, superan con mucho el poder de destrucción de la mayoría de pistolas imperiales ya que el flujo de filamentos de borde monomolecular aún puede despedazar a un hombre. El arma posee el siguiente perfil:

Alcance 30 cm F 6 FP - Pistola

Sellos de Pureza

Si una miniatura que posea sellos de pureza debe retirarse, tira 1D6 adicional para determinar la distancia y luego descarta el dado que prefieras. Esta habilidad es extensible a la unidad que acompañe a la miniatura con sellos de pureza.

Servoarmadura

Se trata de una de las mejores armaduras fabricadas por el Imperio de la Humanidad. Su portador adquiere una tirada de salvación por armadura de 3+.

Signum

Una escuadra que incluya alguna miniatura equipada con un signum podrá repetir una única tirada para impactar fallida en cada fase de disparo

Túnica de Coríndeus

El coríndeus es, junto al adamantio, uno de los materiales más resistentes a la vez que maleables de la galaxia. Una miniatura que porte una túnica de tejido de coríndeus no sufrirá una *muerte instantánea* si es herida por un ataque cuya Fuerza sea al menos el doble de su Resistencia, sino que únicamente sufrirá una herida.

MODIFICACIONES PARA VEHICULOS

Blindaje Adicional

Algunos pilotos se procuran algo más de protección reforzando el blindaje de sus vehículos. Los vehículos con blindaje adicional consideran los resultados de *tripulación aturdida* en las tablas de daños como *tripulación acobardada*.

Bólter de Asalto en Afuste Exterior

Estos bólteres de asalto están fijados en el exterior del vehículo y pueden ser disparados por un miembro de la tripulación o por control remoto. Se trata como un bólter de asalto que puede dispararse adicionalmente al resto de las armas del vehículo siempre que éste pudiera disparar al menos un arma.



Ceramita Reforzada

La tecnología antitanque de algunas razas precisa de una protección más resistente para los vehículos imperiales. Ningún ataque puede tirar más de 1D6 ni doblar o alterar el resultado de los dados para penetrar el blindaje de un vehículo con ceramita reforzada, excepto las armas de artillería pesada. El valor en puntos mayor es el coste para Land Raiders y Land Raiders Cruzado, el otro valor es para el resto de vehículos.

Descargadores de Humo

Se utilizan para ocultar temporalmente al vehículo y así eludir el armamento pesado enemigo. Una vez por batalla, tras finalizar su movimiento, el vehículo puede disparar sus descargadores de humo. El vehículo no puede disparar en el mismo turno en que se utilizan descargadores de humo, pero cualquier disparo enemigo que le impacte durante la siguiente fase de disparo sólo logrará infligir impactos superficiales. Los descargadores de humo pueden utilizarse aunque el vehículo sufra de *tripulación acobardada* o *aturdida*.

Espíritu Máquina

El adeptus mechanicus ha bendecido al vehículo con uno de los reverenciados espíritus máquina. Se trata de una combinación de componentes orgánicos y mecánicos con conciencia propia que sirve de ayuda en la tripulación y control de los sistemas de armamento. Aunque el vehículo haya sufrido un resultado de *tripulación aturdida*, puede mover su capacidad máxima de movimiento en línea recta gracias al espíritu máquina. Además, el espíritu máquina puede tomar el control de un arma por turno y dispararla, incluso si el vehículo sufre de *tripulación acobardada* o *aturdida*, pero siempre que el vehículo no haya movido más de 15 cms en ese turno. El disparo de esta arma es adicional al resto de armas que el vehículo pueda disparar normalmente. El espíritu máquina tiene HP 2.

Misil Cazador Asesino

Son una modificación común en los vehículos imperiales, especialmente cuando deben enfrentarse a blindados alienígenas. Se consideran misiles perforantes con un alcance ilimitado y que sólo pueden dispararse una vez por batalla.

Munición Especial para Bólter

Los Guardianes de la Muerte han cargado las armas bólter del vehículo con un tipo de munición especial optimizada para acabar con el enemigo. El vehículo puede elegir de la armería las municiones especiales Tormenta, Infierno o Kraken por el doble del coste en puntos allí indicado. Todos los disparos de bólter, bólter de asalto o combibólter que efectúe el vehículo utilizarán esa munición.

Munición Infierno para Bólter Pesado

En lugar de munición estándar, los bólter pesados del vehículo están cargados con proyectiles llenos de un compuesto ácido mutagénico que se libera con cada impacto y provoca horribles heridas a su objetivo. Todo disparo de bólter pesado que efectúe el vehículo se regirá por el siguiente perfil:

Alcance 90 cm F 5 FP 4 Pesada 1, área

La munición infierno para bólter pesado siempre hiere con un 2+ independientemente de la resistencia del objetivo.

Pala Escavadora

El vehículo puede repetir el chequeo por terreno difícil si no mueve más de 15 cm en esa fase de movimiento.



Reflector

Los reflectores sólo pueden utilizarse en los escenarios que apliquen la regla de *combate nocturno*. El vehículo iluminará con su reflector a toda unidad enemiga que detecte, por ello, si el vehículo obtiene una tirada de detección suficiente para disparar a su objetivo, durante el resto de la fase de disparo todas las unidades de los Cazadores de Alienígenas podrán disparar al mismo objetivo sin necesidad de efectuar tirada de detección. No obstante, en la siguiente fase de disparo el vehículo podrá ser designado como objetivo por el enemigo sin efectuar tiradas de detección, ya que verán el reflector brillando en la oscuridad.

EL SÉQUITO INQUISITORIAL

SÉQUITO INQUISITORIAL										
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv
Cofrade	variable	3	3	3	3	1	3	1	8	6+

Escuadra: 3-12 para un Gran Inquisidor, 0-6 para un Inquisidor. Ningún séquito puede tener más de tres cofrades de un mismo tipo.

Opciones: pistola láser y arma de combate cuerpo a cuerpo, a menos que se especifique lo contrario en el perfil del cofrade.

Transporte: si entre el inquisidor y la escolta suman 10 miniaturas o menos, pueden montar en un Rhino (+50 pts), un Land Raider (+250 pts) o, si suman 12 miniaturas o menos, en un Chimera (+70 pts). Las miniaturas con Armadura de Exterminador no pueden montar en Rhinos y ocupan el espacio de dos en un Chimera o un Land Raider.

EL ACÓLITO 8 puntos (Interrogador/explicador/xenoforense)

Los conocimientos a los que un inquisidor del Ordo Xenos tiene acceso son causa de gran peligro. La tecnología alienígena puede resultar tentadora en ocasiones. No es ningún secreto que a menudo ésta supera con creces a los logros del hombre, pero el hombre debe ser afín a lo humano o ser purgado por herejía. Los jóvenes aprendices aprenden esto durante sus primeros años al servicio del maestro inquisidor que les tome bajo su tutela. Aprenden también a extraer información de los alienígenas capturados, ya sea mediante interrogatorios o autopsias. De grado o a la fuerza, la información es poder y su obtención admite todos los medios.

Si el inquisidor sufre una herida, puede pasársela al acólito. Sólo se puede traspasar una herida por fase y siempre antes de efectuar las tiradas de salvación.

Cada acólito puede elegir equipo de la armería de los Cazadores de Alienígenas por un valor de hasta 15 puntos.

EL XENOBIÓLOGO 10 puntos (Magos biológicos, organomecánico, agente de exterminio, xenoingeniero)

Profundamente instruidos en todas las formas de lo alienígena, tanto biológica como tecnológicamente, los xenobiólogos aportan valiosa información sobre los puntos más vulnerables de la anatomía y las armaduras xenos así como las tácticas desarrolladas por los mejores expertos en aniquilación de alienígenas.



Si se incluye a un xenobiólogo en el séquito, el inquisidor adquiere sin coste adicional la habilidad *viejos conocidos* contra todos los alienígenas. Si hay más de un xenobiólogo en el séquito, el inquisidor o un miembro del séquito podrá repetir una tirada para herir o para penetrar blindajes fallada cada turno, aunque deberá aceptar el segundo resultado.

EL SABIO 10 puntos
(Autoerudito/lexicomecánico/calculus logi)

Para compilar y estudiar la información recabada, los inquisidores cuentan con la inestimable asistencia de los sabios imperiales. Ellos procesan y almacenan todos los datos adquiridos para su posterior análisis en busca de nuevos métodos para exterminar al alienígena. Además, en el campo de batalla pueden acceder a multitud de archivos y calcular vectores y movimientos mucho más rápido que cualquier cogitador para aconsejar a su maestro sobre la mejor estrategia a seguir.

Si el séquito incluye al menos un sabio, el inquisidor adquiere un +1 a su HP. Mientras haya más de un sabio en el séquito, el inquisidor o un miembro de su séquito puede repetir una tirada para impactar fallada en la fase de disparo, debiendo aceptar el segundo resultado.

EL GUERRERO 10 puntos
(Soldado/servidor de combate/serviarma/alienígena”)

Un inquisidor que no está preparado para el combate no sobrevivirá a las obligaciones de su cargo. En multitud de ocasiones los activos del Ordo Xenos se ven obligados a recurrir a hombres de armas que en batalla le auxilien para hacer frente a los horrores que sin duda tendrá que afrontar. Incluso algunos inquisidores de mentalidad excesivamente liberal utilizan a sus serviarmas como plataformas artilleras de armamento xenos capturado o se sirven de mercenarios y guerreros alienígenas lobotomizados, modificados cibernéticamente o persuadidos de cualquier forma.

El inquisidor obtiene un +1 a su HA si cuenta con al menos un guerrero.

Todos los cofrades guerreros poseen HP 4, armadura de caparazón, rifle infernal, sistema de puntería y granadas de fragmentación y perforantes.

Los Soldados pueden cambiar su rifle infernal por una de las siguientes opciones: pistola infernal y arma de combate cuerpo a cuerpo (sin coste); escopeta (sin coste); rifle de inducción” (+3 pts); carabina de inducción” (+3 pts); catapulta shuriken” (+2 pts); lanzallamas (+5 pts); rifle de plasma (+10 pts); rifle de fusión (+10 pts); lanzagranadas (+10 pts), rifle de plasma tau” (+12 pts).

Los Servidores de Combate **deben** cambiar su rifle infernal por un puño de combate y un arma de combate cuerpo a cuerpo (+15 pts).

Los Serviarmas **deben** cambiar sus rifles infernales por una de las siguientes armas: cañón de fusión (+25 pts); bólter pesado (+15 pts); cañón de inducción” (+10 pts); cañón kroot” (+20 pts); cañón de plasma (+35 pts, uno por séquito).

Cualquier Guerrero puede convertirse en alienígena por el coste adicional indicado. Esto los convierte en Equipo Xenos, pero los Guardianes de la Muerte no les consideran alienígenas ya que habrán sido instruidos por el inquisidor en persona. El equipamiento del alienígena permanece inalterado y sólo puede variar dentro del tipo de cofrade de que se trata, pero su perfil pasa a ser el siguiente (no se adquieren reglas especiales):



	Puntos	Tipo	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv
Ágil (Eldar)	+3	Soldado	4	4	3	3	1	5	1	8	4+
Feroz (Kroot)	+3	Soldado	4	3	4	3	1	3	1	8	4+
Bruto (Orko)	+6	Servidor de Combate	4	2	3	4	1	2	2	7	4+
Mole* (Krootox)	+25	Serviarma	4	3	6	(3)5	3	3	3	7	4+

* no pueden montar en Rhinos y ocupan dos espacios en Chimeras y Land Raiders

EL FAMILIAR 6 puntos
(Querubín, servocráneo, ciberáguila psíquica)

Actuando como ojos y oídos del inquisidor, los familiares están además ligados a su firma psíquica y le ayudan a desarrollar su potencial. La forma más común de estos artefactos es un servocráneo o una criatura genéticamente diseñada sólo para el inquisidor y su aura. No obstante, empiezan a verse diseños sospechosos en los familiares que ciertos camaradas fabrican o se hacen fabricar. Los casos más leves, como el inquisidor Raveno que utiliza cráneos de orkos y tiránidos como base para sus familiares, pasan desapercibidos, pero se rumorea de inquisidores que utilizan tecnología y organismos psíquicos xenos para mejorar su habilidades.

Si el inquisidor tiene uno o más familiares en su séquito, adquiere un +1 a su I. El inquisidor puede adquirir un poder psíquico adicional por cada familiar incluido en su séquito, aunque sólo puede utilizar uno por turno. Si el inquisidor se retira del juego, sus familiares también.

Los familiares están equipados sólo con un arma de combate cuerpo a cuerpo.

EL DISRUPTOR 10 puntos
(Tecnopsíquico, portador de la maldición, magnetomecánico)

De entre todos los que dedican su vida al culto al Dios-Maquina, en ocasiones se da el caso de uno que manifiesta poderes psíquicos. El adoctrinamiento fanático en el culto *mechanicus* hace que estos individuos centren sus habilidades disformes en la misma dirección y sus efectos pueden ser de lo más inusuales. Mecánicos que reparan maquinaria con sólo tocarla o incluso sin llegar al contacto físico, operarios capaces de activar y desactivar equipos a voluntad, que pueden hablar con los espíritus-máquina como quien habla a un semejante o que pueden provocar la catástrofe en toda una ciudad colmena. Estas almas descarriadas son activamente buscadas por la inquisición para su justa purga, no obstante algunos prefieren estudiar la utilidad de sus asombrosas habilidades y el modo de replicarlas en otros.

Los disruptores proyectan permanentemente un campo anómalo que se extiende en un radio de 15 cm alrededor de ellos. Si vehículos (incluidos bípodes) o miniaturas enemigas susceptibles de efectuar chequeos por *terreno peligroso* cuando se internan en *terreno difícil* se encuentran a 15 cm o menos de algún disruptor al final de cualquier fase de movimiento, tira 1D6 por cada uno de ellos. Un resultado de 6 inflige una herida sin posibilidad de tiradas de salvación a la miniatura o inflige un resultado de Inmovilizado si se trata de un vehículo. Hay que tener en cuenta que los vehículos sufrirán dicho resultado incluso si ya estaban Inmovilizados (ver la sección Inmovilizado, pág 67 del Reglamento). Si hay más de un disruptor en el séquito, el radio de acción del campo se amplía hasta los 30 cm y los enemigos se verán afectados con un 5+ en lugar de 6.

Los disruptores se consideran Equipo Xenos.



LOS CAZADORES DE ALIENÍGENAS COMO ALIADOS

Es posible que fuerzas del Ordo Xenos formen parte de otros ejércitos imperiales. Así, las unidades de Cazadores de Alienígenas pueden incluirse como aliadas en ejércitos de Marines Espaciales (y variantes), Guardia Imperial (y variantes), Cazadores de Demonios y Cazadores de Brujas. Debido a la acción investigadora de la Inquisición, un ejército de Ángeles Oscuros que incluya aliados de los Cazadores de Alienígenas no podrá utilizar la regla *persecución de los caídos*.

En este tipo de ejércitos, los Cazadores de Alienígenas no pueden incluir Guardia Imperial Inducida ni Marines Espaciales Aliados y las opciones de Cazadores de Alienígenas estarán restringidas del modo siguiente:

- 0-1 Cuartel General
- 0-1 Tropas de Élite
- 0-2 Tropas de Línea
- 0-1 Ataque Rápido
- NO se pueden incluir opciones de Apoyo Pesado

Las opciones de Cazadores de Alienígenas aliados no pueden ocupar las opciones obligatorias en la tabla de organización de ejército del ejército principal.

“POR ORDEN DEL EMPERADOR INMORTAL DE LA HUMANIDAD”

Las siguientes unidades pueden elegirse en un ejército de Cazadores de Alienígenas para representar las tropas que un gran inquisidor o un héroe de los Guardianes de la Muerte han reclutado de forma temporal. Ocupan las opciones de la tabla de organización de ejército que aparecen listadas a continuación, pero nunca las opciones obligatorias. No pueden utilizarse Marines Espaciales Aliados si el ejército incluye Guardianes de la Muerte.

Estas unidades deben utilizarse exactamente del modo en que se indica en sus respectivos codex y sólo disponen de las opciones allí especificadas. Las unidades marcadas con † sólo pueden elegirse si el ejército cuenta con al menos dos opciones de Tropas de Línea de Marines Espaciales Aliados. Las unidades marcadas con ‡ sólo pueden elegirse si el ejército cuenta con al menos dos opciones de Tropas de Línea de Guardia Imperial Inducida.

Recuerda que puede incluirse Marines Espaciales Aliados o Guardia Imperial Inducida en un ejército de Cazadores de Alienígenas, pero no ambos.

TROPAS DE LÍNEA	ATAQUE RÁPIDO	APOYO PESADO
	--	--
	Marines Espaciales	
Escuadra Táctica	Escuadra de Asalto †	Escuadra de Devastadores †
Escuadra de Exploradores	Escuadrón de Land Speeders †	Land Raider †
	Escuadrón de Motocicletas †	Predator †
		Dreadnought †
	--	--
	Guardia Imperial	
Pelotón de Infantería	Escuadrón de Sentinels ‡	0-1 Tanque de Batalla
		Leman Russ ‡
Escuadra de Infantería Mecanizada*	Escuadrón de Rough Riders ‡	



*no es necesario elegir un pelotón de infantería por cada escuadra de infantería mecanizada que se incluya



⊕ CUARTEL GENERAL ⊕

0-1 GRAN INQUISIDOR DEL ORDO XENOS

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv
Gran Inquisidor	45	4	4	3	3	3	4	3	10	3+

Escuadra: 1.

Opciones: puede equiparse con cualquier elemento de equipo elegido de la Armería de los Cazadores de Alienígenas.

Escolta: el Gran Inquisidor debe estar acompañado por un Séquito Inquisitorial. Ambos se consideran una sola escuadra y la escolta no cuenta como una segunda opción de CG (no ocupa ninguna opción).

REGLAS ESPECIALES

Psíquico: los Grandes Inquisidores suelen ser poderosos psíquicos, por lo que pueden elegir poderes psíquicos de la sección Poderes Psíquicos del Ordo Xenos.

Voluntad de Hierro: Un Gran Inquisidor tiene una determinación inquebrantable y sabe bien cómo alcanzar sus objetivos. Por tanto un Gran Inquisidor puede elegir entre superar o fallar automáticamente cualquier chequeo de desmoralización o de acobardamiento, aunque su fallo sea automático. Esta habilidad es extensible a cualquier unidad a la que se haya unido el Gran Inquisidor.

Personaje Independiente: excepto si dispone de una escolta, un Gran Inquisidor es un Personaje Independiente. Si su escolta resulta destruida, el Gran Inquisidor vuelve a convertirse en Personaje Independiente y es libre de unirse a otras escuadras.

HÉROE DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv
Comandante	80	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Capitán	65	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Escuadra: 1.

Opciones: puede elegir cualquier elemento de equipo de la armería de los Cazadores de Alienígenas.

Cualquier héroe puede convertirse en bibliotecario, equipado con un arma psíquica y una capucha psíquica (+40 pts).

Grupo de Combate: el Héroe de los Guardianes de la Muerte **debe** estar acompañado por una escuadra de Guardianes de la Muerte elegida de la sección Tropas de Línea. La escolta no cuenta como una segunda opción de CG (no ocupa ninguna opción)

Transporte: la escuadra puede montar en un Rhino (+50 pts), un Land Raider (+250 pts) o, si se compone de 6 miniaturas o menos, un Erradicador (+105 pts).

REGLAS ESPECIALES

Mata al Alienígena: a menudo los altos mandos de la Guardia de la Muerte son elegidos por su gran experiencia en batallas contra los xenos. Incluso en algunos casos, los marines espaciales solicitan la bendición de sus capítulos originales para prolongar su servicio con los Guardianes de la Muerte si sienten que el Emperador les llama a



poner sus habilidades en el camino de la purgación de lo alienígena. Por un coste de +3 puntos por miniatura, tanto el héroe como su grupo de combate pueden adquirir la habilidad *viejos conocidos* contra todos los alienígenas. Esta regla no se aplica a ningún bibliotecario.

Personaje Independiente: un Héroe de los Guardianes de la Muerte es un Personaje Independiente. Si su escolta resulta destruida, el Héroe es libre de unirse a otras escuadras.

Guardianes de la Muerte: debe atenerse a las reglas contempladas para los Guardianes de la Muerte.

Tropas Teleportadas: si no incluye un vehículo de transporte, el grupo de mando puede usar la regla de *tropas de despliegue rápido* tal y como se describe en las reglas de los Guardianes de la Muerte.

Psíquico: los Bibliotecarios de los Guardianes de la Muerte son psíquicos, dedicados a estudiar los manejos de sus homólogos alienígenas para poder contrarrestarlos. Pueden utilizar el poder Tormenta de la Ira del Emperador o sustituirlo por otro poder psíquico de la sección Poderes Psíquicos del Ordo Xenos.

Poder Psíquico Tormenta de la Ira del Emperador: el bibliotecario puede utilizar este poder psíquico durante su fase de disparo en lugar de disparar con otra arma. El poder tiene el siguiente perfil:

Alcance 30 cm F 4 FP 2 Asalto 1, área

≅ TROPAS DE ÉLITE ≅

INQUISIDOR DEL ORDO XENOS										
	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv
Inquisidor	20	4	4	3	3	2	4	2	8	4+

Escuadra: 1.

Opciones: puede equiparse con cualquier elemento de equipo elegido de la Armería de los Cazadores de Alienígenas.

Escolta: el Inquisidor puede estar acompañado por un Séquito Inquisitorial. Ambos se consideran una sola escuadra y la escolta no cuenta como una segunda opción de Élite (no ocupa ninguna opción).

REGLAS ESPECIALES

Psíquico: los Inquisidores suelen manifestar dones psíquicos, por lo que pueden elegir poderes psíquicos de la sección Poderes Psíquicos del Ordo Xenos.

Personaje Independiente: excepto si dispone de una escolta, un Inquisidor es un Personaje Independiente. Si su escolta resulta destruida, el Inquisidor vuelve a convertirse en Personaje Independiente y es libre de unirse a otras escuadras.



TROPAS UBEUS

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv
Comando	10	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Veterano	+10	3	4	3	3	1	3	2	8	4+

Escuadra: 5-10.

Armas: rifle infernal con sistema de puntería, granadas fotónicas”.

Opciones: hasta tres miniaturas pueden cambiar su rifle infernal y su sistema de puntería por una de las siguientes armas: catapulta shuriken” (+2 pts), rifle de inducción” (+5 pts), carabina de inducción” (+5 pts), cañón cristalino” (+8 pts), rifle ígneo” (+8 pts), rifle de plasma tau” (+12 pts),

Personaje: uno de los comandos puede convertirse en Veterano (+10 pts). El Veterano puede elegir equipo adicional de la armería.

Transporte: toda la escuadra puede montar en un Rhino (+50 pts) o un Chimera (+70 pts).

REGLAS ESPECIALES

Equipo Xenos: las Tropas Ubeus se componen de comandos inquisitoriales entrenados en el uso de armas y tecnología alienígenas. Los Guardianes de la Muerte ven a estos individuos tan indignos como el equipo que utilizan, por lo que se consideran Equipo Xenos.

NOTA: sólo se pueden incluir Tropas Ubeus si el ejército también incluye un Inquisidor o Gran Inquisidor del Ordo Xenos.

0-1 AGENTE DEL OFICIO ASESINORUM

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv
Asesino	Variable	5	5	4	4	2	5	3	10	4+

Escuadra: 1.

Opciones: el Agente del Oficio Asesinorum debe pertenecer a uno de los siguientes templos, de lo cual depende su coste en puntos. Las reglas y el equipo de cada uno de ellos se explican en las páginas siguientes.

Culexus	105 pts	Callidus	120 pts
Eversor	95 pts	Vindicare	110 pts

REGLAS ESPECIALES

Independiente: los asesinos actúan solos. No pueden unirse a unidades, subirse a vehículos, capturar cuadrantes ni ocupar o mantener objetivos. Tampoco cuentan como tropas supervivientes.

Coraje: los asesinos superan automáticamente todos los chequeos de moral que deban efectuar. Nunca se retiran y nunca quedan acobardados.

Infiltradores: los asesinos pueden desplegar según la regla especial *infiltración*, si la misión lo permite.

Invulnerable: los asesinos poseen una agilidad sobrenatural y pueden esquivar cualquier ataque, por lo que su tirada de salvación es invulnerable.



NOTA: sólo se puede incluir un Agente del Oficio Asesinorum si el ejército también incluye un Inquisidor o Gran Inquisidor del Ordo Xenos.

ASESINO VINDICARE

Rifle Éxitus (Rifle de Francotirador con FP 2)

Pistola Éxitus Alcance 30cm F 5 FP 2 **Pistola**

Máscara Espía: reduce las tiradas de salvación por cobertura del objetivo en -1. El asesino multiplica por 5 en vez de por 3 el resultado de la tirada de dados para determinar la distancia a la que puede ver durante un *Combate Nocturno*.

Traje de Camuflaje: cualquier unidad que quiera disparar contra el asesino debe determinar antes si puede verlo, como si se estuviera jugando un *Combate Nocturno*. Si en la partida ya se están utilizando las reglas de *Combate Nocturno*, la distancia a la que puede ser detectado el asesino se divide por dos.

Munición especial del Rifle Éxitus: el asesino dispone de tres balas especiales además de la munición habitual de su Rifle Éxitus. Cada bala puede ser disparada una sola vez por batalla:

- **Rompepantallas:** ignora las tiradas de salvación invulnerable proporcionadas por un elemento de equipo (no las que son propias de la miniatura objetivo).
- **Turbo perforante:** si impacta, causa dos heridas en lugar de una (efectúa dos tiradas para herir). Este proyectil posee una Fuerza de 2D6 contra vehículos (penetración = 3D6).
- **Fuego Infernal:** hiera con 2+ en vez de 4+.

Tirador de Élite: el jugador que controla al asesino Vindicare puede apuntar a cualquier miniatura dentro de su alcance y línea de visión (miniaturas con armas pesadas, Personajes Independientes...). Esto significa que es el Cazador de Alienígenas y no el oponente el que elige qué miniatura ha sido abatida por el asesino.

ASESINO CULEXUS

Ánimus Speculum Alcance 30 cm F 5 FP 1 **Asalto 2***

*suma +1 al factor de Asalto por cada psíquico situado a 30 cm o menos del asesino

Eterium: cualquier unidad que desee disparar o cargar contra el asesino y cualquier psíquico que quiera atacarle con un poder psíquico deberá superar antes un chequeo de liderazgo. Si no lo supera puede elegir a otra unidad como objetivo.

Granadas Antipsíquicos: pueden utilizarse en la fase de disparo en lugar de disparar el Ánimus Speculum. Poseen un alcance de 15 cm y sólo afectan a los psíquicos. Efectúa una tirada para impactar, si el psíquico es impactado deberá superar un chequeo de liderazgo. Si lo falla, por cada punto en que el resultado de los dados supere a su atributo de liderazgo sufrirá una herida; que puede evitar con las tiradas de salvación habituales.

Abominación Psíquica: cualquier psíquico situado a 15 cm o menos del asesino al inicio de su turno deberá superar un chequeo de liderazgo o retirarse (si forma parte de una unidad, ésta deberá retirarse con él).



Aura de Abominación: cualquier unidad con al menos una miniatura a 30 cm o menos del asesino se considera que posee Liderazgo 7, a no ser que su atributo de liderazgo sea inferior.

Asesino de Psíquicos: el Asesino Culexus siempre apuntará al psíquico al efectuar sus ataques de proyectiles, sin importar si el psíquico forma parte de una unidad. El asesino puede ignorar a cualquier unidad cuando efectúa un movimiento de asalto contra un psíquico.

Disipación de Vida: Si el asesino está trabado en combate cuerpo a cuerpo con un psíquico al inicio de su fase de asalto, antes de efectuar ningún ataque ambos jugadores deben tirar 1D6 y sumar el Liderazgo de sus respectivas miniaturas. Si la tirada del asesino es superior, el psíquico sufrirá una herida que no podrá evitar con ninguna tirada de salvación.

ASESINA CALLIDUS

Espada Fásica C`tan (no permite ninguna tirada de salvación, ni siquiera las invulnerables)

Desestabilizador Neural Alcace plantilla **F 8*** **FP 1** **Asalto 1**

*la Fuerza del Desestabilizador Neural se compara con el atributo de Liderazgo de las miniaturas impactadas en lugar de con su Resistencia. Si impacta a un vehículo, tira automáticamente 1D3 en la tabla de Impactos Superficiales.

Metamorfina: la asesina siempre queda en reserva, incluso en escenarios en que no se aplica esta regla. Cuando puedas desplegarla, podrás hacerlo en cualquier punto del campo de batalla, y podrá mover y atacar normalmente en el mismo turno en que aparece.

Cuchillos Envenenados: si la asesina aún sigue en contacto peana con peana con alguna miniatura enemiga al final de la fase de asalto, puede efectuar un solo Ataque adicional que hiere con un 4+ sin importar la resistencia del adversario. Las tiradas de salvación pueden utilizarse del modo habitual.

Destrabarse: al inicio de cualquier fase de asalto la asesina puede intentar Destrabarse de un combate cuerpo a cuerpo. Tira 1D6; con un 2+ la asesina se moverá el doble del número obtenido en centímetros alejándose del enemigo y ya no podrá cargar contra ninguna otra unidad en esa fase. La unidad sólo podrá consolidar la posición.

Crear Confusión: el jugador que controle a la asesina podrá mover una de las unidades del adversario hasta 15 cm una vez ambos jugadores hayan acabado de desplegar sus ejércitos. La nueva posición de la unidad debe estar dentro de la zona de despliegue de su ejército, y será el jugador rival quien decida el encaramiento final de las miniaturas.

ASESINO EVERSOR

Arma de Energía, Bombas de Fusión, Puño Neuronal

Pistola Executor: puede dispararse como una Pistola Bolter o como una Pistola de Agujas, pero no como ambas en el mismo turno

• **Pistola Bolter** **Alcance** 30 cm **F 4** **FP 5** **Pistola**



• **Pistola de Agujas** Alcance 30 cm F X* FP 6 Pistola

*la Pistola de Agujas siempre hiere con un 4+ sin importar la resistencia del objetivo. Esta arma posee una penetración de blindaje de 1D6.

Drogas de Combate: los Asesinos Eversor pueden cargar 30 cm (o doblar la distancia de carga si se mueven por terreno difícil). Además, un Eversor obtiene +1D6 Ataques al cargar en lugar del +1 Ataque habitual.

Fuego Rápido: el asesino siempre puede disparar su Pistola Executor dos veces, como si hubiera permanecido estacionario en la fase de movimiento.

Biofusión: si el asesino muere, coloca la plantilla de área de efecto pequeña centrada sobre la miniatura. Cualquier miniatura cubierta total o parcialmente por la plantilla sufrirá un impacto atumático de Fuerza 5 que puede evitarse con las tiradas de salvación habituales.

ASESINOS DEL CULTO DE LA MUERTE

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv
Asesino del Culto de la Muerte	40	5	4	4	3	2	5	2	8	5+

Escuadra: pueden incluirse hasta tres Asesinos del Culto de la Muerte como una única opción de Tropas de Élite. Se despliegan como si se tratasen de una misma unidad, pero no hace falta desplegarlos en el mismo lugar y cada uno opera de forma independiente.

Armas: arma de energía y arma de combate cuerpo a cuerpo adicional.

REGLAS ESPECIALES

Independiente: los asesinos actúan solos. No pueden unirse a unidades, subirse a vehículos, capturar cuadrantes ni ocupar o mantener objetivos. Tampoco cuentan como tropas supervivientes.

Coraje: los asesinos superan automáticamente todos los chequeos de moral que deban efectuar. Nunca se retiran y nunca quedan acobardados.

Infiltradores: los asesinos pueden desplegar según la regla especial *infiltración*, si la misión lo permite.

Invulnerable: los asesinos poseen una agilidad sobrenatural y pueden esquivar cualquier ataque, por lo que su tirada de salvación es invulnerable.

NOTA: sólo se pueden incluir Asesinos del Culto de la Muerte si el ejército también incluye un Inquisidor o Gran Inquisidor del Ordo Xenos.



⌘ TROPAS DE LÍNEA ⌘

GUARDIANES DE LA MUERTE

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv
Veterano	30	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Guardián de la Muerte	20	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Escuadra: 5-10 Guardianes de la Muerte.

Armas: bólter, arma de combate cuerpo a cuerpo, granadas de fragmentación, bombas de fusión.

Opciones:

- cualquier Guardián de la Muerte puede convertirse en Veterano (+10 pts).
- hasta dos miniaturas de la escuadra pueden cambiar su bólter por una de las siguientes armas: bólter M.40 (+10 pts), bólter pesado giroestabilizado (+15 pts), rifle de plasma (+10 pts), rifle de fusión (+10 pts), lanzallamas (+6 pts).
- cualquier número de veteranos que no estén armados con un arma de la lista anterior pueden cambiar su arma de combate cuerpo a cuerpo por una de las siguientes: arma de energía (+15 pts), puño de combate (+25 pts), una cuchilla relámpago (+25 pts) o dos cuchillas relámpago (+30 pts, sustituyen también al bólter).
- todas las miniaturas armadas con bólter estándar pueden equiparse con munición especial tormenta, infierno o kraken (+5 pts/miniatur.) Todas las miniaturas deben emplear la misma munición.

Transporte: la escuadra puede montar en un Rhino (+50 pts).

REGLAS ESPECIALES

Guardianes de la Muerte: deben atenerse a las reglas contempladas para los Guardianes de la Muerte.

Tropas Teleportadas: si no incluye un vehículo de transporte, la escuadra puede ser elegida como opción de Tropas de Ataque Rápido en lugar de Tropas de Línea, lo que le permitirá usar la regla de *tropas de despliegue rápido* tal y como se describe en las reglas de los Guardianes de la Muerte.

TROPAS DE ASALTO INQUISITORIALES

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv
Comando	10	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Veterano	+10	3	4	3	3	1	3	2	8	4+

Escuadra: 5-10.

Armas: rifle infernal con sistema de puntería, granadas de fragmentación.

Opciones: hasta dos miniaturas pueden cambiar su rifle infernal y su sistema de puntería por una de las siguientes armas: lanzallamas (+5 pts), rifle de fusión (+10 pts), rifle de plasma (+10 pts), lanzagranadas (+10 pts). La escuadra puede equiparse con granadas perforantes (+2 pts/miniatur.)



Personaje: uno de los comandos puede convertirse en Veterano (+10 ptos). El Veterano puede elegir equipo adicional de la armería.

Transporte: la escuadra puede montar en un Rhino (+50 ptos) o un Chimera (+70 ptos).

◆ APOYO PESADO ◆

EQUIPO DE SUPRESIÓN

	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Sv
Veterano	30	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Guardián de la Muerte	20	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Escuadra: 5-10 Guardianes de la Muerte.

Armas: bólter, arma de combate cuerpo a cuerpo, granadas de fragmentación, bombas de fusión.

Opciones:

- cualquier Guardián de la Muerte puede convertirse en Veterano (+10 ptos).
- hasta cuatro miniaturas pueden cambiar su bólter por una de las siguientes armas: bólter pesado (+15 ptos), bólter pesado giroestabilizado (+20 ptos), lanzamisiles (+20 ptos), rifle de plasma (+15 ptos), rifle de fusión (+15 ptos), lanzallamas (+10 ptos).
- todas las miniaturas equipadas con bólter pueden sustituirlo por un bólter M.40 (+8 ptos/miniat.) o un bólter de asalto (+8 ptos/miniat.)
- todas las miniaturas armadas con bólter estándar o bólter de asalto pueden equiparse con munición especial tormenta, infierno o kraken (+5 ptos/miniat.) Todas las miniaturas deben emplear la misma munición.

Transporte: si la escuadra se compone de 6 miniaturas o menos, puede montar en un Erradicador (+105 ptos).

REGLAS ESPECIALES

Guardianes de la Muerte: deben atenerse a las reglas contempladas para los Guardianes de la Muerte.

0-1 ATAQUE ORBITAL

	Puntos	F	FP	Notas
Batería de Lanzas	70	10	1	plantilla de artillería pesada
Torpedo de Fusión	80	8	3	plantilla de artillería pesada; penetración de blindaje 2D6
Bomba Vírica	60	-	4	radio de alcance variable

Opciones: debe seleccionarse un tipo de bombardeo de entre los tres disponibles.

REGLAS ESPECIALES

Determinar el Objetivo: el ataque orbital debe centrarse en algún elemento de escenografía concreto al principio de la batalla. Anota cuál es ese punto antes del despliegue, pero después de haber determinado la zona de despliegue de cada jugador.

Momento del Ataque: el ataque orbital siempre utiliza la regla especial reservas aunque el escenario no la permita. Una vez esté disponible, el ataque orbital se llevará a cabo en cada fase de disparo del jugador de los Cazadores de Alienígenas. Dicho



jugador puede decidir posponer el inicio del ataque, pero una vez haya empezado ya no se detendrá hasta el final de la partida.

Emplazamiento: la plantilla puede colocarse en cualquier punto del elemento de escenografía elegido.

Precisión: los ataques orbitales son muy imprecisos. Un ataque orbital puede dispersarse como cualquier otra arma de plantilla de artillería, solo que, si falla la tirada, se dispersará el doble de lo indicado por el dado. En caso de conseguir un impacto, el ataque se dispersa del modo habitual y en la dirección indicada por el dado de dispersión.

Barrera de Artillería Pesada: todos los ataques orbitales excepto las bombas víricas se consideran barrera de artillería pesada a efectos de llevar a cabo chequeos de acobardamiento.

Bomba Vírica: una vez determinado el punto central del impacto no se empleará la plantilla, sino que se tiran 5D6 para saber a cuántos centímetros de ese punto se dispersa la nube de gas vírico. La bomba afectará a todas las miniaturas dentro de ese radio aunque sea parcialmente, las cuales sufrirán un número de impactos igual al número de Heridas que le resten. Los impactos tienen FP 4 y siempre hieren con un 4+. No afecta a los vehículos a menos que sean descubiertos, en cuyo caso inflige automáticamente un solo *impacto superficial*. La bomba vírica ignora las tiradas de salvación por cobertura. Las bombas víricas no discriminan entre bandos, por lo que las unidades aliadas dentro de su radio de acción sufrirán igualmente sus efectos.

NOTA: sólo puede elegirse un Ataque Orbital si el ejército también incluye un Inquisidor o Gran Inquisidor del Ordo Xenos.

ERRADICADOR

	Puntos	HP	Frontal	Blindaje:	
				Lateral	Posterior
Erradicador	105	4	12	11	10

Tipo: tanque

Tripulación: Guardianes de la Muerte

Aberturas de disparo: 1 (escotilla superior)

Puntos de Acceso: 3

Armas: torreta con cañón infernal.

Opciones: puede cambiar su cañón infernal por un cañón de asalto acoplado (+10 pts). Puede contar con cualquier modificación para vehículos.

Transporte: puede transportar hasta 6 miniaturas, pero ninguna puede estar equipada con armadura de exterminador.



LAND RAIDER DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

	Puntos	HP	Frontal	Blindaje:	
				Lateral	Posterior
Land Raider	250	4	14	14	14

Tipo: tanque

Tripulación: Guardianes de la Muerte

Aberturas de disparo: 0

Puntos de Acceso: 3

Armas: un cañón láser acoplado en cada barquilla lateral, bólter pesado acoplado en afuste.

Opciones: el Land Raider ya está equipado con espíritu máquina. Puede contar con cualquier modificación para vehículos.

Transporte: puede transportar hasta 10 miniaturas o 5 miniaturas con armadura de exterminador.

LAND RAIDER CRUZADO DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

	Puntos	HP	Frontal	Blindaje:	
				Lateral	Posterior
Land Raider	265	4	14	14	14

Tipo: tanque

Tripulación: Guardianes de la Muerte

Aberturas de disparo: 0

Puntos de Acceso: 3

Armas: un bólter modelo Huracán en cada barquilla lateral (cada bólter modelo Huracán cuenta como tres bólteres acoplados), cañón de asalto acoplado en afuste, cañón de fusión.

Opciones: el Cruzado ya está equipado con espíritu máquina y blindaje adicional. Puede contar con cualquier modificación para vehículos.

Transporte: puede transportar hasta 15 miniaturas u 8 miniaturas con armadura de exterminador.

REGLAS ESPECIALES

Descargadores de Asalto: el Cruzado está equipado con cargas diseñadas para lanzar metralla contra el enemigo a corta distancia. Cualquier unidad que asalte en el mismo turno en que desembarca del Cruzado se considera equipada con granadas de fragmentación.

NOTA: sólo pueden incluirse Erradicadores, Land Raiders y Land Raidres Cruzado si el ejército también incluye Guardianes de la Muerte.



ARMAS DE PROYECTILES	ALCANCE	F	FP	TIPO
Pistola b6lter	30 cm	4	5	Pistola
B6lter	60 cm	4	5	Fuego r6pido
B6lter de asalto	60 cm	4	5	Asalto 2
B6lter pesado	90 cm	5	4	Pesada 3
B6lter pesado giroestabilizado	45 cm	5	4	Asalto 3
	90 cm	5	4	Pesada 1, 6rea, hiere con 2+
Lanzallamas	Plantilla	4	5	Asalto 1, ignora cobertura
Pistola de plasma	30 cm	7	2	Pistola, sobrecalentamiento
Rifle de plasma	60 cm	7	2	Fuego r6pido, sobrecalentamiento
Ca6n6n de plasma	90 cm	7	2	Pesada 1, 6rea, sobrecalentamiento
Lanzamisiles (fragmentaci6n)	120 cm	4	6	Pesada 1, 6rea
Lanzamisiles (perforante)	120 cm	8	3	Pesada 1
Ca6n6n de asalto	60 cm	6	4	Pesada 4, acerada
Lanzagranadas (fragmentaci6n)	60 cm	3	6	Asalto 1, 6rea
Lanzagranadas (perforante)	60 cm	6	4	Asalto 1
Rifle infernal	60 cm	3	5	Fuego r6pido
Ca6n6n infernal	60 cm	6	4	Pesada 1, plantilla
Misil cazador asesino	Ilimitado	8	3	Pesada 1
Rifle de fusi6n	30 cm	8	1	Asalto 1, fusi6n
Ca6n6n de fusi6n	60 cm	8	1	Pesada 1, fusi6n

EQUIPO XENOS	ALCANCE	F	FP	TIPO
Pistola monofilamento	30 cm	6	-	Pistola
Lanzador monofilamento	30 cm	6	-	Asalto 1, 6rea
Pistola shuriken	30 cm	4	5	Pistola
Catapulta shuriken	30 cm	4	5	Asalto 2
Carabina de inducci6n	45 cm	5	5	Asalto 1, acobardamiento
Rifle de inducci6n	75 cm	5	5	Fuego r6pido
Ca6n6n de inducci6n	45 cm	5	5	Asalto 3
Rifle 6gneo	30 cm	6	1	Asalto 1, fusi6n
Ca6n6n cristalino	60 cm	4	5	Asalto 4
Rifle de plasma tau	60 cm	6	2	Fuego r6pido
Ca6n6n Kroot	120 cm	7	4	Fuego R6pido

ATAQUES ORBITALES	F	FP	NOTAS
Bater6a de lanzas	10	1	Plantilla artiller6a pesada
Torpedo de fusi6n	8	3	Plantilla artiller6a pesada, penetraci6n de blindaje 2D6
Bomba v6rica	-	4	Consulta la lista de ej6rcito para las reglas especiales

VEH6CULOS	HP	FROTAL	BLINDAJE	
			LATERAL	POSTERIOR
Land Raider	4	14	14	14
Rhino	4	11	11	10
Chimera	3	12	10	10
Erradicador	4	12	11	10





AVISO LEGAL:

Las tres fotos expuestas en el documento han sido extraídas de la página oficial de [games-workshop](http://games-workshop.com) (Dave Taylor, Stuart Spengler y Sean Forbes respectivamente).

Este Codex no es en absoluto oficial y de ningún modo respaldada por Games Workshop Limited. 40k, Adeptus Astartes, Battlefleet Gothic, Black Flame, Black Library, el logotipo de la Black Library, BL Publishing, Ángeles Sangrientos, Bloodquest, Blood Bowl, el logotipo de Blood Bowl, el emblema de The Blood Bowl Spike, Cadiano, Catachán, Caos, el emblema del Caos, el logotipo del Caos, Citadel, el castillo de Citadel, Combate Urbano, Ciudad de los Condenados, Codex, Cazadores de Demonios, Ángeles Oscuros, Darkblade, Eldars Oscuros, Dark Future, Dawn of War, el emblema del águila imperial bicéfala, ŽEavy Metal, Eldars, los emblemas de los Eldars, Epic, El Ojo del Terror, Fanatic, el logotipo de Fanatic, el logotipo de Fanatic II, Fire Warrior, el logotipo de Fire Warrior, Forge World, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Genestealer, Golden Demon, Gorkamorka, la Gran Inmundicia, GW, GWI, el logotipo de GWI, el logotipo del martillo de Sigmar, el logotipo de la Rata Cornuda, Inferno, Inquisitor, el logotipo de Inquisitor, el emblema de Inquisitor, Inquisitor: Conspiracias, el Guardián de los Secretos, Khemri, Khorne, el emblema de Khorne, Kroot, el Señor de la Transformación, Marauder, Mordheim, el logotipo de Mordheim, Necromunda, el logotipo stencil de Necromunda, el logotipo de la placa de Necromunda, Nurgle, el emblema de Nurgle, Orko, los emblemas de cráneos de los Orkos, Hermanas de Batalla, Skaven, los emblemas de los Skavens, Slaanesh, el emblema de Slaanesh, Space Hulk, Marine Espacial, los capítulos de los Marines Espaciales, los logotipos de los capítulos de los Marines Espaciales, Talisman, Tau, los nombres de las castas de los Tau, Reyes Funerarios, Trio of Warriors, el logotipo del cometa de doble cola, Tiránido, Tzeentch, el emblema de Tzeentch, Ultramarines, Warhammer, Warhammer Historical, Warhammer Online, el emblema de Warhammer 40,000, el logotipo de Warhammer World, Warmaster, White Dwarf, el logotipo de White Dwarf y todas las marcas, nombres, razas, insignias de las razas, personajes, vehículos, localizaciones, ilustraciones e imágenes del juego de Blood Bowl, del mundo de Warhammer, del mundo de Talisman y del universo de Warhammer 40,000 son ®, y/o © Games Workshop Ltd. 2000-2004, registrados de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Usado sin permiso. No pretende ser una afrenta a su posición. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios.

La página oficial donde puedes descargar este Codex es www.labibliotecanegra.net.

Ideado y escrito por Aertes © 2005

