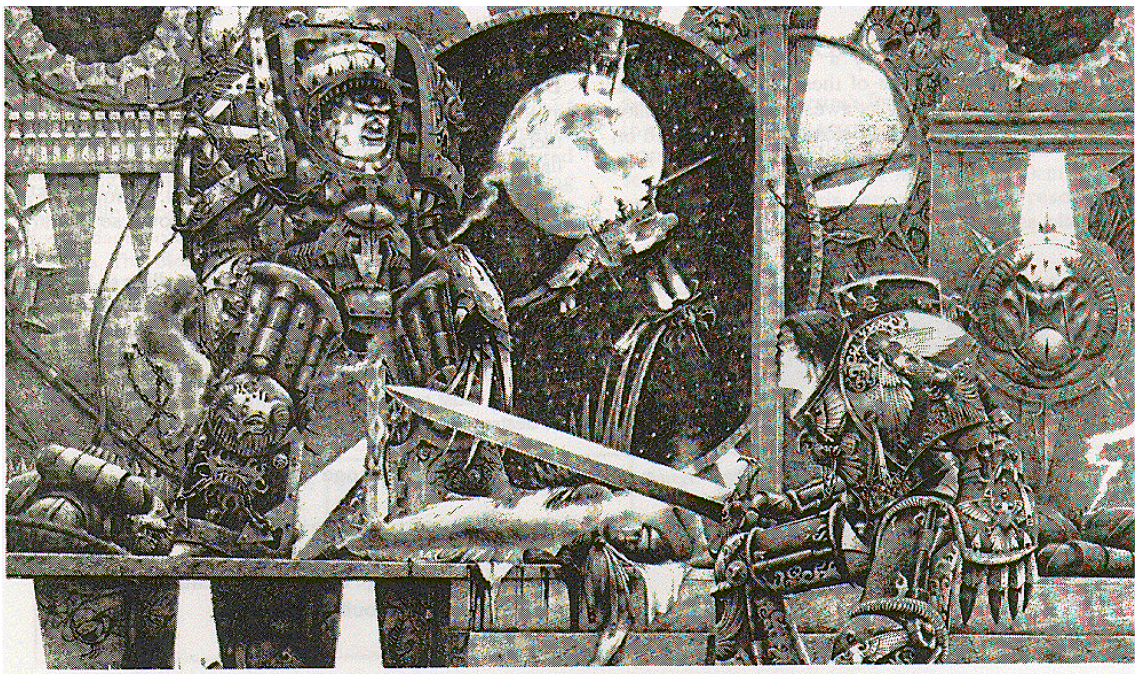
Entre la Pistola de Plasma y la Pared



Índice

Introducción **3**

Mecánica del juego **3**

Inicio de la partida **3**

Los Turnos de Exploración **4**

Los Turnos de Combate **5**

Final de la partida **8**

Secciones de tablero **9**

Las tropas **10**

Misiones **11**

Apéndices **14**

Tabla de tropas defensoras.....**15**

Tipos de secciones de tablero.....**16**

Tabla de registro de partidas..... **30**

Editorial..... **31**

Introducción

Existen varias diferencias notables entre una partida “Entre la Pistola de Plasma y la Pared” y una batalla normal de Warhammer 40000.

Una gran diferencia es el hecho de que el terreno y la escenografía deben ser “de interior” (pasillos, salas, puertas, etc.). Por tanto, debes disponer de “Secciones de Tablero” para representar el terreno (consulta el apartado Secciones de Tablero).

En una partida Entre la Pistola de Plasma y la Pared siempre hay un atacante y un defensor. De hecho, las tropas atacantes son los protagonistas de la partida, mientras que las tropas defensoras son los temibles oponentes a los que deben enfrentarse los atacantes.

Mecánica del juego

Las tropas atacantes recorren los pasillos y estancias de un edificio, nave espacial o subterráneo controlado por tropas enemigas, en busca de un objetivo (puede ser un objeto, un preso, un general enemigo, etc.).

Mientras no haya miniaturas defensoras sobre las secciones de tablero se jugarán Turnos de Exploración; cuando sí las haya se jugarán Turnos de Combate.

Excepciones importantes a las reglas de Warhammer 40000:

- Las miniaturas que lleguen a 0 h no son retiradas como bajas sino apartadas como *fuera de combate* (no se juntan con las verdaderas bajas si no que se retiran temporalmente a un lado del tablero pero fuera de las secciones de tablero). En la sección ‘Final de un combate’ del apartado ‘Turnos de Combate’ se explica qué debe hacerse con las miniaturas *fuera de combate*.
- Todos los movimientos deben a pie (las miniaturas que “leviten” o “sobrevuelen” el terreno no podrán usar su movimiento especial y deberán mover como infantería, a excepción de criaturas de pequeño tamaño, como los devoradores tiránidos o los escarabajos necrones, los cuales sí podrán utilizar su movimiento especial).
- Una unidad que se encuentre por debajo del 50% de sus efectivos de que disponía al inicio del combate en curso (contabilizando las miniaturas disponibles al inicio de los Turnos de Combate), que le quede un único guerrero (a excepción de personajes independientes) o que no mantenga la coherencia de escuadra fallará automáticamente cualquier chequeo de reagrupamiento que deba efectuar. Una unidad que falle un *chequeo de reagrupamiento* se dispersará y será retirada del tablero, y sus integrantes se considerarán *fuera de combate*. Una unidad que se vea impedida a realizar un *chequeo de reagrupamiento* por encontrarse a 15 cm o menos de tropas enemigas realizará un movimiento de *retirada* y podrá volver a intentar *reagruparse* al inicio de su siguiente turno.
- Todas las miniaturas deben desplegarse cuando lo indique cualquier tirada o acción, por lo que no se podrá usar la regla *tropas de despliegue rápido*; deberán desplegarse incluso las miniaturas que normalmente están obligadas a permanecer en *reserva*.
- Los *infiltradores* no obtienen beneficios a la hora de mover o desplegar, pero las tropas que cuenten con *infiltradores* entre sus filas aplicarán un modificador de +1 a la tirada para determinar qué bando inicia cada combate; si todas las tropas de un bando son *infiltradores*, aplicarán un modificador de +2 (no acumulable).

Inicio de la Partida

Se coloca una puerta que represente una entrada y el atacante despliega sus tropas tras la entrada, por el lado de fuera. Seguidamente, se generan las secciones de pasillo a las que las tropas atacantes tengan línea de visión (tal y como se explica en la sección Secciones de Tablero).

La partida empieza jugando un Turno de Exploración.

Los Turnos de Exploración

Durante los Turnos de Exploración, el atacante recorre los pasillos y estancias en busca de su objetivo. Un único Turno de Exploración consta de tres *fases* en las cuales tanto el atacante como el defensor realizan todas las acciones posibles:

1 Fase del atacante

En esta fase cada miniatura del atacante puede mover hasta su capacidad de movimiento (normalmente 15 cm) aplicando todas las reglas y restricciones para ese tipo de unidad (los zombis mueven siempre como si pisaran *terreno difícil*, los berserkers de Khorne deben avanzar 15+3D6 cm si obtienen 1 o 2 en 1D6, etc.). Como es habitual, las miniaturas pertenecientes a una misma unidad deben mantener la *coherencia de escuadra*.

Sólo se pueden llevar a cabo los movimientos que normalmente se realicen durante la Fase de Movimiento propiamente dicha (no se realizarán movimientos que permitan a las miniaturas desplazarse durante la Fase de Disparo o la Fase de Asalto).

Todos los movimientos deben a pie (las miniaturas que “leviten” o “sobrevuelen” el terreno no podrán usar su movimiento especial y deberán mover como infantería, a excepción de criaturas de pequeño tamaño, como los devoradores tiránidos o los escarabajos necrones).

Durante su movimiento, las miniaturas no podrán pasar a una sección de tablero que todavía no haya sido generada aunque exista una puerta o similar por la que pudieran pasar.

Una vez resuelto el movimiento, una miniatura de cada escuadra puede realizar una acción (normalmente abrir una puerta).

2 Fase de exploración

En caso de que el atacante tenga línea de visión hacia una zona sin explorar (a través de una esquina, cruce o puerta) se deben hacer las tiradas para generar más secciones de tablero (ver el apartado Secciones de Tablero).

3 Fase del defensor

Durante esta fase, el defensor tira en la Tabla de Tropas Defensoras (aplicando los modificadores pertinentes) y desplegará las miniaturas indicadas en el resultado de la tirada. Por lo general, el defensor no desplegará ninguna miniatura, excepto algún grupo esporádico de centinelas o en caso de que el atacante haya llegado a una habitación.

Si el defensor despliega miniaturas sobre el tablero se interrumpirán los Turnos de Exploración y comenzarán los Turnos de Combate. En caso de no interrumpirse, los Turnos de Exploración continuarán, comenzando de nuevo por la Fase del Atacante.

Los Turnos de Combate

En los Turnos de Combate es donde se concentra la verdadera acción del juego, con heroicos/rastreros combates entre la espada/pistola de plasma y la pared. En cualquier momento durante los Turnos de Exploración en el que aparezca una miniatura defensora se interrumpirá el turno actual y darán comienzo los Turnos de Combate.

Al final de cualquier turno de combate en el que alguna miniatura de cualquier bando tenga línea de visión hacia una zona sin explorar se realizarán las tiradas para determinar qué secciones de tablero deben ser colocadas (ver el apartado Secciones de Tablero), y se realizará una tirada en la Tabla de Tropas Defensoras aplicando un modificador adicional de -1 (ver Tropas Defensoras).

Inicio de un combate (establecer contacto visual)

Lo primero que se debe resolver al inicio de un combate es la colocación de las miniaturas del defensor.

Si se han colocado nuevas secciones de tablero en el último Turno de Exploración, las miniaturas deberán situarse dentro de dichas secciones y a más de 3 cm de cualquier miniatura enemiga.

Si una o varias unidades no pueden situarse en nuevas secciones de tablero (por que no se haya colocado ninguna sección este turno o por que no quepan), deberá situarse una miniatura de una de dichas unidades lo más alejada posible de sus enemigos pero dentro de su campo de visión, y el resto de miniaturas del resto de unidades detrás de la que ya está desplegada, de manera que queden aún más alejadas del enemigo (sin importar si están dentro de su campo de visión).

Todas las miniaturas deben desplegarse, por lo que no se podrá usar la regla *tropas de despliegue rápido*; deberán desplegarse incluso las miniaturas que normalmente están obligadas a permanecer en *reserva*.

A continuación, cada jugador tira 1D6 para determinar qué bando sorprende a su enemigo; el que obtenga un resultado mayor (repetid las tiradas en caso de empate) jugará en primer lugar un Turno de Combate. Las tropas que cuenten con *infiltradores* entre sus filas, aplicarán un modificador de +1 a la tirada; si todas las tropas de un bando son *infiltradores*, aplicarán un modificador de +2 (no acumulable).

El atacante y el defensor resuelven, alternadamente, sus respectivos Turnos de Combate. Cada Turno de Combate consta de tres *fases*, en el siguiente orden:

1 Movimiento

Se aplican las reglas habituales de la Fase de Movimiento.

Recuerda que todos los movimientos deben a pie (las miniaturas que “leviten” o “sobrevuelen” el terreno no podrán usar su movimiento especial y deberán mover como infantería, a excepción de criaturas de pequeño tamaño, como los devoradores tiránidos o los escarabajos necrones).

Como es habitual, los *chequeos de reagrupamiento* se realizan al inicio de esta fase. Una unidad que se encuentre por debajo del 50% de sus efectivos de que disponía al inicio del combate en curso (contabilizando las miniaturas disponibles al inicio de los Turnos de Combate), que le quede un único guerrero (a excepción de personajes independientes) o que no mantenga la coherencia de escuadra fallará automáticamente cualquier chequeo de reagrupamiento que deba efectuar. Una unidad que falle un *chequeo de reagrupamiento* se dispersará y será retirada del tablero, y sus integrantes se considerarán *fuera de combate*. Una unidad que se vea impedida a realizar un *chequeo de reagrupamiento* por encontrarse a 15 cm o menos de tropas enemigas realizará un movimiento de *retirada* y podrá volver a intentar *reagruparse* al inicio de su siguiente turno.

2 Disparo

Se aplican las reglas habituales de la Fase de Disparo. Las miniaturas que vean su atributo de Heridas reducido a 0 se considerarán *fuera de combate*.

No se pueden usar armas de estimación.

Si una unidad no dispara ni utiliza ninguna habilidad (como *pies ligeros*), uno de sus miembros puede realizar una acción (abrir una puerta, etc.).

3 Asalto

Se aplican las reglas habituales de la Fase de Asalto. Las miniaturas que vean su atributo de Heridas reducido a 0 se considerarán *fuera de combate*.

Final de un combate

El combate terminará cuando se encuentren *fuera de combate* todas las miniaturas de un mismo bando (atacante o defensor) o cuando se pierda el contacto visual entre ambos bandos (consulta el apartado Perder el contacto visual con tropas retirándose voluntariamente).

Si no quedan miniaturas atacantes en pie, la partida se acabará (consulta la sección Final de la Partida).

Si no quedan miniaturas defensoras en pie, el atacante habrá vencido el combate y se reanudarán los Turnos de Exploración.

Si el atacante huye y pierde el contacto visual con sus enemigos, el defensor habrá vencido el combate y se reanudarán los Turnos de Exploración (ver apartado Retirada voluntaria).

Miniaturas fuera de combate

Al final de un combate, y antes de reanudar los Turnos de Exploración, todas las miniaturas *fuera de combate* del bando perdedor son rematadas por sus enemigos.

Tira 1D6 por cada miniatura *fuera de combate* del bando que haya vencido el combate: con un resultado de 1 a 3, el guerrero habrá muerto y será retirado como baja; con un resultado de 4+, no contará como baja sino como herido leve (se pondrá en pie con 1 Herida) y se colocará en *coherencia de escuadra* junto al resto de miembros de su unidad. Las miniaturas *fuera de combate* con más de una Herida en su perfil tirarán tantos D6 como Heridas tengan, y recuperarán 1 H por cada resultado de 4+. Una vez determinado qué miniaturas son bajas y cuáles heridos leves se dan por concluidos los Turnos de Combate y se reanudan los Turnos de Exploración.

Retirada voluntaria

Al inicio de cualquier Turno de Combate del atacante, éste puede dar la orden de iniciar una *retirada voluntaria*. Todas sus tropas realizan inmediatamente un movimiento de *retirada voluntaria* (éste movimiento es como el movimiento normal de retirada, pero no es necesario hacer chequeos de liderazgo); los defensores podrán perseguir o consolidar la posición como es habitual. Las tropas atacantes seguirán realizando un movimiento de *retirada voluntaria* cada turno (hasta que se reanuden los Turnos de Exploración).

Las miniaturas que estén obligabas a asaltar al enemigo siempre que esto sea posible no pueden retirarse voluntariamente, y serán abandonadas a una muerte segura si sus compañeros de armas deciden huir; la tropas con *coraje* pueden decidir si retirarse o morir para que sus camaradas escapen (las miniaturas que no huyan seguirán en combate, pero serán retiradas como bajas al final del combate).

Perder el contacto visual con tropas retirándose voluntariamente:

Si al comienzo de cualquier turno del atacante en *retirada voluntaria* no existe línea de visión hasta sus enemigos se considera que los han logrado despistar, y se deberán segur los siguientes pasos:

1) Mueve las miniaturas defensoras en dirección opuesta a sus enemigos la distancia que sea necesaria hasta que todas las miniaturas defensoras mantengan la coherencia de escuadra entre ellas (mueve el menor número posible de miniaturas); estas tropas se consideran inactivas, no contarán como tropas sobre el tablero de juego y no podrán hacer nada (ni mover, ni disparar, etc.).

2) Tira un dado por cada miniatura defensora *fuera de combate* para determinar si es una baja o un herido leve (ver apartado Miniaturas *fuera de combate*).

3) Se reanudarán los Turnos Exploración, y el atacante será libre de mover y explorar por donde quiera. Si en un turno posterior se restablece el contacto visual, volverán a comenzar los Turnos de Combate (empezando por el bando que obtenga un resultado mayor en 1D6, como es habitual).

Final de la Partida

El momento en el que finaliza la partida depende de la misión que se esté jugando, pero por lo general será en uno de estos casos:

El atacante vencerá si logra un objetivo que le otorgue la victoria (un objetivo en concreto o un determinado número de objetivos).

Si todas las tropas del atacante mueren antes de lograr sus objetivos, el defensor habrá obtenido la victoria. Ten en cuenta que, aunque no sobreviva ninguna miniatura atacante, pueden haber logrado sus objetivos y obtenido la victoria.

Consulta la sección Misiones para obtener detalles sobre los objetivos del atacante.

SECCIONES DE TABLERO

Las secciones de tablero son el elemento que conforma el terreno de juego. Se dividen en habitaciones, pasillos y puertas.

Las habitaciones se dividen en habitaciones grandes y pequeñas. Las habitaciones grandes son aquellas de más de 400 cm^2 (unos 20 cm de lado).

Las secciones de pasillo se dividen en pasillos rectos, esquinas, bifurcaciones, cruces, y pasillos sin salida. Cada sección de pasillo mide unos 6 centímetros de ancho y unos 10 centímetros de largo (cada tramo de una sección de esquina, cruce o bifurcación medirá unos 5 centímetros de largo). Sería posible jugar con secciones de pasillos de entre 3 y 15 centímetros de ancho, y de entre 8 y 20 centímetros de largo; en cualquier caso, todas las secciones de pasillos deberían mantener aproximadamente las mismas características.

La abertura de las puertas es de unos 3 centímetros, aunque se podría jugar con puertas de 5 o incluso más centímetros de abertura. Recuerda que debes llevar un registro de qué puertas están cerradas y cuáles están abiertas (es una buena idea tener unas secciones de tablero que representen puertas cerradas y otras secciones de tablero que representen puertas abiertas).

Consulta los apéndices para ver los diferentes tipos de secciones de tablero.

Generar secciones de tablero

Cada vez que sea necesario generar secciones de tablero (debido a que el atacante tiene línea de visión, a través de puertas o esquinas, hacia pasillos o estancias que no están sobre la mesa de juego) el defensor deberá tirar en la tabla pertinente y colocar las secciones y elementos de tablero que indique el resultado de la tabla. Deberá repetir la operación mientras siga habiendo zonas de tablero sin generar a las que se tenga línea de visión.

No es necesario disponer de todas las secciones de tablero generadas, ya que aquellas secciones a las que no se tenga línea de visión pueden ser retiradas y reutilizadas, pero para es necesario confeccionar un mapa general de todas las secciones generadas.

PASILLOS	
1D6	*resultado*
1-2	**Pasillo recto**
3-4	**Puerta**
5-6	Tira otro D6: 1-2 = **Esquina**; 3-4 = **Bifurcación**; 5 = **Cruce**; 6 = **Pasillo sin salida**.

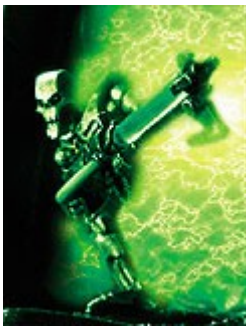
HABITACIONES	
1D6	*resultado*
1-3	**Habitación pequeña** (1D3 puertas)
4-5	**Habitación grande** (1D3 puertas)
6	**Estancia objetivo** (habitación grande; 1D3 puertas): Realiza una tirada en la Tabla de Objetivos (ver sección Misiones).

PUERTAS
Todas las puertas **empiezan cerradas**.
Cada **habitación** tiene **1D3 puertas en total**.
Las puertas en pasillos conducen a habitaciones.
Una puerta en una habitación conduce a un pasillo con un resultado entre 1 y 3 en 1D6. Con un resultado de 4+, la puerta conduce a otra habitación.

Las tropas

Los jugadores organizan sus tropas según lo indicado en los siguientes apartados (El Atacante y El Defensor).

Los jugadores **no** pueden incluir:



- Criaturas Monstruosas (excepción: el defensor puede incluir *criaturas monstruosas*, pero deberán desplegar en una habitación grande o no tomarán parte en el combate, y no podrán atravesar ninguna puerta).
- Vehículos
- Motocicletas
- Miniaturas de Caballería formada por jinete y montura (pero sí se pueden incluir criaturas consideradas caballería pero no formadas por jinete y montura).

El Atacante

El atacante organiza **200 puntos** de tropas invertidos en cualquier tipo de unidad descrita en su Codex. Puede incluir hasta dos Tropas de Línea y hasta una de cada otro tipo de tropa. No es necesario respetar el número mínimo de integrantes en cada unidad.

El Defensor

El defensor rellena la **Tabla de Tropas Defensoras**. En cada recuadro debe organizar sus tropas hasta el valor en puntos especificado, y escogiendo las unidades de entre las obligatorias y opcionales para cada caso. En cada casilla de la tabla se puede dejar hasta una unidad incompleta (en la que no es necesario respetar el número mínimo de integrantes de dicha unidad).

A la hora de tirar en la tabla, el defensor deberá tirar 1D6 y aplicarle los siguientes modificadores:

- +1 si se han colocado una o más secciones de pasillo durante este turno.
- +2 por cada habitación pequeña que se haya colocado durante este turno.
- +3 por cada habitación grande que se haya colocado durante este turno.
- +3 (adicional) por cada habitación considerada como *estancia objetivo* que se haya colocado durante este turno.
- -1 si se tira durante el transcurso de los Turnos de Combate.

Consulta la Tabla de Tropas Defensoras en la sección Apéndices.

MISIONES

X

MISIÓN: BÚSQUEDA Y DESTRUCCIÓN

Éste es el escenario estándar de una partida Entre la Pistola de Plasma y la Pared.

En cada *estancia objetivo* hay un objetivo a conseguir:

TABLA DE OBJETIVOS	
1D4	Objetivo de los atacantes en la *estancia objetivo*.
1	Capturar y conservar hasta que se reanuden los turnos de exploración un artefacto que se debe desplegar como miniatura inmóvil del defensor. Para cogerlo basta con ponerse en contacto (ambos bandos). Al morir se deja caer en el lugar en el que se encuentre.
2	Destruir un artefacto que se debe desplegar como miniatura inmóvil del defensor con blindaje 12, al que se puede disparar o atacar en la fase de asalto si se está en contacto con él. Basta con un impacto superficial. No se realiza movimiento de asalto para asaltar dicho artefacto. Una miniatura no puede atacar el artefacto en la fase de asalto ni disparar sobre él en la fase de disparo si hay otros objetivos posibles. Si el atacante mata a todos los defensores, se considera que destruye el artefacto al inicio del siguiente Turno de Exploración.
3	Matar a la miniatura con más alto rango (de entre las que tengan mayor atributo de L).
4	Matar a todos los ocupantes.

La misión del atacante es conseguir tantos objetivos como sea posible. Si al menos una unidad atacante escapa con la mitad o más de sus efectivos iniciales (de entre las que no estaban incompletas al inicio de la partida), se considerará que ha logrado un objetivo adicional.

El atacante debe conseguir más de X* objetivos para lograr la victoria. Si consigue X* objetivos se considerará un empate. Si consigue menos de X* objetivos habrá ganado el defensor.

*X es el valor medio del número de objetivos que el atacante puede aspirar a conseguir, y depende de muchos factores, como el diseño de las secciones de tablero, la forma de la que habitualmente organicen sus tropas los jugadores o incluso las "reglas de la casa" que éstos decidan aplicar. Cada grupo de jugadores debe ajustar y actualizar el valor de X después de cada partida Entre la Pistola de Plasma y la Pared; **X es la media aritmética del número de objetivos conseguidos por el atacante en cada una de las partidas** del grupo de jugadores en las que se haya jugado la **Misión: Búsqueda y Destrucción**.

MISIÓN: OBJETIVO PRIMARIO

Esta misión es idéntica a la Misión: Búsqueda y Destrucción con las siguientes salvedades:

El atacante tiene órdenes de destruir o capturar un *objetivo primario*; también hay varios *objetivos secundarios* que ayudarían a la estrategia general de la campaña militar.

El *objetivo primario* es determinado mediante la Tabla de Objetivos al inicio de la partida (o escogido de mutuo acuerdo entre los jugadores en base a una trama argumental).

Tira 1D3 (el defensor) y consulta esta tabla una vez terminada la partida:

Objetivo primario conseguido. Al menos X+1D3-2 objetivos secundarios conseguidos.	**Victoria decisiva del atacante**
Objetivo primario conseguido. Conseguidos X+1D3-3 objetivos secundarios.	**Victoria del atacante**
Objetivo primario conseguido. Menos de X+1D3-3 objetivos secundarios conseguidos.	**Victoria marginal del atacante**
Objetivo primario no conseguido. Al menos X+1D3-2 objetivos secundarios conseguidos.	**Victoria marginal del defensor**
Objetivo primario no conseguido. Conseguidos X+1D3-3 objetivos secundarios.	**Victoria del defensor**
Objetivo primario no conseguido. Menos de X+1D3-3 objetivos secundarios conseguidos.	**Victoria decisiva del defensor**

Cuando el atacante descubra una *estancia objetivo* tira 1D3-2 y suma el resultado al número de objetivos conseguidos hasta el momento; si el resultado es igual o mayor que X, el atacante habrá encontrado su *objetivo primario*; si el resultado es menor el atacante habrá encontrado un *objetivo secundario*.

Cada *objetivo secundario* es determinado en la Tabla de Objetivos cuando es descubierto por el atacante (cuando descubre una *estancia objetivo* en la que no se encuentra el *objetivo primario*), pero se deberá ignorar y repetir cualquier resultado idéntico al del *objetivo primario* (por ejemplo, si el *objetivo primario* es "matar a todos los ocupantes", ningún *objetivo secundario* será "matar o todos los ocupantes").

MISIÓN: ASESINATO

Esta misión es idéntica a la Misión: Objetivo Primario con las siguientes salvedades:

El *objetivo primario* es matar al personaje de más alto rango. Antes de la partida, el atacante debe designar qué personaje enemigo quiere eliminar.

El defensor elige el equipo y/o la escolta del personaje como desee; si se pasa de 150 puntos, la diferencia será otorgada al atacante a la hora de escoger sus tropas iniciales. La escolta puede ser cualquier unidad o unidades descritas en la lista de ejército del defensor (puede dejar hasta una unidad incompleta en la que no es necesario respetar el número mínimo de integrantes de dicha unidad).

Si el atacante designó a un personaje de más de 150 puntos, le será otorgada la mitad de la diferencia (por ejemplo, si designó a un Gran Demonio que cuesta 170 puntos dispondrá de 210 puntos en lugar de 200 al iniciar la partida). El valor en puntos del equipo y/o escolta del personaje será sumado íntegro al valor en puntos inicial del atacante.

MISIÓN: RESCATE

Esta misión es idéntica a la Misión: Objetivo Primario con las siguientes salvedades:

El *objetivo primario* es "capturar y conservar", con la diferencia de que el objetivo a rescatar es un prisionero, que deberá ser desplegado como una miniatura inmóvil (e inactiva por completo) del defensor.

Una miniatura atacante puede liberar al prisionero manteniéndose un turno propio completo en contacto con él, sin disparar ni atacar (ni ser atacado) en combate cuerpo a cuerpo; desde ese momento, el prisionero pasa a formar parte de las tropas del atacante (HA3, F3, R3, H1, I3, A1, L7, S5+).

El prisionero debe llegar con vida al exterior para que el *objetivo primario* se dé por conseguido, pero esto también contará como un *objetivo secundario* adicional.

MISIÓN: EXTERMINIO

Esta misión es idéntica a la Misión: Objetivo Primario con las siguientes salvedades:

El *objetivo primario* es matar a todos los ocupantes de la *estancia objetivo* en la que se encuentre el *objetivo primario*.

Todos los *objetivos secundarios* serán matar a todos los ocupantes de sus respectivas *estancias objetivo*. Además, si una vez descubierto el *objetivo primario*, el atacante explora hasta encontrar otro *objetivo secundario* y mata a todas las tropas defensoras que hayan aparecido en toda la partida, logrará un *objetivo secundario* adicional.

MISIÓN: SABOTAJE

Esta misión es idéntica a la Misión: Objetivo Primario con las siguientes salvedades:

El *objetivo primario* del atacante es destruir un artefacto, pero éste debe ser detonado para que la reacción en cadena de explosiones destruya el complejo enemigo. Las tropas tienen equipamiento especializado para esta tarea.

Para colocar el explosivo una miniatura atacante debe mantenerse un turno propio completo en contacto con el artefacto, sin disparar ni atacar (ni ser atacado) en combate cuerpo a cuerpo.

Una vez colocado el explosivo, las tropas atacantes darán la orden de iniciar una *retirada voluntaria* para poder activar el detonador por control remoto; las tropas atacantes deben llegar al exterior del complejo para activar el detonador y que el *objetivo primario* se dé por conseguido, pero esto también contará como un *objetivo secundario* adicional.

MISIÓN: HUIDA

Esta misión es idéntica a la Misión: Objetivo Primario con las siguientes salvedades:

El atacante despliega en una habitación pequeña, vacía y con 1D3 puertas cerradas y debe encontrar la salida y escapar.

El *objetivo primario* será la estancia en la que se encuentre la salida al exterior (la cual será colocada por el defensor).

Al menos la mitad de las unidades del atacante deben llegar al exterior con al menos la mitad de efectivos iniciales para que el *objetivo primario* se dé por conseguido.

ESCENARIO: COMBATES EN LOS TÚNELES

Cada jugador realiza una incursión a la parte de subterráneos controlada por el enemigo, según lo descrito en la Misión: Búsqueda y Destrucción.

El bando que consiga más objetivos gana la partida.

ESCENARIO: LUCHA PRELIMINAR EN LOS TÚNELES

Cada jugador realiza una incursión a la parte de subterráneos controlada por el enemigo, según lo descrito en la Misión: Búsqueda y Destrucción.

El bando que consiga más objetivos recibe un 10% adicional en puntos que puede desplegar en la subsiguiente batalla de Warhammer 40000 como tropas de *infiltradores*.

ESCENARIO: ENTRE LA PISTOLA DE PLASMA Y LA PARED

Cada jugador realiza una incursión a la parte de subterráneos controlada por el enemigo, según lo descrito en la Misión: Objetivo primario. El *objetivo primario* de las tropas de ataque de cada bando es encontrar y destruir las tropas de ataque enemigas.

Una vez el atacante en cada una de las incursiones descubra el *objetivo primario*, se interrumpirá la incursión actual (nada más abrir la puerta en cuestión, se dará por concluida la sesión y se pasará a la siguiente). Se debe guardar un registro de las tropas, equipo y heridas que le quedan al atacante en cada caso.

Una vez ambos bandos hayan logrado que sus tropas de ataque descubran el *objetivo primario*, librarán un combate entre ellos en la estancia objetivo, a la que accederán cada uno por una puerta; el vencedor del combate será el vencedor de la partida.

ESCENARIO: HUIR DE LAS MAZMORRAS

Este escenario es idéntico a la Misión: Huida con las siguientes salvedades:

El atacante despliega a varios pisos de profundidad.

Cada nivel de subterráneo es un conjunto independiente de secciones de tablero. Sólo hay una *estancia objetivo* en cada nivel.

Todos los *objetivos secundarios* son accesos a un nivel superior de subterráneo (que dará a una habitación pequeña en el nivel superior, vacía y con 1D3 puertas), el cual será colocado por el defensor en la *estancia objetivo*.

El *objetivo primario* es la salida al exterior.

ESCENARIO: RESIDENT EVIL

Este escenario es idéntico a la Misión: Exterminio con las siguientes salvedades:

Todas las "tropas" defensoras son zombis. Los jugadores, de mutuo acuerdo y dependiendo del trasfondo, pueden decidir permitir la posibilidad de que el defensor puedan incluir perros zombi (Ataque rápido o Elite) y/o Némesis (Cuartel General).

Las tropas atacantes son Tropas de Asalto de la Guardia Imperial. Los jugadores, de mutuo acuerdo y dependiendo del trasfondo, pueden decidir permitir la posibilidad de que el atacante escoja otros tipos de tropas.

Después de cada combate, a la hora de determinar qué miniaturas *fuera de combate* son bajas y cuáles son heridos leves, cualquier resultado de 1 indicará que la miniatura en cuestión se convierte en un zombi (iniciando una nueva ronda de Turnos de Combate). Éstas miniaturas tienen el perfil de atributos y las reglas especiales de los zombis, pero conservan su *tirada de salvación por armadura* (si es mejor de 5+) y sus armas de combate cuerpo a cuerpo.

	puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	
Zombi	10	1	0	3	4	1	1	1	10	5+	Tienen *coraje*. Mueven como si pisaran *terreno difícil*.
Cada vez que un zombi falle una tirada de salvación, con un resultado de 4+ en 1D6 habrá perdido alguna parte prescindible del cuerpo e ignorará la herida (excepto contra heridas provocadas por armas de Fuerza 8 o más y/o por armas de combate cuerpo a cuerpo que no permitan *tirada de salvación por armadura*).											
Perro zombi	10	4	0	4	4	1	4	2	8	6+	Mueven como *caballería*.
Némesis	24	4	4	4	4	2	4	1	10	3+	Tiene *coraje*. Mueven como si pisaran *terreno difícil*. Arma de disparo (F4, FP5, Asalto 2).

Apéndices

Tabla de Tropas Defensoras

1D6 + modificadores		*resultado*	valor en puntos	tropas **obligatorias** y opcionales
1-5		nada	0	
6-7			50	centinelas
8-9 (tira otro D6+modificadores)	3		80	
	4		100	
	5		110	
	6		120	
	7		130	
	8+		140	
10			150	
11			175	
12+			200	

Modificadores:
+1 si se han colocado una o más secciones de pasillo durante este turno.
+2 por cada habitación pequeña que se haya colocado durante este turno.
+3 por cada habitación grande que se haya colocado durante este turno.
+3 (adicional) por cada habitación considerada como *estancia objetivo* que se haya colocado durante este turno.
-1 si se tira durante el transcurso de los Turnos de Combate.

Apéndices

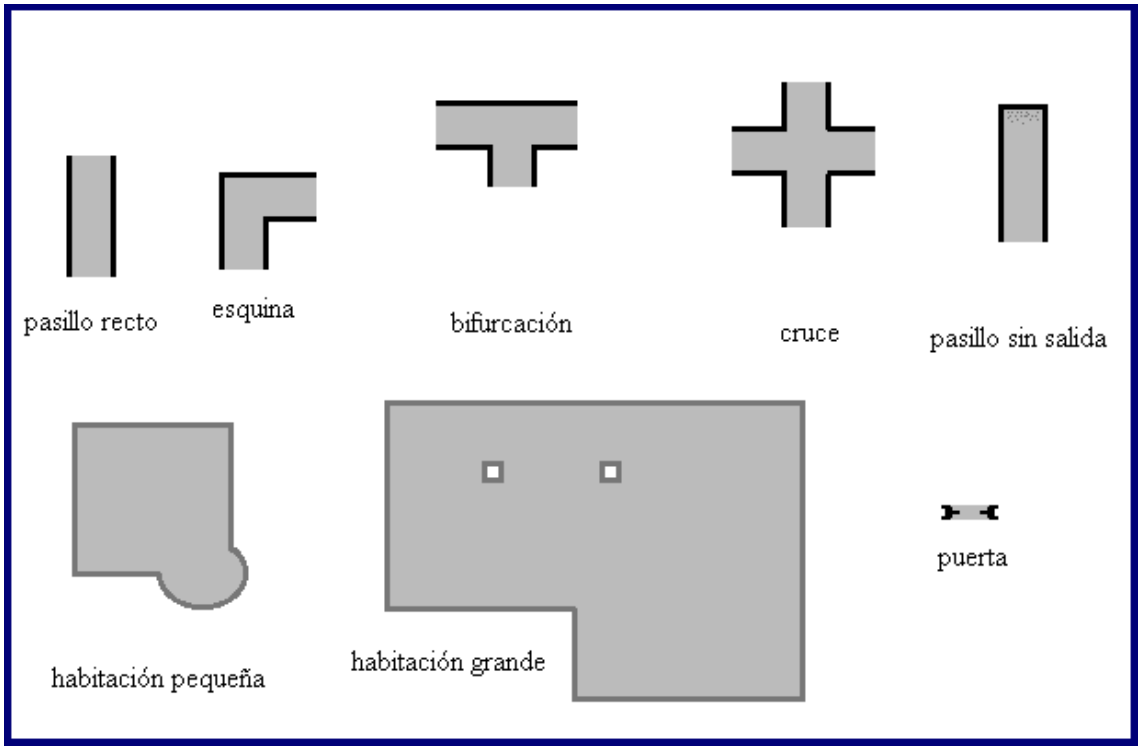
Tipos de secciones de tablero

Hay muchos tipos de secciones de tablero que puedes usar para las partidas, dependiendo si representan bases militares, oficinas, subterráneos, cuevas naturales, pasillos y estancias de una nace espacial, etcétera.

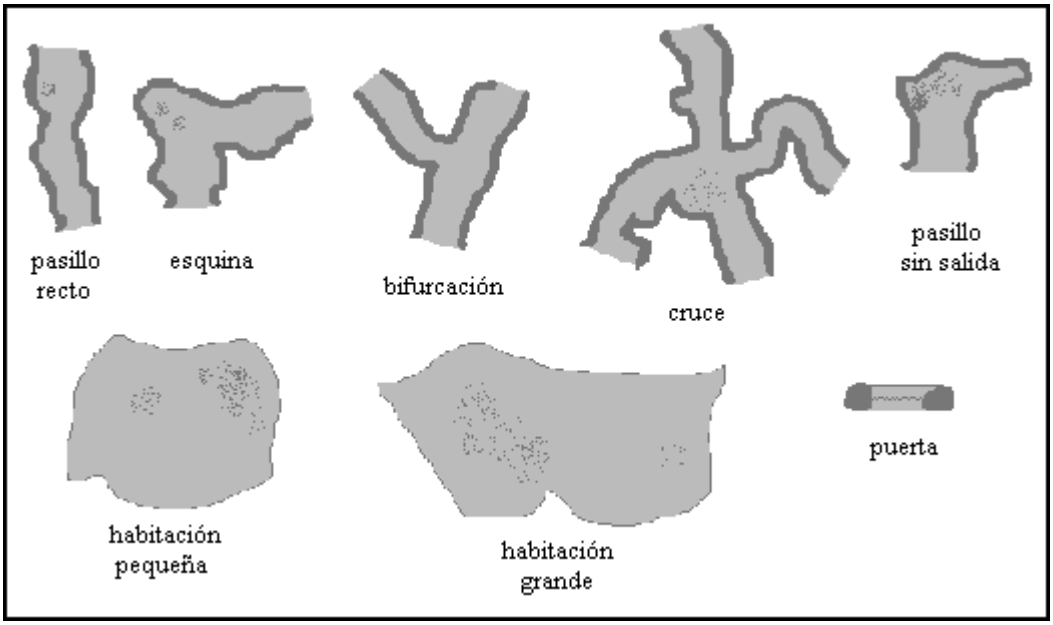
El diseño general de las secciones de tablero debe ser decidido de mutuo acuerdo entre los jugadores, ya que será un factor decisivo del tipo de juego resultante. Se recomienda que las secciones de tablero sean relativamente espaciosas, ya que los pasillos estrechos y las habitaciones muy pequeñas dificultan en gran medida el movimiento, el disparo y el transcurso del juego en general.

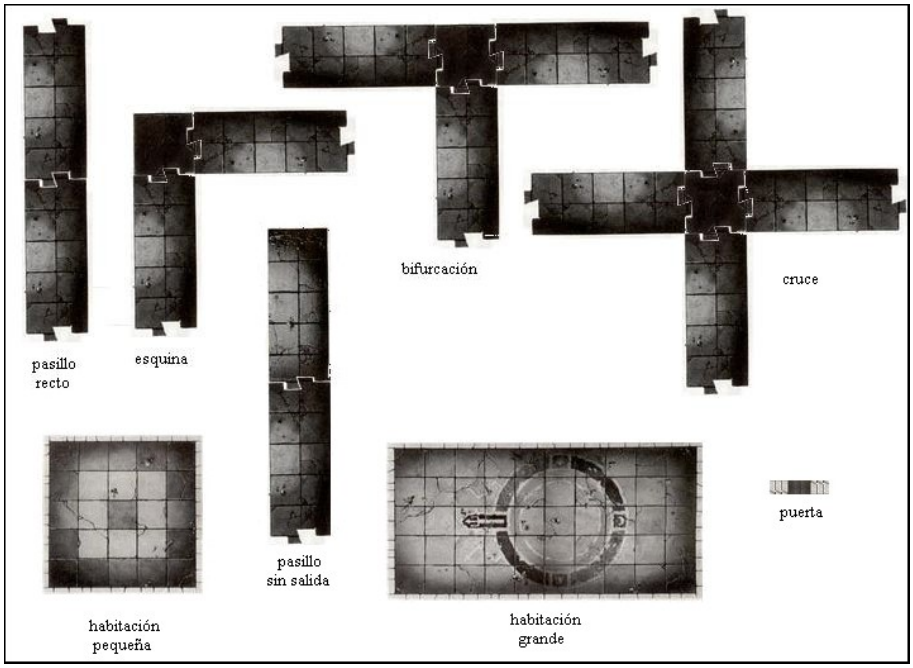
En la sección Secciones de tablero encontrarás indicaciones sobre el tamaño de las secciones.

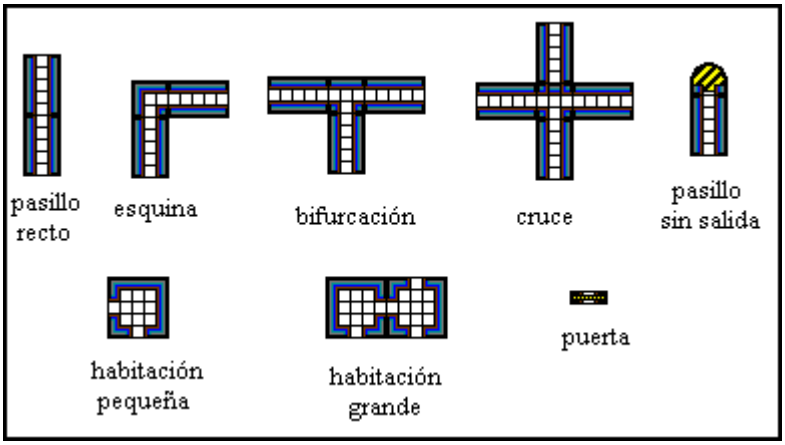
Secciones de tablero estándar:



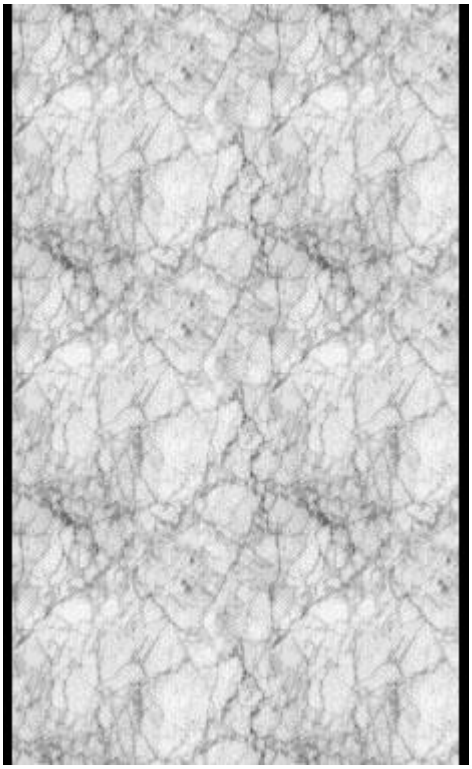
Secciones de tablero alternativas:

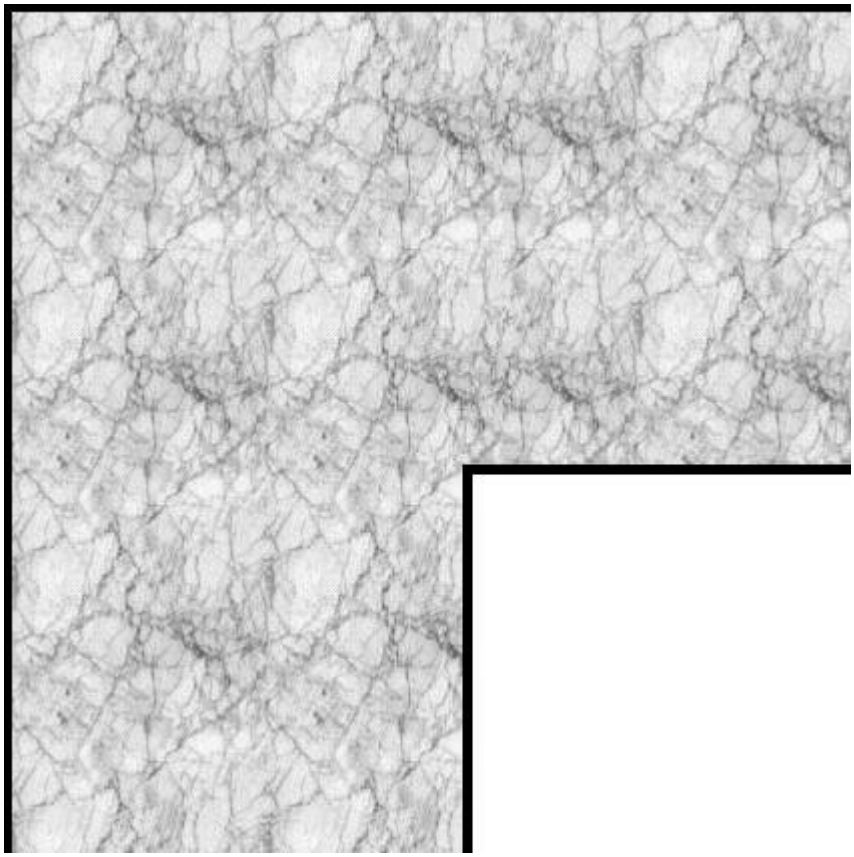


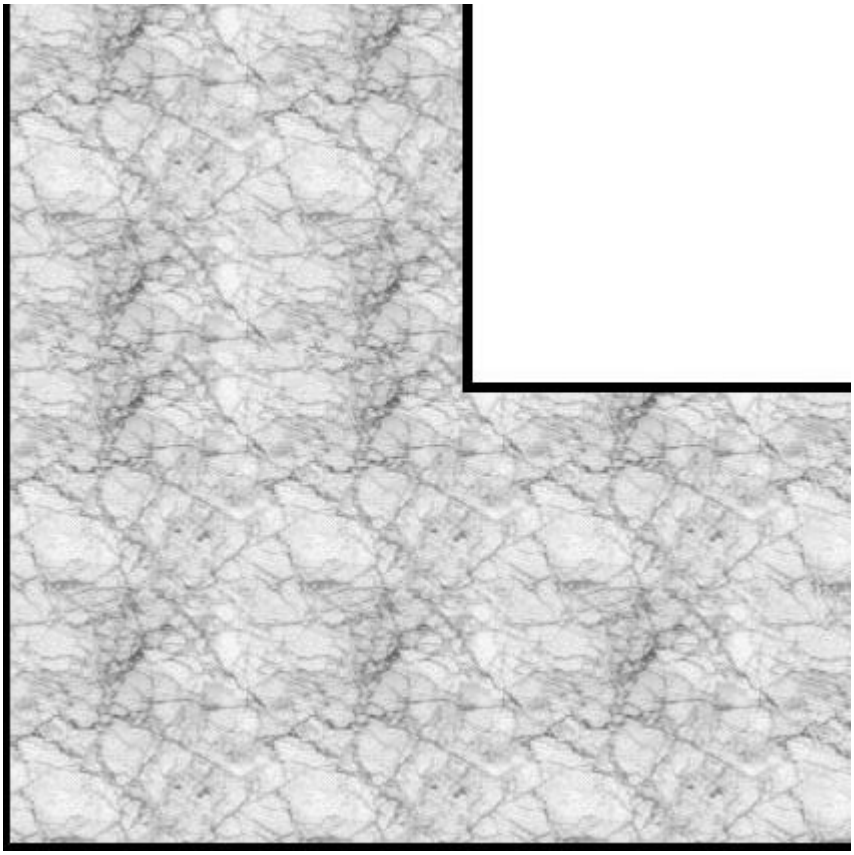


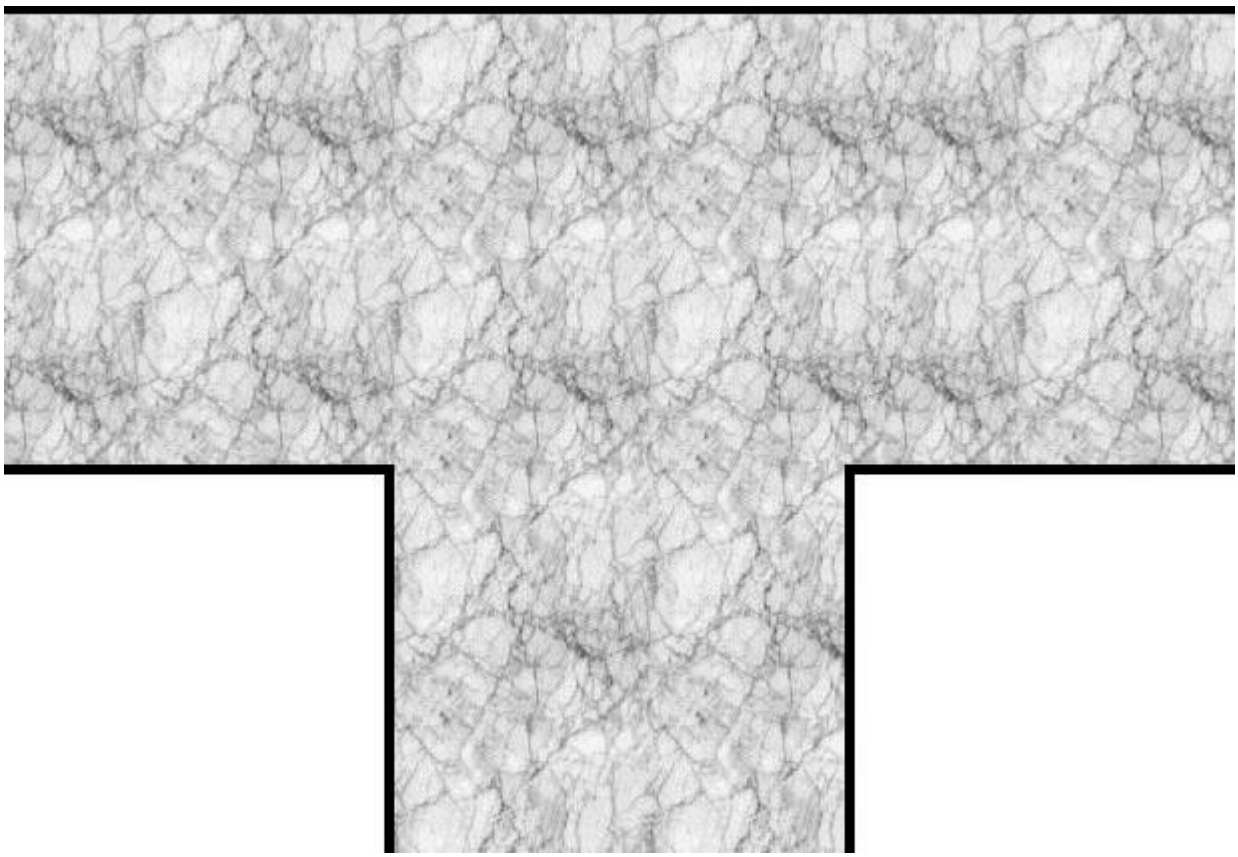


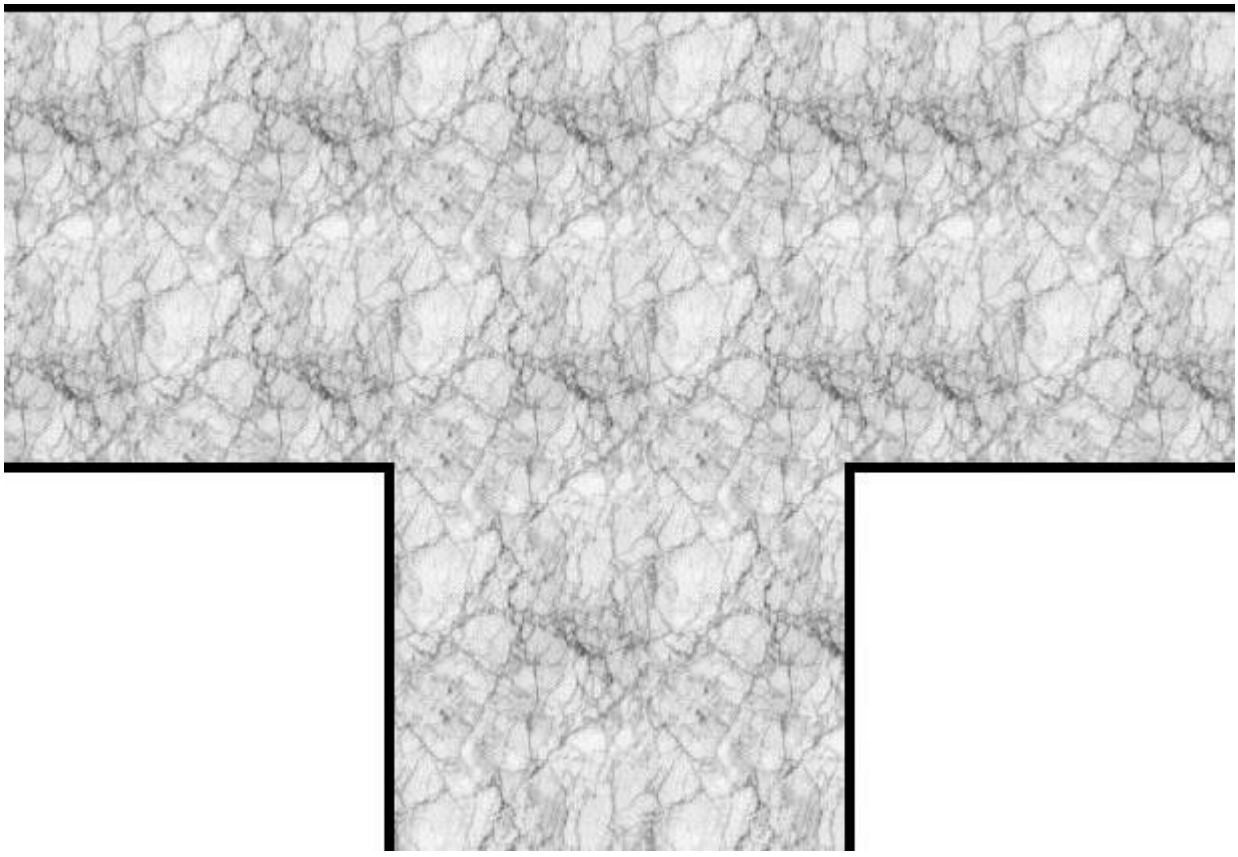
Secciones del tablero recortables:

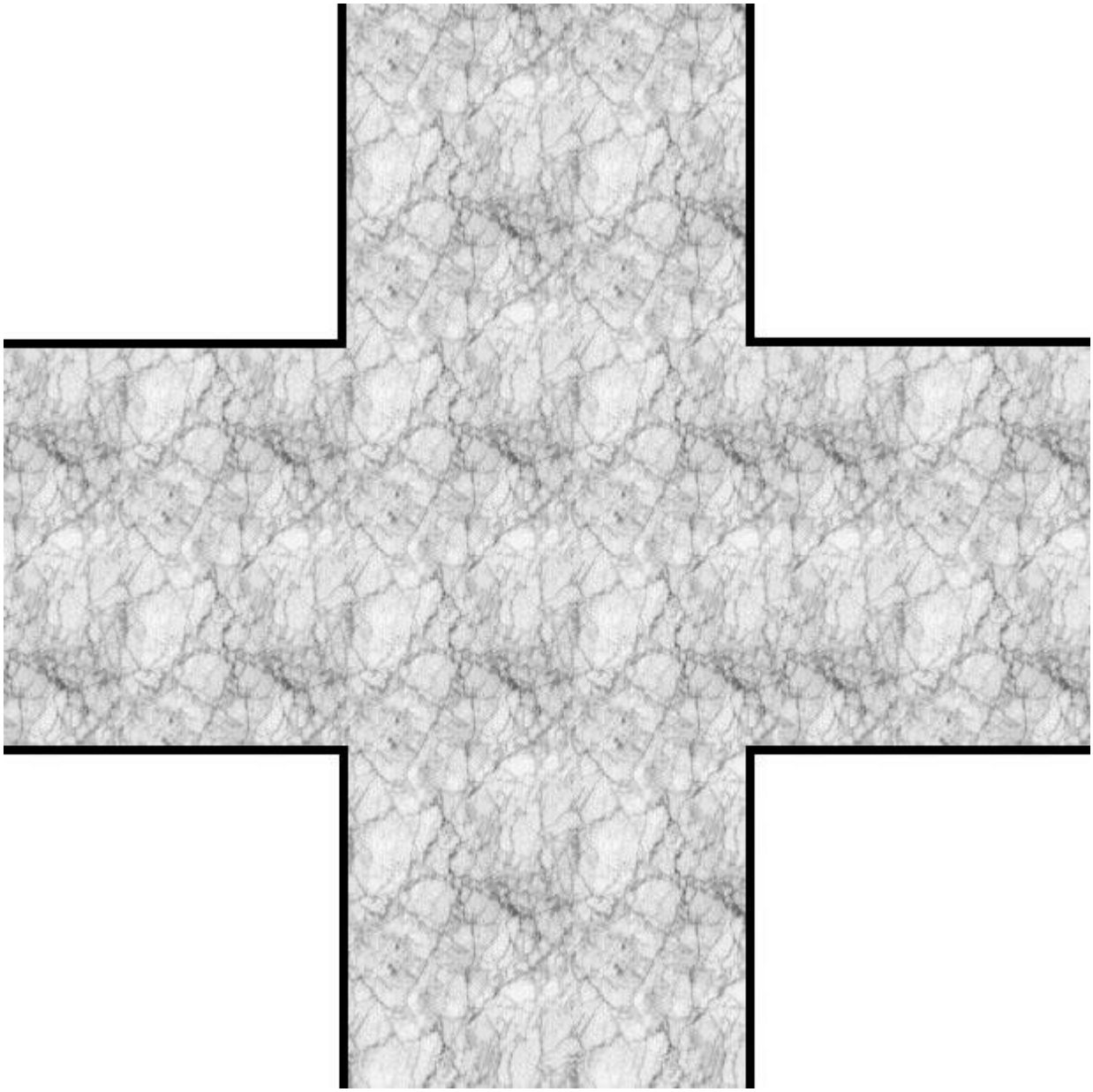


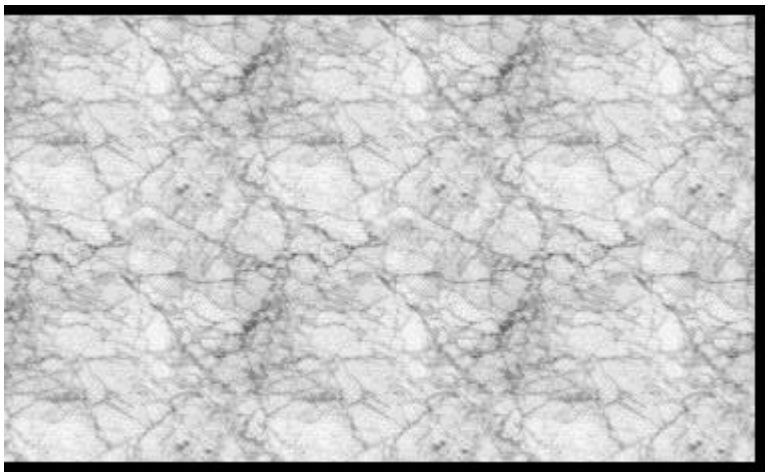


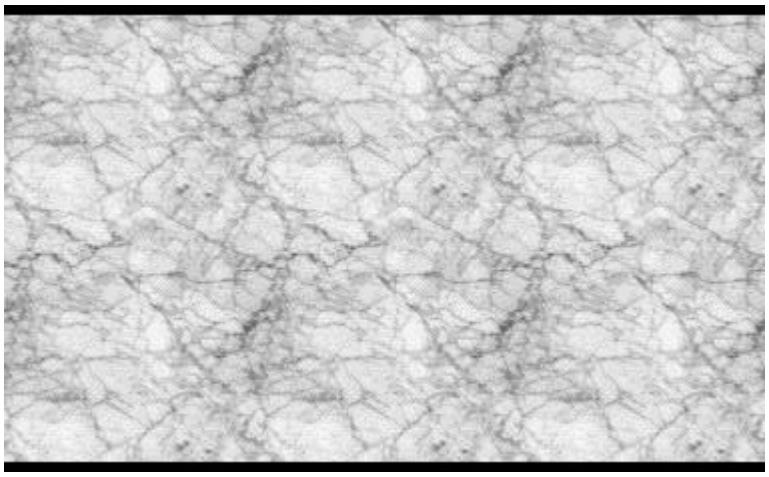


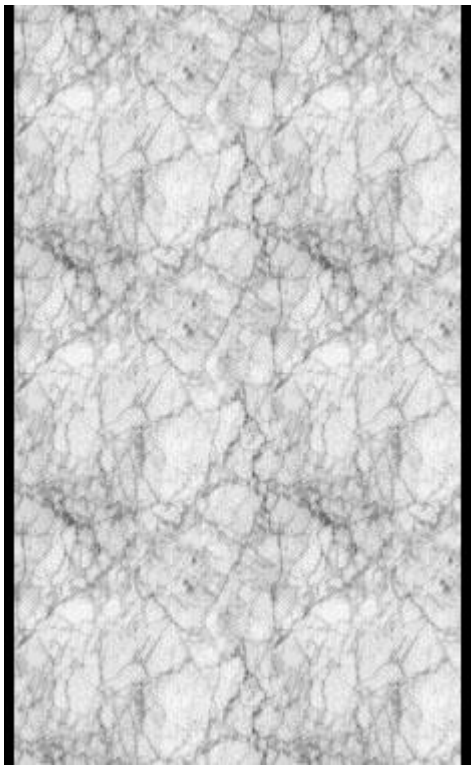


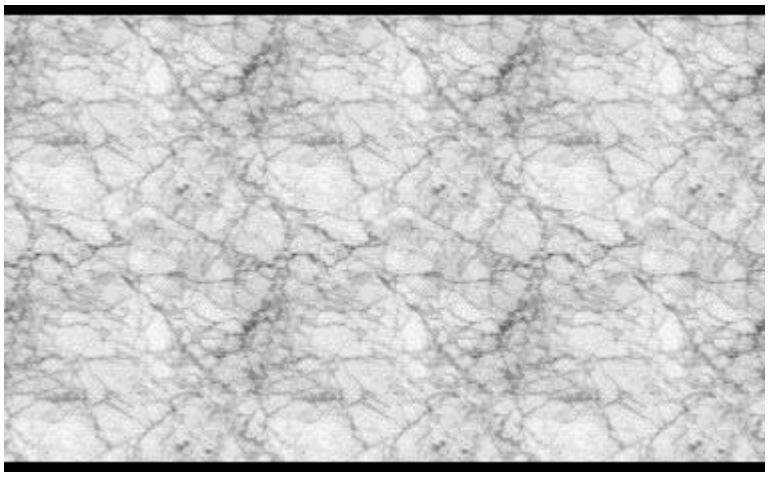


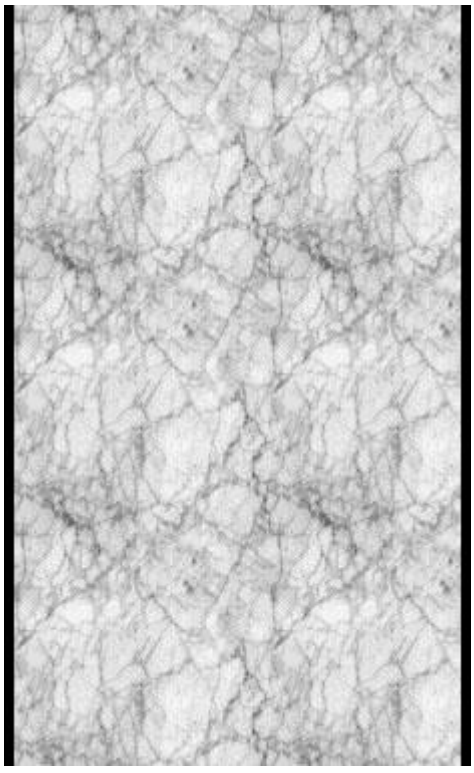


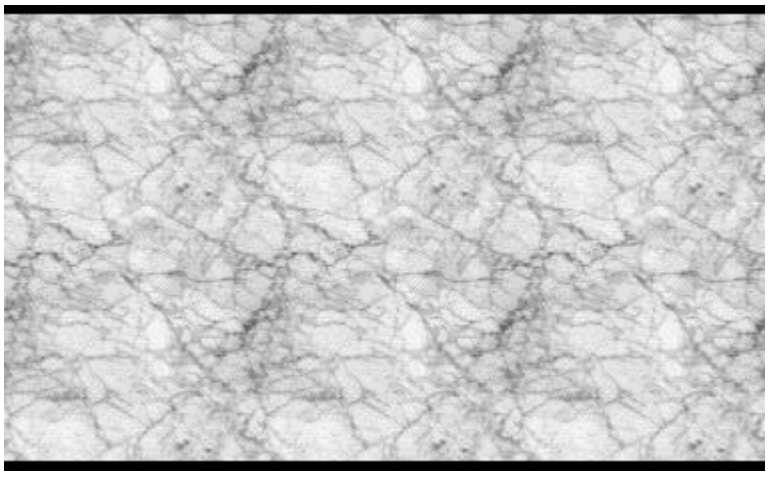


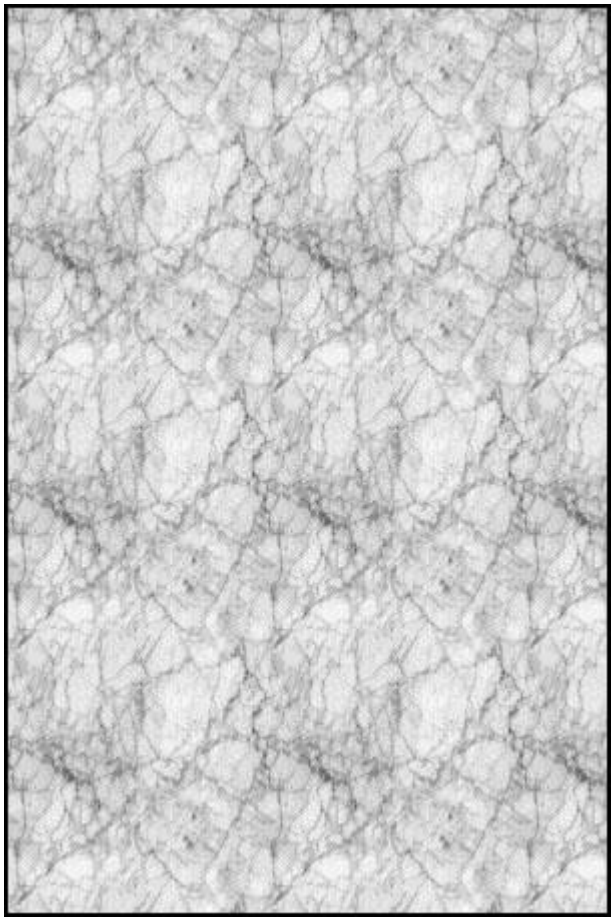


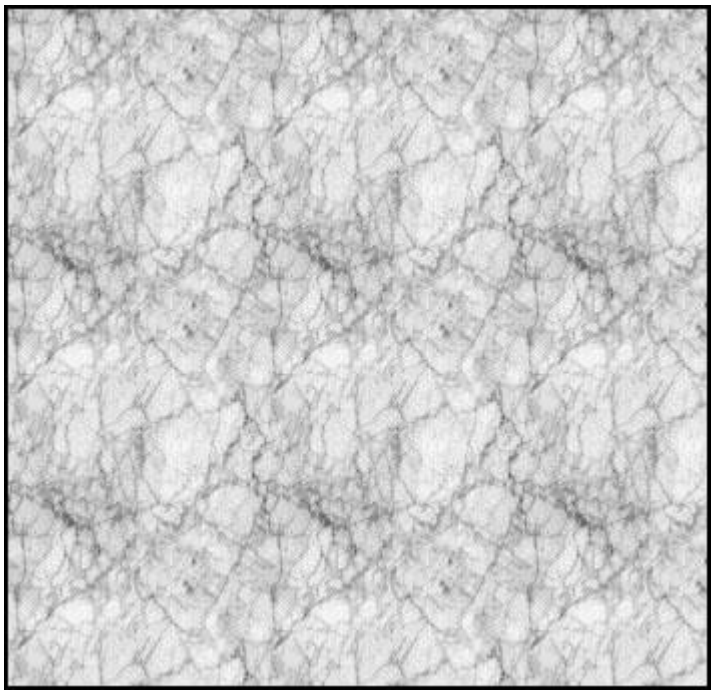


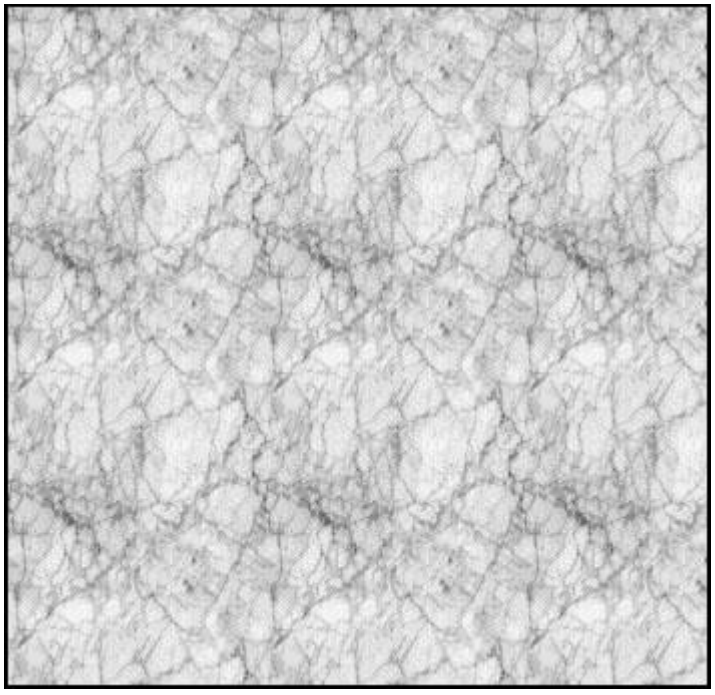


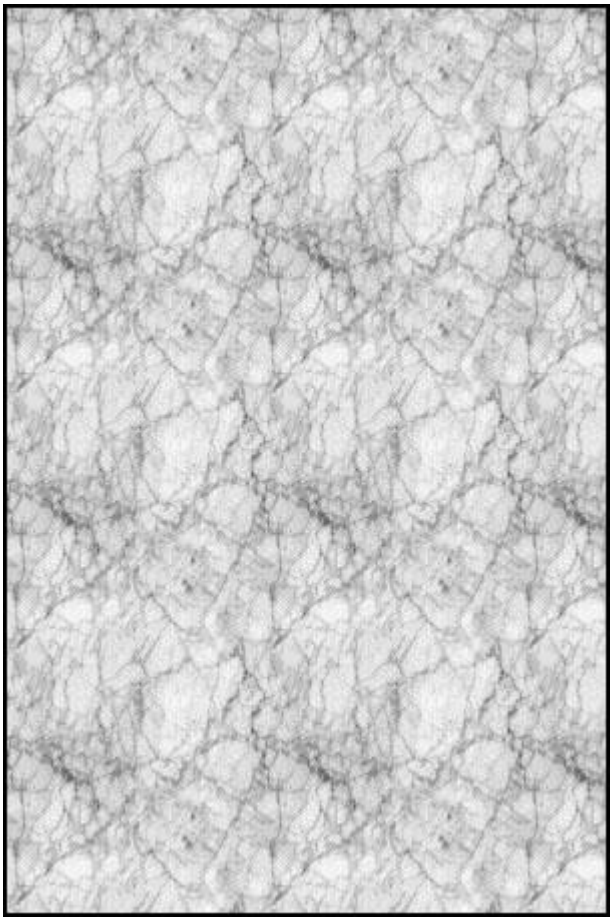


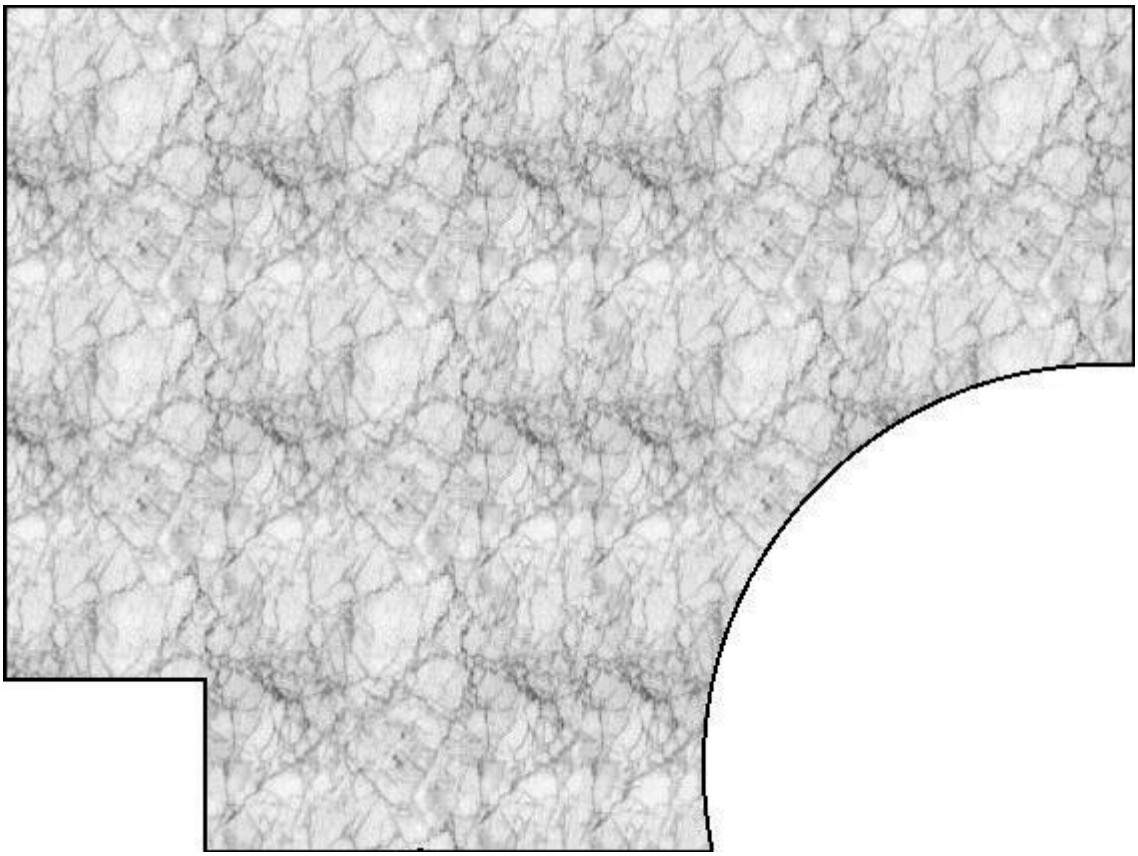


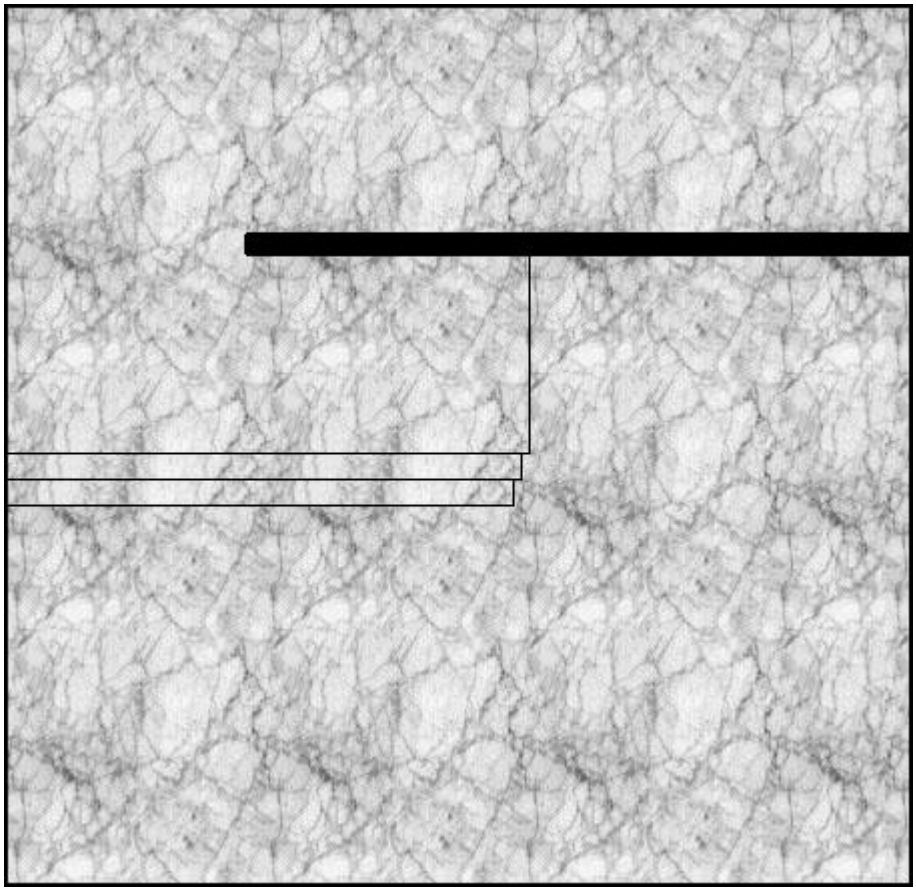


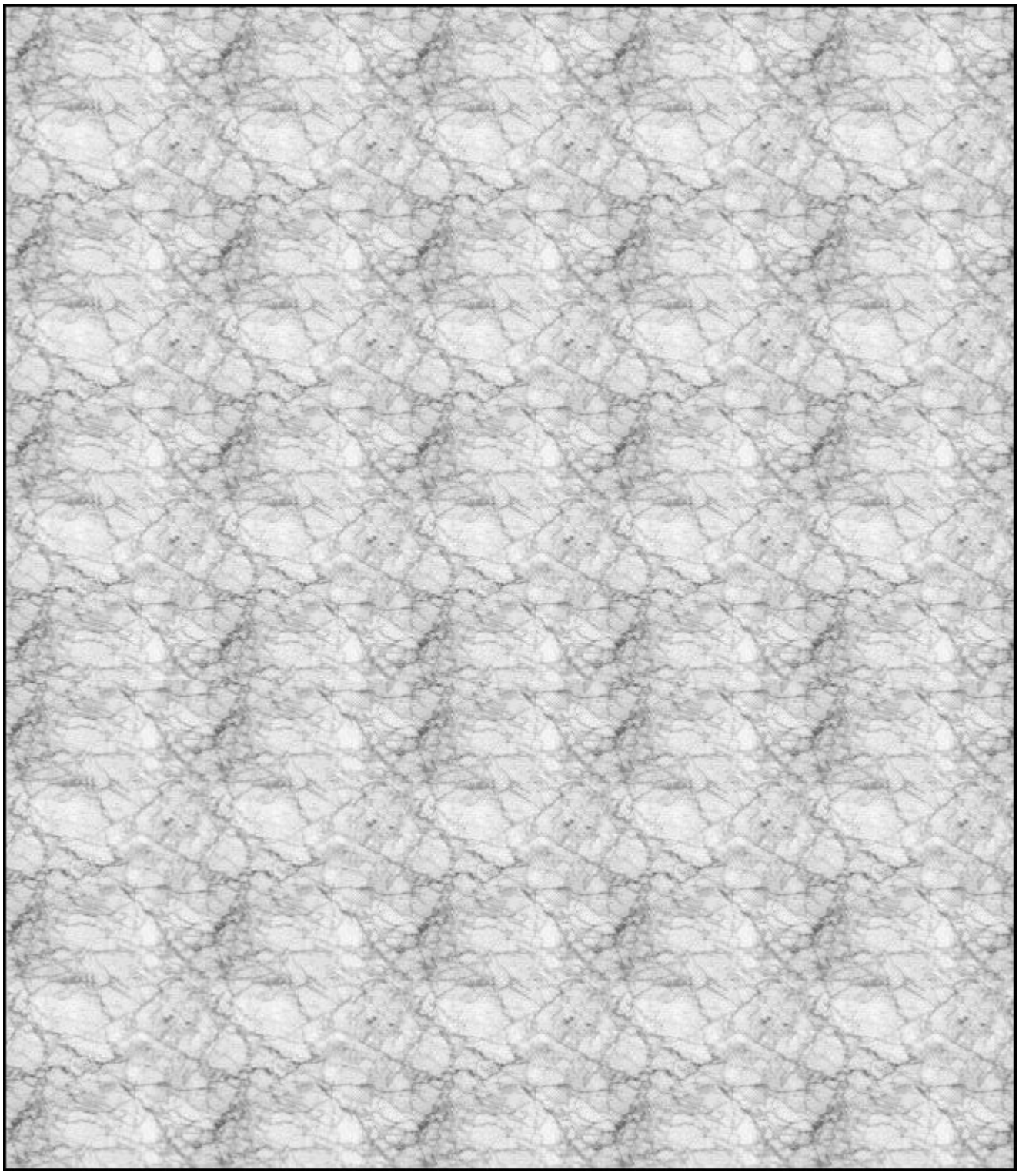


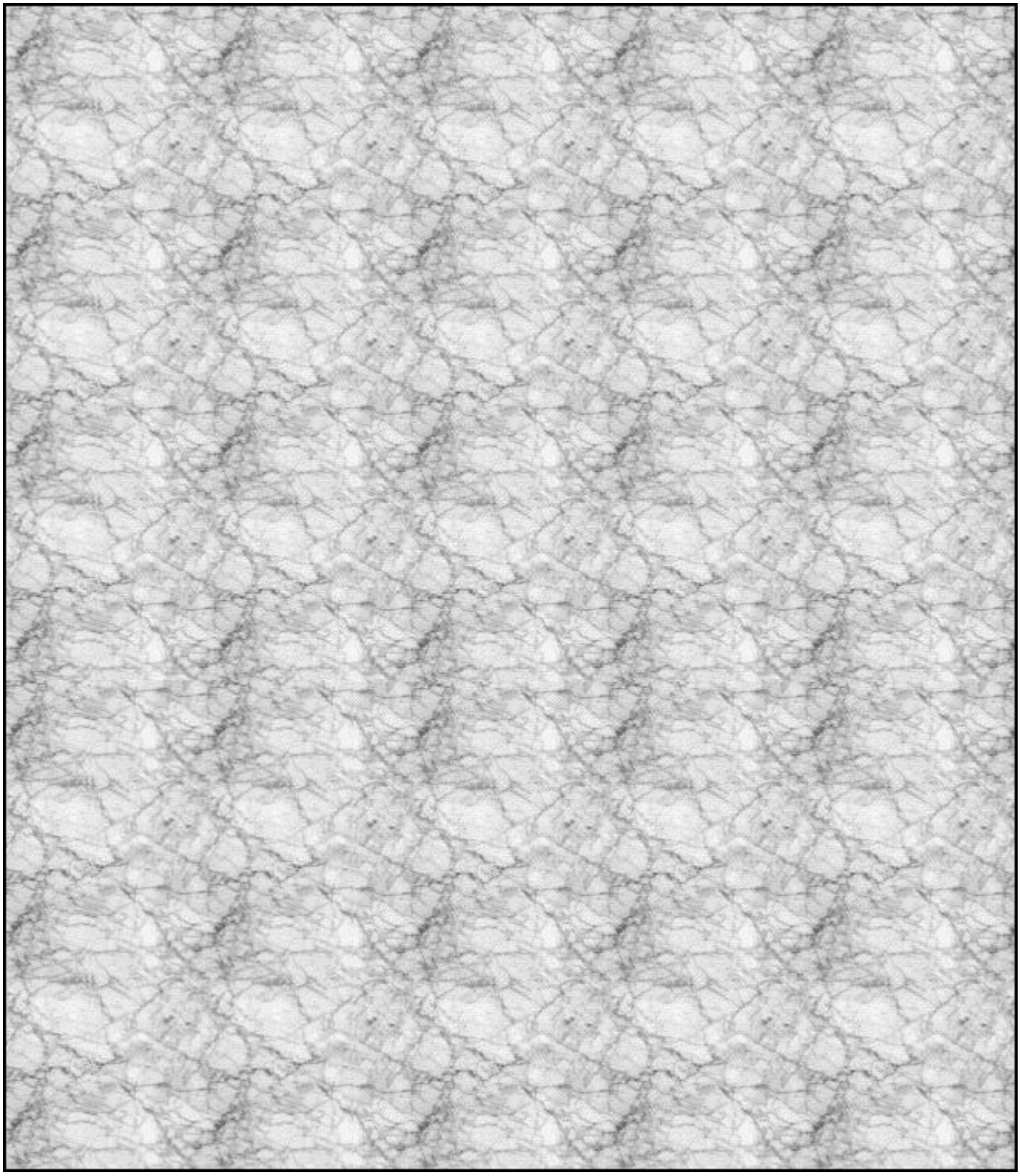


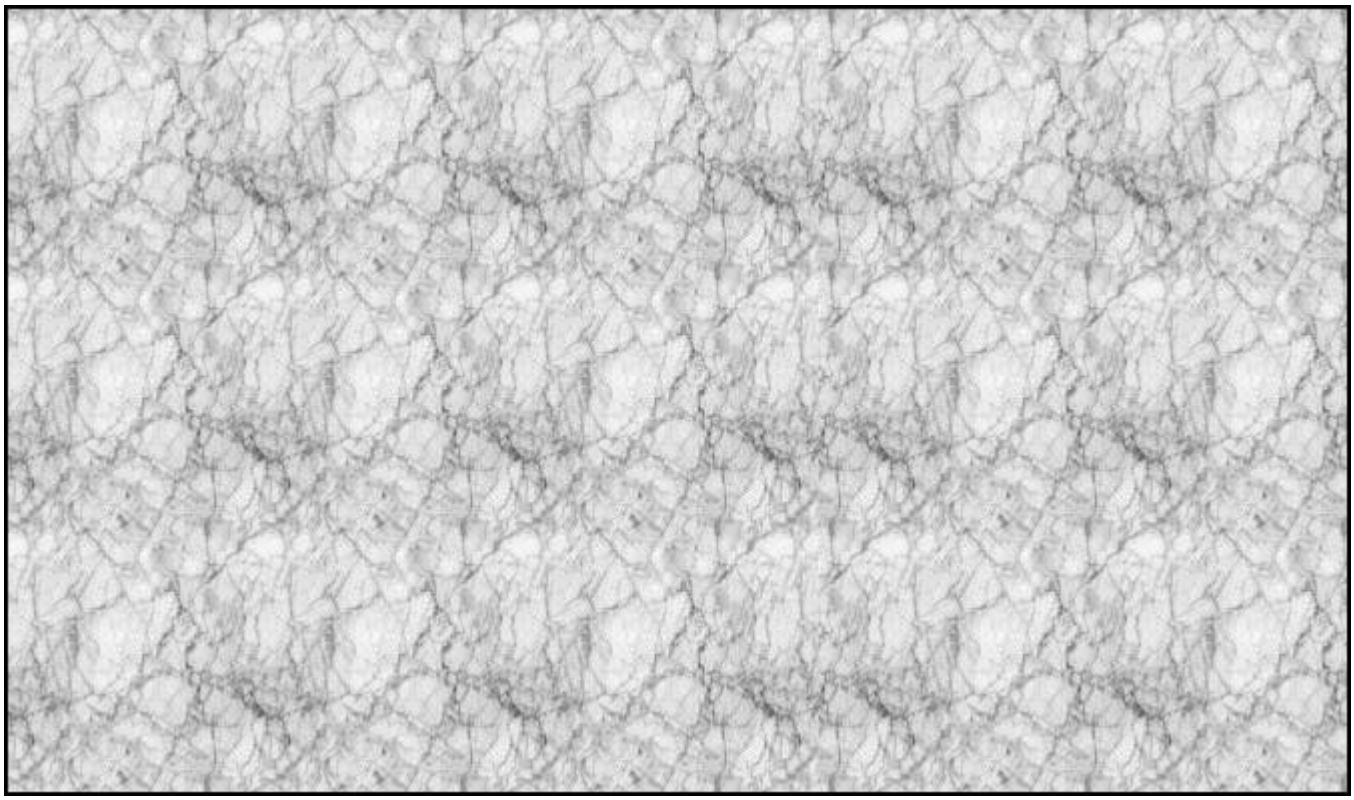


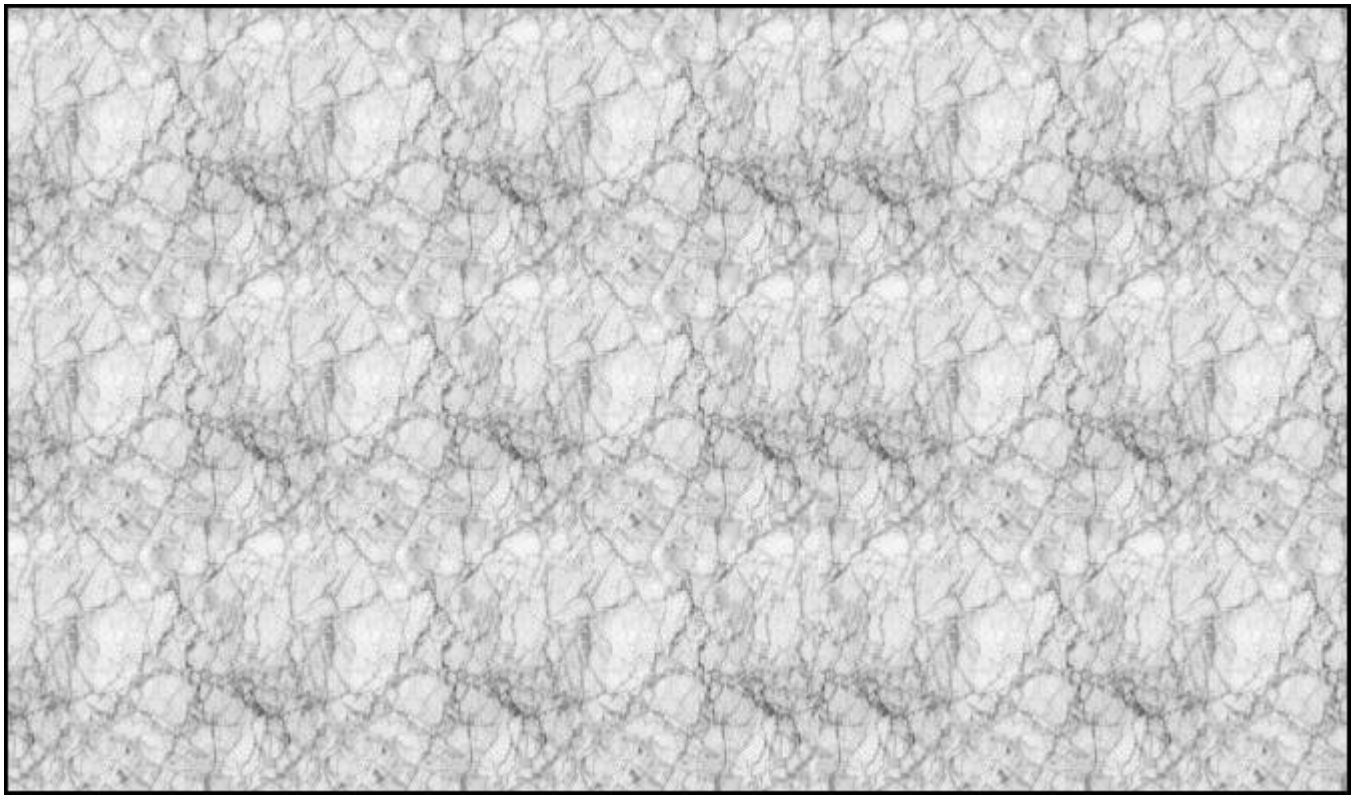


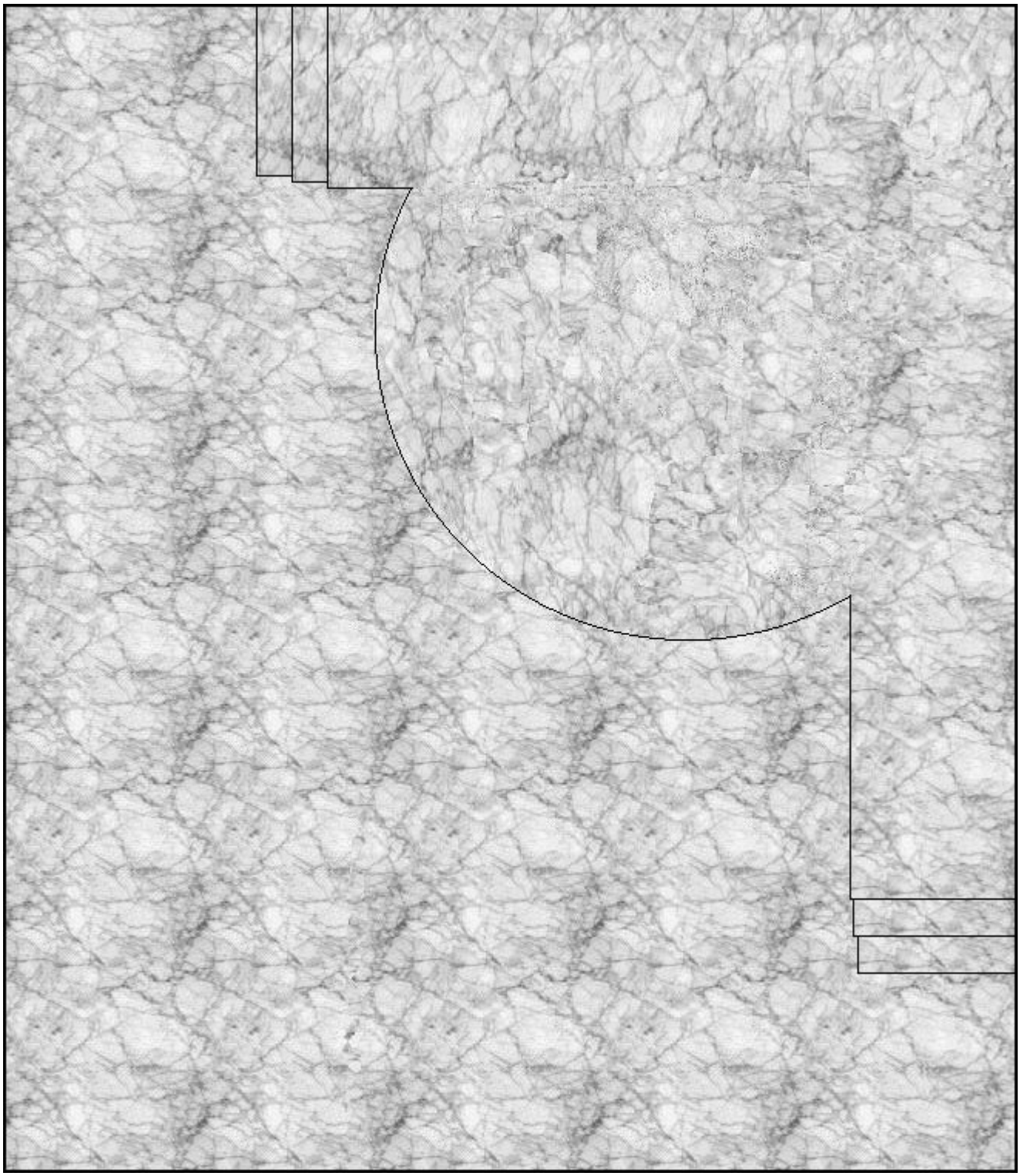


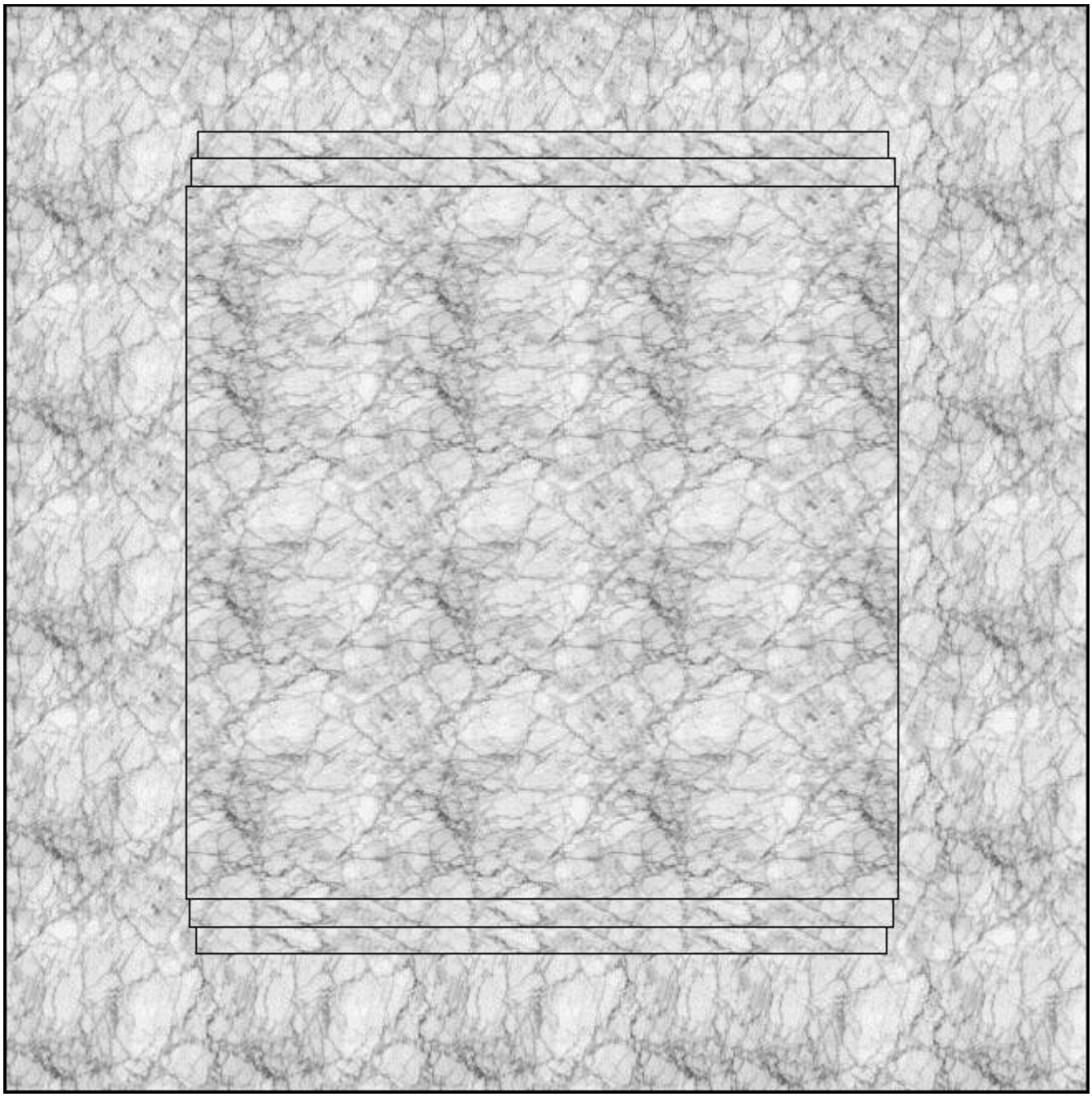












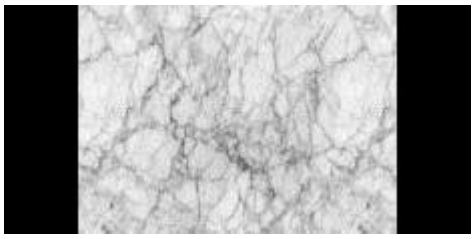
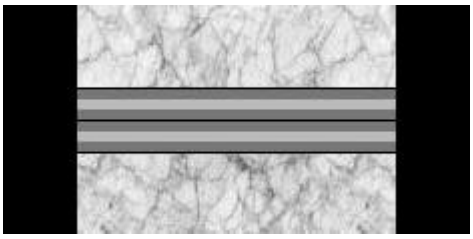
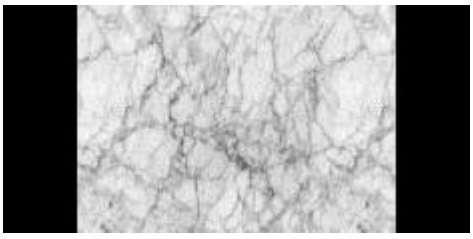
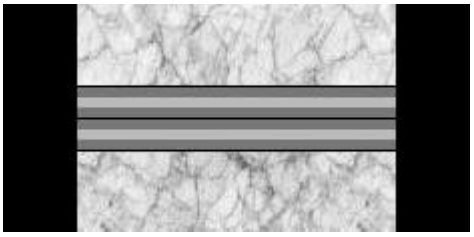
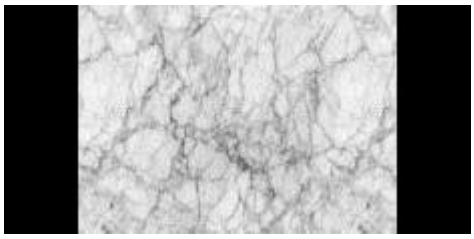
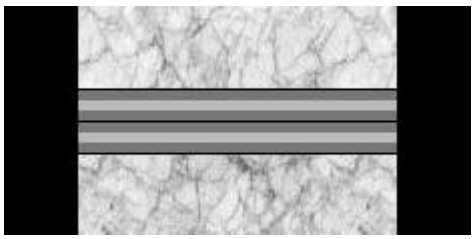
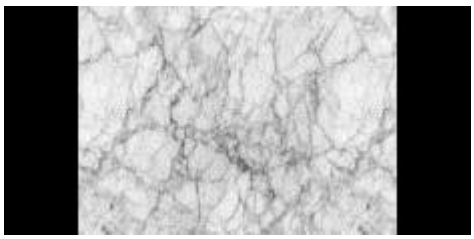
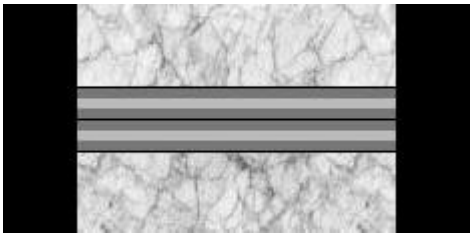
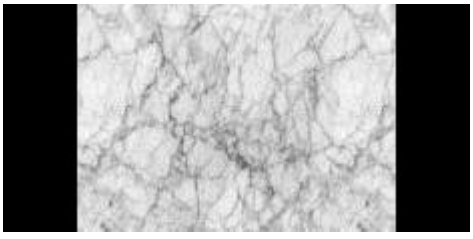
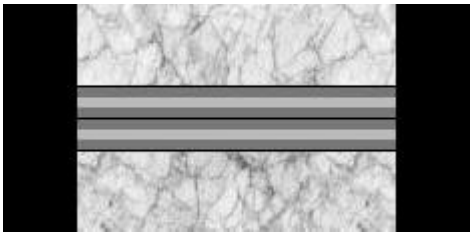











Tabla de registro de partidas

Registro de partidas Entre la Pistola de Plasma y la Pared en la Misión: Búsqueda y Destrucción					
Partida nº	Atacante	Defensor	Número de objetivos conseguidos por el atacante	Vencedor	Valor actualizado de X
1				(ninguno)	
2					
3					
4					
5					

Editorial

Ideado y redactado por Tortu, distribuido por la Biblioteca Negra. Este reglamento 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: Conspiracies, 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, Necrón, 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 © Gamese 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. Para cualquier sugerencia, crítica o duda dirijanse a los foros de la Biblioteca Negra o escribir a la siguiente dirección: labibliotecanegra@labibliotecanegra.net