



"Dadme un millar de hombres tan locos como para querer conquistar el infierno... y conquistaremos el infierno"
- Señor de la guerra Solon

EL UNIVERSO DEL WARHAMMER 40K

Nos encontramos en el siglo 400. Hace ya eones que la humanidad salió de su planeta natal, la Tierra, y se extendió por la galaxia... y se encontró con que no estaban solos. Otras especies se encontraban ya allí: Los belicosos orkos, una raza guerrera pero escasamente tecnificada; los sofisticados eldar, una raza antigua ahora en decadencia; y aparte millares de otras especies menos evolucionadas y extendidas.

Y la humanidad prosperó, avanzó tecnológicamente gracias a la ayuda ocasional de los eldar, a los descubrimientos hallados en lejanos planetas y al reto de luchar contra los orkos, con lo que en unos cientos de años el hombre dominaba la mayor parte de la galaxia.

Y entonces sobrevino el desastre: El Warp, el llamado espacio disforme, esa peculiaridad cósmica en forma de realidad alternativa que permitía los viajes interestelares al servir como atajo intemporal a las naves espaciales... se volvió loco, estalló en una gigantesca tormenta de la hiperrealidad que dejó a la humanidad aislada: los viajes estelares dejaron de ser posibles excepto interiormente en los sistemas solares y cada planeta se encontró solo, separado del resto, con lo que sobrevino el caos: estallaron miles de guerras civiles y la evolución técnica y cultural desapareció, regresándose en muchos lugares a la barbarie. Este maremagnum en el Warp había ocurrido debido al acto final de decadencia de los eldar, que habían perdido el 90% de su población en una sola noche de orgías y desenfreno, y que con su muerte, con la energía mental que la agonía de billones de seres habían producido, desencadenaron el surgimiento de unos seres de increíble poder, unas entidades nacidas en el Warp de la energía mental de todos los seres de la galaxia.

Tres de ellos existían desde hacia milenios: Khorne, el dios de la guerra, la violencia y la destrucción; Tzcheenz, el dios de la magia, del cambio; y Nurgle, el dios de la decadencia, la podredumbre y la muerte. Y quedaba por nacer uno más: y este nació de la energía mental provocada por la muerte de la raza eldar, y se llamó Slaanesh, el dios del placer, la perversión y la autoindulgencia.

La tormenta en el Warp duró milenios, pero mientras tanto, en la tierra, un hombre excepcional, dotado de unos increíbles poderes mentales, reunificó el planeta primero, y el sistema solar después bajo su mando, convirtiéndose en emperador de la humanidad y preparándose y preparando a la humanidad para su resurgimiento. Para ello creó a los Primarcas, seres humanos desarrollados por ingeniería genética dotados de asombrosos poderes físicos y mentales, y que estaban llamados a ser sus lugartenientes. Pero los dioses del caos veían lo que pasaba, y temerosos de aquel ser cuyos poderes eran comparables a los suyos, raptaron a los primarcas recién nacidos, dispersándolos por la galaxia. Incapaz de volver a crear otros primarcas, el emperador creó a partir de los tejidos de sus perdidos primarcas una raza de guerreros, que aunque excepcionales en fuerza y capacidades, eran una mera sombra de los primarcas. Este fue el origen de los marines espaciales, los guerreros que el emperador usaría poco después, cuando cesaron las perturbaciones en el Warp, para reconquistar la galaxia. Unidos bajo el mando de su todopoderoso emperador los marines espaciales formaron la punta de lanza de la humanidad, reconquistando planeta por planeta, reencontrando a las poblaciones humanas que allí habían quedado, algunas enormemente transformadas por milenios de evolución en ambientes hostiles, y expulsando a orkos y los restos de la civilización eldar de los planetas que ocupaban, a la vez que iban reencontrando a los desaparecidos primarcas, ahora ya adultos, que uno a uno fueron integrándose en las legiones imperiales como sus comandantes.

Parecía que nada podía parar a los ejércitos de la humanidad, pero el peligro se encontraba dentro: aunque los poderes del caos no habían podido destruir a los primarcas, habían corrompido el alma de varios de ellos con sueños de poder y gloria. Y en un momento dado estalló la traición: La mitad de los primados, entre ellos Horus, el más amado por el emperador, su señor de la guerra preferido, el más brillante general que la galaxia había dado. Se desencadenó la guerra civil y la crema de los ejércitos de la humanidad lucharon contra la otra mitad, las fuerzas del caos ayudadas por demonios y criaturas monstruosas invocadas desde el Warp, destrozando el naciente imperio. La rebelión acabó cuando el emperador derrotó a Horus en lucha personal, casi pereciendo en la tarea, y dejando atrás un imperio devastado. El caos había sido derrotado, pero su ataque había dejado lisiado para siempre al imperio, y sus fuerzas se habían retirado con escasas bajas importantes a una zona de la galaxia donde la realidad se mezclaba con el Warp: el ojo del terror, desde donde mantendrían una guerra discontinua contra el imperio por toda la eternidad.

Poco a poco el imperio se fue recuperando, pero con su emperador moribundo era una sombra de lo que había llegado a ser, y aún tuvo que enfrentarse a un nuevo y terrible enemigo: las tiranidas, una especie proveniente de fuera de la galaxia y que como una plaga y usando sus capacidades de ingeniería genética arrasaron

un cuarto de la galaxia en dos grandes oleadas invasoras antes de poder ser contenidos.

Y es en este mismo momento en el que se ambienta el juego de rol del Warhammer 40.000: Por un lado la humanidad domina aproximadamente la mitad de la galaxia, apoyados en sus legiones de marines espaciales y sus inmensos contingentes de la guardia imperial, pero manteniendo a duras penas el frente ante las fuerzas del caos por un lado, emprendiendo continuos ataques contra sus odiados enemigos ancestrales, bien abiertamente o bien de forma subrepticia. Por otro lado la amenaza constante de los belicosos orkos, siempre metidos en migraciones e invasiones, los ocasionales enfrentamientos con los eldar, generalmente más preocupados de la supervivencia de sus escasas poblaciones, las inevitables guerras internas, rebeliones etc. dentro del imperio y por ultimo la inquietante amenaza de las hordas tiranidas, detenidas por el momento.

LAS CARACTERISTICAS DEL PERSONAJE

El total de características que definen a un personaje son:

- **MOVIMIENTO:** (Mov) La distancia máxima que ese personaje es capaz de recorrer, en metros, durante un turno de juego.
- **PUNTERIA:** (Pun) La habilidad del personaje para acertar un blanco usando armas de distancia. Para saber que tirada hace falta para acertar se usarán las tablas de impacto del WH40K, con los mismos modificadores.
- **COMBATE:** (Com) La habilidad y pericia en el combate cuerpo a cuerpo.
- **FUERZA:** (Fue) La fuerza física del personaje. Esta característica determinará, además de otros factores, el peso máximo que podrá levantar el personaje, que será su Fuerza multiplicada por 30 (en kilogramos). El peso máximo que podrá llevar encima y realizar otras acciones será de su Fuerza multiplicada por 20.
- **RESISTENCIA:** (Res) La dureza del personaje a la hora de resistir daño físico y aguantar situaciones de fatiga o desgaste (correr continuamente, bucear, aguantar pesos, etc.).
- **PUNTOS DE VIDA:** (Pv) El daño total, la vitalidad que tiene un personaje.
- **ATAQUES:** (At) El numero total de impactos que es capaz de realizar un personaje en un solo turno de combate cuerpo a cuerpo.
- **DESTREZA:** (Des) La habilidad y coordinación física del personaje.
- **LIDERAZGO:** (Lid) La personalidad y capacidad de mando y convicción del personaje a la hora de organizar empresas y mandar sus tropas al combate.

No confundir con el atractivo físico: Un líder respetado puede ser un tipo insufrible.

- INTELIGENCIA: (Int) El coeficiente intelectual y rapidez mental.
- RESISTENCIA MENTAL (Rm) La solidez mental del personaje, su capacidad de aguante en situaciones difíciles, así como su resistencia ante ataques mentales o psicológicos (ver sección correspondiente).
- ATRACTIVO (Atr) El atractivo físico del personaje, su capacidad de convencer y caer bien a otros personajes, así como de ser sociable y aceptado.
- INICIATIVA: (Ini) La rapidez en reaccionar del personaje o su presencia de animo ante situaciones imprevistas.

Estas características básicas dependen en su mayor parte de la raza o especie a la que pertenezca el personaje. Por lo que el primer paso consiste en elegir una raza para el personaje.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE CADA ESPECIE

HUMANOS

El 99% de la población del imperio es de la especie humana. Con unas características físicas que no destacan en nada en especial, los humanos no son tan fuertes como los ogryns, ni tan ágiles como los eldar, ni tan resistentes como los squats, pero mantienen un nivel medio en todas sus aptitudes. Los personaje humanos serán los únicos capaces de mezclarse dentro de la población del imperio sin hacerse notar o despertar hostilidad. Cualquier otra raza, aunque sea un simple ratling, será vista con desconfianza e incluso odio por el resto de humanos del imperio, poco acostumbrados a tratar con otras especies.

Mov: 10 mts.

Pun: 1 + 1D3

Com: 1 + 1D3

Fue: 3

Res: 3

Pv: 1 + 1D6

At: 1

Des: 2D10 + 20

Lid: 2D10 + 20

Int: 2D10 + 20

Rm: 2D10 + 20

Atr: 2D10 + 20

Ini: 30

MARINES ESPACIALES / ASESINOS IMPERIALES / GUERREROS ASPECT

Modificados genéticamente o entrenados desde su nacimiento, este tipo de seres tienen unas características físicas muy superiores a las del resto de los miembros de su misma especie. En el caso de los marines su instrucción elitista les hace ser un tipo de humanos extremadamente xenófobos, tolerando apenas a especies como ogryns y ratlings, y en algunos casos no tolerando a nadie que sea diferente de ellos en absoluto.

Mov: 10 mts.
Pun: 2 + 1D3
Com: 2 + 1D3
Fue: 4
Res: 4
Pv: 1 + 1D6
At: 1
Des: 2D10 + 30
Lid: 2D10 + 30
Int: 2D10 + 30
Rm: 2D10 + 30
Atr: 2D10 + 20
Ini: 40

ELDAR

Sofisticados y decadentes, los eldar que pueblan actualmente la galaxia son los restos de una civilización que dominó el universo, y que casi pereció en un cataclismo psíquico de enormes magnitudes. Ahora se esfuerzan por sobrevivir, basándose en su avanzada tecnología. Los eldar son una raza decadente, pero con una gran sensibilidad psíquica, por lo que cualquier tirada de resistencia mental siempre tendrá un modificador de +1 a su favor.

Mov: 10 mts.
Pun: 1 + 1D3
Com: 1 + 1D3
Fue: 3
Res: 3
Pv: 1 + 1D6
At: 1
Des: 2D10 + 30
Lid: 2D10 + 10
Int: 2D10 + 40
Rm: 2D10 + 40
Atr: 2D10 + 40

Ini: 40

SQUATS

Descendientes de humanos que colonizaron planetas ricos en minerales y de alta gravedad, los squats son una variante de la raza humana adaptada a vivir en esas condiciones. Testarudos, resistentes y anclados en sus tradiciones, los squats son unos de los más firmes aliados del imperio. Su carácter suele ser agrio y testarudo, lo que no les convierte en unos grandes relaciones públicas pero les confiere una enorme resistencia mental y física. Un personaje squat será capaz de resistir la escasez de comida y agua, o condiciones ambientales extremas un 25% más que cualquier otra raza.

Aparte, los squats son una de las razas con menor sensibilidad psíquica del universo, por lo que, exceptuando los ancestros vivientes, ningún squat puede tener poderes psíquicos.

Mov: 7 mts.

Pun: 1 + 1D3

Com: 1 + 1D3

Fue: 3

Res: 4

Pv: 1 + 1D6

At: 1

Des: 2D10 + 10

Lid: 2D10 + 20

Int: 2D10 + 20

Rm: 2D10 + 50

Atr: 2D10 + 10

Ini: 20

OGRYNS

Un tipo más de variante de la especie humana adaptada a la vida en planetas inhóspitos y difíciles, presentando un enorme desarrollo muscular y una gran resistencia a las inclemencias, aunque en detrimento de la inteligencia. Estúpidos pero leales, una gran cantidad sirven al imperio dentro de sus fuerzas armadas, aunque no es raro verlos también dentro de las bandas de orkos. Su enorme resistencia les hace capaces de soportar el doble de tiempo la escasez de comida y agua que cualquier otra raza (excepto en cierta medida los squats) y aguantar sin problemas cualquier herida que no sea mortal (ver sección de heridas).

Su evidente escasez mental hace imposible que un Ogryn tenga ni el más mínimo rastro de capacidad psíquica.

Mov: 12 mts.

Pun: 1 + 1D3

Com: 2 + 1D3

Fue: 4
Res: 5
Pv: 3 + 1D6
At: 1
Des: 2D8 + 10
Lid: 2D6 + 10
Int: 2D4 + 10
Rm: 2D10 + 20
Atr: 2D4 + 10
Ini: 20

RATLINGS

Pequeños, pacíficos y bonachones, los ratlings son una variante también de la especie humana. Poco dotados para la guerra y bastante pacíficos por naturaleza, no suponen un peligro para nadie, y son bien tolerados en el imperio, llegando a servir en la guardia imperial gracias a sus dotes de tiradores. Cualquier ratling que use un arma de fuego, tendrá un modificador de +1 al disparo. Por desgracia, su escasa constitución y fisiología les hace seres bastante poco resistentes, por lo que los ratling solo podrán aguantar hasta -3 puntos de vida (ver sección de Heridas) y aguantaran en este tipo de estados un 25% menos que cualquier otra raza (exceptuando a los gretchin) y son absolutamente inútiles en cuerpo a cuerpo, por lo que tendrán un -1 para impactar .

Mov: 7 mts.
Pun: 2 + 1D3
Com: 1D3
Fue: 3
Res: 2
Pv: 1 + 1D4
At: 1
Des: 2D10 + 20
Lid: 2D8 + 10
Int: 2D10 + 30
Rm: 2D10 + 30
Atr: 2D10 + 10
Ini: 20

ORKOS

Una especie brutal y guerrera, los orkos dominan una buena parte de la galaxia, divididos en incontables bandas guerreras muchas veces enfrentadas entre sí. Para un orko, cualquier otro ser vivo (incluidos otros orkos) no es mas que un posible subordinado o un esclavo (exceptuando los ogryns, que al ser más fuertes que cualquier orko son lo más cercano a algo respetable). Su resistencia al dolor y

a las heridas es legendaria, por lo que su aguante será el mismo especificado para los squats.

Mov: 10 mts.
Pun: 1 + 1D3
Com: 2 + 1D3
Fue: 3
Res: 4
Pv: 1 + 1D6
At: 1
Des: 2D10 + 10
Lid: 2D10 + 20
Int: 2D10 + 10
Rm: 2D10 + 30
Atr: 2D8 + 10
Ini: 30

GRETCHIN

Pertenecientes a la misma familia de especies que los orkos, los gretchins son mucho más pequeños y mucho menos agresivos, sirviendo en la sociedad de los orkos como comerciantes, obreros etc. Generalmente la vida de un gretchin consiste en evitar que un orko les dé un mamporro. De escaso tamaño y resistencia, tienen las mismas penalizaciones que los ratlings frente a las heridas, pero con una ventaja adicional: el vivir siempre esquivando a sus parientes más grandes les hace ser espléndidos escaqueadores: cualquier personaje gretchin tendrá la habilidad innata de ocultamiento al 60%.

Mov: 7 mts.
Pun: 1 + 1D3
Com: 1D3
Fue: 2
Res: 3
Pv: 1 + 1D6
At: 1
Des: 2D10 + 20
Lid: 2D8 + 10
Int: 2D10 + 30
Rm: 2D10 + 30
Atr: 2D8 + 10
Ini: 30

ZOATS

Creados por ingeniería genética por los tyranidos, los Zoats fueron las tropas de infiltración y avanzada de la primera invasión tyranida, pero su exceso de

independencia y libertad de pensamiento les hizo desertar en masa y huir ocultándose en la galaxia, por lo que no fueron utilizados en adelante. Tienen los mismos bonos que los eldar en cuanto a sensibilidad psíquica y los de los ogryns en cuanto a resistencia a las heridas y el cansancio.

Mov: 12 mts.

Pun: 2 + 1D3

Com: 3 + 1D3

Fue: 4

Res: 5

Pv: 2 + 1D6

At: 2

Des: 2D10 + 35

Lid: 2D10 + 30

Int: 2D10 + 35

Rm: 2D10 + 30

Atr: 2D10 + 20

Ini: 40



FICHA DEL PERSONAJE

NOMBRE:

RAZA:

PROFESION:

EDAD:



Mov	Com	Pun	Fu	Res	Des	Ini	Ata	Rm	Lid	Atr

PUNTOS DE VIDA:

EQUIPO:

ARMADURA:

ARMAMENTO:

HABILIDADES:

EQUIPO GENERAL:

PSICOLOGIA:

DINERO:



WH40K RPG

RELACIONES ENTRE LAS DIFERENTES ESPECIES

C: Confianza y colaboración N: neutral D: Desconfianza O: Odio irreconciliable

	Hum.	Marin.	Eldar	Squat	Orkos	Gretc.	Ogryn	Ratlin	Tyran	Necro
Hum.	C	C	D	C	O	O	C	C	O	O
Marin.	C	C	D	D	O	O	N	N	O	O
Eldar	D	D	C	D	O	O	D	D	O	O
Squat	C	D	D	C	O	O	N	N	O	O
Orkos	O	O	O	O	C	C	N	O	O	O
Gretc.	D	O	O	O	C	C	N	O	O	O
Ogryn	C	D	D	N	N	N	C	N	O	O
Ratlin	N	D	D	N	O	D	N	C	O	O
Tyran	O	O	O	O	O	O	O	O	C	O
Necro	O	O	O	O	O	O	O	O	O	C
Zoat	D	O	D	D	D	D	D	N	O	D

- Las especies que se tienen confianza y colaboración son aliados naturales, casi siempre dispuestos a colaborar, o al menos a no interferirse.
- La neutralidad implica que aun no habiendo animosidad entre ambas, tampoco se mantienen por regla general unas relaciones de cooperación.
- La desconfianza indica una cierta animosidad, bien por tratarse de especies con las que se han tenido conflictos armados o bien especies que resultan desagradables o ofensivas, aunque no manifiestamente agresivas.
- El odio indica especies totalmente enfrentadas entre sí, con las que la única relación posible es la guerra.

Estas especificaciones son de carácter general y no siempre aplicables en todas las circunstancias. Así, mientras cualquier humano que se encuentre con un orko luchará o huirá de él, un Ogryn encontrará diferentes reacciones por parte de los humanos, ya que mientras que un guardia imperial le tratará con corrección (después de todo luchan juntos) un agricultor de un mundo imperial aislado echará a correr en cuanto divise una cosa tan fea y tan extraña para él.

MOVIMIENTO

Un personaje podrá moverse hasta un máximo de metros como los indicados en sus características físicas. Si un personaje trata de forzar el ritmo y avanzar mas en un turno, deberá pasar una tirada de Resistencia y Destreza, con los negativos que el DJ considere necesarios. En el caso de fallar podrá caerse o trastabillar.

Un personaje podrá mantener el ritmo máximo de movimiento solamente durante un determinado periodo de tiempo, que será de tantos turnos como Resistencia

tenga multiplicado por 2. (Así, un personaje con resistencia 4 podrá mantenerse corriendo a toda marcha durante 8 turnos).

LEVANTAR Y SOSTENER PESOS

Un personaje podrá alzar tanto peso como su característica de Fuerza le permita (ver apartado anterior) hasta un máximo de su fuerza multiplicada por 30, durante un máximo de minutos igual a su Resistencia, pero no podrá hacer otra cosa (es decir, un personaje Ogryn, con fuerza podrá levantar hasta 120 kilos a pulso durante 5 minutos). El peso máximo que un personaje puede llevar encima sin impedirle realizar otras acciones también viene especificado en el apartado anterior, la fuerza del personaje multiplicada por 20 (De este modo, ese mismo Ogryn podrá llevar un equipo de hasta 80 kilos encima). A partir de ese peso, cada 5 kilos significará una disminución de 2 puntos en su característica de movimiento y de 1 punto en las de fuerza, iniciativa y destreza, hasta llegar al tope de su Fue X 30. Un personaje con la habilidad de musculación, bastante común entre todo tipo de soldados y aventureros podrá ampliar estos topes con facilidad.

A la hora de verificar el equipo que lleva un personaje es necesario llevar la cuenta en todo momento del peso que lleva encima, (ya que un pobre ratling se verá bastante agobiado teniendo que cargar con un cañón láser pesado).

LA EDAD

Un personaje recién creado tendrá la edad que el jugador elija, siempre que sea acorde con el tipo de personaje. De este modo un marine espacial no podrá comenzar sus andaduras con 15 años, si no que tras un duro entrenamiento y algún tiempo de servicio tendrá unos 25 o 30 años, a menos que sea un explorador marine, en cuyo caso será más joven. En cambio un personaje humano bandido puede haber comenzado sus andanzas a una edad más tierna.

En un principio no hay problema en que un jugador cree y juegue con un personaje de edad avanzada, aunque este tendrá ya ciertos achaques como se indica en las siguientes tablas. También tendrá un extra de experiencia adquirida, por lo que el jugador dispondrá de 15D10 puntos de avance para distribuir en su personaje como desee si este se encuentra más allá de la edad media (no podrá subir sus características físicas) y 20D10 si se encuentra en la vejez (idem). Cada tipo de raza tiene una edad media, a partir de la cual el estado físico se estanca e incluso se pierden facultades. A partir de esa edad ningún personaje podrá subir en sus características físicas (fuerza, destreza, resistencia, puntos de vida) pero sí en todas las demás.

Tras la edad media viene la vejez. En esta etapa las pérdidas de nivel físico son ya patentes, por lo que el jugador perderá características (tanto de las físicas como de las mentales, aunque estas últimas suelen notarse menos) tal y como se indica en las tablas siguientes.

- HUMANOS

Edad media: 40 años. Vejez: 60 años. Pérdida de 1 punto en una característica elegida al azar cada año a partir de este punto. Edad tope: 100 años.

- ELDAR

Edad media: 100 años. Vejez: 200 años. Pérdida de 1 punto en una característica elegida al azar cada año a partir de este punto. Edad tope: 300 años.

- SQUATS

Edad media: 100 años. Vejez: 200 años. Pérdida de 1 punto en una característica elegida al azar cada año a partir de este punto (excepto ancestros vivientes, que se consideran permanentemente en su edad media, pudiendo vivir hasta los 1000 años). Edad tope: 300 años.

- ORKOS

Edad media: 30 años. Vejez: 50 años. Pérdida de 1 punto en una característica elegida al azar cada año a partir de este punto. Edad tope: 80 años.

- GRETCHIN

Edad media: 20 años. Vejez: 40 años. Pérdida de 1 punto en una característica elegida al azar cada año a partir de este punto. Edad tope: 60 años.

- RATLING

Edad media: 30 años. Vejez: 50 años. Pérdida de 1 punto en una característica elegida al azar cada año a partir de este punto. Edad tope: 70 años.

- OGRYNS

Edad media: 40 años. Vejez: 60 años. Pérdida de 1 punto en una característica elegida al azar cada año a partir de este punto. Edad tope: 80 años.

- MARINES ESPACIALES, INQUISIDORES, ASESINOS.

Edad media: 100 años. Vejez: 200 años. Pérdida de 1 punto en una característica elegida al azar cada año a partir de este punto. Edad tope: 300 años.

- ZOATS

Edad media: 90 años. Vejez: 180 años. Pérdida de 1 punto en una característica elegida al azar cada año a partir de este punto. Edad tope: 250 años.

COMBATE CUERPO A CUERPO

El combate cuerpo a cuerpo se desarrolla según la velocidad y rapidez de los personajes involucrados. El personaje que carga (considerándose cargar el lanzarse contra un enemigo con el ímpetu de varios metros de carrera) siempre suele golpear el primero. Tras él irán tratando de impactar sucesivamente el resto de personajes implicados en la lucha en orden de Iniciativa. Es decir, lo hará primero el que tenga la iniciativa más alta y así sucesivamente. Si dos personajes

tienen la misma iniciativa, se considera que golpean a la vez. Para hallar la iniciativa de cada uno, se tirará 1D10 y se le sumará la característica de iniciativa del personaje. Los personajes que carguen se les considera como si tuvieran 20 puntos extra de iniciativa. (Siempre existe la posibilidad de que el defensor reaccione con la velocidad del rayo y le lance una estocada al atacante antes de que este pueda descargar su golpe). Cuando todos los personajes hayan resuelto sus ataques, se comenzará un nuevo round de combate, hasta que este finalice en su totalidad. Ciertas armas pueden tener penalizaciones en su velocidad, lo que vendrá reflejado en su tabla de características. Un personaje con 2 armas de cuerpo a cuerpo tiene un ataque extra, pero tendrá un -1 al impactar en la 2ª arma, a menos que disponga de la habilidad de combate con dos armas.

Un personaje que luche desde el suelo (por haberse caído o estar tumbado esquivando balas) combate con un -1.

Para impactar sobre un enemigo, un personaje deberá consultar su característica de combate y compararla con la del contrario, usando la tabla de combate para saber que tirada necesita para impactar, realizando una tirada por cada ataque que disponga. De no lograrlo, el contrario habrá esquivado todos sus ataques.

HABILIDAD DE COMBATE DEL ATACANTE									
		1	2	3	4	5	6	7	8
DE FEN SOR	1	4	3	2	1	0	0	0	0
	2	5	4	3	2	1	0	0	0
	3	6	5	4	3	2	1	0	0
	4	6	6	5	4	3	2	1	0
	5	6	6	6	5	4	3	2	1
	6	6	6	6	6	5	4	3	2
	7	6	6	6	6	6	5	4	3
	8	6	6	6	6	6	6	5	4

Un resultado de "1" en el dado significa fallo seguro.

Cada ataque impactado deberá dañar al objetivo, para lo cual se tendrán que comparar la fuerza del ataque (bien del propio personaje si esta luchando cuerpo a cuerpo o de su arma) con la resistencia natural del contrario y ver el resultado necesario en 1D6 en la tabla correspondiente

FUERZA DEL ATACANTE									
		1	2	3	4	5	6	7	8
RESIST EN CIA	1	4	3	2	1	0	0	0	0
	2	5	4	3	2	1	0	0	0
	3	6	5	4	3	2	1	0	0
DEL	4	6	6	5	4	3	2	1	0
	5	6	6	6	5	4	3	2	1
DE FEN SOR	6	6	6	6	6	5	4	3	2
	7	6	6	6	6	6	5	4	3
	8	6	6	6	6	6	6	5	4

Si no se supera la tirada, el ataque no es capaz de producirle daños al objetivo o los daños se reducen a simples rasguños, con lo que no pierde puntos de vida. Un resultado natural de "1" en el dado es fallo seguro, siempre que la fuerza del ataque no supere en 7 puntos o más a la resistencia del atacado, en cuyo caso el daño es seguro (se mire como se mire, si una bomba nuclear acierta sobre una tienda de campaña, esta quedará destruida).

Los ataques a un enemigo inconsciente o atontado impactan automáticamente, pero se deberá tirar en la tabla para hacer daño, aunque se tendrá un bono de +1 en esta tirada.

DISPARO DE ARMAS

Un personaje que quiera disparar un arma deberá comparar su habilidad de puntería con la tabla siguiente, para saber que tirada en 1D6 necesita para impactar, debiendo además contabilizar los modificadores correspondientes.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
6	5	4	3	2	1	0	0	0

Un resultado de "1" en el dado es fallo seguro, se tenga la puntería que se tenga.

Una vez que el disparo ha impactado, se deberá comprobar si el impacto ha hecho daño, usando la misma tabla de comparativa de fuerza / resistencia del combate cuerpo a cuerpo.

Un personaje solo podrá hacer 1 disparo en un turno, con 2 excepciones:

- Las armas de ráfaga disparan una lluvia de balas en pocos segundos, por lo que un personaje usando una de estas armas lanzará varios proyectiles en ese tiempo. El número total de proyectiles viene reflejado en la tabla del arma correspondiente. El personaje deberá realizar una tirada para impactar por cada proyectil. Aunque todas tendrán un modificador de -1.

- Un personaje con dos armas de mano, dos pistolas, por ejemplo, podrá dispararlas simultáneamente, con lo que realizará 2 disparos, pero con un modificador de -1 en ambos, a menos que disponga de la habilidad de disparar a dos manos.

MODIFICADORES AL DISPARO:

- Usando 1 arma en cada mano: -1
- Usando un arma de ráfaga: -1
- Habiéndose movido en ese turno: -1
- Habiendo corrido en ese turno: -3
- Estando herido: -1
- Objetivo cubierto detrás de plantas, humo, camuflado etc.: -1 adicional.
- Objetivo cubierto en un 25%: -1
- Objetivo cubierto en un 50%: -2
- Objetivo cubierto en un 75%: -3
- Objetivo cubierto dentro de un búnker o fortificación: -1 adicional.
- Objetivo más pequeño de 1 mt²: -1
- Objetivo más grande de 5 mts²: +1
- Objetivo mas grande de 20 mts²: +2
- Objetivo moviéndose: -1
- Objetivo moviéndose a más de 60 Km./h. : -2
- Objetivo volando: -1 adicional.
- Objetivo inherentemente inmóvil (un edificio etc.): +1
- Objetivo de tamaño humano y en cuerpo a tierra: -1

El orden en disparar cuando hay varios personajes involucrados se realiza de la misma forma que en el combate cuerpo a cuerpo, según la iniciativa del personaje + 1D10. Hay que tener en cuenta que en una lucha generalizada pueden combinarse varios personajes luchando cuerpo a cuerpo y alrededor otros más disparando sus armas.

Un personaje que dispare a otros dos personajes luchando en combate cuerpo a cuerpo tiene las mismas posibilidades de acertar a cualquiera de los dos, por lo que la posibilidad será del 50%. Si uno de los dos combatientes es mucho mayor que el otro (un Ogryn contra un humano, por ejemplo) el DJ ajustará ese porcentaje según su criterio.

DISPARO Y COMBATE CUERPO A CUERPO CONTRA VEHICULOS Y EDIFICIOS

El atacar en cuerpo a cuerpo a un vehículo si este está parado es algo realmente sencillo... siempre que uno lleve un arma tan potente como para hacerle daño. Cualquier personaje que ataque a un vehículo parado impactará automáticamente en todos los ataques de que disponga.

Si el vehículo está en movimiento la cosa es más complicada, pudiendo incluso

sufrir daños el atacante, por lo que la tirada para impactar se realizará con -2 y el atacante tendrá que pasar una tirada de destreza con los modificadores que el DJ considere necesarios.

El disparar a un vehículo es similar a disparar contra cualquier otro objetivo, con los modificadores pertinentes al disparo.

Los vehículos tienen una resistencia natural (que simula su blindaje y superestructura) y una serie de puntos de estructura, equivalentes a los puntos de vida, que en este caso es el daño que puede aguantar antes de venirse abajo. Estos datos pueden encontrarse en la ficha de cada tipo de vehículo.

Los edificios se comportan igual que los vehículos a la hora de dispararles (solo que suelen aguantar más).

TABLA DE EDIFICIOS

Datos para una estructura de unos 5 mts².

- Construcción de tela o cartón: Res 1 Pe 2
- Construcción de madera: Res 3 Pe 5
- Construcción de madera reforzada o barro: Res 5 Pe 10
- Construcción de madera y piedra: Res 6 Pe 15
- Construcción de piedra: Res 7 Pe 25
- Construcción de piedra reforzada: Res 8 Pe 30
- Construcción de metal: Res 9 Pe 35
- Fortificación (Piedra, hormigón y metal): res 10 Pe 50
- Fortificación reforzada: res 11 Pe 60

HERIDAS

Cuando un personaje es alcanzado y herido por un arma, se deben descontar del total de sus puntos de vida los causados por ese arma. Si un jugador pierde de un solo impacto el 25% o más de sus puntos de vida deberá realizar una tirada contra su resistencia con los modificadores negativos que el DJ considere necesario según el tipo de arma o la cuantía del daño. En caso de fallarlo el personaje caerá semiconsciente por el shock. Cuando un personaje llega a los 0 puntos de vida cae directamente inconsciente. En este estado solo la intervención de un medico puede salvarle, si logra recuperarle hasta 1 punto de vida. En caso contrario el personaje morirá en un periodo de tiempo variable, a discreción del DJ, que será de entre 5 minutos a un par de horas. Un personaje que llegue a puntos de vida negativos (es decir, reciba mas daño que puntos de vida tenia, por ejemplo un impacto de 10 puntos de daño a un personaje con 3 puntos de vida) quedará hecho pedazos si recibe más de 5 puntos negativos. Si queda entre -1 y -5 todavía podrá ser salvado si se le interviene inmediatamente, antes de transcurridos 5 minutos de tiempo medio tras el impacto y es atendido con el equipo adecuado (no, no vale solo con unas tiritas). En este caso el personaje deberá pasar una tirada de resistencia con los modificadores que el DL decida según la gravedad y tipo de heridas, y de conseguirlo se quedará el personaje con

0 heridas, con las consecuencias que antes se han descrito. En caso contrario morirá.

Un personaje con 0 puntos de vida, o puntos de vida negativos, que sea introducido inmediatamente en una cámara o campo de éxtasis no tendrá cambios en su estado, pudiendo permanecer así indefinidamente hasta que sea posible su tratamiento.

Ciertas razas, como los ogryns y los zoats, son mucho más resistentes a los daños físicos, por lo que aguantarán hasta con -10 negativos y el tiempo de aguante en estas condiciones será siempre el doble que cualquier otra especie en la misma situación.

Cualquier personaje que reciba daños considerables, es decir, se quede con un 25% del total de sus puntos de vida, o reciba un daño enorme (de un 50% del total) de golpe, puede sufrir daños permanentes en su cuerpo. Para averiguar si ha sido así se tirará 1D6, con un resultado de 3+ se habrán producido daños permanentes, que se localizarán en la siguiente tabla:

1,2 – Pérdida de una pierna: Movimiento, Destreza e Iniciativa reducidos a la mitad.

3,4 – Pérdida de un brazo: Fuerza, Destreza y Combate reducidos a la mitad.

5 – Pérdida de un órgano interno o externo no vital, elegido por el DJ según el tipo de daño recibido y con las restricciones que considere adecuadas (Una oreja, la nariz, un riñón, un pulmón etc.).

6 – Pérdida de un órgano interno vital, lo que ocasionará la muerte del personaje en poco tiempo si no es atendido médicamente.

ARMADURAS

Una vez que un disparo o embate cuerpo a cuerpo ha acertado y ha herido, todavía le queda una esperanza al personaje, y es que su armadura, de llevarla, consiga parar el impacto. Cada tipo de armadura tiene una tirada de salvación, si se saca en 1D6 esta tirada, la armadura ha parado el daño. Por desgracia ciertas armas tienen más posibilidad que otras de atravesar una armadura, lo que viene reflejado en los negativos a la armadura de cada arma. Así por ejemplo un cañón láser, con un modificador de -6 es prácticamente imparable por armadura alguna, excepto quizás por una armadura terminator, mientras que una flecha puede pararla hasta una armadura flak, la más débil de todas.

Una armadura que no es capaz de parar un impacto tiene un 50% de probabilidades de haber sido dañada, perdiendo parte de su efectividad (-1 a su protección, acumulativo cada vez que vaya fallando esta tirada) y en el caso de las armaduras de potencia o terminator incluso pueden desactivarse (10% de probabilidades de fallar la anterior tirada), pudiéndose reparar más adelante. Una

armadura de potencia o terminator desactivada deja a su ocupante totalmente inerme, incapaz de moverse más allá de un lento gateo.

Una armadura impactada pero que resiste el impacto también puede sufrir daños, pero la probabilidad será en este caso de un 10%.

Un personaje impactado por un arma de fuerza superior a 4 puede verse despedido hacia atrás por el impacto de no ser capaz de mantener el equilibrio (esto nunca sucede con las armaduras de potencia o terminator, capaces de autoequilibrarse), por lo que deberá realizar una tirada de destreza para evitar caer. Cualquier personaje que pierde el equilibrio tardará un round en ponerse de nuevo de pie.

PSICOLOGIA EN COMBATE

Los personajes capaces de seguir combatiendo cuando el enemigo les supera ampliamente en número o todos sus compañeros han caído son muy escasos. De este modo existen una serie de circunstancias en las que el DJ deberá pedir al jugador que realice una tirada de resistencia mental para su personaje, para ver si se mantiene en su sitio o si pierde los nervios.

Situaciones en las que es necesaria una tirada de psicología:

- Cuando las bajas en el bando propio son de un 25% o más.
- Cuando el enemigo atacante dobla en número al grupo del jugador.
- Cuando algún compañero muere de una forma impactante (despedazado de un solo disparo, quemado, desintegrado, etc.).
- Cuando el personaje es atacado por un enemigo mucho más grande que él (para un personaje humano, desde un Ogryn hasta un titán).
- Cuando el combate es de noche o en condiciones de visibilidad nulas (exceptuando eldars y squats que no se ven afectados).
- Cuando así lo indiquen las características del arma que le está impactando.
- En cualquier momento en el que el DJ considere que sea necesario por las condiciones de la acción.

Asimismo un personaje puede perder los nervios ante una situación angustiosa, dramática o impactante (una ciudad arrasada, un demonio del caos, un monstruo alienígena, un inspector de impuestos imperial etc.) momento en el que el DJ debe pedirle que realice una tirada de resistencia mental. De fallarla las reacciones son imprevisibles, desde huir del lugar a volverse histérico y descargar todo el cargador, dependiendo del tipo y de la situación del personaje, pero en todo caso a discreción del DJ (si el personaje pierde los nervios el jugador pierde momentáneamente el control sobre él).

Un personaje que ha perdido los nervios ante una situación de combate o un suceso impactante suele recuperarse pasado un rato, pero también puede pasar que quede con secuelas psicológicas para toda la vida. La probabilidad base de que esto suceda es de un 10% (modificable por el DJ según la situación). En caso de fallarse el personaje adquirirá algún tipo de conducta rara o tara psicológica que deberá hallarse consultando la tabla siguiente:

TABLA DE DESORDENES PSICOLOGICOS

TABLA DE PSICOLOGÍA (D20)

- 1 - SIN EFECTO: El personaje es una persona centrada y equilibrada lo que le permite resistir el impacto sin problemas.
- 2 - DEPRESIÓN: El personaje se ve inmerso en una profunda depresión que durará 1D4 días (durante los cuales tendrá un modificador de -1 a cualquier tirada que realice) volviendo después a la normalidad.
- 3 - DEPRESIÓN PROFUNDA: De similares efectos a la anterior pero con el doble de duración (1D8 días) y el doble de penalización (-2 a todas las tiradas), pasados los cuales el personaje volverá poco a poco a la normalidad.
- 4 - OBSESIÓN: Para olvidar la terrible experiencia vivida, el personaje se refugia en algo que pasa desde ese momento a obsesionarle (puntualidad, limpieza, salud, moral, mujeres etc.).
- 5 - FOBIA: Tras el traumático suceso, el personaje se ve incapaz de soportar la presencia de algo concreto, que le causa un tremendo asco o miedo (animales, libros, plantas, mujeres, ordenadores etc.)
- 6 - RECLUSIÓN: A partir de ahora, el personaje tiende a estar siempre solo, no aceptando la compañía de nadie, ni se acerca a los lugares de reunión de otras personas.
- 7 - RABIA: Tras su experiencia, el personaje se convierte en una especie de exterminador, salvaje e incontrolado, amante de la acción y el riesgo.
- 8 - INTIMIDADO: Al contrario del caso anterior, aquí el personaje se convierte en una persona acobardada, incapaz de arriesgarse lo más mínimo.
- 9 - HISTÉRICO: En cuanto se ve metido en problemas el personaje tiende a derrumbarse (20% de probabilidad de no ser capaz de reaccionar en el primer turno de cualquier acción peligrosa o repentina).
- 10 - PSIQUIATRA AFICIONADO: En vez de volverse él loco, le da por curar a los demás de sus locuras, reales o inventadas, y se pasa todo el día psicoanalizando a los demás.
- 11 - DISGUSTO: El personaje se convierte en el enano gruñón, todo le disgusta y todo le parece mal (si es un squat el caso puede ser realmente espectacular).
- 12 - ALCOHOLISMO: Para olvidar lo sucedido el personaje se refugia en el alcohol, permaneciendo semiborracho a todas horas (-1 a todas las características físicas personales mientras dure esto).

- 13 - CLEPTOMANÍA: El personaje es incapaz de aguantar el impulso de robar cualquier cosa en cualquier sitio, desde una cerveza en un hasta la insignia de un adeptus arbites...
- 14 - RÍGIDO: El afectado se convierte en el hombre de hierro, seguidor de las normas éticas a rajatabla y terror de los impíos.
- 15 - MISTICISMO: El agente ha visto la luz y se hace un fanático de una religión en concreto (si ya es un personaje de talante religioso o fanático, se hace mas aun).
- 16 - HIPOCONDRIACO: El personaje está mortalmente enfermo y a punto de morir de varios cientos de miles de enfermedades imaginarias.
- 17 - ADICCION A LAS DROGAS: El personaje se vuelve un drogadicto leve (durante la semana siguiente tendrá un +1 a todas las tiradas, pero después tendrá negativos de -2 hasta que se recupere).
- 18 - ESQUIZOFRENIA: A partir de ahora el personaje tiene dos personalidades, la suya y otra nueva de un alineamiento diferente que aparece en momentos de gran tensión.
- 19 - DESORDEN GENERAL: El personaje sufre un drástico cambio de mentalidad, se produce un cambio de personalidad (un agente de la ley se volverá un buscproblemas, etc.) y tirará otra vez en esta tabla.
- 20 - SUICIDA: El personaje no puede soportarlo más y decide que ha llegado el momento de acabar con todo, pero a lo grande, de tal forma que en cuanto tenga ocasión se lanzara al peligro a lo loco, como un kamikaze. Afortunadamente su comportamiento es tan claro que todo el mundo alrededor s da cuenta, con lo que es bastante fácil que alguien le trate de ayudar (con una camisa de fuerza, por ejemplo).

ENFERMEDADES

Cualquier personaje, sea de la raza que sea, puede caer enfermo. Existe un 10% de probabilidades anuales de caer enfermo, probabilidad que aumentará si el personaje se encuentra en situaciones perjudiciales para su salud (zonas húmedas y frías, cambios bruscos de temperatura, heridas no tratadas etc.) o si se encuentra cerca de otros enfermos. Todas las enfermedades se pueden dividir en 3 categorías, de las que al azar el DJ elegirá una cuando sea preciso realizando una tirada de 1D10:

- 1-6: Enfermedades leves: Como un resfriado, una gripe etc. provocan una disminución en todas las características de entre un 10% y un 25%.

- 7-9: Enfermedades graves: Como pulmonías, infecciones serias etc., no suelen ser mortales si se tratan mínimamente. Ocasionan una disminución de entre el 20% al 60% en todas las características.
- 10: Enfermedades mortales: Plagas, afecciones internas etc. causantes de una muerte segura si no reciben un tratamiento especializado y, a veces, prolongado. Causan una disminución de entre el 50% al 100% (inutilidad total o inconsciencia: permanencia en cama y reposo).

CONDUCCIÓN DE VEHICULOS

Cualquier personaje que sepa conducir un determinado tipo de vehículos puede hacerlo sin problemas, mientras que si no tiene esos conocimientos la experiencia puede ser peligrosa, aunque el peligro dependerá en gran medida del tipo de vehículo: no es lo mismo tratar de conducir un coche de ruedas que un carro de combate pesado. En condiciones normales no será necesaria ninguna tirada contra la habilidad de conducción, pero si se tendrá que hacer si el personaje trata de realizar alguna maniobra arriesgada o difícil con su vehículo (exacto, trato de tomar esa curva a dos ruedas para después saltar sobre esos bidones de gasolina y después...). En ciertos vehículos, como tanques o similares, el saber conducir no significa saber usar el resto de equipo del vehículo (torreta, armamento, sistemas de guía y localización etc.).

Tratar de entrar y salir de un vehículo en marcha es una acción cuanto menos arriesgada, ya que el personaje puede herirse de gravedad en el intento si no es lo suficientemente hábil. Para lograrlo el jugador deberá realizar una tirada de porcentaje contra su destreza, con los modificadores que se indican a continuación:

- Entre 0 y 10 Km./h: Sin modificador.
- Entre 10 y 20 Km./h: -5
- Entre 20 y 50 Km./h: -10
- Entre 50 y 100 Km./h: -30
- Más de 100 Km./h: -70

Ciertas razas, como los ogryns, zoats etc. no se han diseñado precisamente para entrar en la mayor parte de vehículos, fabricados para su uso por seres de tamaño humano, por lo que para ellos se hace imposible su conducción (si es que alguien esta tan loco como para proponerle a un ogryn que conduzca algo) e incluso a veces entrar dentro, excepto en el caso de vehículos de transporte, donde más o menos suelen poder meterse.

Dentro de un vehículo un personaje estará más a cubierto que fuera, de tal forma que cualquier impacto que no destruya el vehículo no afectará a su tripulación, pero en el caso de que el vehículo sea dañado y explote, la tripulación sufrirá tanto el impacto del arma atacante como el de la explosión del vehículo, que será de entre 1D4 impactos de fuerza 5 hasta 1D10 impactos de fuerza 10, según el tipo de vehículo, combustible etc. a discreción del DJ.

Los titanes, por otra parte, son algo totalmente diferente. Para ponerlos en marcha se necesita la colaboración de varias personas (cientos, en el caso de los titanes orkos, las gargants) y todos ellos están directamente neuroconectados a la maquina. En el caso de los titanes del caos esta unión es bastante mas profunda y aterradora, ya que es la misma alma de la tripulación ya consumida la que guía la maquina. Solo un princeps entrenado puede pilotar en condiciones un titán, ya que cualquier otra persona, aun contando con los implantes necesarios, tan solo podría hacerlo moverse en cortos titubeos, eso si la propia conciencia del titán no le destruye la mente... Pero cuando al fin se pone en movimiento, un titán es una fuerza imparabile, un destructor de mundos.

CLASES Y HABILIDADES

Las clases u ocupaciones que se pueden elegir para un personaje se dividen en tres grandes grupos: Soldados, Aventureros y Técnicos. Como soldado se entiende a un personaje que ha formado parte de un ejercito y ha recibido entrenamiento militar. Los aventureros son personajes con una gran variedad de conocimientos, y que no firman parte generalmente de ninguna institución o bien se dedican a explorar para instituciones, siempre fuera de su estructura jerárquica. Los técnicos son personajes con una alta preparación técnica, académica o espiritual.

Por supuesto, esta clasificación no esta cerrada. Existen ciertos tipos de personajes en el mundo del milenio siniestro que combinan aspectos de varias clases. Así, por ejemplo, un inquisidor pertenecería tanto a la clase de los soldados, por su entrenamiento militar y pertenencia a una institución militar, como a la de los aventureros, al trabajar lejos de cualquier supervisión, como también a la de los técnicos, por sus profundos estudios en los mas variados temas. De este modo es posible hacer personajes que pertenezcan a mas de una clase.

Cada personaje tendrá una serie de habilidades, unas serán obligatorias para ese tipo de personaje, pero otras deberán elegirse de entre las disponibles para la clase a la que pertenezca.

Según un personaje adquiera experiencia y vaya subiendo de nivel, sus características irán aumentando, como también lo hará el numero de habilidades que domina.

En total un personaje recién creado tendrá 5 habilidades a escoger + su característica de inteligencia dividida entre 10. Así, un personaje con Int: 30 tendrá un total de 8 habilidades para escoger. De estas, varias vendrán ya impuestas según la carrera que elija, por lo que el numero de las que podrá escoger el jugador será menor, y en algunos casos nulas.

Al subir de nivel, un personaje adquirirá una serie de puntos de avance, con los que podrá aumentar sus características físicas hasta los limites antes señalados o adquirir nuevas habilidades.

SUBIR DE NIVEL – LA EXPERIENCIA

Un personaje irá adquiriendo puntos de experiencia según vaya pasando por situaciones y aventuras diversas. Estos puntos se irán acumulando, permitiendo al personaje ir subiendo de nivel: cada vez tiene mas experiencia, aprende cosas nuevas etc. Cada vez que un personaje haga algo bien, tenga éxito o descubra cosas nuevas, el DJ le irá dando puntos de experiencia (PX) que se irán sumando. Cada 1000 puntos de experiencia el personaje subirá un nivel, ganando una serie de puntos de avance que le permitirán adquirir nuevas habilidades.

A continuación se incluye una tabla con los PX recomendados para diversas situaciones:

- Idea acertada del personaje: 10 PX.
- Idea acertada clave para la aventura en curso: 50 PX.
- Idea equivocada: -10 PX.
- Idea catastrófica: -50 PX.
- Enemigo abatido en solitario por el personaje: Entre 10 y 500 PX según el tipo de enemigo mas 100 PX por cada punto de vida.
- Personaje amigo o aliado abatido por el personaje: Idénticos PX al anterior, pero negativos.
- Enemigo abatido en colaboración con otros personajes: Idénticos PX pero repartidos entre todos los participantes, según la efectividad de cada uno.
- Actuación contraria a la idiosincrasia del tipo de personaje que se lleva: -100 PX.
- Acción peligrosa y temeraria llevada a cabo para seguir fielmente la idiosincrasia del personaje: 100 PX.
- Dinero gastado en adquirir directamente conocimientos: un 10% del valor del dinero gastado en PX aproximadamente.

PUNTOS DE AVANCE

En total un personaje consigue 5D10 puntos al pasar de nivel. Cada punto de subida en las 7 primeras características cuesta 10 puntos de avance. Cada nueva habilidad cuesta también 10 puntos y cada 1% de subida en el porcentaje de una habilidad que ya se tiene vale 1 punto (al escoger una habilidad ya se sale con un determinado % de efectividad, según se indica en cada una de ellas). Una habilidad que se escoja y que no corresponda al grupo de aptitudes del personaje (un técnico cogiendo una habilidad propia de soldados, por ejemplo) cuesta 30 puntos de avance.

Los puntos de avance pueden guardarse y no usarse en el momento, para ser usados mas adelante.

Un DJ puede dar directamente puntos de avance a un personaje en determinadas circunstancias (Enseñanza hipnótica, cursos acelerados durante una aventura, etc.).

LISTA DE HABILIDADES

Las habilidades que aquí se describen constan de una breve explicación de su utilidad, donde se indican algunas situaciones (nunca todas, el uso imaginativo de una habilidad es lo que distingue a un buen jugador de rol) en las que son útiles. Además se indica el % de éxito en usar esa habilidad con el que se parte. Estas habilidades pueden venir dadas en un personaje o escogerse gastando puntos de avance en ellas, a un coste de 10 puntos de avance por cada nueva habilidad. Un personaje que ya tenga una habilidad puede gastar puntos de avance en aumentar su % de éxito en ella, a un coste de 1 punto de avance por cada 1%, hasta un máximo del 95%, que es el tope que se puede tener en una habilidad. El uso del % será frecuente en ciertas habilidades (por ejemplo todo personaje que desee usar su habilidad de supervivencia para buscar comida tendrá que hacer una tirada de porcentaje, con los modificadores que el DJ considere necesarios, positivos o negativos) pero más raro en otras (en la habilidad de francotirador o artes marciales, por ejemplo, solo será necesario tirar porcentajes para usarla si la situación es tan complicada y peligrosa que el DJ considera que el personaje puede no concentrarse adecuadamente, o si lo que pretende hacer es especialmente difícil e improbable de conseguir).

HABILIDADES DE COMBATE

El tener una habilidad en un tipo de armas determinado permite su uso sin penalizaciones.

- ARMAMENTO LASER

Experto en el manejo y mantenimiento de armas de tecnología láser.

- ARMAMENTO BOLTER

Experto en el manejo y mantenimiento de armas de munición bolter.

- ARMAMENTO LIGERO

Experto en el manejo y mantenimiento de armas ligeras tipo pistolas, escopetas etc.

- ARMAMENTO PESADO

Experto en el uso de armas pesadas de cualquier tipo.

- ARMAS BLANCAS

Experto en el manejo de armas blancas de cualquier tipo, incluyendo espadas sierra y espadas de potencia.

- ARMAMENTO NO LETAL

Pericia en el manejo y mantenimiento de armas no letales: pistolas de red, gases inmovilizadores etc.

- REPARACIÓN DE ARMAMENTO

Pericia en el mantenimiento y reparación de armamento de cualquier tipo. Base: 40%. Limitado a Técnicos.

- REPARACIÓN DE ARMADURAS

Conocimientos y experiencia en la reparación de armaduras de combate de todo tipo (excepto armaduras terminator que requieren una especialización especial). Base 50%. Técnicos solo.

- FABRICACIÓN DE ARMAMENTO

Creación, modificación y actualización de cualquier tipo de armamento. Base: 30%. Limitado a técnicos.

- ARMAMENTO PLANETARIO

Experto en todo tipo de armamento para defensa planetaria, tanto en la corteza como orbital, disposición, fabricación, mantenimiento etc. Base: 30%. Solo técnicos.

- ARMAMENTO DE TITANES

Experto en todo tipo de armamento para titanes, disposición, fabricación, mantenimiento etc. Base: 30%. Solo técnicos.

- ARMAMENTO ALIENIGENA.

Experto en armamento de otras especies distintas a la propia del personaje: uso, fabricación, mantenimiento etc. Base 20%. Técnicos solo.

- ARTES MARCIALES

Un personaje experto en artes marciales consigue 1 ataque extra y aumenta el daño en cuerpo a cuerpo, siempre que use sus manos o un arma blanca en 1 punto extra y es capaz de las mas complicadas acrobacias en combate. Base: 60%. Soldados y aventureros.

- GUERRILLA

Los personajes expertos en guerra de guerrillas son capaces de adivinar estrategias de enemigos que estén usando estas tácticas, así como de preparar a su vez emboscadas y operaciones de este tipo. Base: 40%. Soldados y aventureros.

- DESARMAR

Un personaje con esta habilidad puede utilizarla para tratar de desarmar a un oponente en combate cuerpo a cuerpo. Para ello utiliza todos sus ataques en esta acción. En caso de éxito el arma del contrincante sale despedida 1D10 metros en una dirección al azar. Base: 20%. Soldados y aventureros solamente.

- ESQUIVAR

La habilidad de esquivar, de utilizarse adecuadamente en un round de combate cuerpo a cuerpo o ante un disparo de arma de fuego, da un -1 al impactar al contrincante (-2 si se trata de esquivar un disparo realizado a más de 25 metros). Base: 10%. Soldados y aventureros. No confundir con la probabilidad de esquivar algo más sencillo, como un vehículo o similar, que se realiza con una tirada de

destreza, aunque los jugadores con esta habilidad pueden usarla en su lugar si les es más favorable.

- **FRANCOTIRADOR**

Un personaje con esta habilidad, si esta usando un arma de fuego y tiene 1 turno de juego completo para prepararse, puede aumentar en +2 su probabilidad de acertar un blanco cualquiera dentro del alcance de su arma. Base: 50%. Soldados y aventureros.

- **SEGUIMIENTO**

Capacidad de seguir a un personaje en cualquier situación, o de evitar ser seguido a su vez. Base: 30%. Aventureros y soldados.

- **OCULTAMIENTO**

Capacidad de camuflarse en cualquier situación y lugar, tanto el personaje como cualquier elemento de equipo o vehículo. Base: 30%. Aventureros y soldados.

- **SUPERVIVENCIA**

Un personaje entrenado en tácticas de supervivencia es capaz de resistir en zonas donde cualquier otro personaje sería incapaz de encontrar siquiera comida. Generalmente esta habilidad se presenta reducida a determinadas zonas: supervivencia en selvas, en mares, en desiertos etc. siendo raros los personajes capaces de sobrevivir en cualquier tipo de territorio, por lo que al adquirir esta habilidad habrá que escoger un tipo de terreno de aplicación solamente. Base: 30%. Soldados y aventureros.

- **TACTICA**

Un personaje con estudios y experiencia en táctica militar será capaz de adivinar las maniobras del enemigo (al menos en teoría) y de adelantarse a ellas con facilidad, a la vez que podrá diseñar sus propias estrategias basándose en su experiencia y en los grandes generales del pasado. Base: 30%. Soldados solo.

- **COMBATE CON DOS ARMAS**

Un personaje con esta habilidad puede combatir con dos armas de cuerpo a cuerpo en cada mano sin penalizaciones. Base: 30%. Soldados y aventureros.

- **DISPARAR CON AMBAS MANOS**

Esta habilidad permite el usar a la vez dos armas de fuego, una en cada mano, siempre que esto sea físicamente posible (Usar un bazooka en cada mano es pelín complicado...).

- **USO DE ARMADURAS**

Un personaje con esta habilidad tiene experiencia en el uso de todo tipo de armaduras de combate y está habituado a usarlas, por lo que reducirá en un 10% las penalizaciones normales por llevarlas. Asimismo será capaz de hacer su mantenimiento normal e incluso efectuar pequeñas reparaciones de urgencia. La armadura terminator requiere una serie de conocimientos especializados y un

extenso entrenamiento, por lo que requerirá una habilidad particular (uso de armaduras terminator). Base 50%.

HABILIDADES MEDICAS

- MEDICINA

Experiencia en el campo de la medicina general, preferentemente medicina de combate. Un personaje con esta habilidad podrá curar 1D4 heridas por día a un personaje herido. Base: 30%. Técnicos solo.

- PRIMEROS AUXILIOS

Capacidad y conocimientos de realizar curas de urgencia. Un personaje con esta habilidad puede curar 1D3 heridas por día a un herido, así como de mantener estable a un personaje que ha sufrido daños de consideración durante cierto tiempo hasta que pueda recibir ayuda medica.

- VENENOS

Habilidad en la fabricación y administración de sustancias venenosas, drogas, somníferos, alucinógenos, etc. Base 30%. Solo técnicos y aventureros.

- VETERINARIA

Conocimientos en salud de los animales. Base: 30%. Técnicos solo.

HABILIDADES DE CONDUCCION

- PILOTO DE VEHICULOS TERRESTRES DE RUEDAS

Experiencia en la conducción de vehículos terrestres de cualquier tipo. En el caso de ser solo para ciertos tipos de vehículos terrestres, debe venir indicado en la ficha del personaje. Se utilizará solo esta habilidad cuando el personaje trate de realizar una maniobra especialmente peligrosa o difícil con su vehículo. Base: 50%.

- PILOTO DE VEHICULOS ANTIGRAVITATORIOS

Experiencia en la conducción de vehículos antigravitatorios. En el caso de ser solo para cierto tipo de vehículo, debe venir indicado en la ficha del personaje. Se utilizará solo esta habilidad cuando el personaje trate de realizar una maniobra especialmente peligrosa o difícil con su vehículo. Base: 50%.

- PILOTO DE VEHICULOS ORUGA

Experiencia en la conducción de vehículos terrestres de tracción a orugas. En el caso de ser solo para cierto tipo de vehículo, debe venir indicado en la ficha del personaje. Se utilizará solo esta habilidad cuando el personaje trate de realizar una maniobra especialmente peligrosa o difícil con su vehículo. Base: 50%.

- PILOTO DE VEHICULOS ACUATICOS

Experiencia en la conducción de vehículos acuáticos de cualquier tipo. En el caso de ser solo para ciertos tipos de vehículos acuáticos, debe venir indicado en la

ficha del personaje. Se utilizará solo esta habilidad cuando el personaje trate de realizar una maniobra especialmente peligrosa o difícil con su vehículo. Base: 50%.

- PILOTO DE NAVES ESPACIALES

Experiencia en la conducción de naves espaciales de cualquier tipo. En el caso de ser solo para ciertos tipos de nave espacial, debe venir indicado en la ficha del personaje. Se utilizará solo esta habilidad cuando el personaje trate de realizar una maniobra especialmente peligrosa o difícil con su nave. Base: 50%.

- PILOTO DE TITANES

Experiencia en la conducción de titanes de cualquier tipo. En el caso de ser solo para ciertos tipos de titanes, debe venir indicado en la ficha del personaje. Se utilizará solo esta habilidad cuando el personaje trate de realizar una maniobra especialmente peligrosa o difícil con su titán. Para poder usar esta habilidad en el caso de pilotos humanos (princeps) deben contar con el implante bionico correspondiente. Base: 50%.

- NAVEGACION ESPACIAL

Habilidad en interpretar cartas de navegación espacial. Base: 30%. Requiere astronomía. Técnicos solo.

- NAVEGACION EN LA RED

Conocimientos sobre la estructura y funcionamiento de la red de transporte eldar a través del warp. Base: 30%. (Razas no eldar 20%). Técnicos solo.

- ORIENTACION

Capacidad de encontrar rutas y localizar sitios en planetas o asteroides. Base: 30%.

- MONTURA DE ANIMALES

Capacidad de montar sobre animales de transporte. Al elegir esta habilidad se debe indicar que tipo de animales se ha aprendido a montar (caballos, reptiles, reptiles grandes, mamíferos grandes etc.). Base: 50%.

- NADAR

Capacidad de moverse en el agua y aguantar en ella largos periodos, así como de bucear competentemente. Un personaje sin esta habilidad apenas será capaz de mantenerse a flote un corto espacio de tiempo. Base 60%.

HABILIDADES CIENTIFICO-TECNICAS

- QUIMICA

Experiencia en tratamiento, modificación, síntesis, análisis etc. de productos químicos de cualquier tipo. Base 30%. Solo técnicos.

- BIOLOGIA

Pericia en temas relacionados con los seres vivos: animales y plantas. Base 30%.
Técnicos solo.

- XENOBIOLOGIA

Habilidad relacionada con el estudio de vida alienígena al mundo o cultura natal del personaje. Base 30%. Técnicos solo.

- FISICA

Conocimientos de física teórica. Base 30%. Técnicos solo.

- HISTORIA

Conocimientos de historia general, preferentemente de la historia de la cultura propia del personaje. Base: 30%.

- FOLKLORE

Conocimientos de leyendas y cuentos relacionados con la cultura del personaje. Base: 30%.

- MECANICA

Pericia en el mantenimiento, construcción y modificación de maquinaria de cualquier tipo, exceptuando sus componentes electrónicos. Base: 30%. Técnicos solo.

- ELECTRONICA

Manejo, mantenimiento, modificación y construcción de aparatos o componentes electrónicos. Base: 30%. Técnicos y aventureros solamente.

- INFORMÁTICA

Manejo, mantenimiento, modificación y creación de aparatos y programas informáticos. Base: 30%. Técnicos y aventureros solamente.

- HACKING

Experiencia en la desactivación y creación de sistemas de seguridad informática. Base: 30%. Técnicos y aventureros solo. Requiere informática.

- ASTRONOMIA

Estudios sobre la orientación y movimiento en el espacio. Base: 30%. Técnicos solo.

- AGRICULTURA

Experiencia en el cultivo de plantas para alimentación. Base: 40%. Técnicos solo.

- SEGURIDAD

Diseño, mantenimiento y eliminación de sistemas mecanico-electrónicos de seguridad. Base: 30%. Técnicos y aventureros.

- MUSICA

Capacidad de tocar con soltura un determinado instrumento musical. Base: 30%.

- CUIDADO DE ANIMALES

Experiencia en cuidar y entrenar cualquier tipo de animales. Base: 30%.

- WARP

Conocimientos acerca de la naturaleza del warp. Base: 10%. Técnicos solo.

- LEER / ESCRIBIR

Capacidad de leer y escribir correctamente un determinado idioma. Base: 70% para idioma materno, 60% para idiomas alienígenas.

- METALURGIA

Conocimientos de cómo fundir metales y crear aleaciones a partir de materias primas o chatarra. Base: 40%. Técnicos solo.

- LEYES

Conocimientos de la legislación local y su aplicación. Base: 30%.

- BUROCRACIA

Experiencia en el funcionamiento de la administración local. Base: 30%.

- CODEX ASTARTES

Conocimientos del Codex astartes, el libro fundacional de los capítulos de marines espaciales.

- DEMONOLOGÍA

Conocimientos acerca de las criaturas y entes que habitan el warp, sobre todo acerca de los 4 grandes poderes: Khorne, Slaanesh, Tzcheench y Nurgle.

- COMERCIO

Un personaje con esta habilidad es capaz de venderle una enciclopedia sobre arte a un jefe orko, calculando su precio exacto en colmillos y sin que en la aduana se enteren de que lo ha hecho, por supuesto. Base: 30%. Aventureros solo.

- HIPNOSIS

Un experto hipnotizador puede, en las condiciones adecuadas, dejar inconsciente a alguien o convencerla de cualquier ilusión solo con el poder de su mente. Base: 20%.

- RELIGIÓN

Conocimientos de los ritos, significado e historia de una determinada religión. Generalmente esta habilidad conlleva algún tipo de jerarquía dentro de la estructura de esa religión en concreto. Base 60%.

- ARQUITECTURA / CONSTRUCCIÓN

Capacidad de diseñar y construir edificaciones en una gran variedad de

materiales, exceptuando las más complejas y difíciles, desde búnkers o trincheras a pistas de aterrizaje o subterráneos. Base 50%. Solo Técnicos.

- ROBO

Los personajes expertos en este tipo de actividades son capaces tanto de birlarle cualquier cosa a cualquier persona como de conseguir los materiales más insospechados en los sitios más irreconditos. Base 30%. Aventureros solo.

EQUIPAMIENTO

Determinado equipo solo esta a disposición de ciertas razas o profesiones. Asimismo, según que carrera elijan, un personaje sale ya con un equipo determinado. Aparte pueden comprar más. En los últimos capítulos se encuentran las tablas de armamento y equipo, con los precios y características de cada uno de ellos. A la hora de ver el equipo que tiene un personaje es necesario tener en cuenta una serie de aspectos. Primeramente el peso, ya que demasiado equipo puede ocasionar problemas. En segundo lugar la concordancia del equipo con el trasfondo del personaje: un láser eldar puede ser un arma magnífica, pero sería raro que un comisario imperial lo usara, por ejemplo.

Asimismo es necesario que el jugador prepare para su personaje sistemas de llevar cómodamente todo su equipo (mochilas etc.) y de salvaguardar el equipamiento especialmente delicado (con fundas y utensilios similares: un francotirador mimará su fusil alejándolo de cualquier posible deterioro).

REGLAS ESPECIALES:

OVERWATCH

El fuego de supresión consiste en que un personaje no dispara en su turno de combate, si no que mantiene controlada una zona, disparando en el momento mismo en que un enemigo la atraviese o realice cualquier movimiento sospechoso, cortando en seco su movimiento. Este tipo de disparo permite ser siempre el primero en disparar, incluso si el contrario se ha movido para disparar al personaje en overwatch, o incluso disparar dos veces si el contrario no reacciona con celeridad, pero da un -1 al impactar en el primer intento, por la sorpresiva aparición del objetivo, a menos que el tirador tenga espacio para esperar unos instantes y afinar puntería.

AFINAR PUNTERIA

Un personaje que afine su puntería permaneciendo 1 turno sin disparar, acomodándose el arma, regulando su respiración etc. tendrá un bono de +1 al impactar (+2 si tiene la habilidad de francotirador). Incluso el mejor tirador, en el caso de que la situación sea complicada, puede fallar en su concentración y no lograr un buen disparo, por lo que el DJ puede pedir a un jugador una tirada de

destreza si pretende usar este sistema en determinadas situaciones complicadas. Este sistema no se aplica en fuego de supresión.

ARMAS DE RÁFAGA

Las armas de ráfaga disparan varios proyectiles por turno, (el numero total viene especificado en la tabla de cada arma de este tipo) lo que las hace más difíciles de manejar, de ahí los negativos al disparo que conllevan, pero tienen el potencial de hacer más daño a un objetivo, y también de acertar a varios objetivos: Un personaje que haya disparado una ráfaga puede distribuir cada uno de los proyectiles entre varios blancos que se encuentren próximos entre sí, a un máximo de 10 mts entre ellos, pero tendrá que anunciar a que blanco va cada proyectil antes de realizar la tirada para impactar por cada uno de ellos.

ARMAS DE AREA

Las armas de área cubren con su explosión un trozo de terreno, por lo que pueden impactar a varios objetivos a la vez, si todos se encuentran dentro del radio de acción. Todos los objetivos dentro del área de efecto reciben el mismo daño, mientras que los que estén solo en sus cercanías sufrirán el impacto de la onda expansiva (un 10% del daño total del arma).

ESQUIVAR CON ARMADURA

Un personaje que trate de usar la habilidad de esquivar (o que trate de esquivar simplemente usando su destreza) llevando una armadura se verá entorpecido por ella, por lo que se deberán aplicar los siguientes modificadores:

- Armadura flak: -10%
- Armadura mesh: -15%
- Armadura carapace: -20%
- Armadura de potencia: -25%
- Armadura terminator: -50%

Asimismo, se deberán aplicar estos mismos negativos si un personaje pretende forzar la marcha y correr mas de lo normal llevando armadura, y el numero máximo de turnos que el personaje podrá mantenerse corriendo se verá reducido en ese mismo tanto por ciento. A estas limitaciones se añaden las correspondientes al peso de la armadura, (ver sección correspondiente) excepto en las armaduras de potencia y terminator, que al llevar sistemas de suspensión hidráulicos se consideran que no pesan, aunque siguen estorbando.

OCULTARSE

La habilidad de ocultarse significa que el personaje es un as escondiéndose y camuflándose, pero por supuesto, es complicado esconderse estando en mitad de un espaciopuerto plano de hormigón, sin ningún accidente del terreno en 1 km. A

la redonda... por ello el DJ impondrá los negativos correspondientes según la dificultad del caso (ahivá, si resulta que tenía una capa de camuflaje de color hormigón justo dentro de mi mochila...).

SALVACIONES PSIQUICAS

Un personaje que reciba un ataque de naturaleza psíquica que trate de modificar o alterar su mente o cuerpo (hipnosis, alucinaciones, mutaciones etc.) podrá realizar una tirada de salvación similar a la que se realiza por la armadura en los ataques normales. Esto no se podrá hacer frente a poderes psíquicos que actúen externamente al personaje, como una bola de fuego o similares. Esta tirada dependerá de la resistencia mental del individuo. Un personaje con una resistencia mental de 30 tendrá un 30% de posibilidades de no verse afectado por un ataque psíquico, aparte de los modificadores que el DJ considere necesario aplicar. El máximo de resistencia mental que se puede tener a la hora de resistir un ataque mental es de un 90%.

PESO DE ARMAS PESADAS

Un personaje que lleve encima un arma pesada (Bolter pesado, Cañón láser etc.) Tendrá las mismas penalizaciones al movimiento y al esquivar que de llevar una armadura terminator encima debido a la incomodidad de su uso, además de las penalizaciones debidas al peso. Los personajes de razas de gran tamaño (ogryns, zoats) se verán penalizados como si de una armadura de potencia se tratase solamente.

MUTACIONES DEL CAOS

Los adoradores del caos tienen la posibilidad de recibir de sus dioses "regalos" en forma de mutaciones, que distorsionan sus cuerpos y mentes. Estas mutaciones pueden ser beneficiosas o perniciosas, eso es algo que no parece importarles ni al que las da ni al que las recibe. Algunos tipos de personajes las reciben nada más crearse, otros pueden adquirirlas por propia voluntad o por el azar: Al final de una aventura, cualquier adorador del caos tiene un 5% de posibilidades de que sus malévolos dioses se fijen en ellos y les confieran una mutación, y cualquier jugador puede decidir conferírle una mutación a su personaje gastando 10 puntos de avance. Las mutaciones nunca se escogen, siempre se eligen al azar de la lista de mutaciones de este libro.

En ciertos casos especiales un personaje puede tener una mayor probabilidad de sufrir una mutación, como el viajar hasta un planeta situado en el ojo del terror, estar cierto tiempo cerca de un demonio o artefacto caótico etc.

DEMONIOS

Los demonios son unos seres con una serie de características especiales. Por un lado no están hechos de materia real, si no de warp solidificado, luego no son del todo reales. Por ello son inmunes a cualquier tipo de veneno, gases,

alucinaciones o armas que afecten al sistema nervioso o muscular. Lo único que puede dañarles es un ataque físico directo o un ataque psíquico. Nunca sufren enfermedades, ni efectos psicológicos (aparte de los que traigan de por sí) ni envejecen y su lealtad con su creador es indisoluble: un demonio que dice ser un renegado siempre está mintiendo. Un demonio que es destruido en el espacio real no muere, si no que es expulsado de vuelta al warp, de donde podrá volver en cien años y un día. Los demonios dotados de alas pueden volar (aunque sea aerodinámicamente imposible) dando grandes saltos de hasta 100 metros y 30 de altura. Su equipo, los objetos que suelen llevar son bastante fijos, exceptuando quizás a los grandes demonios de Tzcheench, bastante impredecibles en sus formas de actuar y sin duda los más inteligentes e independientes de todos los demonios.

LA PLAGA DE NURGLE

Nurgle es el dios del caos de la enfermedad, la podredumbre y la corrupción (aunque también de la esperanza y la tenacidad). Aunque sus siervos no suelen ser tan buenos combatientes como los de Khorne, ni tan poderosos en la magia como los de Tzcheench o Slaanesh, tienen una característica que les hace especialmente peligrosos, y es el hecho de que permanecer demasiado tiempo cerca de ellos, o en un planeta o lugar dominado por Nurgle es exponerse a contraer todo tipo de enfermedades, siendo la más peligrosa la plaga de Nurgle, ya que no se trata de una enfermedad normal, si no una parcialmente mágica, incurable excepto quizás por medios mágicos, y que comienza a manifestarse por una progresiva podredumbre de los miembros, hasta acabar convirtiendo a la víctima en un demonio portador de la plaga (plaguebearer) en apenas un par de meses. Cualquier personaje que permanezca cerca de un demonio de Nurgle o en un lugar bajo su influencia tendrá un 5% de posibilidades de contraer la enfermedad por cada hora que permanezca allí. Si además entra en contacto físico con un demonio o cualquier ser vivo contagiado, esta probabilidad será del 10%. Un personaje así afectado esta destinado a perder su mente y su alma a favor del maligno dios.

Esta debe ser la razón por la que las flotas tyranidas, hechas de naves vivas, huyen como locas de cualquier navío de Nurgle que avistan...

MARCAS DEL CAOS

Las marcas del caos son las señales físicas que los dioses del caos imponen a sus más apreciados campeones, o a aquellos de sus adoradores que se distinguen en su fervor. Algunos tipos de personajes parten ya con la marca de su dios, otros deben conseguirla a lo largo de su aventura. De este modo cualquier personaje que haya protagonizado alguna acción valerosa en defensa o a favor de su dios tiene un 5% de posibilidades de que le sea conferida la marca de su señor.

Marca de Khorne: Una armadura del caos, que se fusiona con el cuerpo del personaje, formando una especie de segunda piel.

Marca de Tzcheench: Resistencia natural a la magia: 50% de posibilidades de que

cualquier hechizo dañino que se le lance no tenga efecto.

Marca de Slaanesh: Los adoradores de Slaanesh encuentran placer en las experiencias más aterradoras, por lo que nunca huirán ni tendrán miedo de nada.

Marca de Nurgle: Los seguidores de Nurgle están infestados de cientos de enfermedades, pero su cuerpo en vez de deteriorarse, se hace más resistente, por lo que su resistencia aumenta en 1 punto.

Además de estas características, el llevar la marca del dios supone llevarla también como identificación, ya que todos llevarán grabado en la piel o en algún hueso el símbolo de su dios.

EL CAOS Y EL IMPERIO

El imperio no reconoce la existencia del caos de forma oficial, y persigue a cualquiera que tenga conocimientos de ello. De este modo, regimientos enteros de guardia imperial han sido sacrificados antes de permitir que divulguen lo que han visto.

Por lo tanto cualquier personaje que haya tenido alguna experiencia con el caos (o sea un adorador del caos) y hable de ello en presencia de agentes imperiales (marines, Adeptus arbites, inquisidores, miembros de la administración etc.) se verá rápidamente acallado por el método más expeditivo posible: en el caso de marines espaciales o tropas semejantes, les será borrada la memoria, generalmente con efectos secundarios perniciosos para la mente del sujeto; para el resto lo que les suele esperar es una muerte discreta y silenciosa o una deportación de por vida a un planeta-prisión.

PODERES PSIQUICOS

Todas las razas del universo tienen potencial psíquico en mayor o menor medida. En algunas, como es el caso de los eldar este potencial se halla plenamente utilizado y asumido, en los humanos se encuentra en desarrollo, mientras que en los orkos se manifiesta a ráfagas y de forma incontrolada. Cualquier personaje puede tener la posibilidad de tener estos poderes: para averiguarlo, el jugador deberá realizar una tirada de porcentaje, siendo la posibilidad de que su personaje tenga el potencial del 10%. Un personaje que tenga el potencial puede entrenarse y aprender a usarlo en forma de poderes psíquicos. Cada poder necesita un determinado número de puntos de energía para poder ser lanzados, lo que representa la energía mental que debe emplearse en su lanzamiento. Esta energía la adquiere de forma natural el psíquico a cada segundo que pasa, sobre todo si esta descansando, aunque la energía que puede adquirir varía de día en día. Los psíquicos se dividen en niveles, según su poder y experiencia. Los de nivel 1 son los más débiles, solo pueden aprender un máximo de 5 poderes y disponen solo de 5 puntos de energía acumulables (para reponer sus energías necesitan dormir un número suficiente de horas). Los de nivel 2 aprenden hasta 10 y disponen de 10 puntos de energía, los de nivel 3, 15 y 7, y por último, los de nivel 4, 20 y 15. Un psíquico repondrá de forma natural 1D3 puntos de energía psíquica cada hora

(1D4 si esta durmiendo).

Ciertos tipos de armas y artefactos, como las espadas de fuerza, son capaces de almacenar energía psíquica, con lo que un psíquico con uno de estos objetos tendrá una serie de puntos extra de energía a su disposición. Esta energía dura almacenada aproximadamente un mes por punto de energía.

Cualquier hechizo puede lanzarse usando más puntos de energía de lo habitual, para darle más potencia. Cada punto de energía extra conferirá al hechizo un negativo de -10% a la hora de pararlo mediante una tirada de resistencia mental, un 10% más de alcance y 1 punto más de fuerza de tenerla.

El uso de poderes psíquicos es una acción que siempre entraña riesgo: el psíquico puede perder la concentración y liberarse las energías que estaba encauzando. Esta posibilidad es de un 5% cada vez que se usa un poder, a menos que este se realice tras prolongados ceremoniales y rituales que ayuden a una concentración máxima del psíquico, (como por ejemplo llenarlo todo de pentagramas protectores, que ayudan mucho a sentirse seguro) en cuyo caso será tan solo de un 1%. Cada punto de poder extra que se emplee en reforzar el poder añade otro 5% a esta probabilidad. En caso de producirse un accidente de este tipo, deberá tirarse en la tabla siguiente.

TABLA DE ACCIDENTES PSIQUICOS (1D6)

1 - Acumulación energética: La energía psíquica fluye de improviso sobre el psíquico, recargando su hechizo con 1D6 puntos extras de potencia.

2 – Disolución de la energía: Las energías psíquicas se descontrolan y desaparecen sin dejar rastro. El psíquico pierde los puntos de energía que iba a usar (y también pierde el tiempo, todo sea dicho).

3 - Cambio de poder: El psíquico emitirá otro poder de los que conoce, elegido al azar, en vez del que tenía planeado.

4 – Cambio de dirección: El hechizo se desviará, impactando en una dirección al azar a una distancia de 1D100 metros.

5 – Explosión: El poder explota en las narices del psíquico, que se verá afectado por su propio poder.

6 – Intrusión warp: El poder desaparece creando una puerta al espacio warp por la que entrara una criatura demoniaca seleccionada al azar por el DJ de entre los diferentes tipos de demonios. Su actitud dependerá de las circunstancias y del tipo de demonio, pero generalmente lo primero que hará será atacar al psíquico en cuestión.

Los ataques o acciones de uso de poderes psíquicos se realizan como si de una acción normal se tratase, como disparar un arma o combatir en cuerpo a cuerpo. Incluso es posible usar un poder psíquico mientras se esta realizando otra acción, como luchar en cuerpo a cuerpo, pero la disminución en la concentración significa

una mayor posibilidad de fallo, que en estos casos será de un 25%.

Ciertas carreras presuponen ya la existencia de poderes psíquicos (como los librarians marines, por ejemplo), por lo que estas profesiones **solo podrán ser elegidas por personajes que tengan potencial psíquico**. Si un jugador desea crear un personaje de este tipo el DJ decidirá si es necesario realizar la tirada para averiguar si tiene potencial o no. En el primer caso de no tenerlo debería elegir otro tipo de personaje (recomendamos el segundo supuesto para evitar daños físicos graves al DJ).

Cualquier personaje víctima de un poder psíquico que trate de alterar en cualquier forma su mente, alucinaciones, hipnosis, mutaciones etc. puede ser evitado con una tirada de resistencia mental, no así los poderes que crean un efecto físico externo al personaje, como una bola de fuego, que es algo real tras ser materializado y se comportará para todos los efectos como un ataque de un arma corriente, pudiendo incluso ser parado por una armadura.

Los personajes recién creados saldrán con 1D3 hechizos diferentes aprendidos por cada nivel de maestría que tengan. A partir de ahí los poderes que aprendan a usar dependerán de cuando puedan aprenderlos y de quien pueda enseñárselos (maestros, libros arcanos etc.) y hasta el límite que imponga su nivel. Por término medio se tarda un mes en dominar un poder psíquico sencillo y hasta un año uno poderoso.

Al final de este reglamento se encuentra la lista de todos los poderes psíquicos.

EXPERIENCIA Y SUBIR DE NIVEL

Al subir de nivel los jugadores podrán subir en una serie de puntos las características de sus personajes, según los puntos de avance obtenidos y hasta un máximo de:

SOLDADOS

Com: +4, Pun: +4, Fue: +3, Res: +3, Pv: +7 Ini: +25, Ata: +2, Des: +20, Lid: +40, Int: +20, Rm: +20, Atr: +20

AVENTUREROS

Com: +3, Pun: +3, Fue: +2, Res: +2, Pv: +5, Ini: +40, Ata: +2, Des: +40, Lid: +20, Int: +30, Rm: +20, Atr: +40

TÉCNICOS

Com:+2, Pun: +2, Fue: +2, Res: +2, Pv: +4, Ini: +30, Des: +40, Lid: +40, Int: +40, Rm: +40, Atr: +40

CARRERAS

Las diferentes carreras o profesiones que pueden elegir los jugadores para sus personajes están listadas a continuación. En cada una se indica si existe alguna limitación por raza o especie (determinadas carreras, como marine espacial, son exclusivas de ciertas especies), a que grupo o grupos pertenece (soldado, aventurero o técnico), las habilidades propias de esa carrera (a deducir del total que puede escoger un personaje recién creado), el equipo de salida de ese personaje, y las salidas de esa carrera, es decir, las diferentes carreras que ese personaje puede adoptar si decide cambiar de profesión.

Un personaje que decide cambiar de profesión hacia una de las listadas como posibles salidas (un honrado piloto espacial que pasa a dedicarse al contrabando, un guardia imperial que se convierte en mercenario etc.) mantiene todas las habilidades que adquirió en su anterior profesión, e incluso podrá seguir subiendo su pericia en ellas, y además podrá aprender las habilidades propias de su nueva profesión. Hay que notar que al cambiar de profesión no se adquieren directamente las habilidades básicas de la nueva carrera como pasa al crear un personaje nuevo, será necesario ir adquiriéndolas mediante los puntos de avance. Asimismo, las características negativas de la nueva carrera se unirán a las de la vieja.

Un personaje que cambia de carrera hacia otra que no esta especificada en sus salidas, no podrá subir más en todas las habilidades que no sean elegibles por su nueva carrera, y bajara además un 10% en estas (el personaje da un giro total a su vida, renegando y olvidándose de lo que fue una vez, para comenzar de nuevo: el viejo marine espacial que vive como un humilde granjero, el piloto que con el corazón roto malvive como mercenario... etc.).

COMERCIANTE AVENTURERO (ROGUE TRADER)

Los comerciantes aventureros son la vanguardia de la humanidad, siempre viajando por las regiones más alejadas de la galaxia, buscando nuevos planetas en los que hacer negocio. A menudo empleados como exploradores por el imperio, no es raro ver a este tipo de personajes al mando o en compañía de dotaciones de la guardia imperial o incluso de marines espaciales.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1				+10		+10				

Grupo: Aventurero

Características mínimas: 4 en combate y puntería.

Habilidades: Seguimiento, Ocultamiento, Armamento láser, Armamento bolter, Armas blancas, Armas pesadas, Armamento no letal, Burocracia (imperial).

Equipo: Armadura flak, Campo de refracción, Pistola bolter, Espada sierra, 2

granadas frag, 1 granada melta, 3D10 créditos.

Salidas: Mercenario, Guardaespaldas, Bandido, Contrabandista, Pirata espacial, Guardia imperial.

Caracteres negativos: El carácter de un Rogue trader es siempre el de una persona solitaria e introspectiva, que gusta de la soledad del espacio, aunque también dotada de una curiosidad insaciable.

PILOTO ESTELAR

Los pilotos estelares guían las naves en su vuelo a través del espacio normal, generalmente en las maniobras de despegue y alejamiento de los planetas y en las de acercamiento. El resto del viaje, el más largo, corresponde al trayecto en el espacio warp, y la guía aquí corresponde a los navegantes. En el caso de los pilotos de naves de guerra su importancia es mayor, ya que los combates entre naves espaciales se producen en el espacio normal. En el primero de los casos suelen estar contratados por las grandes casas comerciales, en el segundo a las ordenes de la flota imperial o, más raramente, dentro de la flota privada de algún gobernador. Los pilotos independientes son menos frecuentes, pero tampoco es raro encontrarlos.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
-1				-1		+10		+10	+10	+10		

Grupo: técnico / aventurero

Limitaciones raciales: Los orkos no pueden ser pilotos espaciales.

Características mínimas: 40 en inteligencia.

Habilidades mínimas: Astronomía, Piloto de naves espaciales, navegación espacial.

Equipo básico: Pistola bolt o pistola láser, Armadura flak, Colección de cartas de navegación espacial, 5D20 créditos.

Salidas: explorador, Pirata espacial, Comerciante, Contrabandista.

Caracteres negativos: La mayor parte de los pilotos espaciales tienen una forma física lamentable, por lo que sufren el doble de penalizaciones que el resto de personajes a la hora de forzar la carrera o de llevar armadura. Además casi todos sufren de fobia hacia los espacios abiertos.

GUARDAESPALDAS

Una de las actividades más antiguas de los hombres de armas, el formar o haber formado parte de la guardia se seguridad de un personaje importante o un lugar protegido. Los guardaespaldas son personajes muy bien entrenados y generalmente bien pagados.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1				+5		+5	-1		-1	

Grupo: Soldado / aventurero

Características mínimas: 3 en combate y puntería.

Habilidades mínimas: Desarmar, Esquivar, Artes marciales, Armas láser, Armas bolter, Armamento pesado, armas blancas.

Equipo: Armadura flak, Pistola láser, Espada de potencia, Escudo refractor, 3D10 créditos.

Salidas: Cazarecompensas, Mercenario.

Caracteres negativos: Sin excepción todos los guardaespaldas sufren en mayor o menor medida de esquizofrenia y manía persecutoria, al pasar sus vidas sospechando de todo el mundo y mirando siempre por encima del hombro.

CAZARECOMPENSAS

Los cazarecompensas son una visión frecuente en los mundos fronterizos y en las zonas más profundas de los mundos colmena, siempre en persecución de sus víctimas. Perfectamente entrenados en cualquier tipo de situación peligrosa, los cazarecompensas prefieren siempre evitar el enfrentamiento directo, prefiriendo métodos menos arriesgados para capturar a sus presas.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
		+1				+10		+5	-1			-20

Grupo: Aventurero

Características mínimas: 4 en combate y puntería.

Habilidades: Seguimiento, Ocultamiento, Armamento láser, Armamento bolter, Armas blancas, Armas pesadas, Armamento no letal, Francotirador.

Equipo: Armadura flak, Rifle láser, Espada de potencia, Pistola de redes. 2D10 créditos.

Salidas: Mercenario, Guardaespaldas, Bandido, Contrabandista.

Sin duda una de las profesiones más despreciadas, los cazarecompensas son siempre personajes xenófobos e insociables.

GRANJERO EXODITA

Los granjeros exoditas pertenecen al grupo de población eldar que habitan los nuevos mundos colonizados por esta raza tras el cataclismo que diezmo su población y sumergió sus mundos de origen en el ojo del terror. Llevan vidas tranquilas y pacíficas, exceptuando cuando sus mundos son atacados. Viven cultivando la tierra y criando los grandes reptiles originarios de estos planetas.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
		-1	+1	+1							+5	

Grupo: Técnico

Limitación racial: Solamente personajes de raza Eldar pueden pertenecer a esta clase.

Habilidades: Cuidado de animales, Biología, Orientación, montar animales (reptiles grandes), Ocultamiento, Folklore, Agricultura.

Equipo: Pistola láser, Cuchillo, Instrumento musical, Mascota (generalmente un pequeño dragón de los pantanos), 2D6 créditos.

Salidas: Guerrero exodita, Explorador.

Caracteres negativos: Gente sencilla y tranquila, los granjeros exoditas tienen una especial aversión por las ciudades y los espacios artificiales.

HACKER

Los hackers o expertos en infiltración en sistemas electrónicos e informáticos son un tipo de personaje extremadamente raro en el universo del milenio siniestro, en el que la tecnología es considerada como algo sagrado y arcano y muy pocos entienden realmente algo de su funcionamiento. Pero donde existen sistemas informáticos, existen personas expertas en infiltrarse en ellos, por lo que en ciertos mundos especialmente avanzados tecnológicamente, sobre todos mundos forja, es posible encontrar este tipo de individuos.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
			-1	-1				+5		+20		

Grupo: Aventurero / técnico

Características mínimas: 40 en inteligencia.

Habilidades: Electrónica, Informática, Burocracia, Hacking, Seguridad, Leer / escribir, Infiltración.

Equipo: Ordenador portátil, Implante de conexión cerebral, Camaleonina, Pistola láser, 1D6 Cronomemorias, 3D10 créditos.

Salidas: Técnico electrónico, Bandido, Espía,
Caracteres negativos: Gente siempre en el filo de la ley, los hackers suelen tener un pasado turbio que suele darles problemas en los momentos más inoportunos.

MERCENARIO

En un universo en guerra, la profesión más estable es la de mercenario, ya que siempre hay algún señor feudal, gobernador o líder rebelde que necesita sus servicios, y la paga suele ser buena, junto a las posibilidades de enriquecerse siempre que uno no se encuentre en el bando equivocado, por ejemplo teniendo que enfrentarse a un capitulo de marines espaciales.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1		+1				+5		-1		

Grupo: Soldado

Habilidades: Armamento láser, Armamento bolt, Armas blancas, Armamento pesado, desarmar, Artes marciales, Piloto de motos, Primeros auxilios.

Equipo: Bolter o Rifle láser, Pistola bolter, pistola lanzallamas, Espada sierra, Armadura Mesh, 3D20 créditos.

Salidas: Guardia imperial, Bandido, Cazarecompensas, Guardaespaldas, Explorador.

Caracteres negativos: Gente dura y curtida, los mercenarios trabajan para el mejor postor, por lo que nadie confía nunca realmente en ellos.

NAVEGANTE (IMPERIAL)

Los navegantes son un tipo de humanos altamente especializados a lo largo de los siglos para ser capaces de conducir una nave espacial a través del warp, gracias a un sexto sentido desarrollado genéticamente. Esta habilidad es única y confiere a este tipo de individuos un gran poder dentro del imperio.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	-1		-1	-1				+20		+10	+10	

Grupo: Técnico

Características mínimas: 30 en destreza.

Limitación racial: Solamente humanos pueden pertenecer a esta carrera.

Habilidades: Astronomía, Electrónica, Navegación espacial, Warp, Electrónica, Piloto de naves espaciales.

Habilidades especiales: Tercer ojo: Los navegantes poseen un tercer ojo en la frente, que mantienen casi siempre tapado y que les confiere sus habilidades de navegación. Este tercer ojo es un arma terrible, capaz de matar directamente a cualquier ser vivo que lo mire directamente y falle una resistencia mental.

Equipo: Pistola láser, Armadura mesh, 5D10 créditos.

Salidas: Pirata espacial, Contrabandista.

Caracteres negativos: idénticos que para los pilotos espaciales.

NAVEGANTE (ELDAR)

Los navegantes eldar, o navegantes de la red, tienen una función y un entrenamiento en parte totalmente distinto de sus homólogos humanos, ya que los eldar viajan principalmente a través de una antiquísima red de túneles que comunican instantáneamente puntos muy lejanos del universo a través del warp. Este tipo de desplazamiento es mucho más estable y seguro que el navegar directamente en el warp, aunque más limitado en sus opciones. Parte de los túneles de esta red están bloqueados, destruidos o bien llevan a zonas peligrosas, como los mundos crono, dentro del ojo del terror.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	-1		-1	-1				+20		+10	+10	

Grupo: Técnico

Características mínimas: 30 en destreza.

Limitaciones raciales: Esta carrera está reservada a personajes eldar.

Habilidades: Astronomía, Folklore, Piloto de naves espaciales, Navegación espacial, Navegación en la red, Warp, Historia.

Equipo: Pistola láser, Camaleonina, Armadura mesh, Rifle de dardos, apuntador, Cartas espaciales, 2D10 créditos.

Salidas: Granjero exodita, pirata espacial, marinero espacial, Guerrero aspect.

Caracteres negativos: Los mismos que para los pilotos espaciales.

MÉDICO

En un universo donde la ciencia es un conocimiento arcano, los médicos son considerados como brujos sanadores de gran poder, aun cuando muchos de sus conocimientos y técnicas son pura superstición, o se basan en el uso de instrumental antiguo que ni ellos saben como funciona realmente.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	-1	-1						+10		+10	+5	

Grupo: Técnico.

Habilidades: Leer / escribir, Medicina, Primeros auxilios, Química, Biología.

Equipo: Pistola láser, Equipo medico de campaña, surtido de drogas, 3D10 créditos. Salidas: Químico, Contrabandista.

Salidas: explorador, Guardaespaldas, Comerciante, Contrabandista.

Caracteres negativos: Su juramento de cuidar a todos los seres vivos los convierte en pésimos luchadores, ya que por regla general siempre tratan de no involucrarse en la lucha.

PIRATA ESPACIAL

Una de las profesiones mas arriesgadas, pero también más lucrativas, es la de pirata espacial. En el imperio casi la totalidad de las naves espaciales pertenecen a la flota imperial y a las grandes casas comerciantes, pero existe un pequeño numero que se dedica al pirateo, al menos mientras logren evitar las naves de guerra imperiales. Asimismo en el resto de razas existen personajes que sobreviven asaltando naves comerciales.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1	+1	+1				+5	+5	-1	-1	

Grupo: Aventurero

Habilidades: Astronomía, Navegación espacial, Piloto de nave espacial, Armamento láser, armamento bolter, Armamento pesado, Robo.

Equipo: Bolter, Espada sierra, Armadura flak, 5D10 créditos.

Salidas: Bandido, Contrabandista, Mercenario, Comerciante, Marinero espacial.

Caracteres negativos: Su profesión no les convierte precisamente en gente que se gane la confianza de los demás.

MARINERO ESPACIAL

La profesión de marinero estelar es dura y arriesgada: los viajes son largos y las rutas a través del warp son traicioneras, pero es una profesión lucrativa, y son muchos los que se enrolan en naves comerciales o navíos de guerra tratando de escapar de la pobreza u opresión de sus mundos de origen.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	-1	+1	+1				+5		-1		

Grupo: Técnico.

Habilidades: Astronomía, Folklore, Armamento láser, Armas blancas, Mecánica.

Equipo: Cuchillo, Pistola láser, 2D10 créditos.

Salidas: Piloto espacial, Contrabandista, Pirata espacial.

Caracteres negativos: Las tripulaciones de las naves espaciales se componen en su mayoría de individuos rudos, de escasa cultura.

TECNICO ELECTRONICO / MECANICO

Considerados como magos capaces de hablar con las maquinas en el imperio, los técnicos mantienen en marcha la maquinaria y la tecnología dentro de la galaxia, manteniendo el equipo antiguo y, más raramente, creando e inventando equipo nuevo.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
				-1				+10		+10		

Grupo: Técnico.

Humanos: Los técnicos humanos son los Tecnomagos de los Adeptus mechanicus, individuos muy entrenados pero con un conocimiento plagado de supersticiones mezcladas con conocimiento real.

Eldar: Los técnicos eldar son seguramente los mas avanzados de toda la galaxia, aunque muy escasos en numero, capaces de mantener y reproducir el sofisticadisimo equipamiento eldar, mezcla de maquinaria y elementos espirituales, por lo que su papel es tanto el de técnicos como el de sacerdotes.

Orkos: Los mekanikos orkos son individuos con un conocimiento innato (residente en su mismo ADN) de cómo crear maquinaria, tosca, peligrosa, pero funcional (y a ser posible ruidosa).

Squats: Los ingenieros squats forman la base de su sociedad, encargados de mantener los sistemas de apoyo vital y la enorme maquinaria minera que es la base de su economía. Sus conocimientos, aunque más limitados en su campo que el de los tecnomagos imperiales, es mucho más practico y empírico, libre de las supercherías de sus homólogos humanos.

Habilidades: Electrónica, Mecánica, Leer / escribir, Metalurgia.

Equipo: Armadura flak, Pistola láser o pistola bolter, Herramientas variadas, Campo refractor, Brazo servo-mecánico (humanos y orkos solo), Trike (solo squats), teleportador (solo eldar), 4D10 créditos.

Salidas: Hacker, Contrabandista.

Caracteres negativos: ¿qué se puede decir de un individuo que prefiere

relacionarse con maquinas que con otros seres vivos? (aparte de los cyborgs, claro).

PILOTO DE TITANES IMPERIAL (PRINCEPS)

La elite de los guerreros de los adeptus mechanicus, los princeps son la guía y el alma de un titán, de tal forma que apenas pueden vivir fuera de la cabina de uno, de su titán. Sus implantes y entrenamiento les permiten guiar a esas monstruosas maquinas con facilidad, trayendo muerte y destrucción a los enemigos del emperador.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
				-1				+10		+10		

Limitaciones raciales: Solo personajes humanos.

Grupo: Técnico, soldado.

Habilidades: Piloto de titanes, Orientación, Electrónica, Mecánica, Leer / escribir, Metalurgia.

Equipo: Armadura flak, Pistola láser o pistola bolter, Herramientas variadas, Campo refractor, Implantes cerebrales, 4D10 créditos. Quizás también un titán (todo depende del DJ y del escenario, aunque recomendamos tener en cuenta lo que es un titán, lo que representa, su tamaño y su potencial destructor).

Salidas: Mercenario, Guardaespaldas.

Caracteres negativos: ¿qué se puede esperar de un individuo que prefiere estar dentro de su titán que salir a respirar aire fresco? Lo peor que le puede pasar a un princeps es que le quiten su titán o no pueda volver a pilotarlo.

ADEPTUS ARBITES

Los Adeptus arbites imperiales son la principal fuerza policial de la administración del imperio, usados en situaciones de revueltas y sediciones, cuando la simple presencia policial es insuficiente, pero no es necesario llamar al ejercito. Están especializados en control de masas y combate callejero.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1				-5		+5	+10		+5	

Grupo: Soldado.

Limitaciones raciales: Solo personajes humanos pueden ser Adeptus arbites.

Habilidades: desarmar, Artes marciales, Guerrilla, Ocultamiento, Armamento láser, armamento bolter, Armamento no letal, Armamento ligero, Armamento pesado.

Equipo: Armadura flak, Escopeta, pistola bolter, pistola de red.

Salidas: explorador, Guardaespaldas, Mercenario, Contrabandista.

Caracteres negativos: Sus actividades en el control de poblaciones no les convierte en los tipos mas queridos de las grandes urbes, precisamente.

GUARDIA IMPERIAL

La guardia imperial es la columna vertebral de la defensa imperial: millones y millones de combatientes procedentes de cientos de miles de mundos, con un entrenamiento y equipamiento similar y estructurados en un rígido sistema jerárquico. Sus capacidades y entrenamiento no son tan buenos como el de un marine espacial, pero comparados con un humano normal están muy bien preparados para el combate, y suplen con su numero sus deficiencias.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1	+1	+1		+5		+5	-10	-5	+5	

Grupo: Soldado.

Habilidades: Armamento láser, Armamento pesado, Artes marciales, Primeros auxilios, Guerrilla.

Equipo: Armadura flak, Rifle láser, 10 granadas de fragmentación, Cuchillo, 3D10 créditos.

Salidas: Explorador, Pirata espacial, Mercenario, Contrabandista.

Caracteres negativos: Su férreo adoctrinamiento significa una escasa individualidad y libertad de acción, menteniendose siempre dentro de la jerarquía del mando.

GUARDIA IMPERIAL - CATACHAN

El planeta Catachan es un verdadero infierno verde, donde la naturaleza hostil convierte la vida en una continua lucha por la supervivencia. Formado por interminables selvas y marismas, la evolución ha convertido en venenosa cada planta, en letal a cada animal, por lo que los humanos que viven aquí han de ser de una raza especial. Por esto, los miembros de la guardia imperial provenientes de este planeta tienen merecida fama de gente dura, resistente, y excepcionalmente experta en guerra dentro de selvas y bosques.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1	+1	+1		+5		+5	-10	-5	+5	

Grupo: Soldado.

Habilidades: Armamento láser, Armamento pesado, Artes marciales, Primeros auxilios, Guerrilla, Ocultamiento (selva), Supervivencia (selva).

Equipo: Armadura flak, Rifle láser, 10 granadas de fragmentación, Cuchillo, Paquete de vacunas y antídotos, 3D10 créditos.

Salidas: Explorador, Pirata espacial, Mercenario, Contrabandista.

Caracteres negativos: Los mismos que la guardia imperial regular.

GUARDIA IMPERIAL - VALHALLA

La guardia imperial proveniente del helado planeta Valhalla están especializadas en combatir y sobrevivir en climas fríos, por lo que son especialmente útiles para el imperio si son usadas en planetas de estas características, o en campañas de invierno.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1	+1	+1		+5		+5	-10	-5	+5	

Grupo: Soldado.

Habilidades: Armamento láser, Armamento pesado, Artes marciales, Primeros auxilios, Guerrilla, Supervivencia (zonas frías).

Equipo: Armadura flak, Rifle láser, 10 granadas de fragmentación, Cuchillo, Pequeño hornillo de gas, Ropa de abrigo térmica, 3D10 créditos.

Salidas: Explorador, Pirata espacial, Mercenario, Contrabandista.

Caracteres negativos: Igual que la guardia imperial regular.

GUARDIA IMPERIAL – ROUGH RIDERS

Las unidades de jinetes son un hecho bastante frecuente en la guardia imperial, obligada en muchas ocasiones a combatir en planetas atrasados, donde no es posible conseguir combustible. Estos soldados son valientes hasta lo temerario, y su fiereza y habilidad a caballo conocidas en toda la galaxia. Su origen es variado, ya que allí donde exista un planeta con una cultura nómada de jinetes, aparecerán regimientos de Rough riders.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1	+1	+1		+5		+5	-10	-5	+5	

Grupo: Soldado.

Habilidades: Armamento láser, Armas blancas, Artes marciales, Primeros auxilios,

Guerrilla, Cuidado de animales (caballos), Montar animales (caballos).
Equipo: Armadura flak, Pistola láser, Lanza explosiva, 2 granadas de fragmentación, Cuchillo, Bolsa de pienso, Caballo y arreos, 3D10 créditos.
Salidas: Explorador, Pirata espacial, Mercenario, Contrabandista.
Caracteres negativos: Igual que la guardia imperial regular.

GUARDIA IMPERIAL - TALLARN

La guardia imperial proveniente del desierto planeta Valhalla está especializadas en combatir y sobrevivir en climas cálidos y áridos, por lo que son especialmente útiles para el imperio si son usadas en planetas de estas características, o en campañas de verano.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1	+1	+1		+5		+5	-10	-5	+5	

Grupo: Soldado.

Habilidades: Armamento láser, Armamento pesado, Artes marciales, Primeros auxilios, Guerrilla, Supervivencia (zonas desérticas).

Equipo: Armadura flak, Rifle láser, 10 granadas de fragmentación, Cuchillo, Cantimplora de seguridad, Refrigerador de mano, 3D10 créditos.

Salidas: Explorador, Pirata espacial, Mercenario, Contrabandista.

Caracteres negativos: Igual que la guardia imperial regular.

COMISARIO

Los comisarios imperiales son los encargados de mantener la moral y la disciplina en las unidades de guardia imperial, estando siempre presentes para dar ejemplo o para cortar de raíz cualquier brote de traición o cobardía, aunque venga de un oficial. Su mando es incuestionable y su fe en el emperador inquebrantable.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1							+15		+5	

Limitación racial: Solo los humanos pueden ser comisarios.

Grupo: Soldado.

Características mínimas: 40 en liderazgo.

Sus habilidades son idénticas a las de cualquier guardia imperial.

Equipamiento: Pistola láser o Pistola bolter, Espada sierra o Guante de potencia, Escudo refractor, Libro de doctrina imperial, 2D10 créditos.

Salidas: Un comisario servirá al imperio hasta su muerte.

Caracteres negativos: Pocos, aparte de un fanatismo total y una fe rayana en la locura hacia el emperador y el imperio.

PSIQUICO SANCIONADO IMPERIAL

Aunque los humanos con poderes psíquicos son perseguidos por todo el imperio, no todos acaban sus vidas en las mazmorras de la inquisición, algunos demuestran tal fortaleza mental y autodisciplina que se les permite vivir sirviendo al imperio con sus poderes. De estos, los menos poderosos o más inestables dan sus vidas para alimentar el Astronomicon, mientras que los excepcionalmente dotados se convierten en librarians o inquisidores. El resto, lo suficientemente fuertes para aguantar cualquier intrusión del warp pero no tan validos como para ser librarians se convierten en psíquicos sancionados, siendo entrenados para servir a gobernadores o altos funcionarios, o bien actuar dentro de la guardia imperial.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	-1	-1	-1	-1				+5		+10	+10	

Grupo: Técnico.

Habilidades: Armamento láser, Historia imperial, Warp, Demonología, Folklore.

Equipo: Armadura flak, Pistola láser, Cuchillo, 3D10 créditos.

Salidas: Guardaespaldas, Pirata espacial, Mercenario, Contrabandista.

Caracteres negativos: Igual que la guardia imperial regular, a lo que hay que sumar una tendencia a la vida solitaria y escasa relación con el resto de seres vivos.

ADEPTUS SORORITAS

Las Adeptus sororitas o hermanas de batalla son el brazo armado de la eclesiarquia, creadas para soslayar un antiguo edicto que les prohibía tener cuerpos de "hombres" armados. Su entrenamiento y aptitudes no son tan buenos como los de los marines espaciales, pero si su equipo, lo mejor que la administración imperial puede darles.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1	+1	+1		+5		+5	-10	-5	+5	

Limitaciones raciales: Solo personajes humanos normales del sexo femenino podrán ser Adeptus sororitas.

Grupo: Soldado.

Habilidades: Armamento láser, Armamento pesado, Artes marciales, Primeros auxilios, Historia (imperial), Religión (imperial).

Equipo: Armadura de potencia, Bolter, 10 granadas de fragmentación, Cuchillo, 3D10 créditos.

Salidas: Explorador, Pirata espacial, Mercenario.

Caracteres negativos: Su férreo adoctrinamiento significa una escasa individualidad y libertad de acción, manteniéndose siempre dentro de la jerarquía eclesiástica, aparte de necesitar varias horas al día para la celebración de los sucesivos ritos religiosos.

EXPLORADOR MARINE ESPACIAL

Los exploradores de los marines espaciales se componen de individuos muy jóvenes, que todavía no han completado el proceso que les convertirá en verdaderos marines, pero que tienen ya un magnífico entrenamiento y han sido preparados especialmente para actuar como soporte y avanzadilla a sus compañeros más experimentados.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1						+5	+10	-5	+5	

Grupo: Soldado.

Habilidades: Armamento láser, Armamento bolter, Armamento pesado, Armamento ligero, Armas blancas, Artes marciales, Ocultamiento, Guerrilla, Orientación, Francotirador, Codex astartes.

Equipo: Armadura explorador, Pistola bolter, 10 Granadas de fragmentación, Cuchillo, 1D10 créditos.

Salidas: Un marine servirá al imperio hasta su muerte.

Caracteres negativos: Su estatus como "marine en pruebas" les hace muchas veces arriesgar más de la cuenta.

ADEPTUS JUDGE

Los Adeptus judge, o jueces simplemente, son los mandos de los Adeptus arbites, individuos encargados de distribuir la justicia imperial de forma rápida y sumarisima, al frente de sus tropas si es necesario.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
			-1	-1					+10	+10	+5	

Grupo: Soldado / técnico.

Habilidades: Leyes imperiales, Burocracia imperial, Historia, Artes marciales, Piloto de motos, Armamento láser, Armamento ligero, Armamento no letal, Leer / escribir.

Equipo: Armadura carapace, Pistola bolter, Espada de potencia, Campo de conversión, 4D10 créditos.

Salidas: Un juez servirá al imperio hasta su muerte.

Caracteres negativos: Idénticos a los de los Adeptus arbites.

INQUISIDOR

Los inquisidores son un tipo de agente imperial enormemente preparado y entrenado, con la misión de defender al imperio de herejes, rebeldes, alienígenas y adoradores del caos. Actúan independientemente y tienen libertad y mando absoluto para hacer lo que quieran, incluso sobre los marines espaciales.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+2	+2		+1		+5		+10	+5	+10	+5	

Grupo: Soldado / técnico / aventurero.

Características mínimas: 40 en inteligencia, destreza y resistencia mental.

Habilidades: Historia imperial, Historia alienígena, Biología, Xenobiología, Folklore, Leer / escribir, Piloto de naves espaciales, Piloto de vehículos terrestres, Armamento láser, Armamento bolter, Armamento pesado, Armamento ligero, Armamento no letal, Armas blancas, leer / escribir lenguajes alienígenas (2 a elegir).

Equipo: Armadura de potencia, Pistola bolter, Bolter, Campo de conversión, 5D10 créditos.

Poderes psíquicos: Un inquisidor puede tener poderes psíquicos de hasta nivel 4, aunque no es un requisito fundamental para ser inquisidor.

Salidas: Un inquisidor servirá al imperio hasta su muerte.

Caracteres negativos: Su entrenamiento y adoctrinamiento les confiere una lealtad absoluta hacia el emperador y la inquisición, así como un enorme odio frente a cualquier signo de herejía.

MARINE ESPACIAL

Los marines espaciales son las tropas de elite del imperio: guerreros genéticamente modificados para llegar a límites a los que ningún humano normal podría. Enormemente resistentes, agresivos, los Adeptus astartes forman la punta de lanza de los ejércitos imperiales, usados solamente donde tropas

convencionales no podrían vencer. Su numero es escaso, apenas un millón de hombres repartidos entre mil capítulos.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1		+1		+5		+5	+5	-1	+5	

Grupo: Soldado.

Limitaciones raciales: solo personajes humanos podrán ser marines espaciales.

Habilidades: Codex astartes, Historia, Armamento láser, Armamento bolter, Armamento pesado, Armamento ligero, Armas blancas, Piloto de vehículos terrestres, francotirador, artes marciales, guerrilla, ocultamiento.

Equipo: Armadura de potencia, Bolter, Pistola bolter, 10 granadas frag, 3D10 créditos.

Implantes: 1 implante al llegar a nivel 3.

Salidas: Un marine servirá al imperio hasta su muerte.

Caracteres negativos: Su férreo entrenamiento y doctrina no les convierte en gente de mente flexible precisamente.

- Marine táctico: El reflejado en las reglas generales.
- Marine devastador: Expertos en armas pesadas. Añadir al equipo un arma pesada (Bolter pesado, Lanzamisiles o Cañón láser) y 5 cargadores de munición. Quitar el bolter. Habilidad de francotirador al 70%.
- Marine de asalto: Especialistas en lucha cuerpo a cuerpo. Añadir al equipo una espada sierra y quitar el bolter. Habilidad de artes marciales al 70%.

MARINE ESPACIAL LIBRARIAN

Los Librarians son los psíquicos de los marines espaciales. Psíquicos especialmente resistentes capaces de aguantar cualquier intrusión de un ente del warp, y capaces asimismo de usar sus poderes en combate, apoyando a sus compañeros en la batalla.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1		+1		+5		+10	+5	+10	+10	

Grupo: Soldado / técnico.

Características mínimas: 40 en resistencia mental.

Sus habilidades son idénticas a las de sus compañeros marines, aparte de su entrenamiento psíquico que le permite tener poderes psíquicos de hasta nivel 4 y tener la habilidad de conocimiento del warp. Todos los personajes librarians deben tener potencial psíquico y ser al menos de nivel 1.

El equipamiento es también idéntico exceptuando que en vez de bolter llevan una

espada de fuerza.

Salidas: Un marine servirá al imperio hasta su muerte.

Caracteres negativos: Iguales a la de los inquisidores.

MARINE ESPACIAL CAPELLAN

Los capellanes de los marines espaciales son los encargados de mantener las tradiciones entre sus hermanos de capitulo, llevando a cabo los rituales religiosos y confesando a sus compañeros. Su fe en el emperador y en su capitulo es inquebrantable, encontrándose siempre en lo mas duro de la batalla animando al resto de marines.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1		+1		+2		+5	+15	+10	+10	

Grupo: Soldado / técnico.

Características mínimas: 40 en resistencia mental y liderazgo.

Sus habilidades son idénticas a las de sus compañeros marines.

El equipamiento es también idéntico exceptuando que en vez de bolter llevan un Crocius arcanum.

Salidas: Un marine servirá al imperio hasta su muerte.

Caracteres negativos: Iguales a la de los inquisidores, siendo aun si cabe más fanáticos en sus creencias y en su fe con el emperador.

MARINE ESPACIAL DEL CAOS

Los marines espaciales del caos son las mismas tropas que hace 10.000 años se levantaron en armas contra el emperador, al mando del Warmaster Horus, y casi lograron conquistar el imperio. Tras su derrota huyeron al ojo del terror, desde donde continúan todavía hoy lanzando sus ataques contra el imperio.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1		+1		+5		+5	+5	-10	+5	-10

Grupo: Soldado.

Limitaciones raciales: solo personajes marines podrán ser marines del caos.

Habilidades: Codex astartes, Historia, Demonología, Armamento bolter, Armamento pesado, Armamento ligero, Armas blancas, Piloto de vehículos terrestres, francotirador, artes marciales, guerrilla, ocultamiento.

Equipo: Armadura de potencia, Bolter, Pistola bolter, 10 granadas frag, 3D10

créditos.

Implantes: 1 implante bionico.

Mutaciones: 1D3 mutaciones.

Pueden adquirir una o más marcas del caos.

Salidas: Una vez que se vende su alma al caos, se es suyo para siempre, aunque hasta un marine puede acabar de simple cultista del caos.

Caracteres negativos: El haber vendido tu alma a un demonio no suele ser bueno a la hora de mantener cierta estabilidad mental, ni a la hora de hacer nuevas amistades, aparte de sentir un odio irracional hacia los marines imperiales.

CULTISTA DEL CAOS

Aunque el culto a los dioses del caos esta ferozmente perseguido dentro del imperio, en multitud de mundos se pueden encontrar sociedades secretas en las que se practican estos cultos, disfrazadas de partidos políticos, hermandades, sociedades culturales etc. Solo cuando sus fuerzas son las suficientes y la situación es la propicia se alzarán contra el poder imperial mostrando su verdadero rostro.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1	+1	+1		+5		+5	-10	-5	+5	

Grupo: Soldado, aventurero, técnico.

Habilidades: Armamento láser, Armamento pesado, Armamento ligero, Demonología, Folklore, Burocracia.

Equipo: Armadura flak, Rifle láser, 1 granada de fragmentación, Cuchillo, 3D10 créditos.

Mutaciones: 1 mutación.

Caracteres negativos: Igual que los marines del caos.

Salidas: Pirata espacial, Bandido, Contrabandista.

ASESINO IMPERIAL

Los individuos pertenecientes al Officio asesinorum son una de las herramientas más eficaces y siniestras del administrorum a la hora de eliminar de forma discreta y puntual a un gobernador rebelde, un líder de la insurrección o un bandido demasiado ambicioso. Modificados genéticamente y entrenados en condiciones extremas, los asesinos del imperio son luchadores letales en cualquier situación.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1		+1		+10		+10	-10		+5	

Grupo: Soldado / aventurero

Limitaciones raciales: solo personajes humanos podrán ser asesinos imperiales.

Habilidades: Armamento láser, Armamento bolter, Armamento pesado, idiomas alienígenas, Armamento ligero, Armas blancas, Piloto de vehículos terrestres, francotirador, artes marciales, guerrilla, ocultamiento, venenos, Camuflaje y disfraz.

Equipo: Piel sintética, Pistola láser, 3D10 créditos.

Asesino Eversor: El asesino Eversor es un psicópata creado genéticamente para convertirse en una maquina de destrucción de la política de terror del imperio. Este tipo de asesino NO es elegible como personaje.

Asesino vindicare: El asesino Vindicare esta especializado en acciones a gran distancia, mediante el uso de rifles de gran alcance y una puntería impresionante, lo que no evita que sean tan competentes en combate cuerpo a cuerpo como cualquier otro tipo de asesino. Los asesinos Vindicare tienen como equipo un rifle Exodus y 1 cargador de cada tipo (ver lista de equipo), así como la habilidad de francotirador al 80%.

Asesino Callidus: Los asesinos Callidus se especializan en el asesinato mediante la infiltración y el disfraz, siendo capaces de tomar la forma de cualquier individuo de cualquier raza humanoide. Para ello necesitan una sustancia llamada polimorfina (ver lista de equipo). Los personajes asesinos Callidus parten con 3 dosis de esta sustancia en su equipo y las habilidades de camuflaje y disfraz al 80%.

Asesino Culexus: Especializado en acabar con psíquicos enemigos, el culexus tiene una serie de habilidades muy especializadas:

Un jugador puede, si lo desea, no escoger un tipo de asesino especial, usando en su lugar el tipo general.

Implantes: 1 implante bionico.

Salidas: Mercenario, guardaespaldas.

Caracteres negativos: Sus actividades, siempre encubiertas, les convierte en seres furtivos, incapaces de relacionarse normalmente y con una capacidad de liderazgo nula. Además sus implantes y accesorios necesitan de una constante revisión y mantenimiento por parte de técnicos especializados.

SERVIDOR

Los Adeptus Mechanicus imperiales usan miles de humanos, alterados mediante implantes electrónicos y mecánicos, para ayudar en las tareas mas especializadas o peligrosas de su trabajo. Estos seres son los servidores, despojados de su voluntad y su memoria, la mayoría no son más que maquinas vivas, pero un escasisimo porcentaje son capaces de mantener algo de personalidad, y escapan de sus amos.

Mov	Com	Pun	Fue +1	Res +1	Pv	Ini	At	Des +5	Lid -10	Int -15	Rm +5	Atr -5
-----	-----	-----	-----------	-----------	----	-----	----	-----------	------------	------------	----------	-----------

Grupo: Técnico.

Habilidades: Armamento láser, Electrónica, Mecánica, Reparación de armamento, piloto de vehículos terrestres de ruedas, Informática.

Equipo: Armadura flak, 2 Implantes bionicos a elegir, Juego de herramientas.

Salidas: Explorador, Pirata espacial, Mercenario, Contrabandista.

Caracteres negativos: El que a uno le hayan lobotomizado para implantarle todo tipo de circuitos en el cuerpo y cerebro no hace mucho por el intelecto de una persona.

GUERREROS ASPECT ELDAR

Los guerreros aspect son las tropas de choque de los eldars. Combatientes excepcionales y con un equipo muy sofisticado, estos guerreros están al nivel de los mismísimos marines espaciales. Se dividen en varios tipos, cada uno especializado en una labor diferente en el campo de batalla.

GUERREROS ASPECT SEGADORES SINIESTROS

Los segadores siniestros (Dark reapers) son los especialistas en armas de largo alcance de los eldars. Embutidos en sus armaduras de color oscuro y portando armas pesadas, su puntería es legendaria.

Mov	Com	Pun +2	Fue	Res	Pv	Ini +10	At	Des +10	Lid	Int	Rm +5	Atr
-----	-----	-----------	-----	-----	----	------------	----	------------	-----	-----	----------	-----

Grupo: Soldado.

Limitaciones raciales: solo personajes eldar guerreros aspect podrán ser asesinos imperiales.

Habilidades: Armamento láser, Armamento pesado, Armas blancas, Francotirador, Ocultamiento.

Equipo: Armadura aspect reforzada (equivalente a una armadura de potencia pero con un 2% menos de probabilidades de quedar dañada por cualquier impacto y con apuntador incorporado), Lanzamisiles, Pistola láser, Piedra-alma, 2D10 créditos.

Salidas: Mercenario, Granjero exodita.

Caracteres negativos: Personajes sombríos y solitarios, los segadores siniestros son los menos sociables de todos los guerreros eldar.

GUERREROS ASPECT BANSHEES AULLANTES

Las banshees aullantes (howling banshees) son el tipo de guerrero aspect eldar mejor preparado para el combate cuerpo a cuerpo y el asalto por sorpresa, gracias a su especializado sistema de ataque sónico, capaz de paralizar en segundos el sistema nervioso de sus víctimas.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+2					+10		+10			+5	

Grupo: Soldado.

Limitaciones raciales: solo personajes eldar guerreros aspect podrán ser asesinos imperiales.

Habilidades: Armamento láser, Armas blancas, Artes marciales, Desarmar.

Equipo: Armadura aspect, espada de potencia, Disruptor sónico eldar, Pistola láser, Piedra-alma, 2D10 créditos.

Salidas: Mercenario, Granjero exodita.

Caracteres negativos: Casi todas las banshees son mujeres, y su carácter arrojado y algo alocado en el campo de batalla suele mantenerse en la vida cotidiana.

GUERREROS ASPECT ARAÑAS DEL WARP

Este tipo de guerrero aspect es sin duda el menos corriente de observar. Equipados con un aparato que les permite realizar pequeños saltos en el warp con los que coger por sorpresa a sus enemigos y armados con lanzadores de monofilamentos capaces de reducir a pulpa cualquier materia, su sola presencia basta para intimidar hasta al más peligroso de los demonios del caos.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
						+20		+10			+5	

Grupo: Soldado.

Limitaciones raciales: solo personajes eldar guerreros aspect podrán ser asesinos imperiales.

Habilidades: Armamento láser, Armamento especial (monofilamento), Ocultamiento.

Equipo: Armadura aspect, Lanzador de monofilamento, Teleportador araña, Pistola láser, Piedra-alma, 2D10 créditos.

Salidas: Mercenario, Granjero exodita.

Caracteres negativos: Cuando todo tu entrenamiento consiste en jugarse la vida a cada instante en peligrosos saltos al warp, tu carácter se vuelve generalmente excéntrico o taciturno.

PANDILLERO

Los mundos-colmena imperiales están llenos de bandas de jóvenes, que se unen para poder sobrevivir, enfrentándose a otras bandas similares por el control de sus barrios. Estas bandas son campos de cultivo extraordinarios para la guardia imperial, que hace reclutamientos masivos en estas zonas.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1	+1	+1		+5		+5	-5			

Grupo: Soldado, aventurero.

Habilidades: Armamento láser, Armamento ligero, Artes marciales, Primeros auxilios, Guerrilla, Supervivencia (zonas urbanas).

Equipo: Armadura flak, Rifle láser, 1 granada de fragmentación, Cuchillo, 1D10 créditos.

Caracteres negativos: El haber crecido entre basuras y pertenecer a una banda juvenil no aportan mucho a la cultura y modo de relacionarse de estos individuos.

Salidas: Guardia imperial, Bandido, Contrabandista, Pirata espacial, Cazarecompensas, Guardaespaldas.

BANDIDO

Una de las profesiones más antiguas del mundo, los bandidos comunes no tienen la especialización del contrabandista, ni los medios del pirata espacial, pero son capaces de operar en cualquier parte y se los encuentra uno donde menos se lo espera.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	+1	+1										

Grupo: Aventurero.

Habilidades: Armamento láser, Armamento bolter, Armamento ligero, Primeros auxilios, Guerrilla, Supervivencia (zonas urbanas o zonas agrícolas), Camuflaje, Robo.

Equipo: Rifle láser, 1 granada de fragmentación, Cuchillo, 1D10 créditos.

Caracteres negativos: Casi todos, pero con una vida así ¿qué te puedes esperar?.
Salidas: Guardia imperial, Pandillero, Contrabandista, Pirata espacial, Cazarecompensas, Guardaespaldas.

CONTRABANDISTA

Los contrabandistas son, según su propia definición, “honrados comerciantes especializados en rutas comerciales discretas”, aunque según los miembros de la administración imperial son una panda de malhechores que deben ser erradicados (a menos que sepan gastar en buenos sobornos).

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
						+10				+10		

Grupo: Aventurero.

Habilidades: Armamento láser, Supervivencia (zonas urbanas y zonas agrícolas), Camuflaje, Piloto de naves espaciales, Navegación, Comercio.

Equipo: Rifle láser, 1 granada de fragmentación, Cuchillo, 100 créditos en mercancía “sospechosa”, 5D10 créditos.

Salidas: Guardia imperial, Pandillero, bandido, Pirata espacial, Cazarecompensas, Guardaespaldas.

Caracteres negativos: Nada, aparte de esa molesta tendencia a comerciar con todo lo que cae en sus manos, aunque no sea suyo, y sin pasar por las aduanas.

WEIRDBOY

Los Weirdbos son los psíquicos orkos, individuos capaces de recoger la energía mental de cualquier orko que se encuentre cerca y utilizarla en forma de descargas energéticas y pirotecnia variada, si es que no le explota la cabeza antes, razón por la cual todos los Weirdbos son personajes pacifistas que tienden de forma natural a huir de las cercanías de cualquier batalla.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	-1	-1	-1	-1				+5		+5	+15	

Limitaciones raciales: Solo personajes orkos pueden ser Weirdbos.

Grupo: Técnico.

Habilidades: Armamento láser, Historia orka, Warp, Demonología, Folklore.

Poderes psíquicos: de hasta nivel 3.

Equipo: Armadura flak, Pistola láser, Cuchillo, Vara de cobre, 3D10 créditos.

Salidas: Una vez que el jefe de tu tribu te entrega la vara de cobre, ya eres un Weirdboy para siempre, quieras o no.

Caracteres negativos: tendencia natural a salir corriendo de las cercanías de cualquier batalla.

WEIRDBOY WARPHEAD

Los Weirdboy warphead son psíquicos orkos que de tanto usar sus poderes y la energía del warp, se han vuelto adictos a ella, por lo que aprovechan cualquier ocasión para utilizar sus poderes, y tratan siempre de estar cerca de grupos numerosos de orkos. Esta adicción les hace más poderosos que los weirdboys normales, pero también más peligrosos, ya que su mente suele estar, como poco, levemente dispersa...

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
	-1	-1	-1	-1				+5		-5	+20	

Limitaciones raciales: Solo personajes orkos pueden ser Weirdboy warphead.

Grupo: Técnico.

Habilidades: Armamento láser, Historia orka, Warp, Demonología, Folklore.

Poderes psíquicos: de hasta nivel 4.

Equipo: Armadura flak, Pistola láser, Cuchillo, Vara de cobre, 3D10 créditos.

Salidas: Un warphead es muy feliz siendo lo que es, y no le queda cerebro suficiente para querer ser otra cosa.

Caracteres negativos: Adicción a usar sus poderes y la estabilidad mental de una cabra loca.

HÍBRIDO GENESTEALER

Los genestealer son una especie proveniente de fuera de nuestra galaxia y creada genéticamente por los Tyranidos como tropas de infiltración. Su biología les permite introducir secuencias de su ADN en el organismo de cualquier ser vivo, alterando su sistema reproductor de tal forma que su descendencia será un híbrido de genestealer y humano. Estos híbridos al reproducirse tendrán más híbridos o incluso genestealer puros. Además, los seres infectados se ven inmediatamente atados psicológica y afectivamente al resto de genestealers. Perseguidos y cazados por la inquisición, no es demasiado infrecuente el poder encontrar híbridos escapados de una masacre, buscando un mundo donde dar lugar a una nueva "familia".

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
-----	-----	-----	-----	-----	----	-----	----	-----	-----	-----	----	-----

Este personaje parte de una raza cualquiera a la que se añaden los modificadores y habilidades aquí listadas.

Grupo: Aventurero, técnico, soldado.

Habilidades: Armamento láser, Ocultamiento, Supervivencia (urbana), Biología (genestealer), Hipnosis.

Poderes psíquicos: de hasta nivel 3.

Equipo: Pistola láser, Cuchillo, 1D10 créditos.

Salidas: Bandido.

Caracteres negativos: Aparte de ser uno de los principales objetivos de las fuerzas de seguridad imperiales, lo que desarrolla una enorme paranoia, psicológicamente un híbrido está indefenso ante las emanaciones psíquicas de una flota tyranida, para la que al fin y al cabo trabaja.

ZOAT RENEGADOS

Desarrollados genéticamente por la primera flota tyranida, los zoats se crearon como tropas de avanzada, expertos en guerrilla y capaces de actuar en solitario gracias a su independencia de acción... demasiada quizá, por que la mayoría huyó de sus creadores, independizándose y llevando sus propias vidas en la galaxia, por lo que dejaron de ser creados por las flotas invasoras posteriores.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
						+5				+5	+5	

Limitaciones raciales: Solo los zoats podrán ser de esta clase.

Grupo: Aventurero.

Habilidades: Armamento láser, Armamento ligero, Armas blancas, Ocultamiento, Supervivencia (cualquier terreno), Biología (tyranida), Guerrilla, camuflaje.

Equipo: Pistola láser, 1 granada de fragmentación, Cuchillo, 1D10 créditos.

Salidas: Lo único que un zoat puede ser aparte de renegado es no-renegado, lo que significa una marioneta al mando de una flota tyranida.

Caracteres negativos: El estar perseguidos tanto por el imperio, como por los tyranidos como por prácticamente todos los habitantes de esta galaxia no suele predisponerles a ser seres sociables en demasía.

ANCESTROS VIVIENTES

Los squats tienen una esperanza de vida larga, pero algunos de ellos llegan a superarla con creces: son los ancestros vivientes, venerados como enlace entre la raza squat y sus antepasados, consejeros por antonomasia de los grandes jefes y

los únicos squats dotados de potencial psíquico.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
				-5		-5		-5	+5	+10	+5	

Limitaciones raciales: Solo los squats podrán ser de esta clase.

Grupo: Técnico.

Habilidades: Armamento láser, Biología (squat), Folklore (squat), Historia (squat), Medicina, Primeros auxilios, Burocracia (squat).

Equipo: Pistola láser, 1 granada melta, Cuchillo, 3D10 créditos, equipo médico de campaña.

Poderes psíquicos: de hasta nivel 4.

Salidas: Haga lo que haga para entretenerse, una ancestro viviente siempre es un ancestro viviente y su puesto en la sociedad squat es más fijo que las rocas.

Caracteres negativos: Aparte de tener un aspecto de venerable ancianito y los achaques propios de la edad, poca cosa.

PERSONAJES NO JUGADORES

A continuación tenemos una lista de diferentes tipos de personajes que los jugadores podrán encontrarse en sus aventuras por la galaxia, pero que no pueden escogerse (exceptuando quizás para escenarios especiales) como personajes del juego. Las características que se indican para cada uno son la media de cada caso, por lo que es posible siempre encontrarse variaciones individuales (aunque un Necron con alto atractivo es algo difícil de creer...).

BLOODHISTER DE KHORNE

Los grandes demonios de Khorne son criaturas terribles, estremecedoras, creadas para la destrucción y el terror, cuya sola presencia es un reto hasta para un regimiento de tropas normales.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
12	10	10	8	7	10	80	10	80	90	50	75	5

Habilidades: Armas blancas, Religión (caos), Historia (caos), Artes marciales, Esquivar. Todas al 80%.

Equipo: Hacha de Khorne, Látigo de Khorne, Armadura del caos (equivalente a

una terminator).

Características especiales: Los Bloodhisters son demonios, luego se les aplican todas las reglas de seres demoniacos. Se encuentran permanentemente bajo los efectos de una manía homicida (hasta ahora no se conoce de nadie que haya conseguido razonar con uno de ellos). Pueden volar, dando grandes saltos de hasta 100 metros y 30 de altura.

SEÑOR DEL CAMBIO DE TZCHEENCH

Los grandes demonios de Tzcheench son sin duda los más inteligentes y versátiles de todos los demonios, expertos en infiltración y tácticas de guerra psicológica, así como profundos conocedores de los poderes psíquicos. Se dice de ellos que son los únicos demonios con los que se puede tener una conversación, aunque solo hablar con ellos es arriesgarse a ser manipulado.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
12	9	9	7	7	9	90	6	90	90	99	80	30

Habilidades: Armas blancas, Religión (caos), Historia (caos), Folklore, Artes marciales, Esquivar, Hipnosis, Burocracia, Comercio. Todas al 80%.

Equipo: Impredecible

Características especiales: Los señores del cambio son demonios, luego se les aplican todas las reglas de seres demoniacos. Pasión por el engaño y la manipulación, así como una enorme curiosidad. Pueden volar, dando grandes saltos de hasta 100 metros y 30 de altura. Poderes psíquicos de nivel 4.

PORTADOR DE LA PLAGA DE NURGLE

Los Portadores de la plaga o Plaguebearers son los más comunes demonios de Nurgle, horrendos en su aspecto externo y letales en combate cuerpo a cuerpo. Todos ellos están infestados por la plaga de Nurgle.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
10	5	5	4	3	1	60	1	60	50	50	70	1

Habilidades: Armas blancas.

Equipo: Espada de la plaga.

Características especiales: Los portadores de la plaga son demonios, luego se les aplican todas las reglas de seres demoniacos. Están infectados por la plaga de Nurgle, que a ellos no les causa ningún efecto. El arma que llevan es una espada mágica capaz de matar a cualquier criatura solo con infringirles una pequeña herida en un 50% de las veces. Poderes psíquicos de nivel 1.

NURGLING

Los Nurglings son los más pequeños demonios de Nurgle, diminutas copias de él mismo, malévolos y juguetones, son una verdadera masa de corrupción, capaz de vencer a cualquier enemigo a base de cantidades.

Mov	Com	Pun	Fue	Res	Pv	Ini	At	Des	Lid	Int	Rm	Atr
8	3	4	2	1	1	50	1	50	20	40	50	1

Habilidades: Ocultamiento.

Equipo: Cualquier cosa que puedan pillar por ahí.

Características especiales: Los Nurglings se mueven y combaten en grandes masas de individuos, que aunque por si solos no son más que una molestia, en gran numero son capaces de destrozarse a cualquier enemigo en segundos. Todos ellos están infectados por la plaga de Nurgle.

LISTA DE ARMAMENTO Y EQUIPO

De entre todo el equipo aquí descrito, aquellos descritos como objetos únicos no serán posibles de conseguir en cualquier sitio, si no como objetos especiales dentro de una aventura, debido a su rareza.

Las armas capaces de disparar en ráfagas vienen indicadas en el apartado de "especial".

- ARMAMENTO

El peso de las armas varia mucho según el tipo, pero como regla general se usarán los siguientes:

- Arma ligera (pistola, granada etc.): 1 kilo.
- Arma de cuerpo a cuerpo: 5 kilos.
- Arma media (fusiles, bolters): 10 kilos.
- Armas pesadas: 50 kilos.

ARMA DEMONIO

Las armas demonio son en realidad demonios del warp encerrados en un arma mágica, lo que confiere a su usuario un +2 en las habilidades de combate y fuerza, dañando además a demonios y psíquicos siempre con 2+. Cualquier personaje herido por una de estas armas deberá pasar un test de Resistencia mental o será absorbido y destruido por la espada.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
	Usuario+2	1		2000	500	Solo caos

ARMA DE FUERZA NEMESIS

Las armas preferidas por los cazadores de demonios del imperio, con todas las ventajas de un arma de fuerza, además de permitir usar puntos psíquicos en aumentar la fuerza del usuario y de dañar demonios directamente o inflingirles más daño (1D3 puntos extra por cada punto psi empleado). Aparte incorporan un bolter normal.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
	usuario	1		900	200	Solo imperio

AUTOCAÑÓN

Un arma simple, pero efectiva, que combina potencia de fuego y penetración.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
200 mts.	8	1D6	-3	450	50	Ráfaga

BLASTA KUSTOM

Un blasta kustom es un lanzamisiles "preparado" y trucado por un mekaniko orko, con lo que sus impactos tendrán una fuerza imprevisible (1D10) cada disparo y una zona de efecto de 1D3 metros, pero tendrá un 10% de explotar en cada disparo.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
100 mts.	1D10	1	Según fuerza	400	50	Solo orkos

BOLTER

Una de las armas más difundidas por toda la galaxia, un bolter es en esencia una ametralladora con munición explosiva.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
100 mts.	4	1	Según fuerza	100	15	

BOLTER PESADO

Un Arma similar al bolter, pero con más potencia y cadencia de fuego.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
200 mts.	5	1D4	-2	350	25	Ráfaga

CAÑÓN DE ASALTO

El cañón de asalto es un arma terrorífica, capaz de saturar de proyectiles una gran zona de terreno en pocos segundos.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
200 mts.	8	1D10	-3	400	100	Ráfaga

CAÑÓN LASER

El arma antitanque por excelencia, diseñada para penetrar cualquier blindaje.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
500 mts.	9	2D6	-6	450	100	

CAÑÓN - PSI

Un tipo de arma enormemente especializada, basada en un storm bolter y usada preferentemente contra psíquicos y demonios, que de ser impactados son heridos directamente, sin posibilidad de tirar por armadura de ningún tipo.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
25 mts.	4	1	-2	1000	300	+1 hasta 5 mts. Ráfaga.

CATAPULTA SHURIKEN

El arma típica de los eldar, las catapultas shuriken lanzan afiladísimos proyectiles discoidales metálicos a altas velocidades.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
100 mts.	4	1	-2	200	25	Solo eldar

COMBI - ARMA

Una combi-arma es la unión de dos armas para ser usadas a la vez. Sus componentes pueden ser bolters, láseres, armas melta o lanzallamas ligeros. De disparar ambas a la vez se considera como si se estuviesen disparando 2 armas, una en cada mano (ver reglas de disparo). Su coste es la suma del de cada una de las armas que lo componen.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
						Solo orkos e imperio.

EJECUTOR

Un tipo de arma eldar de cuerpo a cuerpo, mortal debido al poder psíquico que poseen, y que aparecen en diversas formas: lanzas, espadas etc.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
	8	1D3	-6	1000	450	Solo eldar

ESPADA

El arma larga de combate cuerpo a cuerpo más simple.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
	Según usuario	1	Según fuerza	25	5	

ESPADA BRUJA

Una variante de las espadas de fuerza usada por los psíquicos eldar, capaz de almacenar hasta 2 puntos de poder, pero por lo demás con las mismas características de una espada de fuerza normal.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
		1		1000	350	Solo eldar

ESPADA DE LA DESTRUCCIÓN

Una antigua reliquia eldar, dotada de un gran poder de destrucción.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
	6	1	-3	700	100	Objeto único. +1 en cuerpo a cuerpo.

ESPADA DE FUERZA

Las armas de fuerza están diseñadas para ser usadas por psíquicos, los cuales pueden usar puntos de poder para aumentar la fuerza del impacto, o bien almacenar dentro de ellas un punto de poder. Las hachas de fuerza funcionan de forma similar, solo que aumentan en +1 la fuerza del impacto, pero disminuyen la iniciativa en -10. Las varas de fuerza solo sirven para almacenar poder, no para atacar con ellas, siendo su coste de 300 créditos.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
	usuario	1		1000	100	

ESPADA DE POTENCIA

Una de las armas de cuerpo a cuerpo más efectivas, combina una gran potencia con una enorme sencillez de uso.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
	5	1	-3	300	50	

ESPADA SIERRA

La espada sierra es un arma de combate cuerpo a cuerpo barata, simple y efectiva.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
	4	1	-1	200	15	

GRANADA DE EXTASIS

Un curioso artefacto, la granada de éxtasis crea un campo en el cual el tiempo se detiene, por lo que cualquier cosa que entre queda inmediatamente inmobilizada y sin efecto: tiros, demonios, explosiones... todo se "congela" dentro, hasta que el efecto se para, lo que sucede en 1D10 turnos.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
				700	200	Area: 5 mts.

GRANADA HAYWIRE

Las granadas Haywire explotan en un torrente de emisiones electromagnéticas, destinadas a estropear cualquier circuiteria cercana, con lo que cualquier vehículo afectado perderá inmediatamente todo su equipo electrónico: sistemas de puntería, dirección, combustible, etc. Quedando inmobilizado totalmente. Las armaduras terminators reciben daños similares.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
				100		Area: 2 mts.

GRANADAS DE RADIACIÓN

Granadas que explotan emitiendo una gran dosis radiactiva, que permanece en ese punto durante años.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
	1D6+1D4	1	-3	300	50	Area 1 mt.

GRANADAS DE TOXINAS

Este tipo de granadas liberan una nube tóxica que matarán a cualquier personaje sin protección con 2+, y a personajes con cierta protección con 3+. Personajes dentro de vehículos sellados (como tanques) o en armaduras estancas (como la armadura de potencia) están a salvo de este tipo de armas. La nube de toxinas permanece durante 1D10 turnos hasta disiparse por completo.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
				900		Area 3 mts.

GRANADAS DE VIRUS

Uno de los tipos de granadas más peligrosos e impredecibles, las granadas de virus liberan su mortal carga, que se extiende infectando y matando en segundos a cualquier personaje no protegido por una cobertura estanca con 3+, y después a cualquier otro personaje que esté cerca de un contagiado con 4+.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
				1000		Area 3 mts.

GRANADA VORTEX

Uno de los tipos más raros y mortíferos de granada, al estallar crea un agujero en el espacio real, que absorbe al warp todo lo que toca, excepto criaturas del warp que podrán tratar de resistir el ser absorbidos mediante su fuerza de voluntad (Resistencia mental).

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
	Especial			3000	800	

LANZA BRILLANTE

La lanza brillante eldar es un tipo de mini cañón láser, altamente sofisticado y más ligero que los normales, con el mismo peso de un arma normal.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
25 mts.	9	1D8	-6	1000	300	Solo eldar

LANZA CANTANTE

Un tipo de arma de fuerza exclusiva de los psíquicos eldar, capaz de almacenar hasta 2 puntos de poder y con las mismas características de una espada de fuerza, excepto que puede ser lanzada hasta 15 metros.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
		1		1100	450	Solo eldar

LANZAGRANADAS AUXILIAR

Un tipo de lanzagranadas miniaturizado para ser acoplado a cualquier arma de tamaño medio, con lo que puede dispararse solo o en combinación con el arma

(con los negativos normales de disparar con dos armas). Se puede equipar con granadas de fragmentación o de penetración.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
300 mts.				200	50	

LANZALLAMAS

Un arma efectiva y terrorífica, el lanzallamas está expresamente diseñado para la lucha a cortas distancias. Cada botella de combustible tiene fuel para 1D10 disparos.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
10 mts.	4	1	-2	300	50	

LANZAMISILES

Un tipo de arma eclectica, preparada para usar una gran variedad de misiles.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
500 mts.	Crack: 8 Frag: 4 Melta: 8	D10 1 D6	-6 -1 -4	200 (Munición aparte)	50	Area 2mts

LASBLASTER

Una compleja mezcla técnica entre un cañón gatling y un cañón láser, el lasbaster es un multicañón láser capaz de lanzar una oleada de energía destructiva. Incluye una espada de potencia acoplada.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
50 mts.	6	1	-1	900	150	3 Disparos.

LASER

Sin duda el arma más común de la galaxia, un laser es fiable y fácil de mantener.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
100 mts.	3	1	-1	80	10	

LASERES DIGITALES

Armas de diminuto tamaño, capaces de ser usadas en cuerpo a cuerpo antes de que empiecen los golpes normales, y que se pueden repartir entre los diferentes contrincantes involucrados.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
	3	1	-1	1000	100	

MELTA RIFLE

Las armas melta o de fusión basan su funcionamiento en la emisión de gases a altísimas temperaturas, que vaporizan su objetivo, aunque adolecen de un corto alcance.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
25 mts.	8	1D6	-4	300	50	

LA MUERTE SILENCIOSA

Una antigua reliquia eldar, una especie de triple cuchillo lanzable, dotada de un gran poder de destrucción, al poder impactar de forma consecutiva a cualquier objetivo que se encuentre a 1 metro o menos del objetivo impactado anteriormente.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
25 mts.	5	1	-2	500	100	Solo eldar

MUNICIÓN BUSCADORA

Este tipo de munición robótica contiene un sistema de autopuntería que busca él mismo su objetivo, con lo que siempre impactará con 2+, incluso a objetivos escondidos u ocultos, siempre que el personaje pueda dirigir acertadamente la línea de tiro. Solo se puede fabricar este tipo de munición para armas de proyectiles, como bolters. El coste es por unidad.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
				30		

MUNICIÓN DE BOLTER INFIERNO

Este tipo de munición, fabricada por los técnicos-magos de Tzeentch, usan su poder mágico para explotar sobre su objetivo con el mismo efecto del poder tormenta de fuego de Tzeentch. El precio es por cargador de 10.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
	Especial	Especial		150		Solo caos

MUNICIÓN DE PENETRACIÓN

Cualquier arma puede ser equipada con este tipo de munición especial, diseñada para penetrar mejor cualquier tipo de defensa o armadura. El coste es por unidad.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
			-6	10		

PICA DE FUEGO

Un arma eldar, una variante de los rifles melta normales con un mayor alcance.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
50 mts.	8	1D6	-4	1000	350	Solo eldar Area: 2 mts.

PISTOLA GRAVÍTICA

Un tipo de extraño artefacto, capaz de multiplicar en instantes el peso de su objetivo, que de ser un personaje quedará totalmente inmovilizado, y en el caso de un vehículo sufrirá directamente daños internos.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
15 mts.				1000	500	Solo imperio y squats.

PISTOLA DE PLASMA

Similar en todas sus características a un rifle de plasma, excepto en su alcance y potencia.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
25 mts.	6	1	-1	200	50	

PUÑO DE POTENCIA

Una de las mejores armas de cuerpo a cuerpo, difícil de aprender a manejar, pero enormemente potente.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
	8	1	-5	400	50	

RIFLE DE PLASMA

Las armas de plasma son potentes pero complicadas de mantener e inherentemente inestables.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
100 mts.	7	1	-2	500	200	Solo orkos

RIFLE DE PLASMA PESADO

Sin duda el arma portable más potente del siglo 41, capaz de vaporizar en un disparo a plena potencia a casi cualquier objetivo.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
300 - 500 mts.	7 - 10	D4 - D10	-2 -6	600	150	

SHOOTA CUSTOM

Una amalgama de cañones, munición y motores, los custom shoota son el orgullo de los mekanikos orkos... al menos cuando funcionan, ya que un 10% de las ocasiones le explotan al usuario en las manos.

ALCANCE	FUERZA	DAÑO	SALVACIÓN	COSTE	REPARACIÓN	ESPECIAL
60 mts	1D10	1	-2	800	50	Solo orkos

- ARMADURAS

- ARMADURA FLAK

La armadura flak o antifragsión es en esencia un chaleco antibalas, que permite un razonable grado de protección contra armas ligeras sin impedir la movilidad del usuario. Protección: 6+. Peso: 5 kilos. Coste: 30 créditos. Reparación: 5 créditos.

- ARMADURA MESH

Un reforzamiento de la armadura flak, la armadura mesh combina tejidos de alta resistencia con placas metálicas, ofreciendo una mayor protección a un mayor peso. Protección: 5+. Peso: 10 kilos. Coste: 50 créditos. Reparación: 10 créditos.

- ARMADURA CARAPACE (CAPARAZÓN)

Similar a las usadas en muchos planetas medievales, consiste en una serie de estructuras rígidas de metal que cubren la mayor parte del cuerpo. Da más protección que una armadura flak, pero al coste de un mayor peso. Protección: 5+. Peso: 30 kilos. Coste: 150 créditos. Reparación: 25 créditos.

- ARMADURA DE POTENCIA

Uno de los mejores tipos de armadura existentes, la armadura de potencia combina una protección total con un manejo sencillo gracias a sus sistemas hidráulicos internos (lo que significa que su peso para el usuario es de 0 kilos), que además incluyen sistemas de respiración autónoma (reserva de aire para 1 hora), filtrado, protectores oculares, amplificadores de sonido y un pequeño kit médico interno (capaz de curar hasta 1 punto de vida cada 6 horas). Protección: 3+. Peso: 100 kilos. Coste: 1000 créditos. Reparación: 300 créditos.

- ARMADURA ASPECT ELDAR

Esta es la armadura que llevan los guerreros aspect al combate, equivalente en todas sus características a una armadura de potencia (protección, coste, añadidos etc.) pero con la diferencia de ser mucho más ligera y manejable (peso: 75 kilos y equivalencia a una armadura carapace a la hora de esquivar), lo que significa una ventaja para el usuario, gracias a la avanzadísima tecnología eldar.

- ARMADURA TERMINATOR

La armadura más potente que existe, tan solo unos pocos marines espaciales y marines del caos, junto a personajes especiales pueden llevar una de estas, capaz de parar hasta el impacto de un cañón láser, pero tremendamente complicada de mantener y reparar. Incluye todos los extras de la armadura de potencia, junto a un sistema de puntería incorporado (el equivalente a un ojo biónico e incompatible con este implante) y aumenta en 2 puntos la fuerza y resistencia de su usuario. Protección: 2+ en 2D6. Peso: 250 kilos. Coste: 10.000 créditos. Reparación: 500-1000 créditos (se necesita de un experto en este tipo de armaduras).

- ARMADURA DEL CAOS

Una armadura del caos es el equivalente a una armadura de potencia normal, exceptuando que en este caso es una creación de los dioses del caos, que se ha fusionado con el cuerpo del portador, convirtiéndose en una segunda piel. Por esto, no es posible quitársela (aunque puede cambiar y modificarse para adaptarse a las necesidades del portador), no da ningún impedimento al moverse y, al igual que la armadura de potencia, pero por distintos motivos, no pesa e incluye respiradores y sistemas de protección. Además de todo esto se regenera, por lo que cualquier armadura dañada se reparará sola, a un ritmo de un 10%

diario (o más rápido con ayuda de un mago o sacerdote del caos). No se puede adquirir, ya que es un regalo de los dioses del caos, y se repara ella solita.

- ESCUDO TORMENTA

Se trata de un gran escudo de plástiacero, rodeado por un campo energético que parará cualquier impacto con 4+, siempre que el personaje lo vea venir y ponga el escudo en la línea de tiro. Necesita de un generador energético acoplado, como el que se encuentra en las armaduras terminator. Su uso confiere además un +1 en combate cuerpo a cuerpo si el que lo usa lleva armadura terminator. Peso: 25 kilos. Coste: 3000 créditos. Reparaciones: 200 créditos.

- CAMPOS DE FUERZA

Los campos de fuerza son aparatos que usan la energía creada por un generador portátil para, o bien parar la energía de un ataque contra su usuario, o bien teleportar brevemente al usuario lejos de la línea de fuego. Ningún campo sirve para proteger a su usuario contra ataques con gases, ataques psíquicos que no sean de naturaleza física (como una bola de fuego), ataques biológicos, o cualquier cosa que el aparato no clasifique como un ataque (así por ejemplo, parará un rayo de energía radiactiva concentrada, pero no protegerá de entrar en una zona con fuerte radioactividad general). Pueden ser usados sin problema en cuerpo a cuerpo, aunque siempre se activarán cuando el contrario haya realizado todos sus ataques posibles en un round de combate.

CAMPO REFRACTOR

Este tipo de campo genera una burbuja de fuerza capaz de desviar cualquier ataque, cambiando la trayectoria de una bala o rayo energético en una dirección al azar y con la misma fuerza y alcance que al ser disparado. Por desgracia su sistema de activación no es del todo fiable, y solo consigue activarse a tiempo en un 35% de las ocasiones. Coste: 200 créditos. Peso: 20 kilos. Coste medio de reparaciones: 50 créditos.

CAMPO DE CONVERSIÓN

El campo de conversión, dotado de un generador más potente que el anterior, convierte la energía del impacto en luz, en un potente flash luminoso que dispersa el peligro. En teoría, cualquier cantidad de energía puede ser dispersada de este modo, pero en la práctica resulta fiable en apenas un 50% de las ocasiones, debido a la rapidez con que el sistema detector debe poner en marcha el minigenerador. Coste: 1000 créditos. Peso: 30 kilos. Coste medio de reparaciones: 150 créditos.

CAMPO DE DISPERSIÓN

Sin duda el mas sofisticado de los campos de protección, el campo de desplazamiento actúa literalmente teleportando al usuario fuera de la línea de tiro del arma amenazante, apenas unos metros, pero lo suficiente para evitar todo daño en un 70% de las ocasiones. La distancia de teleportación será de 1D3 metros en una dirección al azar, pero nunca en un punto ocupado por materia sólida. Debido al uso de un pequeño teleportador y a la sofisticación del sistema de sensores, este campo es una pieza de equipamiento especialmente cara. Coste: 3000 créditos. Peso: 40 kilos. Coste de reparaciones: 300 créditos.

CAMPO ORKO KUSTOM

Un campo de protección orko se caracteriza por ser casi impenetrable, o bien por no servir para nada. Estos campos bajan en 1D6 la fuerza del arma impactante, pero con una tirada de 6 la paran directamente, explotando inmediatamente después con una fuerza de 3, quedando destruido. Coste: 500 créditos. Reparaciones: 50 créditos. Peso: 50Kg.

CAMPO DE PODER

Los campos de poder crean una burbuja casi infranqueable de energía, que detendrán cualquier impacto en un 80% de las ocasiones, pero debido al tamaño de sus generadores su peso es enorme. Coste: 600 créditos. Reparaciones: 200 créditos. Peso: 100 Kg.

- EQUIPAMIENTO

En este apartado se pueden encontrar algunas de las piezas de equipamiento más comunes en el universo del milenio siniestro.

APUNTADOR

El apuntador es un artefacto de alta tecnología, capaz de seguir a un blanco, permitiendo un +1 al disparo en el arma en el que este acoplado.

PRECIO	REPARACIONES	PESO	ESPECIAL
250	100	1 Kg.	

CAMALEONINA

Una extraña sustancia viscosa, que al recubrir un objeto o persona le hace confundirse con el entorno, por lo que se puede ocultar con mucha facilidad y de ser descubierta el contrario tendrá un -1 al disparo contra él.

PRECIO	REPARACIONES	PESO	ESPECIAL
100			

ESCANER

Un aparato capaz de detectar cualquier ser vivo o cualquier emisión de energía a 100 metros de distancia, dando indicaciones a demás del tipo de objetivo detectado.

PRECIO	REPARACIONES	PESO	ESPECIAL
400	100	5 Kg.	

FRENZON

Uno de los tipos de droga de combate más comunes, el frenzon provoca un estado de furia asesina en cualquier personaje durante cosa de media hora, aumentando sus ataques y su fuerza en 1 punto. Por desgracia tras pasar el efecto el personaje quedará exhausto y débil (los mismos efectos pero negativos) durante varias horas.

PRECIO	REPARACIONES	PESO	ESPECIAL
50			

MOCHILA DE SALTO

Las mochilas de salto permiten a su usuario realizar grandes saltos en el aire, hasta una distancia de 50 mts. Y una altura de 15 mts. Aunque el aterrizaje no siempre es muy exacto, teniendo una desviación de 1D3 mts. del punto deseado.

PRECIO	REPARACIONES	PESO	ESPECIAL
400	100	90 Kg. (cada una)	

PIEDRA – ALMA ELDAR

Todo eldar, se dedique a lo que se dedique, lleva encima una piedra-alma, un artefacto con una gran sensibilidad psíquica, encaminado a absorber el espíritu del portador cuando este fallezca, evitando así que vaya al warp, donde sería devorado por Slaanesh, la maldición de los eldar. De este modo una piedra-alma es un objeto enormemente valorado por un personaje eldar, que lo protegerá a toda costa, nunca se separará de él y hará lo imposible por recuperarlo o sustituirlo si lo pierde. Peso: 50 Gr. Coste: 10 créditos (para cualquier personaje no eldar apenas 1 crédito como souvenir raro).

PIERNAS TELESCOPICAS

Un típico invento orko, el “instalar” unas piernas alargables, que confieren un +2 al movimiento y ganar 1 metro más de altura.

PRECIO	REPARACIONES	PESO	ESPECIAL
50	10	10 Kg. (cada una)	Orkos solo

SALTADOR WARP

Un sofisticado aparato, el saltador warp permite a su usuario desplazarse instantáneamente 20 mts. en cualquier dirección, sin perder ni un segundo para realizar cualquier otra acción, aunque en un 5% de las ocasiones el salto sale mal y el usuario se pierde en el warp.

PRECIO	REPARACIONES	PESO	ESPECIAL
1000	500	40 Kg.	

TELEPORTADOR ARAÑA

Los teleportadores de las arañas warp eldar son sofisticados aparatos capaces de teletransportar a sus usuarios hasta 50 metros en cualquier dirección, esquivando cualquier obstáculo, y su tiempo de activación es casi instantáneo, por lo que podrán realizar 2 por turno, una tras de otra y a la vez hacer cualquier acción muy rápida entre medias (como disparar un arma que no sea pesada o complicada de usar, por ejemplo). Llevan sensores para evitar teleportaciones dentro de masas sólidas. Tienen la posibilidad de realizar saltos a más distancia, pero entonces su precisión se ve disminuida y pueden producirse accidentes en el generador warp (15% de posibilidades cada salto). El resultado de producirse una malfunción debe consultarse en la siguiente tabla tras tirar 1D6:

- 1 - Desviación: El guerrero eldar se teleporta desviado 2D100 metros en una dirección al azar, aunque los sistemas de protección siguen activados.
- 2, 3 – Intrusión: El salto fallido crea una abertura en el warp por donde penetra un demonio del caos elegido al azar, que inmediatamente ataca al eldar y a cualquier ser vivo cercano.
- 4,6 – Desaparición: El personaje es succionado por el warp y su cuerpo y alma son destruidos allí.

VARA DE WEIRDBOY

Todos los weirdboys orkos llevan este tipo de varas de cobre, que les permiten descargar el exceso de energía sin peligro para ellos, así como usarla como si de una vara de poder normal se tratase.

PRECIO	REPARACIONES	PESO	ESPECIAL
300	50	5 Kg.	Orkos solo

LISTA DE VEHICULOS

A la hora de incorporar cualquier vehiculo al juego, basta con usar las características del vehiculo en cuestión de las reglas del juego de tablero, cambiando su velocidad en metros por turno de juego, y conservando blindajes y armamento.

LISTA DE MUTACIONES DEL CAOS

La siguiente lista de mutaciones indica el resultado general de la mutación y sus posibles consecuencias. De no indicarse ninguna es que es un efecto puramente cosmético, pero incluso al cambio más pequeño un personaje puede sacarle utilidad en un momento dado. En todos los casos el DJ toma el papel del dios del caos que da el "regalo", por lo que él decidirá las consecuencias y los grados de aplicación exactos de las mutaciones.

Tirar un dado de 100 (1D100) y consultar en la siguiente tabla:

1, 2 – Secreción ácida: El mutante secreta un ácido corrosivo por la piel. Esto le impide llevar cualquier tipo de armadura, ya que la corroerá en pocas horas, pero en cuerpo a cuerpo sus ataques tienen un +1 a la fuerza.

3, 4 – Ojo adicional: El mutante tiene un ojo extra, situado cerca de los normales y simétrico a ellos. Su iniciativa sube en 5 puntos.

5, 6 – Albino: El mutante es albino, lo que le hace especialmente sensible a la luz solar.

7, 8 – Atrofia: El personaje ha sufrido la atrofia de uno de sus miembros elegido al azar. (Ver sección de pérdida de miembros).

9, 10 – Rostro de un animal: La cara del personaje se transforma en la de un animal salvaje (un oso, lobo, zorro etc.) elegido por el DJ. De tratarse de un predador el personaje ganará un ataque extra en cuerpo a cuerpo.

11, 12 – Piel oscura: Lo contrario del albinismo, el personaje ve como su piel se hace negra totalmente. Esto le proporciona una gran protección contra radiaciones leves.

13, 14 – Ansia de sangre: El mutante se convierte en un loco salvaje en cuanto ve sangre, volviéndose totalmente incontrolable y agresivo.

15, 16 – Sustitución de sangre: La sangre del personaje se convierte en una sustancia extraña, como ácido, metal fundido, electricidad etc. Esto no le perjudica en modo alguno, pero si es herido pueden pasar cosas muy raras a su alrededor.

17, 18 – Piel coloreada: La piel del mutante se colorea de forma extravagante (rosa con pintas, fosforito a rayas etc.).

19, 20 – Engendro del caos: El personaje es elegido por sus dioses para convertirse en un engendro del caos: cada día a partir de ahora recibirá una mutación diferente sacada de esta tabla, perdiendo además 1D10 puntos de Inteligencia. Al llegar a 5 o menos perderá la razón y huirá, perdiéndose el personaje.

21, 22- Nube de moscas: El personaje se ve rodeado por una enorme nube de moscas, que se dedican a molestar a sus contrincantes en cuerpo a cuerpo, con lo que estos tendrán un modificador de -1 en combate contra este personaje.

23, 24 – Cuernos: Al personaje le salen un par de hermosos cuernos, lo que, aparte de mosquearle mucho, sobre todo si esta casado, le permite un ataque extra en cuerpo a cuerpo.

25, 26 – Cruce de especies: El personaje sufre una mezcla fisiológica con un animal, por lo que puede adquirir la cabeza de una mosca, las patas de un ave, las alas de un murciélago etc.

27, 28 – Inestabilidad dimensional: El personaje se vuelve inestable, y en momentos de gran tensión tiene un 25% de posibilidades de teleportarse 1D100 kilómetros en una dirección al azar.

29, 30 – Ojos saltones: Los ojos del personaje sobresalen en un par de tentáculos como los de un caracol, lo que le permite habilidades tan curiosas como mirar a la vez hacia delante y hacia atrás.

31, 32 – Enormemente gordo: El personaje se vuelve increíblemente obeso, una bamboleante masa de carne, cuadruplicando su peso. Su movimiento, destreza e iniciativa bajan a la mitad, pero sus puntos de vida se doblan.

33, 34 – Colmillos: Al mutante le salen dos estupendos colmillos de 3 o 4 centímetros.

35, 36 – Pelo ardiente: El pelo del personaje se transforma en una pequeña fogata que nunca se apaga (muy útil cuando se esta a oscuras).

37, 38 – Elección del personaje: Al personaje le es dado el raro honor de elegir el regalo de su dios, por lo que elegirá (con rapidez, los dioses del caos no son pacientes) cual de las mutaciones de esta sección quiere tener.

39, 40 – Sin cabeza: El personaje pierde la cabeza, moviéndose todos los órganos de esta hacia el pecho (ojos, cerebro etc.).

41, 42 – Fealdad extrema: El rostro del personaje se transforma en una pesadilla capaz de asustar al mas pintado, por lo que en combate cuerpo a cuerpo su iniciativa aumenta en 10 puntos durante el primer turno de lucha (por el susto).

43, 44 – Mirada hipnótica: La mirada del personaje es capaz de alelar a cualquiera, por lo que en combate cuerpo a cuerpo (o simplemente en cualquier situación en la que se le mire a los ojos) el contrario deberá pasar una tirada de Resistencia mental o quedará traspuesto durante 1D6 turnos.

45, 46 – Invisibilidad: El personaje es invisible (no así sus ropas y equipo).

47, 48 – Miedo irracional: El personaje le coge pánico a algo en particular: las plantas, el agua, los niños, cualquier cosa elegida por el DJ, de la que tratará de escapar en cuanto la vea.

49, 50 – Ilusión de normalidad: No importa cuantas mutaciones o alteraciones tenga el personaje, ya que siempre parecerá a los ojos de los demás como un individuo perfectamente normal.

51, 52 – Levitación: El personaje es capaz de levitar hasta una altura de unos 10 metros durante 1D6 horas seguidas.

53, 54 – Piernas largas: Las piernas del personaje doblan su longitud, con lo que se añade 1 punto a su movimiento.

55, 56 – Cuello enorme: El cuello del personaje triplica su longitud.

57, 58 – Mecanoide: Parte o la totalidad del cuerpo del personaje se transforma en una mixtura de carne y maquinaria. Esto le da 1 punto extra de Resistencia, pero le hace sensible a la oxidación y la electricidad, entre otras cosas.

59, 60 – Magia: El personaje se transforma en un psíquico de nivel 1 (o de un nivel superior si ya lo es, excepto si es de nivel 4º, en este caso no hay variaciones).

61, 62 – Inmune a la magia: El personaje se hace inmune a cualquier poder psíquico que trate de dañarle, tal y como si su Resistencia mental fuera 100 e inmodificable.

63, 64 – Pelo largo: El personaje adquiere una enorme melena que nunca deja de crecer, por lo que en apenas un día aumenta hasta 2 metros de longitud.

65, 66 – Cerebro masivo: El cerebro del personaje dobla su tamaño, con lo que su Inteligencia y Resistencia mental sube en 1D10 puntos.

67, 68 – Doble cabeza: Al personaje le sale otra cabeza, y entre las dos controlan el cuerpo, con lo que el resultado es como si se tuviera dos personajes en uno.

69, 70 – Cíclope: El personaje pierde un ojo, con lo que su iniciativa baja en 1D6 puntos.

71, 72 – Cola prensil: Al mutante le sale una cola prensil, como la de un mono.

73, 74 – Regeneración: El personaje regenera de forma autónoma cualquier daño recibido, por lo que se curará de 1D6 heridas por hora, incluso si ha muerto o incluso si su cuerpo ha quedado hecho pedazos, excepto cualquier daño producido por el fuego del cualquier tipo.

75, 76 – Garras: Las manos del personaje se convierten en garras. Esto le confiere un punto mas de fuerza en combate cuerpo a cuerpo, pero le hace disminuir en un punto su habilidad de puntería.

77, 78 – Cola de escorpión: Al personaje le sale una enorme cola de escorpión, lo que le confiere un ataque extra con una fuerza de 5 y 1D6 puntos de daño extra por el veneno.

79, 80 – Piel coriacea: La piel del mutante se vuelve coriacea y dura, por lo que su resistencia aumenta en 1 punto.

81, 82 – Piernas cortas: Las piernas del mutante se acortan, por lo que su movimiento disminuye en 1 punto.

83, 84 – Cabeza cadavérica: La cabeza del personaje se transforma externamente en una calavera, aunque sin perder funcionalidad alguna.

85, 86 – Fuerza: Los músculos del personaje se hacen más fuertes, aumentando en 1 punto su fuerza.

87, 88 – Telekinesis: El personaje es capaz de mover objetos de hasta 10 kilos solamente con su mente, hasta una distancia de unos 100 metros y durante unos 10 minutos.

89, 90 – Teleportación: El personaje es capaz de teleportarse instantáneamente a cualquier lugar en el que haya estado anteriormente y que esté a una distancia máxima de 100 kilómetros.

91, 92 – Maestro de armas: El personaje se vuelve un experto instintivo en armas, con lo que cualquier habilidad relacionada con armas sube en un 20%.

93, 94 – Alas: Al personaje le salen alas, que le permiten dar grandes saltos de hasta 25 metros o bajar precipicios planeando.

95, 96 – Vampirismo: El personaje se transforma en un vampiro, se alimenta solo de sangre y no puede soportar la luz del sol.

97, 98 – Inestabilidad temporal: El personaje es temporalmente inestable, por lo que en momentos de gran tensión hay un 25% de posibilidades de que se transporte 1D10 minutos en el futuro.

99, 100 – Tentáculos: Uno o varios de los miembros del personaje se transforman en tentáculos.

LISTA DE PODERES PSIQUICOS

LISTA DE IMPLANTES BIONICOS

BRAZO SERVOMECANICO

Este tipo de implante permite al usuario tener 3 brazos útiles, siendo este mas fuerte y resistente, además de preciso, que los naturales. Cualquier actividad realizada usando este brazo le confiere al personaje +2 en fuerza y +1 en destreza, aunque cuenta como si se llevase una armadura de potencia en cuanto a penalizaciones al movimiento y demás. Su mantenimiento es relativamente barato ya que son piezas resistentes (probabilidad de avería 15% anual). Coste medio de las reparaciones: 25 créditos. Coste total: 300 créditos.

BRAZO ARTIFICIAL

El tener un brazo mecánico supliendo a uno natural confiere ciertas ventajas, como son un aumento en la fuerza (Fue +1) y la precisión (Des +1) aunque también un aumento del peso total (equivalente a llevar una armadura mesh) y una cierta tendencia a desajustarse (probabilidad de avería 50% anual) con un coste medio de reparación de 25 créditos. Coste total: 250 créditos.

OJO BIONICO

Incluso un ojo dañado puede sustituirse por uno artificial, que añade a la función normal del ojo el tener incorporado un sistema de puntería, que confiere un +1 a todas las tiradas con armas de fuego del personaje. Probabilidad de avería 10% anual. Coste medio de reparación: 50 créditos. Coste total: 350 créditos.

PIERNA BIONICA

Un personaje con este implante será capaz de avanzar mas deprisa (+1 a la velocidad) y durante mas tiempo (un 25% mas de tiempo). Probabilidad de avería

25 % anual. Coste medio de las reparaciones: 20 créditos. Coste total: 250 créditos.

PULMONES BIONICOS

Permiten respirar con más efectividad, y filtran las impurezas del aire de modo que con ellos se puede respirar en atmósferas viciadas o cargadas de toxinas. Probabilidad de avería anual: 10%. Coste medio de reparaciones: 15 créditos. Coste total: 300 créditos.

OIDO ARTIFICIAL

Este tipo de implante permite un aumento de la sensibilidad auditiva de hasta un 100%, incorporando además mecanismos de protección contra bruscas subidas de volumen. Probabilidad de avería anual: 5%. Coste medio de reparaciones: 25 créditos. Coste total: 100 créditos.

BRAZO – ARMA

Un implante muy común entre los esclavos de las minas imperiales o los gladiadores de las ciudades-colmena es la sustitución de un brazo por una sierra gigante, un taladro o cualquier otra herramienta, que bien pueden ser utilizadas como armas. Estos implantes tienen las mismas características que un brazo servomecánico normal, exceptuando que no confieren ventajas en destreza, si no que añaden el arma que lleven incorporada al arsenal del personaje. Costes idénticos al brazo servomecánico.

BIONICOS ORKOS

Los mekanikos orkos son expertos en crear estrafalarios inventos para implantar a sus pacientes. Mientras la mayor parte son similares a los descritos anteriormente, solo que por regla general más toscos, ruidosos y fáciles de estropearse (cualquier imitación orka de un implante normal tiene un 10% más de posibilidades de estropearse), existe toda una colección aparte de cosas extrañas que un orko puede llevar implantadas, desde un monociclo en lugar de piernas, un brazo telescópico a un cráneo relleno con explosivo que se detona cuando el propietario muera... las variantes son ilimitadas, luego su creación, coste y características están libres para cualquier jugador imaginativo (que tomará el papel de mekaniko orko) tras ser “homologadas” y aceptadas por el DJ.

LISTA DE LUGARES CONOCIDOS EN LA GALAXIA Y MAPA

Copyright 1996, Mo' Teef Productions

ABISMO, EL

Un barranco de más de un kilómetro de profundidad, situado en la colmena Primus de Necromunda y donde se encuentra la catarata de polvo.

ADANTRIS V

Un planeta que resistió el asedio de las tropas imperiales durante la gran cruzada, gracias a su hiperdesarrollada tecnología, durante 2 años. Fue destruido por un cometa redirigido contra su superficie.

ADMINISTRATUM

Un edificio gubernativo en Terra.

AGUJERO DE HAGEN, EL

Una taberna situada en el agujero de la gloria, en el submundo de Necromunda.

AGUJERO DE LA GLORIA, EL

Un campamento en el submundo de Necromunda.

ALA DE LA MUERTE (DEATHWING)

Nave de desembarco de la 1ª compañía de los ángeles oscuros, que se convertiría en su nombre más tarde.

ALAITOC

Uno de los mundo-nave eldar, cuyo nombre significa "Luces en la oscuridad infinita".

ALCATRAN

Un mundo colmena.

ALGANAR

Planeta destruido por la Inquisición.

ALGOL IX

En este planeta Bjorn de los lobos espaciales mató al demonio Thran'saba, salvando al gobernador de ser sacrificado.

ALPHANEX

Región del planeta Mordrak, donde los lobos espaciales derrotaron en una batalla a los orkos.

ALTANSAR

Mundo-nave eldar destruido 500 años después de la caída de los eldar y hogar natal de Maugan-Ra.

ALTAR DE ASHUR

El primero de los altares de los guerreros aspect eldar.

ALTAR DE ASURYAN

Un altar localizado en Iyanden.

ALTAR DE ROBOUTTE GUILLIMAN

Situado en Macragge, contiene el cuerpo del primarca muerto, y es uno de los Lugares más sagrados del imperio.

ANATHASIA

Planeta, escenario de las conquistas del señor de la guerra Khan y la destrucción de Ramnion.

ANGELUS MORTE

Navío espacial de combate, que en cierta ocasión encontró al pecio espacial "prisión de las almas perdidas".

APOTHECARION

Nombre genérico para los hospitales.

ARCADIUM

Lugar de una batalla entre la Deathwing de los ángeles oscuros y los genestealers.

ARDEN IX

Planeta del renegado señor Tyrell, Adorador de Slaanesh.

ARIES PRIME

Ciudad de Marte, enclave de grandes fábricas y almacenes de munición.

ARMAGEDDON

Mundo colmena imperial, atacado por el caos y por los orkos en diferentes épocas. Hogar del comisario Yarrick.

ARMAGEDDON PRIME

Uno de los continentes de Armageddon.

ARMAGEDDON SECUNDUS

Otro de los continentes de Armageddon.

ASAHEIM (CSW)

Mundo imperial.

ASSIMILARUM

Nombre genérico para lugares de reunión de masas, festivales religiosos, etc.

ASUR

Mundo natal de Asurmen, señor fénix y primero de los guerreros aspect, destruido durante la caída de los eldar.

ATAUD DEL GIGANTE, EL

Meseta rocosa situada en el planeta Miral.

ATTILA (O ATTILEA)

Mundo de los Rough riders atileanos.

AUDITORIUM

Una zona de reunión.

B

BAAL

Mundo natal de los ángeles sangrientos.

BADAB

Mundo natal del capítulo de los garras astrales, capítulo rebelde promotor de la guerra del cuarto cuadrante, pacificado por las tropas imperiales.

BADLANDING

Sistema cercano a Charadon.

BAKKA

Base de la flota imperial y puesto estratégico de mando del Segmentum Tempestus.

BALUR

Primer destino del ogryn Nork Deddog.

BARAC

Mundo imperial.

BARBARIUS

Sistema solar imperial.

BARBARIUS PRIME

Ciudad del planeta Barbarius, sede de una gran batalla entre eldars del mundo nave Alaitoc y la guardia imperial.

BARNASSUS

Planeta situado en el Ultima Segmentum y lugar de un enfrentamiento con una flota tyranida.

BARRANCOS DE GRUBNAK, LOS

Paraje del planeta Epsilon Octarius, lugar de construcción de gargants orkas.

BASTIÓN ETERNO

Una enorme fortaleza situada en la Tierra.

BETAN

Planeta cuyo sistema de catacumbas fueron escenario de una batalla entre orkos y marines de los lobos espaciales, y donde obtuvo renombre el guardia del lobo Durfast de Mordrak.

BIBLIOTECA NEGRA, LA

Mundo-nave eldar depositario de todos los conocimientos de los eldar sobre el caos. Su acceso esta muy restringido y su localización oculta.

BIEL-TAN

Mundo-nave eldar, cuyo nombre significa "Renacimiento de antiguos días".

BORDE DEL ESTE, EL

Zona de la galaxia situada más allá del alcance del Astronomicón, pero en la que existen mundos habitados en tiempos antiguos.

BOROS

Planeta escenario de una incursión orka, donde fue vista la legión de los condenados.

BRADABANT

Una ciudad del planeta Catenanda, sede de una forja del Adeptus Mechanicus.

BRAZOS ESPIRALES

Las espirales de estrellas de la galaxia.

BUNKER DE GIMBLI, EL

En el que el Runtherd Zodgrod Wortsnagga mató a un mekaniak con su propio Shokk Attack Gun, siendo expulsado de su tribu.

C

CADIA

Mundo imperial en la frontera con el ojo del terror, hogar de las tropas de choque de Cadia.

CALACO

Mundo imperial.

CALTH

Planeta sin atmósfera situado en el sistema Ultramar, famoso por sus astilleros espaciales.

CÁMARA DE LAS ALMAS PERDIDAS

Lugar de entrenamiento de los Exarcas eldar.

CAMINO SIN SALIDA, EL

Una zona de las profundidades de la colmena en Necromunda.

CANTENANDA

Planeta, lugar de grandes batallas en la herejía de Horus.

CAPILLA

Lugar de culto y meditación de los marines espaciales.

CAPILLA DE LOS HEROES CAIDOS

Santuario en la tierra donde se encienden velas negras por los marines espaciales caídos heroicamente.

CARSIN

La mayor ciudad de Darvon VI, dotada de un espaciopuerto.

CASA DEL SENADO, LA

La casa directiva en Macragge.

CASTELLUM JERICÓ

Fortaleza de Marte, destruida durante la herejía de Horus.

CASTRUM EXERCITUS

Nombre genérico de las barracas de tropas.

CATACHAN

Mundo de la muerte imperial, hogar de los regimientos catachianos de la guardia imperial, así como de varios miles de letales criaturas

CATARATA ASCENDENTE, LA

Lugar de una resistencia heroica de los lobos espaciales al mando de su primarca, Leman Russ.

CATARATAS DE POLVO. LAS

Nombre de un campamento en el submundo de Necromunda.

CAVERNA DE LA NOCHE

Lugar en el que practican sus habilidades los segadores oscuros eldar

CELLARION

Nombre genérico de los depósitos de alimentos.

CENSORIUM

Nombre genérico de los edificios de censos imperiales.

CENTINELA V

Estación espacial situada en Devlan III, tomada por genestealers y recuperada más tarde por los lobos espaciales.

CERES

Satélite de Marte. Nombre del tratado que firmó la alianza entre Marte y la Tierra al comienzo de la gran cruzada.

CERES XIV

Puesto fronterizo destruido tras una fiera resistencia por una de las flotas tyranidas.

CHAERON

Uno de los ríos de Armageddon.

CHARADON

Imperio orko cercano al mundo-forja de la Legio destructor, y hogar del señor de la guerra orko Snagrod.

CHBAL

Planeta natal de la criatura llamada Rebotador.

CIUDAD BAJA, LA

La población estable situada a más profundidad en la colmena Primus de Necromunda.

CIUDAD COLMENA

Vastas ciudades imperiales, ocupadas por miles de millones de habitantes, que ocupan continentes enteros.

CIUDAD COLMENA ACHERON

Una ciudad-colmena en Armageddon Secundus.

CIUDAD COLMENA ACROPOLIS

Una colmena de Necromunda, donde se halla la espiral del nautilus.

CIUDAD COLMENA HADES, LA

Ciudad-colmena situada en Armageddon secundus, donde el comisario Yarrick

coordinó la defensa en los días finales de la invasión orka de Armageddon.

CIUDAD COLMENA HELSREACH, LA

Una de las ciudades-colmena en Armageddon Secundus.

CIUDAD COLMENA INFERNUS

Una de las ciudades-colmena de Armageddon Secundus

CIUDAD COLMENA NEMESIS

Ciudad-colmena en Ichar IV, defendida de las tyranidas por los ultramarines.

CIUDAD COLMENA OCEANUS

Ciudad-colmena en Ichar IV, atacada por fuerzas tyranidas de la flota Kraken.

CIUDAD COLMENA PRIMUS

La ciudad-colmena más importante, grande y antigua de Necromunda.

CIUDAD COLMENA TARTARUS, LA

Una de las ciudades-colmena de Necromunda, donde el Ordinatus Armageddon detuvo el asalto de las fuerzas del caos. También es el nombre de una ciudad-colmena de Armageddon, sede del gobernador von Strab.

CIUDAD COLMENA TEMPESTORA, LA

Una de las ciudades-colmena de Armageddon Prime.

CIUDAD MACRAGGE

Capital del planeta Macragge.

CIUDAD PLASTA

Una población del submundo de Necromunda.

CIUDAD VIEJA, LA

Un punto defensivo en Ichar IV, escenario de duros enfrentamientos entre la guardia imperial y las tyranidas.

CIUDADELA DE LA JUSTICIA, LA

Una fortaleza de la Tierra.

COLINA 309, COLINA 310.

Puntos estratégicos en una batalla entre orkos y marines imperiales.

COLINA DE LOS ANCESTROS

Donde la nave Deathwing de los Angeles oscuros aterriza cada cien años, en uno de sus mundos natales.

COLINA DE LAS ESPALDAS ROTAS, LA

Lugar en el que el ogryn Nork Deddog salvó la vida de su coronel, tras una

derrota.

COLMILLO, EL

Base de los lobos espaciales en el planeta Fenris.

COMPLEJO FACTORIA CRUCIBLE

Zona industrial de la Tierra.

COMPLEJO FACTORIA VOLCANUS

Una zona industrial en la Tierra.

COMPLEJO INDUSTRIAL INFURNACE

Una zona industrial en la Tierra.

CORREDORES DE HARK, LOS

Zona estelar en el segmento Ultima.

CRISTO

Un planeta rural bajo dominio imperial.

CROESUS

Uno de los antiguos mundos del imperio eldar.

CROTALINE

Un crucero de batalla de los tiempos de la herejía de Horus, destruido por el navío de combate Lacertian.

CTHELLE

Mundo de la muerte imperial, hogar del oso cthelleano.

CTHO

Un antiguo y desaparecido mundo-nave eldar.

CYPRA MUNDI

Base de la flota imperial y puesto de mando estratégico situado en el Segmentum Obscurus

D

DABENLAR IV

Planeta localizado en un punto de entrada del warp, escenario de una cruenta batalla entre lobos espaciales y eldar.

DARVON VI

Planeta situado en el racimo de Chiron, lugar del primer encuentro con la raza Genestealer y posteriormente destruido.

DARVON VIII

Planeta gaseoso.

DAVIN

Mundo primitivo en el que el warmaster Horus fue poseído por un demonio del warp, dando comienzo a la herejía de Horus.

DELAHON

Un planeta gigante alrededor del cual orbita la fortaleza de los Angeles oscuros.

DELTA VAS

Colonia minera squat, escenario de una sangrienta batalla entre squats y tyranidas.

DENEROS 3

Planeta atacado y arrasado por las tyranidas tras una cruenta batalla con la guardia imperial.

DESIERTO DE SULFURO DEL NORTE, EL

Enclave en el mundo de Treab, escenario de una batalla entre el capitulo de marines de los Salamandras y tropas del caos de la guardia de la muerte, ganada por estos últimos

DESTRIPADOR DE MUNDOS, EL

Pecio espacial.

DEUCALION

Planeta escenario de una batalla en la que el capitulo de marines de los Arañas salvaron al warmaster Solon.

DEVLAN

Sistema solar situado en el extremo sudeste de la galaxia, lleno de planetas ricos en minerales

DIABLO

Cadena montañosa en el planeta Armageddon.

DIABOLUS

Uno de los ríos del planeta Armageddon.

DIMMMAMAK

Planeta en el que el ogryn Nork Deddog hizo famoso por la gorra de comisario

que llevaba.

DOMINUS ASTRA

Navío de combate de la clase emperador, destruido por la flota tyranida Behemoth.

DOMO DE LOS VIDENTES DE CRISTAL, EL

Lugar en el que las piedras-alma de los eldars muertos son colocadas.

DORAC ALPS

Región del planeta Cadia.

DORHAI

Mundo-nave eldar que no permite tratos ni comunicaciones con los demás mundos-nave, creyéndoles a todos contaminados por el caos

DORN

Sistema solar cercano a Ryza.

DESCANSO DEL DRAGÓN, EL

Lugar donde practican y se entrenan los Dragones de fuego eldars.

DOS TUNELES, LOS

Un lugar del submundo de Necromunda.

DUBRADUR

Una ciudad del planeta Catenanda.

DULAN

Planeta en el que el primarca de los lobos espaciales, Leman Russ, y el primarca de los ángeles oscuros, Lion El'Johnson comenzaron su enemistad.

DULMA'LIN

Mundo imperial.

DURO

Mundo exodita eldar usado como base por el pirata Galadhar el gris.

E

EISENSTEIN

Nombre de la fragata en la que un grupo de marines espaciales leales huyeron

para avisar al imperio sobre la inminente traición de Horus.

ELDANESH

Nombre de la luna roja del mundo natal de los eldar, llamada así en honor del gran héroe eldar.

ELDORADO

Uno de los mundos del antiguo imperio de los eldar.

ELEVACIÓN DE BULTHA, LA

Una pequeña colina en el mundo de Rynn.

EPSION OCTARIUS

Planeta escenario de una cruenta batalla entre orkos y guardia imperial.

ERSSIAN

Planeta escenario de una batalla durante la herejía de Horus, llamada el baño de sangre de Erssian.

ESCRITORIO

Una sala con terminales de ordenador.

ESPACIO SALVAJE, EL

Todas las zonas de espacio de la galaxia que están inexploradas o bloqueadas por tormentas del warp.

ESPACIOPUERTO DAMOCLES, EL

Uno de los espaciopuertos de la Tierra.

ESPACIOPUERTO DE LA MURALLA DE LA ETERNIDAD

Zona del inicio del ataque de Horus sobre la Tierra

ESPACIOPUERTO PRIMUS

El mayor espaciopuerto de la Tierra en tiempos de la herejía de Horus

ESPACIOPUERTO DE LA PUERTA DEL LEON, EL

Espaciopuerto de la tierra, escenario de duros combates durante el asalto de las fuerzas del caos, entre renegados y marines del capitulo de los cicatrices blancas.

ESPANDOR

Planeta cerca del sistema Macragge, donde el emperador reencontró a Roboute Guilliman.

ESPERANZA DE OTROS DIAS

Mundo-nave eldar.

ESPERANZA PERDIDA

Mundo de la muerte, hogar de seres como los crotálidos, los gusanos-latigo y el pez destripador.

ESPIRAL, LA

La parte más alta de la ciudad-colmena Primus en Necromunda, hogar de las casas nobles.

ESPIRAL BALTHASAR

Lugar donde se encuentra el palacio imperial del planeta Gehenna prime.

ESPIRAL PALATINA, LA

Una de las espirales del Necromunda, hogar de la banda de las arañas y lugar también de localización de una fortaleza de los puños imperiales

ESPORA, LA

Una nave espacial de transporte, atacada por genestealers

ESTACIONES CENTINELA

Estaciones espaciales defensivas situadas, entre otros lugares, alrededor del sistema Devlan, para protección contra piratas, y en las que el capitulo de marines espaciales de los Lamentadores hicieron su resistencia final contra las tyránidas.

ESTIGIAS

Uno de los ríos de Armageddon.

ESTIGIAS VIII

Uno de los mundos-forja del sistema Vulcanis, una luna de un planeta gigante gaseoso.

ESTRELLA DE GILDEN, LA

Escenario de una famosa batalla.

ESTRELLAS DEL HALO, LAS

Las estrellas y sistemas solares situados en los límites de la galaxia.

EUMENDIES

Uno de los ríos de Armageddon.

EUREKA

Planeta de tamaño mediano en el sistema Owa, cercano a un campo de asteroides muy rico en minerales, pero infestado de genestealers

FALTHOR

Una ciudad del planeta Catenanda, donde se halla una refinería de yttrium.

FENRIS

Mundo hogar de los lobos espaciales.

FONDO DE LA COLMENA, EL

Base de la ciudad-colmena Primus en Necromunda.

FORESTAS DEL SILENCIO, LAS

Una de las partes del mundo-nave Iyanden.

FORJA DE LAS ALMAS PERDIDAS, LA

Una parte del mundo-nave Iyanden, dedicada a la fabricación de naves espaciales.

FORJA DE LOS CANTORES, LA

Otra zona dedicada a la fabricación de naves espaciales del mundo-nave Iyanden.

FORJA DE HEYDIK, LA

Escenario de una batalla ganada por los squats.

FORJA DE KILVAN, LA

Un mundo squat.

FORMANN C2

Mundo primitivo imperial en el sistema Lamarno

FORMUND VI

Mundo natal del famoso Ogryn Nork Deddog.

FORTALEZA DE LA LUNA ROJA, LA

Una fortaleza en el mundo-nave de Iyanden, dedicada a la defensa contra ataques exteriores mediante torpedos de plasma.

FORTALEZA DE LAS LAGRIMAS

Otra fortaleza de Iyanden, semejante a la anterior.

FORTALEZA PERDIDA DE DARGON, LA

Enclave causa del enfrentamiento entre la liga de Grindel y la de Thor.

FORTALEZA PROHIBIDA, LA

Una fortaleza de la Tierra.

FORTALEZA DEL SOL SINIESTRO, LA

Fortaleza tomada por los lobos espaciales durante la rebelión de Próxima, y en el que Bjorn sufrió grandes heridas que acabaron confinándole en un dreadnought.

FORTALEZA DE THRUND, LA

Un bastión squat.

FORTALEZA DE LA VERDAD

Una fortaleza de la Tierra.

G

GALACTIS LUXOR

Navío imperial destruido por las tyranidas.

GALASPAR

Ciudad imperial.

GALVIN IV

Planeta escenario de una batalla entre orkos y marines.

GANGAVA

Planeta situado en los bordes del ojo del terror. Informes falsos hicieron creer al gran lobo Harek Ironhelm que se trataba de una base del capitulo de marines rebeldes de los mil hijos.

GANIMEDES

Una de las lunas de Júpiter, actualmente clausurada y de acceso prohibido, posiblemente debido a un terrible accidente con propulsores warp.

GATHALAMOR

Lugar en el que 800 capítulos de marines espaciales se reunieron para recordar sus juramentos de fidelidad.

GEHENNA

Planeta imperial, atacado durante el Waagh! Hargluk.

GENERATORIUM

Nombre genérico de una estación energética.

GENETORIUM

Nombre genérico de los bancos genéticos imperiales.

GLAUDOR

El único continente del planeta Talassar, escenario de una batalla entre orkos y ultramarines poco después de finalizada la herejía de Horus.

GOLGOTHA

Colonia minera squat, escenario de una gran batalla entre tropas imperiales y orkos, donde el comisario Yarrick fue capturado y más tarde rescatado.

GORU

Planeta desértico.

GRAIA

Mundo atacado por genestealers y posteriormente invadido por tyranidas, para ser limpiado después por tropas imperiales.

GRAMERCIE

Ciudad defendida por el capitulo de marines de los puños carmesíes durante la campaña de Sangraal, dentro de la herejía de Horus.

GRAN ALTAR DE LA TECNOLOGIA, EL

Gigantesca base de datos que contiene la totalidad del conocimiento de los Adeptus Mechanicus.

GRAN BASTIÓN, EL

Fortaleza situada en el planeta Boros.

GRUBRAT

Pequeña ciudad orka.

GURANTA D

Mundo natal del primarca de los lobos espaciales, Leman Russ.

H

HALO, EL

Toda la zona galáctica fuera de los alcances del Astronomicón.

HAR

Lugar escenario de un cónclave imperial sobre la amenaza tyranida.

HARAN

Mundo exodita eldar, rebautizado como Haranshemash después de una fiera

batalla.

HARANSHEMASH

Literalmente, "el mundo de sangre y lagrimas", escenario de una cruenta batalla entre eldars y tropas del caos.

HELSREACH

Una población en el Mundo de Logan. También es el nombre de uno de los ríos de Armageddon.

HEMLOCK

Uno de los ríos de Armageddon.

HYDRAPHUR

Planeta con una base de la flota imperial y centro de mando estratégico de la flota Pacificus

I

IAX

También llamado el jardín de ultramar, un mundo agrícola imperial.

ICHAR IV

Planeta industrial imperial atacado por la flota tyranida Kraken, y, anteriormente, escenario de una insurrección detenida por exploradores de los ultramarines y arbitrators imperiales.

ILLIRYUM

Cordillera montañosa en el norte del planeta Macragge.

INDESTRUCTIBILIDAD

Nombre de un navío de combate imperial de la clase gótica.

INFERNUS

Uno de los ríos de Armageddon.

INTOLERANCIA

Nombre de un navío imperial de combate de la clase gótica.

INVESTIGACIÓN

La última nave espacial que escapó del planeta Tyran antes de ser invadido por las tyranidas.

ISTVAAN III

Mundo que se alzó en rebeldía contra el imperio y fue bombardeado con bombas víricas por Horus y arrasado después por los titanes de la Legio Mortis, justo antes del comienzo de la herejía de Horus

IYANDEN

Mundo nave eldar, superviviente de un ataque de una flota tyránida.

IYDRIS

Un mundo del antiguo imperio eldar.

J

JAGGA

Un mundo orko.

JAKAL

Sistema solar en el que exploradores eldar frenaron la invasión mecanizada orka del Waa Skikrot.

JAKART

Planeta en el que el comandante Macharius fue gravemente herido en una batalla contra orkos.

JERICHO

Una fortaleza de Marte, atacada por las fuerzas rebeldes durante la herejía de Horus.

JUCHA

Planeta donde el comandante Macharius enfermó de unas fiebres que le ocasionarían la muerte.

JURN

Planeta escenario de una batalla entre tropas imperiales lideradas por el capitán Jubrik Chenkov contra una horda orka.

K

KADAVAH

Ciudad del planeta Luxor, escenario de una gran batalla entre los ángeles

sangrientos y el caos.

KADO

Mundo-colmena imperial, en el que titanes hell-knights de Slaanesh lograron destruir el titán imperator Praeco Deictus.

KALLASTIN

Planeta desértico en el que el 3er regimiento de la guardia imperial de Tallarn recibió su sobrenombre de “Los tigres del desierto de Tallarn”.

KAR DUNIASH

Planeta base de la flota imperial y centro de mando estratégico del sector última.

KATO

Sistema solar cercano a Ryza.

KHANASAN

Capital y primera zona colonizada del planeta Attila.

KIMMERIA

Planeta primitivo en el Última Segmentum.

KRAVASTER

La mayor ciudad de Gehenna prime.

KURNOUS

La luna del cazador, una de las 3 lunas del mundo natal de los eldars. Color verde.

L

LABERINTO DE KULHUCAN, EL

Antiquísimo sistema de tumbas en el planeta Barbarius, donde fueron encontrados antiguos artefactos eldar.

LACERTIAN

Un crucero de guerra rebelde durante la herejía de Horus.

LAMARNO

Planeta primitivo imperial infestado por genestealers y después invadido por tyranidas, todavía fuera del control imperial

LAMMAS

Planeta escenario de una guerra de 11 años contra tropas eldars

LANZA DE LUZ, LA

Una de las fortalezas defensivas de Iyanden

LETHE

Mundo natal del capitulo de marines de los halcones llameantes, un capitulo maldito, gravemente mutado y declarado excomunicado, destruido por los caballeros grises.

LIBRARIUM

Nombre genérico de las bibliotecas o colecciones de libros y datos.

LIBRARIUM TECNOLOGICUS

Una fortaleza de la Tierra, en la que se guardan bancos de memoria con datos de la gran cruzada y que fue destruida en los primeros momentos del ataque de las tropas de Horus.

LIGA DE EMBERG, LA

La más pequeña de las ligas squats, situada en planetas cercanos al ojo del terror.

LIGA DE GRINDEL, LA

Liga squat rival de la liga de Thor.

LIGA DE KAPELLAR, LA

La mayor de las ligas squats.

LIGA DE NORGYR, LA

La liga squat más cercana a la Tierra.

LIGA DE THOR, LA

La más poderosa de las ligas squats, con 300 fortalezas.

LILEATH

La luna de la doncella, una de las tres lunas del mundo natal de los eldar, de color blanco.

LLANURAS DE TEVLARC, LAS

Escenario de una gran batalla entre rebeldes y lealistas durante la herejía de Horus, incluyendo los corredores del warp o los cabezas muertas.

LOMAS

La ciudad más grande de Ichar IV.

LUNA, LA

Satélite de la Tierra, localización de la mayor parte de las defensas orbitales terrestres.

LUTHER MCINTYRE IX

Mundo de la muerte desértico, hogar de criaturas como el Ambull, El reptador, el gusano solar y el dragón de mica.

LUXOR

Planeta escenario de una rebelión contra el imperio.

M

MA'CAELLIA

Planeta en el que fue encontrado el cuerpo del capitán Lithonius de los ángeles oscuros.

MACHARIA

Planeta desde el que el comandante Macharius lanzó sus campañas de reconquista y en el que fue enterrado y rebautizado en su honor.

MACRAGGE

Mundo natal de los ultramarines y hogar de Roboute Guilliman.

MAELSTROM

Zona del centro de la galaxia, cerca de los mundos squats.

MAELSTROM VI

Un aislado planeta imperial terraformado situado en el borde del Segmentum Obscura.

MAGDELON

Planeta con gran riqueza minera, antiguamente en posesión de los ángeles oscuros y actualmente de los lobos espaciales.

MANUFACTORIUM

Nombre genérico de las factorías y zonas industriales.

MAR HIRVIENTE, EL

Uno de los mares de Armageddon.

MARTE

Planeta del sistema solar, base de los Adeptus Mechanicus.

MARTILLO DE LOS ENEMIGOS, EL

Navío imperial, en el que por primera vez se descubrieron restos de tyranidos.

MASALI

Uno de los tres planetas que orbitan juntos, en un sistema ternario, en el sistema de ultramar.

MAUSOLEUM

Genéricamente, lugar de enterramiento y reciclaje de cadáveres.

MEREMAR

Lugar del planeta Thedarc II, escenario de una cruenta batalla.

MEROS

Mundo-nave eldar, presuntamente desaparecido.

MINAS DE MARION, LAS

Sistema minero en el planeta Marion, dedicado a la extracción de metales ligeros.

MINISTERIO NEGRO, EL

Una fortaleza en la Tierra.

MIRADOR DE LA MUERTE

Una de las ciudades-colmena en Armageddon Prime

MIRAL

Sistema solar imperial atacado por la flota tyranida Kraken.

MOLECH

Planeta hogar de la casa Devine, origen de los Caballeros-demonio de Slaanesh, un tipo de titanes exploradores.

MOLOCH

Mundo minero imperial, atacado por las tyranidas.

MONASTERIO-FORTALEZA

Bases de los capítulos de marines espaciales, donde se encuentran sus cuarteles, zonas de entrenamiento, sistemas defensivos, espaciopuertos, zonas de culto, catacumbas, etc.

MONOLITO DE YMGA, EL

Lugar situado en un planeta indeterminado en el Ultima Segmentum.

MONTAÑA FANTASMA, LA

Paraje situado en la colina de los ancestros, en el planeta natal de la Deathwing de los ángeles oscuros.

MONTAÑAS GRAILDARK, LAS

Cordillera volcánica semiactiva situada en Gehenna Prime.

MONTAÑAS DEL OESTE, LAS

Localizadas en un planeta desconocido, fueron usadas como fuente de minerales por los orkos para construir su primera Mega-Gargant.

MONTAÑAS DEL TRUENO, LAS

Cordillera montañosa en el mundo natal de la Deathwing.

MONTE AMALATH, EL

Lugar de Gathalamor donde se celebró el gran cónclave y tumba del gran confesor.

MORDIA

Mundo imperial, "el mundo de la noche eterna". Hogar de la guardia de hierro de Mordia y escenario de una gran batalla entre tropas imperiales y el caos.

MORDRAK

Mundo natal de una civilización ya desaparecida y escenario de una batalla entre orkos y lobos espaciales.

MUNDO DEL CUERVO, EL

Planeta ocupado por los eldar oscuros, reconquistado por el capitulo de marines de los halcones de fuego.

MUNDO DE GRIMM, EL

Mundo imperial.

MUNDO DE LAMB, EL

Mundo imperial.

MUNDO DE LOGAN, EL

Uno de los planetas perdidos, usado como base por el Myron Jubalgunn.

MUNDO NATAL DE LOS ELDAR, EL

Situación y nombre desconocido. Destruído tras la caída de los eldar. Tenía 3 lunas: Lileath, Kurnous y Eldanesh.

MUNDO DE NUZZGROND, EL

Planeta orko, atacado por los lobos espaciales.

MUNDO DE ORN, EL

Planeta de población ratling.

MUNDO OXIDADO

Planeta en el que Njal Stormcaller salvó la vida de Ulf Blackbrow.

MUNDO DE RYNN, EL

Planeta natal de los puños carmesíes, cuya fortaleza fue destruida por orkos.

MUNDO DE TREAB, EL

Planeta rebelde durante la herejía de Horus.

MUNDOS DE LOS CABALLEROS, LOS

Planetas colonizados por el imperio y redescubiertos por los Adeptus Mechanicus.

MUNDOS COLMENA

Planetas imperiales superpoblados, llenos de ciudades-colmena

MUNDOS CRONO, LOS

Los antiguos planetas de los eldar, hoy situados en el ojo del terror.

MUNDOS DONCELLA, LOS

Mundos terraformados por los eldar en la antigüedad.

MUNDOS ESTEPARIOS

Los planetas donde se reclutan la mayoría de los regimientos de Rough Riders.

MUNDOS EXODITAS, LOS

Planetas colonizados por los eldar tras la caída. Rurales.

MUNDOS FORJA, LOS

Mundos pertenecientes a los Adeptus Mechanicus, donde se encuentran sus fabricas, forjas y bases.

MUNDOS HOGAR, LOS

Los planetas natales de los squats, y, más genéricamente, las primeras zonas de expansión de los seres humanos.

MUNDOS HOGAR SQUATS, LOS

Los mundos bajo dominio squat.

MUNDOS INDUSTRIALES

Mundos imperiales dedicados a la minería o la industria y escasamente habitados.

MUNDOS MEDIEVALES

Mundos imperiales con un nivel cultural medieval, algo más avanzados que los mundos primitivos.

MUNDOS DE LA MUERTE

Planetas extremadamente peligrosos para los seres humanos

MUNDOS PERDIDOS, LOS

Nombre de los planetas que quedaron engullidos por el ojo del terror.

MURALLA, LA

Estructura que divide en dos la espiral y la ciudad-colmena Primus en Necromunda.

MURALLA DEL DRAGÓN, LA

Una parte del palacio del emperador en la Tierra

MURALLA DE LA ETERNIDAD, LA

Una parte del palacio del emperador.

MYMEARA

Planeta del antiguo imperio eldar.

N

NAUTILUS

Una pequeña espiral en la colmena Acrópolis de Necromunda, una vez infestada por genestealers y posteriormente limpiada.

NAVIOS NEGROS, LOS

Una flota imperial encargada de recoger las levas de psíquicos en lejanos sistemas solares y traerlos a la Tierra.

NEBULOSA KREEL, LA

Una nebulosa situada en el Segmentum Ultima.

NECROMUNDA

Mundo colmena imperial.

NU-ATOL

Mundo imperial, hogar de numerosos regimientos de la guardia imperial.

NUCLEO GALACTICO, EL

La masa de estrellas, frías y viejas, situadas en el centro de la galaxia.

NUEVA RYNN

El más grande de los campamentos en el mundo de Rynn.

O

OCEANO DE LAS TEMPESTADES, EL

Uno de los mares de Armageddon.

OCTAVIUS

Navío de guerra de los ultramarines

OGNAZDREG GARGDURSLAGULK

Pecio espacial, base del jefe orko Nazdreg ug Urdgrub, de los bad moons.

OJO DEL TERROR, EL

La mayor zona de solapamiento del warp con el espacio real en la galaxia, donde huyeron las tropas rebeldes tras la herejía de Horus.

OKKU

Planeta imperial traicionado ante los orkos por su gobernador, que fue eliminado más tarde por un asesino imperial.

OLTHANDOR

Mundo imperial.

OPHELIA IV

Planeta imperial, base de un convento priorato.

ORAN

Planeta lleno de grandes llanuras, hogar de muchos regimientos de Rough Riders de la guardia imperial.

ORATORIUM

Nombre genérico de un auditorio o lugar de culto público.

ORKTOWN

Nombre genérico que dan los orkos a sus ciudades.

ORQUIDARIO DE JADE, EL

Un pequeño bosque en el Mundo de Rynn.

OWA

Sistema solar donde se encuentra en planeta Eureka.

P

PALACIO ECLESIASTICO, EL

Situado en la Tierra, centro del Adeptus Ministorum y base de un convento-santuario.

PALACIO DEL EMPERADOR, EL

Situado en la Tierra, lugar donde se halla el trono de oro, donde descansa el emperador.

PALACIO INTERIOR, EL

La zona más profunda del palacio imperial en la Tierra, y también su última línea de defensa.

PALACIO TETRARCAL

El edificio más importante de Mordia y sede de su gobierno.

PALIDUS

Cordillera montañosa del planeta Armageddon.

PARAMAR

Mundo colmena arrasado por los titanes de la Legio Mortis.

PARAMO CEGADOR, EL

Zona alrededor de la fortaleza de Thrund.

PARAMOS BLANCOS, LOS

Zona alrededor del agujero de la gloria, en Necromunda.

PARAMOS DE ELSINORE, LOS

Escenario de una gran batalla acorazada entre marines rebeldes y lealistas durante la herejía de Horus.

PARAMOS DE FUEGO, LOS

Uno de los continentes de Armageddon.

PASO DEL CAMINO SIN SALIDA, EL

Un túnel en Necromunda que lleva hasta el camino sin salida, donde se halla un campamento.

PECADO DE CONDENACIÓN, EL

Pecio espacial, lugar del primer encuentro entre el imperio y los genestealers y donde la primera compañía de los ángeles sangrientos fue casi aniquilada.

PECIOS ESPACIALES

Antiguas naves espaciales, a veces con cientos de miles de años de antigüedad y formadas por fragmentos de varias naves fusionados, que navegan sin rumbo por el warp, y son usadas por genestealers, orkos y renegados del caos para viajar por la galaxia.

PENITORIUM

Nombre de las cárceles o zonas de detención de los monasterios de marines espaciales.

PERDUS MAGNUS

Enclave defensivo de los ángeles sangrientos, atacado por genestealers.

PIA POENA

Navío de desembarco imperial, base principal en el ataque a Catenanda.

PICO DE LAS NUBES, EL

Una montaña situada en el mundo natal de los miembros del ala de la muerte de los Angeles oscuros, llena de cavernas.

PLANETA DE LOS MUERTOS, EL

Planeta imperial del Segmentum ultima, arrasado por la flota tyranida Kraken,

PLANETAS AGRICOLAS

Planetas colonizados durante la gran cruzada, que regresaron al primitivismo medieval.

PLANETAS PARAISO, LOS

Mundos imperiales de gran belleza y vida agradable.

PLAZA DE LA PUREZA, LA

Una parte del palacio imperial en la Tierra.

PLAZA DEL TEMPLO, LA

Lugar de la Tierra cercano al palacio imperial, en el que los comedores de mundos levantaron una pirámide de calaveras humanas de 30 metros de altura durante el ataque de las fuerzas de Horus.

PLUTUS

Un río del planeta Armageddon.

PODER JUSTICIERO, EL

Navío de combate imperial de la clase gótica.

PORTRESH

Planeta imperial valerosamente defendido por tropas imperiales durante la herejía de Horus, entre otros por el capellán Fergas Nils.

PRANDIUM

Prospero mundo en el sistema ultramar, arrasado por la flota tyranida Behemoth.

PRIAM

Ciudad rebelde durante la herejía de Horus, reconquistada con ayuda del Ordinatus Priam.

PRIMER ATERRIZAJE, EL

Antigua fortaleza en el planeta Iax, la zona más antigua de colonización y la más densamente poblada.

PROCTOS MINOR

Localización de un instituto de la inquisición y hogar Jarv Advent, maestro xenobiólogo.

PROSPERO

Antiguo planeta hogar del capítulo de marines de los mil hijos, atacado por los lobos espaciales justo antes de la herejía de Horus y actualmente llamado el planeta de los hechiceros.

PUERTA CADIANA, LA

Estrecho corredor de espacio estable desde los bordes del ojo del terror hacia el exterior y única salida segura desde allí

PUERTA FINAL, LA

Última defensa del palacio imperial, en la que Sanguinius derrotó a un Bloodthirster en el asalto final del caos.

PUERTA DEL LEÓN, LA

Una de las zonas del palacio imperial en la Tierra.

PUERTA DE LAS PESADILLAS, LA

Otra entrada a la red eldar en el mundo-nave de Lyanden.

PUERTA SATURNINA, LA

Una parte del palacio imperial en la Tierra.

PUERTA DE LOS SUEÑOS, LA

Una de las entradas a la red de transporte eldar, situada en el mundo-nave de Lyanden.

PUERTAS DE ATHAN, LAS

Planeta escenario de una batalla entre eldars y tropas del caos.

PUERTAS DE CASPAN, LAS

Planeta cercano al mundo oxidado.

PUERTAS DE VARL, LAS

Planeta situado cerca de los territorios de los C'tan, vigilado por tropas imperiales.

Q

QUARAN

Bjorn de los lobos espaciales mató aquí al jefe Makrima, acabando con Waa-Makrima

QUINTARN

Uno de los tres planetas que forman el sistema ternario de Ultramar.

R

RACIMO CHIRON, EL

Zona recorrida por varias rutas espaciales.

RADNAR

Planeta escenario de una infestación genestealer, todavía hoy fuera del control imperial.

RAMNION

Ciudad, con el mismo nombre de su planeta, hace mucho abandonada y desierta.

RAPTORUS REX

Navío insignia de la flota del capitulo de marines de los halcones de fuego

RATGRAB

Población en el mundo de Nuzzgrond, arrasada por tropas imperiales.

RECLUSIAM

Nombre genérico de los santuarios de los marines espaciales donde los comandantes van a purgar sus errores y donde el capitulo guarda sus reliquias y artefactos sagrados.

RED DE TRANSPORTE ELDAR, LA

Un sistema de túneles en el warp de los eldar.

REFECTORIO

Nombre genérico de los comedores y salas de banquetes.

RIO DE LOS ESQUELETOS, EL

Uno de los ríos de Armageddon, escenario de una gran batalla entre orkos y marines de los ángeles sangrientos.

RIO GRANIKUS, EL

Río situado en el planeta Ichar IV, escenario de una batalla entre eldars y tyránidas

ROGSBURGO

Capital del planeta Tallarn.

ROSENCRANTZ

Ciudad atacada durante las batallas en la estrella de Gilden.

ROURAN

Planeta Imperial dotado de anillos y situado en el sistema de Cadia

RUEDA DE FUEGO, LA

Imperio orko cercano al mundo-forja de la Legio Destructor.

RYZA

Planeta imperial, atacado por orkos.

S

SAHARDUIN

Sistema estelar inexplorado debido a cierto enemigo muy peligroso que lo habita.

SAIM-HANN

Mundo-nave eldar, cuyo nombre significa "Búsqueda de la iluminación", el más salvaje y arrojado de los mundos-nave eldar.

SALA DE LAS DUNAS, LA

Lugar de entrenamiento de los Striking Scorpions eldars.

SALA DEL ESPLENDOR, LA

Una parte de la zona interior del palacio del emperador en la Tierra.

SALA DE LOS FANTASMAS, LA

Centro de reparaciones de los wraithguard eldars.

SALA DE LOS HALCONES, LA

Lugar de entrenamiento de los Swooping Hawks eldars.

SALA DEL JUICIO, LA

Santuario de los jueces imperiales.

SALA DE LAS NIEBLAS, LA

Lugar de entrenamiento de las Howling Banshees eldar.

SALEM

Fortaleza-monasterio situada en un asteroide y destruida por las tyranidas.

SALUTATION

Planeta hogar del peligroso Clam de las arenas.

SARTOSA

Planeta imperial, escenario de una batalla entre los marines espaciales del capitulo de los cicatrices blancas y fuerzas tyranidas.

SCYLLA

Nombre imperial del pecio espacial orko "Ognazdreg Gargdurslagulk".

SECLUSIAM

Lugar en el que los ángeles oscuros practican el ritual de la maldición.

SECTOR DELTA TAO

Zona fronteriza del espacio arrasada por una de las flotas tyranidas y donde murió el inquisidor Masada.

SEGMENTUM OBSCURUS

Parte norte de la galaxia, donde se hallan, entre otros, Cypra Mundi, Cadia, Fenris, el ojo del terror, Dimmamar, Mordia y el mundo de Orn.

SEGMENTUM PACIFICUS

Zona Oeste de la galaxia, donde se encuentran, entre otros, Macharia, Hydraphur

SEGMENTUM SOLAR

Zona de la galaxia que contiene entre otros la Tierra, Gathalamor, Necromunda, Catachan, Armageddon.

SEGMENTUM TEMPESTUS

Zona sur de la galaxia en la que se encuentran, entre otros, Luther McIntyre, Epsilon Octarius, V'run, Jurn, Bakka, Tallarn.

SEGMENTUM ULTIMA

Zona este de la galaxia, donde se encuentran, entre otros, el Maelstrom, Ultramar, los mundos squat, Baal, Quito'Rol, Valhalla, Kar Duniash, Balur, Attila, Venganza y Formund.

SEPTIMUS V

Planeta escenario de una batalla entre Genestealers y ángeles oscuros.

SHELVINGS

Escenario de una de las batallas ganadas gracias a los Cyclops squats.

SISTEMA PIRAEUS, EL

Sistema estelar donde los halcones de fuego sufrieron un catastrófico salto al warp.

SKAROS

El apócrifo de Skaros es la copia más antigua conocida del Codex Astartes.

SOLOMAN

Sistema solar, hogar del Grox.

SOTHA

Mundo natal del capitulo de marines de los guadañas del emperador, atacado por tyranidas.

STYX

Uno de los ríos de Armageddon.

SUBMUNDO DE LA COLMENA, EL

Zona más profunda de la ciudad-colmena Primus en Necromunda, situado entre esta y la corteza del planeta.

SULAIRN

Sistema solar cercano a Ryza.

SULO

Planeta imperial, una vez en rebelión, cortada por los Adeptus Arbites.

SUSA

Planeta en el que el primarca de los lobos espaciales, Leman Russ, sufrió graves daños pulmonares durante una serie de tormentas ácidas.

T

TALASA PRIME

Planeta en el que se encuentra una fortaleza de la inquisición.

TALASSAR

Planeta situado en el sistema Ultramar, con un solo continente: Glaudor.

TALLARN

Mundo imperial, una vez selvático pero convertido en un desierto durante la herejía de Horus por las acciones de la Legio Mortis, entre otras unidades rebeldes. Es el hogar de los incursores del desierto de Tallarn, una unidad de la guardia imperial. En el se encuentra una antiquísima entrada de teletransporte, la maldición de Alganar.

TANELOTH

Planeta escenario de una cruenta batalla entre eldars del mundo-nave Alaitoc y fuerzas del caos.

TANTALUS III

Una nave espacial de transporte imperial, tomada por genestealers.

TANTUS

Planeta, escenario de una gran batalla entre orkos y guardia imperial.

TARENTUS

Uno de los tres planetas que forman el sistema ternario de Ultramar.

TELEPORTORIUM

Nombre genérico de una sala de teleportación.

TEMPLO DEL CONOCIMIENTO TOTAL, EL

El gran templo de los Adeptus Mechanicus.

TEMPLO DE LA CORRECCIÓN

Una parte de la fortaleza de los Ultramarines, donde se encuentra el altar de Roboutte Guilliman.

TEMPLO DEL EMPERADOR DE CUATRO BRAZOS

Centro del poder genestealer mientras duró su dominio del planeta natal del Deathwing de los ángeles oscuros.

TEMPLOS CALLIDUS

Lugares de entrenamiento de los asesinos Callidus.

TEMPLOS CULEXUS

Lugares de entrenamiento de los asesinos Culexus.

TEMPLOS EVERSOR

Lugares de entrenamiento de los asesinos imperiales Eversor

TEMPLOS VINDICARE

Lugares de entrenamiento de los asesinos Vindicare.

TERRA

Nombre imperial de la Tierra.

THANDROS

Sistema solar dotado de una matriz telepática imperial, destruido por las tyranidas.

THEDARC III

Uno de los planetas rebeldes durante la herejía de Horus.

THESSARUS

Planeta imperial.

THOTH

Planeta en el que el capitán Al'rahem se hizo famoso.

THRANX

Mundo-colmena imperial, invadido por genestealers y posteriormente bombardeado con bombas víricas. Aquí fue donde Bjorn de los lobos espaciales mató al psíquico rebelde Vornalan, descubriendo la rebelión.

TIERRA, LA

Mundo natal del ser humano, residencia del emperador, del Adeptus Administratum, de los Adeptus Custodes, de la Legio Ignatum, el capitulo de marines de los puños imperiales y base la flota estelar solar.

TIERRAS MUERTAS, LAS

Uno de los continentes del planeta Armageddon.

TITÁN

Una de las lunas de Saturno, posiblemente el cuartel general del capitulo de marines espaciales de los caballeros grises.

TORRE DE ACERO, LA

Una torre del castillo de Jericó.

TORRE DE AMAREO, LA

Una de las torres de la fortaleza de los ángeles sangrientos en Baal.

TORRE DE LOS HEROES, LA

Lugar en que se encuentra la campana de las almas perdidas.

TORRE DE LAS SOMBRAS, LA

Una fortaleza de la Tierra.

TRIPLEX PHALL

Un mundo-forja en el Ultima Segmentum.

TRONO DE CRANEOS, EL

Lugar en el warp donde habita Khorne, el dios de la sangre.

TRONO DE ORO, EL

La gigantesca maquina de soporte vital que mantiene con vida los restos del emperador.

TUBRUQ

Planeta desértico, escenario de una gran batalla de los lobos espaciales, en el que la presencia de Lemman Russ fue decisiva.

TUMBA DEL GRAN CONFESOR, LA

Escenario del gran cónclave de Gathalamor.

TURAN

Planeta imperial, origen de varios regimientos acorazados de la guardia imperial.

TYRAN

Nombre De un sistema solar, el primer mundo en ser atacado por las tyranidas.

TYRAN PRIMUS

Nombre del principal planeta del sistema Tyran, sede de una avanzadilla de exploración imperial.

TYRANIS IV

Planeta escenario de una batalla entre eldar y guardia imperial / ángeles sangrientos.

U

ULANI

Mundo imperial cercano a Ryza.

ULTHWE

Mundo-nave, diminutivo de “Ulthanash Shelwe”, cuyo nombre significa “La canción de Eldanash”. Cercano al ojo del terror y hogar del vidente Eldrad Ulthran.

ULTIMA MACHARIA

El mundo más lejano alcanzado por el comandante Macharius y sus tropas.

ULTRAMAR

Sistema donde se encuentra el planeta Macragge, hogar de los Ultramarines.

URK

Mundo orko, hogar natal de Ghazghkull Mag Uruk Thraka y Dok Grotznik; cuyo sol se apagó hace ya años.

V

VALHALLA

Planeta imperial, una vez paradisiaco pero ahora convertido en una masa de hielo al ser atacado por orkos. Hogar de los guerreros del hielo de Valhalla, un regimiento de la guardia imperial.

VALLE DE LAS SOMBRAS, EL

Lugar situado en un planeta no determinado, escenario de una lucha entre los ángeles oscuros y orkos, en una zona de construcción de gargants.

VENGANZA

Planeta imperial atacado primero por lord Alberan varn y más tarde por las tyranidas, que lo dejaron en ruinas.

VERKI

Primer sitio en el que se usaron los Cyclops squats.

VESTIBULUM

Nombre genérico imperial de los vestíbulos.

VIEJAS ESTRELLAS, LAS

Las estrellas de la periferia galáctica.

VIRIDIAN PRIME

Planeta imperial selvático, arrasado por las tyranidas.

VOLCANUS

Una de las ciudades-colmena en Armageddon Prime.

VOSKIL CENTRAL

Principal espaciopuerto del planeta Kravaster.

V'RUN

Planeta en el que el comisario Yarrick aprendió la lengua orka.

VULCANIS

Sistema imperial, hogar de dos legiones de titanes rebeldes (Legio Vulcanum I y II), y posteriormente de una lealista, Legio Honorum.

W

WINDRUSH

Navío de guerra imperial que detectó por vez primera el pecio espacial pecado de condenación.

X

XIAN

Nombre de un planeta y su ciudad principal,alzada en rebelión contra el imperio al mando de Karazantor el Vil, Traidor de Xian.

Y

YAMNAN

Mundo hogar del mímico.

YIMBO-BIM

Mundo escaso en minerales, hogar de la bestia de hierro.

YMGARL

Planeta imperial en una de cuyas lunas se descubrió por primera vez a los genestealers, de donde se creía procedían. Arrasado más tarde por los

salamandras.

YMNAR

Planeta escenario de una batalla entre la guardia imperial y fuerzas del caos.

Z

ZANDROS

Mundo de origen de los escasos guerreros aspect "las orbes deslizantes de Zandros".

ZHOROS

Planeta hogar del capitulo de marines de los halcones de fuego, destruido por bombas térmicas. Este capitulo de convertiría después en la legión de los condenados.

ZONAS MALAS, LAS

Nombre de una de las zonas profundas del mundo-colmena Necromunda.