

LLIGA DERELICTE

2025-2026



IRREGULARS

LLIGA DERELICTE 2025-2026

CONTINGUTS

Introducció.....	2
Bases de Competició.....	3
Regles de la Lliga	4
Resum de Les Regles IRR.....	6
Missions.....	9
Missió 1: Obertura Forçada.....	10
Missió 2: Sense Escapatòria.....	12
Missió 3: La Matança.....	14
Missió 4: Recerca a la Foscor	16
Missió 5: +++ CONFIDENCIAL +++.....	18
Missió 6: +++ CONFIDENCIAL +++.....	20
Play-Off: +++ CONFIDENCIAL +++	23
Referència Ràpida	28

LA LLIGA DERELICTE

Una lliga per a tothom, es tingui l'experiència que es tingui, amb unes regles senzilles.

S'ha de jugar 1 partida cada sis setmanes. Cada partida es jugarà com a jugador Marine i com a jugador Genestealer.

Les missions es jugaran amb una esquadra de 5 exterminadors contra genestealers (en les missions 5, 6 hi haurà híbrids).

Les missions seran de mida petita-mitjana. La lliga constarà de 6 missions i posteriorment es jugarà un Play-Off.

La lliga començarà al setembre i acabarà al juny.

LES MISSIONS

S'han seleccionat i modificat 6 missions per la lliga. Per aquells jugadors que vulguin veure les missions originals aquí el llistat:

- M1 Engendro de abominación – Abriendo Brecha.
- M2 Pecado de condenación – Misión Suicida (mapa alternatiu).
- M3 Space Hulk Tactics (videojoc) – Osulas.
- M4 Return to Kalidus – Honour Bound.
- M5 The Last Stand – Breack-In.
- M6 Necromunda – Firts Blood.

Pel Play-Off s'ha adaptat la campanya Sentinel V.

INTRODUCCIÓ

El silenci del buit és una mentida. És un teló de fons per a l'eco etern de les batalles oblidades, els crits silenciats de naus engolides i el murmuri insidiós del mateix Immaterium. Va ser en aquesta foscor quasi absoluta, a la vora d'una tempesta disforme que rugia com una bèstia, que els sensors del creuer *Martell del Deure* van detectar l'anomalia. Al principi, un mer desplaçament d'ombres en el teixit de l'espai, una distorsió gravitatòria insignificant. Però a mesura que s'acostaven, cautelosament, com caçadors que s'acosten a una presa potencialment verinosa, la veritable naturalesa de la troballa va emergir de la foscor: un gegant adormit fet d'acer i malsons.

Era un derelict espacial. Imponent fins a l'absurd, de kilòmetres de llarg i ample, sense senyals d'energia, sense emissions de ràdio, sense vida... aparentment. La seva arquitectura era alienígena, orgànica i mecànica barrejada d'una manera que provocava nàusees. Torretes que

recordaven urpes retorçades, escuts que semblaven escates, línies de proa que evocaven un crani gegantí. Els escàners de llarg abast van revelar inscripcions esborrades pel temps i la radiació, patrons geomètrics que feien mal als ulls i suggerien una antiguitat impensable. La Inquisició, alertada per les primeres imatges, va etiquetar el derelict amb un codi de màxima prioritat: Objectiu Kappa-Rho, designat *Voràgine de Ferro*. Sospitaven, amb el fred instint que els caracteritza, que aquell derelict podia amagar tecnologia de l'Edat fosca de la tecnologia, potser fins i tot artefactes relacionats amb els déus del Caos. Un tresor incalculable.

Però els sensors més sensibles, els que escolten el batec del cor de l'espai, van captar alguna cosa més. Un brunzit baix, persistent, que no provenia de reactors inerts. Senyals vitals? Sí, però no humans. Eren patrons caòtics, ràfegues d'activitat frenètica seguides de silencis sepulcrales, agrupacions massives que es movien amb una coordinació inquietant. I signatures biològiques... aberrants. La conclusió va ser inevitable: el *Voràgine de Ferro* no estava mort. Estava infestat. Les imatges tèrmiques i de moviment van confirmar els pitjors temors: corredors plens de figures esquerdes, ràpides i letals. Genestealers. Una colònia sencera, possiblement de dimensions catastròfiques, havia convertit la nau en el seu bressol, el seu temple, la seva arma per a la propagació del Culte dels Quatre Braços.

No es podia destruir la nau de lluny. Els seus escuts residuals, encara funcionant amb alguna font d'energia desconeguda, eren massa forts per als canons del *Martell del Deure*. I el risc que un atac orbital provoqués una fragmentació del derelict o activés alguna arma desconeguda era massa alt. A més, els secrets... els secrets havien de ser recuperats o, com a mínim, estudiar abans de la destrucció. La decisió va ser ràpida i brutal: un abordatge limitat. Una força de Marines Espacials, seleccionats per la seva disciplina i letalitat, seria llançada amb llançadores d'abordatge. La seva missió inicial: establir un cap de pont a la nau, preferiblement prop d'una de les entrades principals; identificar la naturalesa i extensió de l'amenaça xeno; i localitzar punts estratègics com sales de control, generadors o armeries que poguessin ser útils per a operacions futures o per a la destrucció controlada.

La inserció va ser un infern de silenci i tensió. Les llançadores, apagades i sense emissions, es van acostar com taüts voladors al casc gegantí del *Voràgine de Ferro*. L'acoblament va ser violent, perforant les portes externes amb càrregues de fusió. L'aire que va inundar la cambra d'abordatge quan les portes es van obrir estava viciat, pesat amb l'olor de lubricant ranci, sang seca, humitat podrida i alguna cosa dolça i repugnant... l'olor de la colònia. Els llums d'emergència, de color sang, parpellejaven intermitentment, projectant ombres llargues i distorsionades que semblaven moure's per si soles. Els sons eren encara més aterridors: el cruixir metàl·lic del derelict, el degoteig distant d'un líquid no identificat, i, de tant en tant, un grunyit gutural, un rascar d'urpa contra metall, que semblava venir de totes direccions i de cap alhora.

El Sergent va fer un gest amb la mà. Els seus homes, siluetes intimidatòries en la semipenombra amb les seves armadures, van avançar amb precisió quirúrgica. Els seus passos ressonaven en els passadissos estrets. Els escàners portàtils detectaven moviment constant al seu voltant, darrere de parets, sota els passadissos, al sostre. L'enemic estava a tot arreu, observant, esperant. La missió era clara: penetrar, assegurar una posició defensible, i començar a desentranyar els secrets i els perills del *Voràgine de Ferro*. Sabien que cada passadís, cada porta, podia ser la seva última. El primer contacte no seria qüestió de "si", sinó de "quan". I el "quan" va arribar aviat, amb un crit agut i deshumanitzat que va esquerdar el silenci, seguit de l'estampida de múltiples parells d'urpes contra el metall. La guerra dins el ventre de la bèstia havia començat.



BASES DE COMPETICIÓ

1. REGLAMENT

1.1 S'utilitzaran *Les Regles IRR* (pàgines 6-8).

1.2 També seran d'aplicació els aclariments o modificacions del comissari que es vagin fent al llarg de la lliga.

2. FORMAT

2.1 La lliga consisteix en 6 missions de lliga més un Play-Off.

2.2 El dia que els jugadors es reuneixin per jugar una missió, la missió s'ha de jugar dos cops. Cada jugador jugarà un cop com a jugador Marine i un cop com a jugador Genestealer.

2.3 Cada jugador ha de tenir una esquadra d'exterminadors muntada correctament amb l'equipament dels exterminadors.

2.3 Les missions es jugaran amb una esquadra de 5 exterminadors:

- 1 Sergent (amb diferents opcions d'equipament).
- 1 Marine amb llançafomes i puny de combat.
- 3 Marines amb bolter tempesta i puny de combat.

2.4 Les esquadres han d'estar pintades. Qui no la porti pintada no tindrà l'atenció dels tinents marines i en lloc d'obtenir d'1 a 6 PC només podrà obtenir d'1 a 3 PC.

2.5 Es classifiquen pel Play-Off els dos millors jugadors Marines i els dos millors jugadors Genestealers. En cas que un jugador estigui en les dues millors posicions com a jugador Marine i com a jugador Genestealer, haurà de decidir amb quina facció disputarà el Play-Off. El següent jugador en la classificació, que no estigui ja classificat per jugar el Play-Off, es classificarà pel Play-Off.

2.6 El Play-Off consisteix en una gran partida que la jugaran els 4 jugadors simultàniament. Les regles d'aquesta partida es poden consultar a la secció Play-Off (pàgines 23-27).

2.7 En el cas que en la lliga se sigui un nombre de jugadors imparells, a cada missió de manera aleatòria s'escollirà un jugador que no tindrà parella. Aquest jugador pot jugar la missió amb qualsevol altre jugador de la lliga que ja hagi jugat la missió. El jugador que s'ofereix a jugar una partida "extra" no guanyarà punts per la partida jugada ni podrà pujar ni baixar de nivell. No obstant això, en el cas que guanyi la missió com a jugador Marine obtindrà l'avantatge "Escollit pel Capítol" i en el cas que guanyi com a jugador Genestealer obtindrà l'avantatge "Ull Dret del Patriarca".

Avantatge - Escollit pel Capítol: En la següent partida com a jugador Marine, el jugador pot eliminar de la reserva de PC els valors "1" i "2".

Avantatge - Ull Dret del Patriarca: En la següent partida com a jugador Genestealer, el jugador pot eliminar de la reserva de Marcadors de contacte fins a 3 Marcadors de contacte de "1".

3. CONCESSIONS

3.1 Quan un jugador concedeixi una partida, l'altre jugador guanyarà automàticament, obtindrà els 3 punts per haver guanyat i pujarà de nivell. El jugador que ha concedit la partida perdrà automàticament, obtindrà 0 punts i baixarà a nivell 0.

3.2 Si el comissari decideix que cap dels dos mereix la victòria (principalment per no donar facilitats per quedar en el temps establert per disputar la missió o perquè es pacta una concessió mútua) la partida es comptarà com jugada i perduda per ambdós jugadors. Ambdós jugadors obtindran 0 punts i baixaran a nivell 0.

4. PREMIS I TROFEUS

4.1 En el Play-Off el jugador amb més puntuació del bàndol guanyador rebrà el trofeu d'Or que l'acredita com a campió de la seva facció i com a campió absolut de la lliga. El jugador amb més puntuació del bàndol perdedor rebrà el trofeu Plata que l'acredita com a campió de la seva facció.

5. CALENDARI I PARTIDES

5.1 Hi ha un termini d'un mes i mig per jugar cada missió de la lliga. El Play-Off es jugarà en finalitzar la lliga.

5.2 Calendari de la lliga i Play-Off:

MISSIÓ	DATES
Missió 1	De l'1 de setembre al 12 d'octubre
Missió 2	Del 13 d'octubre al 23 de novembre
Missió 3	Del 24 de desembre al 4 de gener
Missió 4	Del 5 de gener al 15 de febrer
Missió 5	Del 16 de febrer al 29 de març
Missió 6	Del 30 de març al 10 de maig
Play-Off	De l'11 de maig al 21 de juny

5.3 Festa final de la lliga:

MISSIÓ	DATA
El Rey del Hulk	Divendres 26 de juny

6. INTRODUCCIÓ DE RESULTATS

6.1 La lliga es gestiona a través de la pàgina:

[LLIGA DERELICTE 2025-2026 WEB](#)

6.2 Els jugadors són responsables dels seus resultats. Cal que introdueixin els resultats de les partides jugades o comprovar que el rival els hagi introduït.

6.3 Com cada missió es juga com a jugador Marine i com a jugador Genestealer, hi ha una taula per les puntuacions com a jugador Marine i una taula per les puntuacions com a jugador Genestealer.

7. CONSIDERACIONS FINALS

7.1 Si algun jugador abandona la lliga rebrà una sanció d'una temporada (no podrà participar en la següent lliga).

7.2 En el cas d'abandonament d'algun jugador, els seus resultats seran eliminats de la taula de puntuacions i el comissari referà els encreuaments dels jugadors per tal que tothom jugui un mínim de 6 missions i, sempre que sigui possible, sense repetir adversari.

7.3 En el cas que un nou jugador vulgui afegir-se a la lliga, el comissari li permetrà. El comissari referà els encreuaments dels jugadors per tal que tothom jugui un mínim de 6 missions i, sempre que sigui possible, sense repetir adversari. El jugador afegit juga la lliga sense cap mena de restricció, podent inclús jugar el Play-Off.

7.4 La intenció de la Lliga Derelicta és fer una temporada divertida i poder passar una bona estona jugant a Space Hulk.

7.5 El Comissari és la darrera autoritat i pot prendre qualsevol mesura que consideri oportuna davant actituds inapropiades. Davant de qualsevol sospita seriosa de trampes, implicarà l'expulsió de la lliga del jugador en qüestió.



REGLES DE LA LLIGA

JUGAR PARTIDES

El dia que els jugadors es reuneixin per jugar una missió, la missió s'ha de jugar dos cops. Cada jugador jugarà un cop com a jugador Marine i un cop com a jugador Genestealer.

Els jugadors es poden posar d'acord amb quin bàndol jugaran la primera partida. En cas de no posar-se d'acord, es decidirà aleatòriament (per exemple, resultat més alt en 1D6).

PUNTUACIONS

Com cada missió es juga com a jugador Marine i com a jugador Genestealer, hi ha dues taules de resultats. Una pels resultats obtinguts com a jugador Marine i una pels resultats obtinguts com a jugador Genestealer.

Al final d'una partida jugada com a jugador Marine s'haurà d'indicar:

- Resultat: Victòria 3 punts, empat 1 punt, derrota 0 punts.
- Supervivents: Marines supervivents.

Al final d'una partida jugada com a jugador Genestealer s'haurà d'indicar:

- Resultat: Victòria 3 punts, empat 1 punt, derrota 0 punts.
- Eliminacions: Marines eliminats.

PUJAR I BAIXAR DE NIVELL

A l'inici de la lliga, el nostre Sergent Marine és de nivell 0 i les nostres forces Genestealers són de nivell 0.

Segons es vagin jugant missions, si el jugador aconsegueix acumular victòries, podrà pujar de nivell les seves forces. Tanmateix, el jugador també podrà baixar de nivell en cas que obtingui mals resultats. A continuació s'explica com.

PUJAR DE NIVELL COM A MARINE

Si es juga una missió com a jugador Marine i s'aconsegueix guanyar la partida i que el Sergent Marine sobrevisqui, el Sergent Marine pujarà un nivell (màxim nivell 3).

BAIXAR DE NIVELL COM A MARINE

Si es juga una missió com a jugador Marine i el Sergent Marine mor, el Sergent Marine és reemplaçat per un nou Sergent Marine de nivell 0.

PUJAR DE NIVELL COM A GENESTEALER

Si es juga com a jugador Genestealer i es guanya la partida, les forces Genestealers pujaran un nivell (màxim nivell 3).

BAIXAR DE NIVELL COM A GENESTEALER

Si es juga com a jugador Genestealer i es perd la partida, les forces Genestealers baixaran un nivell (mínim nivell 0).

SERGEANT MARINE

A l'inici de la lliga i cada vegada que el Sergent mori (que serà substituït per un nou Sergent), es podrà escollir el seu equipament d'entre els següents:

- Espasa d'energia i bolter tempesta.
- Urpes llampec.
- Martell tro i escut tempesta.

La miniatura del Sergent ha d'estar correctament muntada amb l'equip escollit.

MILLORES PER NIVELL

A continuació es llisten les millores que s'obtenen segons el nivell del nostre Sergent Marine:

SERGEANT MARINE – NIVELL 0

No s'obté cap millora.

SERGEANT MARINE – NIVELL 1

(Un sol ús) +1 a una tirada cos a cos. Es pot declarar després d'haver tirat i repetit els daus.

(Un sol ús) +1 PA per un Marine. Només es pot fer servir durant el torn Marine. S'ha de declarar en activar un Marine (abans que faci cap acció).

Munició del llançaflames +1.

SERGEANT MARINE – NIVELL 2

(Un sol ús) +2 a una tirada cos a cos. Es pot declarar després d'haver tirat i repetit els daus.

(Un sol ús) +2 PA per un Marine. Només es pot fer servir durant el torn Marine. S'ha de declarar en activar un Marine (abans que faci cap acció).

Munició del llançaflames +2.

SERGEANT MARINE – NIVELL 3

(Un sol ús) +3 a una tirada cos a cos. Es pot declarar després d'haver tirat i repetit els daus.

(Un sol ús) +3 PA per un Marine. Només es pot fer servir durant el torn Marine. S'ha de declarar en activar un Marine (abans que faci cap acció).

Munició del llançaflames +3.

A continuació es llisten les millores que s'obtenen segons el nivell de les nostres forces Genestealers:

FORCES GENESTEALERS – NIVELL 0

No s'obté cap millora.

FORCES GENESTEALERS – NIVELL 1

(Un sol ús) +1 PA per un Genestealer. Només es pot fer servir durant el torn Genestestealer. S'ha de declarar en activar un Genestestealer (abans que faci cap acció).

(Un sol ús) -1 PC pel jugador Marine. Només es pot fer en iniciar el torn Genestestealer (abans de robar els reforços).

A l'inici de la missió +1 Marcador de contacte.

FORCES GENESTEALERS – NIVELL 2

(Un sol ús) +2 PA per un Genestealer. Només es pot fer servir durant el torn Genestestealer. S'ha de declarar en activar un Genestestealer (abans que faci cap acció).

(Un sol ús) -2 PC pel jugador Marine. Només es pot fer en iniciar el torn Genestestealer (abans de robar els reforços).

A l'inici de la missió +2 Marcadors de contacte.

FORCES GENESTEALERS – NIVELL 3

(Un sol ús) +3 PA per un Genestealer. Només es pot fer servir durant el torn Genestestealer. S'ha de declarar en activar un Genestestealer (abans que faci cap acció).

(Un sol ús) -3 PC pel jugador Marine. Només es pot fer en iniciar el torn Genestestealer (abans de robar els reforços).

A l'inici de la missió +3 Marcadors de contacte.





TONY HOUGH

RESUM DE LES REGLES IRR 2025-2026

APROUAT PER L'INQUISIDOR DARIOS FELZAN, ORDO XENOS

SEQÜÈNCIA DE LA RONDA

Torns dels jugadors Marines	Torn Genestealer
1.- Fase de Control del Temps	1.- Fase de Reforços
2.- Fase de Comandament	2.- Fase d'Acció
3.- Fase d'Acció	3.- Fase de Final de Ronda

FASE DE CONTROL DEL TEMPS

Es posa en marxa el rellotge que controla el temps disponible pel jugador Marine. Una vegada s'esgoti aquest temps, s'acaba el seu torn (si està fent una acció, pot acabar-la).

Cada jugador té 2 minuts de base per completar el seu torn. Si el Sergent és viu, aquest temps augmenta en 30 segons.

FASE DE COMANDAMENT

El jugador Marine agafa una fitxa de Punts de Comandament, el valor de la fitxa són els Punts de Comandament (PC) que té disponibles per aquesta ronda.

Si el Sergent es viu, el jugador Marine pot tornar fitxa a la reserva i extreure'n un altre, però s'haurà de quedar amb la segona fitxa de PC encara que sigui pitjor.

FASE D'ACCIÓ

PA PER MINIATURA

Cada miniatura té un número de Punts d'Acció (PA). Cada acció té un cost en PA.

Els Marines tenen 4PA, els Genestealers 6PA.

COM ACTIVAR LES MINIATURES

Durant la Fase d'Acció, els jugadors aniran activant les seves miniatures d'una en una gastant tots o parcialment els seus PA. Quan s'acaba d'activar una miniatura i es passa a la següent, els PA que li quedessin es perden.

ELS PUNTS DE COMANDAMENT DELS MARINES

Els Marines tenen a la seva disposició Punts de Comandament (PC). Els PC funcionen igual que els PA, però es poden gastar en qualsevol membre de l'esquadra.

Els PC també es poden gastar en un Marine sense activar o ja activat, sense que això finalitzi l'activació del Marine actual.

Els PC també es poden gastar en el torn Genestealer. Cada vegada que un Marine vegi a un Genestealer finalitzar una acció, pot gastar PC per realitzar ell una acció.

LÍNIA DE VISIÓ I ARC DE FOC

La Línia de Visió de les miniatures són els 180° frontals i l'Arc de Foc per disparar són els 90° frontals.



ACCIONS – MOVIMENT I GIR

MOURE

- **Moure al davant:** Per 1 PA la miniatura pot moure a una de les 3 caselles frontals. Per fer un moviment en diagonal, la casella frontal o la lateral han d'estar lliures (si totes dues estan ocupades, no es pot moure en diagonal).

- **Moure a un lateral:** Per 2 PA la miniatura pot moure a una de les dues caselles dels costats. Els Marines no poden moure lateralment.

- **Moure al darrere:** Per 2 PA la miniatura pot moure a una de les 3 caselles del darrere. Per fer un moviment en diagonal, la casella del darrere o la lateral han d'estar lliures (si totes dues estan ocupades, no es pot moure en diagonal).

GIRAR

Per 1 PA la miniatura realitza un gir de 90°.

OBRIR/TANCAR PORTA

Per 1 PA es pot obrir o tancar una porta que la miniatura tingui en una de les seves caselles frontals (sí, la porta pot estar en la casella en diagonal). No es pot tancar una porta si a la casella hi ha una altra miniatura.

ACCIONS – BOLTER TEMPESTA

DISPARAR AMB UN BOLTER TEMPESTA

Es pot disparar amb un bolter tempesta a una miniatura enemiga o porta tancada si es té en l'Arc de Foc i està dintre de l'abast (l'abast és il·limitat, excepte en Foc d'Alerta que és de 12 caselles).

Disparar un bolter tempesta té un cost d'1 PA, l'abast és il·limitat i destrueix al seu objectiu si s'obté un resultat de 6 en algun dels 2 daus.

REGLES ESPECIALS D'UN BOLTER TEMPESTA

Moure Disparant: Després de fer una acció de moviment o gir, es pot disparar aquesta arma de manera gratuïta. Aquest tir mai es beneficia del Foc Sostingut.

Foc Sostingut: El segon i següents tirs consecutius milloren en 1 el resultat necessari per matar (el primer dispar mata a 6, el segon a 5 o 6, el tercer a 5 o 6, etc.).

Aquesta bonificació es perd si la miniatura realitza qualsevol altra acció que no sigui disparar el bolter tempesta, si l'objectiu desapareix del seu Arc de Foc, si és atacat cos a cos o al final del torn d'un jugador.

Foc d'Alerta: Durant el torn Genestealer, cada vegada que un enemic acabi una acció en el seu Arc de Foc (o una porta es tanqui), es pot efectuar un tret gratuït (no és obligatori). Durant el Foc d'Alerta l'abast del bolter tempesta es redueix a 12 caselles.

El Foc d'Alerta es perd si realitza qualsevol altra acció que no sigui desencasquetar el bolter tempesta, és atacat cos a cos o a la Fase de Final de Ronda.

Durant el Foc d'Alerta el Marine es pot beneficiar de la regla especial Foc Sostingut.

Encasquetament: Si durant els tirs de Foc d'Alerta s'obté un doble, el bolter tempesta s'encasqueta. No es podrà disparar fins que es desencasqueti per 1PA. Si es desencasqueta en el mateix torn Genestealer que s'ha encasquetat, el Marine tornarà a estar en Foc d'Alerta.





ACCIONS – LLANÇAFLAMES

DISPARAR AMB UN LLANÇAFLAMES

Es pot disparar el llança-flames a una casella que es tingui en l'Arc de Foc i està dintre de l'abast (l'abast és de 12 caselles).

Disparar un llançaflames pesat té un cost de 2 PA, l'abast és de 12 caselles i destrueix al seu objectiu si s'obté un resultat de 2 o millor en 1 dau.

REGLES ESPECIALS

Efecte d'Àrea: El llançaflames afecta a totes les miniatures de la secció. No afecta a portes ni a miniatures que estiguin darrere d'una porta.

Efectes Duraders: Es deixa una fitxa de flames que perdura fins a la Fase de Final de Ronda. El marcador de flames bloqueja la Línia de Visió, l'Arc de Foc i el moviment.

Si una miniatura en l'interior de les flames finalitza una acció en l'interior de les flames, serà afectada un altre cop d'igual manera que si li haguessin disparat.

Munició Limitada: El llançaflames pot disparar 6 cops.

Autodestrucció: El llançaflames pot autodestruir-se sempre que li tingui almenys 1 de munició. Costa 2 PA autodestruir-se. Totes les miniatures de la secció són destruïdes automàticament i es col·loca un marcador de flames. Les portes són destruïdes al 4+, però les miniatures darrere d'una porta no es veuen afectades (sí que es veuen afectades per les flames si la porta és destruïda).

ACCIONS – HÍBRIDS

DISPARAR AMB UN HÍBRID (EQUIPATS AMB UN BOLTER)

Es pot disparar amb un bolter a un enemic o porta tancada si es té en l'Arc de Foc i està dintre de l'abast (és il·limitat).

Disparar un bolter té un cost d'1 PA, l'abast és il·limitat i destrueix al seu objectiu si s'obté un resultat de 6 en 1 dau.

REGLES ESPECIALS D'UN BOLTER

Moure Disparant: Després de fer una acció de moviment o gir, es pot disparar aquesta arma de manera gratuïta. Aquest tir mai es beneficia del Foc Sostingut.

Foc Sostingut: El segon i següents tirs consecutius milloren en 1 el resultat necessari per matar (el primer dispar mata a 6, el segon a 5 o 6, el tercer a 5 o 6, etc.).

Aquesta bonificació es perd si la miniatura realitza qualsevol altra acció que no sigui disparar el bolter, si l'objectiu desapareix del seu Arc de Foc, si és atacat cos a cos o al final del torn d'un jugador.

ACCIONS – ATACAR COS A COS

ATACAR COS A COS

Per 1 PA una miniatura pot atacar cos a cos a una miniatura enemiga que estigui situat en la seva casella frontal (només la frontal, no es pot atacar en diagonal).

Cada miniatura tira els seus daus de cos a cos i el que obtingui el resultat més alt guanya i mata a l'altre.

ATACAR PEL LATERAL O PER DARRERE

Una miniatura atacada pel darrere o lateralment que guanyi al cos a cos, no mata al seu enemic. Si una miniatura atacada pel darrere o lateralment sobreviu a un atac cos a cos, es gira per encarar-se al seu atacant.

Els Marines atacats pel darrere o lateralment només tiraran 1 dau i no podran fer servir cap habilitat.

Els Genestealers atacats pel darrere o lateralment només tiraran 2 daus.

ATACAR AMB UN MARINE

Els Marines equipats amb puny de combat tiren 1 dau.

ATACAR AMB UN SERGENT

Els Sergents sumen 1 als seus daus de combat.

Els Sergents equipats amb espasa d'energia tiren 1 dau i guanyen l'habilitat parada.

Parada: El Sergent pot obligar a repetir un dau al seu enemic. Si el Sergent està en Guàrdia, decideix en quin ordre es repeteixen els daus.

Els Sergents equipats amb urpes llampec tiren 2 daus i guanyen l'habilitat ferotge.

Ferotge: Si Sergent realitza l'acció atacar, tira 2D6 addicionals i obté un +1 addicional (per un total de 4D6+2). Després de l'acció d'atac, si elimina al seu enemic, el Sergent es mou a la casella que ocupava el seu enemic i pot realitzar un gir de 90°.

Els Sergents equipats amb martell tro i escut tempesta tiren 1 dau i guanyen l'habilitat bloqueig i defensa.

Bloqueig: En un atac cos a cos, l'enemic tira 1 dau menys. En un atac a distància, pot fer repetir la tirada a l'enemic.

Defensa: En cos a cos, després de tirar tots els daus i repeticions, pot decidir eliminar 1 dau de l'enemic, però en cas de guanyar no elimina a l'enemic.

ATACAR AMB UN GENESTEALER O HÍBRID

Els Genestealers i Híbrids tiren 3 daus en cos a cos.

ACCIONS – EN GUÀRDIA

SITUAR-SE EN GUÀRDIA (NOMÉS MARINES)

Un Marine es pot situar en Guàrdia per 2 PA. Quan l'ataquin cos a cos des de la seva casella frontal, podrà repetir un dels daus de la tirada de cos a cos.

La Guàrdia es perd si realitza qualsevol acció, és atacat cos a cos pel darrere o lateralment o a la Fase de Final de Ronda.

ACCIONS GRATUÏTES

Les accions gratuïtes són accions addicionals que les miniatures poden fer en certes circumstàncies. Una miniatura que realitza una acció més una acció gratuïta compta com que ha fet una única acció, no compta com dues accions diferents.

Els Genestealers i Híbrids poden realitzar un gir gratuït abans o després d'una acció de moure o girar.

Els Marines i Sergents amb bolter tempesta i els Híbrids amb bolter poden realitzar un tir gratuït després d'una acció de moure o girar.

ACCIONS REACTIVES

Hi ha certes accions que són reactives a unes altres, per exemple el Foc d'Alerta del Marines s'activarà quan un Genestealer acabi una acció en el seu Arc de Foc (o una porta es tanqui) o quan un Marine gasti PC per realitzar una acció després de veure un Genestealer actuant en la seva Línia de Visió. Aquestes accions són Accions Reactives.

Les accions Reactives es realitzen després de l'acció realitzada per l'enemic. L'única excepció és si les dues accions són de disparar (tant l'acció de l'enemic com l'acció reactiva), ambdues accions es realitzen simultàniament (i en cas que tots dos encertin en els seus tirs, ambdues miniatures seran eliminades).

FASE DE REFORÇOS

COL·LOCAR ELS REFORÇOS

Com a norma el jugador Genestealer rebrà una quantitat de Marcadors de contacte com a reforços cada torn. Aquests Marcadors de contacte es podran col·locar en les diferents Àrees d'entrada Genestealer del mapa. Com a màxim en cada Àrea d'entrada Genestealer pot haver-hi 3 Marcadors de contacte i 6 miniatures. En el cas d'haver de col·locar-hi més, l'excedent es perdrà (però no comptarà com a baixa).

AGUAITAR

Aguaitar és quan els reforços Genestealers es queden esperant en les Àrees d'entrada sense entrar al taulell de joc. Es pot fer de manera voluntària o involuntària.

Aguaitar voluntàriament: El jugador Genestealer decideix que algunes de les seves forces esperaran fora del terreny de joc. S'ha de respectar el límit de 3 Marcadors de contacte i 6 miniatures com a màxim en cada Àrea d'entrada.

Aguaitar involuntàriament: Si hi ha un Marine a 6 caselles o menys d'una Àrea d'entrada, les miniatures o Marcadors de contacte col·locades aquest torn en aquesta Àrea d'entrada no podran entrar al terreny de joc aquest torn. Hauran d'aguaitar almenys fins al torn següent.

Si ja hi havia forces Genestealers col·locades prèviament en aquesta Àrea d'entrada, no es veuran afectades i podran entrar al terreny de joc.

MISSIONS AMB LES SEVES PRÒPIES REGLES

Hi ha missions que modifiquen aquestes regles. En aquest cas, sempre prevaldrà les regles indicades en les missions.

MARCADORS DE CONTACTE

REVELAR ELS MARCADORS DE CONTACTE

Els Marcadors de contacte es poden revelar voluntàriament o involuntàriament.

Voluntàriament és quan ho fa el jugador Genestealer durant la seva fase d'acció. Revelarà el Marcador de contacte, situarà una miniatura en la casella que ocupava i la resta adjacents. També decidirà l'orientació de les miniatures.

Si es revela el Marcador de contacte abans de realitzar cap acció, les miniatures revelades podran activar-se, en el cas que el Marcador de contacte ja hagi fet alguna acció, no es podrà revelar voluntàriament.

Es pot revelar voluntàriament un Marcador de contacte que estigui en una Àrea d'entrada Genestealer.

Involuntàriament és quan el Marcador acaba en la Línia de Visió d'un Marine (tant en el torn Marine com en el torn Genestealer). Es revelarà el Marcador de contacte, i serà el jugador Marine qui col·locarà les miniatures, una en la casella del Marcador de contacte i la resta adjacents. Continuarà sent el jugador Genestealer qui decideix l'orientació de les miniatures. Si es revela el Marcador de contacte durant el torn Genestealer abans d'haver realitzat cap acció, les miniatures revelades podran activar-se, en cas contrari no podran activar-se (es considera que ja s'han activat).

REGLES DELS MARCADORS DE CONTACTE

Els Marcadors de contacte no tenen encarament, per això no poden efectuar l'acció de gir i l'acció de moviment sempre costa 1 PA.

Els Marcadors de contacte no poden realitzar l'acció d'atacar cos a cos. Per atacar cos a cos s'han de revelar les miniatures.

FASE DE FINAL DE RONDA

Es revela els PC obtinguts pel jugador Marine i es comprova que no hagi gastat més dels obtinguts. En cas d'haver gastat més dels obtinguts la partida finalitza amb la derrota del jugador Marine.

Es comproven les condicions de victòria per veure si la partida finalitza.

Es retiren les fitxes de Foc d'Alerta, de Guàrdia i de flames.



MISSIONS



MISSIÓ I: OBERTURA FORÇADA

La respiració del Sergent ressonava dins del seu casc, un ritme controlat però profund, l'únic so personal enmig del caos tàctic que omplia el canal de comunicació.

++ Esquadra Alfa: Petició d'anàlisi de moviment en Sector Gamma-7.

La seva veu era metàl·lica, lliure de por, però carregada de la tensió de qui mira directament als ulls de la tempesta.

Des de la relativa seguretat del *Martell del Deure*, orbitant com un voltor, va arribar la resposta, freda i clara:

++ Intel·ligència Tàctica: Moviment en Gamma-7 confirmat. Múltiples contactes. Designació: Hostil Alfa. Velocitat: Alta. Trajectòria: La vostra posició. Estimació de contacte: Menys de dos minuts. Executi l'objectiu. Repeteixo, executi l'objectiu. La finestra es tanca.

El Sergent va assentir, imperceptible sota l'armadura. Els seus homes, immòbils com estàtues sota les llums vermelles d'emergència, van fer una última revisió a les seves armes. L'objectiu era tan simple com vital: un panell de control a menys d'un quilòmetre endins d'aquest laberint de metall, que contenia els controls principals de les portes massives de la badia de càrrega Delta. Obrir aquestes portes era l'única manera de permetre l'arribada de reforços i equipament necessari per a la campanya dins del *Voràgine de Ferro*.

El pla havia estat audaç: una única esquadra, petita i ràpida, infiltrant-se abans que els Genestealers es mobilitzessin completament. Havia funcionat... fins ara. Havien arribat fins a les portes de les coordenades Gamma-7-15, evitant grans concentracions amb habilitat i sort. Però l'audàcia té un preu.



GARY HARROD

La seva presència, encara que sigui silenciosa, no havia passat desapercebuda. Els Genestealers, connectats per una consciència col·lectiva sinistra, havien sentit la intrusió com una pedra llançada a un estany quiet. I ara, l'aiguamoll es removia.

El sensor del Sergent, un mosaic de llums verdes sobre fons negre, havia estat tranquil durant la major part de l'avang. En aquell moment, era un espectacle d'horror. Punts verds, inicialment a la perifèria del quadrant més allunyat, apareixien com brossa impulsada per un vent invisible. No s'apropaven; s'embalaven. I no aturaven d'aparèixer. Primer tres, al cap d'un moment sis, després nou, llavors una dotzena, omplint la pantalla, convergint cap al centre brillant que representava la seva pròpia posició amb la inexorabilitat d'un tsunami. La velocitat era antinatural, inhumana. Només una cosa es movia així dins d'aquests passadissos: els Genestealers.

++ Esquadra Alfa: Posició defensiva. Prepareu foc de saturació.

Les ordres del Sergent van trencar el silenci de l'esquadra. No hi havia temps per a estratègies elaborades, perquè l'ordre era clara: obrir les portes, com fos. La supervivència de la campanya en depenia.

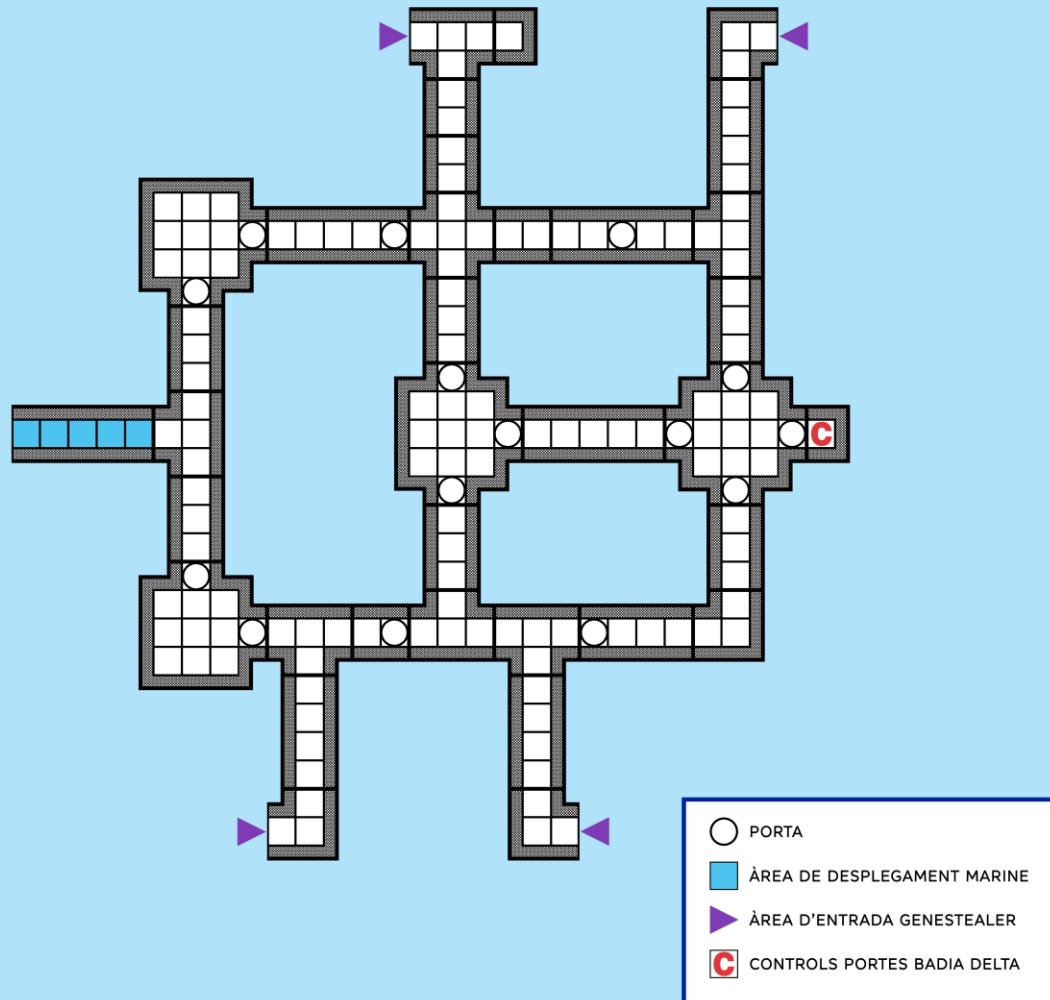
Mentre l'esquadra es posicionava amb eficiència mortífera, el Sergent va tornar a mirar el sensor. La primera ona de contactes estava a menys de deu metres. La por, una bèstia primitiva que fins i tot els Àngels de la Mort han d'encadenar, va intentar alçar el cap. Va ser una sensació física, un fred a les entranyes, una lleugera tremolor a les mans. Anys de servei, centenars de batalles, i encara el cor es glaçava. Però llavors, com sempre, l'entrenament, la disciplina i la fe en el deure, van espantar-la abans que pogués arrelar. Va aixecar el seu bolter tempesta amb el canó apuntant cap al punt que assenyalava el sensor que s'aproximava l'enemic.

I van arribar. No amb advertiment, sinó amb un alar d'odi pur, gutural i agut alhora, que va esquarterar l'aire viciat. Va ser el crit de guerra d'una cosa que no coneixia la por, només la fam i la propagació de la seva espècie. La primera figura va aparèixer, no corrent, sinó lliscant per la paret, un esquelet quitinós amb urpes com dagues i ulls negres sense ànima fixats en ells. Després una altra. I una altra. I una desena més darrere, omplint el passadís amb una marea de pell violàcia i urpes brillants.

++ Esquadra Alfa: Foc a discreció!

La veu del Sergent va ser un tro. El seu bolter tempesta va escopir projectils cap a l'enemic. A la seva dreta i esquerra, els bolters tempesta dels seus homes van obrir-se com un timbal infernal, omplint l'aire de projectils perforants. El passadís es va transformar en un infern de foc i metralla. Els primers Genestealers van ser literalment esquinçats, convertits en esquixades de quitina i líquid groguenc. Però no van caure. Van ser empesos cap endavant per la massa frenètica que venia darrere, cadàvers encara en moviment. I per cada bèstia que cedia sota el foc concentrat, una altra apareixia per ocupar el seu lloc, saltant per sobre dels cadàvers, escalant parets i sostres, indiferents a les baixes, impulsades per una única voluntat col·lectiva de destrucció.

El Sergent disparava, recarregava, disparava de nou. La pantalla del seu sensor era un mar de verd sense forma, indicant que l'enemic estava literalment sobre ells. L'aire es va tornar irrespirable, ple de fum dels tirs i l'olor nauseabund de la sang alienígena. Era com intentar aturar una riuada amb les mans. Però no podien retrocedir. Davant d'ells, a uns metres, estava el seu objectiu, els controls de les portes massives de la badia Delta. Havien d'aguantar. Havien d'obrir aquella porta. Encara que els costés la vida a tots. El rugit dels bolters va ser la seva única resposta a la marea d'urpes i dents que es tancava sobre ells.



OBJECTIUS

El jugador Marine vol accionar els controls de les portes massives de la badia de càrrega Delta per permetre l'entrada de reforços i equipament. El jugador Genestealer intenta evitar que els Marines ho facin.

FORCES

Marines Espacials: El jugador Marine Espacial compta amb la seva esquadra.

Genestealers: El jugador Genestealer comença la partida amb 4 Marcadors de contacte. Rep 1 Marcador de contacte com a reforç cada torn.

DESPLEGAMENT

Marines Espacials: El jugador Marine Espacial desplega la seva esquadra en el passadís indicat.

Genestealers: El jugador Genestealer col·loca 1 Marcador de contacte en cada Àrea d'entrada Genestealer.

Els reforços Genestealer poden entrar per qualsevol Àrea d'entrada Genestealer.

REGLES ESPECIALS

Accionar els controls: Per obrir les portes massives de la badia de càrrega Delta, el jugador Marine ha d'accionar els controls 3 cops durant la partida.

Accionar els controls té un cost de 4 PA que s'han de pagar de cop (no es pot realitzar "mitja" acció i acabar-la el següent torn). El jugador Marine pot accionar els controls múltiples cops en el mateix torn - per exemple, fent ús de PC.

Els controls de les portes massives de la badia de càrrega Delta bloquegen el moviment i la línia de visió. Els controls no es poden destruir de cap manera.

CONDICIONS DE VICTÒRIA

La partida finalitza quan s'hagin accionat els controls 3 cops o no quedin Marines vius.

El jugador Marine serà el vencedor si aconsegueix accionar els controls 3 cops.

El jugador Genestealer guanya evitant que s'accionin els controls cap cop.

Si només s'accionen els controls 1 o 2 cops, la partida finalitza amb un empat.



El soroll de les alarmes a la sala de comandament del *Martell del Deure* era constant, un recordatori persistent de la catàstrofe que s'apropava. Les pantalles projectaven imatges caòtiques: mapes tèrmics del *Voràgine de Ferro* que brillaven amb milers de punts calents, diagrames estructurals marcats amb punts vermells intermitents i la imatge omnipresent del derelict gegantí, un tumor en el buit.

El Capità Vedast observava les dades amb una concentració glacial. Els descobriments fets per les primeres sondes de reconeixement profund, llançades durant els moments inicials de l'abordatge, ho havien canviat tot. No només hi havia Genestealers; hi havia evidència que intentaven escapar. Grans agrupacions de càpsules salvavides, disperses per les capes externes del casc, semblaven estar sent preparades per al llançament. L'anàlisi era aterridor: si només una petita fracció d'aquestes càpsules aconseguia arribar a un món habitat la infestació podria propagar-se per una desena de sistemes abans que ningú se n'adonés.

- ++ Sala de Comandament: Concentració massiva de sistemes de control detectada al Sector Gamma-86. Mida i ubicació suggereixen ús com a centre de control primari per a càpsules salvavides. Designat Objectiu Sigma. Prioritat Absoluta.
- ++ Intel·ligència Tàctica: Sales confirmades a les Coordenades Gamma-86-12 i Gamma-86-14. Probables sales de control de llançament. La destrucció d'aquest node és crítica per a evitar esdeveniments de propagació.
- ++ Capità Vedast: Esquadra Alfa desplegada per a destrucció de l'Objectiu Sigma. Prioritat: Alfa.



STEPHEN TAPPIN

++ Logística d'Assalt: Esquadra Alfa en trànsit. Estimació d'ingrés a Sector Gamma-86: 90 segons. Resistència enemiga estimada: Alta a Extrema. Temps fins a contacte hostil: 40-60 segons post-ingrés.

++ Capità Vedast: Que la sang sigui la seva guia. Que la mort sigui el seu mantell. Executeu ordre.

Els creuers de suport Imperial, invisibles en el buit proper, estaven en posició, preparats per a realitzar un bombardeig de barrera al voltant del *Voràgine de Ferro* si es detectava qualsevol llançament. Aquesta barrera de foc orbital destruiria qualsevol càpsula que intentés escapar, però també alertaria als Genestealers que encara estaven en hibernació així com podria causar danys estructurals que posessin en perill les forces desplegades. Era una mesura desesperada que podria condemnar tothom dins del derelict. Destruir els controls de llançament era l'única manera d'evitar-ho.

Però el preu... El Sector Gamma-86 no estava a la perifèria. Estava al cor mateix de diverses zones identificades com a "Zones d'Hibernació Massiva". És a dir, niuades. Enviar una esquadra allà era enviar-la a la boca del llop. Era una missió suïcida en el sentit més literal. Les probabilitats de tornada eren ínfimes. Però el sacrifici era necessari. La pèrdua d'una esquadra era acceptable si evitava la pèrdua de milers de milions d'ànimes en mons innocents.

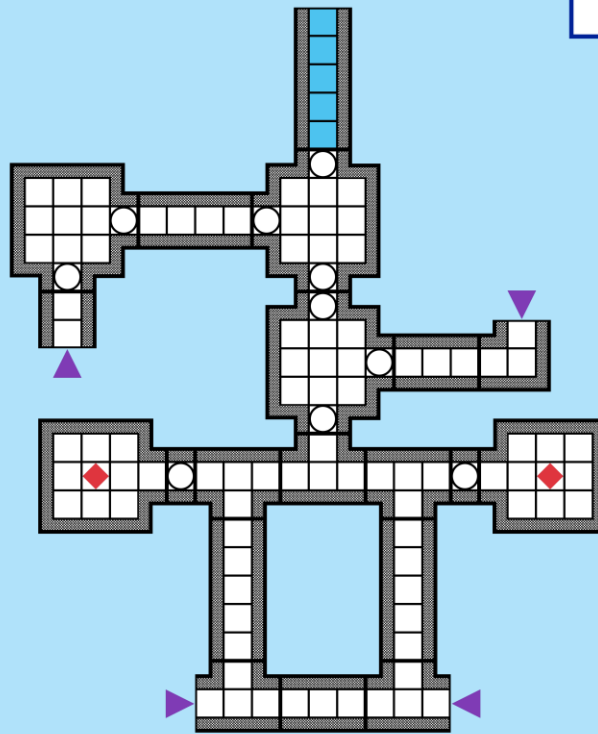
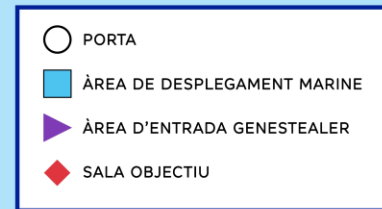
- ++ Esquadra Alfa: Contacte! Sector Gamma-86-8. Tres hostils eliminats. Dos probables. Cap baixa. Prosseguint cap a Objectiu Sigma.
- ++ Intel·ligència Tàctica: Confirmat. Signatures hostils convergeixen cap a la vostra posició des de múltiples vectors. Concentració augmentant exponencialment.
- ++ Esquadra Alfa: Posició: Gamma-86-10. Objectiu Sigma visualitzat. Distància: 50 metres. Resistència enemiga: omnidireccional. Repeteixo, l'enemic ens envolta. Preparant assalt final.

La veu del Sergent, encara que distorsionada, no transmetia por. Transmetia una resolució absoluta, la fredor d'un home que ja ha acceptat el seu destí. Els informes tàctics no podien captar l'infern que devia estar vivint. La sala de control podia ser visible, però arribar-hi era un altre assumpte. Cada metre estava sota l'atac constant dels Genestealers que sortien de portes i respiradors, que caurien del sostre.

El Capità Vedast va observar la icona que representava l'Esquadra Alfa parpellejar a les coordenades Gamma-86-10, envoltada per un núvol vermell creixent que indicava hostils en contacte immediat. Sabia que estava enviant homes a la mort. Va tancar els ulls un instant i va recordar el jurament. La protecció de la Humanitat per sobre de tot. Per sobre de la glòria, de la vida, fins i tot de l'ànima. Va obrir els ulls, la seva decisió feta pedra.

++ Capità Vedast: Sergent, l'objectiu ho és tot. Sense ell, milions moren. L'objectiu s'ha d'aconseguir. Sigui la vostra ira el martell. Sigui la vostra determinació l'escut. L'Imperium espera. No fallareu.

No va haver-hi resposta directa. Només, uns segons després, el so distorsionat d'ordres cridades, el rugit del llançaflames i l'estampida augmentada de bolters tempesta. La icona de l'Esquadra Alfa va començar a moure's, lentament, implacablement, cap a l'Objectiu Sigma, mentre el núvol vermell que l'envoltava es tornava més dens, més fúria concentrada. El camí de cinquanta metres semblava un abisme insuperable. La missió havia arribat al seu moment culminant. Només el foc purificador del llançaflames podria assegurar l'èxit. "Que comenci la matança", havia dit algú. I la matança, en tota la seva glòria terrible, s'estava desenvolupant en temps real a cinquanta metres de la salvació de milions.



OBJECTIUS

El jugador Marine intenta destruir els controls de llançament de càpsules salvavides mitjançant una rafega de llançaflames en les dues sales objectius. El jugador Genestealer, per suposatament, deu intentar evitar que els Marines ho facin.

FORCES

Marines Espacials: El jugador Marine Espacial compta amb la seva esquadra.

Genestealers: El jugador Genestealer comença la partida amb 2 Marcadors de contacte. Rep 2 Marcadors de contacte com a reforç cada torn.

DESPLEGAMENT

Marines Espacials: El jugador Marine desplega la seva esquadra en el passadís indicat.

Genestealers: Després que el jugador Marine hagi desplegat la seva esquadra, el jugador Genestealer desplega els 2 Marcadors de contacte inicials en qualsevol Àrea d'entrada Genestealer. Els Marcadors de contacte es poden col·locar en la mateixa o en diferents Àrees d'entrada.

Els reforços poden entrar per qualsevol Àrea d'entrada Genestealer.

REGLES ESPECIALS

Aquesta missió no té cap regla especial.



CONDICIONS DE VICTÒRIA

La partida finalitza quan s'hagin destruït els controls de llançament de càpsules salvavides incendiant les dues sales indicades en el mapa, el Marine equipat amb llançaflames sigui mort o quan s'esgoti la munició del llançaflames.

El jugador Marine serà el vencedor si aconsegueix incendiar les dues sales indicades en el mapa.

El jugador Genestealer guanya evitant que s'incendii cap de les dues sales indicades en el mapa.

Si només s'incendia una de les sales indicades en el mapa, la partida finalitza amb un empat.



MISSIÓ 3: LA MATANÇA

L'aire a la Sala de Comandament del *Martell del Deure* estava carregat, no només pel reciclatge forçat, sinó per l'atmosfera de frustració continguda. Les pantalles mostraven un mosaic de misèria: zones assegurades pels Marines marcades en blau, però envoltades per un mar de verd creixent que representava la infestació Genestealer. Els avanços eren lents, costosos en vides i recursos. Cada metre guanyat era regat amb sang. I el verd no disminuïa; semblava regenerar-se, com la pell d'una bèstia impossible de matar.

El Capità Vedast va colpejar amb el puny tancat contra la consola, un rar esclat d'emoció que va fer vibrar l'imatge.

++ Capità Vedast: No progressem! Estem atrapats en aquests passadissos! Necessitem reduir la seva capacitat d'atac.

La seva veu guspirejava d'ira impotent. Les operacions de contenció eren vitals, però no reduïen la pressió sobre el perímetre defensiu.

++ Intel·ligència Tàctica: Anàlisi del patró d'atac finalitzat. Els atacs més constants i coordinats provenen del Sector Theta. Els escàners de profunditat mostren una densitat de vida alienígena fora dels gràfics. No és un niu principal, però probablement sigui una cambra d'hibernació secundària.

++ Capità Vedast: Densitat? Quantifica.

++ Intel·ligència Tàctica: Centenars. Potser més de tres-cents organismes purs en un espai confinat. Si poguéssim reduir significativament aquest nombre...

La implicació era clara. No es tractava d'assegurar terreny. Es tractava de carn i quitina. Es tractava de matança pura.

La lògica era cruel i directa. Els Genestealers eren perillosos per la seva quantitat i coordinació. Eliminar un gran nombre d'una tacada alleujaria la pressió durant un temps. Era una operació de sacrifici, però de sacrifici calculat. Enviar una esquadra a una zona sabudament superpoblada per matar tants enemics com fos possible abans de ser sobrepassats.

++ Capità Vedast: Preparin l'Esquadra Alfa. Objectiu: Sector Theta, Zona Hibernació-7. Màxima prioritat: Eliminació massiva d'hostils. Sense objectius secundaris.

L'esquadra designada sabia el que els esperava. No hi havia discursos motivacionals, només les darreres comprovacions d'armament. Els bolters tempesta van ser carregats amb carregadors de munició extra. El llançaflames va ser omplert al màxim. El Sergent va revisar la seva espasa d'energia. Era l'arma d'últim recurs, per quan la munició s'esgotés i només quedés l'odi al cos a cos.

Van penetrar al Sector Theta a través d'una cambra buida, un espai ampli amb columnes ossudes i sostre alt. Però l'aire... l'aire estava viu amb el brunzit. No era un so de màquines, sinó el soroll de centenars de cossos movent-se, fregant-se, respirant en la foscor. I l'olor: una barreja aclaparadora de quitina humida i secrecions. Els llums d'emergència estaven apagats; només els llums dels cascs tallaven la foscor, revelant parets cobertes d'una escuma orgànica que palpitava lleument.

Van avançar en formació tancada. El primer signe no el van veure, sinó que el van "sentir". El terra va tremolar lleument. Després, una altra vegada. Com el batec d'un cor gegantí sota els peus. Van arribar a una porta bloquejada per restes metàl·liques. Mentre un Marine intentava forçar-la, el Sergent va mirar el seu escàner. La pantalla estava negra, de cop va esclatar en un món de punts verds. Directament a l'altra banda de la porta. I es movien cap a ells.

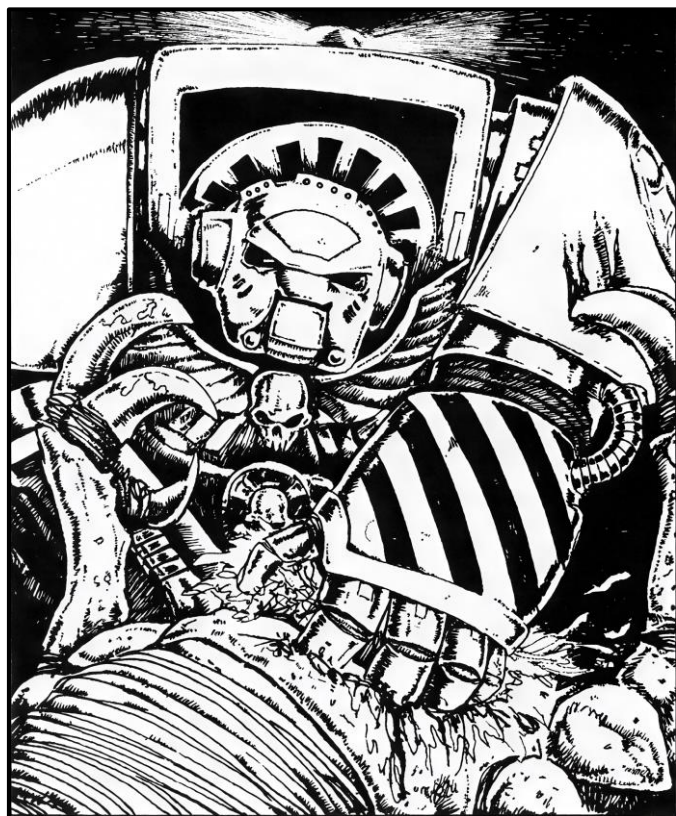
Amb un cruixit metàl·lic, la porta es va deformar. Un cop. Dos cops. Després un tercer cop que va fer saltar els travessers. Va saltar cap endins, no per explosius, sinó per la massa pura de cossos quitinosos que s'hi estavellaven. Genestealers. Un riu de dents i urpes que omplia el marc de la porta, avançant amb una velocitat i un nombre que desafiaven la comprensió.

++ Esquadra Alfa: Foc! Foc! Foc!

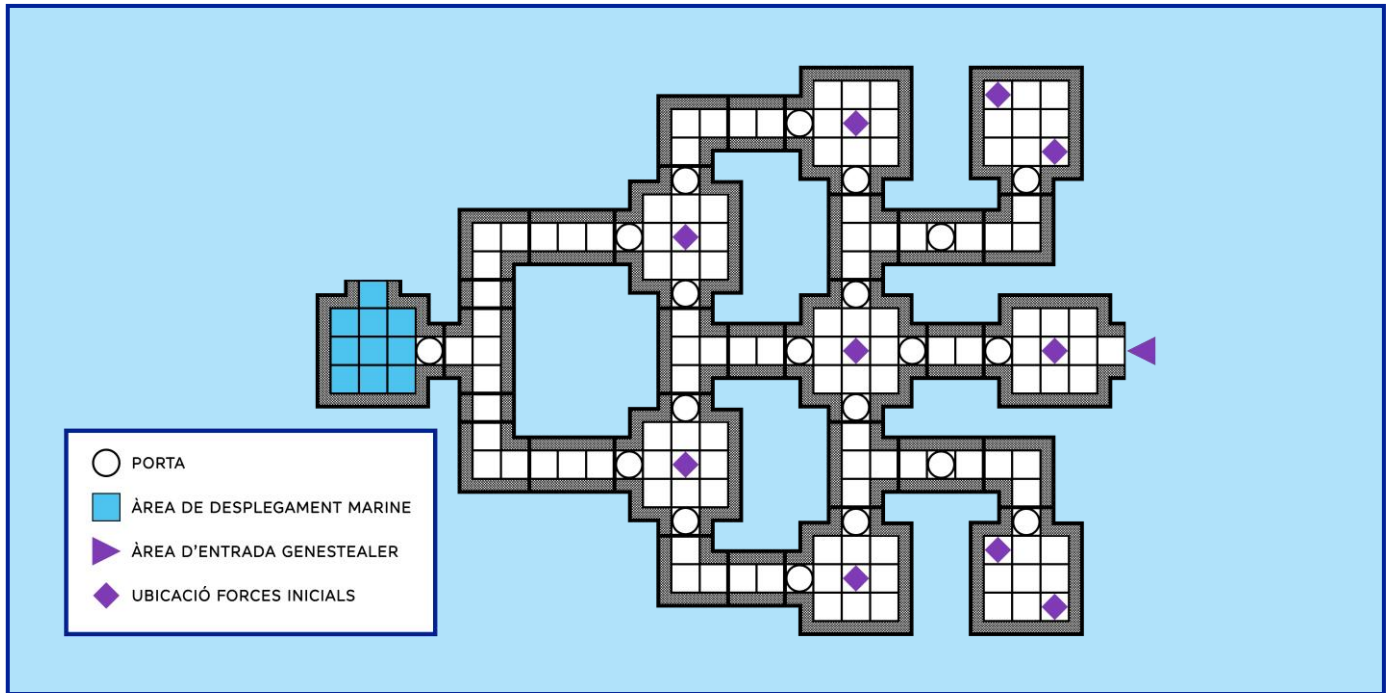
El crit del Sergent va ser ofegat pel rugit simultani de quatre bolters tempesta i la riuada infernal del llançaflames. El foc va aturar les primeres files, convertint-les en torxes que xiulaven i en cendres en qüestió de segons. Els bolters perforaven múltiples cossos amb cada ràfega, esquitxant sang i trossos de quitina. Però l'onada no va disminuir. Va absorbir les baixes i va continuar avançant. Els Genestealers escalaven per les parets, saltaven des del sostre, s'esmunyien per sota dels raigs de foc. La calor del llançaflames era insuportable fins i tot dins de les armadures, il·luminant l'infern amb una llum ataronjada i tremolosa que projectava ombres dansarines de monstres.

La formació es va mantenir, retrocedint lentament metre a metre mentre descarregaven munició en la marea. El Marine del llançaflames era un far de destrucció, cremant files senceres, però cada flamarada revelava més bèsties venint darrere. Els bolters no paraven de trontollar, els canons enrogits, els carregadors buidant-se a un ritme alarmant. El Sergent disparava amb precisió, apuntant a caps, articulacions, qualsevol punt feble, però era com intentar buidar l'oceà amb un got. Va veure com un Genestealer, amb mig cos cremat, saltava per sobre del foc i s'encastava contra el pit d'un dels seus homes. Les urpes van buscar juntures, van perforar. El Marine va caure, el seu bolter encara disparant cap al sostre. Un altre Marine va ser arrossegat cap a la foscor per una dotzena d'urpes abans que pogués recarregar.

No es tractava de sobreviure. Es tractava de matar. De matar tants com fos possible abans que la marea els engolís. El Sergent va cridar ordres que sabia que no podien escoltar-se, ordenant disparar, cremar, no parar. La munició s'esgotaria. Llavors, quedaria el cos a cos. Fins que l'últim crit alienígena es convertís en silenci, o fins que els seus propis cors deixessin de bategar. El Sector Theta seria el seu mausoleu. La matança havia començat, i el preu es pagaria en sang d'uns i dels altres.



DAVE GALLAGHER



OBJECTIUS

El jugador Marine intenta matar a tants Genestealers com pugui abans que la seva esquadra sigui eliminada. El jugador Genestealer intenta eliminar a l'esquadra Marine sense perdre masses baixes en el procés.

FORCES

Marines Espacials: El jugador Marine Espacial compta amb la seva esquadra.

Genestealers: El jugador Genestealer comença la partida amb 10 Marcadors de contacte. Rep 1 Marcador de contacte com a reforç cada torn.

DESPLEGAMENT

Marines Espacials: El jugador Marine Espacial desplega la seva esquadra en la sala indicada. Pot situar als marines en la posició i l'orientació que desitgi.

Genestealers: Després que el jugador Marine hagi desplegat, el jugador Genestealer desplega els 10 Marcadors de contacte inicials en les ubicacions indicades en el mapa.

Els reforços poden entrar per l'única Àrea d'entrada.

REGLES ESPECIALS

Despertar de la hibernació: Els Genestealers del Sector Theta estan en una profunda hibernació. En notar la presència dels Marines, les forces Genestealers es comencen a despertar.

Durant els dos primers torns, les forces Genestealer (tant els Marcadors de contacte com els Genestealers) només disposen de 3 Punts d'Acció.

El jugador Genestealer no pot fer servir cap habilitat per augmentar aquests 3 PA durant els primers 2 torns de joc.

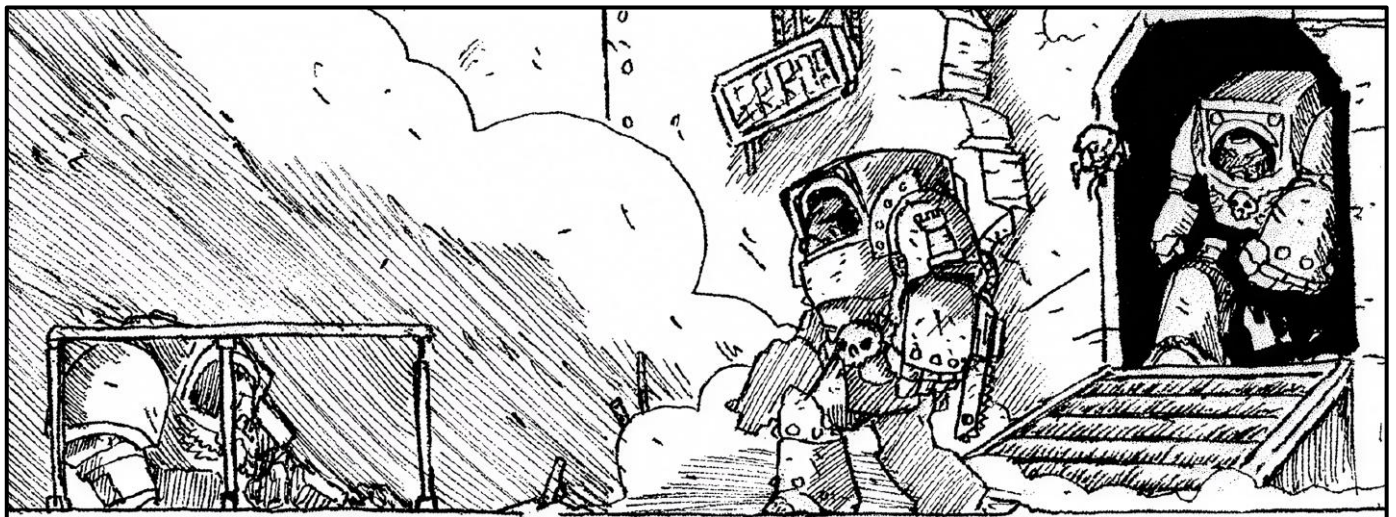
CONDICIONS DE VICTÒRIA

La partida finalitza immediatament quan es compleixi alguna de les següents tres condicions: quan el jugador Marine ha eliminat 25 o més Genestealers, quan tots els Marines han sigut eliminats o quan s'esgota la reserva de Marcadors de contacte per segon cop.

El jugador Marine serà el vencedor si té algun Marine viu i ha aconseguit eliminar 25 o més Genestealers.

El jugador Genestealer guanya eliminant a tots els Marines abans de perdre 20 o més Genestealers o si al final de la partida el jugador Marine ha eliminat 15 o menys Genestealers.

En la resta de casos la partida finalitza amb un empat.



El silenci a la Sala de Comandament era més espès que la humitat dels passadissos infestats. Després del sacrifici al Sector Theta, que havia aconseguit eliminar una gran força de Genestealers a canvi de baixes Marines irrecuperables i una esquadra greument danyada, l'avanç semblava haver arribat a un punt mort. El Capità observava els informes d'intel·ligència amb un rictus de frustració. Els Genestealers s'havien fet més cautelosos, més evasius, utilitzant els laberíntics passadissos per a emboscades ràpides i desapareixent abans que pogués arribar un contraatac efectiu. Era com lluitar contra la boira.

Va ser llavors que el Bibliotecari Arctan, un Codiciari especialitzat en xenorelats i tecnologies arcanes, va intervenir. Havia estat estudiant les escasses dades recuperades de nuclis de memòria parcialment corruptes trobats en sales de control assegurades, creuant-les amb llegendes fragmentades i informes inquisitorials oblidats. La seva veu, ronca per manca de son, va ressonar a la sala:

++ Bibliotecari Arctan: Capità, hi ha un fil conductor. Un patró no biològic. Els Genestealers no són només infestadors aquí. Són... guardians. Alguna cosa en el cor d'aquest derelict els atrau, els dona força, els coordina amb una eficiència anormal. I temen alguna cosa. Temen que nosaltres la trobem.

Va projectar imatges superposades: diagrames energètics esborronadors del *Voràgine de Ferro*, esquemes estructurals amb àrees ombrívols i, sobretot, fragments de text recuperat en una llengua que provocava mal de cap només mirar-la.

++ Capità Vedast: Expliqui's, Codiciari.

++ Bibliotecari Arctan: Les dades parlen d'un objecte. No un artefacte tecnològic en el sentit convencional. Alguna cosa orgànica, o bio-mecànica. Alguna cosa que vibra amb l'energia de l'Immaterium, però continguda. L'anomenen, en les traduccions aproximades, "*El Cor de la Foscor*" o "*El Focus del Brot*". La seva ubicació exacta és desconeguda, però les lectures psíquiques residuals i els patrons de conducta dels genestealers suggereixen quatre ubicacions possibles dins del Sector Omega, la zona més antiga i menys cartografiada del derelict.

Va assenyalar quatre sales marcades en un mapa hologràfic que semblava incomplet, amb grans zones en negre.

++ Capità Vedast: Creu que destruir aquest objecte... danyaria la colònia? Debilitaria als genestealers?

++ Bibliotecari Arctan: No ho sé amb certesa. Pot ser una font d'energia, un focus psíquic o fins i tot l'origen de la mateixa infestació en aquesta nau. Però si els genestealers ho protegeixen tan feroçment, destruir-lo o recuperar-lo per al seu estudi és un objectiu estratègic de màxima prioritat.

La decisió estava clara. Però la missió era perillosa com cap altra. El Sector Omega era un territori completament desconegut, més enllà de les zones parcialment explorades. I amb quatre ubicacions possibles, l'esquadra hauria de buscar a les fosques, exposant-se a emboscades constants, sense saber on era la veritable presa fins que la trobessin... o fins que fos massa tard. Era una recerca a la foscor, una cerca d'una agulla en un paller de quitina i dents.

L'esquadra designada per a la recerca va ser informada en una sala de preparació silenciosa. No hi havia fanfàrria. Només dures realitats.

++ Intel·ligència Tàctica: Ubicacions Alfa, Beta, Gamma, Delta. No tenim manera de saber on està l'objectiu fins que no hi entreu. Els escàners són inútils; l'objecte emet una interferència que els enfosqueix. Estareu cecs. Buscareu senyals visuals o psíquiques directes. Qualsevol resistència desproporcionada en una sala és bon indicador.

El Sergent va assentir, observant les imatges borroses de les sales. Totes semblaven igualment sinistres: cambres circulars amb estructures centrals desconegudes, passadissos d'accés estrets, poca il·luminació.

L'ingrés al Sector Omega va ser com entrar en un altre món. L'arquitectura era encara més orgànica, més opressiva. Les parets semblaven ossos polits, els cables com a nervis exposats, el terra com una pell rugosa. L'aire era fred i estava carregat d'ozó i alguna cosa més... una pressió psíquica que fins i tot els no psíquics podien sentir com un pes a les espatlles. Els llums dels cascos semblaven ser engolits més enllà d'uns metres. Els seus passos ressonaven, però l'eco semblava apagar-se ràpidament, com si la nau absorbís el so.

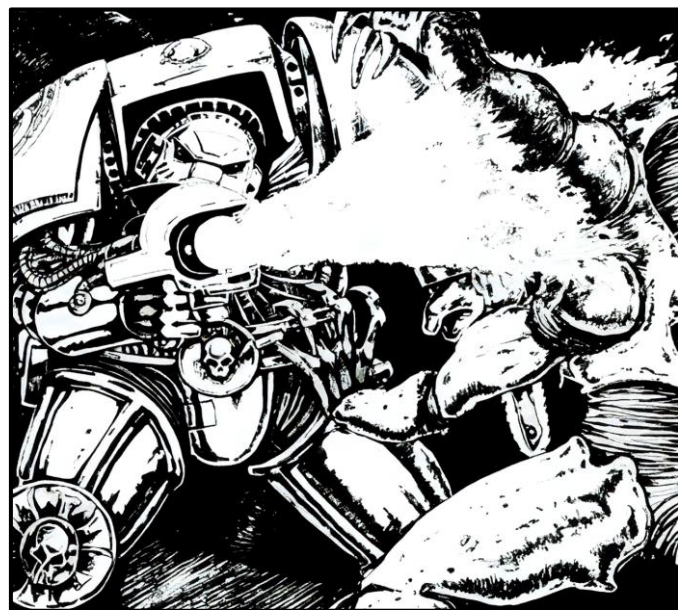
Van arribar a la primera ubicació, "Alfa". Una porta semblant a la vàlvula d'un cor estava entreoberta. Darrere, una cambra circular amb una estructura central que semblava un cristall negre, però inert. Van escanejar, van buscar, van avançar amb cautela. Només van trobar restes alienígenes. Cap objecte, cap resistència inusual. Un punt mort.

"Beta" va ser similar: una sala amb estalactites i estalagmites metàl·liques, buida excepte per una parella de Genestealers que van caure ràpidament sota el foc concentrat. Cap senyal de l'artefacte. La frustració començava a pesar.

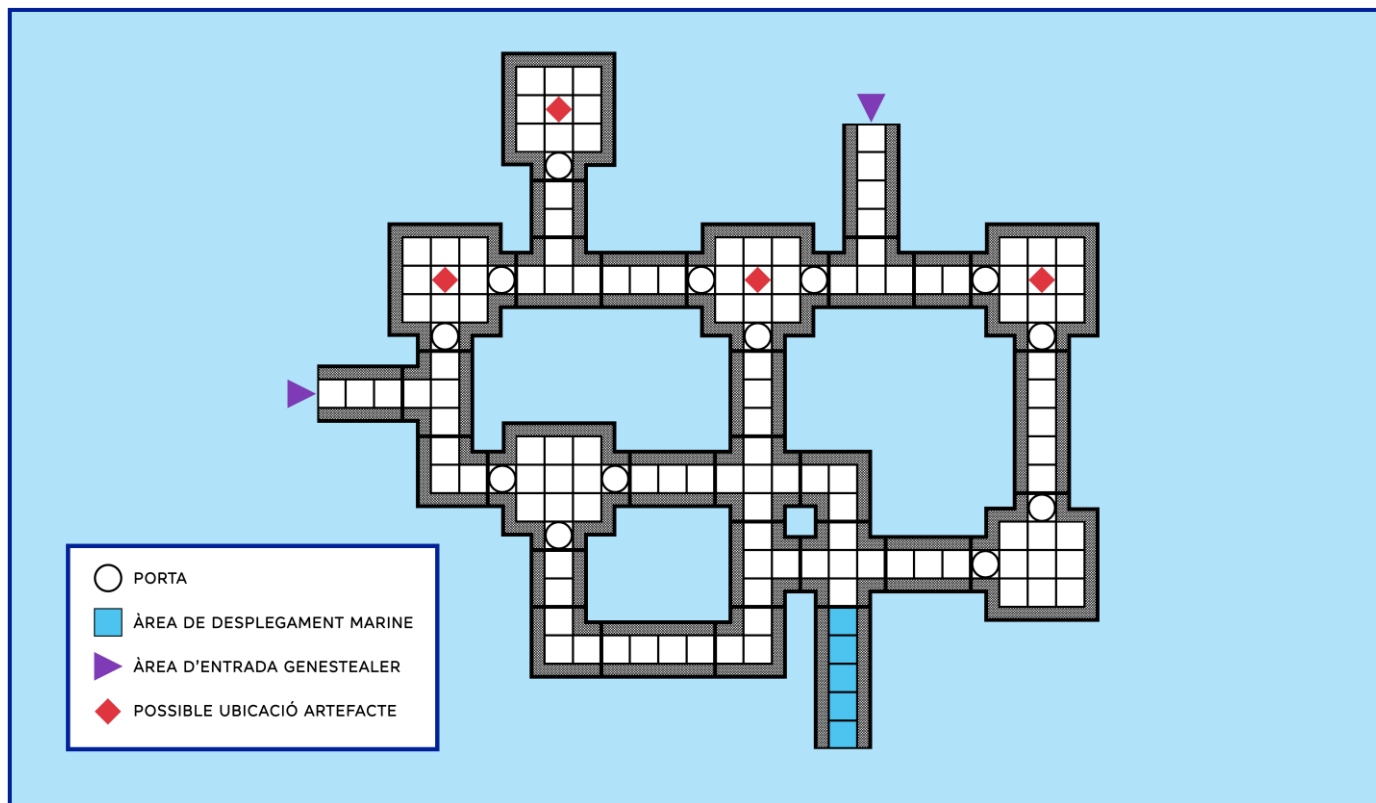
"Gamma" va oferir el primer senyal. En entrar, una ona de repulsió psíquica va fer titllar les pantalles dels cascos. La sala estava il·luminada per una ataronjada llum interna que emanava del no-res. L'aire tremolava. I al centre, sobre un pedestal d'aspecte òssi, hi havia una esfera. No era metàl·lica ni de vidre. Semblava feta de foscor solidificada, amb vetes d'un violeta profund que palpitaven com venes. Era l'objectiu? Abans que poguessin acostar-s'hi, les parets es van obrir. No portes, sinó membranes que es retiraven, i una dotzena de Genestealers van irrompre a la sala. La lluita va ser breu i brutal. L'esquadra es va veure obligada a retrocedir.

++ Esquadra Alfa: Retirada! Retirada! Contacte màxim!

Va cridar el Sergent. L'esfera encara estava allà, fora de l'abast, protegida. Era "Gamma" la ubicació correcta? O era una trampa per a atreure'ls? L'esquadra estava atrapada amb l'única llum sent la dels seus cascos i els flaixos dels seus bolters, mentre la marea d'ulls i urpes es tancava sobre ells. La recerca continuava, però la supervivència s'havia convertit en l'únic objectiu immediat. On estava el "*Cor de la Foscor*"? Ho descobririen abans que la foscor els engolís?



DAVE GALLAGHER



OBJECTIUS

El jugador Marine intenta localitzar l'artefacte anomenat "Cor de la Foscor" i teletransportar-lo al Martell del Deure pel seu estudi. El jugador Genestealer intentarà aturar-ho.

FORCES

Marines Espacials: El jugador Marine Espacial compta amb la seva esquadra.

Genestealers: El jugador Genestealer comença la partida amb 3 Marcadors de contacte. Rep 2 Marcadors de contacte com a reforç cada torn.

DESPLEGAMENT

Marines Espacials: El jugador Marine desplega la seva esquadra en el passadís indicat.

Genestealers: Després que el jugador Marine hagi desplegat, el jugador Genestealer desplega els seus Marcadors de contacte. Pot desplegar 1 Marcador de contacte per habitació.

Els reforços poden entrar per les Àrees d'entrada Genestealer. Per cada Àrea d'entrada només pot entrar 1 Marcador de contacte.

REGLES ESPECIALS

Trobar l'Artefacte: Per trobar l'artefacte, cal eliminar els Genestealers de cada habitació i després utilitzar 1 PA (o 1 PC) per escanejar l'habitació. Cal obtenir un 6 en una tirada de dau per trobar l'artefacte a la primera habitació buscada. A la segona habitació, aquest resultat es redueix a un 5 o 6 i a la tercera un 4, 5 o 6. Si no es troba l'artefacte a cap de les tres primeres habitacions, estarà automàticament a la quarta. Igualment, un Marine haurà de gastar 1 PA en escanejar l'habitació.

Un cop localitzat l'artefacte, se situarà a la casella central de l'habitació.

Agafar, passar o deixar l'Artefacte: L'artefacte és un objecte que no obstaculitza ni el moviment ni la línia de visió.

Agafar l'artefacte del terra té un cost de 2 PA. El Marine portador de l'artefacte no rep cap penalització en moure, disparar o al cos a cos. Es pot passar l'artefacte per 1 PA a un Marine que estigui en la casella frontal (no es pot passar en diagonal). Es pot deixar l'artefacte a terra per un cost d'1 PA.

Els Genestealers no poden interactuar amb l'artefacte.

Teletransportar-se: Un cop trobat i recuperat l'artefacte, l'esquadra podrà començar a teletransportar-se de retorn. En estar tan profundament en el derelict, teletransportar-se és molt difícil. Per un cost de 4 a 8 PA un Marine pot intentar teletransportar-se. Cada torn només pot intentar-ho un Marine. El primer Marine a teletransportar-se ha de tenir l'artefacte. Una vegada el Marine amb l'artefacte ho hagi aconseguit, la resta de membres de l'esquadra podrà fer-ho.

Un Marine que estigui en el procés de teletransportar-se no podrà situar-se en Foc d'Alerta o en Guàrdia. Si un Marine que està intentant teletransportar-se és atacat en cos a cos, el procés de teletransportació s'interromp immediatament. Podrà intentar-ho de nou el següent torn.

Al final del torn Genestealer tira 1 dau i consulta el resultat:

RESULTAT	PA + PC GASTATS				
	4 PA	5 PA	6 PA	7 PA	8 PA
Error catastròfic, el Marine és eliminat	1-3	1-2	1	-	-
Sense èxit, es pot intentar el següent torn	4-5	3-4	2-3	1-2	1
Èxit, el Marine es teletransporta	6	5-6	4-6	3-6	2-6

CONDICIONS DE VICTÒRIA

La partida finalitza quan no quedin Marines en joc.

El jugador Marine serà el vencedor si ha recuperat l'artefacte i ha teletransportat 3 o més Marines.

El jugador Genestealer guanya evitant que el jugador Marine teletransporti un Marine amb l'artefacte.

Si s'ha recuperat l'artefacte, però només s'han teletransportat 1 o 2 Marines, la partida finalitza amb un empat.



TONY HOUGH

PLAY-OFF



QUI EL JUGA?

En finalitzar La Lliga Derelict, els 2 millors jugadors Marines s'enfrontaran als 2 millors jugadors Genestealers.

JUGADORS MARINES

Els 2 jugadors Marines amb més punts en acabar La Lliga Derelict es classificaran pel Play-Off. En cas que dos jugadors tinguin la mateixa quantitat de punts se seguirà el següent ordre per desempatar:

- Més Marines Supervivents.
- Més partides guanyades.
- Nivell del Sergent (en finalitzar La Lliga).

Aquest sistema de desempat només serà necessari aplicar-ho en cas que 3 o més jugadors optin a classificar-se.

JUGADORS GENESTEALERS

Els 2 jugadors Genestealers amb més punts en acabar La Lliga Derelict es classificaran pel Play-Off. En cas que dos jugadors tinguin la mateixa quantitat de punts se seguirà el següent ordre per desempatar:

- Més Marines Eliminats.
- Més partides guanyades.
- Nivell de Forces Genestealers (en finalitzar La Lliga).

Aquest sistema de desempat només serà necessari aplicar-ho en cas que 3 o més jugadors optin a classificar-se.

ESCOLLIR BANDOL

En el cas que un jugador es classifiqui com a jugador Marine i com a jugador Genestealer, haurà de decidir amb quin bàndol voldrà jugar.

El següent jugador amb millor puntuació, i que no estigui ja classificat per jugar el Play-Off, es classificarà pel Play-Off.

CONCESSIONS

En el cas que un jugador consideri que li resultarà impossible poder jugar el Play-Off en els terminis establerts, pot concedir la seva plaça sense cap sanció.

El següent jugador amb millor puntuació, i que no estigui ja classificat per jugar el Play-Off, es classificarà pel Play-Off.

QUAN ES JUGA?

El termini establert per disputar el Play-Off és de l'11 de maig al 21 de juny. En el cas que La Lliga Derelict finalitzi abans del 10 de maig, ja es podrà jugar el Play-Off.

No es podrà jugar el Play-Off si encara hi ha jugadors que no han acabat La Lliga Derelict, independentment de si la classificació pel Play-Off no pugui variar.

Els 4 jugadors classificats pel Play-Off s'hauran de posar d'acord a trobar un dia per jugar el Play-Off. La duració del Play-Off és superior a les partides de lliga, és recomanable reservar un matí o una tarda per jugar-lo.

RESULTAT DEL PLAY-OFF

El Play-Off el guanyarà un bàndol, el bàndol Marine o el bàndol Genestealer. El resultat del Play-Off afectarà de manera directa a l'esdeveniment anual "El Rei del Hulk".

El jugador del bàndol guanyador amb més puntuació aconseguida durant el Play-Off es proclamarà com el millor jugador del seu bàndol en la temporada 2025-2026 i com el millor jugador de la temporada 2025-2026. Se li farà entrega del Trofeu d'Or IRR.

El jugador del bàndol perdedor amb més puntuació aconseguida durant el Play-Off es proclamarà com el millor jugador del seu bàndol en la temporada 2025-2026. Se li farà entrega del Trofeu de Plata IRR.

Els altres dos jugadors seran subcampions del seu bàndol en la temporada 2025-2026.

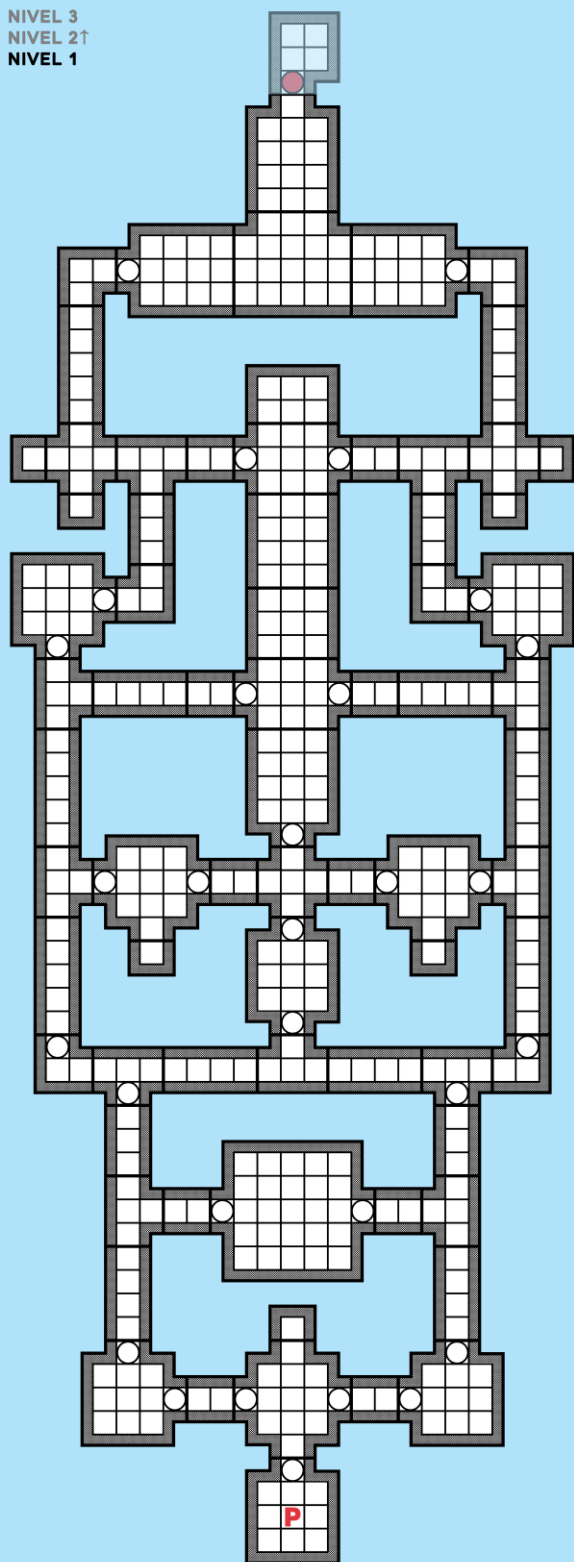
JUGAR-HO EXTRA-OFICIAL

El Play-Off és una adaptació de la campanya de primera edició Sentinel V. És una oportunitat única de poder jugar-la i no es vol negar l'opció a cap jugador a poder-ho fer.

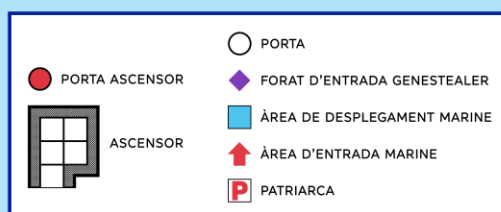
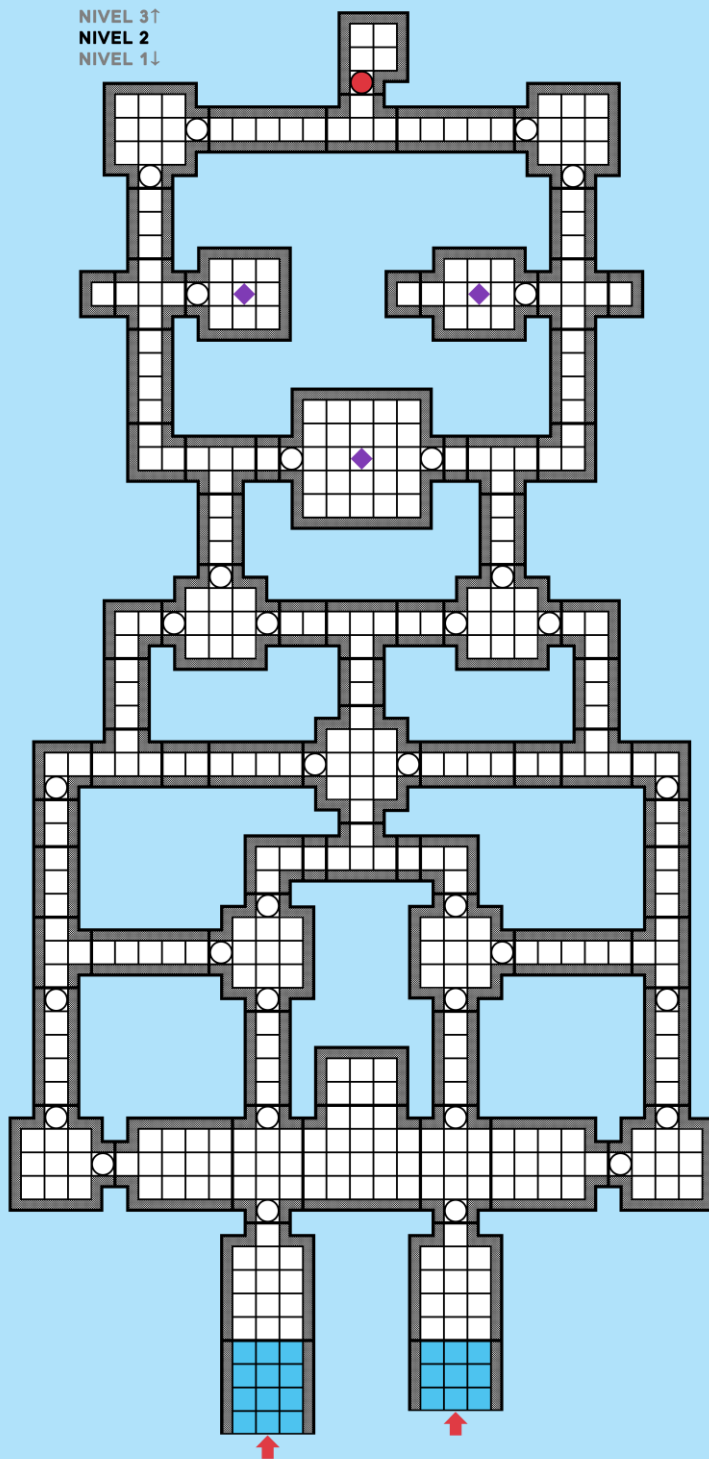
El mapa de la campanya, les regles i tot el material necessari estaran disponibles per a tots els jugadors durant el termini de jugar el Play-Off (després d'aquest termini no es pot assegurar la disponibilitat del material). Únicament s'ha de tenir en compte dues coses, la primera és que el resultat no serà oficial i la segona és que en cas de coincidir en dates amb el Play-Off oficial, el Play-Off oficial tindrà prioritat per jugar-se.



NIVEL 3
NIVEL 2↑
NIVEL 1



NIVEL 3↑
NIVEL 2
NIVEL 1↓



REFERÈNCIA RÀPIDA

SEQÜÈNCIA DE LA RONDA

Torn Marine Espacial

- 1.- Fase de Control del Temps
- 2.- Fase de Comandament
- 3.- Fase d'Acció

Torn Genestealer

- 1.- Fase de Reforços
- 2.- Fase d'Acció
- 3.- Fase de Final de Ronda

TAULA D'ACCIONS

Acció, cost en PA	Marcador de Contacte	Genestealer i Híbrid	Exterminador
Moure 1 casella al front	1	1*	1
Moure 1 casella lateral	1	2*	-
Moure 1 casella al darrere	1	2*	2
Girar 90°	-	1*	1
Obrir o tancar una Porta	1	1	1
Disparar	-	Només Híbrid	Segons Arma
Situar-se en Foc d'Alerta	-	-	2
Atacar cos a cos	-	1	1
Situar-se en Guàrdia	-	-	2

*Es pot realitzar una acció de gir gratuït abans o després de realitzar l'acció.

TAULA D'ARMES DE FOC

Arma	Cost	Abast	Daus	Mata	Notes
Bolter Tempesta	1 PA	II-limitat*	2D6	6+	Moure Disparant: Després de fer una acció de moviment o gir, es pot disparar amb el bolter tempesta de manera gratuïta. Aquest tir mai es beneficia del Foc Sostingut. Foc Sostingut: El segon i següents tirs consecutius milloren en 1 el resultat necessari per matar (el primer dispar mata a 6, el segon a 5 o 6, el tercer a 5 o 6, etc.). Aquesta bonificació es perd si la miniatura realitza qualsevol altra acció que no sigui disparar, si l'objectiu desapareix del seu Arc de Foc, si és atacat cos a cos o al final del torn d'un jugador. Foc d'Alerta: Cada vegada que un enemic acabi una acció (o una porta es tanqui) en el seu Arc de Foc, pot efectuar un tret gratuït. El Foc d'Alerta es perd si realitza qualsevol altra acció que no sigui desencasquetar el bolter tempesta, és atacat cos a cos o a la Fase de Final de Ronda. Encasquetament: Si durant els tirs de Foc d'Alerta s'obté un doble, el bolter tempesta s'encasqueta. No es podrà disparar fins que es desencasqueti per 1PA. Efecte d'Àrea: El tir d'aquesta arma afecta a totes les miniatures de la secció. No afecta a portes ni a miniatures que estiguin darrere d'una porta. Efectes Duraders: Es deixa una fitxa de flames que perdura fins a la Fase de Final de Ronda. La fitxa de flames bloqueja la Línia de Visió, l'Arc de Foc i el moviment. Si una miniatura finalitza una acció en les flames, serà afectada per les flames d'igual manera que si li haguessin disparat. Munició Limitada: Aquesta arma té prou munició per efectuar 6 disparos. Autodestrucció: El llançafires pot autodestruir-se sempre que li quedi almenys 1 de munició. Totes les miniatures de la secció són destruïdes automàticament i es col·loca una fitxa de flames. Les portes són destruïdes a 4+, però les miniatures darrere d'una porta no es veuen afectades (sí que es veuen afectades per les flames si la porta és destruïda).
Llançafires Pesat	2 PA	12	1D6	2+	Moure Disparant: Després de fer una acció de moviment o gir, es pot el bolter de manera gratuïta. Foc Sostingut: Les mateixes regles que el bolter tempesta.
Bolter (per Híbrids)	1 PA	II-limitat	1D6	6+	

*L'abast és de 12 caselles en Foc d'Alerta

TAULA DE COMBAT COS A COS

Miniatura	Daus	Habilitats
Marine Espacial	1D6	-
Sergent Marine Espacial amb espasa d'energia	1D6+1	Parada: El Sergent pot obligar a repetir un dau al seu enemic. Si el Sergent està en Guàrdia, decideix en quin ordre es repeteixen els daus.
Sergent Marine Espacial amb urpes llamec	2D6+1	Ferotge: Si Sergent realitza l'acció atacar, tira 2D6 addicionals i obté un +1 addicional, per un total de 4D6+2.
Sergent Marine Espacial amb martell tro i escut tempesta	1D6+1	Bloqueig: En un atac cos a cos, l'enemic tira 1 dau menys. En un atac a distància, pot fer repetir la tirada a l'enemic. No afecta a poders psíquics. Defensa: En cos a cos, després de tirar tots els daus i repeticions, pot decidir eliminar 1 dau de l'enemic, però en cas de guanyar no elimina al enemic.
Genestealer	3D6	-
Híbrid Genestealer	3D6	-

Els Marines Espacials atacats pel darrere o lateralment només llencen 1D6 i no poden fer ús de les seves habilitats. Els Genestealer atacats pel darrere o lateralment només llencen 2D6.