

Patrulla

"Al igual que nuestros cuerpos están blindados con adamantina, nuestra alma están protegidas por la lealtad. Al igual que nuestros bólteres están cargados con muerte para los enemigos del Emperador, nuestros pensamientos están cargados de sabiduría. Al igual que avanzan nuestras filas, así lo hace nuestra devoción pues, ¿acaso no somos Marines Espaciales? ¿Acaso no somos los elegidos del Emperador, su leales siervos hasta la muerte?"

- Capellán Fergas Nils



JUGAR PARTIDAS DE PATRULLA

¡Bienvenido a Patrulla! Tanto si eres un nuevo recluta en Warhammer 40,000 como un veterano curtido, el objetivo de Patrulla es llevar tus fuerzas al campo de batalla lo antes posible.

Patrulla es la forma más rápida y sencilla de comenzar a coleccionar y jugar Warhammer 40,000. En partidas de Patrulla, cada jugador comanda un ejército compacto de miniaturas Citadel en choques tácticos que deben durar una hora como máximo.

Cada fuerza de Patrulla, que típicamente se compone del contenido de una caja de Patrulla, es el punto de inicio perfecto para todo aspirante a general de Warhammer 40,000. Además de ser herramientas increíbles para coleccionar, las miniaturas de una caja pueden enfrentarse a las de otra en partidas informales rápidas y emocionantes. No hace falta crear una lista de ejército ni sumar valores en puntos; no tienes más que elegir tu facción favorita, montar tus miniaturas y prepararte para la guerra.

Las partidas de Patrulla son rápidas y llenas de acción; la victoria se determina principalmente gracias al juego táctico experto, ¡pero una dosis saludable de buena suerte no hace daño! Las partidas se articulan en torno a una serie de misiones que tu oponente y tú necesitaréis para jugar (pág. 7-12). Tienen como prefacio una secuencia corta y simple que os llevará a través de los pasos como crear un campo de batalla antes de desplegar vuestras fuerzas.

Cada misión brinda a los jugadores una serie de desafíos tácticos distintos que dominar, además de describir las metas estratégicas que deben cumplir para obtener puntos de victoria. Al final de la batalla, cuando el humo se ha disipado, la victoria será del jugador que haya obtenido más puntos de victoria, así que los jugadores deben recordar los objetivos de la misión elegida en todo momento. Las misiones de Patrulla están diseñadas para asegurar que ningún jugador pueda recibir ventaja al principio de la batalla, lo que significa que son perfectas para las partidas casuales y las competiciones amistosas por igual.

Además de ser la mejor forma de jugar partidas rápidas de Warhammer 40,000, Patrulla es una oportunidad perfecta para probar facciones distintas y familiarizarte con las tácticas únicas y estilos de juego de cada una. No importa cuál elijas: pronto aprenderás las fortalezas y debilidades de tu ejército y obtendrás las habilidades necesarias para hacerte con la victoria en campos de batalla más grandes.

CAMPOS DE BATALLA

Además de necesitar dos Patrullas que se enfrenten, los jugadores también necesitarán un campo de batalla en el que jugar. En las misiones de Patrulla, depende de los jugadores crear los campos de batalla en los que combatirán sus ejércitos, y pueden usar cualquier superficie plana y elementos de terreno que tengan en su colección.

Una de las formas más fáciles de hacer esto es usar Zonas de batalla, ya que cada una contiene un tablero y un set de elementos de terreno en torno a los que tus miniaturas se muevan y combatan. La fotografía de la derecha muestra cómo se puede disponer una selección de terreno de Zona de batalla, desplegada sobre dos tableros de Zona de batalla, para crear un entorno marcado por la guerra en el 41.^{er} Milenio. Pero no es más que un ejemplo: este terreno puede desplegarse de cualquier manera para asegurar que nunca combates dos veces en el mismo campo de batalla.



LISTO PARA LA BATALLA

Jugar partidas de Warhammer 40,000 es una experiencia compartida en la que todos queremos pasárnoslo bien con miniaturas chulas. Para reflejarlo, te recompensará tener un ejército completamente pintado "Listo para la batalla". Aquí te explicamos lo que significa y dónde encontrar tutoriales online y guías de pintura sencillos para tener tu ejército listo para la acción.

Cuando juegas una partida de Warhammer 40,000, hay 10 puntos de victoria disponibles si todas las miniaturas de tu ejército están pintadas a un estándar Listo para la batalla. Listo para la batalla significa que tus miniaturas están completamente pintadas y tienen una peana detallada o con textura.

Este se considera el estándar mínimo de pintado de miniaturas en partidas de Warhammer 40,000, además de un método garantizado para obtener puntos de victoria antes de que empiecen a rodar los dados.

La gama Citadel Colour incluye todas las pinturas y suministros necesarios para pintar tus miniaturas rápida y eficientemente. De hecho, las pinturas Contrast se diseñaron para ayudarte a tener tus ejércitos Listos para la batalla en poco tiempo (basta con una capa de pintura Contrast para un color base y algo de sombra), y las pinturas Technical te brindan una peana texturizada con una única aplicación.

A la derecha verás ejemplos de miniaturas pintadas a un estándar Listo para la batalla, y en la web de Citadel Colour encontrarás muchas más, junto a tutoriales de pintura completos.



Método Contrast



Método Clásico



MISIONES DE PATRULLA

Una partida de Patrulla se juega siguiendo la secuencia inferior. Ten en cuenta que el primer paso puede completarse antes de llegar a la mesa de juego.

1 ELEGIR UNA PATRULLA Y UNA MEJORA

Elige la Patrulla que vas a usar en esta batalla. En otras publicaciones encontrarás más Patrullas que puedes usar. En esto no hay malas elecciones: cada una ofrece una variedad de miniaturas con un estilo de juego distinto, pero todas son capaces de poner a prueba su temple en una competición justa contra cualquier otra.

Tu ejército consta de todas las unidades indicadas en la Patrulla, y la miniatura designada como "Señor de la guerra" es su **SEÑOR DE LA GUERRA**. El equipo de cada unidad también se indica en las hojas de datos que se encuentran en esa Patrulla. Cualquier regla adicional de las unidades de Patrulla también se indican ahí.

Tu Patrulla elegida indicará dos mejoras que puedes usar para personalizar una unidad de tu Patrulla (típicamente tu **SEÑOR DE LA GUERRA**). Por defecto, usarás la mejora marcada como "por defecto", pero si quieres reemplazarla con una de las marcadas como "opcionales", hazlo ahora. Todas las mejoras potencian tu Patrulla, pero si eres nuevo usando esta Patrulla, te recomendamos que por ahora te quedes con la mejora por defecto.

Cada jugador debe declarar qué Patrulla va a usar, y qué mejora ha elegido, antes de continuar. Ten en cuenta que si un jugador usa una Patrulla pintada a un estándar Listo para la batalla (pág. 4), ese jugador recibirá 10 puntos de victoria (PV) adicionales al final de la batalla.

2 DETERMINAR LA MISIÓN

Los jugadores determinan qué misión usarán para la batalla; puedes elegir de entre las misiones de Patrulla de este libro o de otras publicaciones. Esto determinará el mapa de despliegue y el informe de misión específico. Tu oponente y tú podéis elegir al azar una de las misiones disponibles o bien acordar cuál usar. Para tu primera batalla, te recomendamos jugar la misión Choque de patrullas (pág. 7).

Si vas a elegir una misión al azar, tira 1D6 y consulta la tabla de debajo.

1D6	MISIÓN
1	Choque de patrullas (pág. 7)
2	Recuperación de arqueotecnología (pág. 8)
3	Puesto defensivo avanzado (pág. 9)
4	Tierra quemada (pág. 10)
5	Incursión extensa (pág. 11)
6	Demostración de poder (pág. 12)

Cada misión tiene una regla de misión que se aplica durante toda la batalla y un objetivo prioritario que otorga PV a los jugadores. Lee y familiarízate con ellos antes de continuar.

CLAVE DE CAMPO DE BATALLA



Zona de despliegue del atacante



Zona de despliegue del defensor



Tierra de nadie



Centro del campo de batalla



Borde del campo de batalla del atacante



Borde del campo de batalla del defensor



Marcador de objetivo

3 CREAR EL CAMPO DE BATALLA

Ahora los jugadores crean el campo de batalla colocando elementos de terreno y marcadores de objetivo. Las misiones de Patrulla se juegan en una zona de batalla rectangular de 44" x 30" (como los tableros de algunos productos de Zona de batalla). Los jugadores deberían desplegar elementos de terreno para crear un campo de batalla emocionante; recomendamos que un número suficiente de estos se distribuyan equitativamente por el campo de batalla para que las unidades de ambos bandos puedan beneficiarse de la cobertura mientras combaten.

El mapa de despliegue de cada misión indicará cuántos marcadores de objetivo colocar y dónde.

4 DETERMINAR ATACANTE Y DEFENSOR

Los jugadores acuerdan qué borde del campo de batalla es el del atacante y cuál es el del defensor. Después, los jugadores desempatan y el ganador decide quién será el atacante y quién el defensor: esto determina qué jugador usará qué zona de despliegue en la batalla.

5 DECLARAR FORMACIONES DE BATALLA

En el orden indicado abajo, ambos jugadores anotan en secreto:

- Cuáles de sus unidades formarán Escuadras de Patrulla. Varias unidades en Patrullas tienen la habilidad Escuadra de Patrulla listada en su hoja de datos. Esto te permite dividir las unidades más pequeñas durante toda la batalla. Si una unidad tiene esta habilidad, detallará exactamente cómo debe dividirse la unidad y qué miniaturas deben aparecer en cuál de estas nuevas unidades. Si quieres que cualquiera de estas unidades use su habilidad de Escuadra de Patrulla, hazlo ahora.
- Cuál de sus unidades Líder empezará la batalla anexada (debe especificar qué unidad Líder está anexada a qué unidad Escolta).
- Cuáles de sus unidades comenzarán la batalla embarcadas en miniaturas **TRANSPORTE** (debe especificar qué unidades están embarcadas en qué miniaturas).
- Cuál de sus unidades comenzará la batalla en Reservas. Esto se suele aplicar a las unidades con la habilidad Despliegue rápido en su hoja de datos.

Cuando ambos jugadores lo hayan hecho, le declaran sus elecciones a su oponente.

En una partida de Patrulla, las unidades en Reservas nunca pueden llegar al campo de batalla en la primera ronda de batalla. Cualquier unidades en Reservas que no haya llegado al campo de batalla en la tercera ronda de batalla se considera eliminada, además de cualquier unidad que esté embarcada en ellas.

6 DESPLEGAR EJÉRCITOS

Los jugadores se alternan para desplegar sus unidades restantes una a una, empezando por el defensor. Las miniaturas de un jugador deben desplegarse completamente dentro de su zona de despliegue. Si un jugador termina de desplegar todas sus unidades, su oponente despliega todas sus unidades restantes.

7 DETERMINAR EL PRIMER TURNO

Los jugadores desempatan y el ganador juega el primer turno.

8 RESOLVER REGLAS PREBATALLA

Los jugadores se alternan para resolver cualquier regla prebatalla que tengan las unidades de sus ejércitos (como la habilidad Avanzadilla), empezando por el jugador que juega el primer turno.

9 COMENZAR LA BATALLA

Comienza la primera ronda de batalla. Los jugadores siguen resolviendo rondas hasta que termina la batalla.

10 TERMINAR LA BATALLA

La batalla termina tras completar cinco rondas. Si a un jugador no le quedan miniaturas en su ejército al inicio de su turno, el otro jugador puede seguir jugando sus turnos hasta que la batalla termine.

11 DETERMINAR EL VENCEDOR

Al final de la batalla, el jugador con más PV es el ganador. Si los jugadores están igualados, la batalla es un empate.

Observa que en algunas misiones, los PV que se otorgan en el turno final pueden diferenciarse de los turnos anteriores para el jugador que va segundo. Esto asegura que las elecciones de ese jugador sigan afectando al resultado de la batalla hasta en sus últimos momentos.

Recuerda: si todas las miniaturas de la Patrulla de un jugador están pintadas a un estándar Listo para la batalla, este recibe 10 PV adicionales.

ASEGURAR MARCADORES DE OBJETIVO

En misiones de Patrulla, al final de cada fase de mando, si el jugador cuyo turno está en curso controla un marcador de objetivo y una o más unidades **LÍNEA DE BATALLA** de su ejército (excepto unidades acobardadas) están dentro del alcance del mismo, se considera que ese jugador ha asegurado ese marcador de objetivo. Mientras un jugador tenga asegurado un marcador de objetivo, permanece bajo su control aunque no haya miniaturas dentro de su alcance. Un marcador de objetivo deja de estar asegurado si su oponente lo controla al final de cualquier fase de mando subsiguiente.



PATRULLA

CHOQUE DE PATRULLAS

Tus fuerzas han sido enviadas al escenario de un accidente en busca de inteligencia vital almacenada en los núcleos de datos que han sobrevivido. El alto mando insiste en que no regreses con las manos vacías, pero advierte de que hay presencia enemiga. Asegura la zona, y los datos, a toda costa.

REGLAS DE MISIÓN

Recuperar información: En la fase de mando de cada jugador a partir de la segunda ronda de batalla en adelante, el jugador cuyo turno está en curso puede elegir un marcador de objetivo que controle y recuperar datos de ahí. Cada vez que un jugador recupera datos de un marcador de objetivo, si su **SEÑOR DE LA GUERRA** está en el campo de batalla (o si está embarcado en un **TRANSPORTE** que esté en el campo de batalla), obtiene 1PM. Cada marcador de objetivo solo puede ser elegido con esta regla una vez (por cualquiera de ambos jugadores).

OBJETIVO PRIORITARIO

OCUPAR Y MANTENER

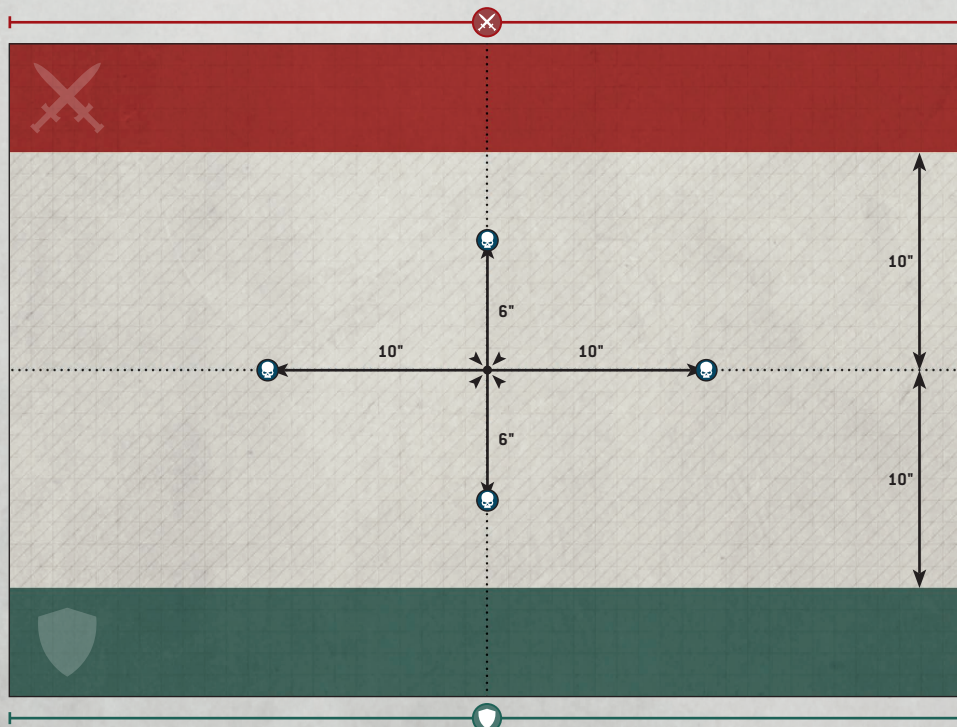
Se han identificado varias ubicaciones estratégicas en los alrededores. Se te ha ordenado asaltar estas posiciones, purgarlas de enemigos y defenderlas a toda costa.

En la segunda, tercera y cuarta ronda de batalla:

Al final de la fase de mando de cada jugador, el jugador cuyo turno está en curso obtiene 5PV por cada marcador de objetivo que controle (hasta un máximo de 15PV por turno).

En la quinta ronda de batalla:

- El jugador que juega el primer turno obtiene PV como se describe arriba.
- El jugador que juega el segundo turno obtiene PV como se describe arriba, pero lo hace al final de su turno en lugar de al final de su fase de mando.



PATRULLA

RECUPERACIÓN DE ARQUEOTECNOLOGÍA

Tus fuerzas avanzan para recuperar arqueotecnología valiosa. Las lecturas de aurgios indican que las células de energía de los artefactos están siendo irradiadas por emisiones del campo de batalla. Si sucumben, solo quedarán trozos de basura. Asegura y extrae cualquier arqueotecnología activa antes de que se degrade.

REGLAS DE MISIÓN

Células de energía irradiadas: Durante la batalla, se retirarán del campo de batalla dos marcadores de objetivo de la siguiente manera:

- Al inicio de la tercera ronda de batalla, el defensor elige al azar un marcador de objetivo que esté en Tierra de nadie para que sea el marcador de objetivo Gamma.
- Al inicio de la cuarta ronda de batalla, se retira del campo de batalla el marcador objetivo Gamma, después el atacante elige al azar uno de los dos marcadores de objetivo restantes en Tierra de nadie para que sea el marcador de objetivo Beta.
- Al inicio de la quinta ronda de batalla, se retira del campo de batalla el marcador de objetivo Beta.

OBJETIVO PRIORITARIO

RECUPERAR ARQUEOTECNOLOGÍA

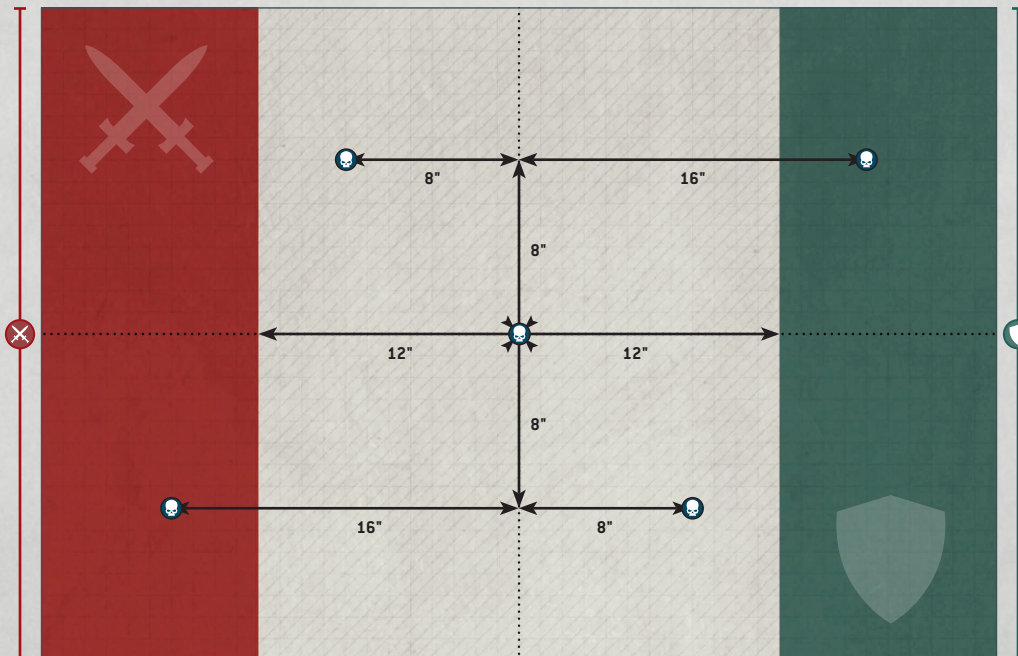
Combate al enemigo para asegurar los restos de arqueotecnología antes de que la radiación la deje inservible.

En la segunda, tercera, cuarta y quinta ronda de batalla:

Al final de la fase de mando de cada jugador, el jugador cuyo turno está en curso obtiene 5PV por cada marcador de objetivo que controle (hasta un máximo de 15PV por turno).

Al final de la batalla:

Si un jugador controla el último objetivo en Tierra de nadie, ese jugador obtiene 10PV.



PATRULLA

PUESTO DEFENSIVO AVANZADO

Nuestro puesto de observación ha detectado una estación enemiga similar dentro de nuestro alcance, probablemente llena de augurios de comunicaciones que podemos sabotear. Tu objetivo es viajar con una pequeña fuerza aprovechando la oscuridad e inutilizar el puesto. Pero cuidado, probablemente el enemigo nos haya visto.

REGLAS DE MISIÓN

Sabotear comunicaciones enemigas: Al final del turno de cada jugador, si el jugador cuyo turno está en curso controla el marcador de objetivo en la zona de despliegue de su oponente, entonces hasta el final de la batalla, su oponente no puede usar la estrategia Repetición de mando.



OBJETIVO PRIORITARIO

TERRENO VITAL

El terreno más vital de la región se haya en manos del enemigo. Traza tus planes de batalla y destruye todo lo que se interpone entre vosotros y vuestra presa.

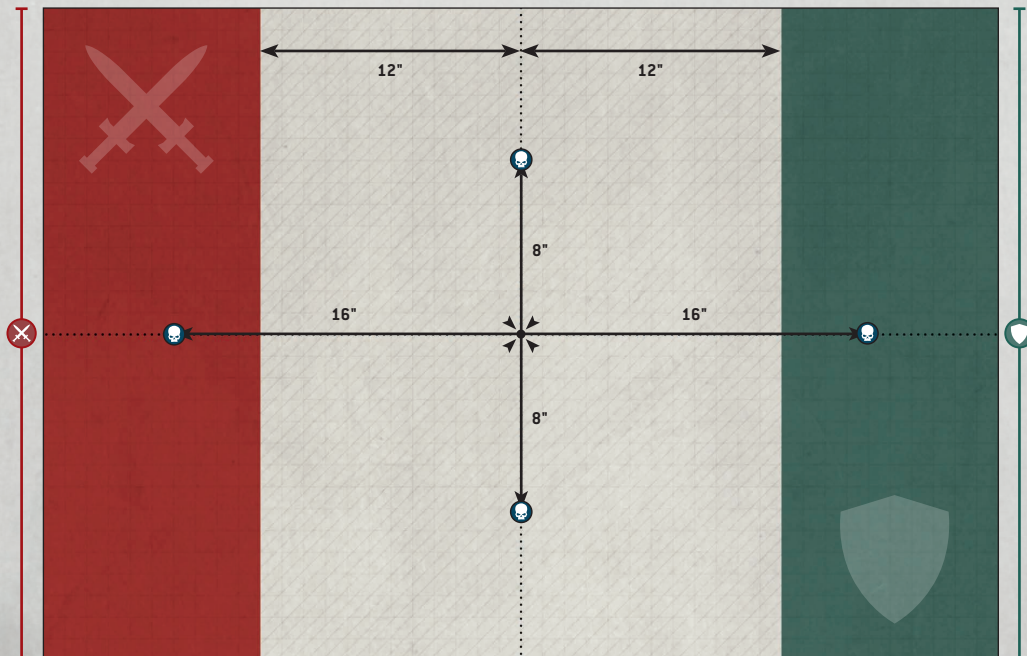
En la segunda, tercera y cuarta ronda de batalla:

Al final de la fase de mando de cada jugador, el jugador cuyo turno está en curso obtiene PV de la siguiente manera (hasta un máximo de 15 PV):

- Por cada marcador de objetivo controlado por ese jugador que esté en Tierra de nadie, este obtiene 5 PV.
- Si ese jugador controla el marcador de objetivo en la zona de despliegue de su oponente, obtiene 10 PV.

En la quinta ronda de batalla:

- El jugador que juega el primer turno obtiene PV como se describe arriba.
- El jugador que juega el segundo turno obtiene PV como se describe arriba, pero lo hace al final de su turno en lugar de al final de su fase de mando.



PATRULLA

TIERRA QUEMADA

Ha llegado el momento de un ataque decisivo contra el enemigo. Se han identificado blancos clave y su existencia continuada ya no puede tolerarse. ¡Extiende la ruina por el territorio enemigo! ¡No dejes más que cadáveres apilados y chatarra a tu paso!

REGLAS DE MISIÓN

Arrasar y arruinar: Al inicio de la fase de mando desde la segunda ronda de batalla en adelante, si hay dos o más marcadores de objetivo en el campo de batalla, el jugador cuyo turno está en curso puede elegir un marcador de objetivo que controle, con las siguientes restricciones:

- No se puede elegir un marcador de objetivo si hay alguna unidad enemiga a 3" o menos de él.
- El atacante nunca puede elegir el marcador de objetivo A.
- El defensor nunca puede elegir el marcador de objetivo B.

Se considera que el marcador de objetivo elegido ha sido arrasado por el jugador y se retira del campo de batalla.



OBJETIVO PRIORITARIO

ARRASAR Y ARRUINAR

Aunque podría ser valioso conservar recursos clave, destruir los que son cruciales para tu enemigo es aún más importante.

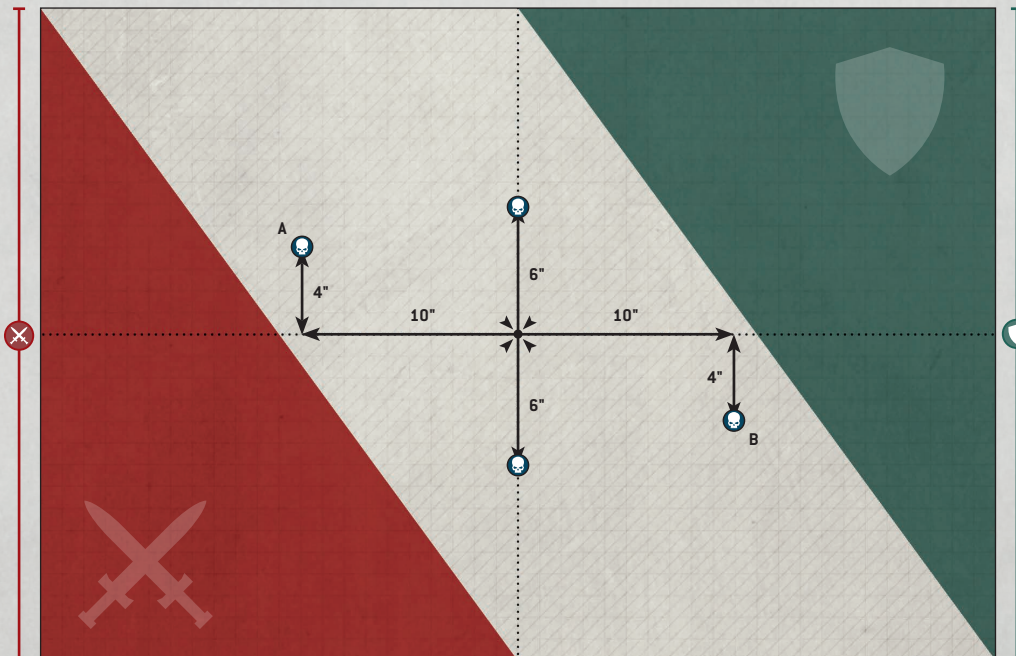
En la segunda, tercera y cuarta ronda de batalla:

Al final de la fase de mando de cada jugador, el jugador cuyo turno está en curso obtiene PV de la siguiente manera:

- Si ese jugador controla uno o más marcadores de objetivo, obtiene 5 PV.
- Si ese jugador controla más marcadores de objetivo que su oponente, obtiene 5 PV.
- Si ese jugador ha arrasado un marcador de objetivo este turno (ver izquierda), obtiene 10 xPV.

En la quinta ronda de batalla:

- El jugador que juega el primer turno obtiene PV como se describe arriba.
- El jugador que juega el segundo turno obtiene PV como se describe arriba, pero lo hace al final de su turno en lugar de al final de su fase de mando.



PATRULLA

INCURSIÓN EXTENSA

Un punto muerto ha paralizado las líneas de batalla, pero un ataque decisivo puede penetrar las defensas enemigas. Lidera una punta de lanza a través de la zona, limpiando objetivos enemigos de resistencia mientras avanza, pero no permitas que el enemigo te rodee y corte tus líneas de suministro.

REGLAS DE MISIÓN

Líneas de suministro: Al inicio de la fase de mando de cada jugador, si el jugador cuyo turno está en curso controla el marcador de objetivo en su zona de despliegue, tira 1D6: con un 4+, el jugador obtiene 1 PM.



OBJETIVO PRIORITARIO

BLANCOS PRIORITARIOS

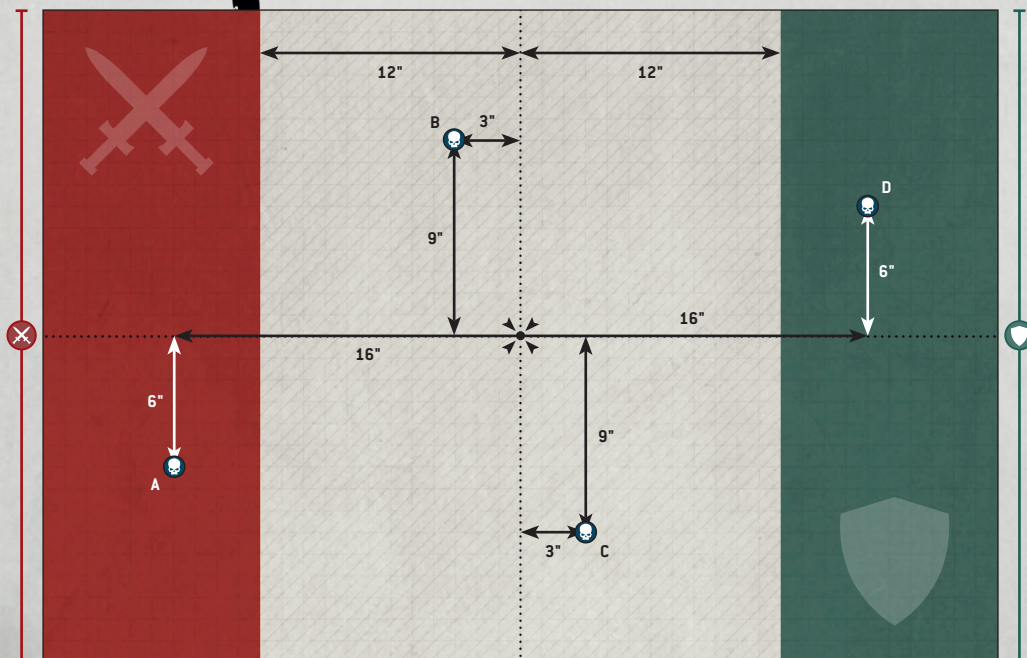
Los objetivos de esta área son vitales para nuestro esfuerzo de guerra y asegurarlos es nuestra mayor prioridad. Que nada te detenga a la hora de asegurar que no caigan en manos enemigas.

En la segunda, tercera y cuarta ronda de batalla:

Al final de la fase de mando de cada jugador, el jugador cuyo turno está en curso obtiene 5 PV por cada marcador de objetivo que controle (hasta un máximo de 15 PV por turno).

Al final de la batalla:

- El atacante obtiene 5 PV si controla el marcador de objetivo C, y 10 PV si controla el marcador de objetivo D.
- El defensor obtiene 5 PV si controla el marcador de objetivo B, y 10 PV si controla el marcador de objetivo A.



PATRULLA

DEMOSTRACIÓN DE PODER

La victoria gloriosa en batalla es una demostración de nuestra superioridad y de la debilidad de nuestros enemigos. Tenemos la oportunidad de conseguirlo. Arrebátale al enemigo el control de los lugares simbólicos de su resistencia y quiebra su espíritu de lucha, pero cuidado con su defensa.

REGLAS DE MISIÓN

Quebrar su espíritu: Los jugadores no pueden usar la estrategia Valor insensato a menos que la unidad blanco de esa estrategia esté a 6" o menos de su **SEÑOR DE LA GUERRA**.

Reclamar lugares: Los marcadores de objetivo en Tierra de nadie son lugares simbólicos. Al final de la fase de mando de cada jugador, si el jugador cuyo turno está en curso controla un lugar simbólico y además alguna miniatura **PERSONAJE** de su ejército está dentro de su alcance, dicho lugar simbólico es reclamado por esa(s) miniatura(s) y continúa así mientras alguna de esas miniaturas permanezca dentro de su alcance.



OBJETIVO PRIORITARIO

LUGARES SIMBÓLICOS

Reclamar los lugares simbólicos de este campo de batalla asestará un golpe devastador al enemigo.

En la segunda, tercera y cuarta ronda de batalla:

Al final de la fase de mando de cada jugador, el jugador cuyo turno está en curso obtiene 5 PV por cada una de las siguientes condiciones que cumpla:

- Controla uno o más marcadores de objetivo.
- Controla dos o más marcadores de objetivo.
- Uno o más lugares simbólicos están reclamados por una miniatura de su ejército (ver izquierda).
- Uno o más lugares simbólicos han sido reclamados por la misma miniatura de su ejército durante dos o más turnos consecutivos (incluido el actual).

En la quinta ronda de batalla:

- El jugador que juega el primer turno obtiene PV como se describe arriba.
- El jugador que juega el segundo turno obtiene PV como se describe arriba, pero lo hace al final de su turno en lugar de al final de su fase de mando.

