

Herejía de Horus: el juego de mesa

Despliegue

Ambos bandos empiezan con una serie de fuerzas determinadas que desplegarán en sus territorios según estos sean leales (azul) o traidores (rosado). Antes de desplegar los jugadores tiran un dado cada uno y empiezan a desplegar sus marcadores de tropa empezando por el resultado más bajo. En cada uno de los territorios se puede desplegar un máximo de cinco marcadores.

Este orden será el mismo que el de los turnos de juego. En caso de haber más de dos jugadores los marcadores y planetas se repartirán de forma equitativa entre los representantes de cada bando.

Fuerzas leales

1 marcador de Legio Custodes y el Emperador en Terra

Primarca Sanguinius y tres marcadores de Legiones Astartes en Signus Prime

Primarca Rogal Dorn y tres marcadores de Legiones Astartes en Terra

Primarca Corax en Deliverance

Primarca Guilliman y cuatro marcadores de Legiones Astartes en Calth

Tres marcadores de Legiones Astartes en Konor

Primarca Lion y tres marcadores de Legiones Astartes en Thramas

Primarca Jagathai y dos marcadores de Legiones Astartes en Chondax

Primarca Russ y cuatro marcadores de Legiones Astartes en Nikaea

8 marcadores de Legiones Astartes

5 marcadores de Legio Titanicus

40 marcadores de Ejército Imperial

Fuerzas Traidoras

Primarca Horus, 1 marcador de Legio Titanicus y tres marcadores de Legiones Astartes en M'Pandex.

Primarcas Fulgrim y Perturabo con tres marcadores de Legiones Astartes en Cadia.

Primarca Magnus y un marcador de Legiones Astartes en Sortiarius

Primarca Konrad y tres marcadores de Legiones Astartes en Tsagualsa

Primarcas Lorgar y Angron con tres marcadores de Legiones Astartes en Anuari

Primarca Mortarión y cuatro marcadores de Legiones Astartes en Cyclothrace.

Primarca Alpharius

9 marcadores de Legiones Astartes

4 marcadores de Legio Titanicus

40 marcadores de Ejército Imperial

Nota: no se pueden desplegar marines ni primarcas en Marte.

Leales 30 marines, 1 custodes, 1 Emperador, 7 primarcas, 5 titanes, 40 ejército imperial

Traidores 30 marines, 9 Primarcas, 5 titanes, 40 ejército imperial

El turno

Los jugadores actúan por turnos en cada una de las dos fases del juego, primero reciben recursos y los gastan en unidades y cartas y luego mueven sus fuerzas por el mapa. El orden de prioridad se establece mediante una tirada inicial de dado, el jugador que saque más actúa primero.

Cada territorio solo puede albergar un máximo de cinco marcadores. Marte únicamente aporta recursos para los traidores, al igual que Terra para los leales, así que en caso de ser conquistados por el oponente no aportarán ningún beneficio.

Los territorios azul/rojo siempre permanecen bajo control de leales/traidores a menos que estén ocupados por un marcador de la facción opuesta.

Fase de Producción industrial

En esta fase el jugador recibe recursos de sus mundos productores (aquellos con una cifra escrita encima) y los invierten tanto en cartas de estratagema como en unidades. Ten en cuenta que las nuevas unidades nunca pueden exceder la capacidad máxima de 5 de un planeta). Para recibir recursos de un planeta con un color distinto al propio se debe tener presencia militar en él.

Tabla de precios y rangos de combate

Unidad	Precio/limitaciones	Bonificador
Primarca/Emperador	No se puede comprar	+1 -1
Legio Custodes	4 (máximo 1, solo se puede reclutar en Terra)	+1 -1
Legio Titanicus	4 (solo se puede reclutar en mundos productores)	+1 -1
Legiones Astartes	3	+1
Legión demoníaca	3	+1
Ejército Imperial	2	-
Carta de estratagema	2	-

Las cartas de estratagema se pueden guardar una vez compradas y usar en cualquier turno, incluso en el del oponente. Ciertas cartas son específicas para traidores o leales, por lo que en caso de ser compradas por un jugador que no las pueda usar, este deberá descartarlas y coger otra del mazo.

Fase de Ataque

En esta fase el jugador puede mover a sus unidades de un planeta a otro conectado a él por una ruta disforme (línea violeta), en caso de que la línea esté punteada el jugador necesitará un 3+ para cruzar si es leal. El marcador del Emperador no puede salir de Terra.

Una vez resuelto el combate el ganador se queda con el sistema y se actualiza la tabla de producción industrial en caso de tratarse de un planeta productivo.

Subfase de combate

Cada jugador reúne tantos dados de seis caras como marcadores tenga hasta un máximo de cinco, luego se aplica el bonificador a uno tus dados (+1) o a uno del oponente (-1). Cada resultado de 4+ para el defensor y 5+ para el atacante elimina un marcador del adversario (quien elije cual retirar como baja).

En caso de que un Primarca muera tira 1D6, con un 4+ sobrevive y se retira a un sistema amigo adyacente o a su mundo natal si está bajo control de su jugador (Alpharius a cualquier sistema amigo), si no puede muere definitivamente. Cuando un ejército que incluya al Emperador acabe con un Primarca traidor éste no puede sobrevivir.

Terra

Tanto el Sistema Solar como el Palacio Imperial han sido representados con mapas propios. El movimiento por el sistema no es planeta por planeta, sino que un jugador puede hacer todos los movimientos que quiera durante su turno y puede tanto entrar como salir del mapa a través de Plutón y Urano en cualquier momento además de desplegarse en el mapa del Palacio Imperial.

Cuando los traidores ataquen el Palacio Imperial se desplegarán en los territorios que rodean las murallas. Aunque hayan atacado el Sistema Solar ese turno deben esperar al siguiente para asaltar los territorios del Palacio.

Condiciones de Victoria

Muerte súbita: si muere el Emperador o Horus.

Victoria económica: el primer bando cuya producción de recursos llegue a 48.

Victoria territorial: el primer bando que consigue controlar en su totalidad seis de los trece sectores en los que se divide el mapa.