

Cargad

Una revista electrónica sobre los juegos de miniaturas

Número 1

1.	<u>EDITORIAL</u>	5
1.1.	NAMÁRIÉ	5
1.2.	HARRIAK	6
1.3.	PATER ZEO	7
1.4.	LORD DARKMOON	7
2.	<u>NOVEDADES</u>	9
2.1.	GAMES WORKSHOP	9
2.2.	NOVEDADES GAMEZONE	11
2.3.	NOVEDADES RACKHAM	12
2.4.	NOVEDADES WARMACHINE	15
3.	<u>RELATO WARHAMMER: ESPERANDO A LOS CABALLEROS</u>	17
4.	<u>WARHAMMER: INFORME DE BATALLA</u>	20
4.1.	EJERCITO HOMBRES BESTIA	20
4.2.	EJERCITO HOMBRES LAGARTO	22
4.2.1.	PRÓLOGO	23
4.2.2.	DESPLIEGUE	24
4.2.3.	TURNO 1 LAGARTOS	25
4.2.4.	TURNO 1 HOMBRES BESTIA	26
4.2.5.	TURNO 2 LAGARTOS	27
4.2.6.	TURNO 2 HOMBRES BESTIA	28
4.2.7.	TURNO 3 LAGARTOS	29
4.2.8.	TURNO 3 HOMBRES BESTIA	30
4.2.9.	TURNO 4 LAGARTOS	31
4.2.10.	TURNO 4 HOMBRES BESTIA	32
4.2.11.	TURNO 5 LAGARTOS	33
4.2.12.	EPÍLOGO	33
5.	<u>WARHAMMER: NUEVAS UNIDADES</u>	34
5.1.	CATAPULTA LANZAGOBLINS	34
5.2.	REINOS OGROS: JINETES DE RINOBUHEY	35
5.3.	LOS PATRIARCAS DE LA MAGIA	38
5.3.1.	EMMANUEL VON WEIBLICHTBERG, PATRIARCA DE LA LUZ	39
5.3.2.	ZACHARIAS NIBBENDEIM, PATRIARCA DE LA VIDA	40
5.3.3.	NICHOLAS VON STERNBERG, PATRIARCA DE LOS CIELOS	41
5.3.4.	JOHANN KALTTOD, PATRIARCA DE LA MUERTE	42
5.3.5.	JACOB VON SCHATTENBERG, PATRIARCA DE LAS SOMBRAS	43
5.3.6.	BRUNO URSENHERZ, PATRIARCA DE LAS BESTIAS	44

15.4.	LA HISTORIA DE THRONG Y THREKK	45
6.	<u>WARHAMMER: HUMOR</u>	47
6.1.	LOS DIOS DEL CAOS, ¿SON DE CIENCIAS O DE LETRAS?	47
7.	<u>WARHAMMER 40K: RESEÑA CODEX TIRÁNIDOS</u>	48
7.1.	LLEGAN LOS TIRÁNIDOS	48
7.1.1.	TRASFONDO	48
7.1.2.	ARMAS Y BIOMORFOS	48
7.2.	LISTA DE EJÉRCITO	49
7.2.1.	EL TIRANO DE ENJAMBRE	49
7.2.2.	LÍDER DE PROGENIE	49
7.2.3.	GUERREROS TIRÁNIDOS	50
7.2.4.	LÍCTOR	50
7.2.5.	GANTES	50
7.2.6.	HORMAGANTES	50
7.2.7.	ENJAMBRES DEVORADORES	50
7.2.8.	GENESTEALERS	50
7.2.9.	MÁNTIFEX	51
7.2.10.	GÁRGOLAS	51
7.2.11.	ZOÁNTROPOS	51
7.2.12.	BIOVOROS	51
7.2.13.	CÁRNIFEX	52
8.	<u>WARHAMMER 40K: TRASFONDO</u>	53
8.1.	EL ADEPTUS MECANICUS	53
8.1.1.	EL CULTO A LA MÁQUINA	53
8.1.2.	JERARQUÍA DEL ADEPTUS MECANICUS	53
8.1.3.	MARTE	55
8.1.4.	LAS LEGIONES DE TITANES	56
8.1.5.	LA BÚSQUEDA DEL CONOCIMIENTO	56
8.2.	ADEPTUS ARBITRES	57
8.3.	EL OFICIO ASESINORUM	58
8.3.1.	EL ARTE DE LA MUERTE	59
8.3.2.	ASESINOS VINDICARE	59
8.3.3.	ASESINOS CALLIDUS	60
8.3.4.	ASESINOS EVERSOR	61
8.3.5.	ASESINOS CULEXUS	63
8.3.6.	ASESINOS VENENUM	65
9.	<u>WARHAMMER 40K: EJÉRCITOS TEMÁTICOS</u>	65

9.1.	GUARDIA IMPERIAL	65
9.1.1.	EJÉRCITO DEL ADEPTUS MECÁNICUS	66
9.1.2.	EJÉRCITO DE ARAÑAS DE NECROMUNDA	67
9.1.3.	EJÉRCITO DEL PACTO SANGRIENTO	67
9.1.4.	EJÉRCITO DE AUXILIARES GUE'LA TAU	68
9.1.5.	CULTO GENESTEALER	69
10.	<u>WARHAMMER 40K: REGLAS CASERAS</u>	69
10.1.	NUEVAS REGLAS DE ESCENARIO	69
10.1.1.	OBJETIVO VIVIENTE	69
10.1.2.	FORMACIÓN LIGERA	70
10.2.	NUEVOS ESCENARIOS	70
10.2.1.	CAZA DE BICHOS	70
10.3.	NUEVOS PERSONAJES	71
10.3.1.	SEÑOR COMANDANTE SOLAR MACHARIUS	71
11.	<u>NECROMUNDA</u>	73
11.1.	NUEVAS CARACTERÍSTICAS MENTALES PARA NECROMUNDA.	73

1. Editorial

1.1. Namárië

Muchos de vosotros conoceréis o habéis oído hablar de los Manuscritos de Nuth. Unos pdf's que se iban actualizando cada mes, en una página, con mucho material de Warhammer. Durante más de tres años, los Manuscritos de Nuth fueron creciendo, tanto en cantidad de páginas como en calidad (y en visitas), hasta conseguir ser una de las webs sobre Warhammer en español más visitadas del planeta.

Pero no era suficiente.

Zeo, con sus interminables discursos (en los que en el fondo siempre tiene la razón) insistía una y otra vez en que los MdN no eran una recopilación que se iba actualizando (así los creé), sino una revista, y que era lo que quería la gente y se podía hacer (y hacer bien). No se cómo, al final caí bajo su hipnotizante hechizo y le dije transformar los MDN en revista era una buena idea.

Pero no iba a ser revista exclusiva de Fantasy... Así que, martillo en mano, pedí amablemente a Lord Darkmoon que si quería "fusionar" los Manuscritos con Ordo Caronte Dixit (lo que son los Manuscritos en el futuro siniestro del cuadragésimo milenio). Por mucha servoarmadura y bólter ligero que tenga Lord Darkmoon, un buen Sacerdote de Ulric sabe "convencer"... ;)

Como queríamos que no sólo fuera WH + WH40k, la incorporación de Harriak fue como una agradable llovizna después de una buena caminata, pues es un todo terreno del mundo de las miniaturas.

Y aunque entre nosotros cuatro vayamos a llevar el "peso" de la revista (en especial Lord y yo, que tenemos un poco de experiencia en esto), ya hay varios colaboradores (Grotfang, Paski, Sir Galahad) que se han comprometido (tras una agradable visita de un Cazador de Brujas) a hacer artículos de todo lo que envuelve al mundo de los juegos de estrategia con miniaturas.

Pero, ¿por qué esta revista? Porque no existe algo así. Sí, están los MdN y el Ordo Caronte, precisamente. Pero no hay ningún e-zine decente y (realmente) periódico (al menos que nosotros conozcamos). La gente tiene sed y hambre. Los aficionados queremos algo más que veinte páginas sobre el super-ejército-que-acaba-de-salir (que está muy bien, ojo, pero no es suficiente). Queremos tener todo el trasfondo de Warhammer posible, queremos campañas nuevas de 40k, queremos ver partidos de BloodBowl antes de que salga la próxima edición dentro de tres o cuatro años, queremos aprender cómo se juega a Iron Kingdoms, Warmachine o a Confrontation, a Celtos o a Star Wars, queremos saber trucos reales de pintura, ver escenarios de Necromunda o Mordheim (o algo de BFG y Warmaster de los que no se ha visto nada en años). Las novedades cuando son primicia, no el mes antes de salir. Informes de batalla reales, entre gente que sepa jugar (aunque sea entre miniaturas sin pintar... porque todos tenemos montañas de miniaturas por pintar... ¿a que sí?). Queremos aprender algo de táctica más de una vez al año (si llega), queremos jugar de formas diferentes, queremos saber algo de Señor de los Anillos pero para gente que no tenga todas las miniaturas que ha habido a la venta, queremos ver impresiones reales de tropas en el campo de batalla, queremos ver cosas que nos hagan estremecer y cosas que nos hagan reír, queremos...

Y, pese a que Games Workshop, empresa que tiene casi todo el "pastel" de las miniaturas, porque se han currado unos sistemas de juego buenísimos, cada vez lo hace mejor (y si no mirad la web), aún hay un hueco enorme en nuestras ansias de

miniaturas. Es por eso que se ha dado forma a ¡Cargad!. Porque hacía falta una revista POR y PARA jugadores, frikis, coleccionistas, estrategas, pintores y amantes de esos juegos que tanto nos gustan (y de otros que aún ni conocemos).

Porque en ¡Cargad! habrá lo que hace falta, no lo que nos pidan un grupo de "meapilas corporativos" que sólo quieren ganar más pasta. Y (como ya ocurría en Ordo Caronte y en MdN) también lo que VOSOTROS queráis. Si sabéis escribir relatos, si tenéis un informe de batalla digno de Alejandro el Magno, si sabéis pintar como para dejar a Leonardo da Vinci (sí, el del Código también pintaba ;) jijiji), si tenéis alguna duda sobre cualquier juego o si sabéis esculpir espadas como el que más, si simplemente queréis decir "oye, felicidades, os lo habéis currado de lo lindo), si notáis que no se habla desde hace meses de los Reyes Funerarios (que es verdad!) o si sentís unas ganas tremendas de ayudar, sólo tenéis que enviar un correo a cargad@gmail.com.

Coged vuestra espada sierra, vuestro Martillo de Ulric, vuestro látigo de partículas, el libro de magia, la estaca, el báculo para invocar Warjacks, la capa de Lórien, montad en un corcel de Alahan y... ¡Cargad!

P.D.: Y felicitaciones públicas a Zeo que ya es papá de una preciosa Cazadora de Vampiros llamada Laura.

1.2. **Harriak**

La verdad es que no se que decir en esta primera editorial, no solo del e-zine cargad, sino también mía, soy todo un novato en comparación del resto de personas que colaboran en este proyecto.

Creo que lo mejor sería conocerlos un poco mejor, y por orden alfabético empecemos por Lord Darkmoon, conocedor y experto del universo de 40k, y de los juegos de especialista que orbitan alrededor de este, esperemos que sus conocimientos nos aporten todo el conocimiento que necesitamos para poder disfrutar de este juego; y si no os lo creéis pasáros por su Ordo Caronte Dixit y luego me contáis.

Detrás suyo, y a muy corta distancia, en realidad a dos letras de distancia esta Namárië, la verdad es que no creo que necesite presentación, no solo por ser un devorador de todo lo que significa WBF, sino porque es un insaciable de los juegos de miniaturas, juegos varios que tienen o no miniaturas, y demás entretenimientos "raros".

A mucha distancia letril, de hecho al final del abecedario tenemos a Zeo, Pater Zeo, Zeo Webknigh, y aunque parezca que es una única persona la verdad es que no se si es uno, muchos, o muchos dentro de su cabeza, solo espero que sus conocimientos en nigromancia, necromancia, y demás artes oscuras nos iluminen, o en su caso nos oscurezca el conocimiento; amén de colaborador de los Manuscritos de Nuth.

Para concluir estoy yo, que la verdad no se muy bien que hago aquí, porque es verdad que tanto Lord Darkmoon me supera en conocimientos de 40k, y Namárië y Zeo en conocimientos de WBF, tengo varias sospechas, la primera que necesitaban una mascota, aunque teniendo en cuenta lo que como les saldría muy cara, la otra opción es que soy un pequeño amante de esos hombreritos de 28mm para arriba de pies de plomo, plástico y resina, además de un pésimo pintor. Así que si buscáis alguna mini rara para personaje de vuestro ejercito, minis alternativas, o simplemente pintar otra cosa podéis contar con migo. Por cierto que me encanta el juego Necromunda, si ya lo digo yo, más raro que un garrapato azul.

Se me olvidaban los más importantes, y en ese caso sois todos vosotros, que queréis colaborar, enviarnos cosas y demás, solo tenéis que hacerlo, nosotros totalmente encantado de ellos, y gracias por leernos.

1.3. Hater Zeo

¡Aquí estamos!

Quizás no lo parezca, y puede que para más de uno esta sea la evolución lógica de esta publicación, pero la verdad es que en el fondo no deja de sorprenderme.

Este es un momento muy especial. Topicazo por mi parte, pero completamente cierto. He de decir que esta nueva publicación (por llamarlo de alguna forma) constituye algo muy especial. No se vosotros, pero yo desde hace tiempo que vengo padeciendo un cierto vacío respecto al hobby. Parece como si hubiera perdido intensidad, como si hubiera perdido contraste y color. Como si fuera cada vez más ajado. Algo así como una camiseta que tiene muchos años: es algo conocido y cómodo, pero ya no sientes nada especial cuando te la pones.

Para mi los MdN fueron un gran alivio respecto a ese algo. Me encontré con una publicación de fans para fans. Un soplo de aire fresco, una recopilación de originalidad y calidad que no se veía limitada por ningún tipo de cadenas. Y sin embargo no se desbordó ni se perdió el sentido del hobby en ningún momento. Con los MdN también surgieron los Ordo Caronte. Si algo me ha empujado hacia el 40k y comenzar un nuevo ejercito de Tau fue precisamente el Ordo Caronte. Culpó directamente a Lord Darkmoon de mis gastos en el hobby respecto al 41º milenio. Pero también estamos hablando de una publicación llena de trasfondo, reglas, personajes y material que no solo era nuevo, además lo parecía.

Pero seguía faltando algo. Sí, ahora tenía entre manos material hecho con gente afín a mi. Gente que sabía lo que se sentía en una mesa de juego y que escribía y exprimía su imaginación para plasmar sobre el papel material que llevaba a que finalmente uno sintiera ese algo.

En los MdN empezaron a aparecer rumores y noticias, así como informes de batalla. En el Ordo Caronte se dejó de lado el formato orientado a ejércitos y se pasó a un formato más plural con secciones fijas. Algo más parecido a una revista.

Supongo que el hecho que se unieran y se ampliaran era solo cuestión de tiempo.

Y en conclusión: ¡Aquí estamos!

Una nueva publicación que espero que sea una fuente de imaginación, inspiración y diversión. Un soplo de aire fresco al hobby.

Un saludo a todos.

1.4. Lord Darkmoon

El primer número de algo nuevo siempre es algo que se vive con ilusión. Pero este primer número de Cargad es algo más. No sólo es una nueva revista, sino que es la continuación de dos publicaciones anteriores (Manuscritos de Nuth y Ordo Caronte Dixit), cada una diferente, pero con un espíritu común.

Aparece en un momento importante para mi, puesto que había perdido algo de la ilusión con que empecé el Ordo Caronte Dixit. Algo, pero no toda. Y esto es una inyección de ilusión para continuar.

Uno de los factores más importantes es que quita de mis hombros (por lo menos parcialmente) el montaje de todos los números, pudiendo dedicarme más a lo que



realmente me gusta, que es crear y aumentar el universo de los juegos que nos gustan.

Otro factor, fundamental, es que nos pone en contacto a todos, de forma que aumentemos los conocimientos de cada uno en nuestro amado (y vilipendiado por muchas de nuestras/nuestros respectivas/respectivos) hobby. Todos podemos colaborar para que la nueva encarnación de los Manuscritos de Nuth y Ordo Caronte Dixit sea cada vez mayor, cada vez más útil, y cada vez mejor.

Finalmente, y para no alargarme demasiado, mis agradecimientos a Namárië, impulsor de este proyecto, a Pater Zeo y Harriak, que con su ilusión y sus ganas dan nueva savia, y, por supuesto, a todos los colaboradores actuales y pasados, del Ordo Caronte Dixit, de los Manuscritos de Nuth y, sobre todo, del nuevo Cargad!

Que esta nueva revista, gratuita y electrónica, sea para todos nosotros lo que realmente nos gustaría que fuera.

2. Novedades

2.1. Games Workshop

Ya tenemos fotografías de prácticamente toda la gama de Elfos Silvanos...



Caja de plástico de 16 Arqueros / Lanceros



Dríades. No me gusta que lleven "falda" de hojas, pero no están mal.



Bailarines Guerreros. Me gustan más los de antes, eran más "diferentes" al resto del ejército, pero...

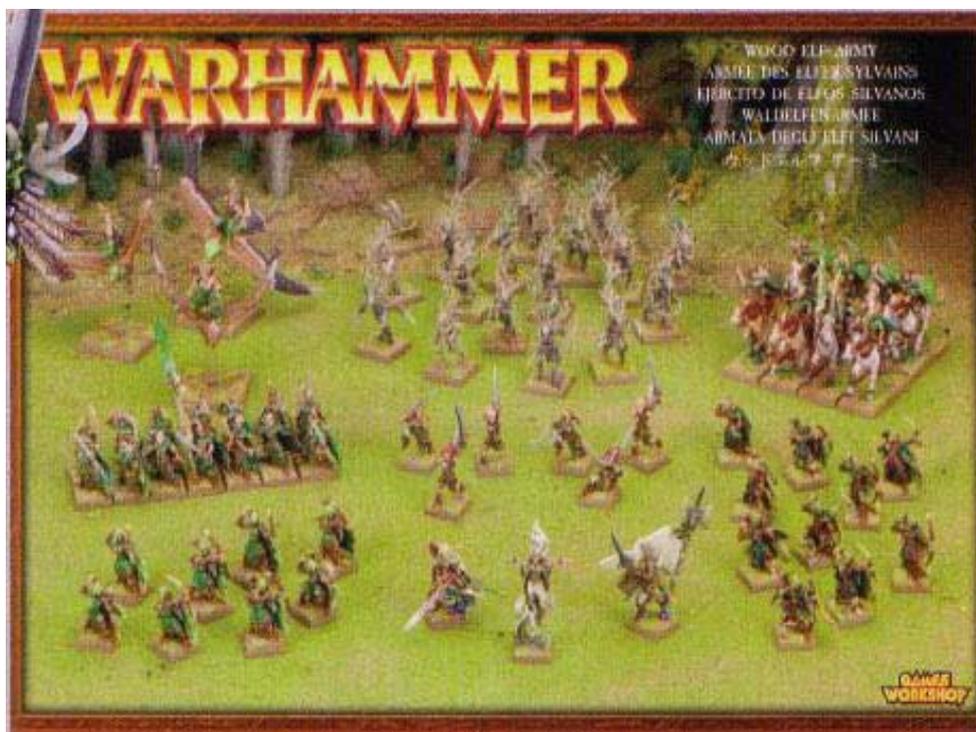


Lemur (el hombre árbol "tamaño ogro")

Algunos personajes...



Y la esperada ¡CAJA DE EJERCITO!



Al parecer contiene:

- 32 Guerreros Elfos Silvanos (lanceros, arqueros, exploradores...) de plástico.
- 8 Jinetes Elfos Silvanos
- 16 Dríades
- 3 Jinetes de Halcón
- 6 Forestales
- Y como personajes: un Héroe, un Portaestandarte de Batalla "edición especial" (al final no es el espíritu del bosque), y una Maga.

Muy poco plomo comparado con las otras cajas... pero no está mal.

A nivel de reglas, tan confirmado está que habrá posibilidad de crear un ejército de "bosque" y uno de "elfos". El ejército de Elfos tendrá la posibilidad de crearse según

diferentes Reinos (algo así como las marcas del Caos o los desoves de Hombres Lagarto).

Los últimos rumores parecen apuntar a que entre Julio y Agosto saldría la caja de ejército y el libro...

2.2. Novedades Gamezone

Lanzavirotes élfico. Im-presionante.

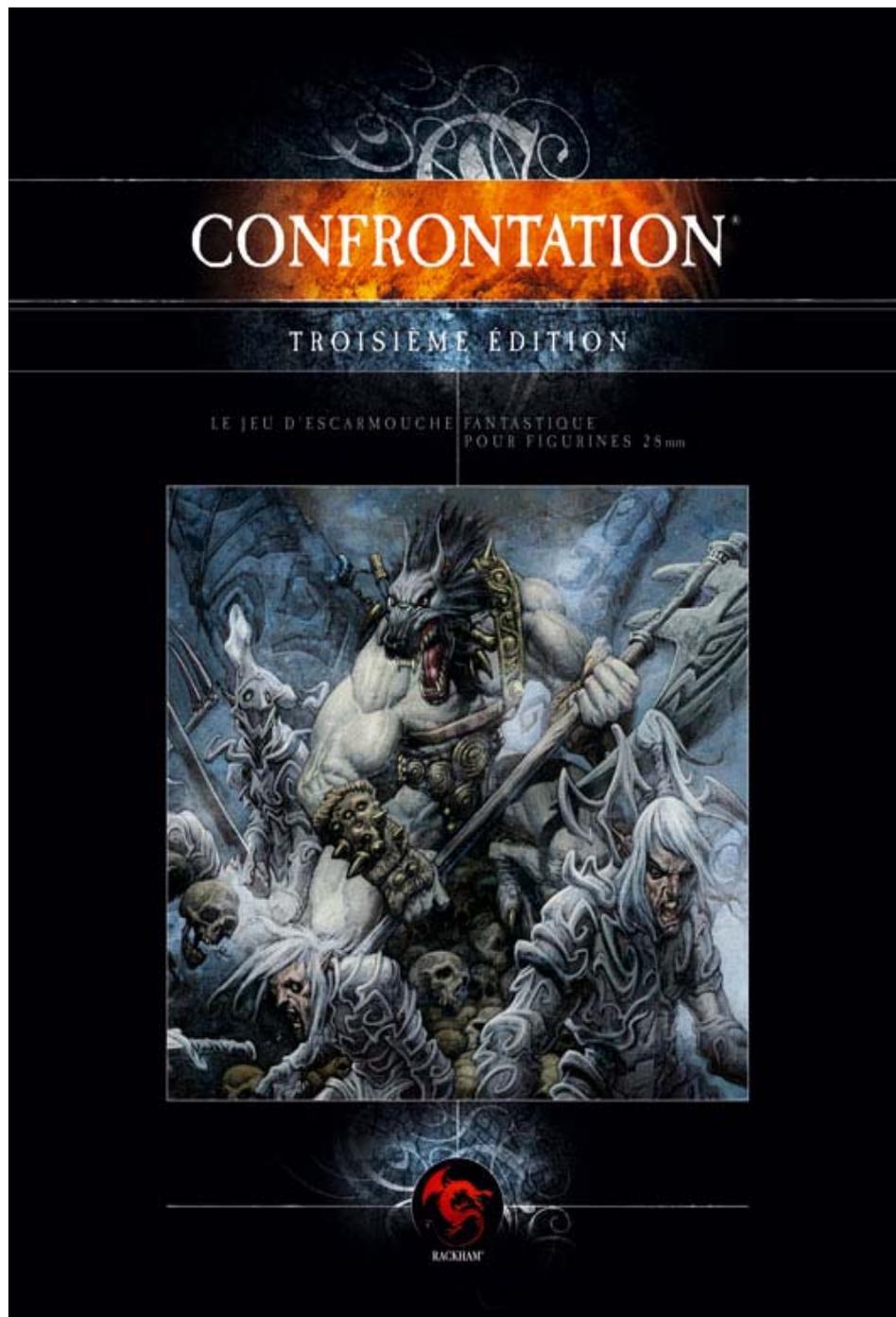


Caballeros Alados élficos



2.3. Novedades Rackham

¡Tercera Edición de Confrontation! La miniatura de edición especial aún está por determinar... y este espectacular libro de más de 200 páginas, de momento sólo está en francés...



Estado Mayor ("Cuartel General") de Enanos de Mid-Nor



BACKHAM
©1996 2003

Minotauro Sessair (para Keltois)



Cazadores Wolfen



Gárgolas de Acheron (No Muertos)

2.4. Novedades Warmachine

Parece que se van a poner de moda los Warcaster embutidos en un warjack...



Protectorado de Menoth: Harbringer

Khador: Karchev el Terrible



Cygnar: Darius

Cryx: Terminus, Señor Liche



Mercenarios: ¡Enanos! Hammerfall High Shield Gun Corps Unit



3. Relato Warhammer: Esperando a los Caballeros

"¿Donde demonios están los malditos bretonianos?"

Hisme Stoutheart, el actual Anciano de La Asamblea, no paraba de repetirse la misma pregunta, mientras trataba de esquivar un golpe tras otro de alabarda.

Todo empezó hace unas semanas, cuando recibió una invitación formal para ser el invitado de honor en las celebraciones que tendrían lugar en la lejana y fría tierra de Bretonia con motivo de la creación de un nuevo asentamiento halfling.

Sinceramente, no le había hecho la más mínima gracia. Para disfrutar de un buen banquete no le hacía falta tener que desplazarse tantos kilómetros por carreteras de mala muerte.

Y para colmo, el duque bretoniano decidió a última hora enviar un séquito de sus mejores caballeros (no entendía el carácter de los bretonianos, ¿eso era una bienvenida o una demostración de poder?), incluida su esposa, y los festejos tuvieron que ser retrasados varios días.

Estos palurdos bretonianos no tenían la más mínima educación.

Pero lo peor no era tener que retrasar las fiestas...

Los vigilantes rurales habían informado de la existencia de pequeñas bandas del Caos que estaban descendiendo de las montañas y empezaban a agruparse formándose una única y gigantesca horda.

Que avanzaba hacia el poblado.

Seguramente su intención era saquear todas las provisiones y aniquilar a toda la población para que no diesen la alarma a los caballeros bretonianos. Seguro que pensaban que los halflings iban a ser presas fáciles.

No tenían ni idea de lo equivocados que estaban...

Hisme Stoutheart organizó a todos los halflings que pudo encontrar y salió al paso de la horda del Caos. En una zona despejada, pero con algunos elementos de terreno estratégicos, como una colina y un bosque, el Anciano de La Asamblea preparó la defensa.

Varones y mujeres formaban unidades de arqueros y de milicia, pequeños grupos de cazadores y rastreadores iban de un lado para otro, mientras una pequeña unidad de jinetes de pony tomaba posiciones en el flanco. Incluso el que iba a ser el equipo de BloodBowl local, Los Cosechadores, había formado una unidad, pertrechados con su pesado equipo.

Pero la mayor alegría se la dieron un grupo de exploradores, que regresó del bosque acompañado por un anciano hombre árbol. Había oído muchas historias en el Imperio, pero se rumoreaba que todos los hombres árbol habían desaparecido, o emigraron al bosque de Loren.

Era la primera vez que Hisme tenía uno delante, y le pareció una criatura amable y educada, pero bastaba ver la fuerza (y a la vez dulzura) con la que apartaba los árboles a su paso para darse cuenta de que un hombre árbol enfadado no debía ser algo agradable de presenciar.

Aún así la horda del Caos seguía siendo superior. Resignado, Hisme se dirigió hacia la unidad de vigilantes rurales para dar las últimas instrucciones.

Confiaba en que los caballeros llegasen a tiempo.

La batalla había comenzado al alba, mientras la mayoría de los halflings se encontraban desayunando o aún no se habían despertado.

Pillados por sorpresa, los primeros disparos fueron poco efectivos y apenas cayeron un par de guerreros del Caos. La horda tomó la iniciativa y avanzó sin dudar. La caballería se desmarcó rápidamente y amagó con cargar a un grupo de rastreadores, sin embargo, el general debió considerar la distancia (y el alejarse tanto del resto del ejército) y contuvo a sus tropas.

“¡Que Esmeralda nos asista! Ya están aquí...”

Hisme se desesperaba ante la inminente carga y la falta de tiempo para reducir el número de los enemigos con las máquinas de guerra.

Una nueva andanada logró causar más bajas y reducir la unidad de caballeros del caos casi a la mitad. Sin embargo, a los malditos apenas parecía importarles, y sus camaradas miraban cómo se retorcían los cuerpos de los caídos, atravesados por virotes de un metro, con cierto aire de... ¿envidia?

En un abrir y cerrar de ojos, los caballeros cargaron contra una unidad de rastreadores, pasándoles por encima sin ni siquiera aminorar la marcha y estampándose de nuevo, esta vez, contra los jugadores de BloodBowl.

Hisme no pudo ver cómo los halflings eran derrotados, tras sufrir siete bajas con la carga, y aniquilados en la frenética huida. Estaba demasiado ocupado con lo que se le venía encima.

Aprovechando la cobertura del bosque, se había deslizado, junto a la unidad de vigilantes rurales, hasta prácticamente el centro del campo de batalla. Y lo que tenía delante era un carruaje tirado por gigantescos corceles negros de espumeantes bocas, y un par de fanáticos tripulantes que espoleaban indiscriminadamente con el látigo tanto a los corceles como a sí mismos.

No le hacía gracia desvelar tan pronto la sorpresa, pero...

- ¡Preparad los sacos!

Tres vigilantes rurales se adelantaron, portando cada uno un saco que se agitaba como si tuviese vida propia

- ¡A la de tres! -dijo- Uuuuna, doooooos...

Los sacos volaron antes de tiempo y cayeron justo delante del diabólico carruaje. Tres panales quedaron al descubierto, y en un suspiro se formó una densa nube negra de irritadas abejas. Sin embargo, con el ímpetu del avance el carro no pudo frenar a tiempo y se introdujo de lleno en la vibrante nube.

Con el carruaje totalmente confundido el Anciano de la Asamblea no quiso perder la oportunidad y dio la orden, y los vigilantes rurales se lanzaron a la carga contra el flanco del carruaje.

Las espadas cortas de los halflings apenas hacían mella en las armaduras de los guerreros, y estos dejaban escapar suspiros de placer cada vez que las abejas laceraban su oscura piel con los aguijones. El combate fue largo, y el carro apenas dio señales de preocuparse por la inferioridad numérica, pero un golpe afortunado logró liberar a los corceles del caos de sus ataduras, que huyeron en estampida mientras los valientes vigilantes rurales asaltaban en masa el carro y acababan con sus dos tripulantes.

“Un carro menos”, pensó Hisme. Pero aún quedaba otro que, aprovechando el largo combate, había rodeado la posición de los vigilantes rurales y se dirigía hacia la retaguardia del ejército.

El hombre árbol pareció darse cuenta de la situación y tomó posiciones, pero el carruaje era mucho más rápido y logró evitarlo.

Mientras, en el otro flanco, un grupo de exploradores y otro de cazadores acosaban a una unidad de guerreros del caos, entre los que se encontraba un hechicero, mientras los jinetes de poni esperaban una oportunidad (no estaban tan locos como para cargar de frente a semejantes bestias).

En el centro la situación era crítica.

El carro había acabado con una de las unidades de arqueros y campaba a sus anchas por la retaguardia halfling. La caballería del Caos cargó contra la retaguardia de la unidad de milicia que protegía el carro de provisiones, que rápidamente se giró para encararse al enemigo.

Fueron muchas bajas, pero los valientes halflings mantuvieron la posición, defendiendo su preciada comida, incluso cuando una nueva unidad de guerreros del caos cargó por la retaguardia.

El último halfling de la unidad murió acorralado contra la carreta. La pérdida del cocinero y el carro de provisiones fue un duro golpe, pero los halflings que quedaban se lo tomaron con firme resignación.

Una unidad de bárbaros se acercaba blandiendo salvajemente sus mayales, pero Hisme se permitió un momento para observar la situación.

Había pasado ya el medio día, y las primeras bajas se habían producido apenas salir el sol. Con sus dos unidades principales de infantería destruidas, y grandes bajas entre los arqueros y los rastreadores, la posibilidad de vencer en un combate cuerpo a cuerpo era mínima. Pero no podían hacer nada por evitarlo.

No alcanzaba a ver a los jinetes de poni. Algo le decía que la situación era MUY delicada.

Y los bretonianos sin aparecer.

Un ligero temblor de tierra señaló la carga del hombre árbol. Consiguió derribar a varios caballeros, pero pronto se vio desbordado por caballeros y guerreros del caos que le rodeaban y atacaban sin cuartel.

Sucumbió finalmente a los ataques del general del caos.

El carruaje del caos cargó contra la segunda unidad de arqueros, obligándoles a huir, pero sin poderlos aniquilar al trabarse con la dotación de una olla caliente.

Hisme se preparó junto a la unidad para recibir la que probablemente fuese la última carga de su vida. Los bárbaros avanzaban gritando como posesos mientras el resto de la horda se preparaba para rematar a los supervivientes.

De nuevo un ligero temblor.

Cada vez mayor.

Hisme alcanzó a ver la densa nube de polvo que se formaba en el horizonte. Pronto distinguió el sonido de las trompetas y los estandartes bretonianos.

- ¡Por fin! -gritó, mientras los bárbaros se abalanzaban sobre la unidad.

Los últimos rayos de sol se escurrían entre la niebla de las montañas. Hisme recorría el campo de batalla intentando no pensar en las bajas y el horror vivido en este día.

- Supongo que el primer asentamiento halfling de Bretonia tendrá que esperar - murmuró para sí mismo-. Pero que no cuenten conmigo si hay una próxima vez, no pienso volver a esta tierra de locos...

Finalmente los bretonianos llegaron. Tarde, pero llegaron.

La horda del caos fue aniquilada gracias a las cargas de las tres unidades de caballeros bretonianos, y así salvados muchos halflings.

Pero el coste había sido muy alto.

Pudo ver a un caballero de compleja heráldica ayudar a descender de su palafrén a una mujer, con la vestimenta típica de una noble.

Hisme supuso que sería la mujer del duque. Así que se acercó a ella.

- Señora -dijo Hisme, saludando perezosamente a la duquesa-, espero que al menos haya traído una tarta.

Una forma diferente de relatar un informe de batalla...

Autor: Sir Galahad

4. Warhammer: Informe de Batalla

4.1. Ejército Hombres Bestia

Héroes:

- **Beligor**, con la Armadura de la Condenación y arma a 2 manos. (94 ptos)
- **Chaman del Rebaño**, Nivel 1 con el Cayado de la manada, Pergamino de dispersión y el Corazón Oscuro (131ptos)
- **Chaman del Rebaño**, Nivel 1 con el Cayado de la Manada y 2 Pergaminos de Dispersión. (131 ptos)

Básicas:

- **Manada de bestias**: 7 Gors y 18 Ungors con grupo de mando completo, los Gors van equipados con 2 armas de mano (156 ptos).
- **Manada de bestias**: 7 Gors y 18 Ungors con grupo de mando completo, los Gors van equipados con 2 armas de mano. (156 ptos)
- **15 Bestigors**, con grupo de mando completo y estandarte de guerra (235 ptos)
- **Carro de Tuskors** (85 ptos)
- **Carro de Tuskors** (85 ptos)

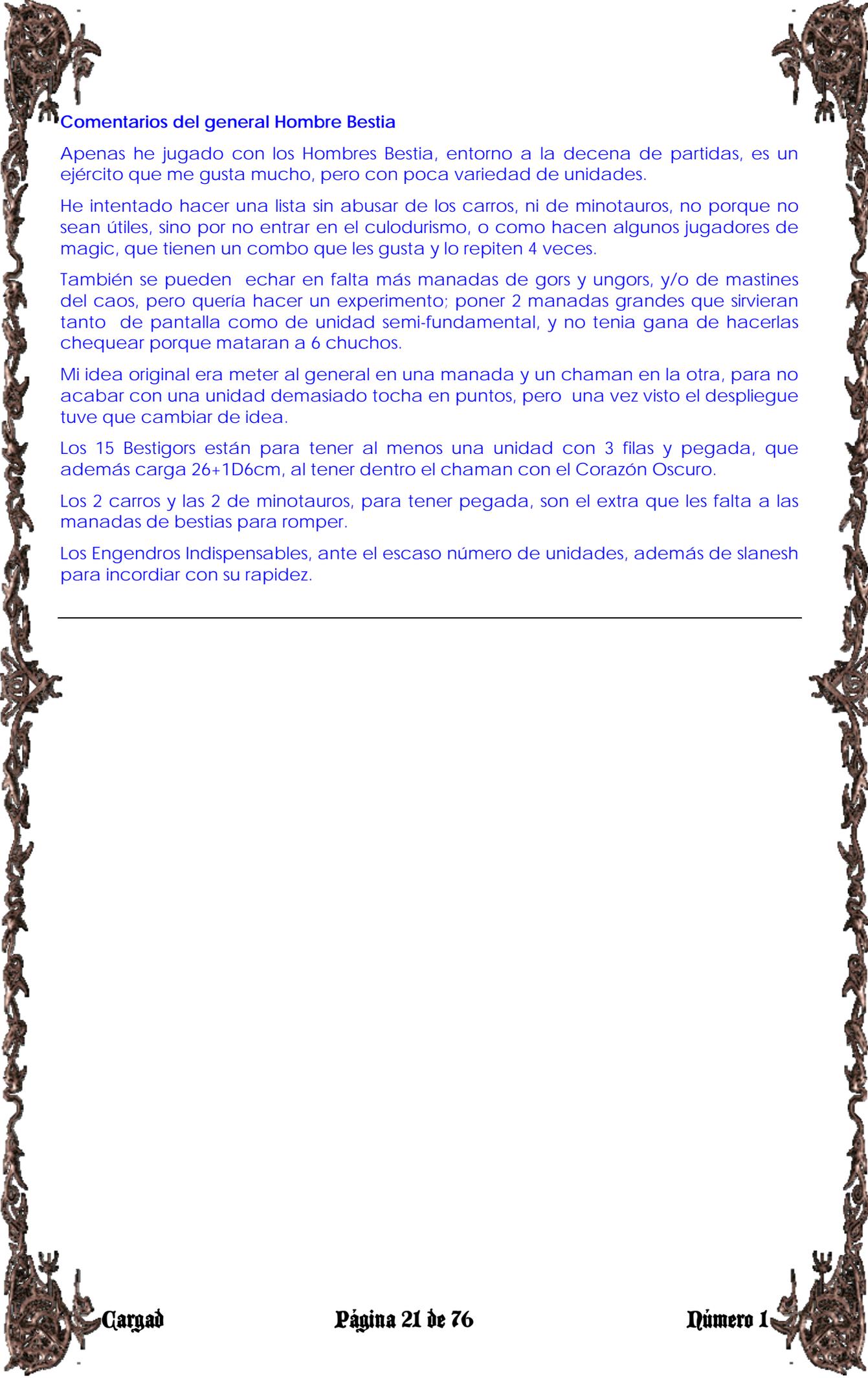
Especiales:

- **3 Minotauros**, con armas a 2 manos (138 ptos)
- **3 Minotauros**, con armas a 2 manos (138 ptos)

Singulares:

- **Engendro de Slanesh** (75 ptos)
- **Engendro de Slanesh** (75 ptos)

Total 1499 ptos



Comentarios del general Hombre Bestia

Apenas he jugado con los Hombres Bestia, entorno a la decena de partidas, es un ejército que me gusta mucho, pero con poca variedad de unidades.

He intentado hacer una lista sin abusar de los carros, ni de minotauros, no porque no sean útiles, sino por no entrar en el culodurismo, o como hacen algunos jugadores de magic, que tienen un combo que les gusta y lo repiten 4 veces.

También se pueden echar en falta más manadas de gors y ungors, y/o de mastines del caos, pero quería hacer un experimento; poner 2 manadas grandes que sirvieran tanto de pantalla como de unidad semi-fundamental, y no tenía gana de hacerlas chequear porque mataran a 6 chuchos.

Mi idea original era meter al general en una manada y un chaman en la otra, para no acabar con una unidad demasiado tocha en puntos, pero una vez visto el despliegue tuve que cambiar de idea.

Los 15 Bestigors están para tener al menos una unidad con 3 filas y pegada, que además carga 26+1D6cm, al tener dentro el chaman con el Corazón Oscuro.

Los 2 carros y las 2 de minotauros, para tener pegada, son el extra que les falta a las manadas de bestias para romper.

Los Engendros Indispensables, ante el escaso número de unidades, además de slanesh para incordiar con su rapidez.

4.2. Ejército Hombres Lagarto

Héroes:

- **Saurio Escamadura**, con armadura ligera, arma a 2 manos y embrujo del Guerrero Jaguar (111 pts)
- **Saurio Escamadura**, Portaestandarte de batalla con armadura ligera (112 pts)
- **Chaman eslizón**, Nivel 1 con la Diadema de Poder. (100 pts)

Básicas:

- **Unidad de Saurios**: 20 Guerreros Saurios con grupo de mando y desove de quetzl (300 ptos).
- **Unidad de Saurios**: 10 Guerreros Saurios. (120 ptos)
- **11 Eslizones** (66 ptos)
- **11 Eslizones** (66 ptos)

Especiales:

- **3 Kroxigors** (174 ptos)
- **5 Guerreros Gélidos**, con grupo de mando y Estandarte de Guerra (250 ptos)

Singulares:

- **3 Salamandras** (195 ptos)

Total 1.494 ptos

Comentarios del General Lagarto

Esta fue si no recuerdo mal mi primera batalla con los hombres lagarto, así que redacte una lista que bueno...

Lo primero por lo que me decante fue por una unidad de saurios fuerte que pudiese soportar cargas con garantía de no retroceder, así que le añadí grupo de mando completo y el desove de Quetzl que me permitiría una salvación con arma de mano y escudo de 3+, además para ayudar a la sangre fría introduje un porta de batalla con estandarte de guerra. Esto no había dios que lo moviera de la mesa.

Para apoyar esta unidad me decante en un lado por otra unidad de saurios de doce en pelotas, que deberían servir solo para contracargar una vez la unidad roca parase la carga rival.

En el otro lado introduje una unidad de salamandras, tenía muchas dudas respecto a la singular a elegir, ya que el estegadon me parecía un bicho realmente bestia, y no había probado nunca ninguno de los dos, así que por economía de puntos y para ganar algo de disparo me decante por las salamandras.

Quería jugar con un flanco perdido, aprovechando algún elemento de estenografía que me permitiese cubrirlo. Así que todo lo demás lo metí por el otro flanco. Pensé que una unidad de saurios en gélido, podría ser una buena unidad para envolver rápidamente siempre que la estupidez me respetara, y con la sangre fría de los lagartos, no debía ser mucho problema. Además unos kroxigors serían la unidad petacarros perfecta debido a sus ataques de fuerza siete, y gracias a su alto atributo de movimiento podían acompañar a los gélidos y apoyarlos sin problemas por el flanco.

Par frenar la magia de los hombres bestia, pensé en un chaman eslizón de nivel 1 con la diadema de poder, que me permitiría tener 5 dados en la fase de dispersión.

Para apoyar el flanco y mi centro si fuese necesario, pensé en un saurio escamadura, con arma a dos manos y con el embrujo del guerrero jaguar, así podía mover 44 y llegar donde mas falta hicieran esos cuatro ataques de fuerza 7.

Lo que faltaba fue muy sencillo, ¿cuantos puntos sobraban?, pues elizones, así me hice con dos unidades de eslizones que podrían apoyar tranquilamente mis flancos con sus disparos. Quizás deberla haber metido mas de estos pequeñines, los ataques envenenados serian un arma fundamental en el transcurso de la batalla.

Bestias del Caos

 Beligor, Armadura de la Condenación y arma a 2 manos. (94 ptos)

 Chaman del Rebaño, Nivel 1, Cayado de la manada, Pergamino dispersión y Corazón Oscuro (131ptos)

 Chaman del Rebaño, Nivel 1, Cayado de la Manada y 2 Pergaminos de Dispersión. (131 ptos)

 15 Bestigors, con grupo de mando completo y estandarte de guerra (235 ptos)

 3 Minotauros, con armas a 2 manos (138 ptos)

 3 Minotauros, con armas a 2 manos (138 ptos)

 7 Gors y 18 Ungors con grupo de mando completo, los Gors van equipados con 2 armas de mano (156 ptos)

 7 Gors y 18 Ungors con grupo de mando completo, los Gors van equipados con 2 armas de mano (156 ptos)

 Carro de Tuskhors (85 ptos)
Carro de Tuskhors (85 ptos)

 Engendro de Slanesh (75 ptos)
Engendro de Slanesh (75 ptos)

Total: 1499 ptos

Hombres Lagarto

 Saurio Escamadura, con armadura ligera, arma a 2 manos y embrujo del Guerrero Jaguar (111 pts)

 Saurio Escamadura, Portaestandarte de batalla con armadura ligera (112 pts)

 Chaman eslizón, Nivel 1 con la Diadema de Poder. (100 pts)

 11 Eslizones (66 ptos)

 11 Eslizones (66 ptos)

 3 Salamandras (195 ptos)

 3 Kroxigors (174 ptos)

 5 Guerreros Gélidos, con grupo de mando y Estandarte de Guerra (250 ptos)

 Unidad de Saurios: 20 Guerreros Saurios con grupo de mando y desove de quetzl (300 ptos).

 Unidad de Saurios: 10 Guerreros Saurios. (120 ptos)

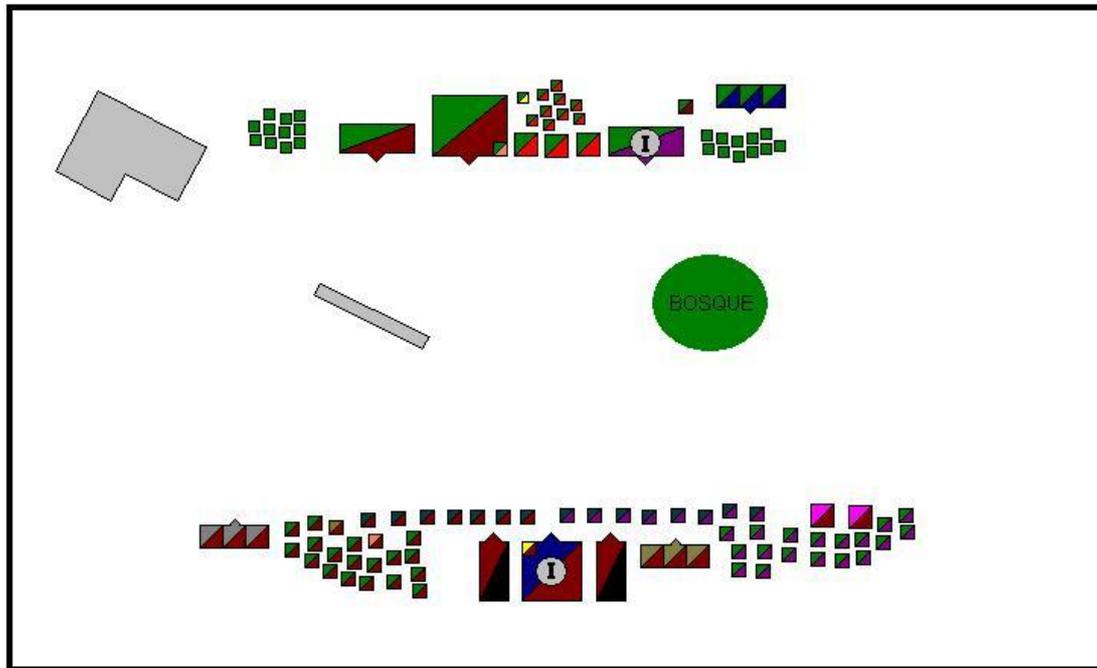
Total: 1.494 ptos

4.2.1. Prólogo

"Hace una semana que nuestro barco fue abordado por una de las terribles naves de guerra Druchii. Saquearon, asesinaron e incendiaron el barco. Tan solo un puñado logramos sobrevivir tras arrojarnos a las aguas y horas más tarde sujetarnos a los restos de nuestro navío. Las olas nos mecieron y una tremenda tormenta nos dispersó a los unos de los otros. Dudo que los demás hayan sobrevivido, yo mismo no lo habría hecho de no ser por la fortuna de arribar a esta extraña isla... y ahora parece que una nueva amenaza se cierne sobre mí... o mejor dicho dos. Mientras escribo estas líneas dos hordas de criaturas vagamente humanoides se acercan a mi posición. Una de ellas parece compuesta por lagartos, algunos de los cuales se desplazan sobre dos piernas y otros no, incluso hay varios que cabalgan a otros lagartos de mayor tamaño y apariencia terrible. En el otro

Mlado las criaturas parecen cabras o sátiros, conducen carros y van acompañadas de enormes seres con cabeza de toro y otros que no sabría definir: amasijos informes que avanzan rápidamente destrozando todo a su paso. Rezo por mi alma.”

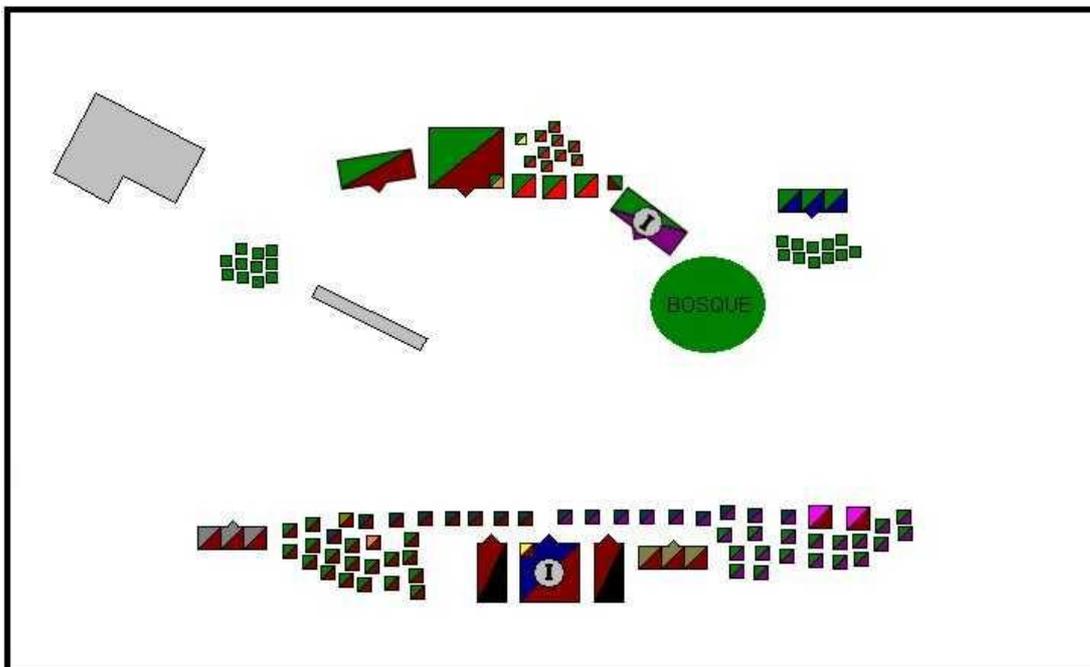
4.2.2. Despliegue



Los lagartos desplegaron su ejército situando en el centro sus unidades más poderosas, con una gran unidad de Saurios acompañados por el portaestandarte de batalla del ejército, las salamandras y los jinetes de gélido. Una segunda unidad de saurios escoltaba a la primera y ayudaba a los eslizones a cubrir el flanco más cargado de escenografía. En el otro flanco otra unidad de eslizones contaba con la colaboración de los Kroxigors y el general a pie. El chamán, con una función totalmente defensiva, permanecía a cubierto detrás de las salamandras.

Por su parte los hombres bestia desplegaron en el centro la unidad de Bestigors con un chamán en ella, flanqueada por dos carros de Tuskgors. Cerca de ellos una de las unidades de minotauros se situó para poder acudir al centro o al flanco derecho, por donde iban a avanzar los dos engendros de slaanesh y una enorme manada de Gors y Ungors. En el otro flanco, otra manada de Gors y Ungors comandada por el Beligor y por otro chamán era acompañada por la segunda unidad de minotauros.

4.2.3. Turno 1 Lagartos



Los lagartos ganaron la iniciativa y decidieron comenzar. Por los flancos, los eslizones avanzaron cuanto pudieron, buscando poner cuanto antes al enemigo al alcance de sus cerbatanas. Los Kroxigors siguieron a los eslizones de su flanco, dispuestos a saltar a través de ellos a la menor ocasión. En el centro las unidades avanzaron ligeramente, tan solo los gélidos tomaron una clara posición ofensiva, amenazando el centro del tablero y cubriendo su flanco con el bosque. El general se desplazó desde el flanco al centro, para apoyar una posible carga de los gélidos en el siguiente turno.

En la fase de magia, el chamán utilizó la Diadema del Poder para guardar dos dados para la siguiente fase de magia y con el dado restante intentó lanzar el Segundo Sello de Amul, que falló.

Primer turno, tenía dos opciones con mi centro,

Primera opción, "la opción tapón" avanzarlo hasta la línea del bosque y el muro, de forma que pudiera protegerlo con estos elementos, y mover a mi general y los gélidos ha que corrieran flanco izquierdo y llegaran en el turno tres a destrozar contra su retaguardia, confiaba que con el porta de batalla y la sangre fría pudiese aguantar.

Segunda opción, "la opción embudo" podía mantener el centro como estaba y mover a los gélidos para que amenazaran a cualquier unida que se acercase al centro, y esperar por tanto a que las salamandras dieran buena cuenta de lo que se atreviese a pasar, como consecuencia de los elementos de escenografía no le sería fácil flanquearme y tenía que pasar a la fuerza por el centro.

Como no confiaba mucho en que el centro pudiese aguantar lo suficiente para que llegarse desde atrás mi flanco izquierdo, me decidí por la segunda opción, aunque ahora que lo pienso y viendo el grafico, quizás debía haber adoptado la otra técnica.

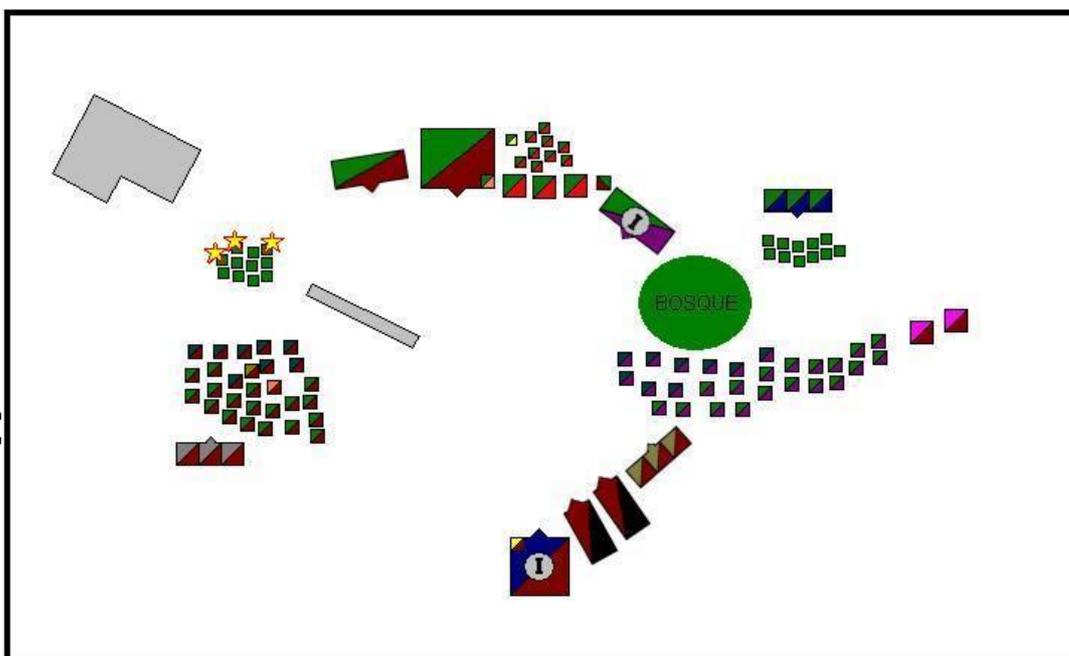
Respecto a mi flanco derecho, solo tenia que tratar de tapan la brecha entre el muro y la casa, así que avance los eslizones para que pudiesen disparar cuanto antes.

Mi otro flanco lo delegue a su función original de envolver y atacar por detrás, pero primero tenia que deshacerme de la manada y los engendros que corrían este flanco.

Magia, mi ejercito contaba con un chaman eslizón de nivel uno que solo tenia una función, dispersar su magia, así que guarde dos dados para la fase de dispersión y decidí usar un solo dado para intentar conseguir el segundo sello que no salio.

Disparo.... aun estaban muy lejos....

4.2.4. Turno 1 Hombres Bestia



Los hombres bestia lanzaron su ofensiva con decisión. Por el flanco izquierdo, la manada liderada por el Beligor avanzó sin demora, decidida a arrollar a los eslizones rapidamente y colarse por el flanco de los lagartos. Tras ellos se situaron los minotauros, como segunda oleada. En el flanco derecho, los engendros de slaanesh avanzaron separandose del bosque y la manada se expandió cuanto pudo, amenazando tanto el centro como a los eslizones del flanco.

En el centro los carros se situaron juntos, alineados con los minotauros, a cubierto de los gélidos del ejército rival y amenazando seriamente todo el centro del tablero. Los Bestigors permanecieron inmóviles.

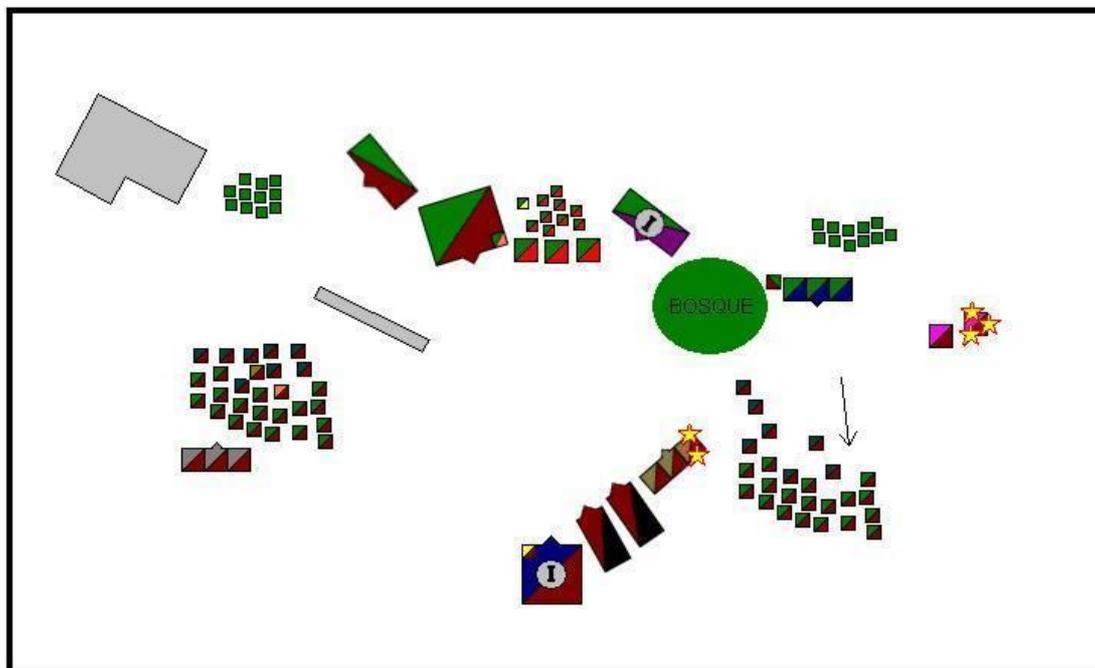
En la fase de magia los chamanes hombres bestia usaron sus hechizos del saber de la muerte, sobre los Kroxigors – que fue dispersado – y sobre los eslizones del flanco izquierdo, donde el hechizo salió con fuerza irresistible y causó tres bajas, aunque los eslizones superaron el chequeo de pánico.

El turno de los lagartos fue más o menos como esperaba, no movió su centro esperándome con los gélidos y avanzó sus flancos todo lo que pudo.

Moví los engendros en diagonal, para intentar en el siguiente turno cargarle por el flanco a los Kroxigors y que no estuvieran a tiro de las cerbatanas, o al menos para que

al mover no me pudiera usar el disparo múltiple (a 7 no son envenenados), y les puse la peña de cebo.

4.2.5. Turno 2 Lagartos



Los Kroxigors cargaron sobre los hombres bestia, pasando sin problemas por encima de los eslizones, pero la manada huyó dejando a los Kroxigors junto al bosque. Los eslizones de ese mismo flanco se aproximaron a los engendros para poder disparar sus cerbatanas. En el otro flanco, la unidad de eslizones retrocedió ante la más que probable carga de la manada y la unidad pequeña de saurios se giró para ofrecer apoyo a ese flanco. El resto de unidades del centro avanzó timidamente con la intención de poner a los minotauros dentro del alcance del fuego de las salamandras.

En la fase de magia el chamán volvió a fallar el lanzamiento del Segundo Sello y guardó nuevamente dos dados para dispersar la magia rival.

En la fase de disparo, los eslizones hicieron gala de una gran puntería y varios dardos envenenados acabaron con uno de los engendros. También las salamandras tenían a distancia de tiro a los minotauros y sus escupitajos de fuego causaron dos heridas.

Turno dos, no me había ido del todo mal aunque según parecía me estaban envolviendo más rápido de lo que yo pensaba y sus carros empezaban a tomar posiciones amenazadoras.

En el flanco derecho tenía una manada a tiro de carga de kroxi, confiaba en que le echaran huevos y aguantaran, podía ser realmente hermoso ver como esas cabras eran destrozadas a golpe de bestia de fuerza 7. Así que los eslizones se encogieron cuando los kroxigors saltaron por encima suya y corrieron a por las cabras que huyeron. Maldita sea, la carga fallida dejaba a mis kroxigors en medio de ninguna parte y con sus engendros en su flanco, decidí, mover al general a este flanco para que pudiese ayudar a los kroxigors.

Su movimiento en el centro impedía que avanzase mucho si no quería quedar a tiro de sus carros, así que avance despacito para que sus carros y minotauros quedaran

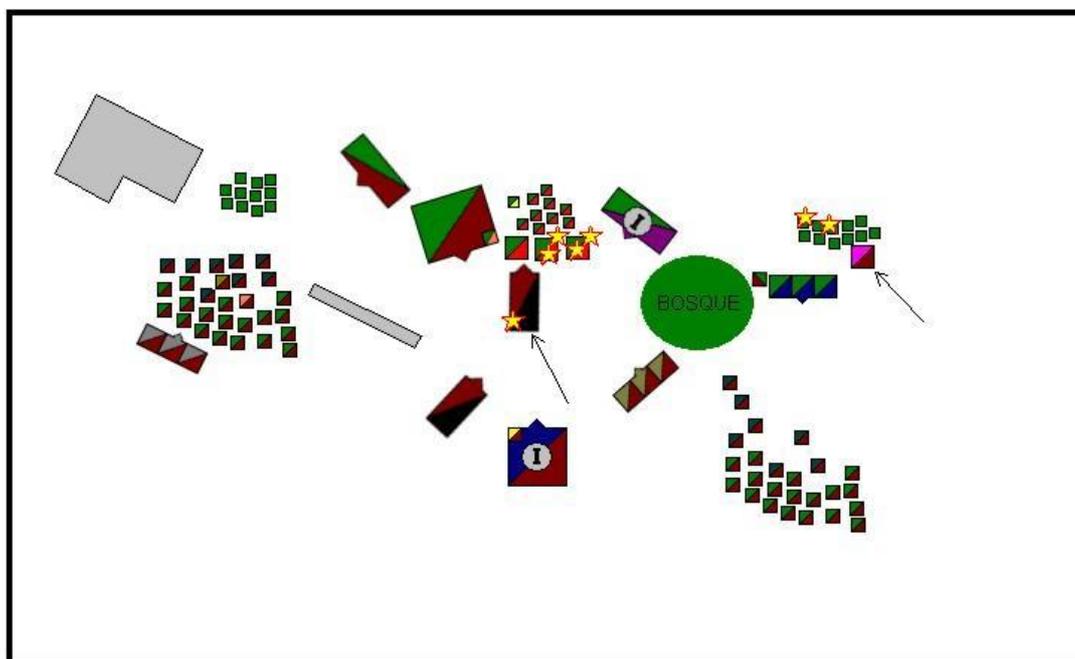
dentro del radio de acción de las salamandras y moví la unidad de apoyo de gélidos para que pudiesen recibir la carga de frente en el caso de que la manada de mi flanco derecho consiguiese llegar.

Magia, como en el turno anterior.

Disparo, por fin había objetivos dentro de alcance, los eslizones del flanco izquierdo centraron sus disparos en uno de los engendros y consiguieron abatirlo a base de dardo envenenado. ¡bien por los chiquitines!

Las salamandras trataron de hacer algo parecido con los minotauros que al causar miedo eran a mí entender lo más peligroso para recibir una carga, pero solo consiguieron dos heridas, lastima, una más y hubiesen tenido que chequear por lo menos.

4.2.G. Turno 2 Hombres Bestia



Los hombres bestia continuaron con su ofensiva. En el centro uno de los carros se lanzó contra las salamandras, que aguantaron la embestida. Tras el carro, tanto los Bestigors como los minotauros avanzaron para apoyar la carga y el segundo carro se situó amenazando tanto a Saurios como a Gélidos, pero fuera de la distancia de carga del primero y a salvo de una carga del segundo que no podría maniobrar entre el bosque y el primer carro para llegar hasta él con facilidad.

En el flanco derecho, la manada se reagrupó como pudo y el engendro cargó contra los eslizones, que superaron el chequeo de miedo, aunque no lograron acertarle con ningún disparo de sus cerbatanas.

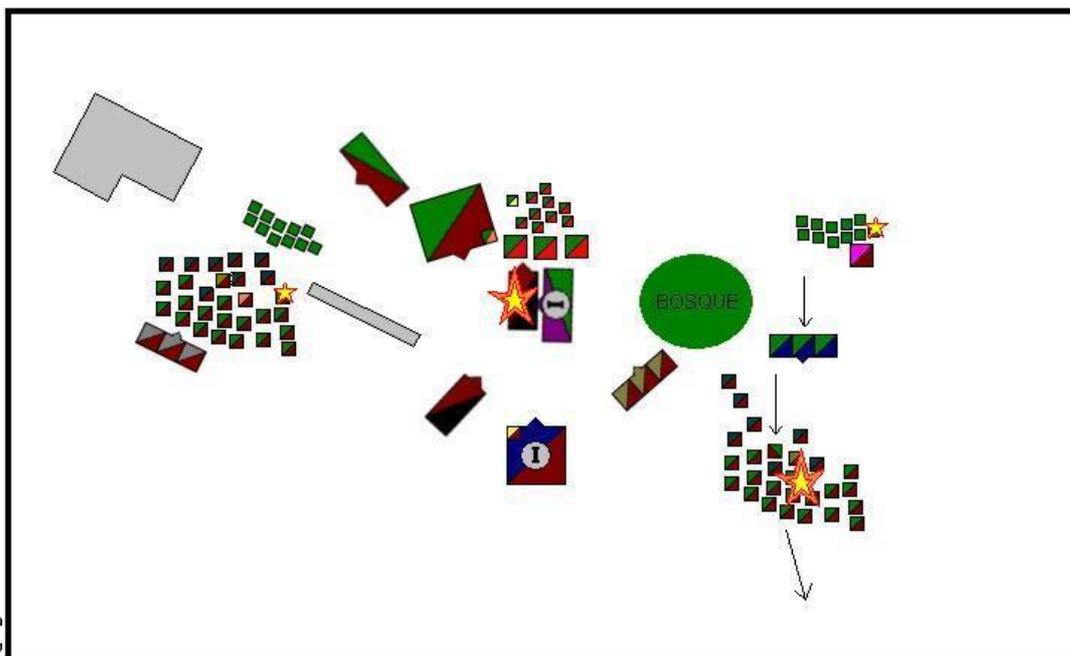
Por el flanco izquierdo la manada siguió avanzando, dispuesta a entrar por el flanco a pesar de todo.

En la fase de magia todos los hechizos fallaron, de modo que ya solo quedaban los combates. El engendro acabó con dos eslizones, sin recibir heridas a cambio, aunque la sangre fría sirvió una vez más para que los pequeños lagartos no abandonaran el combate. En el centro, la carga del carro causó 4 heridas a las salamandras, que respondieron causando una herida al carro. A pesar de la diferencia, las salamandras mantuvieron la posición gracias a la sangre fría y a la presencia del portaestandarte de batalla.

La batalla iba según mis cálculos, aunque no contaba con perder ese engendro, así que en vez de cargar a los Kroxigors fui a por los eslizones y evitando también que los primeros troten.

Cargué con un solo carro, situando el segundo y los minos para ir a por los gélidos, (lo normal era que las salamandras aguantaran y el entrase con los gélidos por el flanco)

4.2.7. Turno 3 Lagartos



Mientras intentaba cubrir un flanco con los eslizones, el lagarto pasó al ataque por el otro flanco, lanzando una carga combinada con los Kroxigors y el General Saurio. Los hombres bestia huyeron, pero el Saurio a pie fue más rápido que todos ellos y dio alcance a la manada, dispersándola y eliminándola de la batalla. En el centro los gélidos cargaron contra el carro de Tuskgors.

En la fase de magia esta vez el chamán logró invocar el Segundo Sello de Amul, pero uno de los chamanes utilizó un pergamino de dispersión. Los disparos de los eslizones a la manada causaron la baja de un Ungor y eso fue todo.

En los combates, los gélidos dieron cuenta el carro con facilidad y quedaron a merced de varias unidades de los hombres bestia, en una posición bastante incómoda. Por su parte, los eslizones sufrieron una baja del engendro, con lo que el combate continuaría un turno más al menos.

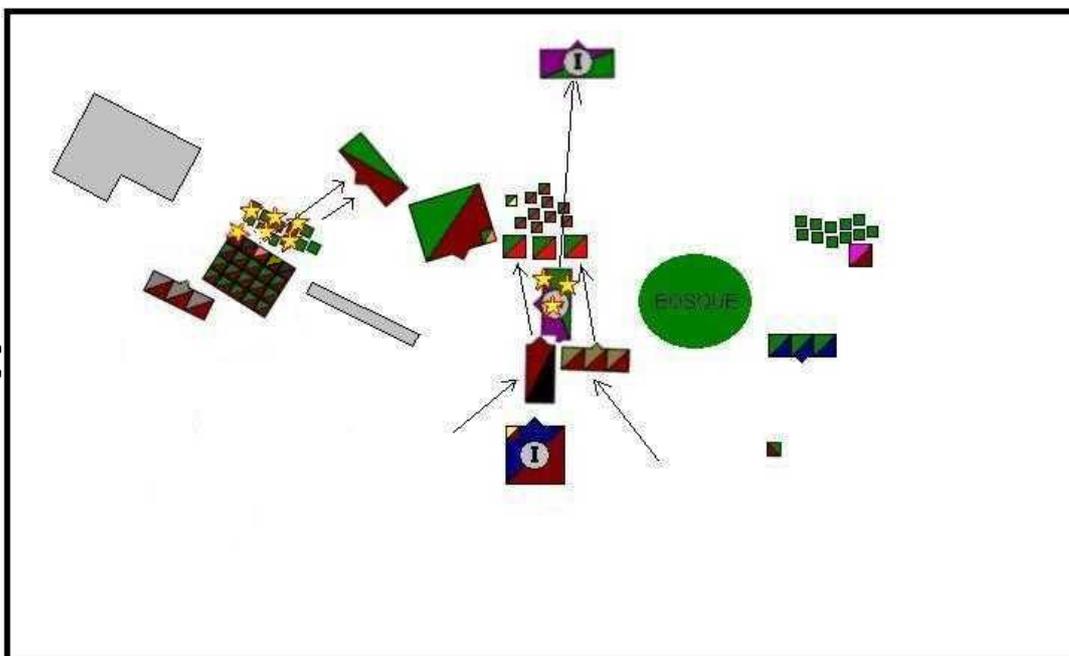
La carga del carro me hizo plantearme si cargar con los gélidos al flanco, un error mío en el desconocimiento de las reglas, puesto que yo pensaba que si ganaba el combate, podría arrasarlo y con suerte me trabaría con el otro carro, si no recuerdo mal estaba más orientado hacia este, el problema es que como ya estaba en combate con las salamandras no podía arrasarlo al no ser ya primer turno de combate. Como consecuencia mi carga fue un éxito, destruí un carro pero me quede dándole todo el flanco a los minotauros, que o muy tontos eran o cargarían en plan bestia, además como las salamandras seguían en combate cuerpo a cuerpo durante la fase de disparo, pues tampoco pudieron disparar.

Así mi centro quedo un poco bastante maltrecho, con unos minotauros que en el caso de que arrasasen en el siguiente turno chocarían además con mis salamandras.

En el flanco derecho, no le di muchas vueltas, viendo que los eslizones entretenían al engendro bastante bien lo lance todo contra la manada, esta vez, o aguantaban o quedarían tan lejos del centro que podría empezar a girar rodeando el bosque. Por suerte huyeron pero no fueron lo bastante rápidas para mi general, que con el embrujo del guerrero jaguar, podía mover 44 cm., y los alcanzo, un gran tanto a mi favor, me había desecho de la manada y tenia el camino libre para rodear el bosque hacia el centro.

Respecto al flanco izquierdo y viendo la que venia, rece por que pudiese contenerlos durante un par de turnos mas, para que cuando llegasen, mi centro estuviese ya liberado y pudiese girarse hacia el flanco.

4.2.8. Turno 3 Hombres Bestia



Lanzar el carro contra las salamandras había sido buena idea ya que los gélidos habían mordido el anzuelo y estaban dando el flanco tanto a minotauros como al otro carro de tuskors, que inmediatamente se lanzaron contra ellos. El lagarto decidió aguantar la carga. En el flanco izquierdo la manada también cargó contra los eslizones, dispuesta a arrasarlos en un turno.

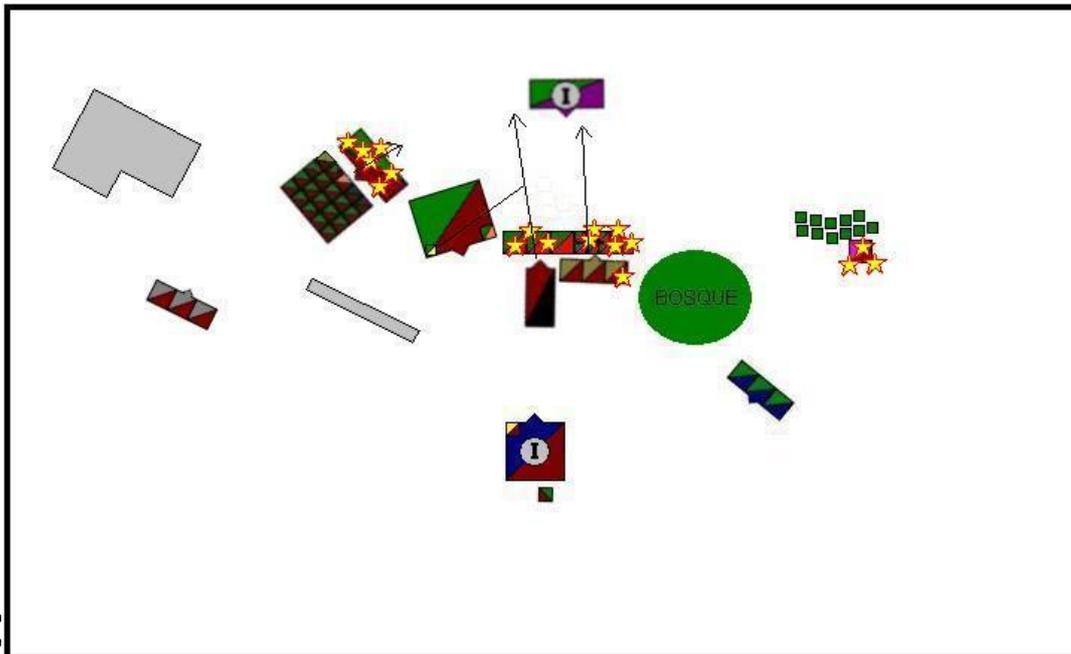
La magia de los hombres bestia tampoco hizo nada en este turno, en el que un solo proyectil lanzado contra las salamandras fue dispersado con facilidad.

En los combates, la manada acabó con cinco eslizones, que lograron matar a un Gor en respuesta, los eslizones perdieron el combate y huyeron, siendo alcanzados en la persecución que llevó a la manada a trabarse contra la pequeña unidad de Saurios. La carga del carro y los minotauros fue demasiado para los gélidos, que sufrieron tres bajas y se vieron obligados a huir, trabándose el carro y los minotauros contra la unidad de las salamandras. En este turno ni eslizones ni engendro se causaron heridas.

Ya había perdido el flanco derecho, pero logrando sacar a los Kroxigors de la batalla, seguramente al hacer la cuenta de los puntos empleados saldría perdiendo, pero le tengo pánico a 9 ataques de F7 (12 si contamos al héroe saurio)

Mi turno©, ya hora de romper su centro y entrar por el flanco, los Bestigors entrarían en combate en el turno siguiente, con lo que la batalla estaba lista.

4.2.9. Turno 4 Lagartos



Las cosas comenzaban a pintar horribles para los lagartos. El general se situó tras la unidad de Bestigors y los Kroxigors se orientaron hacia el centro del tablero. Pero la unidad de Saurios estaba medio tapada por sus propias salamandras y no se movió de su posición, tan solo recibió la incorporación del chamán eslizón que trató de ponerse a cubierto. Los gélidos lograron reagruparse y se encararon hacia el centro.

La magia fue, una vez más, inexistente. Tampoco quedaban disparos para este turno.

En el combate, la manada destrozó a los Saurios, causándoles seis bajas y alcanzándoles en la persecución. La carga combinada del carro y los minotauros hicieron tres heridas a las salamandras y mataron a cinco eslizones, recibiendo a cambio una herida a un minotauro, lo que eliminó una peana. En la huida, las salamandras fueron alcanzadas y los minotauros cargaron contra los gélidos recién reagrupados. Solo en el otro flanco fueron las cosas un poco mejor para los lagartos, donde los eslizones en un turno asombroso lograron acabar con el engendro.

En este momento la cosa se veía ya muy mal. Dudaba si cargar con el General a los minotauros por la espalda, no obtendría modificador por retaguardia, ya que no tenía la potencia necesaria para ello pero quizás consiguiese un par de heridas que teniendo en cuenta que uno de los minotauros ya tenía una herida y que si cargaba al carro con fuerza siete podía desmontarlo, no se veía una mala opción. El caso es que no sabía si llegaría, estaba a mi entender muy justo y si fallaba me quedaría en medio de ninguna parte, con una unidad completa a mis espaldas y los minotauros

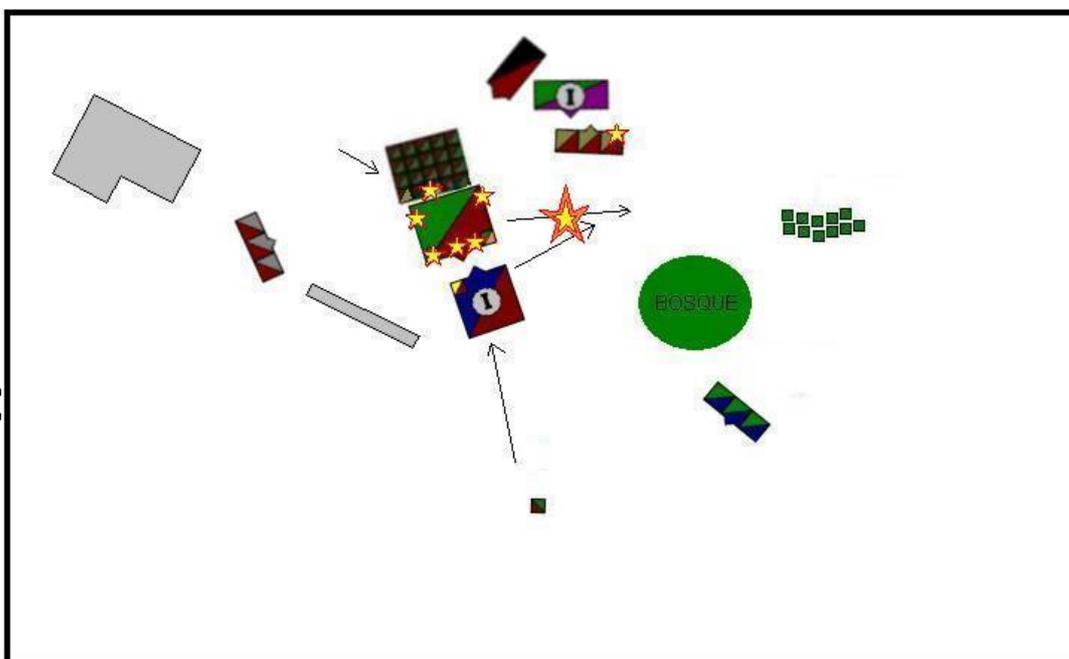
al frente, por tanto no me arriesgue y decidí colocarme justo detrás de su infantería para tratar de refrenar su marcha y darle tiempo a los kroxigors a llegar a su flanco.

Después medí por curiosidad y si hubiese llegado.

Del flanco derecho mejor no hablamos, podría haber colocado a los saurios junto al muro y mirando al pasillo pero fuera de su dirección de arrasamiento, eso me habría permitido cargar a mi en el supuesto de que hubiese decidido arrasarlo, que diferente se ve sobre el papel a en la mesa.

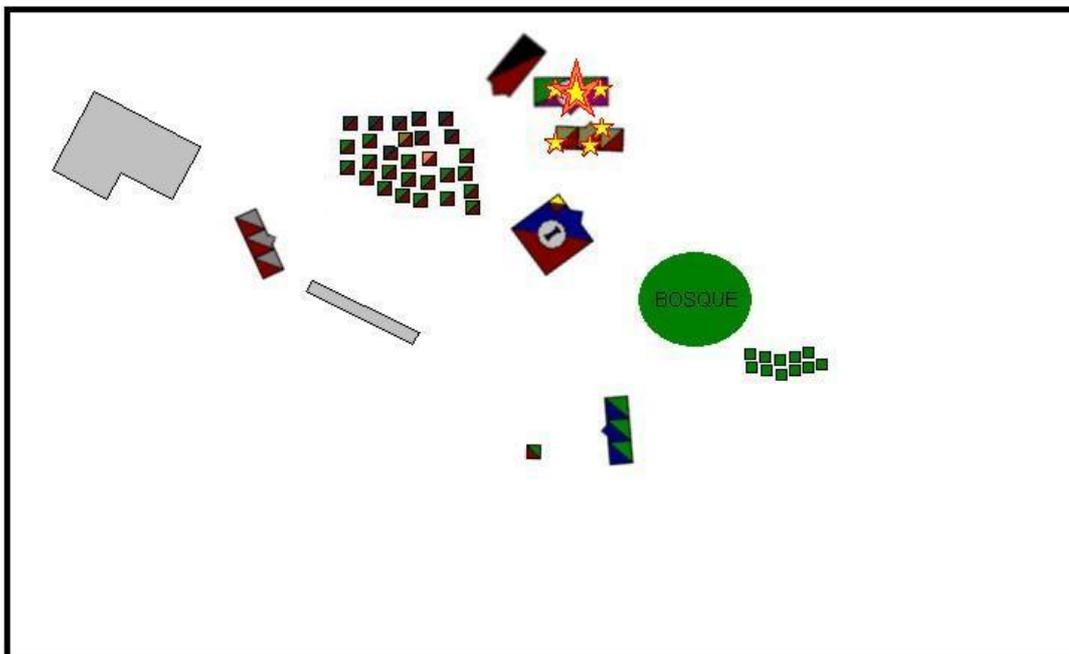
Respecto al flanco izquierdo, esos pequeñines lo estaban haciendo muy bien ellos solos, así que mejor dejarlos.

4.2.10. Turno 4 Hombres Bestia



Con todo ya prácticamente resuelto, la manada y los Bestigors se lanzaron a por la unidad de Saurios. La carga de los Bestigors fue muy ajustada, pero suficiente. Al no haber fase de magia, el turno fue directamente hasta la fase de combate, en ella los minotauros cortaron el aire con sus armas y no rozaron a los gélidos, quienes lograron causar una herida y empataron el combate. En el otro combate los Bestigors acabaron con el chamán eslizón, con el campeón de unidad y con un guerrero saurio; la manada por su parte derribó a otros dos guerreros saurios recibiendo el Beligor una herida a cambio. Los saurios perdieron, huyeron y fueron alcanzados por los Bestigors mientras la manada mantenía su posición.

4.2.11. Turno 5 Lagartos



La batalla estaba más que decidida ya, a pesar de que aún quedaban los Kroxigors, el general y una unidad de eslizones. En el turno de combate los gélidos lograron causar tres heridas a los minotauros, pero el minotauro superviviente acabó con ellos.

La batalla se terminó aquí ya que los lagartos solo disponían de un turno y no tenían unidades a las que amenazar, por el contrario los hombres bestia aún disponían de dos turnos para situarse y acabar con algunos enemigos más, con lo que la batalla solo podía acabar aún más a su favor.

4.2.12. Epílogo

“La fortuna me ha sonreído ya que ambas hordas eran rivales y han centrado sus esfuerzos en destruirse mutuamente. Los seres-bestia han derrotado a los seres-lagarto y han salido en persecución de los supervivientes hacia el interior de la isla. He decidido regresar a la playa, quizás lleguen algunos restos de mi barco o encuentre algún otro superviviente. De todos modos no doy una pieza de oro por mi vida.”

5. Warhammer: Nuevas Unidades

5.1. Catapulta Lanzagoblins

Esta miniatura fue un Regimiento de Renombre lanzada en los años '80. Aunque sea difícil de conseguir, no lo es tanto hacer una conversión usando partes de la catapulta orca antigua y unos cuantos Enanos...



Una horda de pielverdes, gritando y haciendo alboroto, no paraba de intentar entrar en la fortaleza. La dotación de la catapulta lanzó tantas piedras que algo que parecía imposible, al final sucedió: no quedaba ni una piedra para lanzar. En ese momento, un joven enano llamado Grom Barbamojada (borracho como siempre) pidió ser catapultado hacia el enemigo, igual que los Goblins hacían con los locos que iban atados a una especie de alas. Aunque se negaron (lanzar a un compañero hacia una muerte segura era casi como firmar un contrato para ser Matador), al ingeniero Gottri Narizplana le vino de golpe una idea.

Antes de que nadie pudiera pararle, Gottri ya había cogido una enorme red que tenía a los pies y empezó a correr hacia los Goblins que ya habían entrado en el patio de armas. Grom, evidentemente, le acompañó corriendo. Grom, gracias a su embriaguez, tropezó en las escaleras y como si fuera un juego de bolos, derribó a un par de Gobos. Gottri cogió a los goblins con la red y con la ayuda de Grom los subieron a la almena donde estaba la catapulta.

- ¡Rápido! –gritó Gottri- ¡Debemos lanzar a los propios Goblins! ¡Aquí tenemos nuestra munición!

Mientras cargaba al pielverde (ya despierto), éste profirió un grito.

- Eh, no te quejarás porque te devuelva con tus verdosos amigos, ¿no?

Los demás miembros de la dotación rieron. El goblin fue lanzado por los aires y al llegar a la fila frontal de la unidad del General, cayeron con un enorme estruendo. Al parecer las runas seguían haciendo efecto... y la unidad donde cayeron empezó a huir presa del pánico.

Grom sonrió mientras preguntaba: “¿Voy a por más?”

0-1 Catapulta Lanzagoblins (120 puntos)

Patrones: Un ejército Enano o uno Mercenario puede contratar a la Catapulta Lanzagoblins como unidad Especial. Un ejército Imperial puede contratarla como unidad Singular.

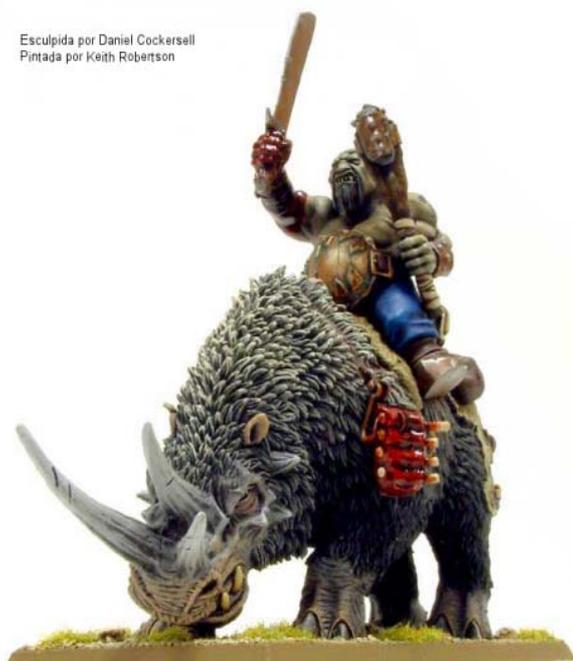
Dotación: la dotación está compuesta por cuatro Enanos con armadura ligera y por Gottri Narizplana (perfil de Ingeniero Enano, lleva Armadura de Gromril –salvación de 4+- y arma a dos manos).

Reglas especiales: La catapulta Lanzagoblins se trata como una Catapulta normal (ver manual de Warhammer páginas 120-121), salvo que no anula tiradas de salvación por armadura, y que los impactos son de F3(6). Cualquier unidad de Goblins (o Gnoblars, Goblins Nocturnos, Garrapatos, Hobgoblins y cualquier derivado; pero no de Orcos ni Orcos Negros) que reciba al menos una baja deberá efectuar un chequeo de pánico con un -3 al Liderazgo (mínimo de 2). La Catapulta lleva inscritas la *Runa de la Precisión* (el jugador puede repetir el dado de dispersión) y la *Runa de la Fiabilidad* (el jugador puede repetir el dado de la Tabla de Problemas).

Adaptación de Namarië

5.2. Reinos Ogros: Jinetes de Rinobuey

www.forgeworld.co.uk



ForgeWorld se ha adentrado en el mundo de los Reinos Ogros con la primera unidad externa al libro de ejército. Se trata de una unidad de Ogros cabalgando Rinobueyes adultos (recordemos que lo que hay delante del Tirasobras es una cría).

La miniatura (de resina, como todo lo de ForgeWorld) tiene un buenísimo nivel de detalle. Se vende sólo mediante la página web de Forge World (pago con Visa, son muy fiables) al precio de 26 libras (unos 39 euros al cambio actual), y nos envían el Rhinox más una matriz de Ogros (con lo que podemos hacer, además, un Ogro a pie).

A nivel de juego va en unidades de 1-3 miniaturas, con peana de carro (50x100mm) y está destinada a convertirse en la unidad más burra de todo el juego (dejando en hormigas a los Elegidos de Khorne).

Existe un rito en los Reinos Ogros más cercanos a las Montañas, que consiste en que algunos Ogros aspirantes a Toro deben cazar con sus propias manos un Rinobuey adolescente, una costumbre que (muy típico en la cultura ogra) incluye choques brutales y mucha sangre. Esa costumbre suele acabar con la muerte de uno de los dos, Ogro o Rinobuey. Aunque el Ogro sabe luchar, el Rinobuey es brutalmente difícil de matar, puesto que incluso sin sangre que llegue a su cerebro sigue pegando estocadas con sus cuernos.

Si el Ogro sobrevive, con el Rinobuey exhausto después de tanto esfuerzo, debe saltar encima de la espalda del Rinobuey. Lógicamente, con las malas pulgas que gasta, empieza a saltar y a intentar sacarse esa enorme mole de encima. Muchas veces gracias a estos saltos el Ogro cae, con lo que o muere aplastado por el Rinobuey, o se queda herido y sus compañeros Ogros lo cogen, lo llevan al poblado y se lo cenan por no haber conseguido pasar la prueba.



Los que sí lo han conseguido empiezan a domar al Rinobuey, hasta que éste (a base de golpes) acepta al Ogro. Durante todo este período, los Ogros tienen todas sus pertenencias encima del Rinobuey, y apenas desmontan. Es sobre todo en este período cuando estos Ogros ejercen de mercenarios por una elevada suma, con lo que se aseguran comida ¡y diversión!

Ogros Jinetes de Rinobuey

145 puntos por miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinete de Rinobuey	-	3	2	4	5	5	2	3	7
Campeón	-	3	2	4	5	5	2	4	7
Rinobuey	18	4	-	6	-	-	2	4	5

Tamaño de Unidad: 1-3 miniaturas

Armas y Armadura: el jinete lleva armadura ligera y *Maza Ogra* (arma de mano que proporciona un modificador de -1 a la tirada de salvación por armadura).

Opciones: la unidad puede substituir su armadura ligera por una armadura pesada (+6 puntos por miniatura). Además, puede substituir su *Maza Ogra* por un arma de mano adicional (+8 puntos por miniatura) o por arma de mano y puño de hierro ogro (+10 puntos por miniatura). Uno de los tres Jinetes puede mejorarse a Bramador (+12 puntos), Campeón (+24 puntos) o Portaestandarte (+24 puntos). El Portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas Especiales: Causan Terror, *Mal genio*, Potencia de unidad 6 (por miniatura), Objetivo Grande, *Carga atronadora*, *Pequeña mente*, *Mercenarios*.

Reglas Especiales

- **Mal Genio:** si ya tienen mala leche las crías de Rinobuey, los mayores aún más. En caso de haber una miniatura o unidad enemiga que pueda ser elegida como objetivo de una carga de los Jinetes de Rinobuey durante la fase de declaración de cargas, los Jinetes deben hacer un chequeo de Liderazgo. Si no lo superan, tendrán que cargar contra dicha miniatura o unidad (si se puede elegir, será el jugador que controla los Jinetes quien decida).
- **Carga Atronadora:** Incluso un Rinobuey solitario hace temblar el suelo a sus pies cuando carga. Si la unidad de Jinetes ha cargado una distancia superior a 18cm, cada Rinobuey realiza 1d3 impactos de F6 a la unidad objetivo de la carga.
- **Pequeña mente:** El Rinobuey, pese a su enorme tamaño, tiene un cerebro del tamaño de una nuez. Cuando un Rinobuey empieza a moverse raramente se pueden parar... aunque tampoco difiere mucho de lo que es la estrategia habitual de los Ogros (agachar la cabeza y avanzar tan deprisa como se pueda). Las unidades de Jinetes de Rinobuey deben gastar TODO su movimiento si desean hacer un cambio de formación (si cambian la formación no pueden hacer nada más en esa fase). Además, sólo pueden pivotar una vez por turno.
- **Mercenarios:** Aunque son más raros de encontrar que los Comehombres, los Jinetes son buenos mercenarios dispuestos a luchar por un puñado de dinero y comida. Cualquier número de unidades de Jinetes de Rinobuey puede incluirse en un ejército de Reinos Ogros, ocupando cada unidad una opción de Unidad Singular más una opción de Unidad Especial. También puede incluirse una única unidad en cualquier otro ejército que permita Mercenarios, pero en ese caso cuenta como DOS unidades singulares.



Reglas de Phil Nelly (autor del libro de Reinos Ogros). Traducción de Namárië.

5.3. Los Patriarcas de la Magia

En el Imperio, cada uno de los famosos colegios de la Magia posee una gran cantidad de conocimientos arcanos y sabiduría olvidada, que se transmite a los discípulos del propio colegio. Los más grandes magos imperiales salen de estas instituciones; pero los hechiceros de mayor poder son los ocho Patriarcas de la magia, los maestros de los colegios. Entre ellos hay una gran rivalidad, y es frecuente que se entablen duelos por la supremacía de uno de ellos y de su colegio por sobre los demás, que tienen lugar cada ocho años. Actualmente, el Patriarca Supremo es Baltazar Gelt, que consolidó su liderazgo al vencer a Thyrus Gormann; aunque la situación podría volverse a favor de cualquiera de los otros grandes magos en el siguiente duelo, el cual está próximo.

Éstas son normas experimentales para que juegues con los Patriarcas de los colegios. Por supuesto, debes acordar con tu oponente el poder incluirlos en tu ejército. Todos los Patriarcas poseen la siguiente norma:

Rivalidad:

Los magos guardan, por lo general, muy celosamente sus conocimientos y habilidades, y los señores de los colegios no podían ser menos. Solamente puedes incluir uno de ellos en tu ejército. No sólo pueden incluirlos jugadores del Imperio, sino que lo pueden hacer todos los ejércitos. Más abajo hay una tabla de compatibilidades de cada mago.

Ese común sentimiento les hace esforzarse hasta límites insospechados estando juntos varios de ellos, puesto que intentan a la vez impresionar a sus colegas y evitar una humillación por parte de los demás en caso de equivocarse. Cuando haya dos Patriarcas en la mesa de juego, podrán repetir una tirada de 1D6 en el primer hechizo/dispersión que hagan cada turno. Ese esfuerzo puede volverse en su contra, ya que hay una gran tensión y se hacen más propicios los errores. Cuando sufran una disfunción mágica, lanzan dos dados y eligen el resultado más bajo.

Duelo:

Los duelos entre los patriarcas tienen lugar en Altdorf, aunque pueden darse casos de duelos espontáneos para marcar las distancias. Con el consentimiento de los dos jugadores, se puede entablar un duelo al inicio de la partida. En un área de 20 cm x 20 cm, de la cual no se pueden escapar, los dos hechiceros se lanzan hechizos el uno al otro, como si hubiesen fases de magia seguidas, y el primero en derrotar a su oponente gana. Entonces, obtendrá los efectos del báculo de Volans, aparte de sus propios efectos (se considerará que lleva dos báculos). El hechicero perdedor no podrá lanzar hechizos directamente al otro hechicero; esto representa el respeto que le profesa a su nuevo Patriarca Supremo.

Nota: en caso de Baltazar Gelt, consigue un +1 en el momento de lanzar sus hechizos, puesto que ya tiene el báculo de Volans.

Afinidades: los ejércitos del Caos, Orcos y Goblins, Elfos Oscuros, y cualquier ejército considerado "malvado" sólo puede elegir a los Patriarcas de las Sombras y de la Muerte. Los demás ejércitos pueden elegir a cualquier mago, pero en caso de seleccionar los de las Sombras o Muerte, éstos no podrán incluirse en ninguna unidad ni éstas se podrán aprovechar de su liderazgo para los chequeos (¡no se fían!).

A continuación se incluyen las normas para seis Patriarcas. Los otros dos son Baltazar Gelt (libros de ejércitos: Imperio), y Thyrus Gormann (WD 91/pág. Web GW., apartado Imperio, material adicional, manuscritos de altdorf, personalidades (o algo así)).

Por supuesto, esto es completamente no-oficial... a pedir permiso a tu oponente tocan...

5.3.1. Emmanuel von Weißlichtberg, Patriarca de la Luz

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Emmanuel	10	4	3	3	4	3	4	1	9
Caballo	20	3	0	3	3	1	3	1	5



Emmanuel puede utilizarse como una opción de comandante y una de héroe en tu ejército. Si tanto tú como tu oponente elegís a uno de los Patriarcas de los Saberes, contará solamente como una opción de unidad singular. Debe ser incluido exactamente como viene a continuación. No podrá llevar equipo adicional ni elegir objetos mágicos. El coste de los objetos mágicos que porta ya está incluido en su coste total.

Puntos: 500.

Armas: Espada de la Luz.

Armadura: ninguna.

Montura: caballo de guerra con barda. Puede entrar en combate sin caballo (-21 puntos).

Hechizos: es un hechicero de nivel 4 y siempre utiliza hechizos del Saber de la Luz.

Normas Especiales:

Señor de la Luz:

Emmanuel conoce todos los hechizos del Saber de la Luz. Además, la Mirada ardiente de Shem causa 2D6 impactos; el Brillo radiante de Urru causa 1D6 impactos de F3 además de los efectos habituales, y la Luz cegadora de Amshu causa 1D6 impactos de F4 además de los efectos habituales. La Luz protectora de Karu aporta también una penalización de -1 para impactar con proyectiles a la unidad afectada.

Objetos Mágicos:

Espada de la Luz:

Esta espada mágica lanza el hechizo Iluminación de Pha al inicio del turno de cada jugador (el enemigo no puede hacer nada para evitar esto). Ésta es una excepción a la norma de la Iluminación de Pha que no permite utilizar ninguna arma bajo los efectos del hechizo. El hechizo puede ser dispersado en la fase de magia de cada jugador, pero, aunque se disperse, la espada volverá a lanzar luz al principio del próximo turno.

Báculo de la Explosión Solar:

Este báculo canaliza las energías luminosas que lanza Emmanuel y hace que los hechizos se expandan al entrar en contacto con su objetivo. Los hechizos que lance Emmanuel tienen un radio de efecto de 10 cm desde su objetivo. Es decir, una Luz cegadora de Amshu lanzada contra una unidad afectará también a las unidades a una distancia de 10 cm de la unidad. Esta norma afecta a todos los hechizos menos

La luz protectora de Karu (ya tiene área de efecto). La mano curativa de Ulzah tampoco se beneficia del efecto (no restaura todas las heridas a los héroes a 10 cm o menos del objetivo, solamente a la miniatura).

La Piedra del Sol Resplandeciente:

Es una piedra que, según las leyendas, fue extraída del mismo Sol por los Ancestrales. Este objeto funciona exactamente igual que una piedra de energía, pero puede ser utilizada una vez en cada fase de magia de su portador en vez de una sola vez por batalla.

El Diamante Iridiscente:

Este diamante mágico brilla con una intensa luz que envuelve a Emmanuel y le protege de los golpes funestos. Proporciona una tirada de salvación especial de 5+.

5.3.2. Zacharias Nibbendeim, Patriarca de la Vida

M HA HP F R H I A L

Zacharias	10	3	3	3	4	3	4	1	9
Caballo	20	3	0	3	3	1	3	1	5



Zacharias puede utilizarse como una opción de comandante y una de héroe en tu ejército. Si tanto tú como tu oponente elegís a uno de los Patriarcas de los Saberes, contará solamente como una opción de unidad singular. Debe ser incluido exactamente como viene a continuación. No podrá llevar equipo adicional ni elegir objetos mágicos. El coste de los objetos mágicos que porta ya está incluido en su coste total.

Puntos: 500.

Armas: Bendición de Shallya.

Armadura: ninguna.

Montura: caballo de guerra con barda. Puede entrar en combate sin caballo (-21 puntos).

Hechizos: es un hechicero de nivel 4 y siempre utiliza hechizos del Saber de la Vida.

Normas Especiales:

Señor de la Vida:

Zacharias conoce todos los hechizos del Saber de la Vida, y además, su señora del río, el señor del bosque, y el señor de la piedra tienen un alcance de 25 cm desde el hechicero, y de 15 cm del elemento de escenografía. El viento aullante evita disparos de hasta ¡F5!; el señor de la lluvia tiene un radio de alcance de 2D6 cm desde su objetivo.

Objetos Mágicos:

Bendición de Shalya:

Este objeto no es una arma propiamente dicha, pero le sirve a Zacharias para calmar a sus oponentes y dejarlos parcialmente inofensivos. Cualquier miniatura enemiga en contacto peana con peana con Zacharias pierde todos sus ataques. Además, con un resultado de 4+ en 1D6, debe retirarse 5 cm de Zacharias. Si

forma parte de la unidad, debe retirarse la unidad. Zacharias no puede aceptar desafíos, y no sufre las penalizaciones por no hacerlo.

Báculo de la Sanación:

Este báculo fue un regalo que hizo Emmanuel von Weißlichtberg a Zacharias, por motivo de su larga amistad. Ésto provocó una gran sorpresa entre los colegios de la Magia, ya que, en general, las relaciones de los magos son algo frías; de todas formas, Emmanuel era un miembro demasiado respetado para que los demás magos se atreviesen a discreparle, y Zacharias hacía caso omiso de cualquier comentario cortante que oyera. El báculo lanza cada turno la mano curativa de Ulzah del Saber de la Luz. Se lanza automáticamente, sin que pueda dispersarse.

Anillo Protector:

El anillo otorga una tirada de salvación especial de 5+ a Zacharias.

Mineral Fosilizado:

El mineral ha sido moldeado por largos siglos de inactividad, sometido constantemente a los vientos de la magia, lo que le ha dado una gran resistencia a sus efectos. Confiere resistencia a la magia (1).

5.3.3. Nicholas von Sternberg, Patriarca de los Cielos

M HA HP FR H I A L

Nicholas 10 3 3 4 4 3 4 2 9

Caballo 20 3 0 3 3 1 3 1 5

Nicholas puede utilizarse como una opción de comandante y una de héroe en tu ejército. Si tanto tú como tu oponente elegís a uno de los Patriarcas de los Saberes, contará solamente como una opción de unidad singular. Debe ser incluido exactamente como viene a continuación. No podrá llevar equipo adicional ni elegir objetos mágicos. El coste de los objetos mágicos que porta ya está incluido en su coste total.



Puntos: 500.

Armas: Estoque del Rayo.

Armadura: ninguna.

Montura: caballo de guerra con barda. Puede entrar en combate sin caballo (-21 puntos).

Hechizos: es un hechicero de nivel 4 y siempre utiliza hechizos del Saber de los Cielos.

Nomras Especiales:

Señor de los Cielos:

Nicholas conoce todos los hechizos del Saber de los Cielos. Además, el segundo sello de Amul le permite repetir 1D6 tiradas. El rayo atronador, la tormenta de Cronos y el rayo múltiple causan 1D6+1 impactos, y el cometa de Casandora causa 2D6+2 impactos.

Objetos Mágicos:

Espada del Rayo:

Esta espada encantada se mueve con vida propia y otorga a Nicholas una vitalidad insospechada. Nicholas obtiene +1A, +1 para impactar, y siempre ataca primero.

Báculo del Eclipse:

El báculo aporta conocimientos a Nicholas, con lo que le es más fácil lanzar sus hechizos. Permite lanzar el mismo hechizo tantas veces en el mismo turno como desee Nicholas, aunque no otorga ningún dado adicional. Simplemente, no tiene la restricción de lanzar cada uno de sus hechizos una vez por turno; puede lanzarlos tantas veces como quiera.

Piedra relámpago:

La piedra relumbra con una luz mortecina y absorbe la energía eléctrica del ambiente, traspasándosela a Nicholas. Funciona como una piedra de energía, pero puede ser usada una vez por fase de magia en lugar de una vez por batalla.

Topacio Magnético:

Este raro mineral tiene la cualidad de atraer y repeler los metales, así como los vientos de la magia, a voluntad, por lo que herir a Nicholas se convierte en algo más difícil de lo que pareciera. Otorga una tirada de salvación especial de 5+.

5.3.4. Johann Kalttod, Patriarca de la Muerte

M HA HP F R H I A L

Johann 10 3 3 3 4 3 3 1 10

Caballo 20 3 0 3 3 1 3 1 5

Johann puede utilizarse como una opción de comandante y una de héroe en tu ejército. Si tanto tú como tu oponente elegís a uno de los Patriarcas de los Saberes, contará solamente como una opción de unidad singular. Debe ser incluido exactamente como viene a continuación. No podrá llevar equipo adicional ni elegir objetos mágicos. El coste de los objetos mágicos que porta ya está incluido en su coste total.



Puntos: 500.

Armas: Bastón del Destino.

Armadura: ninguna.

Montura: caballo de guerra con barda. Puede entrar en combate sin caballo (-21 puntos).

Hechizos: es un hechicero de nivel 4 y siempre utiliza hechizos del Saber de la Muerte.

Normas Especiales:

Señor de la Muerte:

Johann conoce todos los hechizos del Saber de la Muerte. Además, su negra mano de muerte causa 1D6+1 impactos, y el viento de muerte 2D6+2 impactos. El robar vida causa 1D6+1 impactos; el portador de muerte permite a las miniaturas empuñar sus armas, por lo que atacarán normalmente aplicando los bonificadores. El robo de alma y el robar vida aumentan el alcance a 45 cm.

Objetos Mágicos:

Bastón del Destino:

Este bastón representa la muerte que viene en busca de los guerreros en la batalla, y les da una última oportunidad de defenderse de ella. Es un arma a dos manos, proporciona golpe letal, y niega cualquier tirada de salvación, tanto por armadura como mágica o regeneración.

Báculo Pesadilla:

El báculo parece tener vida propia y retorcerse con las almas de espíritus cautivos. Toda unidad enemiga a 30 cm o menos de Johann debe realizar un chequeo de liderazgo. Si no lo superan, deberán mover 5D6/8D6 cm en la dirección opuesta a Johann. Si en su huida topan con una unidad, amiga o enemiga, ambas recibirán 1D6 impactos de F4.

Amuleto de Obsidiana:

La obsidiana es la representación corpórea de la antimagia, por lo que protege de sus efectos de manera sobrenatural, y le proporciona vigor y energía. Johann tiene resistencia a la magia (1), y obtiene un dado de energía por fase de magia que sólo puede usar él.

Ópalo Negro:

El ópalo envuelve a Johann en una barrera casi física de espíritus, terror y magia, por lo que le proporciona una tirada de salvación especial de 5+.

5.3.5. Jacob von Schattenberg, Patriarca de las Sombras

M HA HP F R H I A L

Jacob 10 3 3 3 4 3 5 1 9

Caballo 20 3 0 3 3 1 3 1 5

Jacob puede utilizarse como una opción de comandante y una de héroe en tu ejército. Si tanto tú como tu oponente elegís a uno de los Patriarcas de los Saberes, contará solamente como una opción de unidad singular. Debe ser incluido exactamente como viene a continuación. No podrá llevar equipo adicional ni elegir objetos mágicos. El coste de los objetos mágicos que porta ya está incluido en su coste total.

Puntos: 500.

Armas: Sable Oscuro.

Armadura: ninguna.

Montura: caballo de guerra con barda. Puede entrar en combate sin caballo (-21 puntos).

Hechizos: es un hechicero de nivel 4 y siempre utiliza hechizos del Saber de las Sombras.

Normas Especiales:

Señor de las Sombras:

Jacob conoce todos los hechizos del Saber de las Sombras, y además su muerte rauda causa 1D6+2 impactos; el pellejo de medianoche aplica una penalización de -1 a todos los impactos en cuerpo a cuerpo dirigidos contra la unidad; el pozo de sombras de Jacob hace que pongas la plantilla grande, y la unidad saldrá del pozo con un 5+.



Objetos Mágicos:

Sable Oscuro:

La espada despide una oscuridad penetrante sobre los enemigos de Jacob, con lo que con un ligero estallido éste desaparece en medio de una nube. La espada lanza el hechizo corcel de sombras una vez por fase de magia, siempre que Jacob esté trabado en cuerpo a cuerpo. Has de decidir si quieres que lo haga o no. Si lo deseas, se lanza automáticamente, y el oponente no puede hacer nada para dispersarlo. A parte de esto, la espada aplica un -1 para impactar por parte de sus enemigos, y otro -1 a la fuerza de los impactos recibidos.

Báculo de las Nieblas Perpetuas:

Permite a Jacob mantener activos hasta dos pellejo de media noche y dos sombras de muerte, es decir, que los hechizos en cuestión desaparecerán cuando sean dispersados, Jacob los disperse, muera o lance por tercera vez con éxito uno de esos dos, con lo cual el primer hechizo de este tipo que haya lanzado desaparecerá, y afectará a la nueva unidad objetivo.

Piedra de la Dimensión Oscura:

Nadie sabe de dónde ha salido este extraño mineral, pero lo cierto es que para Jacob es de gran utilidad. Actúa como una piedra de energía, pero funciona una vez por fase de magia en lugar de una vez por batalla.

Piedra Ceniza:

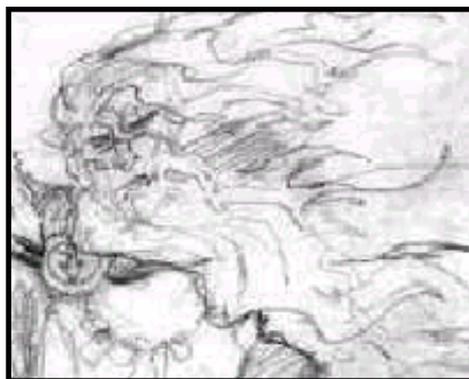
Las cenizas de la piedra giran rápidamente alrededor de Jacob, dificultando el paso de cualquier ataque del que sea objetivo. Proporciona una tirada de salvación especial de 5+.

5.3.6. Bruno Arsenherz, Patriarca de las Bestias

M HA HP F R H I A L

Bruno	10	4	3	4	4	3	4	2	9
Caballo	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Bruno puede utilizarse como una opción de comandante y una de héroe en tu ejército. Si tanto tú como tu oponente elegís a uno de los Patriarcas de los Saberes, contará solamente como una opción de unidad singular. Debe ser incluido exactamente como viene a continuación. No podrá llevar equipo adicional ni elegir objetos mágicos. El coste de los objetos mágicos que porta ya está incluido en su coste total.



Puntos: 500.

Armas: Garras de la Furia.

Armadura: ninguna.

Montura: caballo de guerra con barda. Puede entrar en combate sin caballo (-21 puntos).

Hechizos: es un hechicero de nivel 4 y siempre utiliza hechizos del Saber de las Bestias.

Normas Especiales:

Señor de las Bestias:

Bruno conoce todos los hechizos del Saber de las Bestias. Además, el toro se fortalece afecta a toda unidad amiga que huya, y el grito del águila y la bestia se acobarda también afectan a toda unidad de caballería, enjambre, monstruo o carro enemiga sobre el tablero. El festín del cuervo causa 2D6+2 impactos, y el lobo al acecho permite mover aun sin ver a ningún enemigo, aunque no podrá cargar en caso de verlo una vez en movimiento.

Objetos Mágicos:

Garras de la Fúria:

Lanzan el hechizo la fúria del oso cada turno de combate en que Johann esté luchando, sin que el oponente pueda hacer nada. Una vez finalizado, se pierde el efecto hasta el próximo combate.

Báculo del Domador:

Ningún monstruo o criatura enemiga atacará a Bruno. Además, si Bruno hiere a un monstruo enemigo, éste pasará a estar controlado por Bruno, por lo que podrá atacar a cualquier miniatura enemiga del hechicero. Obtiene fúria asesina, y una vez haya matado a diez o más miniaturas enemigas, se le pasará el efecto, hasta que vuelva a ser herida por Bruno. El efecto acaba también si Bruno muere.

Piedra de la Selva:

Durante sus largos viajes por las junglas para capturar y catalogar cuantas más bestias mejor, Bruno encontró este talismán, que cuelga de su cuello prendido en una cadena de plata. Funciona como una piedra de energía, pero en lugar de proporcionar un dado de energía por batalla, lo proporciona una vez por turno.

Cuarzo Pardusco:

Nadie sabe de dónde procede esta piedra, ni sus efectos. Pero parece que protege a Bruno de cualquier daño. Proporciona una tirada de salvación especial de 5+.

Autor: Mithrandir

5.4. La historia de Throng y Threkk

“Escuchad bien, jóvenes enanos. Ahora os explicaré la historia de Throng y Threkk; son dos enanos de los que podemos estar más que orgullosos. Sus orígenes son desconocidos. Lo primero que se sabe de ellos es que Mithrandir los trajo una noche a Karaz-a-Karak, y tuvieron una audiencia con el Gran Rey. Poco tiempo después, se instalaron en la fortaleza. Por lo que se dice de ellos, son dos hermanos, que ingresaron en el Culto de los Matadores de Karak-Kadrin desde niños. Ambos fueron inseparables, y decidieron encontrar su final de formas distintas. Throng siempre tuvo una fascinación por los grandes enemigos, y decidió morir a manos de la criatura mayor que encontrara. Threkk, en cambio, siempre se interesó por las grandes batallas, y eligió perecer contra un número abrumador de enemigos. Mithrandir, sabiendo esto, les dio dos armas rúnicas, forjadas a petición suya. Con aquellas hachas, y gracias a los largos siglos de entrenamiento matando enemigos, los dos hermanos juntos eran imparables. Ambos tenían la velocidad del rayo, y cada golpe que daban era mortífero. Muchas batallas ganamos gracias a ellos.

Un día, decidieron separarse. Se reunieron con Mithrandir, y nadie sabe lo que con él decidieron. Poco después, se separaron, y cada uno fue en una dirección diferente. A partir de ahí, su leyenda fue aumentando. Grandes ejércitos eran derrotados por un misterioso enano matador. Poderosos monstruos perecían bajo los golpes de hacha de otro misterioso matador. Por todo el mundo se transmitían de boca en boca las hazañas de aquellos poderosos enanos.

Solamente se volvían a unir cuando nuestra raza sufría un ataque del que nos habría costado mucho salir. Y así será, hasta que logren encontrar una muerte digna, tal y como corresponde a unas leyendas vivas como son ellos. Y ahora, ¿quién puede acercarme otra cerveza?"

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Throng	8	7	3	4	5	3	5	4	10
Threkk	8	7	3	4	5	3	5	4	10

Estos dos personajes especiales son completamente legales, y puedes incluirlos en un ejército de Matadores de Karak-Kadrin; cada uno cuenta como una opción de comandante. Son legales, sí... siempre que incluyas solamente a uno de ellos; si quieres incluir los dos, deberás pedir permiso a tu oponente...

Normas Especiales:

Matadores: ellos dos son matadores, y como tales, siguen las normas especiales comunes de los Matadores de Karak-Kadrin (además de las comunes de todos los enanos).

Guerreros temibles: cada uno se ha especializado en una forma de matar. Estas son las siguientes:

Throng: tiene las habilidades de matador *matavampiros* y *morir luchando*.

Threkk: tiene las habilidades de matador *mataskavens* y *matabestias*.

Armas formidables:

Throng lleva el Hacha Rúnica de la Gran Muerte; ésta le permite atacar siempre en primer lugar, dobla su fuerza si el oponente tiene resistencia 5+, y permite repetir las tiradas para impactar y herir contra un oponente concreto (determinado al inicio de la batalla).

Threkk lleva el Hacha Rúnica de la Numerosa Muerte; ésta le permite atacar siempre en primer lugar, y suma +2 a su fuerza.

Intrincados tatuajes: ambos llevan tatuajes de Grimnir.

Puntos: Throng tiene un valor de 310 puntos, Threkk cuesta 290 puntos.

Explicación: son dos matadores "standard", pero con una combinación habilidades-runas muy útiles.

Threkk es adecuado para destruir y desmoralizar una unidad, tanto de infantería como de caballería. No es adecuado para desafíos, ni para matar miniaturas de varias heridas. Su función es la de provocar la huida en una unidad enemiga.

Throng es perfecto para eliminar monstruos y grandes comandantes. Nadie con R 5+ se le puede oponer (eso creo). Este personaje es el que más me gusta de los dos, ya que derrotó a Archaón en combate singular, sin recibir ni una sola herida (hecho comprobado por 4 personas ☺).

Autor: Mithrandir

6. Warhammer: Humor

6.1. Los Dioses del Caos, ¿son de Ciencias o de Letras?

- **Khorne:** Bueno, aunque inicialmente a tío Khorne se le podría calificar como de ciencias, ya que le gusta desmontar cuerpos (curiosamente solo le interesan las cabezas) y eso entraría en el ramo de la medicina, todos conocemos aquello de que "Sangre para el Dios de la Sangre" y como "la letra con sangre entra"... es de letras.
- **Nurgle:** Este es difícil... o no tanto, al fin y al cabo lo suyo es experimentar mucho con bichejos varios, digamos que sería como biología aplicada, así que ciencias.
- **Tzeench:** Poca cosa podemos decir del Señor del Conocimiento. Es de letras fijo... ya que todos los conocimientos están o han estado alguna vez en un libro.
- **Slaanesh:** A Slaaneshito le van los placeres desatados y la gente suele pasárselo mejor leyendo un libro que calculando cuantas gotas de agua caben en un vaso medio lleno. Así que sería de Letras... También hay que tener en cuenta que el gran demonio es el Guardián de los Secretos (y muchas veces los secretos se publican en un libro con el título de "Memorias de <poner aquí cualquier nombre famoso o un divertido ripio tal como "yanki en la corte del rey Arturo">")... además también tenemos que tener en cuenta la prensa rosa. La demostración más palpable, pero, viene de otro lado: le va la juerga y lo importa un pito los estudios mientras se intenta ligar a cualquier cosa con patas, sus paladines son un tío vestidos horteras y que cantan desafinando, o sea, Slaanesh es... ¡¡EL DIOS DE LAS TUNAS!! Y como todos sabemos, hay más tunos en Letras que en Ciencias...

Así que tenemos: Khorne Letras, Nurgle Ciencias, Tzeentch Letras, Slaanesh Letras.
¡Los Dioses del Caos son de letras!

Autores: la gente de C-Warhammer

7. Warhammer 40K: Reseña Codex Tiránidos

7.1. Llegan los Tiránidos

Pues ya tengo en mis garras el Codex Tiránidos, y es simplemente espectacular.

Incluye mucha información de trasfondo sobre las tres Flotas Enjambres mayores y algunos encuentros adicionales con otros alienígenas que, aunque en un principio no se sospechaba que eran Tiránidos, más adelante se descubre que sí lo son.

Mención especial al Inquisidor Kryptman, declarado Traitor Excomulgatus y condenado por el Imperio. También es destacable las tácticas utilizadas para derrotar o desviar a las Flotas Enjambres. Y ese apunte hacia el próximo Codex Orkos...

El Codex se divide, como viene siendo habitual, en una primera sección de Tránsito (bastante extensa y con material novedoso), una sección descriptiva de las armas tiránidas y los biomorfos, la lista de ejército y una sección a todo color con fotografías de la gama de miniaturas Tiránidas, y una pequeña guía de pintura.

7.1.1. Tránsito

En la sección de trasfondo, los clásicos relatos de la batalla de Macragge, la devastación de Tirán, la aparición de Kraken y de Leviathan... Pero con una particularidad: los tiránidos se vuelven realmente desagradables. Muy desagradables. Se acabaron esas descripciones donde el protagonista (normalmente un Guardia Imperial) sobrevive a los Tiránidos antes de caer bajo las garras de uno. Ahora el pobre hombre (o Eldar) sufre devastadoras heridas antes de ser devorado.

También nos encontramos con que el Imperio y la Humanidad están condenados. Nada puede parar a la Mente Enjambre, sobre todo porque parece ser que las Flotas actuales no son sino los dedos de un ente mucho mayor... Mientras que antes siempre daba la impresión de que el Imperio debía resistir, ahora no está tan claro.

7.1.2. Armas y Biomorfos

Las armas tiránidas han sufrido unas pequeñas modificaciones. En primer lugar, la Fuerza máxima de las armas es fija. Ya no puedes poner Devoradores con F 9. En segundo lugar, algunas de las armas (Devoradores y Escupemuertes) tienen la regla de Biomunición: repiten las tiradas fallidas para herir.

En las armas de cuerpo a cuerpo encontramos un clásico (espada ósea) y una nueva (garras trituradoras). La primera sólo puede llevarla un Tirano de Enjambre (en conjunción con el látigo orgánico) y el efecto inmediato es darle un nuevo poder psíquico (Catalizador) de forma automática. Las Garras Trituradoras ya vieron la luz en el Viejo Un Ojo de la anterior edición. Cambia el perfil de ataques del Carnifex (2 Ataques) por 1D6. Si además le pones garras afiladas (+1 Ataques) tendría 1D6+1.

Es en los biomorfos donde encontramos la mayor variedad. Y la verdad es que apetece ponerlos todos. Muchos y muy variados. Además de las típicas glándulas (que aumentan la Fuerza, la Iniciativa, la Habilidad de Armas o Proyectiles) nos encontramos con Exoesqueletos (que aumentan el número de Heridas), Caparazones Reforzados (que aumentan la Resistencia), Regeneración,

Caparazones con Lanzardados o con Lanzadores de Minas Espora, Cuernos que dan +2 Ataques en carga (en lugar de +1), mandíbulas venenosas, tentáculos alimenticios...

Aunque ha desaparecido la opción de crear tu propia Flota Enjambre, la verdad es que prácticamente todas las opciones aparecen de nuevo, pero ya como biomorfos y opciones dentro de la lista.

Las reglas especiales de los Tiránidos son menores que antes (ya que muchas de ellas han sido asimiladas en el nuevo reglamento). Las criaturas Sinápticas son más duras que antes, permaneciendo con vida sólo por la voluntad de la Mente Enjambre. El alcance es de 30 cm, igual que antes, pero todas las criaturas dentro del área de efecto de las criaturas Sinápticas son inmunes a la Muerte Automática.

También han cambiado las reglas del comportamiento instintivo. Ahora, una progenie fuera del alcance de las criaturas sinápticas deben realizar un chequeo de Liderazgo. Si lo superan, se quedan al acecho (con modificadores a la tirada de salvación por cobertura), mientras que si no lo superan se retiran hacia la criatura sináptica más próxima. Es la parte del reglamento más confusa, y que requiere varias leídas para entenderse con claridad. Sin embargo, es más sencillo y más jugable que las anteriores reglas de comportamiento instintivo.

Los poderes psíquicos no han cambiado mucho. El Campo Disforme no sólo te da una Tirada de Salvación por Armadura de 2+, sino que también te da una Invulnerable de 6+. Por fin se diferencia del Caparazón Reforzado.

7.2. Lista de Ejército

7.2.1. El Tirano de Enjambre

El nuevo Tirano de Enjambre se asemeja más a los de la segunda edición, pero es tan grande (o puede que un poco más) como el de la tercera. Posee un gran número de opciones, entre biomorfos, bioarmas y poderes psíquicos. Como criatura Monstruosa, puede disparar dos armas de forma simultánea. De hecho, si se le instalan dos armas iguales, se transforman en armas acopladas. Pero ojo, que si se instalan armas "menores" (Devorador o Escupemuerte) se le instala un par de ellas, con lo que son acopladas de forma automática. Así que se puede crear una monstruosidad de disparo, con un arma pesada y un arma ligera acoplada. De esta forma, un Devorador en manos de un Tirano repite las tiradas para impactar (acoplada) y las tiradas para herir (biomunición). Temible.

Uno de los biomorfos que aparecen es el biomorfo Alado. Sólo un Tirano de Enjambre por ejército puede tener este biomorfo, y en este caso no puede llevar escolta de Guardias Tiránidos.

Respecto a los Guardias Tiránidos, también han cambiado. Todavía no he visto la miniatura, sólo los dibujos y fotografías del Codex, pero parece espectacular. Te dicen que es ciego, y sólo puede ser guiado por la Mente Enjambre. El Guardia Tiránido carece de armamento de disparo, aunque ahora se le puede acoplar un látigo orgánico.

7.2.2. Líder de Progenie

La nueva opción de Cuartel General, el Líder de Progenie es un Genestealer hipervitaminado. Con pocas opciones de biomorfos y sin armamento a distancia, debe llevar una escolta de Genestealers. Como buen Genestealers, en cuerpo a cuerpo es total y absolutamente devastador. La Iniciativa más alta de todo el

El juego, con un gran número de ataques (y Garras Afiladas) y además garras aceradas de energía. Junto a su escolta de Genestealers, aunque no son rápidos, si son Exploradores.

Todavía no he visto la miniatura, pero teniendo en cuenta que no es una criatura monstruosa, es una opción de cuartel general muy práctica para un ejército orientado al asalto.

7.2.3. Guerreros Tiránidos

Pocos cambios por este lado. Prácticamente todas las opciones que antes había mediante las reglas de personalización de Flotas existen (incluyendo los Guerreros Alados como tropas de Ataque Rápido). La única que he echado de menos es la opción de Apoyo Pesado con todos los Guerreros con armas masivas.

7.2.4. Líctor

Cambios menores en el Líctor, pero que lo hacen más interesante. En primer lugar, una simplificación de la regla de despliegue oculto del bicho. Ahora, en lugar de designar un elemento de escenografía, el Líctor hace despliegue rápido en cualquier elemento de escenografía, teniendo que aparecer en su interior, y pudiendo mover y asaltar tras el despliegue.

Además, como nueva regla, por cada Líctor que incluyas en el ejército (esté o no desplegado) puedes repetir una tirada de Reservas por turno (excepto para otro Líctor) debido al efecto de feromonas que produce esta criatura.

7.2.5. Gantes

Esto ya son palabras mayores. Los gantes (sin incluir a los Hormagantes) poseen una gran cantidad de opciones, tantas que se pueden hacer prácticamente cualquier combinación. Ya no existe un límite al número de biomorfos que puede llevar un gante, por lo que si quieres Gantes de 20+ puntos, puedes tenerlos. Una de las opciones más interesantes es que los Gantes con un coste inferior a 8 puntos (el Gante básico cuesta 4 + armamento) pueden ser Oleadas (por +3 puntos) de forma que, al perder la escuadra, ésta vuelve a aparecer.

7.2.6. Hormagantes

Al contrario que los Gantes, los hormagantes son más fijos, aunque también tienen un gran número de biomorfos que se les pueden aplicar. La regla de Salto ha cambiado. Para empezar, son Bestias Salvajes (Caballería). Además pueden hacer pies ligeros y asaltar a 30 cm. Pero eso no es todo. Su rango de amenaza pasa de ser 5 cm (como todas las tropas) a ser 8 cm.

7.2.7. Enjambres Devoradores

Pocos cambios aquí, excepto que al enjambre (además de los omnipresentes biomorfos) se les puede poner Devoradores. Teniendo en cuenta que el Devorador es 2X y que cada peana tiene 3 ataques... pues como que puede ser una opción. Lo malo, que su fuerza es muy baja. Lo bueno, que cuesta entre 1 y 2 puntos...

7.2.8. Genestealers

En la edición anterior del Codex, los Genestealers sólo podían tener un biomorfo por progenie. Pero ahora ya no es así. Cada progenie tiene que tener los mismos

biomorfos, pero ya no hay límite. Puedes tener Genestealers con Fuerza 5, +1 Ataque, mejoras de todo tipo...

Las nuevas miniaturas de plástico multicomponente son, sencillamente, sorprendentes. Varias cabezas por cada una de las miniaturas te permite hacer conversiones (me imagino que con los cadianos de plástico se pueden hacer híbridos rápidamente...) y la presencia de todos los brazos necesarios para ponerles garras aceradas y garras afiladas hace que sea una miniatura formidable. Mención especial a los pequeños Enjambre Devoradores con Devorador que se incluyen en cada matriz.

Los Genestealers son ahora rápidos, y no son inmunes a psicología. Sin embargo, tienen Liderazgo 10, así que es casi como si lo fueran.

7.2.9. Mántifex

Los Mantifexes son ahora Bestias Salvajes, por lo que son especialmente rápidos. Pero además tienen despliegue rápido (por eso de que se ocultan). Aunque tienen que tener obligatoriamente un par de Garras Afiladas, se pueden añadir otras garras (afiladas o aceradas) y además un arma de disparo. Son las únicas miniaturas (sin contar al Carnifex) del ejército Tiránido que pueden tener +2 Ataques y seguir disparando.

La miniatura será completamente de metal, y no tendrá nada más que garras afiladas. Por tanto, si quieres que tenga un arma de disparo, tendrás que currarte la conversión.

7.2.10. Gárgolas

Pocos cambios por este lado. Las gárgolas siguen siendo rápidas, siguen teniendo despliegue rápido, siguen con su bioplasma, y pocas opciones más.

7.2.11. Zoántropos

Remodelación de la miniatura (más cabezona y poderosa, pero sigue siendo una serpiente) y revisión de los poderes psíquicos. Sigue teniendo el Campo Disforme por defecto (Salvación de 2+/6+ Invulnerable). Sin muchos cambios.

7.2.12. Biovoros

Las Minas Espora han cambiado ligeramente, tanto de forma de usarlo como de aspecto. Además, pueden ser elegidas como Tropas de Ataque Rápido. Los Biovoros pasan de desplegar separados a desplegar juntos. Tampoco son inmunes a psicología, pero también tienen Liderazgo 10.

Una curiosidad: ya no son bioartillería, por lo que pueden controlar cuadrantes y dar puntos de victoria.

7.2.13. Cárnifex

La joya del Codex. La mejor nueva miniatura, con diferencia. Las mayores opciones, con diferencia. Y la posibilidad de desplegar seis de estas monstruosidades.

Para empezar, tienen Fuerza 9, Resistencia 6, Iniciativa 1 y 4 Heridas. Coste básico: 85 puntos.

Pero ahora vamos a los Biomorfos y es, con diferencia, el que más opciones tiene. El Cárnifex más barato sale por alrededor de los 100 puntos (113 cuesta el Asesino Aullador de Segunda Edición) y el más caro puede rondar fácilmente los 300 puntos (con R 7, 5 H, Regeneración, etc...)

Los Carnifexes de menos de 115 puntos pueden desplegarse como opción de Elite, en lugar de opción de Apoyo Pesado. Así que los Carnifexes de Apoyo Pesado van a ser auténticamente Pesados: alrededor de 150 puntos.

Aunque Viejo Un Ojo ya no existe como tal, está claro que sus mutaciones han gustado a la Mente Enjambre, porque ahora se le pueden aplicar a todos los Carnifexes: Garras Trituradoras (el número de Ataques básicos pasa a ser de 1D6 en Cuerpo a Cuerpo), Regeneración, Caparazón Extendido, etc...

¿Y qué decir de la miniatura? Es, simplemente, espectacular. Con varias opciones de cabezas (creo que cuatro) y de espaldas (otras cuatro), con todas las opciones de armamento (al igual que el Tirano, el Carnifex utiliza las armas pequeñas como los Devoradores o Escupemuerte automáticamente como Acoplados), con multitud de (caros) biomorfos que le permiten su supervivencia, las combinaciones de Carnifexes son infinitas.

Un Carnifex podría estar equipado con un Cañón Venenoso, un Cañón Enredadera y, en la espalda, un Lanzardardos. Y podría dispararlo todo en un turno. O podría tener un lanzador de Minas Espora en la espalda. O pinchos que duplica su valor numérico en combate cuerpo a cuerpo (ahora un Carnifex supera en número a un Dreadnought). O... miles de otras combinaciones posibles.

Autor: Lord Darkmoon



8. Warhammer 40K: Trasfondo

8.1. El Adeptus Mechanicus

Marte es el reino planetario del Adeptus Mechanicus, el Hogar y el Dominio de los tecnosacerdotes del Culto a la Máquina. El planeta rojo es considerado una de las maravillas de la Galaxia, el Mundo Forja, el taller del Imperio, el fabricante de naves y el guardián de secretos. Es el Adeptus Mechanicus quien controla el conocimiento técnico del Imperio, preserva los secretos científicos de antaño y quien explora las nuevas ciencias del cuadragésimo primer milenio.

8.1.1. El Culto a la Máquina

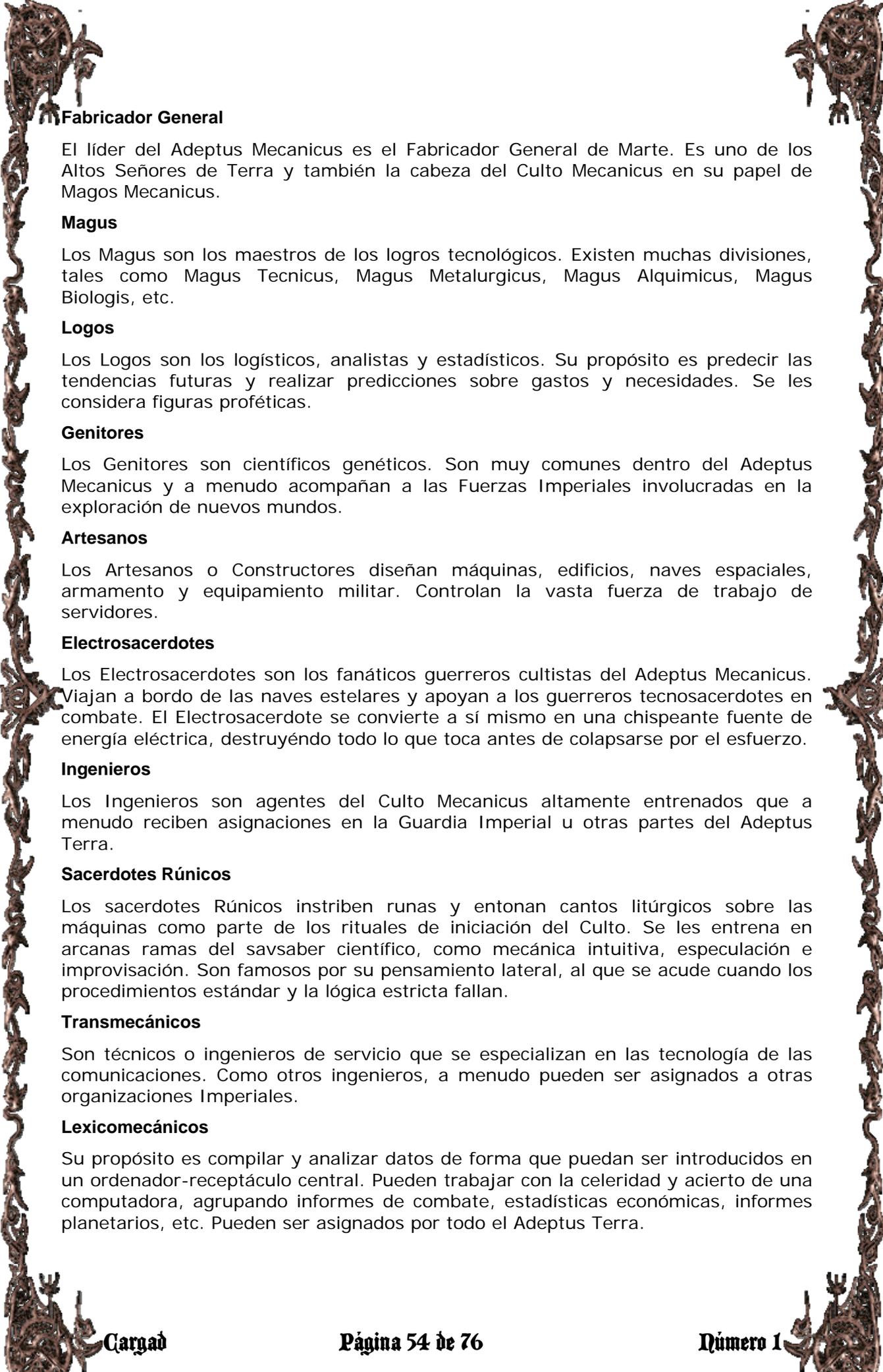
El Culto Mechanicus o culto a la máquina, reconoce al Emperador como Señor de la Humanidad, pero no reconoce la autoridad del culto imperial o la Eclesiarquía. En su lugar, el Adeptus Mechanicus sigue sus propias oscuras y misteriosas estructuras.

De acuerdo al Adeptus Mechanicus, el conocimiento es la suprema manifestación de divinidad, y todas las criaturas y artefactos que contienen conocimiento son sagradas por esto. El Emperador es el objeto supremo de adoración porque entiende prácticamente todo. Las máquinas que almacenan o protegen el conocimiento de hace tiempo también son sagradas, y la inteligencia artificial no es menos divina que aquella de carne y sangre. Un hombre vale sólo la suma de su conocimiento -su cuerpo es simplemente una máquina orgánica capaz de preservar el intelecto.

El Adeptus Mechanicus controla completamente todo lo relativo al gobierno, industria y religión de Marte. En los más amplios términos, la población está dividida en dos partes. La mayor masa de marcianos son trabajadores esclavos llamados servidores. Los Servidores no son completamente humanos, sino criaturas mitad hombre, mitad máquina cuyas mentes han sido parcialmente programadas para realizar labores específicas. Los servidores son esclavos del sacerdocio dirigente de tecnosacerdotes que forman una jerarquía de técnicos, científicos y líderes religiosos. Los tecnosacerdotes proveen al Imperio con sus ingenieros y expertos técnicos.

8.1.2. Jerarquía del Adeptus Mechanicus

- Fabricador General
- Miembros Dirigentes del Tecnosacerdocio
- Magus
- Logos
- Genitores
- Artesanos
- Miembros ordinarios del tecnosacerdocio
- Electrosacerdotes
- Transmecánicos
- Lexicomecánicos
- Servidores



Fabricador General

El líder del Adeptus Mechanicus es el Fabricador General de Marte. Es uno de los Altos Señores de Terra y también la cabeza del Culto Mechanicus en su papel de Magos Mechanicus.

Magus

Los Magus son los maestros de los logros tecnológicos. Existen muchas divisiones, tales como Magus Tecnicus, Magus Metalurgicus, Magus Alquimicus, Magus Biologis, etc.

Logos

Los Logos son los logísticos, analistas y estadísticos. Su propósito es predecir las tendencias futuras y realizar predicciones sobre gastos y necesidades. Se les considera figuras proféticas.

Genitores

Los Genitores son científicos genéticos. Son muy comunes dentro del Adeptus Mechanicus y a menudo acompañan a las Fuerzas Imperiales involucradas en la exploración de nuevos mundos.

Artesanos

Los Artesanos o Constructores diseñan máquinas, edificios, naves espaciales, armamento y equipamiento militar. Controlan la vasta fuerza de trabajo de servidores.

Electrosacerdotes

Los Electrosacerdotes son los fanáticos guerreros cultistas del Adeptus Mechanicus. Viajan a bordo de las naves estelares y apoyan a los guerreros tecnosacerdotes en combate. El Electrosacerdote se convierte a sí mismo en una chispeante fuente de energía eléctrica, destruyendo todo lo que toca antes de colapsarse por el esfuerzo.

Ingenieros

Los Ingenieros son agentes del Culto Mechanicus altamente entrenados que a menudo reciben asignaciones en la Guardia Imperial u otras partes del Adeptus Terra.

Sacerdotes Rúnicos

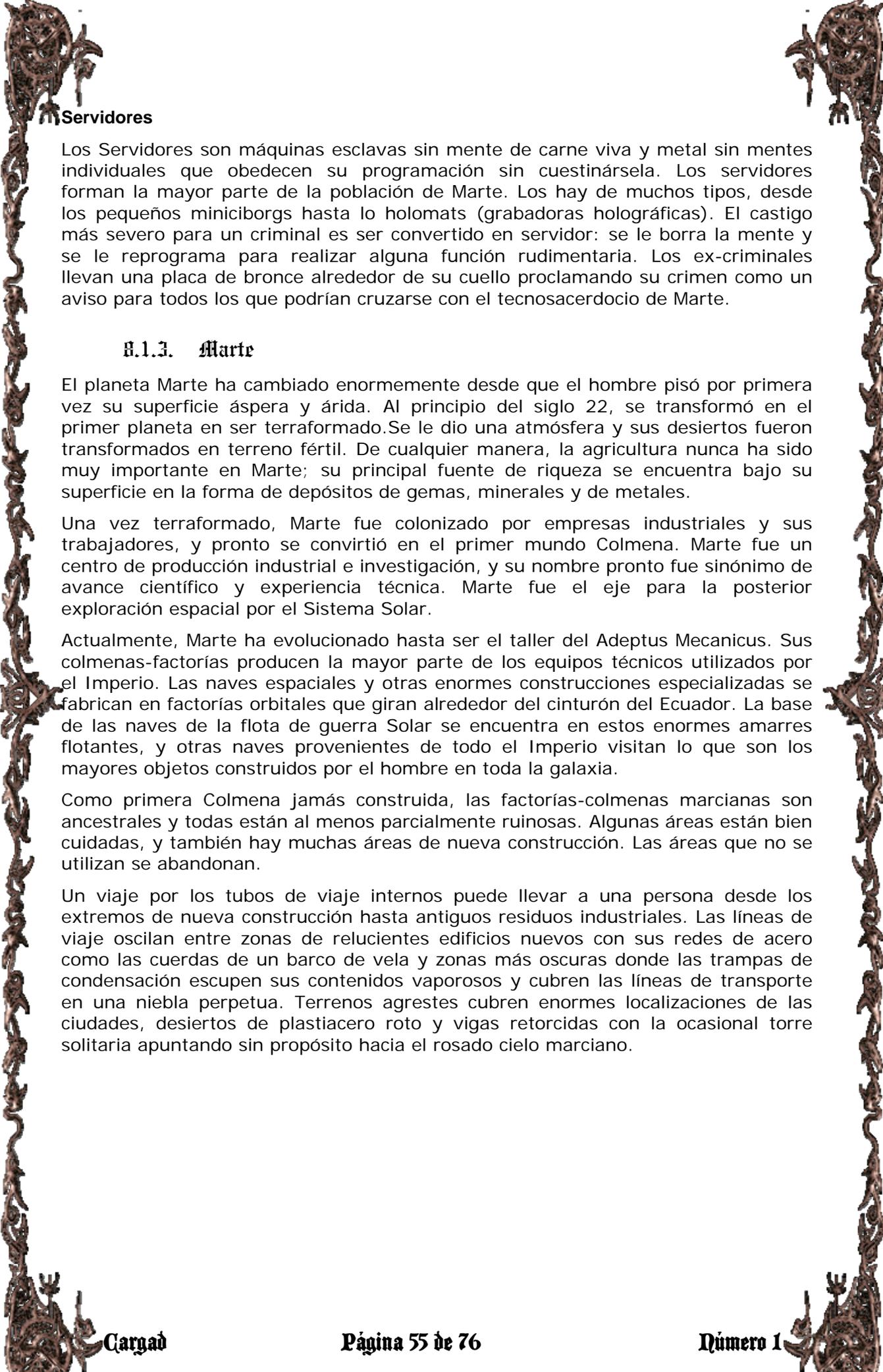
Los sacerdotes Rúnicos instruyen runas y entonan cantos litúrgicos sobre las máquinas como parte de los rituales de iniciación del Culto. Se les entrena en arcanas ramas del saber científico, como mecánica intuitiva, especulación e improvisación. Son famosos por su pensamiento lateral, al que se acude cuando los procedimientos estándar y la lógica estricta fallan.

Transmecánicos

Son técnicos o ingenieros de servicio que se especializan en las tecnología de las comunicaciones. Como otros ingenieros, a menudo pueden ser asignados a otras organizaciones Imperiales.

Lexicomecánicos

Su propósito es compilar y analizar datos de forma que puedan ser introducidos en un ordenador-receptáculo central. Pueden trabajar con la celeridad y acierto de una computadora, agrupando informes de combate, estadísticas económicas, informes planetarios, etc. Pueden ser asignados por todo el Adeptus Terra.



Servidores

Los Servidores son máquinas esclavas sin mente de carne viva y metal sin mentes individuales que obedecen su programación sin cuestionársela. Los servidores forman la mayor parte de la población de Marte. Los hay de muchos tipos, desde los pequeños miniciborgs hasta los holomats (grabadoras holográficas). El castigo más severo para un criminal es ser convertido en servidor: se le borra la mente y se le reprograma para realizar alguna función rudimentaria. Los ex-criminales llevan una placa de bronce alrededor de su cuello proclamando su crimen como un aviso para todos los que podrían cruzarse con el tecnosacerdocio de Marte.

8.1.3. Marte

El planeta Marte ha cambiado enormemente desde que el hombre pisó por primera vez su superficie áspera y árida. Al principio del siglo 22, se transformó en el primer planeta en ser terraformado. Se le dio una atmósfera y sus desiertos fueron transformados en terreno fértil. De cualquier manera, la agricultura nunca ha sido muy importante en Marte; su principal fuente de riqueza se encuentra bajo su superficie en la forma de depósitos de gemas, minerales y de metales.

Una vez terraformado, Marte fue colonizado por empresas industriales y sus trabajadores, y pronto se convirtió en el primer mundo Colmena. Marte fue un centro de producción industrial e investigación, y su nombre pronto fue sinónimo de avance científico y experiencia técnica. Marte fue el eje para la posterior exploración espacial por el Sistema Solar.

Actualmente, Marte ha evolucionado hasta ser el taller del Adeptus Mechanicus. Sus colmenas-fábricas producen la mayor parte de los equipos técnicos utilizados por el Imperio. Las naves espaciales y otras enormes construcciones especializadas se fabrican en fábricas orbitales que giran alrededor del cinturón del Ecuador. La base de las naves de la flota de guerra Solar se encuentra en estos enormes amarres flotantes, y otras naves provenientes de todo el Imperio visitan lo que son los mayores objetos construidos por el hombre en toda la galaxia.

Como primera Colmena jamás construida, las fábricas-colmenas marcianas son ancestrales y todas están al menos parcialmente ruinosas. Algunas áreas están bien cuidadas, y también hay muchas áreas de nueva construcción. Las áreas que no se utilizan se abandonan.

Un viaje por los tubos de viaje internos puede llevar a una persona desde los extremos de nueva construcción hasta antiguos residuos industriales. Las líneas de viaje oscilan entre zonas de relucientes edificios nuevos con sus redes de acero como las cuerdas de un barco de vela y zonas más oscuras donde las trampas de condensación escupen sus contenidos vaporosos y cubren las líneas de transporte en una niebla perpetua. Terrenos agrestes cubren enormes localizaciones de las ciudades, desiertos de plásticero roto y vigas retorcidas con la ocasional torre solitaria apuntando sin propósito hacia el rosado cielo marciano.

8.1.4. Las Legiones de Titanes

Marte sufrió largos siglos de aislamiento mientras la anarquía desgarraba el antiguo mundo de Tierra. Cuando el Emperador devolvió Marte de nuevo al Imperio unido, hacía ya mucho que la sociedad marciana se había convertido en una muy diferente a la de la Tierra. Una de las diferencias más importantes y duraderas fue el desarrollo de las enormes máquinas de guerra conocidas como Titanes. Estas impresionantes construcciones eran diferentes a cualquier cosa antes vista en la Tierra, masivas armas de destrucción con forma humanoide potenciadas por reactores de fisión y armadas con impresionantes cañones. En un mundo tan desolado como Marte, los Titanes podían avanzar sin esfuerzo por el paisaje hostil donde meras tropas serían devoradas por los venenosos polvos de los desiertos de Marte.

Un Titán es un colosal acorazado terrestre potenciado por tecnología avanzada. Su caparazón blindado es capaz de soportar daños pesados mientras que su armamento puede nivelar ciudades enteras. Los Titanes son una de las más potentes armas del arsenal del Imperio. Dentro de cada Titán, una tripulación de docenas e incluso centenares de individuos pululan realizando sus tareas, recargando y manteniendo la gigantesca máquina, y como artilleros de las formidables armas, apuntando con ellas sobre el campo de batalla.

Cuando el Emperador lideró a la Humanidad en la Gran Cruzada, las Legiones Titánicas del Adeptus Mechanicus marcharon junto a los Marines Espaciales. Mientras el Imperio se expandía, el Adeptus Mechanicus tomó muchos mundos para ellos, planetas en los que se instalaron y transformaron en Mundos Forja. Estos se convirtieron en las bases para las Legiones de Titanes por toda la galaxia, tanto que hoy las Legiones de Titanes se encuentran repartidas por todo el Imperio, desde donde defienden los dispersos mundos Forja del Adeptus Mechanicus.

8.1.5. La Búsqueda del Conocimiento

El Adeptus Mechanicus está perpetuamente en la búsqueda del conocimiento. Esta búsqueda toma muchas formas, incluyendo la investigación y la exploración, pero su realización última es la búsqueda de los ancestrales sistemas PCE. Los Sistemas PCE fueron creados gracias a los grandes logros obtenidos durante la Era Oscura de la Tecnología. Durante esta época, se fundaron miles de colonias humanas en mundos distantes. Muchas de estas colonias fracasaron en su intento de supervivencia, otras se perdieron, y la mayoría de las que sobrevivieron sólo alcanzaron un nivel de economía de subsistencia. Pero prácticamente todas estas colonias se las arreglaron para mantener un alto nivel tecnológico gracias a las grandes bases de información computerizada que se llevaron de la Tierra. Estas masivas bases de datos computerizadas eran conocidas como Sistemas de Plantillas de Construcción Estándar (PCE).

Se dice que las PCE comprendían el total del conocimiento humano. Esto es probablemente cierto en lo que se refiere a avances tecnológicos. Aunque muchas colonias no necesitaban mucho más que diseños para maquinaria agrícola, se incluían programas para todo tipo de construcciones avanzadas tales como matrices de energía nuclear y reactores de fisión. De cualquier manera, las necesidades de los primeros colonos eran simples y podían conseguirse con formas de energía convencionales y relativamente baja tecnología.

Actualmente no existen sistemas completos PCE, y sólo hay unos pocos ejemplos de impresiones de primera generación -en algunos mundos la información sobre los ancestrales PCE se considera sagrada y las copias de diseño se almacenan como textos secretos y reverenciados en el interior de los templos.

Por miles de años, el Adeptus Mecánicus ha perseguido toda información sobre PCE. Es su Biblia perdida, el Santo Grial y la copa del Conocimiento. Cualquier retazo de información es prontamente buscado y celosamente evaluado. Cualquier rumor sobre un sistema funcional es seguido e investigado.

Gracias a sus esfuerzos, se ha recuperado mucha información o ha podido ser reconstruida por el vigoroso análisis y comparación de copias. Pero el conocimiento técnico más avanzado elude a los Adeptus Mecanicus, ya que los primeros colonos eran en su mayoría gente sencilla con necesidades prácticas. Raramente alguien se molestaba de realizar copias del trabajo teórico y avanzado que contenía las PCE.

Por Games Workshop. Traducido por Lord Darkmoon

8.2. Adeptus Arbitres

Los Adeptus Arbitres son los guardianes del gran Libro del Juicio, el código legal del Imperio, concienzudamente actualizado durante siglos y que contiene todas las leyes decretadas por los Altos Señores de la Tierra. Con el transcurso de los milenios, el tamaño del Libro del Juicio aumenta cada vez más. En realidad, hace ya mucho tiempo que el Libro del Juicio dejó de ser literalmente un libro. Sus decretos más antiguos están escritos sobre trozos de piel humana, transcritos en lenguas desconocidas por los funcionarios sin nombre de una era olvidada.

Cada día se añaden al Libro un centenar de nuevos volúmenes de holo-escrituras codificadas. Volumen tras volumen de encuadernaciones en piel se apilan sobre filas de estanterías metálicas que llenan las paredes del Salón del Juicio. Cada fila alberga diez mil tomos. Las estanterías se levantan a un centenar de metros del desgastado suelo de antiguo mármol. Sobre los estrechos puentes y escaleras, se arrastran como hormigas las delgadas figuras de los funcionarios legales en su continuo rebuscar entre los restos de las sentencias.

El Salón del Juicio es el sagrado estudio privado de los Jueces, los agentes de una ley que es absoluta e intransigente. En el Imperio, ley y gobierno son indistinguibles. La rebelión y el fracaso son crímenes, y cualquier trasgresión de la voluntad imperial es correspondida con una retribución rápida e implacable. A los Jueces no les preocupan los pequeños delitos personales de los ciudadanos de un millón de mundos. Tales cuestiones son responsabilidad de los Gobernadores de los mundos individuales y deben hacerse cargo de ellas como prefieran. A los Jueces les conciernen los asuntos de mayor peso específico. Es su misión el llevar a los rebeldes a juicio, dar caza a los enemigos del Imperio, y destruir a aquellos que amenazan su seguridad desde dentro. Para aflicción eterna de la especie humana, sus servidores se desvían con demasiada frecuencia del camino recto. Muchos agentes de los Adeptus son proclives a conspirar contra la ley Imperial, impulsados por su ansia de poder, de riquezas, o de conocimientos prohibidos. Muchos que ocupan puestos de autoridad, incluso los mismos Altos Señores, pueden ser tentados y pueden caer en el abrazo de la corrupción.

Los Jueces tienen mando directo sobre sus propias fuerzas de retribución: ejércitos enormes dispersos por toda la galaxia y siempre vigilantes para responder a la llamada de la justicia. Los Jueces pueden también acudir a la totalidad de los recursos del Imperio sumando sus propios medios al inconmensurable poder de los ejércitos y flotas imperiales. A menudo son los Jueces los que se encuentran combatiendo las primeras llamas de la rebelión mientras que las móviles fuerzas de los Marines Espaciales se apresuran a apoyarlos. Sin embargo, la simple presencia de los Arbitradores es la mayor disuasión para los traidores.

Las fuerzas combatientes de los Adeptus Arbitres son los Arbitradores, los guerreros de la justicia, el brazo combatiente de los Jueces. Estos guerreros son numerosos y

están bien armados; son capaces de librar una guerra limitada si fuera necesario, y de trasladarse por el espacio en sus propias astronaves. Los Jueces no confían en nadie a quien hayan sido llamados a juzgar, y puede hallárseles combatiendo contra Comandantes Militares rebeldes de la Guardia Imperial, o persiguiendo a Almirantes rebeldes de la Flota. Lo más frecuente es que sean los traidores surgidos de entre los Gobernadores planetarios los enemigos de los Arbitradores.

Los Arbitradores pertenecen a una organización muy compleja; se trata de un ejército dividido en muchas clases y misiones especializadas. Sus Juzgados Fortificados se encuentran a lo largo de toda la galaxia. En muchos mundos el Juzgado Fortificado de los Arbitradores es el único punto de contacto entre el planeta y el Imperio. Cada Juzgado Fortificado es la base para un ejército, autosuficiente en sí mismo, que está bajo las órdenes de un Mariscal de la Corte asistido por una larga lista de guerreros de justicia altamente instruidos. Las patrullas de vigilancia acechan en los subterráneos de las ciudades colmena, los destacamentos antidisturbios disuelven las peleas en las colas que se originan en el exterior de los edificios gubernamentales, los grupos de ejecución dan caza a los culpables en áridos desiertos e intrincados túneles y los detectives estudian continuamente los registros holográficos, persiguiendo a los criminales cibernéticos a través de la matriz computerizada del Administratum.

Autor: Games Workshop. Traducido por Lord Darkmoon

8.3. El Oficio Asesinorum

"Para aquellos que desafían al Imperio, sólo el Emperador puede juzgar sus crímenes.

Sólo en la muerte pueden recibir el juicio del Emperador."

Gobernar el Imperio galáctico de la Humanidad requiere una autoridad absoluta, y ésta necesita ser reforzada por el uso de un poder total. En su forma más vasta, el poder significa ejércitos de guerreros, máquinas de guerra y naves de combate, pero también puede ser aplicado de forma más sutil para conseguir los objetivos deseados. Coacción, soborno, amenazas, chantaje o asesinato son armas a disposición de quien gobierna. Para ello, el Imperio ha desarrollado varias instituciones para estudiar, perfeccionar y explotar estas armas al máximo; antiguas instituciones que se remontan más allá de la Gran Cruzada hasta el nacimiento del Imperio. Una de tales organizaciones es el Oficio Asesinorum.

El Oficio Asesinorum, o Departamento de Asesinos, es una de las organizaciones más secretas del Imperio. Su oculto Gran Maestro es uno de los Altos Señores de la Tierra, el grupo de individuos increíblemente poderosos cuyas decisiones afectan a incontables billones de personas en todo el Imperio.

Sólo los Altos Señores de la Tierra pueden dar la autorización final para el empleo de los Asesinos, por miedo a que sus propias armas puedan ser empleadas en su contra. Se dice que en el pasado los Altos Señores emplearon a los asesinos para sus propios fines, y un reinado de terror se extendió incluso por la propia Tierra. En las anárquicas Guerras de Vindicación, el propio Gran Maestro de los asesinos cayó ante la hoja de uno de sus súbditos. Desde entonces los Altos Señores han tenido especial cuidado en controlar el Oficio Asesinorum de tal forma que, en teoría, sólo los traidores y los herejes tienen que temerlo.

El Oficio Asesinorum es considerado por lo pocos individuos que conocen su existencia como el arma definitiva de destrucción y diplomacia. En un Imperio que se extiende por toda la Galaxia, hay muchos que piensan que pueden desafiar a la autoridad central. Algunos simplemente buscan su independencia del Culto Imperial

my de un Imperio gobernado por doce hombres sin rostro en nombre de un Emperador muerto. Otros han caído bajo la dominación de los Genestealers o han sido seducidos por las promesas del Caos. Este es el campo de batalla de los Asesinos. Los perdidos y los ambiciosos, los idiotas y los pervertidos, deben ser purgados por el bien de la Humanidad.

No se puede permitir que haya herejes enfrentados al Imperio o sus estúpidas ideas se esparcirían por la Galaxia como una infección cancerígena, destruyendo lo que ya es una organización muy frágil. Los Gobernadores Planetarios de todo el Imperio deben comprender que el abuso de su poder resultará en su enfrentamiento con la justicia de la espada y la pistola. Algunos pueden evitar a los Jueces de los Adeptus Arbitres, otros pocos pueden derrotar a la Guardia Imperial y los Adeptus Astartes, pero hasta ahora ninguno ha podido escapar del Oficio Asesinorum.

8.3.1. El Arte de la Muerte

Los Asesinos comienzan su entrenamiento en la juventud, cuando son elegidos de entre la progenie de mundos muertos, sociedades salvajes y las más peligrosas ciudades colmena del Imperio. El entrenamiento comienza incluso en la propia nave que regresa a la Tierra, con los instructores del Oficio poniendo a prueba sin piedad a sus pupilos. Los débiles o atolondrados son eliminados antes incluso de subirse a las naves, y en el viaje subsiguiente los cobardes o que tengan poco estómago son eliminados mediante tests de determinación y disciplina.

Los reclutas deben sobrevivir con poca comida o aire durante días. Deben enfrentarse mutuamente sin cesar en combates con y sin armas, en condiciones de oscuridad total o luz cegadora, desde gravedad cero a presiones insoportables, calores sofocantes o frío polar. Cuando llegan a la Tierra suelen quedar apenas una décima parte de los que comenzaron el viaje, aunque en ocasiones las naves han llegado vacías al demostrarse que ninguno de los reclutas era digno de semejante puesto.

A su llegada a la Tierra los nuevos son divididos entre los Templos ocultos del Oficio Asesinorum. Sus entrenamientos se vuelven entonces más rigurosos, ya que cada templo lleva a sus hombres y mujeres al límite. Los días se pasan combatiendo con máquinas de combate capaces de aplastar a un hombre, luchando a muerte con otros iniciados o especializándose en el uso de diversas armas y técnicas marciales. Cada Templo tiene sus maneras y secretos antiguos, cubriendo cada uno un aspecto distinto del arte del asesinato. Hay muchos templos, algunos de los cuales son conocidos y muchos otros que permanecen en total secreto. Un ejemplo de los más ocultos es el Templo Culexus, que emplea temibles asesinos psíquicos. Por ello, cuando los Altos Señores de la Tierra eligen sus herramientas entre los letales discípulos del Oficio Asesinorum, se aseguran de que les sirven solamente las más selectas y eficientes máquinas vivientes de matar.

8.3.2. Asesinos Vindicare

"Exitus Acta Probat"

"El fin justifica los medios"

El Templo de Asesinos Vindicare se especializa en los asesinatos de venganza y castigo. Los Asesinos Vindicare llevan a cabo asesinatos fríos y sin sentimientos que eliminan al objetivo con una facilidad atemorizante. Su objetivo es llevar una muerte infame y deshonrosa a los enemigos del Imperio a través de la bala de un francotirador, habiendo elevado las habilidades de los tiradores de elite a la categoría de arte. Para completarlo, los Templos Vindicare ponen un especial

énfasis en las técnicas de evasión además del entrenamiento normal en armas. Una de las máximas del Templo es que un trabajo limpio sólo puede realizarse desde la mejor posición de tiro posible. Los Asesinos Vindicare pueden pasarse semanas buscando el mejor ángulo de tiro para un trabajo, y después pasarse días en su posición esperando el momento preciso para enviar su mensaje.

Las habilidades de un Templo Vindicare se emplean comúnmente para eliminar a aquellos que usan sus oratorias inflamatorias para alzar a las masas descontentas, replicando a la sedición con el aparentemente divino castigo de un invisible francotirador solitario. Muchos falsos Mesías han caído con una bala Vindicare en su cerebro mientras predicaban su credo. Los políticos rebeldes y los líderes revolucionarios que hablan abiertamente contra la sabiduría del Imperio temen constantemente recibir en el rostro semejante envío. Cuando tales personajes carismáticos mueren a manos de un invisible sirviente del Emperador, sus seguidores pronto pierden su ilusión y se vuelven temerosos. De esta forma muchas herejías han sido frenadas con un solo disparo.

Los Asesinos Vindicare siempre son muy demandados para apoyar a las fuerzas Imperiales en cualquier campo de batalla. Comandantes alienígenas con demasiado éxito o psíquicos fuera de control pueden caer rápidamente ante el punto de mira de un Vindicare. En un recordado (pero cuidadosamente acallado por el gobierno) incidente, un asalto masivo de los Eldar en la Campaña de Lammas fue frenado por un solitario Vindicare escondido en lo alto de una torre. El avance Eldar se detuvo en seco cuando una veloz sucesión de disparos terminó con el Vidente, los Exarcas y las dotaciones de las Plataformas de Apoyo.

Cuando los Eldar enviaron a sus exploradores hacia la torre, entraron en ella para encontrarla desierta y abandonada.

8.3.3. Asesinos Callidus

"Somos las herramientas asesinas del Imperio, vivimos para honrar al Templo Callidus y para morir al servicio del Emperador."

El Templo Callidus es el más sutil de los antiguos templos ocultos del Oficio Asesinorum, especializado en el engaño magistral de los enemigos del Imperio.

Los métodos de los Callidus son de una sutilidad y astucia completas. Son a menudo empleados en situaciones en las que la interferencia directa del Imperio podría causar un resentimiento en el delicado balance de poder mantenido por los Altos Señores de la Tierra. Los Asesinos Callidus son la herramienta definitiva para los ambiciosos que emplean la diplomacia, los sobornos y la corrupción para mejorar su posición. Tales individuos juegan un peligroso juego entre los bastidores del poder, riéndose del Imperio mientras en público se comportan como los más leales sirvientes.

Las técnicas que el Templo Callidus emplea para derribar a sus objetivos son muchas y variadas, y pueden ir más allá del simple asesinato del infractor. Los Callidus llevan a cabo muchas operaciones encubiertas que pueden involucrar a varios Asesinos infiltrados en una determinada organización durante meses o años. Su meta es llegar lo más cerca posible del objetivo para llevar a cabo su misión de forma impecable. Esta puede implicar tanto el forzar un cambio de opinión en una decisión importante como el asesinato directo si llega el momento.

Para conseguir un resultado óptimo en sus acciones el Templo Callidus recurre al uso especializado de la droga cambia-formas "Polimorfina". Una inyección de Polimorfina permite a un Callidus veterano cambiar su apariencia externa. Bajo la influencia de tal droga el cuerpo de quien la emplea sufre cambios dramáticos, que sólo un individuo completamente entrenado puede mantener bajo control.

Esencialmente, a nivel celular, los vínculos que unen las células de huesos, carne y nervios son disueltas por la droga Polimórfica, permitiendo durante un breve instante que el usuario modifique su estructura. Pueden alargar sus huesos, estirar su piel, cambiar el tamaño y forma de sus músculos, o convertir las células de proteínas en grasa y viceversa. Una vez que la droga ha cumplido su trabajo, los nexos entre las células se reestablecen y el Asesino habrá cambiado su apariencia hasta que una nueva inyección de Polimorfina le permita modificarla de nuevo.

Todos los Asesinos del Templo Callidus están entrenados en el uso de la Polimorfina. Solamente con la Polimorfina un Asesino Callidus puede llevar a cabo la suplantación de cualquier humano que deseen, desde una hermosa joven hasta un achacoso vejstorio. Sin embargo, los Adeptos Médicos del Imperio han desarrollado también una amplia surtido de implantes quirúrgicos que permiten a un Callidus imitar a cualquier miembro de una raza alienígena, como Orkos y Eldar. Los implantes consisten en flexicartílagos y piel sintética endurecida similar a la usada en las armaduras de los Marines Espaciales. Cuando el Asesino está en su forma normal estos implantes permanecen "durmientes" bajo su piel o en sus huesos. Sólo cuando la Polimorfina es inyectada estos implantes reaccionan a los estimulantes que lleva la droga, mutando hacia las formas genéticamente implantadas en su creación, permitiendo al Callidus transformar su cuerpo en la grotesca figura chaparra de un Orko o en la ligera gracia de un Eldar. ¡Los más asombrosos y horripilantes de estos implantes son los que permiten a un Callidus adoptar la odiosa forma de un Genestealer!

Mientras está empleando la Polimorfina un Callidus debe tener control completo de su cuerpo así como una empatía total con el sujeto que está intentando replicar. El alto nivel de disciplina requerido por las complejas formas ritualizadas de combate también permiten alcanzar a los Asesinos la calma y paz interiores requeridas. A través de los siglos, los Maestros del Templo Callidus han aprendido que los cuerpos femeninos y los psíquicos son mucho más adecuados para sufrir estos cambios, y es cierto que las mujeres superan con mucho a sus compañeros hombres en estas tareas camaleónicas.

Los Callidus superan años de riguroso entrenamiento en el uso de la Polimorfina hasta convertirse en máquinas vivientes de matar al servicio de su Templo. Como parte de su entrenamiento, los Callidus también se especializan en antiguas y secretas técnicas de artes marciales. Esto los hace letales en multitud de estilos de lucha, ante los cuales incluso los enemigos más entrenados sufrirán para encontrar una defensa. Un Asesino Callidus debe moverse entre sus enemigos como si fuese uno de ellos, por lo que su elección de armamento siempre está limitada a las circunstancias, teniendo que luchar muchas veces con sus manos desnudas. Sea como sea, un Asesino Callidus es tan letal desarmado como equipado con las pequeñas y manejables armas reglamentarias de su Templo.

En el campo de batalla, un Asesino Callidus es desplegado detrás de las líneas enemigas, donde pueden emplear sus asombrosos poderes para infiltrarse en el ejército rival. Normalmente eliminan a un personaje relevante y ocupan su lugar, vistiéndose con su equipo y empleando la Polimorfina. Los Asesinos Callidus pueden asumir la identidad de prácticamente cualquier persona, pudiendo acercarse a los comandantes enemigos o a los psíquicos más poderosos, influyendo en sus decisiones si es posible o matándolos cuando la oportunidad así lo dicte.

8.3.4. Asesinos Eversor

"Sembrasteis las semillas de la condenación y yo cosecharé las almas de los malditos. Temedme, pues soy vuestro Apocalipsis."

El Eversor es posiblemente el más aterrador de todos los Templos del Oficio Asesinorum. Los Eversor se especializan en tácticas de choque y terror, instilando el miedo al castigo Imperial en los corazones y mentes de todos los que poseen poder. Los Asesinos Eversor son usados principalmente contra gobernadores rebeldes que tienen planes de moverse contra el Imperio con una fuerza armada de renegados. En lugar de enfrentarse a esta amenaza con una gran y costosa guerra que consumiría recursos preciosos y dejaría algún planeta arrasado, los Altos Señores pueden admitir el empleo de un Asesino Eversor. Un Eversor raras veces tiene un único objetivo. Su misión será arrancar el corazón de cualquier operación rebelde a través de la destrucción masiva y el caos. Tal brutalidad asegura que los renegados sean totalmente exterminados sin que quede ningún sucesor para continuar su labor. El enemigo es destruido sin piedad por el imparable ataque de un Eversor.

Para completar sus sangrientos objetivos, el Templo Eversor entrena a sus Asesinos para ser sociópatas despiadados totalmente dedicados al Imperio y su causa. Usando técnicas especializadas de genética y biología humana, cada Asesino Eversor es mejorado para ser convertido en una máquina sobrehumana de matar. Sus cuerpos se fuerzan al límite de su resistencia mediante el uso de avanzados implantes biónicos y alteraciones genéticas. Además el Templo Eversor ha desarrollado un amplio rango de drogas de combate que pueden alterar el estado mental de un Asesino hasta convertirlo en un psicópata, forzándole a un límite en ocasiones mortal.

Cada Asesino Eversor desarrolla un hipersistema inmunológico para contrarrestar las toxinas de la mayoría de drogas empleadas por el Templo. Sin embargo, muchas de ellas también son altamente adictivas. Sin ellas los Asesinos seguramente morirían, y con ellas se convierten en imparables bestias. El inevitable resultado de estas prácticas es que los Asesinos se vuelven adictos al asesinato. La única forma de mantener a los Eversor bajo control es tenerlos en suspensión criogénica hasta que sean requeridos para alguna misión. Cada Asesino es mantenido en una cripta de criogenización a bordo de alguna de las múltiples naves-templo que los Eversor tienen repartidas por todo el Imperio. Las naves mantienen un constante estado de alerta, esperando las órdenes de los Altos Señores de la Tierra para soltar su letal carga humana.

Cuando un Eversor es seleccionado para una misión es llevado de su cripta a una cápsula de desembarco especial, donde los nexos neuronales le implantan los detalles de la misión mientras sigue en suspensión criogénica. La cápsula es lanzada al planeta objetivo, mientras los sistemas de control remoto reaniman al Asesino dejándolo listo para completar su misión. Cuando la cápsula impacta el Asesino recobra completamente su conciencia de golpe, deseoso de completar su sombría tarea. No sabrá el tiempo que lleva en crio-suspensión; pueden ser meses, años o incluso siglos, pero para él el tiempo transcurrido entre una misión y otra no será más que un instante. Sus impulsos psicópatas lo empujarán a matar, y los detalles de la misión le indicarán exactamente a quienes. Abriendo un sangriento camino de destrucción a través de las filas enemigas, el asalto de un Eversor es tan rápido y brutal que sus enemigos raras veces se dan cuenta de que están siendo atacados hasta que las puertas de su santuario vuelan por los aires -y entonces ya es demasiado tarde incluso para gritar.

Bio-Asesinos Eversor

Los reclutas del Templo Eversor son invariablemente elegidos de entre los novicios más jóvenes disponibles. Esto es así porque solamente un cuerpo que no esté plenamente desarrollado puede aceptar las muchas alteraciones genéticas que se requieren. El proceso de convertirse en un Asesino Eversor es arduo y largo, cada examen exhaustivo, cada manipulación genética y cada inyección de droga

convirtiendo al recluta en un prototipo viviente. Al principio, los resultados de los entrenamientos se emplean para determinar qué tipo de alteraciones son las más adecuadas. Después de eso comienzan los verdaderos experimentos...

Los maestros del Templo Eversor y los Adeptus Médicos están constantemente desarrollando y adaptando programas especiales de genética, bio-implantes y potenciadores químicos que permitan mejorar el cuerpo del Asesino más allá de lo que cualquier humano podría lograr.

El Asesino Eversor novicio pasa por una re-estructuración de su esqueleto, que incrementa su resistencia y capacidad aeróbica, permitiéndole luchar durante días sin cansarse o sentir necesidad de comer. La hipertrofia muscular permite al Asesino estallar en una furia hiperactiva cuando es descongelado, acelerando sus funciones cerebrales y reflejos en combate. Para poder soportar estos cambios drásticos, al Asesino Eversor se le implanta un segundo corazón. Esto no sólo otorga al Asesino una supervivencia mayor si uno de sus corazones resultase dañado en combate, también permite que, cuando está funcionando al límite, ambos corazones puedan bombear sangre simultáneamente. Esto asegura que puede mantener el excesivamente alto ritmo cardíaco necesario para hacer funcionar su cuerpo bio-químico sin colapsarlo. Si el cuerpo del iniciado sobrevive a tales implantes y modificaciones, su córtex cerebral también es mejorado mediante el implante de chips lobotómicos genéticamente codificados en su cerebro. Estos chips amplifican el estado mental del Asesino, convirtiendo el desagrado ante los enemigos en una rabia salvaje, o el deseo de servir al Imperio en una necesidad de cumplir su misión a cualquier precio. Se implantan nuevos conductos de adrenalina, mejorando las funciones del cerebro y permitiendo al Asesino hacer cálculos complejos y tomar decisiones tácticas en cuestión de segundos. La adrenalina extra también mejora el rendimiento del cerebro en ambientes de baja atmósfera.

El proceso de convertir a un humano normal en una máquina bio-mejorada no está exento de peligros. Muchos Asesinos han muerto en la mesa de operaciones o, más a menudo, de algún efecto secundario no previsto. Los Adeptus Médicos conocen muchos de estos efectos secundarios, que pueden ser contrarrestados por implantes glandulares que liberan los agentes necesarios para evitar su aparición. Sin embargo, todos los Asesinos Eversor están condenados a no poder estabilizar nunca su cuerpo. Mientras el Eversor vive puede mantenerlo todo bajo control usando su hiper-sistema inmunológico y los avanzados córtex cerebrales. Esto le permite mantener niveles de combinación química saludables dentro de su cuerpo. Sin embargo, si un corazón o el cerebro fallan, la mezcla de productos y tecnología reaccionarán rápidamente. A medida que el control del cuerpo del agonizante Asesino se deteriora, se produce una combustión espontánea o una horrible explosión.

8.3.5. Asesinos Culexus

"Lo que es desconocido o invisible es lo que inspira el mayor miedo."

El Templo Culexus es el más siniestro de los Templos de Asesinos. Incluso en las más altas esferas del Oficio Asesinorum se mira a este Templo con extrema cautela. La razón no es la forma en la que operan los Asesinos Culexus, o en sus sucios métodos de asesinar a sus víctimas. Es por los propios Culexus...

Los Asesinos que forman el Templo Culexus no son elegidos por su salvajismo, sus habilidades de combate o su devoción, aunque sin duda son requisitos básicos. Primero y más importante, un Asesino Culexus potencial es elegido porque posee un raro defecto genético, creando algo que es definitivamente único y aborrecible por el Imperio.

Cada ser viviente tiene su presencia en la Disformidad, desde donde el alma entra en el espacio real. Para los no psíquicos esto será poco menos que una chispa. Para los psíquicos, sin embargo, su alma brilla, como un faro luminoso que puede ser visto por otros psíquicos y las criaturas que moran en la Disformidad. Cuanto más poderoso sea un psíquico, más brillará su esencia en la Disformidad. Los Asesinos Culexus son especiales porque no tienen, o no parecen tener, presencia en la Disformidad. Carecen, a todos los efectos y propósitos, de alma.

Este defecto extremadamente raro ocurre por alguna razón inexplicable en uno de cada billón de individuos, y muchos lo encuentran inquietantemente horrible. Aquellos que tienen este defecto son conocidos por el nombre de Parias o Intocables, y encontrarse con uno es algo que ningún ser vivo puede olvidar. Su mirada fría y calculadora atrae toda tu atención; sus ojos son pozos de oscuridad que parecen absorberte hacia un vacío absoluto. No es raro que los Parias sean tratados como forajidos o leprosos, rechazados por sus padres y expulsados de los asentamientos. Las supersticiones locales advierten que simplemente tocarlos trae mala suerte. Muchos Parias se resignan a su destino y llevan simples vidas alejadas de los demás, marchándose de las áreas más pobladas. La Inquisición encuentra a los Parias que se han convertido en ermitaños, o han sido reducidos al vagabundeo en el subsuelo de alguna ciudad-colmena.

Durante un corto periodo de tiempo los Intocables eran llevados a la Tierra en las Naves Negras con otros psíquicos no contaminados. Una vez en la Tierra eran cedidos para experimentación al Departamento Biológico del Adeptus Mechanicus. No pasó mucho hasta que un gran número de Parias estaban pudriéndose en las celdas de laboratorios experimentales.

Tal número de Intocables comenzó a formar una sombra en la Disformidad, bloqueando incluso al Astronomicón, el vital faro destinado a guiar las naves por todo el Imperio. Esta fue la primera prueba inquietante de su potencial.

Otras ramas del Administratum, especialmente las que empleaban numerosos psíquicos en sus filas, se horrorizaron. Pronto muchos Altos Señores de la Tierra comenzaron a mover los hilos para que los Parias fuesen declarados herejes, siendo perseguidos y exterminados por la Inquisición. El Enviado Paternoal de los Navegantes, el Señor del Adeptus Astra Telepatica y el Maestro del Astronomicón presionaron al Señor del Administratum para que se convirtiese en un decreto oficial y poder limpiar el Imperio de semejantes engendros que amenazaban sus pilares.

Una decisión realmente desafortunada para el Oficio Asesinorum, que había estado trabajando secretamente en relación con los Magos Biologis y Genetores del Adeptus Mechanicus para ver si era posible emplear a los Intocables para asesinar psíquicos. Su trabajo estaba casi completado tras muchos años de desarrollo de equipo especializado y técnicas de entrenamiento. Todo estaba a punto de ser arruinado por una caza de brujas.

El decreto del Señor del Administratum nunca llegó. El Adeptus Mechanicus anunció que el "Proyecto Paria" había concluido, realizando un fastuoso espectáculo de clausura de los laboratorios seguido de la ejecución de varios especímenes de prueba. Satisfechos de que no se necesitase ninguna acción posterior, los Altos Señores de la Tierra devolvieron su atención a otros temas.

En realidad el Oficio Asesinorum nunca había tenido intención de detener sus investigaciones. A salvo de cualquier acción oficial en contra de sus nuevas armas secretas, pudo operar impunemente para ponerlos en circulación como guerreros. Los Asesinos Culexus reciben el entrenamiento básico en armas y métodos de asesinato, pero por lo demás no necesitan mucha preparación adicional. La idea inicial de poder emplearlos como asesinos dedicados de psíquicos es puesta en

práctica en parte, ya que gracias a su defecto genético tienen una gran ventaja sobre sus víctimas. Con su vacío psíquico no pueden afectar a psíquicos rivales, pero sí pueden evitar ser detectados por ellos en su aproximación. Si logran perfeccionar las técnicas de camuflaje y escondite físico, su propia naturaleza los esconderá de cualquier rastreo psíquico.

Es por ello que los Asesinos Culexus son empleados principalmente cuando se atenta contra poderosos practicantes de los poderes mentales, como psíquicos descarriados o alienígenas con poderes similares ya sean Videntes Eldar o Patriarcas Genestealers. La existencia de tales seres es conocida también por las demás razas, aunque sea sólo a través de las leyendas. Que un psíquico se vea repentinamente frente a la personificación de su pesadilla más horripilante es suficiente como para paralizarle el tiempo necesario para que el Culexus lleve a cabo su tarea sin temer un contra-ataque.

8.3.6. Asesinos Venenum

Al contrario que otros Templos del Oficio Asesinorum, el Templo Venenum no se especializa en muertes en combate.

El Templo Venenum del Oficio Asesinorum enfatiza el uso de venenos y armas no tecnológicas para matar a sus enemigos. Utilizan espadas envenenadas, dagas y proyectiles disparados desde armas mediante aire comprimido para que sean silenciosas. Son maestros del disfraz y el subterfugio, y también del combate cuerpo a cuerpo. Se les elige especialmente por su agilidad y la habilidad de estar perfectamente silenciosos cuando es necesario, pero también la habilidad de imitar las características y manierismos de otros.

El Templo Venenum enfatiza el subterfugio y la astucia. La muerte silenciosa es siempre la mejor muerte. El asesino desconocido es el Asesino más efectivo. Rechazan las armas que causan ruido o que dejan una evidencia fácil de ser rastreada. Golpean desde lo desconocido y desaparecen de nuevo en lo desconocido.

Aprenden a infiltrarse, aunque en menor medida que el Templo Callidus, a buscar los lugares donde se puede encontrar su objetivo y a buscar el momento oportuno en que administrar un veneno debilitante o mortífero a su víctima. A veces es administrado mediante comida o bebida, otras veces mediante un dardo lanzado desde una cerbatana. A menudo no son ellos mismos quienes administran el veneno, sino otros a quienes engañan, sobornan o convencen para hacerlo, aunque siempre se aseguran de que se realiza limpiamente y sin posibilidades de rastrearlo.

Autor: Games-Workshop. Traducido por Lord Darkmoon

9. Warhammer 40K: Ejércitos Temáticos

9.1. Guardia Imperial

Uno de los aspectos más apasionantes del Codex: Guardia Imperial es que contiene una gran variedad de opciones para la elección de unidades y darle el enfoque táctico que se quiera. Nunca antes los jugadores de la Guardia Imperial han tenido tal oportunidad de personalizar su ejército. Añade a estos elementos las elecciones de Doctrinas y prácticamente se pueden crear cualquier ejército humano con el Codex.

La belleza de esta flexibilidad es que te permite ir más allá del estándar de miniaturas de a pie. Las doctrinas te permiten desplegar legalmente ejércitos como los Skitarii del Adeptus Mecánicus, las Arañas de Necromunda, Auxiliares Humanos de los Tau, un Culto Genestealer o el maligno Pacto Sangriento.

A continuación vas a encontrar varias ideas para ejércitos utilizando las nuevas opciones de Doctrinas.

9.1.1. Ejército del Adeptus Mecánicus

Doctrinas:

- Tropas Restringidas: Visioingenieros. El ejército puede incluir Tecnosacerdotes visioingenieros.
- Organización Alternativa: Mecanizados. La infantería debe estar completamente montada en Chimeras.
- Habilidades e Instrucción: Tiradores de Primera. La Infantería ha sido mejorada con marcadores.
- Equipo Especial: Armadura de Caparazón. La Infantería tiene armadura de caparazón.
- Equipo Especial: Mejoras Cibernéticas. La Infantería tiene una Tirada de Salvación Invulnerable de 6+

Marte, el mundo Forja principal del Imperio, es el hogar del Adeptus Mechanicus. Devotos del culto al Dios-Máquina, el sacerdocio de Marte deifica la tecnología y se ha convertido en su único custodio. Sus mundos Forja están dispersos por la galaxia, y fabrican armamento y otros productos industriales bajo la protección de las enormes Legions Titánicus.

El Adeptus Mechanicus también despliega Flotas Expedicionarias para explorar la galaxia en busca de conocimiento técnico perdido. Los ejércitos de Marte que acompañan estas expediciones son conocidos como Skitarii. Obviamente, los oficiales y sargentos veteranos en este ejército tendrán Implantes Biónicos y equipo de calidad Artesanal. La doctrina de Tiradores de Primera implica la presencia de equipamiento de selección de objetivos implantados en los soldados, mientras que el equipo Especial (armadura de Caparazón y Cibermejoras) son sistemas diseñados para mantener a los soldados con vida.

El Adeptus Mechanicus puede desplegar una gran cantidad de vehículos si lo desean, por lo que la doctrina de Mecanizados tiene sentido y mantiene a los Skitarii como tropas móviles. Por supuesto, los tecnosacerdotes visioingenieros acompañan a todas las expediciones para controlar todos los descubrimientos que se realicen.

9.1.2. Ejército de Arañas de Necromunda

Doctrinas:

- Tropas Restringidas: Pelotones de Reclutas. El ejército puede incluir pelotones de reclutas.
- Tropas Restringidas: Psíquicos Sancionados. El ejército puede incluir Psíquicos Sancionados.
- Tropas Restringidas: Sacerdotes. El ejército puede incluir Sacerdotes
- Habilidades e Instrucción: Veteranos. La restricción 0-1 de Veteranos no se aplica.
- Habilidades e Instrucción: Infantería Ligera. UNA escuadra puede tener habilidades de infiltración.

Uno de los muchos regimientos de la Guardia Imperial con una larga y honrosa historia es el 8º de Necromunda, "Las Arañas". Necromunda es un mundo colmena, donde grandes bandas de delincuentes controlan muchos de los recursos industriales del planeta. "Las Arañas" reclutan a menudo del Clan Araña del Complejo Palantine, conocido por producir algunos de los soldados más duros y agresivos del Imperio.

La Doctrina de Pelotones de Reclutas representa a los jóvenes pandilleros (nuevos reclutas) que se encuentran a menudo en Necromunda, mientras que la doctrina de Veteranos representa a los propios pandilleros, muchos de los cuales se han visto involucrados en más batallas que el soldado medio. La doctrina de Psíquicos Sancionados representa el gran número de Psíquicos (conocidos como Brujos) que a menudo acechan en las colmenas de Necromunda, mientras que la doctrina de Sacerdotes ilustra la gran cantidad de cultos de Redencionistas en el planeta. Los pandilleros de Necromunda son expertos en esquivar a pandillas rivales, Arbitres y otras amenazas del Inframundo, por lo que la doctrina de Infantería Ligera parece adecuada.

9.1.3. Ejército del Pacto Sangriento

Doctrinas:

- Habilidades e Instrucción: Disciplina de Hierro. La infantería puede sobrevivir más tiempo en combate.
- Habilidades e Instrucción: Moral Inquebrantable. La unidad no se ve afectada por encontrarse superados en número.
- Habilidades e Instrucción: Tropas Endurecidas. La infantería tiene un valor mejor de HA
- Organización Alternativas: Granaderos. Las escuadras de Asalto son más comunes.
- Habilidades e Instrucción: Veteranos. Puede incluir más de una unidad de Veteranos.

Entre las variadas fuerzas temibles del Caos, existen ejércitos enteros de la Guardia Imperial que han caído bajo la influencia de los Poderes Ruinosos. Uno de los ejércitos traidores más hábiles y temidos es conocido como el Pacto Sangriento. Formado por soldados altamente entrenados y sádicos, los soldados del Pacto Sangriento no conocen la duda o el miedo. Han arrasado mundos enteros y han causado a las fuerzas el Imperio un gran sufrimiento y desesperanza.

Los soldados del Pacto Sangriento son muy conocidos por su temeridad -las doctrinas de Disciplina de Hierro y Moral Inquebrantable lo simulan muy bien. También son astutos guerreros crueles, que se representa mediante la doctrina Tropas Endurecidas. Finalmente, el Pacto Sangriento incluye grandes cantidades de tropas que son iguales o incluso mejor que la elite de la Guardia Imperial, representados por las doctrinas de Veteranos y Granaderos. El Pacto Sangriento ha aparecido desarrollado a fondo en las novelas de Los Fantasmas de Gaunt de Dan Abnett.

9.1.4. Ejército de Auxiliares Gue'la Tau

Doctrinas:

- Equipo Especial: Armadura de Caparazón. La infantería tiene armadura de caparazón.
- Habilidades e Instrucción: Formación Cerrada. La infantería se ha entrenado para el combate cuerpo a cuerpo.
- Habilidades e Instrucción: Xenocombatientes. La infantería está entrenada para enfrentarse a amenazas alienígenas concretas.
- Tropas Restringidas: Escuadras de Armas Especiales. El ejército puede incluir escuadras de armas especiales.
- Tropas Restringidas: Pelotones de Armas Pesadas. El ejército puede incluir pelotones de Armas Pesadas.

En principio, el Bien Supremo no hace distinción entre los Tau y otras razas. Por ello, el Imperio Tau, siempre en expansión, ha incorporado razas que han encontrado en su sociedad e incluso en su casta militar. Los humanos (conocidos como Gue'la en el idioma Tau) que han aceptado el Bien Supremo ahora sirven a lo largo de la frontera como infantería auxiliar.

Como los Gue'la tienen que demostrar su valía, tienen acceso limitado a la avanzada tecnología Tau como Rifles de Pulsos y vehículos gravíticos. De todas formas, poseen algunos equipos Tau y elementos (puedes incluso modificar un Sentinel con piezas de armaduras de combate).

El equipo especial: Armadura de Caparazón representa a las armaduras de la casta de Fuego modificadas para que puedan usarse por los Gue'la. Además, el entrenamiento Tau estandar viene simbolizado por la instrucción en Formación Cerrada. Los mercaderes Tau de la Casta del Agua aseguran un suplemento constante de armamento del mercado negro Imperial, permitiendo así escuadras de armas Especiales y Pelotones de Armas Pesadas. Finalmente, los enemigos más comunes del imperio Tau hasta la fecha son los Orkos, la doctrina de Xenocombatientes refleja la experiencia de los auxiliares defendiendo las fronteras.

9.1.5. Culto Genestealer

Doctrinas:

- Tropas Restringidas: Pelotones de Reclutas. El ejército puede incluir pelotones de Reclutas.
- Habilidades e Instrucción: Tropas Endurecidas. La infantería tiene un valor más alto de HA.
- Habilidades e Instrucción: Veteranos. Puede incluirse más de una unidad de Veteranos.
- Equipo Especial: Inhaladores Químicos. La infantería tiene mejores posibilidades con los chequeos de Liderazgo.
- Tropas Restringidas: Pelotones de Armas Pesadas. El ejército puede incluir Pelotones de Armas Pesadas.

La doctrina de Reclutas representa a los nuevos Hermanos de Progenie recién incluidos en el Culto. El Inhalador Químico no representa que las tropas lleven ese equipo, sino que sus efectos representan el control de la Mente Enjambre sobre el culto. La doctrina de Veteranos se utiliza para representar esos Híbridos Genestealers que llevan tiempo como miembros del culto. Las Tropas Restringidas: Pelotones de Armas Pesadas indica que el Culto se ha infiltrado en la alta jerarquía del gobierno planetario, por lo que puede adquirir este armamento. Finalmente, el fanatismo de los Hermanos de Progenie es fácilmente representado por la doctrina de Tropas Endurecidas.

10. Warhammer 40K: Reglas Caseras

10.1. Nuevas Reglas de Escenario

En este apartado vamos a establecer nuevas reglas de escenario, de forma que, con ellas, se puedan generar unas misiones más específicas.

10.1.1. Objetivo Viviente

Todos sabemos lo que son los Objetivos. Son objetos físicos que deben controlarse para conseguir puntos de victoria o incluso la misión. Suelen ser armas, un disco de datos o cosas similares.

Pero a veces el objetivo es un ser vivo, con voluntad propia. Puede ser una persona o un animal (o incluso un aparato robotizado con malfuncionamiento).

Cuando se utiliza un objetivo vivo, éste se comporta de la siguiente manera:

No es agresivo, por lo que no puede atacar. Se rendirá a cualquiera que le alcance primero.

Para ganar el control del objetivo, una miniatura debe entrar en contacto peana con peana con el objetivo. La miniatura que lo controla no puede disparar o atacar porque debe mantener el objetivo bajo control.

Si la miniatura que controla el objetivo asalta o es asaltada, entonces el objetivo se aleja 3 cm. y deja de estar controlado.

El objetivo tiene una Resistencia de 3 y una Herida, sin Tirada de Salvación. Si es herido por cualquier motivo, muere y el bando que lo mató pierde automáticamente la batalla.

Sólo pueden controlar el objetivo miniaturas con valor de HA. El objetivo sólo se moverá 12 cm. (resistencia pasiva). Puede embarcar en un vehículo, pero ocupa un espacio.

Autor: Bill Evans. Traducido por Lord Darkmoon

10.1.2. Formación Ligera

Esta regla especial se debe usar únicamente si lo que se quiere es jugar una batalla muy corta, de un par de escuadras por bando como máximo.

Las miniaturas, aunque se adquieren en escuadras y despliegan juntas, no necesitan permanecer en coherencia, pudiéndose mover en cualquier dirección.

Cuando se juega de esta manera, se considera que la lucha es a muerte, por lo que se ignoran todas las reglas de Moral.

Autor: Games Workshop. Traducido por Lord Darkmoon

10.2. Nuevos Escenarios

10.2.1. Caza de Bichos

Este escenario está pensado como una competición entre varios jugadores. Para que la competición sea realmente entretenida, la mesa de juego debería tener mucha escenografía. Dependiendo del número de jugadores, el tamaño de la mesa puede variar desde 1x1 metros hasta 2x2 metros.

Un jugador lleva el ejército Tiránido. Cada uno de los otros jugadores lleva una única unidad, de los puntos máximos que se determinen (entre 100 y 200). La unidad puede ir acompañada por un personaje independiente, sólo si la lista de ejército lo permite. Se considera una unidad cualquier opción de la lista de ejército, sea de Cuartel General, Apoyo Pesado, Ataque Rápido, Línea o Elite.

El jugador Tiránido tiene un total en puntos igual a la suma de todos los jugadores. Estos puntos se pueden utilizar para adquirir unidades de Cuartel General, Elite, Apoyo Pesado y Ataque Rápido. Además, por cada jugador enemigo, tendrá acceso a dos unidades de Tropas de Línea (al menos debe desplegar dos unidades de Gantes).

Los jugadores no Tiránidos despliegan en cualquier punto del campo de batalla, a más de 30 cm de los bordes de la mesa.

El jugador Tiránido despliega a continuación todas sus unidades por todos los bordes de la mesa. Puede mantener cualquier número de progenies en reserva.

Las progenies Tiránidas de Tropas de Línea tienen la regla de Número Ilimitado. Una vez sean aniquiladas, pasan a estar en Reserva.

Las progenies Tiránidas en Reserva pueden penetrar por cualquier borde de la mesa o realizar Despliegue Rápido.

Todas las unidades no Tiránidas poseen la regla especial "Y no conocerán el miedo". Si ya poseían esta regla, superarán automáticamente todos los chequeos de moral y liderazgo que tengan que realizar.

Condiciones de Victoria

Se pueden elegir alguna de las siguientes condiciones de Victoria:

- Gana el jugador que más puntos de bajas Tiránidas haya causado antes de perder a toda su unidad. No se contabilizan los puntos de miniaturas que hayan sufrido heridas pero no hayan muerto.
- Gana el jugador que más puntos de bajas Tiránidas haya causado en un número fijo de turnos. Si alguna unidad es completamente aniquilada, en el turno siguiente vuelve a desplegar, mediante Despliegue Rápido. Cada vez que la unidad ha sido aniquilada, el jugador sufre una penalización igual al coste fijado (100 o 200 puntos).
- Gana el último jugador en sobrevivir. En este caso, todas las unidades Tiránidas tienen Número Ilimitado.

Reglas Especiales

Para darle mayor "salsa" a las batallas, se pueden aplicar alguna (o todas) las siguientes reglas especiales:

- Los jugadores no tiránidos despliegan Personajes Independientes en lugar de unidades.
- Se puede cambiar el ejército Tiránido por un ejército de Orkos o de Perdidos y Condenados.
- Los jugadores pueden dispararse los unos a los otros. Las bajas de otros ejércitos no otorgan puntos de victoria. Esta regla no debería utilizarse si el objetivo de la batalla es sobrevivir.
- Despliegue escalonado. Todas las unidades Tiránidas comienzan en Reserva, pero sólo pueden desplegar por los bordes de la mesa.

Autor: Lord Darkmoon

10.3. Nuevos Personajes

10.3.1. Señor Comandante Solar Macharius

Un ejército de la Guardia Imperial de 2.000 puntos o más puede incluir a Macharius. Si decides incluirlo cuenta como una opción de Cuartel General del ejército. El ejército puede incluir un Pelotón de Mando como Cuartel General, aunque Macharius será el líder del ejército siendo el Oficial Superior del ejército. No se le puede asignar equipo adicional ni armamento.

Trasfondo

"Algunos le llamaban monstruo, un loco. En realidad, la línea entre una determinación divina y una locura despiadada es muy vaga y fluctuante. Es cierto que ordenó el bombardeo de mundos hasta que se sometieron. También es cierto que habría llevado a sus hombres a las fauces de la muerte por toda la eternidad si no se hubieran rebelado. Es cierto que a veces ordenó la masacre de mundos enteros que se oponían a sus fuerzas. Pero esto no es todo lo que era. Él era magnánimo en la victoria y muchas veces perdonó a un mundo que le había impresionado con su resolución y coraje. Era un hombre profundamente espiritual, también, conducido por mayor gloria del Emperador, no por su propia fama.

Era un hombre consumido por sus deseos, un hombre apasionado que estaba dispuesto a pagar cualquier precio para completar sus sueños de conquista. El Imperio necesitaba un hombre así en esos tiempos, ya que estaba de nuevo en el

Umbral de la grandeza. Las Apostatías habían pasado, el Tratado de Ceres había reunido a la Tierra y Marte de nuevo y el Cónclave del Monte Amalath era testigo de muchas grandes promesas. Él era el hombre para concretar esas promesas, para cumplir esas promesas, para aumentar el alcance del Emperador una vez más. Fue él quien llevó el renacido Imperio por los fuegos de la batalla, aullando un nuevo grito de nacimiento cuando vino su nueva Era Dorada, la cumbre del poder de la Humanidad. Sin él, de quien se dice que nunca desaparecerá del todo, las dudas habrían hecho mella en el corazón del Imperio una vez más. Nadie se atreve a decir que piensan en él sin una humilde gratitud por las maravillas logradas. Muchos hombres han sido llamados locos por poner en práctica lo que muchos Santos han predicado. Solar Macharius es uno de esos hombres."

Por el General Sejanus: "Rompiendo la Oscuridad"



El Señor Comandante Solar Macharius es, sin duda alguna, el mejor comandante de la Guardia Imperial de todos los tiempos. Sus conquistas llevaron a los ejércitos del Imperio a través de la galaxia a los bordes del espacio intergaláctico. Cerca de un millar de mundos fueron controlados por el Imperio en sólo siete años de combates, aunque a su muerte los nuevos territorios ganados sufrieron una guerra civil mientras los generales de Macharius combatían sobre los despojos.

Sus tropas le siguieron de mundo en mundo en una de las mayores aventuras de la humanidad de todos los tiempos. En el borde de la galaxia, Macharius se preparó para continuar avanzando, pero sus ejércitos, nunca derrotados por el enemigo, temblaron y se rindieron ante el proyecto de explorar la oscuridad psíquica del borde de la galaxia. Las conquistas de Macharius llegaron a su fin. Ningún hombre ha conquistado más mundos o ganado más batallas, no desde los tiempos legendarios de la propia Gran Cruzada.

Reglas de Solar Macharius

Solar Macharius	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	TS	Coste
	D3+2	4	3	3	4	4	D3+1	10	4+	173

Equipo: Pistola Bolter de precisión, Arma de Energía de Precisión, Armadura de Caparazón (tirada de salvación ya modificada), Marca Personal (Capa Granate), Yelmo de Macharius.

Personaje Independiente: Macharius sigue todas las reglas de Personaje Independiente del reglamento de WH40K.

Presencia Inspiradora: Cualquier unidad de la Guardia Imperial a 30 cm de Macharius puede utilizar su Liderazgo de 10 para los chequeos de Moral o Acobardamiento.

Carga Feroz: Para representar la legendaria fiera de Macharius, añade 1D3 ataques cuando carga, en lugar de +1.

Yelmo de Macharius: Este yelmo protege a su usuario con un potente campo de fuerza. El usuario recibe una tirada de Salvación Invulnerable de 3+.

Viejas Heridas de Guerra: Macharius recibió heridas debilitadoras durante el Asedio de Jakart que le causaron problemas durante el resto de su vida. Para representarlo, su valor de HA y Ataques se determinan al azar al inicio de la batalla.

Estratega Maestro: Los repentinos asaltos de Macharius le permitían lanzar ataques devastadores donde el enemigo era más vulnerable. Si Macharius está presente, puedes elegir ser primero en cualquier misión donde se elija de forma aleatoria.

Autor: Games Workshop. Traducido por Lord Darkmoon

11. Necromunda

11.1. Nuevas características mentales para Necromunda.

Para todos aquellas personas que no conozcan la Biblia de 40k, deciros que antiguamente existían varias características para representar la psique de la tropa, aunque con la segunda edición se simplifico todo para hacerlo más sencillo, pero no por ello mejor, siempre he pensado que una de las mejores cosas que tienen los juegos de escaramuzas como Necromunda es que puedes llegar a un grado de diseño de las reglas que no permiten los juegos con muchas figuras, o pensados para gente novata, aunque sin llegar al grado de desarrollo de algunos juegos de rol

Con esta variación en las características mentales de las miniaturas lo que busco es que el juego sea mas completo, que le de mas variedad, vamos a utilizar las cuatro viejas características que se usaban en la primera edición de warhammer 40.000, y que de esta forma el juego ganara en complejidad, y las miniaturas evolucionarán de forma diferente unas de otras. Las características son:

Liderazgo: esta característica indica la habilidad de una criatura para mandar y obedecer ordenes, y



se utilizará para los chequeos de reagrupamiento, recuperación.

Inteligencia: la habilidad de una criatura para entender y usar equipo técnico, así como descubrir enemigos o criaturas que están ocultas; así como cualquier chequeo que pueda ser hecho con ninguna de las otras tres características.

Calma: esta característica refleja el temperamento de una criatura y su habilidad para permanecer tranquila y bajo calma, esta característica se utiliza para los chequeos de psicología (miedo, terror, etc...).

Resistencia mental: es la medida del poder de la mente de una criatura, y por lo tanto se utiliza para hacer chequeos para utilizar poderes psíquicos, y para realizar tiradas de resistencia contra estos.

Experiencia: cada vez que un jugador saque un avance en la habilidad de liderazgo tiene que utilizar un dado de 4 y esta tabla:

1d4	característica
1	Liderazgo
2	Inteligencia
3	Calma
4	Resistencia mental



Limites a los avances de las características: las figuras pueden avanzar hasta el máximo que se permitía antes, es decir *que si un escombrero squat solo puede avanzar en sus antiguas reglas a 10 en liderazgo, podrá llegar a 10 en las cuatro nuevas características, así con todos los que pueden avanzar en características.* En caso de que un personaje llegue al máximo de su desarrollo en una de las habilidades mentales, y le sale para avanzar en esa misma característica tendrá que volver a tirar en la tabla, hasta que salga otra característica.

A continuación se listan los diferentes tipos de tropas que hay por el momento en Necromunda, para poder jugar con ello, esto no quita que poco a poco se vayan añadiendo nuevos tipos de tropas, en cuyo caso también se indicarán sus respectivas características.

Autor: Harriak

Nombre	Liderazgo	Inteligencia	Calma	Resistencia mental
Prospector	10	10	10	10
Minero squat	9	9	9	9
Escombrero	8	8	8	8
Lider pandillero	8	8	8	8
Pandillero/pesado	7	7	7	7
Novato	6	6	6	6
Explorador rata	7	7	7	7
Lider carroñero	7	7	7	7
Carroñero	6	6	6	6
Escamoso	9	9	9	9
Zombie	-	-	-	-
Hermano Rendentor	8	8	8	8
Diacono	7	7	7	7
Hermano novicio	6	6	6	6
Hermano	7	7	7	7
Zelote	7	7	7	7
Proctor	8	8	8	8
Juez	7	7	7	7
Tropa de asalto	7	7	7	7
Lider rata renegado	8	8	8	8
Renegado rata	7	7	7	7
Bravo rata	6	6	6	6
Depredadores de la cúspide	7	7	7	7
Gladiador	7	7	7	7
Brujo	7	7	7	7
Cargado	7	7	7	7
Caza recompensas	8	8	8	8

