



iCargad!

Una revista electrónica sobre los juegos de miniaturas



1.	EDITORIAL	3
2.	FE DE ERRATAS	4
3.	RUMORES Y NOVEDADES	5
4.	INFORME DE BATALLA: ALTOS ELFOS VS ELFOS SILVANOS	11
5.	CONVERSIÓN DE ELFO OSCURO A TUMULARIO	26
6.	HUMOR: HISTORIAS DE LA TORMENTA: LOS ARCHIVOS PERDIDOS	33
7.	PREHISTORIA DEL UNIVERSO DE WARHAMMER 40.000	44
8.	INDEX ASTARTES: MARINES ESPACIALES DESOLLADORES	53
9.	TÁCTICAS DE GUERRA: LOS MIL HIJOS	57
10.	INDEX HERÉTICUS: LAS HIJAS DE CALIBAN	68
11.	CRIATURAS TIRÁNIDAS LEGENDARIAS: HORROR ROJO	72
12.	CRIATURAS TIRÁNIDAS LEGENDARIAS: VIEJO UN OJO	74
13.	NUEVO PERSONAJE PARA WH40K. LA TENIENTE EILEEN RIPLEY	76
14.	WARHAMMER 40.000: UN ESTUDIO DE LOS ELDARS	77
15.	NECROMUNDA: LISTAS DE ARMAS DE CADA CASA	80

1. Editorial

Otro mes de intenso trabajo y otro número de ¡Cargad! Que conseguimos poner en marcha. Y vemos con agrado (con MUCHO agrado) cómo la respuesta de los fieles a los Manuscritos de Nuth y al Ordo Caronte Dixit (precursores de ¡Cargad!) se han volcado con el nuevo proyecto. Envían artículos, informes de batalla, nuevas reglas... Material para compartir con el resto de los aficionados.

Durante la preparación de este número, el de Julio, nos hemos encontrado con diversas dificultades que han causado un ligero retraso en la salida del número. Es normal que, al comenzar algo nuevo, encontremos dificultades no previstas. El anterior número, el primero, tuvo más tiempo para realizarse, y ya estamos trabajando en los contenidos del tercero.

Este número ha quedado un poco escaso en el apartado de Novedades, debido a la cercanía del verano, momento en el que no suelen salir demasiadas cosas nuevas al mercado.

Es seguro que algunos de los que habéis mandado artículos no los veáis reflejados en este número: no os preocupéis. Saldrán en otro.

Uno de los próximos proyectos que encontraréis en esta revista es la traducción "no oficial" de las reglas de Epic Armageddon. Este juego, uno de los más interesantes y menos aprovechados de Games Workshop recrea las inmensas batallas que rodearían habitualmente a una batalla de Warhammer 40.000.

Y ya sabéis que podéis encontrar el último número de ¡Cargad! y los números anteriores en www.cargad.es

2. He de Erratas

Este ya es el segundo número de Cargad, y como cualquier nueva revista que se precie, cometemos errores y fallos.

El primer error, y a mi entender, el más gordo, fue la inclusión de una imagen de Marneus Calgar, Señor de los Ultramarines, en el texto que acompañaba a la descripción de Lord Solar Macharius, Comandante de la Guardia Imperial.

Otro error, aunque más de fondo que realmente errata, es que no hemos indicado qué parte del material es oficial y qué parte no.

Así que os indicamos qué parte del material del número anterior es oficial (o por lo menos, de GW). Lo que no figure en esta lista, podéis considerarlo no oficial.

Por la Redacción de Cargad

- Reinos Ogros: Jinetes de Rinobuey
- La historia de Throng y Threkk
- Trasfondo de Warhammer 40.000
- Ejércitos Temáticos de WH40K

A partir de ahora, intentaremos incluir un logo del tipo de "Chapter Approved" en aquellos artículos de reglas y de trasfondo cuyo origen sea claramente GW (o filiales, como Forgeworld o Black Library) o compilaciones de trasfondo basado únicamente en el trasfondo de distintos libros de GW (como el artículo de Prehistoria de WH40K de este número).

3. Rumores y Novedades

Rumores de Warhammer 40.000

- El próximo Codex de Warhammer 40.000 será el de los Templarios Negros. Y a continuación, Tau.
- Los Templarios Negros no tendrán Bibliotecarios ni Devastadores.
- Los Hermanos de Espada serán Elite y podrán utilizar Servo-armadura o armadura de Exterminador.
- Las escuadras Tácticas serán conocidas como Cruzados y podrán tener tantos Neófitos como Iniciados.
- El Campeón del Emperador será opcional por debajo de 750 puntos.
- El Land Raider Cruzado podrá ser elegido, además de cómo opción de Apoyo Pesado, como transporte para Elite, Cuartel General y Tropas de Línea.
- Tendrán Cápsulas de Desembarco.
- Al mismo tiempo que Templarios Negros, saldrán Exploradores de plástico y los Exterminadores de Asalto.

Probablemente, el año que viene saldrá, como gran modificación, los Eldar. Y el siguiente sería Orkos. Entre medias, saldrán aquellos que requieren pequeñas modificaciones.

- El Volumen 4 de Imperial Armour cubrirá Tiránidos y guerra en junglas y puestos de avanzadilla.
- Próximamente en la White Dwarf saldrán una nueva opción de Cuartel General para Guardia Imperial (Alto Comandante y Escuadra) y para Mil Hijos (Elegidos de Ahriman).

Novedades Games Workshop

Bueno, como no podía ser de otra forma, este mes las novedades de Games-Workshop se ven colapsadas por completo por las nuevas y fantásticas miniaturas de elfos silvanos.

Aquí tenemos los nuevos personajes silvanos en sus diferentes aspectos.



Señor del bosque montado



Señor del bosque a pie



Personaje de la estirpe de los forestales.



Personaje de la estirpe de los bailarines guerreros.



La nueva Drycha, un héroe espíritu del bosque.

Unidades Básicas



Si hay alguna unidad que no puede faltar en el ejercito silvano son los arqueros



Las Dríadas han cambiado mucho. Aunque aún son criticadas y corren rumores sobre dríadas de Juan Díaz censuradas por ser demasiado "femeninas", desde luego estas nuevas miniaturas son un avance respecto a las antiguas



También los jinetes élficos se han visto mejorados por las nuevas miniaturas

Unidades Especiales



La nueva guardia eterna es la infantería de élite de los silvanos. Las miniaturas no desmerecen al resto de lavado de cara que se ha hecho al resto del ejército.



Tampoco podían faltar los bailarines guerreros.

Podemos ver como también se ha actualizado el estilo de estos enloquecidos guerreros. Han perdido el *look* punk para pasar a ser algo más élficos.

de pie en una miniatura, en vez de estar sentado.



Esta miniatura ha sido una de las más comentadas. Los hermanos árbol son los primos pequeños del Hombre Árbol, más pequeños pero quizás más peligrosos.



La fantástica miniatura de los jinetes de halcón. Por primera vez vemos un jinete de monstruo



Otra nueva unidad para los silvanos. Si el resto de ejércitos tienen caballería de élite, los silvanos no iban a ser menos.

Unidades Singulares



Los forestales también lucen un gran cambio. Las miniaturas son mucho más dinámicas y tienen multitud de nuevos detalles.



Como conclusión solo decir que los elfos silvanos tras muchos (muuuuchos) años de espera agradecen la modernización de las miniaturas. Ahora a cada uno le corresponde decidir en su fuero interno si ha valido la pena.

Y aquí tenemos el Gran Hombre Árbol. Aunque puede ser también comandante, he preferido ponerlo en el apartado de unidades singulares. Ha cambiado muchísimo desde la anterior edición. Parece haber pasado de ser un árbol que anda a un cúmulo de ramas, troncos, hojas y hongos que es la mismísima representación del bosque.

Desde mi punto de vista personal (siempre el punto de vista personal, que esto es muy subjetivo) creo que es la miniatura más beneficiada con la actualización de los silvanos.

4. Informe de Batalla: Altos Elfos vs Elfos Silvanos

Por Darokin

Ejército Altos Elfos

Héroes:

- Comandante, con Aguila, Armadura pesada, escudo, arco largo y Anillo de la Ira. (166 pts)
- Comandante, con Armadura pesada, arma a dos manos, escudo y Guardia del Leon (125 pts)
- Mago, Nivel 2 con el Rubí Crepuscular, Pergamino de dispersión y Puro de Corazón. Saber del Fuego. General. (165 pts)

Básicas:

- 19 Lanceros, con grupo de mando completo y Estandarte de Guerra (259 pts).
- 5 Yelmos Plateados, con grupo de mando completo. (136 pts)
- 10 Arqueros (120 pts)

Especiales:

- 5 Guardianes de Ellyrion, con arcos y músico (127 pts)
- 8 Sombrios (120 pts)
- 10 Leones Blancos, con Guardián, Músico y Libro del Valor y la Gloria (176 pts)

Singulares:

- Águila Gigante (50 pts)
- Águila Gigante (50 pts)

Total 1.494 pts

Ejército Elfos Silvanos

Héroes:

- Paladín Guardián del Bosque, con corcel, lanza, arco, Escudo de Ptolos y Flecha lluvia de muerte (131 pts)
- Mago elfo del Bosque, Nivel 2, Pergamino de dispersión y Poción de Sabiduría. Saber de la Vida (155 pts)
- Mago elfo del Bosque, Nivel 2, Pergamino de dispersión. Saber de las Bestias (130 pts)

Básicas:

- 5 Arqueros: (65 pts).
- 5 Arqueros: (65 pts).
- 5 Arqueros: (65 pts).
- 5 Caballeros del Bosque: con lanza, armadura ligera y escudo. (105 pts)
- 5 Caballeros del Bosque: con lanza, armadura ligera y escudo. (105 pts)

Especiales:

- 10 Bailarines Guerreros (150 pts)
- 10 Driades (200 pts)
- 10 Driades (200 pts)

Singulares:

- 6 Forestales (120 pts)

Total 1.491 pts

Estrategia Altos Elfos

Bueno, en primer lugar, quiero pedir disculpas a todos los generales Altos Elfos por una lista tan, tan extraña. En mi descargo diré que era la segunda o tercera vez que jugaba con Asures, y que las listas que estoy acostumbrado a ver en ese ejército, con mucha caballería, carros, lanzavirotos y magia no es muy de mi gusto.

Yo quería un buen bloque de infantería, sabiendo que pocas cosas tienen filas en los silvanos, y unos apoyos contundentes en forma de leones blancos y yelmos. Los héroes elfos me gustan bastante, con las combinaciones de objetos mágicos interesantes con honores, y por eso metí un solo mago, para contener un poco y lanzar algún hechizo de fuego. Eso y el anillo de la ira para molestar un poco y daba mi fase de magia por lista. Las funciones de los comandantes eran molestar uno de ellos, montado en el águila, con arco y el anillo de la ira, y repartir el otro, con arma a dos manos.

Para completar unos arqueros me parecieron buena idea para un flanco perdido, ya que alguna baja podrían hacer en tropas sin armadura, y como esperaba unidades muy pequeñas, alguna tiraría pánico. Una caballería rápida siempre me parece imprescindible, con arcos para hostigar al contrario, y las águilas... las águilas no se para que las puse. Supongo que me pareció buena idea que los arqueros silvanos pudieran hacer prácticas de tiro al pollo.

Mirándolo con un poco de distancia, es una lista bastante surrealista. Si la hubiera hecho con un poco más de cabeza, las águilas habrían ido fuera, junto con la montura del héroe, habría un segundo mago, uno o dos lanzavirotos y al menos una caballería rápida más. Pero claro, no lo hice así...

Estrategia Elfos Silvanos

Nunca antes había jugado con un ejército de Elfos Silvanos, así que pasé bastante tiempo dándole vueltas a la lista de ejército, sobre todo porque soy principalmente un jugador al que le gusta combinar la movilidad de algunas tropas y la contundencia de los sólidos bloques de infantería (muchas batallas con enanos ☺)

Lo primero que sentí cuando eché un vistazo a la lista de ejército fue que no podría hacer nada parecido esta vez... porque movilidad hay mucha, pero de bloques de infantería sólidos, la verdad, la lista va cortita, tan solo los lanceros servirían para eso y son caros y bastante frágiles. De modo que no me quedó más remedio que investigar un poco, leer lo que hacen otros jugadores silvanos habitualmente y tomar una decisión.

Mi rival tampoco es jugador habitual de altos elfos y había un par de cosas que intuía que haría, como meter una unidad grande de lanceros, pero esperaba encontrarme bastante magia, quizás del fuego para acabar con un posible hombre árbol, esperaba por supuesto los lanzavirotos y esperaba caballos y carros, de modo que hice la lista pensando en eso.

Para empezar descarté el hombre árbol, muy caro y objetivo clarísimo de virotos y hechizos de fuego, de modo que decidí incluir los forestales que esperaba que pudieran fastidiar las marchas de sus caballerías. Como especiales tenía muchas dudas, ya que quería probar los jinetes de halcón, pero la más que segura presencia de dos lanzavirotos y mucho hechizo de proyectil (y ese Anillo de la Ira que iba a ir fijo), no les daba mucha esperanza de vida, así que incluí los bailarines y dos unidades de dríades. Estos bichos tienen una pegada impresionante, pero lo mejor es que al recibir las cargas, la apariencia de Sauce puede dejar en nada los ataques del rival. Como esperaba cargas de caballería, eso me interesaba, porque contra infanterías con filas sabía que no podrían hacer mucho..

Como básicas, tres unidades de arqueros y un par de caballerías para dar vueltas y redirigir a mi rival.

Los héroes los tenía bastante claros, quería usar la magia silvana, son dos listas que no se ven habitualmente y puse un mago con cada una de las listas, a ver que salía. Los equipé con un par de pergaminos, fundamentales, y con la Poción de la Sabiduría, que en los últimos turnos cuando mi rival no tuviera pergaminos, podría dar un susto interesante. Aparte del mago, un Paladín del bosque en corcel para poder apoyar la carga de alguna de mis caballerías.

Bueno, ahora solo faltaba ver la escenografía para decidir por donde atacar.

Prólogo

Elfos Silvanos

-  Paladín Guardián del Bosque, Corcel, lanza, arco, Escudo de Ptolos y Flecha lluvia de muerte (131 pts)
-  Mago elfo del Bosque, Nivel 2, Pergamino de Dispersión y Poción de la Sabiduría (155 pts) Saber de la Vida.
- Mago elfo del Bosque, Nivel 2,
-  Pergamino de dispersión (130 pts) Saber de las Bestias
-  5 Arqueros (65 pts)
-  5 Arqueros (65 pts)
-  5 Arqueros (65 pts)
-  5 Caballeros del Bosque, lanza, armadura ligera y escudo. (105 pts)
-  5 Caballeros del Bosque, lanza, armadura ligera y escudo. (105 pts)
-  10 Bailarines Guerreros (150 pts)
-  10 Driades (200 pts)
-  10 Driades (200 pts)
-  6 Forestales (120 pts)

Total: 1.491 pts

Altos Elfos

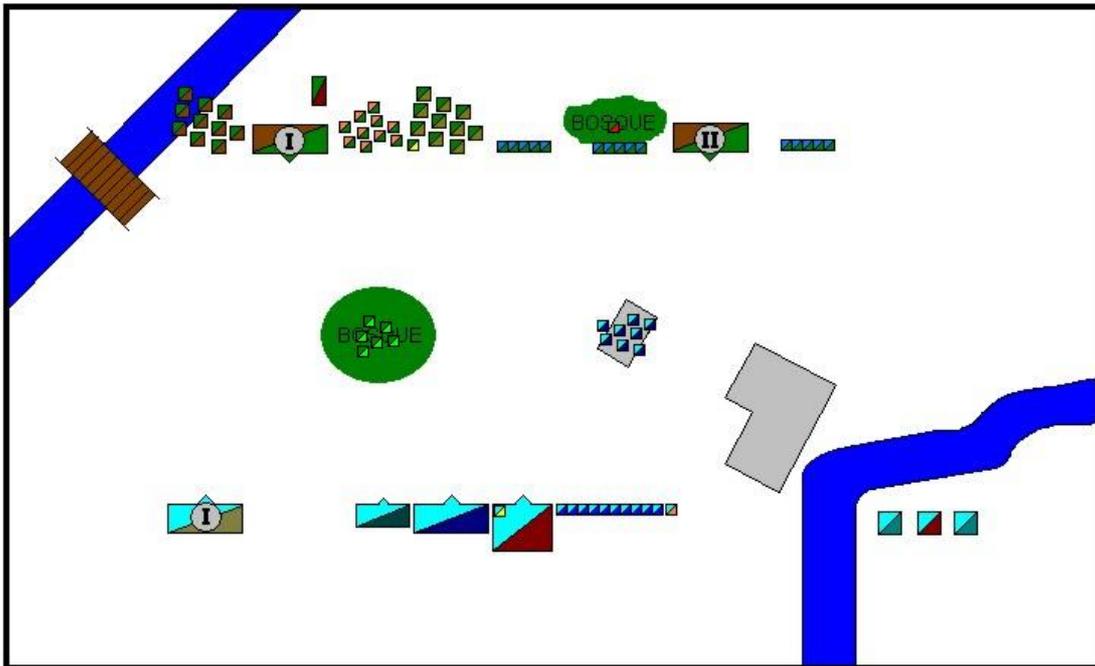
-  Comandante, Aguila, Armadura pesada, escudo, arco largo, Anillo de la Ira (166 pts)
-  Mago, Nivel 2, Rubí Crepuscular, Puro de Corazón (165 pts) Saber del Fuego, General.
- Comandante, Armadura pesada, arma a dos manos, escudo, Guardia del Leon (125 pts)
-  5 Yelmos Plateados, Campeon, Portaestandarte, Musico (136 pts)
-  10 arqueros (120 pts)
-  19 Lanceros, Campeon, Portaestandarte, Musico, Estandarte de guerra (259 pts)
-  10 Leones blancos, Guardian, Música, Libro del Valor y la Gloria
-  8 Sombrios (120 pts)
-  5 Guardianes de Ellyrion, Arco y Música (127 pts)
-  Aguila gigante (50 pts)
-  Aguila gigante (50 pts)

Total: 1.494 pts

“Dicen que la lucha más cruel es aquella que enfrenta a un hermano contra otro hermano... si esos hermanos han tenido miles de años para

perfeccionar el arte de la guerra, la batalla puede ser épica...”

Despliegue



General Silvano

La escenografía salió muy variada. Los ríos no esperaba que entraran en juego, ya que los dos optamos por sacarlos del centro de la batalla, sin embargo había un bosque y un par de edificios que daban muy buenas opciones de despliegue para mis forestales. Sobre todo el bosque era el sitio más interesante.

Fuimos desplegando alternativamente y cual fue mi sorpresa cuando solo apareció una unidad de Yelmos y en vez de lanzavirotos, mi rival traía un par de águilas. Además montó a un comandante en otra águila y ¡¡¡solo traía un mago!!! Por supuesto colocó un bloque de infantería en el centro, los lanceros que esperaba, pero su lista me sorprendió mucho... y me alegré, la verdad... mis mayores preocupaciones se habían quedado atrapadas entre las páginas de su libro de ejército.

Los Leones Blancos también fueron una sorpresa, supongo que pensó en ellos por que contra los silvanos suelen haber bosques que se mueven mucho. Ahora si que era importante desplegar los forestales en el bosque.

Visto lo visto fui colocando las unidades. Como su centro era muy sólido, decidí no darle mucho donde atacar y situé casi todas mis unidades en la zona detrás del bosque, mis posibilidades de maniobra eran mucho más grandes que las suyas e incluso mis caballeros pueden atravesar un bosque al trote, de modo que desvié mi ataque para entrar por su flanco, desde el extremo más alejado de la infantería, que era la unidad que no podía permitir que me cargara,

ya que sus filas y su potencia ya tenían de sobra para ganar a cualquier unidad mía.

Como situé las águilas en el otro extremo, coloqué los arqueros orientados desde el centro hacia ese flanco. Con algo de suerte podría derribar al comandante antes de llegar al combate. La otra caballería acompañó ese flanco, con la idea de entrar entre los dos edificios.

Al desplegar los exploradores, mi rival también había traído a los suyos y le tocó desplegar primero, por suerte no escogió el bosque y pude situar en él a mis forestales con su rango de visión de 10 cms. Se acabó la amenaza de los Leones Blancos, que no iban a poder entrar en el bosque sin arriesgarse a ser cargados y/o flechados, además en cuanto moviera un poco, sus unidades no podrían trotar. De todos modos yo tenía claro que la lista que iba a atacar en esta batalla, era la mía. ¡¡¡A por los primos!!!

General Asur

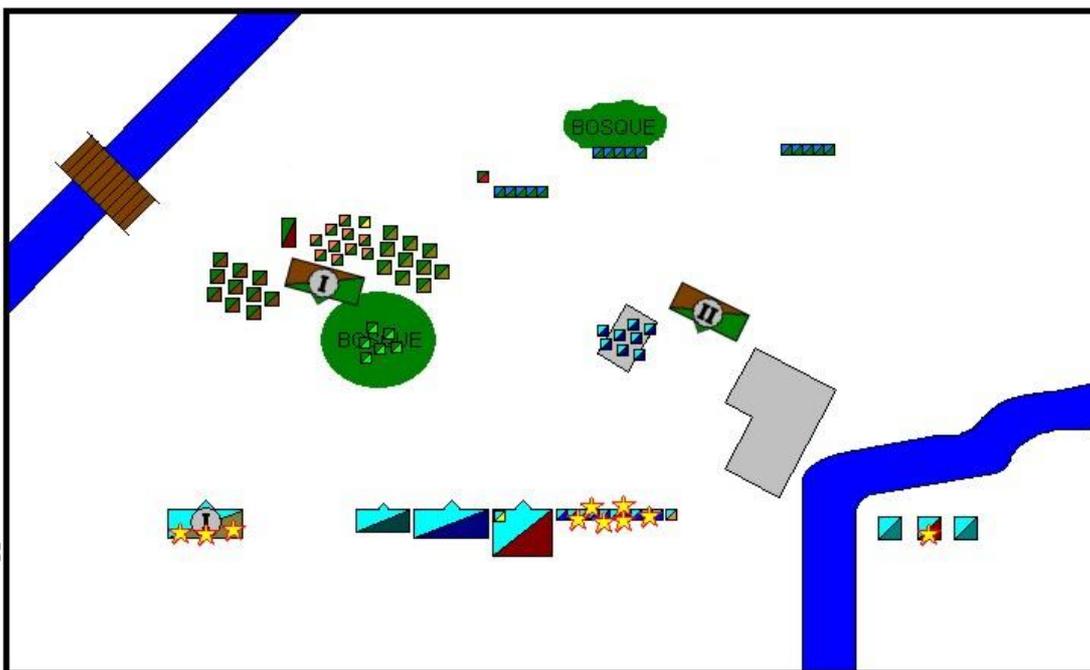
En primer lugar decir que no creo que la escenografía fuera nada desequilibrante, pero cuando la vi empecé a sudar. Mi ejército era minúsculo y los silvanos podían entrarme por cualquier parte y rodearme. El centro era un embudo para meter mis tropas mientras me disparaban, así que puse el bloque de infantería, que pasaría sin problemas y la caballería al lado, para ir pasando con su armadura 2+.

Frente al bosque la opción clara eran los leones, pero el problema eran los arqueros. Si los ponía en el flanco derecho, no podrían moverse de ahí por culpa del río, y si lo ponía en el izquierdo, apenas tendrían blancos, dos turnos como

máximo. Bueno, pues al centro, y la caballería rápida, también con arcos se tendría que encargar de ese flanco. Las águilas irían al otro lado del río, para envolver rápidamente, y el héroe con ellas por algún motivo que aún hoy escapa a mi comprensión. En cuanto a las sombras, me pareció que eran mas necesarias en el edificio pequeño por dos motivos: por un

lado podrían disparar a casi cualquier unidad silvana, pero sobre todo contaba con eliminar a la caballería ligera enemiga y evitar que se abalanzaran contra mis arqueros. En mi inocencia, no contaba con los forestales, sino con unos exploradores normales, que no serían rival para mis leones.

Turno 1 Silvanos



Mis silvanos ganaron la iniciativa y comencé la batalla. Avancé mis unidades del flanco todo lo que pude, cubriendolos con el bosque para evitar a mi rival la tentación de cargar con sus yelmos. Aunque confiaba en que las driades podrían con ellos, tampoco necesitaba averiguarlo en el turno 1.

Situé mi caballería de forma que sus Guardianes de Ellyrion no pudiesen cargar sin meterse por el bosque, con lo que sin duda no llegarían, pero de forma que yo si podría cargarles al turno siguiente ignorando ese mismo bosque. A las driades sabía que no las cargaría, de modo que las avancé cuanto pude cubriendo con ellas tambien a mis caballeros.

El mago con el saber de la vida avanzó junto a este bloque, pero el otro chamán, que lo había desplegado en el otro bosquecillo, se quedaba lejos sin posibilidad de intervenir. De modo que tuve que avanzar una unidad de arqueros para poder sacar al mago y que estuviera a cubierto

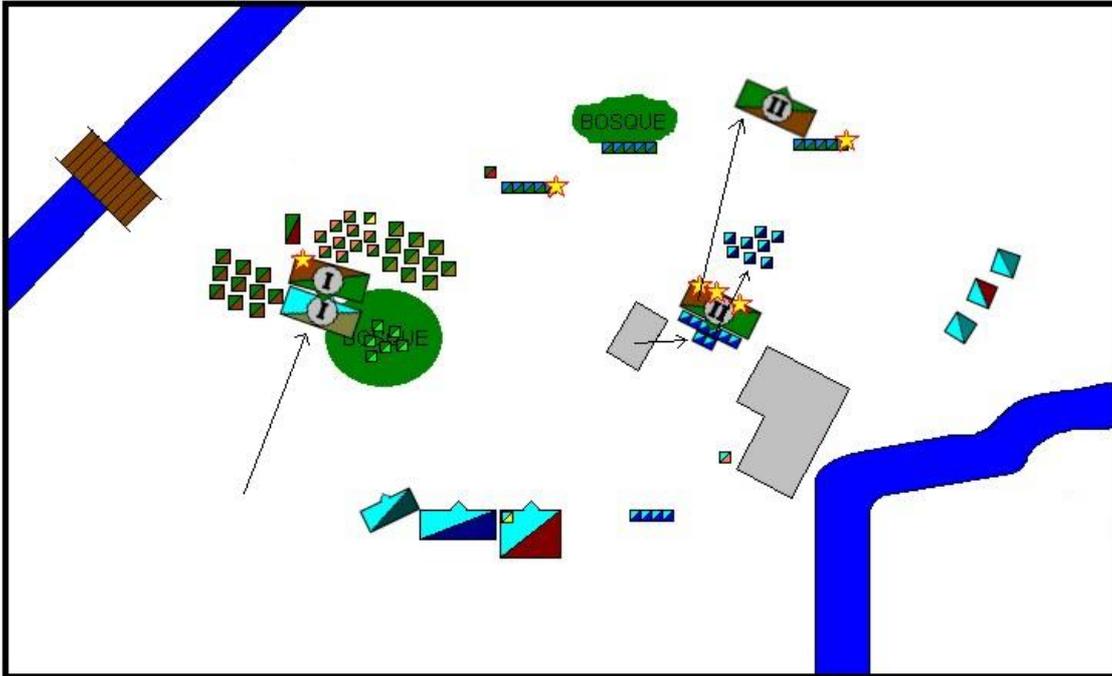
ese turno, para poder usar el festín del cuervo. En el otro flanco la caballería avanzó hacia los edificios amenazando a los arqueros, viendolo a posteriori no fue un gran movimiento...

En el turno de magia la cosa comenzó genial, una fuerza irresistible con el festín del cuervo que se llevó por delante a 4 arqueros. El Padre de las espinas lo lancé sobre los Guardianes, pero mi rival utilizó un pergamino de dispersión. Sus arqueros superaron el pánico.

Llegó el turno de los arqueros. Los forestales demostraron su gran habilidad y derribaron a tres guardianes. Las dos unidades de arqueros del centro dispararon sobre los arqueros asures y acabaron con dos arqueros más, mientras la otra unidad causaba una herida al águila del héroe elfo. Los elfos pasaron todos sus chequeos de pánico sin problema.

Un muy buen turno de comienzo, no podía pedir más.

Turno 1 Altos Elfos



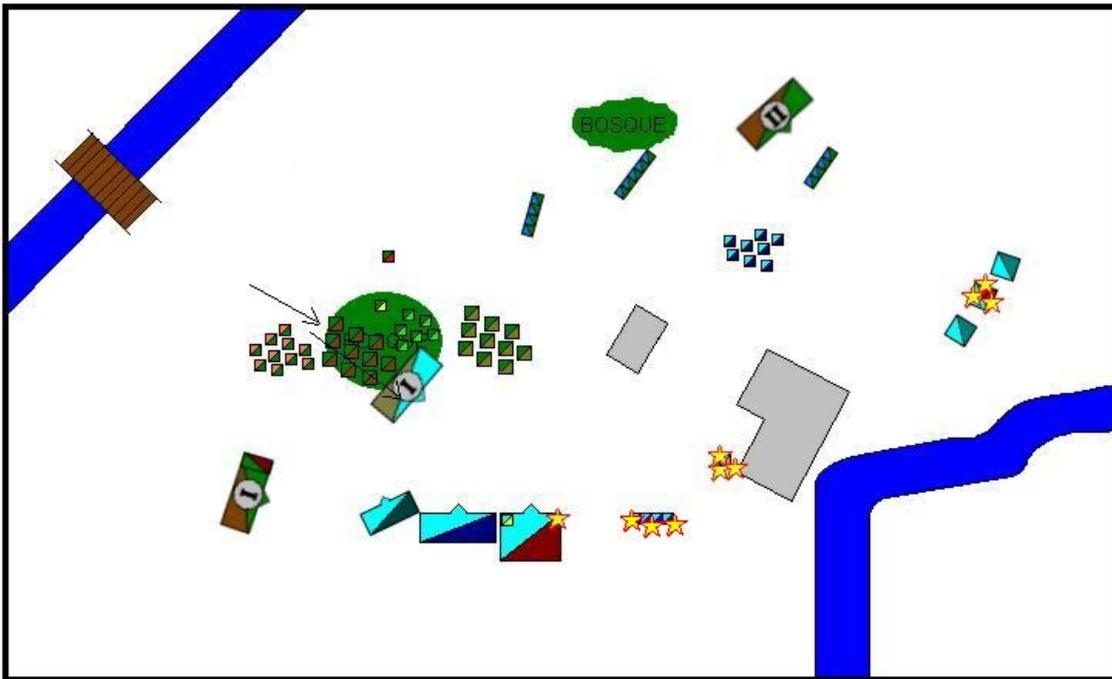
Tras la escabechina del turno anterior tenía que meterme en combate lo antes posible. El problema es que mis unidades mas interesantes no podían hacer casi nada. Los lanceros se quedaron quietos hasta ver que pasaba con la caballería entre los edificios, aparte de que acercarse a los arqueros solo servía para darme un -1 a armadura... Los Yelmos se tenían que quedar cubriendo y los leones empezaron a ver los problemas de tener forestales en el bosque. Dando a los guardianes por perdidos, decidí morir matando y cargué contra sus caballeros. En cuanto a las sombras, con la caballería a tiro tenía posibilidades (y había que cubrir a los lanceros).

La Fase de magia fue una lastima. Comenzó con el Anillo de la Ira, que fue dispersado. Una explosión ardiente, que fue detenida con un pergamino y, por último, una bola de fuego que

acabó con la vida de un arquero de la unidad del centro. La fase de disparo fue inexistente, con las sombras y los guardianes a la carga. Los disparos de los cuatro arqueros Asures no causaron bajas, solo el comandante a lomos de su águila logró acabar con un arquero silvano de la unidad más cercana al flanco. Todo un éxito.

Al menos, el combate salió todo lo bien que me podía esperar. Los Jinetes de Ellyrion derribaron a un Caballero del Bosque y el combate terminó empatado. Por su parte las heroicas sombras acabaron con tres caballeros y los pusieron en fuga, saliendo en su persecución. La persecución me pareció buena opción, para acercarme a los arqueros y poderles cargar apoyado por las águilas.

Turno 2 Silvanos



El turno de los Altos Elfos no había sido demasiado malo, tan solo la huida de mis caballeros a manos de los sombríos podía causarme algunos problemas ya que ese puñado de Asures se había puesto a tiro de carga de dos de mis unidades de arqueros y lo iba a sentir el próximo turno. Con la magia había tenido suerte, pero ya veía que entre los dos proyectiles de fuego y el anillo de la ira, podía tener problemas.

En el turno de carga las cosas estaban claras, las driades se lanzaron contra el flanco de los dos jinetes Asures para finiquitar ese combate rápidamente, sin embargo los elfos fallaron el chequeo de miedo y salieron huyendo del combate cruzando el bosque, perseguidos por las driades que no los alcanzaron por un centímetro. Eso había sido un golpe de suerte que liberaba a mis caballeros del bosque para seguir moviendo este turno y eso hice, los situé en el flanco de las tropas rivales e incorporé a la unidad al general silvano, para darle más pegada a la carga. La otra unidad de driades y los bailarines rodearon el bosque por ambos lados, planteando varias amenazas al elfo.

En el otro extremo, todas las unidades de arqueros se giraron hacia las águilas. Tenía que derribar a su comandante como fuera para deshacerme del anillo de la ira y así hacer

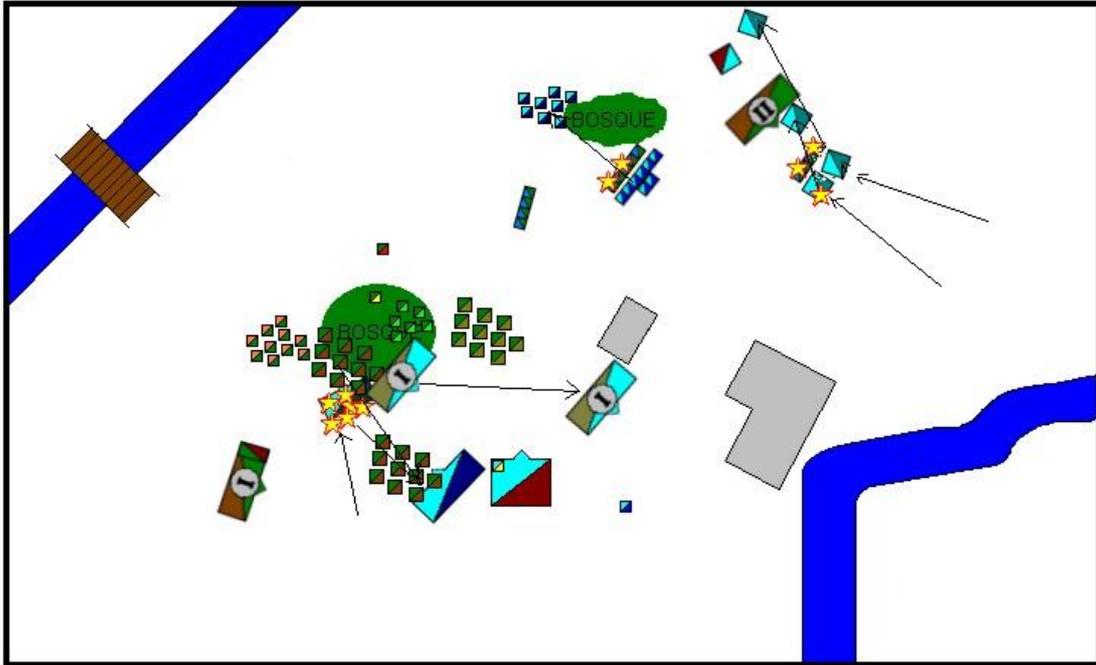
menos contundente su fase de magia. Además logré reagrupar a los caballeros del bosque justo detrás de una unidad de arqueros.

Mis magos se encaminaron los dos al bosque. El que tenía el saber de la vida no necesitaba visión para sus hechizos y el bosque era un sitio ideal para él. El otro lo puse a cubierto por las driades, pero con visión entre ellas y el bosque para lanzar el festín del cuervo sobre alguna unidad. Sin embargo solo logré visión sobre la unidad de lanceros y el Festín solo causó una baja; el padre de las espinas fue dispersado por el alto elfo.

En la fase de disparo mis arqueros concentraron el fuego en el héroe en águila, causándole otra herida al águila y dos al héroe, que cayó muerto. ¡Bien por ellos! Los forestales dispararon sobre los cuatro arqueros elfos que quedaban y acabaron con tres, pero el superviviente se mantuvo firme a pesar de todo. Por último mi general tensó su arco y situó en él la flecha lluvia de muerte... a lo lejos el héroe Asur permanecía junto a la casa, alejado de todas sus tropas, pidiendo a gritos ser convertido en un alfilerero... deseo concedido.

Sinceramente, en mi interior sentía que ya había ganado la batalla.

Turno 2 Altos Elfos



Aunque la derrota era clara, decidimos seguir jugando, por ser ejércitos nuevos para los dos. No tenía esperanzas, pero me apetecía ver a los silvanos en cuerpo a cuerpo, y como tampoco había mucho más que hacer, con una fase de magia destrozada y una de disparo aniquilada, cargué con todo lo que pude.

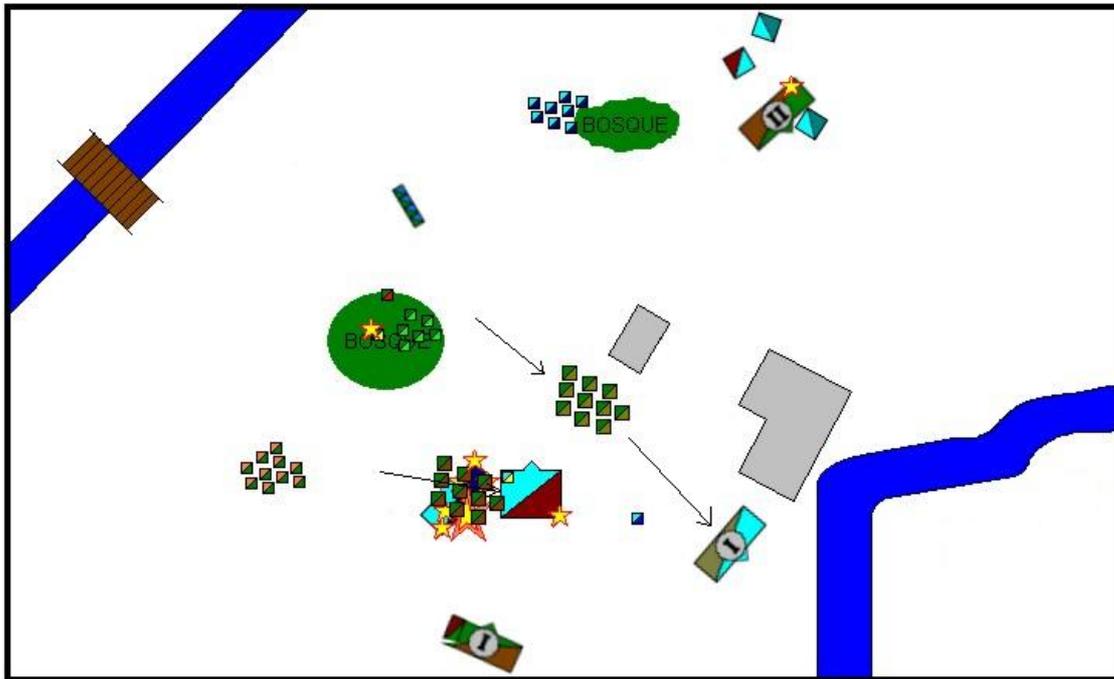
Las águilas se lanzaron contra una de las unidades de arqueros, los leones sobre la de driades (superando el miedo) y las sombras a otra de arqueros. Todos los silvanos aguantaron, sospecho que porque mi rival también quería ver como iban los combatientes elfos. Aparte de eso, el águila moribunda se colocó donde más estorbara al silvano y el centro avanzó, para quitarle algo de espacio al silvano para maniobrar y obligarle a cargarme pronto.

En la fase de magia, la bola de fuego fue dispersada con los dados y la explosión ardiente con un pergamino. El único disparo del arquero superviviente tampoco causó ninguna herida.

En los combates, la águila acabó con dos arqueros, sufriendo una herida a cambio en el aguantar y disparar y otra más en el combate. Los silvanos huyeron y fueron cazados por un águila, mientras la otra se trababa en combate con los caballeros recién reagrupados. Las sombras también cumplieron, derribando a dos arqueros sin recibir heridas y alcanzándolos en su persecución a través del bosque. Pero claro, quedaba la de arena... Los leones se encontraron con unas driades en forma de sauce (pegar a seises). No lograron ni un impacto. Las driades contraatacaron. Mataron a 6 leones. Estos huyeron sin tirar siquiera debido al miedo, fueron alcanzados, destruidos y las driades acabaron cargando contra mis yelmos. Además, los caballeros de Ellyrion huyeron de pánico al desmoralizarse los leones.

Un turno que podría haber sido razonablemente bueno acabó siendo catastrófico.

Turno 3 Silvanos



Las cosas pintaban cada vez mejor. Es cierto que había perdido totalmente un flanco y que la retaguardia de mis tropas también estaba perdida, pero todavía podía recuperarlo con ayuda de la magia. Como había imaginado, la forma del sauce había sido totalmente efectiva y como la unidad de mi rival no contaba con muchos modificadores la derrota había sido total. El plan era recibir cargas de caballería, pero la idea era la misma, además ahora me podía llevar por delante a los yelmos plateados.

No declaré cargas en este turno, bueno, tan solo las driades sobre los jinetes de Ellyrion para alejarlos aún más del combate y dejar las driades a distancia de poder cargar a los lanceros más tarde. Mis caballeros con el general rodearon la retaguardia rival y se situaron a la espalda de los lanceros, para asestar el golpe final si mi rival no lo evitaba. También acerqué a los bailarines, que no parecía que fueran a tener ocasión de intervenir.

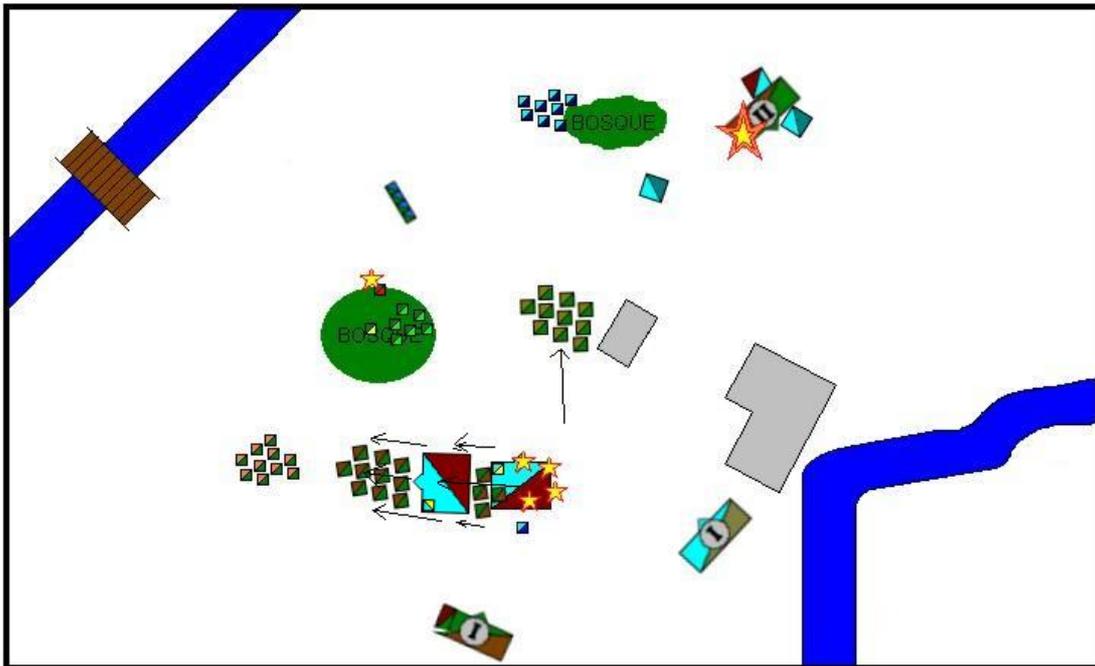
En la retaguardia mis caballeros estaban trabados con un águila, de modo que lo único que podía hacer era girar mis arqueros y situar

a mis magos para poder usarlos contra las águilas y las sombras. Pero la fase de magia no fue nada buena ya que el festín del cuervo fue dispersado y las sombras quedaron indemnes y el otro hechicero sufrió una disfunción mágica que le causó una herida. Todavía me quedaba en la manga la poción de la sabiduría, pero decidí aguantar a otro turno, porque a mi rival aún le quedaban dados de dispersión y no sabía si algún pergamino.

Mis arqueros tampoco hicieron nada y tan solo un forestal logró herir a un lancero, a los que disparé con la intención de hacerles algunas bajas e intentar eliminar otra fila por si mis driades acababan trabadas con ellos.

En los combates, el águila derribó a un caballero pero el otro aguantó firme. Eso me daba otro turno más con un águila entretenida, estupendo. Pero lo mejor fueron las driades a la carga... la apariencia del roble me permitió acabar con todos los yelmos de la unidad y la emoción del momento me llevó a cargar contra los lanceros por el flanco... tsk tsk tsk... mala idea.

Turno 3 Altos Elfos



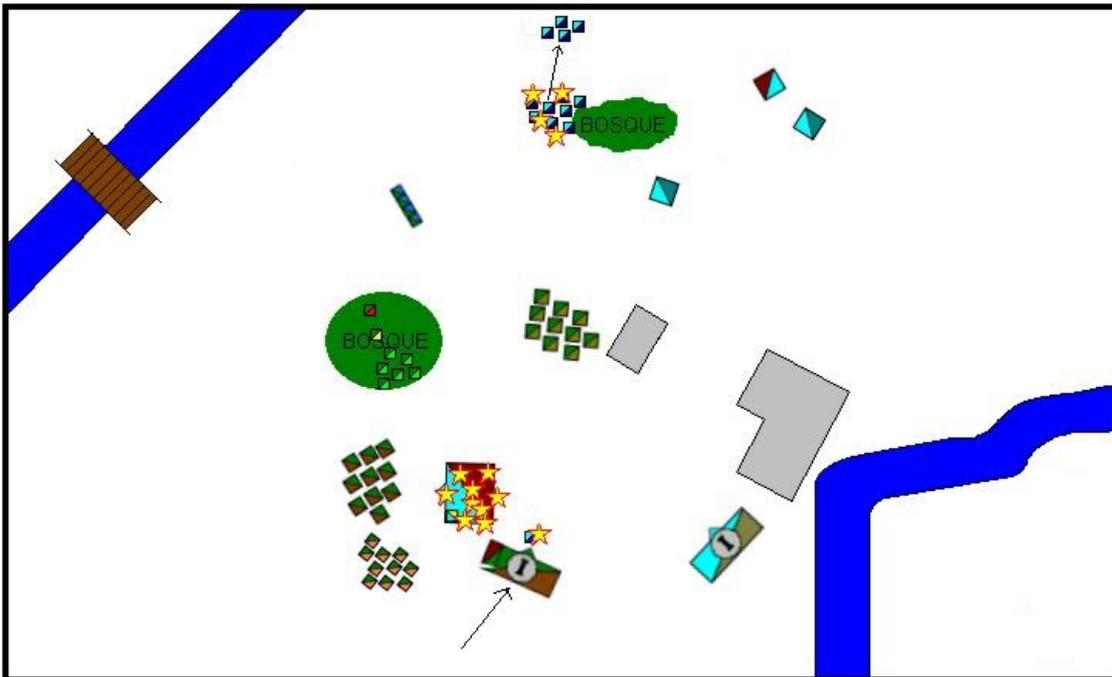
Por si acaso el combate no estaba decidido, los yelmos no aguantaron ni un turno contra las driades, y me las encuentro cargando el flanco de mi unidad fundamental sin opción de respuesta. Al menos, siendo ellos hostigadores, partía con un +5 en el combate, con filas, potencia y estandarte de guerra. Declaré carga con el águila, que de cualquier forma, si trataba de llevarla al combate grande solo conseguiría morir en tierra de nadie con apariencia de alfiletero, así que mejor acabar con los caballeros junto con su hermana. Las sombras no se movieron para disparar con el mínimo de penalizadores al mago silvano que tenía a la vista, al tener solo cuatro minis la unidad de arqueros. Los jinetes reagruparon sin más, y el triste y solitario arquero decidió cubrir la espalda de la unidad de lanceros, con el fin de

retrasar un turno mas la carga de los caballeros, dando alguna oportunidad.

No hubo magia, con el mago en combate, y en disparo las sombras solo lograron una herida en el mago silvano, así que seguimos directamente al combate.

Las driades mataron a 4 lanceros, menos de los que yo esperaba, y estos por su parte no mataron a nadie. Gracias exclusivamente a los modificadores, gané ese combate y milagrosamente, las driades huyeron. Además, la otra unidad de driades falló el panico y huyó también. Por desgracia, no alcancé a la unidad en fuga, única manera que se me ocurre en la que unos lanceros elfos podrían matar a las driades.

Turno 4 Silvanos



Había estado a punto de complicarme tremendamente la partida en un solo turno. Mis driades perdieron el combate por los bonificadores fijos, cosa que entraba dentro de la lógica aún a pesar de la cantidad de ataques que hicieron contra los lanceros, pero la otra unidad de driades había salido huyendo también y eso no entraba en los planes. Además mi rival había sido muy inteligente y aquel arquero superviviente me estaba haciendo la faena, impidiéndome una carga absolutamente letal. Por último estaba lo del mago, pensando en acabar con las sombras en el turno anterior, lo había dejado expuesto totalmente a los disparos de éstas y por poco me había costado caro. Tenía que tener más cuidado o podría liarme en una partida que estaba más que ganada.

En las cargas, mis caballeros se lanzaron sobre el arquero para quitarlo de en medio y coger unos cuantos puntos más de victoria. Después moví los bailarines para terminar de rodear a los lanceros y logré reagrupar las dos unidades de driades. De no haberlo logrado habría tenido que recurrir a la magia para detener la carrera de alguna de ellas, gracias al saber de las bestias. Los magos entraron los dos al bosque,

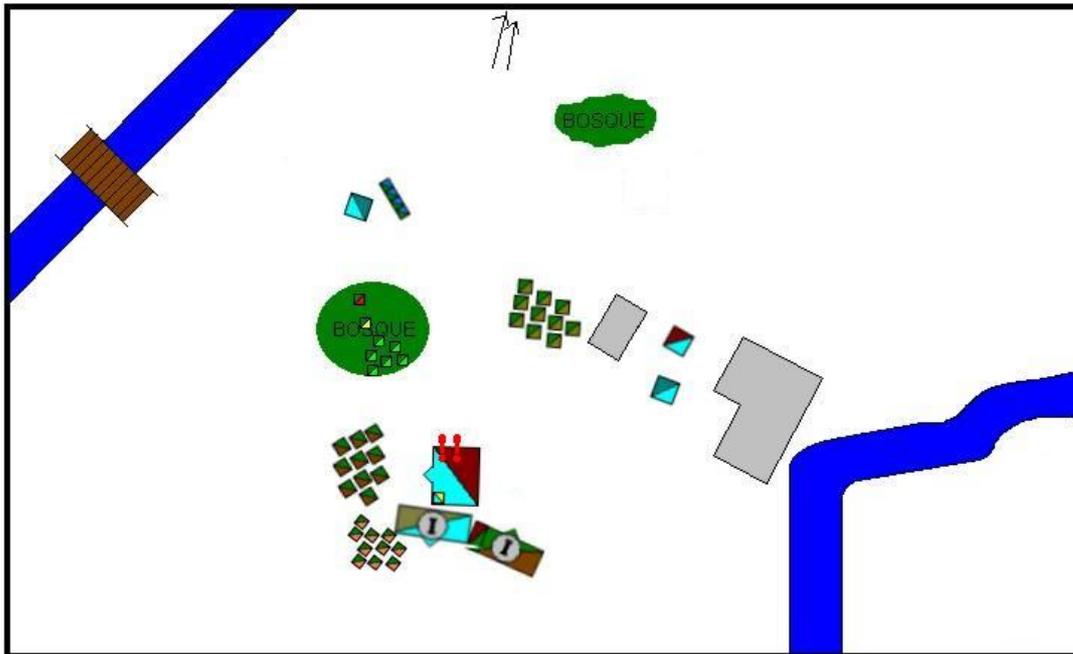
pero aún dejé asomado al que tenía el festín del cuervo; las sombras tenían que desaparecer este turno o podría perder al mago, aunque ahora tenía un punto más de defensa gracias al bosque y su cobertura.

La fase de magia iba a ser importante. Por una parte tenía que acabar con la amenaza de las sombras y por otra parte tenía que debilitar aún más a la unidad de lanceros, que todavía contaba con un par de filas. El festín del cuervo sobre las sombras fue dispersado, pero el padre de las espinas salió y acabó con cuatro lanceros. Parecía que mi rival no tenía más pergaminos y había gastado todos sus dados, de modo que usé la poción de la sabiduría y un festín del cuervo cayó sobre las sombras, matando a cuatro y provocando que huyeran justo hasta el borde del tablero. Perfecto.

En los disparos, tan solo los forestales cumplieron, acabando con ¡cinco lanceros!. Ahora la unidad se había quedado en casi nada y ya no era una amenaza.

En combate, el general silvano traspasó con su lanza al último arquero, no sin antes dedicarle una inclinación de cabeza en señal de respeto a su valor en combate.

Turno 4 Altos Elfos

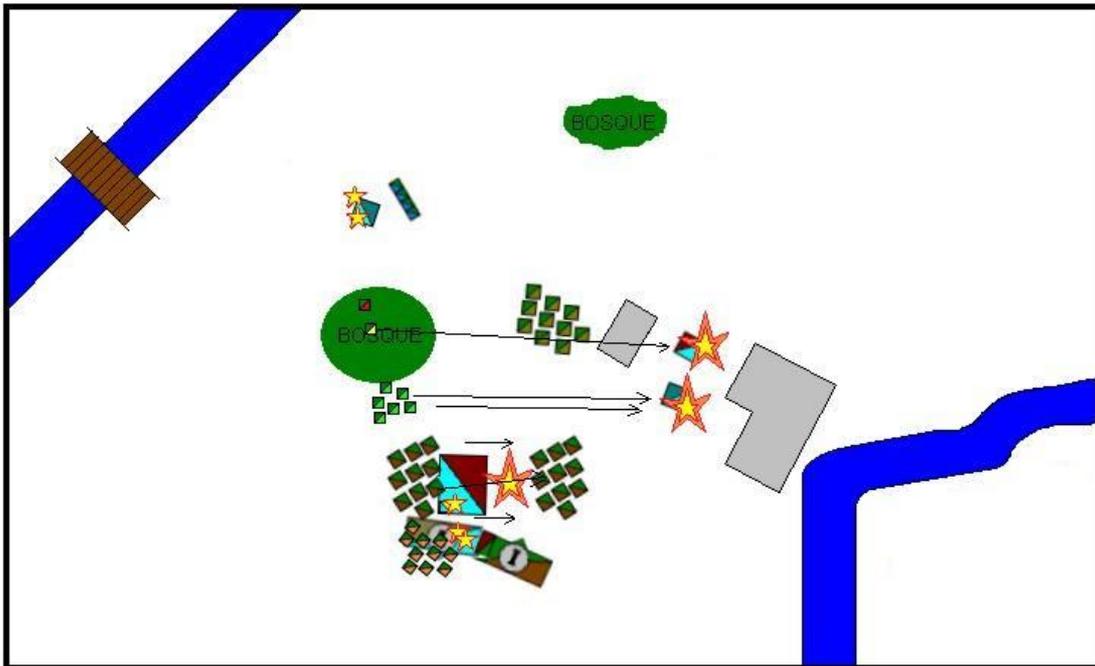


Ese último hechizo gracias a la poción fue un duro golpe. Al huir no podrían disparar, siendo la única unidad con proyectiles que me quedaba, además de quedar bastante lejos. Todo ello dejó de ser un problema cuando volvieron a fallar el chequeo y siguieron huyendo, esta vez más allá del borde de la mesa.

Encima, los lanceros no lograron cargar por culpa del miedo. Los jinetes se colocaron en fila tratando de cubrir la unidad de lanceros y con ella al mago, que como estaba en carga fallida por miedo no podía hacer nada. Las águilas se colocaron, intentando estar en una posición de carga si acaso quedaba algún turno más...

Sin magia, sin disparo, sin combate, sin posibilidades.

Turno 5 Silvanos



Con todo resuelto, no quedaba más que destrozor los últimos restos Asures y me puse a ello.

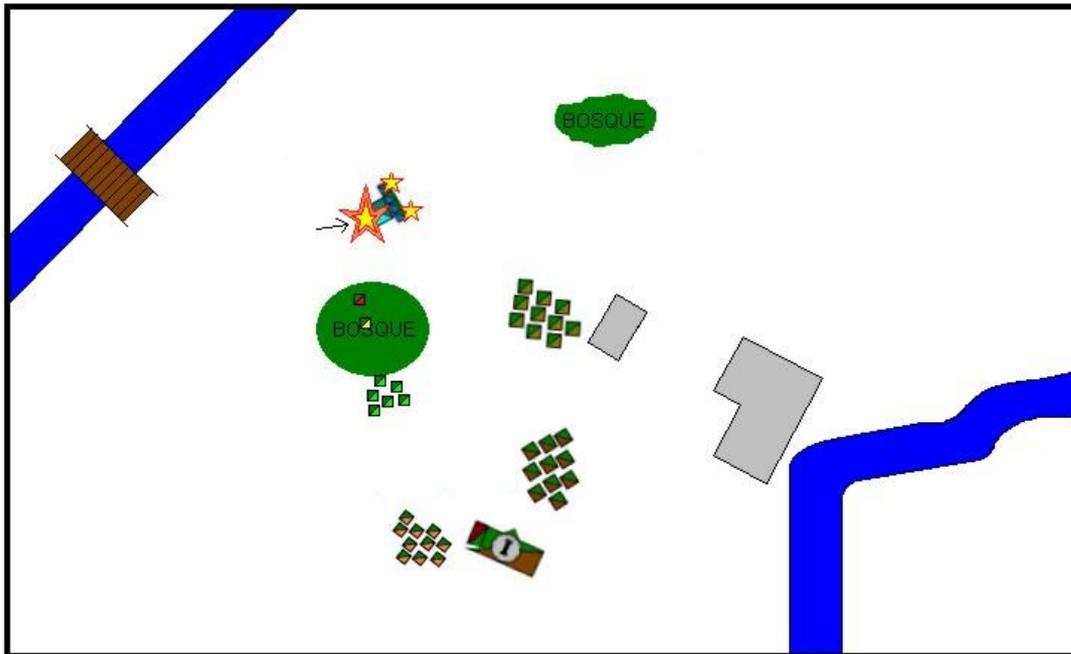
Las driades cargaron a los lanceros y los bailarines a los jinetes, mientras las unidades de disparo y los maos se posicionaban para destruir a las águilas.

El primer hechizo, el festín del cuervo, sufrió una disfunción y ese mago no pudo lanzar más hechizos en el turno. El padre de las espigas alcanzó al águila que acababa de posarse a cubierto entre los dos edificios y recibió la

herida que le faltaba para morir. Después vinieron los disparos, los arqueros hicieron dos heridas al águila de su retaguardia mientras los forestales, que habían salido por fin del bosque, derribaron otra de las águilas con varios disparos certeros.

En la fase de combate las driades mataron al mago y pusieron en fuga al resto de la unidad, presa del miedo, arrasándola. Los bailarines acabaron sin problemas con los dos jinetes de Ellyrion restantes. Solo quedaba un águila malherida sobre el tablero.

Turno 5 Altos Elfos



Evidentemente, el águila cargo contra los arqueros. Fue una cuestión de orgullo. El ave de presa derribó con sus garras a dos arqueros,

pero los supervivientes lograron causarle la última herida y el animal cayó derrotado.

Notas Finales

Silvanos.

La verdad es que la batalla resultó mucho más fácil de lo que yo esperaba, principalmente porque mi rival había descartado los puntos que yo veía más peligrosos, su magia y sus lanzavirotos. Es cierto que lanzaba tres hechizos por turno, pero al eliminar rápidamente al portador del Anillo de la Ira, la magia dejó de preocuparme, ya que no todos los hechizos iban a salir y yo contaba con bastante dispersión.

Las driades han demostrado ser tremendas en combate. Evidentemente al ser hostigadoras y no disponer de bonificadores de ningún tipo, contra unidades grandes tienen pocas opciones, pero son ideales para recibir cargas de caballerías o unidades pequeñas, la apariencia del Sauce es muy determinante.

También los forestales se han ganado un huequito en mi corazón. Esos diez centímetros de visión en el bosque son muy útiles para impedir ser cargados y para mantener fuera de su rango de carga a los rivales, y como arqueros son magníficos con esa HP5.

Por último la magia silvana. Solo usé dos hechizos durante toda la batalla y ambos son muy típicos, aún así disponía de la señora del río que podía haber impedido alguna carga o el toro se fortalece, que podría haber reagrupado alguna de mis unidades que huían, de todos

modos no hizo falta ninguno de los dos. La elección de objetos mágicos también fue muy acertada, la flecha lluvia de muerte es una desagradable sorpresa que el rival no puede contrarrestar y la poción de la sabiduría un hechizo extra que me fue muy útil y que hay que saber guardar para el final de la batalla.

Altos Elfos.

La explicación fácil de una derrota así sería echar la culpa a la lista, lo cual es cierto. Decir que un alto elfo tiene que meter dos magos de nivel 2, dos lanzavirotos y el resto de puntos en yelmos y carros, que la infantería élfica no sirve. Yo me niego a pensar eso.

Para empezar, la lista era mala de llorar. Descompensada, sin pegada, con los objetos mágicos muy mal pensados. Pero no me resigno a dejar a un lado la infantería, así que creo que la próxima lista que prepare de altos elfos (que será para la revancha) va a ir en la misma línea. Por supuesto, con muchos cambios.

Un lanzavirotos suele ser más útil que dos águilas, pero si encima me enfrento a un ejército principalmente explorador, donde no puedo evitar sus marchas, su función se reduce a cargar de dos en dos a la más pequeña de sus unidades y aún así no hacer mucho. Los leones blancos me gustan, pero solo como especiales, y para eso tuve que hipotecar a un héroe con un honor de 45 puntos. Su tozude



no sirve en mi planteamiento, ya que no voy a meter al general en una unidad pequeña de apoyo. En definitiva, que a lo mejor maestros de la espada habrían sido mejor opción.

En cuanto a los héroes, hice unas elecciones horribles, muriendo asañados ambos sin hacer nada. Dos magos resultan casi imprescindibles, me guste más o menos.

Cometí algunos errores gordos en el despliegue, sobre todo el de las sombras fuera del bosque. Al fin y al cabo, si llega a meter a los forestales en la casa me podría haber asañado, pero yo habría podido devolver el fuego, y los leones podrían cruzar por mitad

Epílogo

Génesis 4:8

Y dijo Caín a su hermano Abel: - Salgamos al campo. Y aconteció que estando ellos en el campo, Caín se levantó contra su hermano Abel, y lo mató.

del campo de batalla. Durante la batalla, de lo único que me arrepiento es de haber cargado con los leones contra las driades, pero diré en mi descargo que yo no sabía que fueran tan, tan, tan animales. Ese aspecto del sauce es una pesadilla. El resto de lo que hice... Bueno, tampoco tenía muchas opciones, o cargar rápido o morir a flechas, y esos malditos forestales disfrutando.

En definitiva, una batalla perdida antes de empezar, pero dentro de lo que cabe en una derrota, divertida. Nos volveremos a ver las caras.

5. Conversión de Elfo Oscuro a Tumulario

Bueno he decidido separar los 2 paso a paso del elfo oscuro y el del tumulario, por cuestiones de tiempo ya que no he encontrado una técnica que me guste para pintar piel Elfa Oscura.

He dividido en 2 el paso a paso primero conversión y después pintura.

Conversión del elfo oscuro a tumulario

La conversión de un elfo oscuro en un tumulario es bastante sencilla solo deberemos cambiar cabeza y brazos:

Piezas a usar:

- Cuerpo y piernas de un elfo oscuro
- Brazo de lanza de un elfo oscuro y de un esqueleto.
- Calavera
- Escudo de un elfo oscuro y brazo que lo sujeta
- Masilla verde (opcional)
- Cutter



Corta la lanza por donde están las 2 líneas. El corte es sencillo ya que el tope de la lanza hace que el corte sea recto y natural, lo mismo pasa

Por ekxw (www.ekxw.tk)

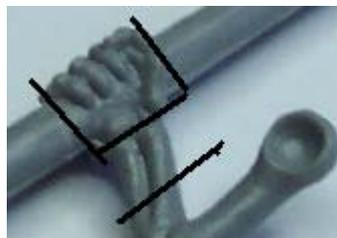
con donde están las cuerdas que sujetan la punta.



Corta por la muñeca la mano de la miniatura (tranquilos, no sufre, ya esta muerto.) Es un sencillo corte que es natural ya que hay una rendija por donde meter el Cutter.



Corta por la muñeca la mano del esqueleto como ya hicimos con la del elfo oscuro. Corta por donde coge la lanza el esqueleto, arriba y abajo con un corte transversal bastante sencillo.



Corta además un cacho de hueso de pequeño tamaño un poco antes de llegar al codo para hacer el cuello. (Si, el esqueleto necesita cuello.)



Une todo con "Superglue" como en la foto.

En caso de que el cuello haya quedado muy largo corta un poco de cuello.

(El de la foto es un poco largo lo corte un poco para que quedase mejor).

El resultado será algo similar a esto



Después con un alfiler mojado o la punta de un compás ir dándole puntitos a toda la zona hecha con masilla eso le dar un poco aspecto de cota de mallas.

Y ya esta nuestro tumulario terminado, ahora



Masilla

Este paso lo puedes obviar pero queda mejor según mi forma de ver si le pones un poco de masilla en plan cota de malla.

Como ya sabréis tenéis que mezclar amarillo y verde y hacer una bolita en este caso deberéis coger muy poca masilla, pero muy poca.

Y ponerla encima de las mangas de la camisa del elfo oscuro y aplastar con algo liso la masilla (Recordar mojar todo elemento que va a entrar en contacto con la masilla).



solo nos hace falta pintarlo. En la próxima sección lo pintare por partes, por eso no he unido los brazos, para facilitar el pintado.

Pintado del Tumulario

Antes de empezar:

Pinta la miniatura de negro y quita el exceso con un trapo suavemente.



Cota de malla y zonas doradas



Pintaremos las zonas que van a ir de dorado en marrón beige y las zonas que van a ir en metálico con una mezcla de mitril y negro.

Además pintaremos las cuerdas con marrón quemado.



Pintaremos encima de las zonas de marrón beige con dorado.

Aplicaremos una luz con una mezcla de marrón quemado y piel de alimañas a las cuerdas. Es una fina línea en la zona inferior, también se puede dar esta luz a los zapatos.



Aplicaremos un tintado de marrón avellana diluido con agua encima de las zonas doradas.

Y mezclaremos un poco de negro con tinta avellana y agua para aplicarlo encima de la cota de malla, esto lo oscurecerá.



Daremos una luz a las partes mas prominentes de la armadura con dorado

Y haremos lo mismo con una mezcla de metalizado mitril y negro en la cota de malla con mucho cuidado.

Ya esta hecha la cota de mallas

El faldón



Pintaremos con rojo Gore el faldón dejando ver el negro de las zonas mas profundas.



Pintaremos con naranja ardiente y rojo sangre en la parte mas baja del faldón donde daría la luz.



Pintaremos una fina línea de naranja ardiente en la zona inferior del faldón.

Siento que se vea tan mal pero al ser un degradado no se debe notar mucho.

La calavera

Es interesante tener un pincel fino para pintar la parte superior de la boca y los dientes un 5 | 0 suele ir bien.



Al quitar la pintura con el paño habrá quedado así, fijaros bien en las sombras que ha dejado el negro y respetarlas en la medida de lo posible.

Pintad con marrón beige sin meteros las zonas negras.

El marrón cuero va incluso mejor que beige.



en

el



Pintaremos con hueso deslucido dándole una aspecto mas natural, recordad que estamos aplicando luces.



Daremos la luz final con hueso deslucido + blanco cráneo solo a las zonas más prominentes.

Siento que me haya quedado tan mal, pero este tipo de cosas pueden pasar mirad como quedaría si lo hubiese hecho bien.

Además fijaros en lo bien que quedan las cabezas de khemry para los tumularios.



El pergamino



Pintad con marrón beige el pergamino dejando la línea negra de separación.

No tenía una foto mejor...



Mezcla marrón arenoso y marrón beige y aplica una luz.



Con marrón arenoso pinta el pergamino.



Con una mezcla de marrón arenoso y hueso deslucido aplica unas luces y pinta unas líneas en negro como si estuviese escrito.

La espada funeraria

El filo

Lo primero que tengo que explicar, es que para mí los tumularios llevan armas encantadas y desde que vi la portada del círculo de sangre, pues siempre quise imitar ese color verde fosforito, y después de muchos años logré hacer algo cansosamente parecido



Pintaremos con verde ángeles oscuros todo el filo



Pintaremos con verde goblin, unas líneas como si fueran filamentos de magia, en la punta deben estar completos.



Pintaremos con verde lima encima del verde goblin, esto le da una aire extraño como encantado.



Pintaremos con amarillo solar encima del verde lima verde lima (le dará aspecto más de filamentos.)



Para finalizar pinta encima con hueso deslucido eso le dará el toque fantasmal final.

El mango del arma



Tanto la mano como el mango como el brazalete están pintados con marrón beige.

Ahora el mango esta pintado con marrón beige y tierra arenosa.

El brazalete, con dorado.

Y la mano con hueso deslucido y marrón beige.



Ahora le aplicamos un lavado de tinta al brazalete. Hemos pintado con tierra arenosa la parte inferior de las cuerdas del mango.

Y pintado con hueso deslucido la mano en las zonas más prominentes.



Daremos la ultima luz al mango con tierra

Marenosa y hueso deslucido.

El escudo



Pinta con negro y elimina el exceso.

Pinta con marrón beige la calavera y las alas en rojo Gore.



Pinta con marrón beige y hueso deslucido la calavera y con rojo sangre las alas.



Da las ultimas luces a la calavera con hueso deslucido y a las alas con naranja ardiente.

Haz unas llamas en la parte inferior del

escudo



Pinta la forma básica de la llama con rojo Gore.

Pinta con rojo sangre por encima del rojo Gore.



Pinta con naranja ardiente encima del rojo Gore.

Pinta con solar encima del



amarillo naranja



Pinta con hueso deslucido encima del amarillo

Parte de atrás del escudo



Pinta con un morado la parte de atrás y dale unas pocas luces.

El resultado después de aplicarle una peana de tierra

La verdad es que se va a ver poco esta parte por lo que no pongáis mucho empeño en ella...



Tumulario

6. Humor: Historias de la Tormenta: Los Archivos Perdidos

AUTOR: @FOREROS DE MARCUSBELI: CRATEO

@FOREROS DE LA COMUNIDAD DEL MARTILLO: LORD CHEEWEY

Y aquí empieza la historia

En las lejanas colinas, la musculosa silueta de un hombre se dibujaba sobre una hermosa puesta de sol. Sus largos y rubios cabellos ondeaban al viento al tiempo que gotas de sudor resbalaban por su hercúleo pecho que subía y bajaba al compás de su respiración. En sus manos, un enorme martillo de guerra, ornamentado con las más bellas filigranas, se descargaba por enésima vez sobre el casco abollado del guerrero, que con la cara inflada por la hornada de hostias recibida se las intentaba componer como podía para escapar de la furia psicótica de su agresor a cuatro patas, mientras intentaba mantener la mayor cantidad posible de dignidad.

El joven macarra se permitió un leve sonrisa para que un rayo de sol se reflejara en sus dientes del blanco más puro. Segundos después agarraba al guerrero por la pechera...

- ¿Sabes qué, Archi?...

...Le incrustaba la nariz entre los ojos de un cabezazo,...

- Nunca me caíste bien...

...Golpeaba con su rodilla (adecuada y mágicamente reforzada con placas de armadura meteórica con toda la calidad de Gomgril & Co®...

- Pero te diré una cosa...

...Y pateaba de nuevo su cabeza como si fuera una balón de fútbol.

- A mi padre nunca le cayó muy bien ese advenedizo de Ulric...

Valten, elegido de Sigmar, favorito del emperador y salvador de los humanos decidió que, de momento, Archaon, elegido de los dioses del Caos y señor del fin de los tiempos, ya había tenido suficiente sesión de la humillación de ser el sparring que utiliza un simple avatar de un dios para reafirmar su personalidad y alimentar su ego, por ejemplo, pateándole las costillas hasta que se le claven en los pulmones, por lo que se fue a su tienda a untarse aceite en los músculos.

PERO EN ESE MOMENTO...

En la profundidad de la más oscura cueva, un concierto de sonidos metálicos retumbaba por toda la galería.

Este ruido era provocado por un grandioso guerrero, que golpeaba en estado de frenesí una especie de amasijo de metales y roca,

completamente en trance mientras gotas de baba caían de su boca abierta.

De pronto, el orco dejó de golpear y alejándose unos pasos alzó la vista hacia su obra, mientras en sus labios se dibujaba una sonrisa bobalicona.

La gente piensa que los orcos son idiotas, y están en lo cierto en la mayoría de las ocasiones. Esto es debido a que el poder llamado WAAGH! se rige por un sistema comunista, donde todos los orcos aportan la mayoría de su capacidad mental a este ente colectivo y el propio WAAGH! se dedica a redistribuirlo equitativamente. Lo que ocurre es que en muy raras ocasiones, cuando los orcos necesitan de verdad una Idea Jodidamente Buena, el WAAGH! concentra una gran cantidad de energía intelectual en el cerebro de un orco. Esto suele provocar la muerte del susodicho por estallido de cabeza, pero a veces el orco es lo suficientemente resistente como para soportarlo y llevar a cabo la proeza que se esperaba de él, que sus compañeros atribuirán a visiones y recados de sus dioses. Como en este caso.

Grimgor Piel de Hierro descansaba en una roca del esfuerzo de las últimas noches. Primero, su dios le había mostrado claramente el camino para crear Totems de Inigualable Poder, que contribuyeron en gran manera a las últimas batallas. Pero hacia siete noches le había sido revelada la jodida gran misión.

Sin más preámbulos le dijo a sus chicos que recogieran todas las armaduras y piedras que encontraran y las metieran en una cueva, y que se pusieran a hacer guardia, ya que el tenía que mantener una conversación muy seria con los dioses durante una semana.

Ahora contemplaba el resultado con cara de satisfacción. Pero faltaba algo. Las cosas no son nada antes de ser nombradas, y solo el tendría la capacidad para bautizarlo.

- Go...Gorkozinger Z...-Mascullo lentamente. Poco después, comenzó a reír.

- ¡¡¡¿¿¿QUÉ SIGNIFICA ESO DE QUE AUN HAY ORCOS POR NUESTRAS TIERRAS????!!!

Valten, elegido de Sigmar, bramaba en su tienda de campaña agitando el martillo por encima de su cabeza. El mensajero estaba arrodillado delante de él temblando como un flan.

- Mi...mi señor, me temo que así es. Nuestros más recientes informes hablan de un gran movimiento de tropas en los bosques del sur. Todo nos hace pensar que

en realidad no se retiraron del imperio. -El emisario hablaba entrecortadamente- Quizás utilizaron una hábil maniobra de diversificación para atraer nuestra atención y engañar así a nuestros puestos de vigilancia.

Hacia una semana los batidores imperiales habían divisado desde una colina a un enorme grupo de goblins que marchaban por un valle en dirección a las tierras yermas agitando los pañuelos blancos como gesto de despedida y cantando a coro "Aibó, Aibó, a casa a descansar", además de dejar escrito con piedras en un prado un mensaje: "Valten nos da miedo, Nos marchamos, pero en serio ¿eh?, que nos vamos todos".

Al ser informado, Valten se lo tomó como otro gesto de respeto y temor hacia su persona, y entre sonoras carcajadas de victoria convocó a todos sus soldados para hacer una enorme "Fiesta de la victoria". "Ah, sí"- pensó el batidor- "luego estaban sus "fiestas de la victoria", con cerveza barata y mujeres gratis."

- -Es obvio que han subestimado mi inteligencia - dijo Valten- si creen que pueden conseguir que piense que un grupo de orcos permanece todavía en nuestros bosques. Tranquilízate, los orcos son estúpidos, pero ninguno es tan estúpido como para intentar engañarme. Y ahora déjame, que van a venir mis masajistas, y luego me toca la sesión de escarmiento con Archi.

El batidor suspiró antes de dejar la tienda. Si el precio que había que pagar por poder manejar el Ghal-Maraz era tener la capacidad intelectual de un múgel lobotomizado, él pasaba.

Al amanecer del tercer día, Valten, Avatar de Sigmar, miró al este. Después de que el sol le hubiera quemado las corneas (eso es lo que pasa cuando miras al este al amanecer, por mucha especial de 4+ que tengas), se volvió a meter en su tienda para prepararse para la batida.

Él y diez de sus más valerosos caballeros se internarían en el bosque para aniquilar a los últimos reductos orcoides que quedarán. De cuatro patadas separó a sus compañeros del montón de restos de comida, charcos de vino, vómitos, mujeres desnudas (y un hombre, aunque a pesar de eso todo el mundo respetaba a Sir Guy como uno más), y rayas de polvo de piedra bruja, consiguiendo así la Fuerza Altamente Cualificada encargada de exterminar todo lo que fuera verde y se moviera.

Veinte minutos después los diez guerreros formaban en línea dispuestos para la batalla. Armaduras bruñidas en oro, espadas refulgentes al sol de la mañana, cabellos rubios mecidos por la brisa matutina, y unas dentaduras Profiden que eran lo más de lo más en Altdorf.

Valen sintió que era el momento de marcarse un tanto y de soltar uno de esos discursos que

marcan época, y además había estado esperando esta oportunidad desde hacía bastante tiempo. Sacando disimuladamente la chuleta de los pliegues de su armadura, comenzó:

- Hijos del Imperio...Desde estas montañas más de cuarenta siglos os contemplan, veo en vuestros ojos el mismo miedo que atenazaría mi propio corazón, pero oidme, se romperán las lanzas, aunque por siempre perdurará nuestro espíritu. Huid ahora, y viviréis, por un tiempo al menos, hasta que alguien acepte mi reino por un caballo. Sed fuertes y No Subestiméis el poder del Lado Oscuro, pues Yo Soy Vuestro Padre, y resumiendo, hagamos que esos cabrones traguen plomo, joder.

Las lágrimas corrían por las mejillas de los valientes caballeros, algunos de los cuales se habían arrodillado al no poder contener la emoción. Poco a poco, comenzaron a bramar con gritos de júbilo y vivas a su salvador y señor.

Valten, Avatar de Sigmar, miraba satisfecho el resultado de sus palabras, incluso entre los batidores, llanos e ignorantes pueblerinos, habían calado hondo sus palabras, pues como los caballeros, lloraban y se habían tirado al suelo, en un gesto inconfundible de humillación hacia la imponente presencia de sus palabras.

- "A ver quien superaba eso... - pensó Valten - Quedaría registrado en los anales de la historia como una referencia para los líderes que llegarían después de él, incluso se iba a plantear al grabarlo como epitafio en su tumba....Ah, esto de ser el salvador de la patria es tan sacrificado...."

Una vez que se marcharon los caballeros, y los batidores pudieron parar de reír, cosa que fue harto complicada, una pequeña presencia verdosa oculta en el medio del bosque ensilló su caballo y partió presto por el mismo camino que los caballeros.

- ¡¡¡Gobrak!!!, ¡Maldito bastardo, aparece aquí ahora!.-

Grimgor todavía se encontraba extenuado por el esfuerzo de los últimos días, y aun le duraba el chute de energía Waaagh recibido por su cerebro, cosa que no contribuía en absoluto a aliviar su mal humor.

-¿Que deseas, jefe? - Gobrak hablaba muy bajo, ya que los ataques de dolor de cabeza de Grimgor solían ser arreglados con la teoría de que un clavo quita a otro clavo.

- ¿Como va la maquina? ¿Siguen sin encontrar a nadie?...

- Ratagrat sigue a ello, aunque hemos conseguido que se mueva, todavía no sabemos como diablos se utilizan los cañones.

- De acuerdo, ¡Fuera de mi vista, idiota!

- "Maldita sea, - pensó Grimgor- Uno tiene un plan Jodidamente Genial para montar un cristo al revés en el maldito corazón del imperio, se tira cuatro días sin dormir y alimentándose exclusivamente de ectoplasma verde a causa de una revelación mística de su Dios, para construir una maquina de destrucción masiva que haría tener un orgasmo a cualquier emperador, y no se le ocurre dejar un puto manual de instrucciones grabado en una piedra...Era como para estar de mal humor...Y aun encima seguía sintiendo el molesto impulso de reflexionar acerca del sentido de la vida, en vez de pensar a donde ira el siguiente hachazo...."

En ese momento un goblin entro por la puerta con cara de pánico.

- Seño' ito, seño' ito -dijo la pequeña criatura- No' han mandao un mensa'e de Dijkstra, que 'ice que han salio unos machacas del campamento del rubiales para mata'no a tos. Que 'ice tambien que no tienen ni tre' garras de frente entre tos y que se va a intentá infiltrar enre ello, pa llevarlo al desfila'eo...

Grimgor sonrió en la oscuridad, eso era lo que necesitaba en ese momento....

- Buena' tarde...Menua borrachera la de aie, ¿no?

Dijkstra acababa de salir de un bosque justo cuando pasaba la comitiva con Valten a la cabeza. En veinte minutos se había construido una armadura con cuatro cazuelas que le robo a los batidores, y le había echado a la mula que montaba una alfombra con lentejuelas por encima, de manera que un rinoceronte borracho en un día con niebla podría llegar a creerse que era un caballero de la Reiskgard, si se lo dijera el dios de los rinocerontes en persona.

Pero claro...Los rinocerontes son bestias estúpidas.

- Saludos, sir...eh...- El caballero titubeo...- ¿Konrad?

- No, joe, 'konrad fue el que e'tuvo aier golpeando lo 'uevo de Garra de mue'te con el ma'tillo del jefe, yo soy Sir Engheti...¿tacue'da?

- Ah si...Que divertido fue eso, sobre todo cuando después le pintamos las plumas con lunares rosas...Que gran noche...

Dijkstra suspiró...Desde luego, era indispensable, por todos los medios, impedir que una raza tan sumamente estúpida gobernara el mundo. Era lo único que impedía que se echara a llorar allí mismo. Solo tenía que aguantar hasta el desfiladero...Solo hasta el desfiladero...

- ¡¡Nobles Caballeros!!, -gritó Valten, volviendo grupas- Marchad con cuidado, pues no sabemos con que primitivas

trampas y artimañas habrán subestimado estos achaparrados seres nuestra superior inteligencia. Pues aunque inútiles ante nuestro intelecto, nuestros caballos podrían llegar a ser engañados. Continuemos hacia nuestro glorioso destino...

Una lagrima comenzó a resbalar por la mejilla de Dijkstra...

En ese momento Valten se volvió hacia él, y comenzó a cabalgar hacia él.

- "Mierdamierdamierdamierda, -pensaba el goblin, estremeciéndose-mehandescubierto, mierdamierdamierda"

- ¡Caballero! -Dijo Valten una vez frente a él- No os conozco ni se que valerosas hazañas habéis llevado a cabo, pero en vuestras lagrimas y en la emoción que recorre vuestro cuerpo estremecido, sin duda causadas por mis palabras, puestas por el mismísimo Sigmar en mi boca, veo un corazón puro y noble. Por tanto os pido, que cabalguéis conmigo en cabeza hacia la gloria que nos espera. ¡¡¡POR SIGMAR!!!

Dijkstra rompió a llorar.

- *Dime Zascandil -Dijo una voz en la oscuridad de la foresta- , hijo de Mandril...¿Que ven tus ojos de elfo?*

- *La penumbra domina el horizonte - Contestó otra voz grave y solemne-Rodogil, hijo de Algiardin, y además, se me ha corrido el rimel, y escuece que algo horroroso....*

En la profundidad del bosque, nadie puede oír tus gritos

Valten se detuvo en la linde del llamado por los lugareños "Bosque del conejo muerto", por las oscuras leyendas del hechizo de un conejo fantasma que se aparece tocando un tambor sin dejar dormir ni a cristo. Con un gesto teatral, volvió grupas en su caballo y levanto la barbilla, cosa que Dijkstra ya había identificado como señal inequívoca de que iba a soltar una de las suyas. Se mordió el labio.

- ¡Oh, gloriosos caballeros!, He aquí la débil frontera que separa la civilización de la barbarie. Mas allá del borde de este bosque, no podemos esperar sino la muerte y desolación a cada paso que demos. Fuertes deben permanecer nuestros corazones en las sombrías horas que nos esperan, y decididos nuestros pasos. Pero es también momento para la gloria, pues por largos años serán recordadas las hazañas que llevemos a cabo en este fatídico día. Por tanto, llegado ha el momento de que vos, Sir Golbiad, - Dijo señalando al susodicho, un tipo escuchimizado que estaba con ellos porque conocía todos los prostibulos del imperio - abriréis la comitiva. No os preocupéis, ya que no nos entrometeremos cualquier

combate que os surja, pues en verdad os habéis ganado con creces la oportunidad de alimentar vuestro honor, ya de por sí grande, en este viaje, luchando en combate singular con cualquier enemigo que aparezca, sin importar lo temible que sea. Id ahora, pues veo en vuestra expresión que os puede el ansia de batalla.

Los caballeros enmudecieron ante semejante muestra de generosidad, y no queriendo llevar la contraria a su señor, formaron en semicírculo en la retaguardia de Sir Golbiad.

- Esto...-Empezó, con la voz entrecortada por los sollozos- En fin... Supongo que no queda más remedio.... Mierda... Hijos de puta...- Murmuró por lo bajo.

El camino era bastante, por así decirlo, viejo. Los árboles crecían sobre los árboles, en una especie de canibalismo vegetal, en la lucha por alcanzar el mas leve rayo de sol.

La comitiva viajaba muy lentamente, en parte por la exagerada precaución de Sir Golbiad, y en parte por las ganas de los caballeros de permitir que este se tomara todo el tiempo del mundo. De repente de los bosques surgió una voz.

- ¡¿QUIENES SON LOS QUE OSAN ADENTRARSE EN LA TIERRA DE LOS ELFOS?! RESPONDED AHORA O MORID.

Valten se irguió en su caballo, metiendo la barriga.

- Mi nombre es Valten, elegido de Sigmar. Y, hablando en plata, yo me adentro por donde me sale de los cojones.

Dijkstra comenzó una velada maniobra de ocultamiento entre los caballeros. En ese momento, una flecha paso silbando al lado de su oreja, yéndose a clavar en la silla de Valten, a dos dedos de su entrepierna, y a todos los caballeros les entro un repentino picor en dicha zona. Un movimiento en los arbustos fue sucedido por la aparición de un elfo, vestido de negro y con un clavel en el pelo, desarmado.

Los caballeros agarraron las espadas.

El elfo levanto la mano.

Se oyó el sonido de ocho cuerdas tañéndose.

A los caballeros les volvió a picar la entrepierna.

El elfo bajo la mano.

- Bien, ahora que hemos acercado posiciones, quizás me podríais decir que hacéis en MI bosque. Tengo negocios que atender, y vuestra presencia me es....¿como decirlo?...Molesta.

- Nos dirigimos a las llanuras del este, a aniquilar los últimos reductos de presencia pielverde en nuestras tierras.

- Claro, claro...No sois los primeros en pasar por mi bosque. El caso es que mis chicos y yo estábamos en medio de una fiesta, y

vuestra intromisión nos la ha aguado...¿Como nos pensáis compensar?

- ¡¡¡¿COMO?!!! - Bramo Valten- El elegido de Sigmar no necesita pedir permiso a nadie, Yo...

-Veras, -Le interrumpió el elfo - te voy a hacer una oferta que no podrás rechazar. Vosotros nos dejáis que cuidemos vuestros caballos, armas y armaduras, y nosotros permitimos que exista algo mas que el cunilingus en vuestras vidas cuando salgáis de este bosque.

En ese mismo instante, el elfo se fijo en Dijkstra. Lentamente se encamino hacia él, y le hecho una mirada de arriba a abajo. El goblin tragó saliva. Si no salía bien lo que había pensado, moriría, y si salía bien, probablemente también moriría, pero no aquí, ni ahora.

- Tenéis una facha ciertamente extraña, caballero. El tono de vuestra piel es un tanto verdoso. ¿No estaréis ocultando algo, no? ¿Podríais decírselo a este viejo elfo?

El pielverde asintió lentamente. Inclinandose murmuro unas palabras al oído del elfo, y a este se le desencajo la cara. Pálido como la cera, hizo algunos gestos hacia los árboles, y dándole la espalda a los caballeros, se dirigió a lo profundo del bosque, no sin antes decir algo.

Horas después, ya fuera del bosque, y mientras Valten le ensalzaba como ejemplo a seguir por todos los demás, Dijkstra reflexionaba. Si Grimgor se enteraba que se había hecho pasar por familiar suyo, lo mataría. Si Paracetamol, capo del clan del conejo muerto se enteraba de que le había mentido diciéndole que Grimgor sabia que estaba allí, sin duda que también lo mataría, pero con mas imaginación.

A pesar de todo, recordarle que sabia lo del 74, en Nuth, surtió el efecto adecuado, y de momento seguía vivo, que era lo que importaba.

- ¿Pero que diablos fue lo que paso en Nuth, Paracetamol, hijo de Gelocatil? -Comentaba horas después un elfo en el bosque

- Eso no te importa, pero ya que eres mi segundo, te confiaré que los comienzos siempre son duros. A veces demasiado duros. Y el mio fue tremendamente duro.

- Y ese comienzo... ¿No sería también algo verde?

- No tientes tu suerte.

- Perdonad, señor. Aun así, el rubito era de lo más mono.

- Claro...De lo más mono...

Una comisura se torcía hacia arriba, mostrando unos colmillos que de momento describiremos como unas jeringuillas a la antigua, mientras que su propietario se miraba por enésima vez en el espejo, levantando una ceja en gesto sugerente.

Mi nombre es Von... Manfred Von.

Lo peor de todo era que le encantaba como sonaba.

Y a esa zorra de Buffy, me la zombificais para mañana

Manfred Von Carlsberg estaba furioso, o al menos intentaba aparentarlo por todos los medios. Era consciente de que acababa de quedar como un perfecto imbécil delante de todo su maldito ejercito, aunque a ninguno de sus soldados pareciera importarle, si bien es cierto que ninguno de sus soldados solía mostrar mucho interés por nada que no fuera...por nada en general.

Lo que mas le molestaba eran los otros vampiros. Esa pandilla de advenedizos a los que ahora les había dado por inventarse chascarrillos y enseñar a los zombies a bailarlos por todo el campamento le estaban empezando a poner de los nervios, aunque los tuviera ya podridos. Decidió ir a dar una vuelta.

- "Estaba ahí delante. - Pensaba con amargura - Ese maldito vejestorio calvo estaba ahí delante, con un charquito debajo de sus pies, en las puertas de una ciudad con los muros totalmente destrozados, sin provisiones, con una población presa del pánico, y con la mitad de sus defensores muertos, heridos o en prostibulos aprovechando sus últimas horas de vida. Yo tenia detrás de mi al mayor contingente de muertos que jamás hubiera pisado el imperio. Entonces...¿Que diablos fue lo que ocurrió?...Además, los esqueletos llevaban alabardas...¡Alabardas, por todos los infiernos! Eso SI es tener clase, joder. ¿Que coño fue lo que hizo que decidiera volverme al campamento? Se que el viejo dijo no se que de que hacia cuatro siglos se había cargado a no se quien...pero...Mierdamierdamierda.... - Se volvió para desintegrar con un gesto de su mano unos zombies que llevaban tres días bailando sin parar - No lo entiendo."

De repente, uno de sus nigromantes apareció ante el, arrodillándose.

- Habla.
- Monseñor, ha llegado una carta para vos. No tiene remitente.
- Leela.
- "Mi querido chupasangres:

Espero que al recibo de esta carta se encuentre vuesa merced sano y salvo en su campamento, al que con tanta rapidez decidió huir...digo, retirarse con tamaño ejercito.

Asimismo espero que su estado de animo no haya decaído, porque ser incapaz de conquistar un pueblucho sin defensas y medio arrasado con la superioridad numérico a favor es algo ante lo que muchos generales de vuestra talla

fracasaron con igual estrépito. Mandaba esta carta con la intención de comunicarle al saco de huesos que escucha, que se dejó olvidado algo en nuestra bienamada ciudad. Así que cuando usted lo desee es perfectamente libre de venir a recuperar su dignidad. Sin más se despide, recomendándole descanso, un servidor de su majestad imperial...

Luthor Huss

PD: La carta esta impregnada con esporas de gusano de las tumbas. Espero que disculpe mi descuido.

PD.PD: Por si no esta vuesa excelencia lo suficientemente furioso: MI SEGUNDO NOMBRE ES HE-MAN DE GREYSKULL

PD.PD.PD: A mamar pollas, colmillitos."

Manfred respiró, aunque no lo necesitara. Respiró una vez mas. Respiró una última vez. El nigromante permaneció inmóvil.

- ¿Y bien? -Pregunto con voz calmada
- ¿Y bien que, mi grandioso señor?
- ¿A que esperas para salir corriendo?

El sol se puso.

- 'Efe, ¿Fa'ta musho? - El que hablaba era Sabandijo, ingeniero goblin jefe del ejército de Grimgor.

Habían pasado ya dos semanas y lo único que habían conseguido era que el enorme ingenio mecánico gateara y dijera "Mama" y "Papa". El ejército de Grimgor, desde luego, no estaba en sus mejores días. Lo que parecía un arma de destrucción se había convertido en un engorro. A pesar de todo, Grimgor no se rindió, y ahora estaba a punto de probar la ultima de sus ideas. Esta le vino cuando escucho la leyenda del "Bosque del conejo muerto", y del fantasma que lo habitaba. Así que mando a diez de sus mejores cazadores a por el conejo espectral que le daría la energía que necesitaba.

De todas formas, ya habían pasado tres días, y los cazadores aun no habían vuelto. De repente, un goblin bajo del árbol.

- ¡¡¡¡'eefe, 'eeje!!!!, Gobrak viene ahi, pe'o vien'e e' solo.
- Perfecto - Mascullo el orco.

Efectivamente, un maltrecho orco se acercaba cojeando con cuatro flechas clavadas en la espalda, y alzando con expresion triunfante un saco donde se escuchaba un leve tamborileo.

- Mi querido Gobrak, ¡Cuanto celebro tu regreso! ¿Dónde están los demás? -Dijo Grimgor, como si le importara.
- Nos...nos atacaron los elfos. Jamás los vi tan furiosos. Tuve que dejarlos atrás a todos. Temo que estén...que estén...En fin, ya sabe cual es el destino de los capturados por los elfos. ¿recuerda al "Desgarrador"?

- Si, si...Muy bien. Veo que traes lo que te pedí. Ahora puedes marcharte a descansar.

- Gracias señor...Esto...¿Señor?

- Dime, mi buen Gobraak...

- ¿Que diablos fue lo que paso en Nuth, en el 74?

Grimgor se quedo pensativo por un momento.

- No tengo ni la mas remota idea.

- Cabrones de mierda, el sistema es una mierda, si eso es lo que queréis, hundíos en la mierda, pero a mi no me arrastréis, pues si no os enterareis, de quién es mi primo el payo.

- Yo soy tu primo el payo, hijos de la gran puta. Nos gobiernan una putas. Con las leyes yo me rayo, pero paso y no me callo, y canto esta canción tan bruta.

- TU TUTU TU TU TUTU, TU TU TU TUTU TUTU.

Los enanos estallaban de euforia, la actuación de Sporro y su primo el Morro, estaba siendo un éxito, y todas sus letras estaban siendo coreadas por la etilizada multitud. Cuatro tambores eran mas que suficientes como para marcar un ritmo musical mas que aceptable para un enano, máxime si además es un "Mateitor", la peligrosa y archiconocida banda rebelde de los barrios bajos de Karaz-Ocho-Picos-Y-Pico, y son dos de sus mejores bardos los que ponen las letras.

Y lo mejor de todo era que después tenían pelea. Es divertido ser un "Mateitor".

Con un gesto solemne, como si supiera de antemano qué debía hacer, Grimgor agarró al conejo del saco, y se cortó un dedo con Gitsnik. Bañando al conejo con su sangre, lo alzó lentamente hacia la inmensa joya que adornaba el pectoral de la infernal maquina. Ésta brilló durante unos breves segundos, hasta tomar una textura gelatinosa, permitiendo a Grimgor introducir al conejo en su interior.

En la oscuridad de la cueva, el corazón de Gorkozinguer Z comenzó a latir.

**El cielo esta enmartillado,
¿Quien lo desenmartillara? El
desenmartillador que lo
desenmartille, buen
desenmartillaro será**

Dijkstra reflexionaba acerca de los últimos días de su vida...Es decir, las próximas dos

semanas, porque de cualquier manera alguien lo iba a terminar matando. Ya fuera el elfo julandrón, Grimgor, cuando se enterara de lo que había hecho, o Valten, si descubría su verdadera identidad, aunque esto último le preocupaba mas bien poco.

También pensaba en las dos semanas anteriores, pero en esta más bien poco, ya que la mente goblin es fundamentalmente pragmática, y no desperdicia capacidad mental en cosas como "Ah, si no hubiera..." o "Ojala hubiera...", debido a que son cosas que no llevan a nada y los goblins no andan precisamente sobrados de materia gris.

El caso es que el pobre pielverde necesitaba rápidamente cubrirse las espaldas como fuera, y un arriesgado plan comenzaba a tomar forma en su mente. Echó un disimulado vistazo a su alrededor e hizo recuento...

Lord Duncan estaba como siempre fumando uno de sus cigarros de hierba especial, mientras no paraba de insistir en lo lindas que eras las mariposas. Sir Golbarak era el perro faldero de Sir Galvor, que era el perro faldero de Valten. Esta relación anulaba a ambos ya que el primero intentaba por todos los medios arrastrarse y humillarse en el fango delante del segundo para que Valten pensara que Sir Galvor no le daba la suficiente coba, y este procuraba ponerse al nivel de Golbarak, en una francamente patética competición de mezquino servilismo, y ruin zalamería.

Luego estaba Sir Guy, que no paraba de echarle miraditas sugerentes a Lord Patrick. Bueno, al principio del viaje eran miraditas sugerentes, y luego empezó con los comentario de "Aquí hace mucho calor, ¿no?" o "Permiteme que te unte la grasa, que te vas a torcer el brazo", y también "Creo que ire a bañarme al río, ¿Me acompañáis, Patrick, Y-no-hace-falta-que-traigas-ropa-porque-los-dos-somos-hombres-y-no-tenemos-nada-que-ocultar-no?"...Lord Patrick solo pensaba en comparar sus músculos con los de Valten, y en untarse grasa, y más grasa, que parecía un trozo de tocino, el hombre. Por ultimo esta Sir Kafre, que nunca hablaba, nunca hacia movimientos bruscos, nunca se reía, nunca hacia pis...Era una especie de Arnold Swatzenaguer pero en caballero del lobo blanco. De todas maneras, Dijkstra estaba seguro de que estaba muerto, aunque tampoco se había molestado nadie en comprobarlo.

Lo cierto era que una banda de urogallos cojos con un loro con Metallica a toda hostia habría sido perfectamente capaz de tender una emboscada a este grupo, así que llego a la conclusión de que su plan tenia unas probabilidades de éxito del 140%, aproximadamente, y se echó a dormir encima del caballo.

Durante la noche, despertó, y en completo silencio salió de su tienda. Dirigiéndose al bosque, y dando gracias a sus dioses de que su abuelo hubiera sido un chamancejo de segunda, y le hubiera enseñado, de palo en palo, las propiedades de algunas plantas.

- "E'ta son seta' de lo de la' bola'...", decía, "Te pue'e coloca' con ella, pero cuidao que enganchan".

Si señor, su abuelo si que era un tío enrollado. Lastima que durante una de sus "Comunicaciones con los espíritus" confundiera a un oso con una seta. Al menos una parte del oso. Lo cierto es que al final consiguió arrancarla, pero al oso no le hizo ni puta gracia, y se lo cargo de un zarpazo. Pero el viejo se fue a la tumba con un recuerdo que el oso echaría de menos el resto de su vida, su "setita".

Tras buscar un poco entre los arbustos, y blasfemar un rato tras agarrar de forma decidida un manojo de ortigas caníbales de Loren (Muy buenas para atarlas a un garrote y añadir un nuevo mundo de sensaciones a cada golpe), encontró lo que estaba buscando. Lo machaco un poco y lo metió en una botellita llena de agua, junto a un par de gargajos y pis. Esto ultimo no era necesario, pero sabiendo para que era Dijsktra lo consideró más que adecuado. Volvió al campamento.

Una vez allí, al lado de la tienda de Valten, se dedicó a montar algo de escándalo, hasta que Valten salio medio dormido.

- ¡Pero que coj...! Ah, eres tu, mi buen Dijsktra. ¿Que haces levantado a estas horas?

-Nada, mi se'or. Tan solo iba a de'truir e'ta pócima demoníaca ma'cada con circulo blasfemos que encontré en el bo'que - Dijsktra mostró el frasquito, que tenia una calavera mal dibujada con un carboncillo, y el nombre de "Crecepitos" bien claro y legible. La calavera tenia tetas.

- Hum...y dime...¿cuales son los efectos de semejante abominación?

- Dicen que la usan los ado'adoes de eslanes pa sus orgías y celebraciones. Y sus efectos son permanentes. Creo que leh concede un....como decilo....Vigor extraordinario.

- -Además de la condenación eterna de su alma para toda la eternidad en el peor de los infiernos durante mas de mil años de el peor de los tormentos imaginables por el hombre mas loco y desquiciado, no lo olvides, mi buen Dijsktra. ¡Ah, no puedo permitir que esto caiga en manos de alguien de voluntad mas débil que la mía! Dámelo, yo, Valten, Avatar de Sigmar, me ocuparé personalmente de destruir su contenido, y salvar, una vez mas, a los hombres de la corrupción del caos. Vete ahora, pues debo llevar a cabo esta empresa en soledad.

Diciendo esto, Valten se metió en su tienda, dejando fuera a Dijsktra. El goblin sonrió para sí, contó mentalmente.

- "Diez...nueve...ocho...siete...seis...cinco...c uatro...tres...dos...uno..."

En ese momento, unos sonoros ronquidos comenzaron a sonar en el interior de la tienda.

"Aja, -pensó el pielverde- Ahora es el momento". Rápidamente entro en la tienda y salió de la misma con un objeto entre las manos y en menos de tres minutos estaba lo suficientemente alejado del campamento como para atreverse a abrirlo.

Gal-Maraz, el martillo sagrado del imperio, daño de los pielesverde, azote del caos, defensor de los hombres, y ocasional cascanueces, estaba en sus manos. Se sentía importante. Incluso se sintió tentado de agarrarlo, solo un poquito. Y cometió un error. Lo agarro.

- ¡¡¡¿QUIEN OSA EMPUÑAR EL MARTILLO DE SIGMAR?!!!! ¡¡¡HABLA DESCONOCIDO, O LA FURIA DE LOS CIELOS CAERA SOBRE TU CABEZA!!! -La voz retumbaba en todo el valle, sin embargo, parecía como si solo Dijsktra fuera capaz de oírla.

- Esto...¿Y quién eres tu?

- ¿Qué? ¿Cómo que quien soy yo? - Respondió la voz, ya no tan atronadora.

- Si, pregunto que quien eres tu. Mi abuelo me enseñó que las cosas no hablan. Al menos no antes de tomar setas.

- ¿Abuelo?,¿Setas? ¿Pero se puede saber que palabras son esas para el elegido de los Dioses, Aquel Que Empuñará Gal-Maraz Cuando El Cometa De Dos Cabezas Surque El Cielo?¿Quien eres tu?

- Dijsktra Roepiernas, de la tribu de los narices rotaz, para servirle a usted, señor martillo.

- ¿Señor Martillo? Yo soy parte del mismísimo Sigmar, y la profecía cuenta que despertar para guiar al portador del martillo a la gloria y...a...la...vic...- El martillo comenzó a darse cuenta de que habia algo que no encajaba.

- Pues anda, que te has lucido, como guía.

- Un momento... ¿Tribu?, ¿Setas?, ¿Narices Rotaz?.... Tu no serás un...

- Un goblin, si señor, mal que le pese. Y ahora que nos hemos presentado adecuadamente y cada uno sabe su lugar, hay algunas cosas que debería explicarme.

A miles de millas de allí, el cadáver de Sigmar se revolvía en su tumba.

Hues la vida es sueño, y los sueños, sueños son

Valten abrió los ojos. Es cierto que los abrió en un lugar que desconocía, y que no era, ni con mucho, aquél en donde se había quedado completamente narcotizado, debido a el sagrado deber de impedir que a malas manos llegara aquella pócima blasfema, en un glorioso intento de defender una vez mas a la humanidad de las astutas embestidas de los poderes malignos.

Total, que lo que vio a su alrededor pareció un puto cuadro de lo que en otra dimensión habría sido denominado de estilo totalmente surrealista, con relojes doblados y corriéndose (Que guarros) por las plataformas, que, sin ningún sentido existían sin cuerdas, o punto alguno de apoyo, y de (Quién sabe por qué) una familia de gnomos fumándose unos porros debajo de una seta de tamaño gargantuesco.

Obviamente, lo primero que se preguntó Valten era si le habría crecido de verdad del pito, y acto seguido, y mucho más decepcionado, se pregunto que coño hacía allí.

Claramente, fue incapaz de darse una respuesta satisfactoria.

Comenzó a caminar, hacia lo que parecía el horizonte, aunque en el mundo de los sueños ácidos, el horizonte puede estar mas cerca de lo que piensas, por lo que antes de darse cuenta, y a pesar de que parecía que había una enorme llanura delante de sí, después de dar tres pasos, comenzó a caer en el infinito.

La verdad es que era un infinito bastante cutre, porque llegó al suelo tan rápido que solo tuvo tiempo de darse un pequeño costalazo que, si bien fue suficiente para que se cagara en la puta madre del dios creador de los sueños, tampoco lo fue como para matarlo.

Una vez que se incorporo, apareció una figura delante de él. Valten se irguió, con la poca dignidad que le quedaba.

- ¿Quién eres tu, que osas presentarte ante el avatar de Sigmar, Dios de Dioses?-dijo en tono rimbombante.
- -Soy el espíritu de las navidades pasadas, pero como en la academia de espíritus andaban algo cortos de personal, me dijeron que viniera a decirte que dentro de poco se te aparecerá aquí Sigmar en persona, ya que quiere que le expliques ciertas cosillas de las que no esta muy convencido.
- ¿Como?¿Que?¿Jar!?
- Lo que oyes, muchacho. Parece ser que las has cagao en algo, y ya sabes, mess with the best, and die like the rest, esto es, que sayonara baby por lo que te queda, ya que te van a cantar las cuarenta. O sa que Adiós Amigo (En estaliano en el original). ¿Capicci, bambino?- Dijo el espíritu de las navidades pasadas demostrando en una única frase que había sacado la máxima nota en la academia de espíritus en lo que se refiere a idiomas, con un completo dominio del imperial, albiones, tileano, nippones y estaliano en una única frase.
- ¿Quieres acaso decir que Sigmar, mi Dios, va a aparecer? Sin duda alguna tiene un importantísimo mensaje que darme.
- Bueno, la ultima vez que lo vi, no parecía estar demasiado contento, pero bueno, este es tu sueño, y sin duda alguna eres libre de hacer lo que quieras...

- ¿Lo que quiera?-Respondió Valten, esperanzado.

- Lo que quieras menos ESO.

- Vaya...Pues entonces gracias por la noticia, así que dile a Sigmar que me busque, ya que estaré por ahí dando rienda suelta a mis más puros deseos y esas cosas.

- Fale, total, pa lo que me pagan, y pa salir cada cinco años, siempre que hay algún avaro que debería soltar guita al sindicato, no me pienso preocupar por lo que haga un salvador de la patria de segunda...

- ¿COMO OSAS?

- Piérdete, rubito. - Dijo el espíritu, desvaneciéndose.

- "Mierda", pensó Valten. "¿Y ahora que cojones hago?". Miró a su alrededor.

Los relojes seguían escurriéndose, pero ahora marcaban las dos, hora de comer, por lo que Valten empezó a masticar uno de ellos. Acto seguido decidió que lo mejor sería seguir caminando hasta encontrar algo que mereciera la pena, aunque en ningún momento dejó de pensar en hermosas mujeres desnudas, solo por si acaso. No tuvo éxito..

Después de algún tiempo caminando, encontró a un hombre sentado a la orilla de un río, pescando con una cutrísima caña de pescar. Este le saludo con una mano.

- ¿Quien sois, humilde pescador? Responded, pues es Valten, Avatar de Sigmar quien os lo pregunta.

- Pues mira, muchachito, soy Magnus, injustamente llamado el piadoso.

- BLASFEMO, ¿Como que injustamente? Magnus el piadoso, salvó al imperio de la amenaza del caos en la mas gloriosa batalla que recuerda el imperio.

- Si, tienes razón, - Respondió el viejo, meneando la cabeza.- Pero hubiera preferido que se me apellidara el Exterminador, o el Aniquilador, en vez de El Piadoso. Eso no tiene ni puta imagen comercial. No hay un jodido luchador de wrestling que se apode el Piadoso. ¿Te lo imaginas? ¿Dando de comulgar a su rival antes de cada combate? Por Diox, no...

- Bueno, en eso te tengo que dar la razón...

- Joder si me la tienes que dar. O sea, que uno se tira mas de veinte años de su vida preparando el gran golpe, aniquila miles y miles de inocentes para justificar su guerra contra el caos, tortura a los prisioneros, establece un sistema de comisionariado para las unidades, ¿y lo que mejor se le ocurre a la prensa es llamarme Magnus "El Piadoso"? Anda y no me toques los cojones.

- ...-Dijó o suspiró Valten, sin palabras.- Bueno, en fin, creo que va siendo hora de que me vaya.

- Hala y que te den .-Respondió el anciano, totalmente ajeno a la perrencha de Valen.

Este siguió su camino en base a las nuevas informaciones recibidas, es decir, hacia delante.

Después de que el astro rey alcanzara su cenit, al pasar por el estrecho eje de superplanicie existente entre dos senos de la madre tierra (lo que vulgarmente se conoce como pasar por medio de un valle al mediodía, pero en lengua tolkeniana), apareció un hombre joven con capa.

- Decidme - Comento el caballero elegido- ¿Sois acaso un mago de la torre de hechicería?

- No, señor; pero se me da de fabula manejar la sartén. Hago huevos fritos con chorizo, patatas bravas, y fritanga de pescado. ¿Le interesaría probarlas?- El hombre le enseñó una sartén cuya posibilidad de causar cáncer inmediato en una persona por contacto físico se rumiaba en torno al 800%.

- Creo que será mejor que no.-Respondió Valtén, prudentemente.

- Decidme...¿A donde os dirigís, caballero?

- ¿No es acaso obvio? Voy a combatir el caos allá a donde se encuentre.

El caos libra hoy tarde. Es día de santa Herminia, patrona de los engendros heptocásticos con mal aliento, y peor olor de pies. Aunque son muy pocos, la verdad...

- Pues vaya...-Contestó Valtén, ligeramente molesto, ya que su sueño se le empezaba a escapar de las manos.

- El caso es...¿Porque combates al caos?

- Esta claro, no buscan mas que la perversión del mundo.

- Veamos...Buscas aniquilar a la gente que no piensa como tu. Peeero, imaginemos que las creencias del los adoradores del caos consisten en que solo se puede alcanzar la salvación mediante todo ese rollo de sangre para dios de la sangre y todo eso. En ese caso, ellos están cumpliendo con lo que dicta SU código de conducta, y según ese código, están haciendo lo correcto. ¿Quien eres tu para juzgarlo?

- Pues, el Avatar de Sigmar, creo...Supongo...Sobreentiendo...

-Claro, pero el caso es que si tu fe es la equivocada, y la suya la correcta, te estarías ganando una buena temporadita de sodomizaciones con cactus en el infierno, ¿no?

- ¿Pero que estas diciendo? La fe de Sigmar es la verdadera.

- Claro...-Respondió con calma el anciano- Y gracias a esa pura y definitiva razón se despejan todas tus dudas existenciales. Pues nada, supongo que si supieras que tu dios esta siendo interrogado por un goblin con almorranas, y que lo esta pasando realmente mal, pensarías que tu dios aniquilaría a ese goblin con un rayo, en vez de dejarse caer con puntería sobre su dedo gordo...¿no?

- Pues sí, la verdad...

- Bien, la raza humana tiene sin duda lo que se merece...Ahora he de irme. Puedes sentirte orgulloso.

Para Valtén, la palabra sarcasmo significaba lo mismo que hapatocirujía interna, por lo que infló todo lo que pudo su pecho, y se despidió del viejo, siguiendo su camino.

Poco después llegó a una especie de luz delante de la cual había una especie de hobbit gordo y seboso con una mascara de hockey sobre patines, y con una motosierra encendida cantando y bailando...

- Hey dol, derry derry dol, toca un don dilo...

- Dime, mi pequeño y enfermo amigo - Comentó Valtén alegremente- ¿Porque llevas una motosierra encendida?

- ¿No lo ves? La llevo porque tu quieres que la lleve

- ¿Como? Hum...Debe de ser porque estamos en mi sueño...Me esta empezando a disgustar este ambiente...¿Porque habría de soñar con una desagradable criatura armada con una motosierra...?

- No lo se, quizás sea tu sueño erótico, o algo parecido...-Respondió el hobbit, con franqueza.

- Humpf, no lo creo, pero de todas maneras, este sueño ya me empieza a agotar. Quiero salir de aquí.

- Pues nada ocurre, y todo pasa, con un afeitado corto, todo queda arreglado, toca un don diló...dududu, ye ye yeeeah....

- ¿En serio?

- Talmente, muchacho, subadudududuáááááááá...

- Pues bueno...Vamos allá...

El resacoso, el verde, y el macho,
tiruriruriiii.....uac...uac...uac...

Valtén despertó. Había tenido mejores amaneceres, rodeado por bellas mujeres de rubios cabellos, y envuelto en las más finas sedas de orientes, pero el caso es que ver el culo peludo de Sir Galvias mientras la manta de lana de borrego de eczemiza los cojones puede

M parecerte delicioso según de que sueño salgas, como ocurría ahora.

Sintió que le faltaba algo. En seguida le asaltaron las leyendas de demonios que penetran en tus sueños y se llevan lo que más quieres, pero una rápida mano a la entrepierna descarto esa idea de inmediato, sin embargo saco otra conclusión.

- Bueno...Esta claro que ese brebaje no podía mejorar lo inmejorable. Ho, ho, ho...

- De acuerdo, -dijo La Voz lentamente- asumamos que tu, una miserable criatura verde y achaparrada, tiene El martillo, y que por alguna extraña carambola del destino, ha conseguido despertarme. Supuestamente, "eso" te convierte en El Elegido de Sigmar, Protector de la Justicia Divina y Aniquilador de Orcos...

- Y goblins -dijo Dijkstra amablemente.

- Y goblins-terminó, secamente.- En ese caso...¿Puedes decirme, p-o-r-q-u-e eres un goblin?

- Bueno, cada uno es como es, perdóneme usted, señor martillo, por no estar tan anabolizado como debería, pero el caso es que uno, aunque humilde, tiene principios. Pocos, si, pero alguno me queda. Y el problema es que el supuesto elegido, es perfectamente capaz de perder al piedra, papel y tijera contra una roca tres veces seguidas, y de empatar las dos siguientes. Por eso le quité el martillo. Todo ese asunto de asolar tierras con la horda verde y lo de quemad a sus mujeres, matad a su cosecha y violar a su ganado esta muy bien, pero de ahí a dejar que el destino del mundo este en unas manos dirigidas por un cerebro inversamente proporcional a su ego, hay un mundo.

Dijkstra soltó aire, y se quedo mirando al martillo.

- Vaya,-dijo este - es la primera vez que veo a un go...es la primera vez que veo a un portador del martillo decir invres...inverda....

- Inversamente proporcional.

- Eso. Quizá me haya formado un prejuicio contigo...Lo siento, es que tantas cabezas verdes destrozadas terminan por cambiarte el punto de vista.

- Oh, no se preocupe, ya estamos acostumbrados. ¿Qué aparecen cuatro gallinas muertas? Matad a los goblins. ¿Qué desaparece una joya de alguna carreta? Quemad a los goblins, ¿Si cae en picado el valor del oro? Cazad a los goblins. Creo que es ya un asunto de folklore, mas que otra cosa. En fin...Sigamos caminando, que he de contarle mi viaje, señor martillo.

- ¿Es o no hermoso, amigo Gorbut?

Grimgor se había pasado toda la mañana sacándole brillo al inmenso ingenio mecánico hasta que más que limpiar, erosionaba.

- Oh si, señor, realmente hermoso.

- Es la mayor potencia destructiva de todo el viejo mundo.

- Claro, señor, la mayor, si...

- Con esto nada nos podrá detener. Governaremos la galaxia, como padre e hij...como padre.

- Eeeh...si, pero...-dijo Gorbut tímidamente

- ¿Pero qué?

- Solo un pequeño detalle, del que quizá se olvidaba señor.

- Suéltalo.

- Aun no sabemos como dispara.

- No. No lo sabemos.

- No, claro. Si lo supiéramos ya habríamos sojuzgado el mundo bajo nuestros pies y todas esas cosas, ¿no? ¹

- ¿Quieres morir?

- No, señor. Ya me callo señor.

- Bien.

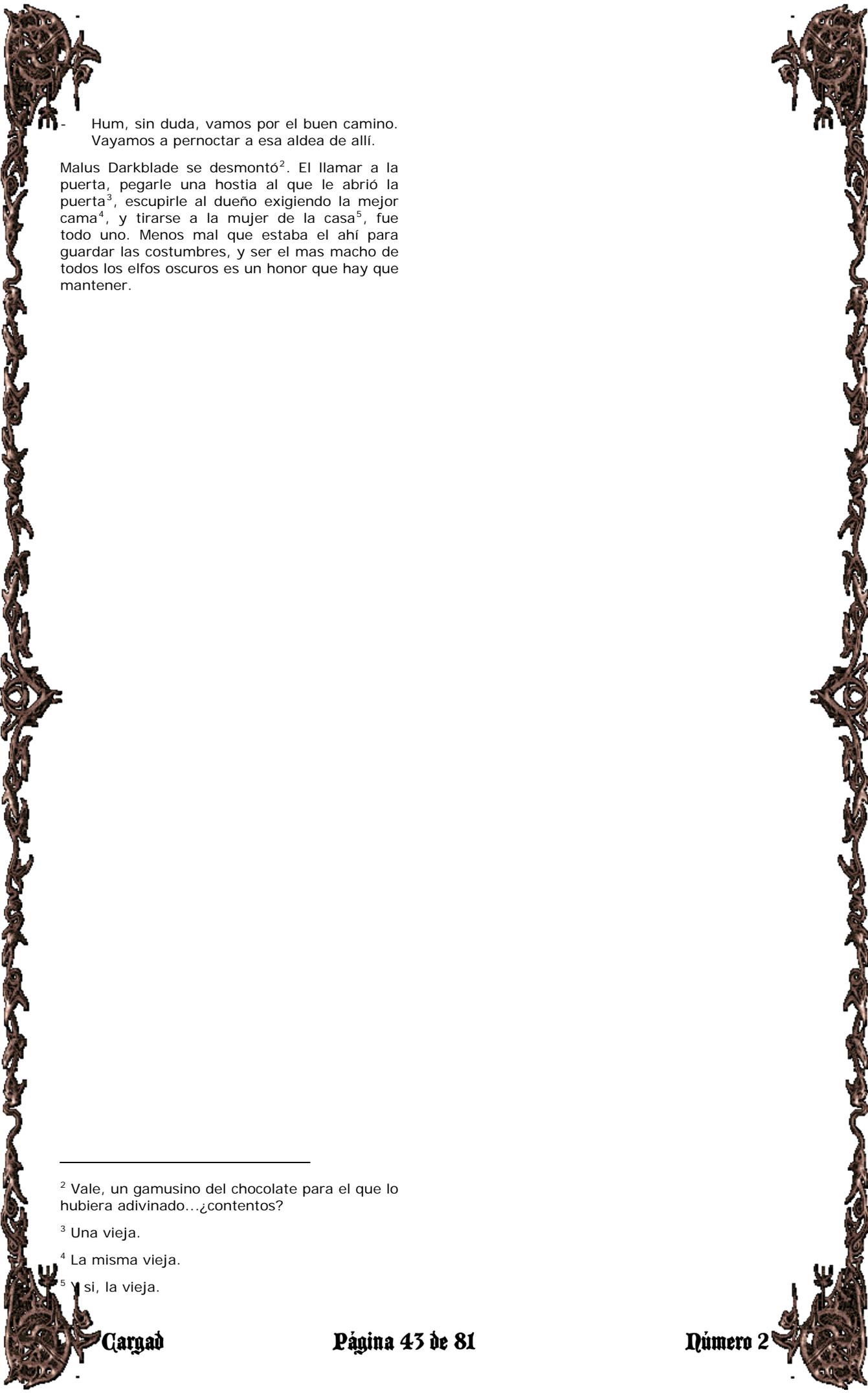
Una sombra de jinete cabalgaba por el bosque a gran velocidad. Tenia una misión, encargada por el más grande entre los grandes, y no estaba dispuesto a fracasar. De hecho, nunca había fracasado, y desde luego, jamás había reconocido un fracaso. Aunque le preocupaba que estos últimos días hubiera descendido su protagonismo en la corte. Le tendría que dar una lección a ese asesino amanerado en cuanto tuviera la oportunidad. Pero ahora tenia que pensar en el martillo. El martillo de Sigmar, ni más ni menos. Bueno, el caso es que siempre se le había dado bien eso de encontrar antiguas reliquias, mal que les pesara a algunos.

Sin embargo, cuando se embarcaba en una aventura de ese estilo, su "querido" demonio interior se ponía particularmente contento. Jamás debería de haber abierto esa maldita arca y permitir que le poseyera el espíritu de ese arqueólogo de otra dimensión.

Bueno, al menos le hacia compañía por las noches, y obviando su nueva aversión a las serpientes (tuvo que cambiar a su querido gélido por un chocobo), el hecho es que los conocimientos del espíritu eran de gran ayuda.

- Dime Indianajonel, -Pensó.-¿crees que han pasado por aquí?

¹ De acuerdo, un orco jamás habría utilizado la palabra "sojuzgado", pero es mi historia y a tomar por culo : P



- Hum, sin duda, vamos por el buen camino.
Vayamos a pernoctar a esa aldea de allí.

Malus Darkblade se desmontó². El llamar a la puerta, pegarle una hostia al que le abrió la puerta³, escupirle al dueño exigiendo la mejor cama⁴, y tirarse a la mujer de la casa⁵, fue todo uno. Menos mal que estaba el ahí para guardar las costumbres, y ser el mas macho de todos los elfos oscuros es un honor que hay que mantener.

² Vale, un gamusino del chocolate para el que lo hubiera adivinado...¿contentos?

³ Una vieja.

⁴ La misma vieja.

⁵ Y si, la vieja.

7. Prehistoria del Universo de Warhammer 40.000

Por Juan Mieza

Hacia 10,000,000,000,000 o +A.C.

Las estrellas más antiguas comienzan a fusionarse como crudos gigantes gaseosos. Los C'tan pre-sentientes comienzan a formarse. La Disformidad entra en la existencia, pero solo como el tenue 'eco' metafísico del universo físico.

Hacia 10,000,000,000 A.C.

Se forman los planetas. Comienza a emerger la vida biológica pre-sentiente. El flujo y reflujo de esta vida biológica básica comienza a afectar a la Disformidad de un modo enteramente simbiótico como una marea. No existe la percepción, de modo que ningún pensamiento se fusiona dentro de la Disformidad.

Hacia 80,000,000 A.C.

Los dinosaurios dominan Terra. Los Slann/ 'Los Ancestrales' han emergido como especie dominante de su mundo natal. Son de sangre fría, lógicos y metódicos y no han desarrollado emociones en el sentido en que la humanidad las entendería, no poseyendo ningún concepto de ambición personal. Poseen una consciencia intuitiva de la Disformidad, y la Disformidad se enriquece y se hace más activa por la lógica pura de los pensamientos de los Slann -sin embargo, la Disformidad es aún enteramente armoniosa.

Aunque los salvajes y monstruosos ancestros de algunas otras especies están evolucionando lentamente (siendo los Necrontyr los primeros entre ellos), los Slann son los primeros en llegar a las estrellas. Han aprendido como manipular las aún puras energías de la disformidad. Se desarrolla la tecnología básica de los Portales de Disformidad. Careciendo de emociones, las mentes lógicas y creencias de los Slann imponen 'reglas' básicas en la Disformidad, pero nada aleatorio. Decidiendo que la Vida en sí misma es el aspecto más importante del Universo, y viendo que es tanto lógico como necesario que el Universo crezca (lo que, deciden, es el punto básico de su existencia), los Slann comienzan a sembrar miles de mundos a lo largo y ancho de la Galaxia con vida básica. Sus acciones son increíblemente lentas y metódicas, y consumen incontables milenios desarrollando y analizando ecosistemas capaces y equilibrados en miles de planetas, protegiéndolos de casualidades aleatorias.

Hacia 65,500,000 A.C.

La tecnología de Portales de Disformidad se perfecciona. Los Slann son los amos del 98% de la Galaxia y han impuesto sus propias nociones de orden y equilibrio en ella. Los Necrontyr alcanzan la inteligencia como especie y se alzan para dominar su mundo natal. A medida que pasan los milenios comienzan a adentrarse en

el espacio y colonizan su propio y riguroso sistema solar. Los Slann observan con interés la lenta expansión de los Necrontyr, pues son la primera raza aparte de los Slann en desarrollar la tecnología necesaria para alcanzar el espacio -todo ello sin ayuda de los Slann. No deseando interferir con el desarrollo de los Necrontyr, los Slann evitan todo contacto con ellos durante milenios.

Hacia 65,490,000 A.C.

Los Necrontyr han forjado su propio imperio compuesto por los escasos sistemas solares situados alrededor de su mundo natal. Finalmente, encuentran a los Slann y aprenden sobre su Imperio galáctico. Sospechan de las razones de los Slann para manipular y crear tantos ecosistemas en el Universo y sienten celos de las primitivas, aunque aparentemente perfectas, creaciones de los Slann, ya que ellos son una raza de vida corta afectada por imperfecciones genéticas.

También sienten celos de los inmensurables periodos de vida de los Slann. Los Necrontyr demandan conocer todo sobre los secretos arcanos y tecnológicos de los Slann.

Los Slann juzgan a los Necrontyr como una especie demasiado imperfecta, apasionada e irracional con la que tratar y así, con calma, les ignoran, continuando con sus misteriosos proyectos.

Los Necrontyr declaran la guerra a los Slann.

Durante más de un milenio ruge intermitentemente la guerra entre los Slann y los Necrontyr, pero cada vez que estos se mueven contra los Slann son fácilmente rechazados -pese a los constantes avances tecnológicos de los Necrontyr.

Aunque los Slann nunca deciden erradicar a los Necrontyr, finalmente acaban por cansarse de las constantes, si bien esporádicas, incursiones de esta raza malograda. Así, expulsan a los Necrontyr al borde galáctico y les abandonan. Los Necrontyr se vuelven introvertidos, perfeccionando sus ya considerables tecnologías.

Eventualmente logran percepción de los vastos y etéreos C'tan, y de algún modo comienza el proceso de milenios de duración de intentar comunicar las difusas mentes de los dioses estelares.

Entretanto, el primer Vórtice de emociones ha comenzado a formarse en la Disformidad. Se está formando inicialmente a partir del deseo de los Necrontyr de expandirse entre las estrellas, luego a partir de su odio hacia los Slann, y finalmente de la violencia de su milenaria guerra.

Hacia 65,485,000 A.C.

Los C'tan se personifican en cuerpos físicos a través de los esfuerzos de la increíble tecnología de los Necrontyr. Los Necrontyr han dominado la nanotecnología y poseen naves espaciales que pueden 'plegar' el espacio, lo que les permite cruzar vastas extensiones de espacio en un abrir y cerrar de ojos sin necesidad de acceder a la Disformidad (lo que aún les es negado, tan débil es su percepción de la Disformidad -quizá menor incluso que la de los Tau en la era actual).

Los C'tan son adorados como dioses por los Necrontyr, y extienden su influencia sobre el puñado de sistemas estelares que componen el Imperio Necrontyr. En unos pocos siglos los C'tan son los amos indiscutibles y dioses de los Necrontyr. Han consumido a la raza entera y han encerrado sus patrones de pensamiento básico dentro de las sofisticadas redes neurales de cuerpos robóticos. Nacen los Necrones tal y como son conocidos hoy. Los C'tan dirigen a sus esclavos metálicos contra las otras florecientes razas de la Galaxia

Hacia 65,460,000 B.C.

Aunque les ha costado casi 30,000 años, los C'tan se han expandido por la Galaxia más rápido de lo que los Slann creían posible. Han tomado completo control del escaso 2% de la Galaxia que no está controlado por los Slann.

Casi todas las razas antiguas que han evolucionado independientemente de los Slann y los Necrones han sido consumidas por los C'tan. Sólo ahora es cuando los C'tan dirigen su atención hacia los dominios de los Slann mismos, devorando razas que han sido sembradas y criadas por los Slann. Los Slann se ponen en marcha para defender a sus creaciones de esta arremetida. Comienza la Primera Guerra Celestial.

La Galaxia se divide en dos, reclamando los Slann y los C'tan la posesión de cada mitad. Los C'tan controlan unos dos tercios de la Galaxia. Los C'tan se regocieran con sus formas físicas y sus inmensos poderes y su perspectiva se eleva ligeramente. Derrotar a los Slann se torna menos importante que disfrutar de su estatus divino. Los C'tan emplean cientos de miles de años en hacer ascender por la escalera evolutiva hacia la inteligencia a muchas de las especies sembradas por los Slann, para luego dominarlas por completo como dioses.

Incontables miles de razas y civilizaciones surgen, son esclavizadas por los Slann y, con el paso de los milenios, son consumidas. Este respiro en la por lo demás inacabable guerra da tiempo a los Slann para diseñar los 'planos' biológicos de varias nuevas formas de vida que serán inteligentes pero que también poseerán una pasión y dinamismo de los que los Slann carecen. Creen que esto podrá hacerles unos guerreros más grandes y ambiciosos de lo que los Slann pueden ser.

Los Rathan son la primera de estas nuevas creaciones en alcanzar la inteligencia, pero su

mundo natal está demasiado próximo a la zona en la que el espacio Slann hace frontera con el espacio C'tan. Antes de que los Rathan puedan desarrollar las tecnologías necesarias para el viaje espacial, toda su raza y ecosistema son consumidos por los C'tan. Los Slann siembran las semillas de su segunda gran raza guerrera, los Eldar. Deciden que esta raza tendrá que evolucionar con la capacidad de protegerse de los C'tan con o sin tecnología.

Así, deciden que las criaturas que un día se convertirán en los Eldar tendrán el más fuerte de todos los enlaces con la Disformidad de todas las formas de vida inteligentes (aparte de los propios Slann). Entretanto, los C'tan continúan dirigiendo el resto de la Galaxia.

Hacia 65,000,000 A.C.

Las cosechas de vida comienzan a reducirse en la demarcación C'tan de la Galaxia y así estos comienzan a expandirse de nuevo en el espacio Slann. Los Slann resisten con una vehemencia que supera cualquier encuentro previo entre las dos especies. Su nueva expansión es demasiado lenta para los C'tan y, por esta razón, y otras incontables y más enigmáticas, los C'tan comienzan a volverse uno contra otro.

Vuelven a sus sirvientes Necrones y a incontables razas esclavas en su contra llegando incluso al extremo de cultivar sus propias razas biológicas conduciéndolas por el sendero evolutivo y usándolas como peones en sus guerras interinas -o simplemente consumiéndolas.

Los Slann como raza comienzan un lento declive a medida que los C'tan lenta pero inexorablemente comienzan a derrotarles y consumirles también. Aunque los Eldar han emergido como especie definida, sólo han alcanzado por el momento una inteligencia primitiva y no están listos aún para luchar contra los C'tan y sus Necrones.

Los Slann continúan creando nuevas razas en un intento desesperado de equilibrar el vasto consumo de vida realizado por los C'tan. Una especie que un día será conocida como los K'nib da sus primeros pasos en el camino hacia la inteligencia.

Hacia 60,100,000 A.C.

No más de doce C'tan han sobrevivido a su guerra fratricida y caníbal, pero estos se hallan entre los más poderosos y arteros de su raza, y aún son más que suficientes para destruir a los Slann y sus obras.

Los Slann vuelven a los Eldar y ven que han desarrollado una cultura rita y vital (similar a la visión utópica de la antigua Grecia). Para alegría de los Slann, los Eldar han evolucionado como poderosos psíquicos y magos y pueden reencarnarse tras la muerte.

También han usado subconscientemente sus talentos para crear y personificar entidades benévolas en la Disformidad. Hay dos entidades, Isha y Kurnous, y personifican rasgos y creencias constructivas de los Eldar.

como su relación simbiótica con la naturaleza y el placer de la vida. Los Eldar les adoran como dioses y, para sorpresa de los Slann, pese a ser entidades surgidas de conceptos y personificadas por los poderes de la Disformidad, pueden manifestarse en el universo físico durante largos períodos de tiempo (viviendo en armonía con los Eldar), debido al inmenso poder psíquico de los Eldar como raza y su apasionada creencia en ellos.

Los Eldar tienen un tercer 'dios' al que llaman Asuryan, aunque este no es un dios que se haya personificado ya en la Disformidad. Asuryan es el nombre e identidad que los Eldar han dado a su concepto del Gran Equilibrio, la Disformidad en su estado puro. Asuryan podría ser visto como una versión equilibrada del Caos Absoluto -no realmente una entidad, pero tampoco sólo un concepto.

Los Slann llegaron a creer que este 'Asuryan' es de hecho la visión culturalmente estilizada por los Eldar de las estructuras y flujos impuestos en la Disformidad por la fría lógica de los Slann. Aunque mucho más poderosos que los Eldar, estos 'dioses' jóvenes no pueden de ningún modo igualar el poder psíquico combinado de los Slann.

Entonces, otra de las razas ancestrales, los Vendichi, una de las pocas razas supervivientes que evolucionaron por sí mismas (después de que tanto los Slann como los Necrontyr llegaran a la Galaxia), descubren el mundo de los Eldar. Los Vendichi se han embrutecido por decenas de miles de años de guerra y están huyendo de los C'tan. Atacan al mundo natal Eldar.

Los Slann se revelan a los Eldar y les ayudan a pelear contra estos invasores, tomando escasa acción directa en la lucha. Los Eldar perciben la ancestral sabiduría y grandeza de los Slann, y son los primeros en llamarles 'Los Ancestrales' - un término que se propagará por la Galaxia en muchas lenguas y a través de muchas otras razas. Los Ancestrales comprenden cuán útiles serían los 'dioses' Eldar en una batalla contra los C'tan y les animan a usar sus poderes y dioses nacidos de la Disformidad contra los invasores.

Los Eldar salen victoriosos y los Vendichi son dispersados y obligados a huir desorganizadamente.

Hacia 60,099,000 A.C.

Los Eldar han desarrollado una cultura altamente inteligente. Tienen poca tecnología, no más allá de la equivalente de la Roma antigua, pero han dominado por completo sus habilidades psíquicas, y con su considerable magia pueden hacer casi cualquier cosa. En el transcurso de los últimos milenios, los Ancestrales han guiado a los Eldar y les han animado a mirar más profundamente en la Disformidad y explorar el Gran Vórtice que se ha estado formando allí desde que los Necrontyr trajeron la guerra al comienzo sobre los Ancestrales y que ha estado creciendo regularmente en los millones de años que han transcurrido.

Este Vórtice es el potencial que un día será Khorne, y es de mayor poder que los diminutos vórtices que son los dioses Eldar existentes, aunque aún no tiene identidad. Los Ancestrales animan a los Eldar a darle una identidad y un propósito y a manifestarlo en el plano mortal.

Así es como nace Khaine, planeado por los Ancestrales como su mayor arma contra los C'tan. Al final, con la guía de los Ancestrales y el poder de sus nuevos dioses, los Eldar aprenden a abrir portales o 'entradas' a la Disformidad, a través de los cuales pueden trasladarse de mundo a mundo sin necesitar tecnología.

Los C'tan se percatan de este hecho de algún modo y declaran la guerra a los Eldar.

Los Eldar pelean con colosales fuerzas psíquicas, sabedores de que aunque mueran en combate sus almas sobrevivirán para renacer. Su unidad rota, y tan complacientes como están en sus habilidades divinas, los C'tan no están preparados para la magnitud y el poder del ataque Eldar.

Asumen que la casi total carencia de tecnología por los Eldar les convertiría en carne fácil, pero tales son las habilidades psíquicas de los Eldar que no necesitan de naves espaciales o tecnologías avanzadas para ser capaces de hacer casi todo lo que los Necrones pueden. Por primera vez en millones de años los ejércitos de los C'tan se tambalean.

Hacia 60,092,000 A.C.

Los C'tan han comenzado a combatir en serio. Los K'nib se unen a los Eldar en una inestable alianza contra los C'tan. A medida que la guerra se extiende más y más, la influencia de Khaine sobre los Eldar crece. Con el tiempo, las creencias de los Eldar se ven influidas por las creencias de los K'nib y de otras varias razas jóvenes que están emergiendo lentamente. La comprensión y uso de la Disformidad por los Eldar sigue creciendo.

Más dioses han tomado forma, incluyendo a Vaul, Hoeth y Morai-Heg (Ingenuidad, Magia y Búsqueda de Sabiduría, y la idea del Destino junto a la noción de algún conocimiento es Oculto e Incognoscible). Todos ellos ayudan (y son usados por) a los Eldar contra los C'tan - aunque ninguno es ahora tan poderoso como Khaine.

Percibiendo (demasiado tarde) la amenaza que suponen los emergentes Dioses de la Disformidad, y viendo que todos sus nobles planes se están deshaciendo, los Ancestrales se apresuran en la creación de los Krork y los Jokaero -razas guerreras deliberadamente sin imaginación que tendrían mayor resistencia a los Poderes de la Disformidad y serían capaces de expandirse con gran rapidez a través de vastas extensiones de espacio para combatir a los Necrones.

Hacia 60,080,000 A.C.

La Galaxia entera está sumida en el caos. Los Eldar se han expandido por la Galaxia y son la

especie más abundante después de las máquinas Necronas.

En el transcurso de los milenios su tecnología no ha avanzado particularmente, debido sobre todo a que sus considerables poderes psíquicos han aumentado aún más.

Con sus muchos dioses a su lado y su propia comprensión de los caminos de la Disformidad, los Eldar pueden hacer con la magia casi todo lo que los Necrones pueden hacer con tecnología. Sin embargo, los Eldar son retenidos por sus dioses tanto como ayudados por ellos.

Millones de años de guerra y adoración como dioses ha comenzado a afectar a las ya inexplicables mentes de los C'tan. A medida que se hace más y más difícil para ellos consumir a los Eldar a voluntad, han vuelto a enfrentarse unos contra otros - predominantemente por la provocación del C'tan llamado Mephet'ran.

Las razas jóvenes crecen en inventiva, reduciendo los límites de la ciencia y la hechicería, buscando incrementar más y más sus conocimientos y mejorar su existencia.

A medida que esto ocurre, los Vórtices de Disformidad de todas las razas que tienen algo que ver con la inventiva, conocimiento y sabiduría se expanden exponencialmente y se fusionan en un nuevo y colosal vórtice que es el producto del deseo de todos los mortales de cambiar; perseguir y forjar el futuro -un Vórtice basado en la esperanza de que algún día los C'tan puedan ser derrotados y de que la Guerra Galáctica pueda finalizar.

Estos vórtices han comenzado a fusionarse formando al pre-sentiente, proto-Tzeentch; un vórtice que es ahora casi tan grande como el Vórtice de ira, odio, dominación y guerra que es Khaine. Las personalidades de estos vórtices se vuelven más diferenciadas y ahora poseen una identidad más allá de aquella que les han otorgado los Eldar y las demás razas jóvenes.

Khaine desea guerreros cada vez más eficaces y por ello ha 'apresado' a los dioses Isha y Kurnous puesto que proponen toscas y tranquilas nociones que están en conflicto con la necesidad de violencia, ira y sed de sangre de Khaine contra los C'tan.

Hacia 60,078,000 A.C.

Cuatro C'tan sobreviven. En el planeta que un día será llamado 'Terra', los Ancestrales han depositado las improntas genéticas que un día evolucionarán en la especie inteligente y psíquicamente activa de la humanidad.

Los C'tan se han unido contra los Eldar, los Ancestrales y las otras razas jóvenes. Mephet'ran se ha establecido como dios en muchas mitologías diferentes, a veces benévolo, otras malévolas, anárquico y disciplinado.

Ha consumido milenios enfrentando a razas y dioses entre sí, bien sean otros C'tan y sus

servientes, o los dioses de la Disformidad y sus gentes.

Los dioses de la Disformidad se han vuelto increíblemente poderosos, posiblemente iguales a los C'tan. Los Ancestrales ven su atención dividida entre guiar a las razas jóvenes, restringir el poder y ambición de los dioses de la Disformidad, y combatir a los C'tan.

Los Ancestrales están en esencia luchando en tres frentes, y sus números están menguando. Eldanesh y Ulthanesh nacen con la habilidad de controlar incluso a los más grandes de entre los dioses de la Disformidad, aunque limitando su ambición y manteniéndola manifestada dentro de unos estrictos parámetros.

Vaul, ahora excepcionalmente poderoso por derecho propio (y en cierto sentido un aspecto menor del lentamente emergente Gran Dios Tzeentch), hace un pacto con Khaine.

Quiere que Isha y Kurnous sean liberados porque proponen ideas enfrentadas a Khaine y por lo tanto minarán a Khaine de parte de su poder. No explica este razonamiento a Khaine, pero le promete a cambio forjar para él un centenar de espadas de poder sin igual, que serán capaces de matar con la misma facilidad a las entidades de la Disformidad y a los Necrontyr y, al mismo tiempo, otorgar a quien las posea gran fuerza y una potente sed de sangre.

Khaine accede y las Cien Espadas de Khaine son forjadas, aunque una desaparece -quizá robada por algún C'tan o por los Ancestrales, o quizá incluso escondida por el propio Vaul o por alguna otra entidad de la Disformidad.

Khaine no se percató de la hoja desaparecida y libera a Kurnous e Isha.

Khaelis-Ra mata a Ulthanesh.

Sin embargo, gracias sobre todo a información proporcionada por Mephet'ran (en el papel del Gran Arlequín), Khaine consigue derrotar a Khaelis Ra en combate, haciendo añicos la Necrodermis del Dios Estelar.

Pero Khaine casi ha muerto en el combate, encontrando que su propia esencia ha quedado atrapada en la Necrodermis del dios estelar. Lo que es peor, su aspecto físico ha sido contaminado por la asociación con Khaelis Ra, y la ansia de muerte de Khaine se vuelve contra él mismo.

Quizá Vaul/proto-Tzeentch ha planeado esto, pues mientras la presencia física de Khaine esté encadenada a un cuerpo metálico y por tanto a las leyes físicas, ya no conserva la casi total omnipresencia de los otros Dioses de la Disformidad.

Habiendo experimentado el verdadero dolor por vez primera, y la existencia de algo distinto de la victoria absoluta, la frustración e ira de Khaine van en aumento. Tras su propia derrota, Khaelis Ra ruge a través de la Galaxia codificando el miedo a la muerte en el mismísimo DNA de todas las criaturas mortales

que encuentra -y cuanto más inteligente se vuelve la especie, más temerán su extinción.

Khaelis-Ra también codifica su propia imagen envuelta en mortajas como memoria genética dentro de muchas de las razas jóvenes y de incontables ecosistemas primitivos -incluyendo Terra (aunque las formas de vida no recordarán la imagen hasta que crezcan en consciencia e inteligencia).

El cataclismo derivado de la venganza de Khaelis-Ra hace que se extingan los dinosaurios en Terra. Tal es el caos en la Disformidad que sólo los más fuertes de entre los psíquicos Eldar son capaces ahora de reencarnarse, mientras que antes todos podían hacerlo, tal es el miedo que Khaelis-Ra ha inculcado en ellos.

Hacia 60,070,000 A.C.

El Gran Arlequín, o bien Mephet'ran actuando como él, ha vuelo loco al Extranjero. Nadie conoce los motivos. Aunque no ha muerto, el Extranjero desaparece de la historia.

ebido sobre todo al continuo uso de la magia y los portales de Disformidad por los Eldar, muchos demonios y dioses de las otras razas jóvenes (no sólo de los Eldar) caminan por la Galaxia, aunque ninguno es tan poderoso o tan ampliamente adorado como los dioses Eldar o los C'tan.

Los Ancestrales están asediados por todos los flancos del universo material y metafísico y su antiquísima civilización está prácticamente destruida.

A cambio de los secretos de la tecnología Necrona, Vault informa a Mephet'ran que la mayor amenaza de entre los Dioses de la Disformidad es Khaine, y le informa de que la mejor forma de destruirle sería volviendo a los Eldar en su contra. Le dice a los C'tan que sin el respecto de los Eldar y su fe para sostenerle, Khaine se disiparía gradualmente. Así que Mephet'ran suplanta a Khaine en muchas batallas contra los Eldar, haciéndoles creer que su dios se ha puesto del lado de los C'tan.

Declaran la guerra a Khaine.

Por su parte, Khaine llega a percibir que sus niños Eldar han sido contaminados por los C'tan -quizá incluso sabe que Mephet'ran está suplantando a muchos dioses y héroes en un intento de envenenar a los Eldar contra su dios manifestado en el plano físico.

La rabia de Khaine, y la progresiva pérdida de confianza de los Eldar en él, lleva a Khaine al borde de la locura. Sin el respecto de los Eldar y creencias estrictas que lo soporten, Khaine pasa más y más a personificar la rabia, sed de sangre y la necesidad psicótica de matar por el placer de matar. Se vuelve contra los Eldar y mata a Eldanesh (el último príncipe Eldar que puede controlar a los dioses Eldar hasta cierto grado).

Pero de ninguna forma Khaine se desvanece como Vault sugirió que ocurriría. Mephet'ran el Embaucador ha sido a su vez engañado. Al

final, comprendiendo la magnitud de la amenaza que suponen para ellos los Dioses de la Disformidad, Mephet'ran y los otros dos C'tan restantes (el Dragón y Khaelis Ra) se unen por vez primera en milenios y comienzan su Gran Obra para sellar el plano físico contra la Disformidad.

Entretanto, usando una mezcla de tecnología Necrona y magia de la Disformidad, Vault crea a los 'Caballeros de Hierro', que serán repositorios físicos para las almas Eldar de forma parecida a como los cuerpos de los Necrones fueron receptáculos para sus patrones neurales.

Donde los Necrones usaron aleaciones metálicas y nanotecnología increíblemente avanzada, Vault enseña a los Eldar a forjar armas, blindaje, navíos y edificios a partir de diversos cristales psico-reactivos y de una forma de vida primitiva y mágica-mente disformada que es similar y puede crecer como el coral, pero con propiedades que mimetizan las del metal.

Vault muestra a los Eldar como usar estas poderosas armas contra el 'Dragón' -el C'tan más tecnológicamente inclinado de todo, y el que más éxito ha tenido en exterminar Eldar. Además, el Dragón es el C'tan que proporciona más esclavos y tecnología para la Gran Obra.

Esto proporciona tiempo a Vault y Morai Heg (entidades separadas, pero también vórtices que existen en la periferia del Gran Vórtice de magia, inventiva y esperanza que el proto-Tzeentch) para crear los Grandes Talismanes que serán capaces de destruir por completo a los C'tan, de nuevo con una mezcla híbrida de tecnología Necrona (evidente en los días actuales en el extraño corazón en forma de pirámide de las Fortalezas Blackstone) y magia de la Disformidad.

Cuando Mephet'ran lo descubre, acude a Khaine disfrazado como el Gran Arlequín (como hizo antes de la batalla de Khaine con Khaelis Ra).

Convince a Khaine de que puede ayudarlo a vengarse de Vault por engañarlo para liberar a Isha y Kurnous -el evento que condujo al encarcelamiento físico de Khaine en la necrodermis de Khaelis Ra.

Cuando Vault y el Dragón se ponen en marcha para pelear entre sí sobre el mundo tumba principal del Dragón (el planeta que un día será llamado Marte), Khaine y Mephet'ran descienden con furia y vastos ejércitos.

Enfrentándose ahora a Khaine, Mephet'ran y el Dragón, Vault sabe que no puede vencer, pero aún así libera el poder de sus Talismanes antes escapar con ellos hacia la Disformidad. El Dragón es herido y Mephet'ran huye. La ira de Khaine no se calma con facilidad y es menos vulnerable a la energía cruda de la Disformidad bombeada por los Talismanes (al contrario que los C'tan), y se torna contra el debilitado Dragón, mutilándolo y abatiéndolo, derribando una montaña sobre él (esta es la semilla de la confusa leyenda acerca de que Khaine cegó a

Vaul y le encadenó a su yunque). La debilitada esencia incorpórea del Dragón huye a su cripta y no vuelve a ser visto.

Hacia 60,069,000 A.C.

La civilización de los Ancestrales termina por colapsarse. Sus mundos natales asolados por C'tan y Necrones, no tienen la fuerza necesaria para mantener a raya la marea de poderosas y enloquecidas entidades de la Disformidad que son vomitadas por sus portales de Disformidad para consumir sus mentes y almas.

Los Ancestrales parecen desvanecerse de la historia. Sin los Ancestrales, nada puede detener la expansión de estas entidades de la Disformidad, estos demonios. La Disformidad se vierte en el universo material y dioses y demonios aglomeran la Galaxia.

Todos los miedos y pesadillas surgidos de millones de años de guerra han tomado forma en la Disformidad y ahora están libres en el Materium. Sistemas Necrones enteros son saqueados y abatidos, y lo mismo ocurre con las civilizaciones de las razas jóvenes. La plaga de demonios crece sin oposición.

Algunas entidades de la Disformidad son benévolas y ayudan a las razas jóvenes, pero la mayoría simplemente las entorpecen, las dan caza, o las gobiernan.

Hacia 60,067,000 A.C.

La Galaxia está devastada. Toda la raza Eldar está dominada por sus dioses liberados y las pesadillas manifestadas de todas las razas jóvenes.

Khaelis Ra es finalmente acosado en su escondite por las pocas flotas sobrevivientes de los Eldar, los K'nib, los Krork, los Jokaero y otros pocos cuyos nombres se han perdido para la Historia.

Mephet'ran les ayuda (aunque no lo saben), él no confía en Khaelis Ra, quien está más obsesionado con la muerte y con infligir miseria de lo que está con la Gran Obra. Mephet'ran no quiere que Khaelis Ra sea destruido, sólo debilitarlo.

Sólo Mephet'ran permanece activo luchando contra dioses y demonios, siempre intentando finalizar la Gran Obra o al menos encontrar los ocultos Talismanes de Vaul y destruirlos.

Parece 'salvar' planetas de mortales de la garra de entidades de la Disformidad, sólo para luego consumirlos o ser expulsados por otras entidades de la Disformidad.

Usando toda su astucia, convence a los poderosos Videntes de la Sombra de los Arlequines para ayudarlo a tender una trampa a Khaine, quien es de lejos la más peligrosa e impredecible de todas las entidades de la Disformidad sueltas por el universo.

Khaine es confinado a su carcasa física de tal forma que puede existir indefinidamente en el plano físico y no puede ser expulsado como ocurre con otros dioses y demonios.

Juntos, Mephet'ran y los Videntes de Sombra logran engañar a la manifestación física de Khaine y hacerla entrar en un portal de disformidad, en cuyo momento los Videntes lo convierten en un vórtice temporal y lo colapsan. Khaine es desterrado a la Disformidad y como su identidad (aunque no todo su poder) está atrapado en la necrodermis, queda a la deriva en la Disformidad, muy reducido en poderes.

Hacia 60,057,000 A.C.

Mephet'ran ha tenido algún éxito en devolver a las hordas de demonios a la Disformidad. Con el transcurso de los milenios ha intentado exterminar a todas las razas jóvenes cuyas pasiones, imaginación y conexión con la disformidad generan y liberan a los demonios.

Los K'nib saben de sus planes y los relativamente escasos supervivientes de su raza se ocultan. Los salvajes Krork se reproducen a más velocidad de la que él puede matarlos. A los Jokaero les conduce hasta su casi total extinción. Pese a perseguir a los Eldar por toda la Galaxia, machacando sus mundos que tienen mayor actividad sobre la Disformidad y devolviéndoles a la edad de piedra, matando o consumiendo a billones de ellos, los Eldar demuestran ser demasiado numerosos para que los extermine sin ayuda de otros C'tan.

Así que en vez de ello se hace pasar por una serie de demonios, dioses y héroes, tanto viejos como nuevos, guiándoles a abrazar la disciplina y un modo de vida más rústico. Les anima a controlar su rabiosa psique.

El daño causado por la Guerra Celestial, y el daño aún causado por los dioses y demonios sueltos en el Materium, implica que este proceso es dolorosamente lento. Mephet'ran siembra lo que será conocido como el gen 'Paria' en el material biológico de diversos ecosistemas planetarios, incluyendo Terra.

Entonces da comienzo la plaga de los Esclavizadores.

La casi constante interacción entre Materium e Immaterium durante tantos milenios ha llevado a la evolución de una extraña forma de vida a la que los Eldar bautizan como Esclavizadores.

Estas son criaturas que no pertenecen por entero ni a la Disformidad ni al universo Mortal, sino un poco a ambos. Estas entidades se adhieren a aquellos que tienen habilidades psíquicas y les usan para abrir portales a la Disformidad.

Es incierto el por qué hacen esto, pero el proceso mata al psíquico en cuestión y permite el acceso al plano mortal a entidades malévolas y a energía pura de la Disformidad.

Hacia 60,000,000 A.C.

La Galaxia está casi completamente invadida por los Esclavizadores, demonios y (aunque parezca extraño) los Krork.

Todo está en ruinas.

Mephet'ran acaba por desistir de la Gran Obra y entra en estasis, esperando a que la plaga de Esclavizadores y demonios se calme por sí misma.

La Galaxia continua descendiendo a un nivel infernal. Tales son las intolerables condiciones y la pura magnitud de la plaga de los Esclavizadores que los Eldar y las otras escasas razas dispersas por la Galaxia han sido conducidas a un estado primitivo y desesperado y siguen retrocediendo aún más.

Muchas otras razas se han extinguido. Sólo los Krork parecen prosperar. Las muchas historias sobre los 'Ancestrales' (los Slann), los C'tan y los dioses Eldar se confunden cada vez más con el paso del tiempo, ocultándose los pocos hechos en el manto de la mitología y la leyenda.

Brutalizados y dispersados, y aún dominados por los Esclavizadores, los Eldar retroceden aún más hasta una civilización casi de la edad de piedra, haciéndose una versión rústica e increíblemente simple e introvertida de Elfos Silvanos.

El hecho de que aún son la raza más psíquicamente sintonizada de la Galaxia sólo significa que los Esclavizadores y los demonios se sienten más atraídos por ellos que por ninguna otra cultura. Se vuelven temerosos de usar sus poderes psíquicos.

Además, los Krork se aseguran de que la Galaxia permanezca en un estado casi constante de guerra. Los Eldar menguan en número, asolados por los Krork y los demonios y dioses que atacan sus cuerpos, mentes y almas. El horror liberado por la plaga de los Esclavizadores y lenta decadencia de las muchas razas y civilizaciones de la Galaxia que ha tenido lugar a lo largo de los últimos 60 o más milenios, y la desesperación que ha venido con esta decadencia y la aparente pérdida de la esperanza ofrecida por la civilización y la tecnología, han comenzado a formar un nuevo Vórtice en la Disformidad.

Este vórtice gradualmente se extiende en la Disformidad, atrayendo hacia sí los vórtices de los incontables dioses y demonios de la tristeza, miedo (de los cuales hay muchos, gracias a los milenios de guerra y a la influencia de Khaelis Ra sobre tantas criaturas mortales), desesperación, cinismo, amargura, derrota, pérdida de la inocencia y otros conceptos y sentimientos relacionados.

Al igual que las amalgamas de vórtices que un día darán lugar a Tzeentch y Khorne, Nurgle comienza a crecer en la Disformidad -aunque ninguno de ellos ha desarrollado aún persona o consciencia- la consciencia de Khaine, quien de todos los dioses antiguos es el más cercano a su futuro y mayor aspecto, Khorne, está aún atrapado en la vieja necrodermis de Khaelis-Ra.

Sin embargo, la ciega y aún no consciente energía Disforme de odio, ira, sed de sangre, guerra y necesidad de violencia existe en la Disformidad como un monumental vórtice que

ha consumido otros vórtices menores de emociones y conceptos relacionados.

Esto despertará un día como Khorne. Esto explica cómo y por qué el dios de la guerra Eldar, Khaine, ha subsistido como una entidad separada de Khorne. Pues aunque la consciencia y voluntad atrapadas de Khaine es atraída hacia el vórtice disforme que dará lugar a Khorne, este no puede consumirlas por completo debido a la prisión corpórea de Khaine.

Hacia 10,000,000 A.C.

La plaga de los Esclavizadores ha terminado hace mucho, y con menos actividad Disforme en el Materium, el número de demonios se ha reducido considerablemente.

Los Eldar han logrado sobrevivir como especie. Pocos recuerdan la Guerra Celestial, y estos recuerdos están envueltos en la neblina de millones de años de mito y leyenda. Los Eldar han comenzado a reocupar alguna de las imposiblemente antiguas ciudades de sus distantes ancestros y redescubren su cultura.

Han investigado su pasado y vuelto a alcanzar el estado evolutivo de una visión mágica y utópica de la antigua Grecia. Están imbuidos de un nuevo propósito como pueblo. Tienen mayor control sobre sus poderes psíquicos y aprenden a manipular la energía de la Disformidad con más precaución que antes.

Los escasos (y extremadamente poderosos) Videntes Eldar que aún pueden reencarnarse han comenzado a contactar psíquicamente entre sí a través de las imposibles distancias entre los planetas ocupados por la dispersa raza Eldar (algo que han evitado desde hace mucho por miedo de atraer la mirada de demonios o Esclavizadores).

Juzgan a su raza lo suficientemente fuerte y disciplinada como para revelar mucho del conocimiento y sabiduría perdidos desde los tiempos de la Guerra Celestial. Con el paso de los siglos, los Eldar redescubren el arte de fabricar portales de disformidad y han comenzado a contactar directamente con sus dioses de nuevo - aunque esta vez sólo de la forma más limitada posible.

No invocan a ninguna entidad al plano mortal. Comienzan a colonizar y reconquistar cientos de sistemas estelares, esta vez usando la ciencia y la tecnología en tandem con sus poderes de Disformidad -justo como Vaul había comenzado a enseñarles millones de años antes.

Su crecimiento es muy lento y seguro comparado con cómo fue durante la génesis de su raza, pero esto es algo consciente. No hay Guerra Celestial que les obligue a actuar con apuro o enfrentándose a la extinción. Dedicando tanto tiempo a refinar sus religiones, filosofías, estética y almas, como hacen a perfeccionar su tecnología, conocimiento y mentes. Con el tiempo, llegará a superar la grandeza de sus antecesores.

Hacia 5,000,000 A.C.

Los Eldar son de nuevo la especie dominante de la Galaxia, su posición disputada sólo esporádicamente por los Krork.

Han abierto relaciones con las muchas nuevas razas inteligentes que han emergido, y han reestablecido contacto con algunas de las razas más antiguas.

Tienen mejor control sobre su psique, su ego y su identidad y han desterrado de vuelta a la Disformidad a la mayoría de los demonios que permanecían en el Materium, asegurándose de que sus dioses también permanecen allí.

Se aseguran de que ninguna raza moleste a los durmientes C'tan, y cultivan la vida en muchos mundos.

Los ancestros primates de la humanidad han emergido en Terra.

Los Eldar dejan Terra y otros incontables mundos como jardines inviolados, quizá curiosos de ver cuáles serán los resultados de los (ahora básicamente míticos) últimos experimentos de los Ancestrales.

Hacia 10,000 – 6,000 A.C.

En el planeta Terra, la humanidad ha surgido como especie inteligente y ha comenzado a cultivar la tierra.

En los siguientes milenios, esta joven y apasionada raza comenzará a expandirse por Terra, con sus emociones y pensamientos rugiendo sin control.

Con el tiempo, los diversos vórtices de disformidad que no están atados sólo a las mentes y destinos de las razas alienígenas comienzan a verse atraídos por la humanidad. La Humanidad se ve afectada por esta atención y en un relativamente corto espacio de tiempo causan el despertar a la consciencia de los vórtices que ahora son conocidos como Khorne y Tzeentch.

La Disformidad se tambalea ante el nacimiento de estos dos dioses, uno al poco del otro.

Khorne y Tzeentch se dedican a absorber más emociones, conceptos y vórtices de Disformidad existentes relacionados de algún modo con sus seres básicos -la ira y el deseo del cambio.

Más o menos por esta época, el ser que será conocido como el Emperador nace a partir de las almas e intelectos combinados de todos los psíquicos de la Humanidad conscientes de sus poderes -todos los shamanes, videntes, curanderos, doctores místicos y hombre y mujeres 'santos'.

Hacia 1,200 – 1,400 D.C.

Muchas civilizaciones se han alzado y caído en Terra. La Humanidad ya no es más una raza enteramente inocente. La corrupción y la miseria cunden.

La desesperanza es endémica. En el período medieval en el que se encuentra ahora Terra,

las plagas asolan el mundo. La Muerte negra se extiende por todas partes en Europa, Oriente Medio, partes de la India y el interior de China. Incontables millones mueren.

Todo esto tiene su repercusión en la Disformidad. Nurgle despierta al fin como la entidad suprema de la Disformidad que representa la desesperación, el miedo, la amargura, y el disgusto y aceptación de la enfermedad y la decadencia como partes implícitas de la vida.

Por un tiempo, es más poderoso que Khorne y Tzeentch, los cuales son infinitamente más poderosos que cualquier otra entidad de la Disformidad. Tal es su poder, que Nurgle atrae hacia sí todos los otros vórtices de desesperación, miedo, amargura y cinismo y a todas las otras entidades de la Disformidad que personifican o están relacionadas con los conceptos de enfermedad o decadencia.

El nacimiento de Nurgle tiene un ligero y embrionario efecto sobre los Eldar, quienes comienzan su imperceptible y dolorosamente lento viaje hacia la decadencia moral y estética.

Hacia 29,000 D.C.

La Humanidad ha surgido hace mucho como una poderosa especie inteligente y hace tiempo que alcanzó las estrellas.

Los Abhumanos han evolucionado a partir de la Humanidad en aquellos planetas que tienen atmósferas o entornos muy diferentes de los de Terra.

Los Eldar han ignorado largo tiempo a la Humanidad pues no han colonizado aún muchos mundos al alcance del lento progreso de la Humanidad entre las estrellas. Aún así, la Humanidad se esfuerza por lograr la perfección.

Hacia 30,000 D.C.

Aunque se encuentran tecnológica, económica, militarista y culturalmente en la cúspide de su civilización, los Eldar han caído en una terrible decadencia y arrogancia. De hecho, tal es su arrogancia que comienzan a experimentar con los aspectos más peligrosos de la Disformidad, aunque muchos se apartan de esta malsana magia del Caos, sabiendo que no podrían controlar de verdad las fuerzas que sus indulgentes hermanos vigorizan en la Disformidad.

Desde el amanecer de la consciencia en el universo, se han formado vórtices en la Disformidad que encapsulaban nociones y sentimientos mortales tales como el placer, la gratificación, el deleite, el éxtasis, el embeleso, la alegría, el deseo de experimentar placer, sensación, el deseo o necesidad de 'sentir', la búsqueda de la felicidad o la perfección, el egoísmo, la vanidad y el orgullo. Sin embargo, son los increíbles logros y el imposiblemente elevado intelecto y motivación de los incontables trillones de Eldar a lo largo de la Galaxia lo que comienza a atraer estos vórtices dispares hasta formar un gran Vórtice de placer.

Slaanesh crece casi en su totalidad a partir de los placeres comprendidos o incomprensidos de los Eldar. Mientras están vivos, muchos de los Eldar luchan por suprimir y controlar sus rugientes sentimientos, pero cuando mueren, sus almas se mezclan de vuelta en la Disformidad y sus tentaciones largo tiempo ocultas se liberan, atrayéndose y siendo absorbidas por la naciente realidad que era Slaanesh.

Algunos de los más iluminados de los Eldar pelean para impedir que Slaanesh alcance la consciencia plena.

Pero sólo por reconocer a la embrionaria entidad de la Disformidad, los Eldar le dan una identidad.

Sin comprender por completo lo que ocurre, los Eldar comienzan a ser manipulados por el potencial psíquico que han concebido y percibido.

La mayoría de los Eldar detiene su búsqueda de iluminación y eligen un camino más oscuro de excesos y libertinaje. Los demonios y otras entidades del Caos vuelven a liberarse de la Disformidad y se extienden por el vasto imperio Eldar.

Algunos de entre los Eldar renuncian a los caminos de sus hermanos y hermanas y se retiran en vastas naves espaciales, estaciones espaciales y naves comerciales menores de todos los tipos, abandonando mundos enteros a sus corruptos hermanos.

Los portales de disformidad que conducen a estos mundos corruptos se sellan, y los primeros Mundos Astronave Eldar vagan a la deriva por el espacio. Los Eldar que quedan atrás se hunden más y más en sus prácticas oscuras. Una locura racial se apodera de ellos, una locura que sólo puede tener un final.

Slaanesh finalmente toma consciencia de sí mismo, brotando a la existencia en la Disformidad a partir de la psique de los Eldar. Las almas de los Eldar son devoradas por billones por Slaanesh, evaporándose sus cuerpos del universo material en cuanto el Caos puro abraza sus mentes.

Allí donde las poblaciones Eldar eran mayores, el Aethyr se vierte literalmente desde sus mentes para mezclar y desgarrar el universo material. Una masiva brecha se abre en la Realidad y se crea el Ojo del Terror.

Dentro de la Disformidad, Khorne lucha contra el nacimiento de Slaanesh.

Mientras el aspecto metafísico de la guerra y la ira (Khorne) lucha contra Slaanesh, la faceta corpórea, limitada y más cuerda de Khorne que es Khaine, combate físicamente contra él. Pero Slaanesh no puede ser detenido.

Cuando nace, la necrodermis que ha aprisionado a Khaine durante tantos millones de años finalmente se quiebra liberando su esencia. Es absorbido por el Vórtice de Khorne y se convierte en una parte real suya, pero sin embargo logra mantener su propia identidad y voluntad como Khaine.

B. Index Astartes: Marines Espaciales Desolladores

Por Rafael G. L.

Cuando se proclamó la Orden de Purga contra el capítulo de los Hermanos de Manada, las fuerzas imperiales encargadas de cumplir la misión descubrieron un hecho insólito al finalizar el asedio de la fortaleza de los Marines Espaciales: cuatro compañías completas del capítulo habían logrado eludir el bloqueo de las naves inquisitoriales.

Al tiempo que se cursaba orden a la flota de la Inquisición para que iniciara la persecución de los marines fugitivos, se procedió a interrogar a algunos de los principales oficiales capturados en la base de operaciones del capítulo. De estas sesiones (*Referencia: Inq/ 32548752 / BL Malleus*) se extrajeron las siguientes conclusiones:

El Comandante de la 5ª Compañía, Sirius Blackfang, había convencido a los oficiales al mando de otras tres compañías, la 3ª, 8ª y 9ª, para eludir el castigo impuesto por el Ordo, basándose en sueños premonitorios que él mismo había tenido (según los archivos del capítulo, Blackfang estuvo cerca de ser destinado al servicio como Bibliotecario).

Aunque la verdadera naturaleza de estas visiones es desconocida, se dedujo que bien podría tratarse de una prueba del grado de corrupción al que había llegado el capítulo. En cualquier caso, el poder de seducción de estas visiones había quedado patente: todos los que prestaron atención a la interpretación de Blackfang se unieron a su causa.

Los marines que se unieron a Blackfang declararon hacerlo con la intención de llevar a cabo una Cruzada de penitencia, que les redimiría ante el Emperador de la Humanidad al realizar la proeza de combate que su Legión progenitora no fue capaz de culminar: la exterminación de la Legión Traidora de los Mil Hijos. Triunfarían donde ellos fracasaron y se les permitiría volver al lado del Padre. El propio Blackfang aseguraba a todo el que quisiera escucharle que él mismo había visto al Capítulo completar tal hazaña en esas visiones recurrentes que le asaltaban noche tras noche.

Durante años, la flota de Blackfang dio vueltas en torno al Ojo del Terror, merodeando por el estrecho del Rubicón, evitando a las fuerzas que le perseguían, sin descanso, al mando del joven Inquisidor Extremista Barcellus. Según los extensos informes acumulados a lo largo de este tiempo por Barcellus (*Referencia: Inq/ 32548832 / BL Malleus*), el errático rumbo de los Hermanos de Manada respondía a dos causas: la ineludible necesidad de encontrar una ruta segura por la que acceder al Ojo del Terror (los informes de Barcellus se extienden ampliamente sobre las sospechas que tenía respecto a que los fugitivos pretendieran unirse a Abbadon), y las dificultades que tenían para abastecer a ese contingente, para lo que se

vieron obligados a realizar incursiones relámpago contra arsenales imperiales.

Finalmente, los Astrópatas lograron un contacto positivo. El destino quiso que para entonces la flota se hubiera dispersado demasiado, en un intento fructífero de abarcar el mayor espacio posible, por lo que sólo la propia nave de Barcellus estaba suficientemente cerca para reaccionar a tiempo. Puso rumbo a toda velocidad hacia los Hermanos de Manada, y aunque en un principio habría sido lógico que mantuviese una distancia prudencial que le permitiera seguir a los fugitivos sin riesgos, se perdió la comunicación pocos minutos después de que anunciase su intención de abordar la nave de los Marines Espaciales. Los registros indican que confiaba en tener la oportunidad de atacarles por sorpresa, aprovechando que se encontraban inmersos en un combate espacial con otras fuerzas traidoras.

Nada más se sabe de lo ocurrido allí, excepto por las pruebas que pudieron recuperar las naves de la flota cuando alcanzaron el punto establecido (*Referencia: Inq/ 32560832 / BL Malleus*). El crucero del Inquisidor Barcellus flotaba inerte, junto a un pecio espacial con la simbología de los Mil Hijos. En el interior de la nave traidora se encontró un espectáculo de pesadilla.

Los oficiales inquisitoriales localizaron el cuerpo de Barcellus y sus tropas de asalto en medio de una gigantesca carnicería, mutilados y horriblemente desfigurados. Centenares de guerreros de la Legión Traidora y de los Hermanos de Manada yacían igualmente muertos por toda la nave, en lo que parecía haber sido una encarnizada batalla por el control del pecio. Sin embargo, los datos más relevantes a este respecto están descritos en los informes del Teniente Xincor (*Referencia: Inq/ 32572532 / BL Malleus*, *lectura restringida*), el cual reflejó lo que pudieron observar en aquella nave al recuperar los cuerpos de los Hermanos de Manada muertos.

Muchos de los hasta hacía poco leales Marines Espaciales mostraban cambios físicos no achacables totalmente a la Helice Canis, y muchos veteranos y psíquicos presentaban evidentes signos de mutación *diabolis*. El cadáver de Sirius Blackfang había sido abandonado apresuradamente en el puente de la nave, tendido sobre el puesto de mando. Todos los símbolos imperiales habían sido arrancados de su armadura. Junto al resto de cuerpos encontrados, se procedió a un estudio forense de todos ellos y a su posterior incineración para evitar posibles infecciones debidas a la exposición a elementos heréticos.

El Ordo no tuvo más conocimiento de los Hermanos de Manada huidos hasta el siglo anterior, cuando una serie de incursiones en las

Las proximidades de Thracian Primaris (7612050.M41) permitieron identificar a los que se pensaba eran Marines Corsarios Rojos.

Cuando el Inquisidor Hirkum, encargado de investigar y perseguir a los culpables del saqueo de arsenales de la Guardia Imperial y de varias naves del Culto a la Máquina, descubrió que su osadía les había llevado incluso a imponer tributos a algunas colonias fronterizas del Segmentum, hizo uso de toda la influencia de la Ordo Malleus para esclarecer estos hechos, consiguiendo rescatar y cotejar

grabaciones visuales de los incursores. Tras meses de investigación en los archivos inquisitoriales, pudo demostrar que estos traidores presentaban mutaciones similares a las observadas en el pecio capturado por Barcellus. De este modo se confirmó la total corrupción de los Hermanos de Manada, que incluso habían renunciado a la iconografía otorgada por el Astartes y blasfeman contra el Emperador bajo la denominación de Desolladores.

Listado de Ejército de los Desolladores

La lista de ejército de los Desolladores está basada en tropas de los Marines Espaciales del Caos. Esto refleja la gran cantidad de tiempo que han sobrevivido y la experiencia acumulada a lo largo de milenios de combate en el Ojo del Terror. Sin embargo, me he inspirado también en la lista de la 13ª Compañía de los Lobos Espaciales para que se reflejara igualmente la falta de medios de que adolece este ejército.

Un ejército de los Desolladores no puede disponer de Marcas del Caos, ni de ningún tipo de Transporte. Las características serán las propias del tipo de tropa indicado, con las excepciones señaladas. No pueden poseer Habilidades de Veterano o Regalos Demoníacos excepto los señalados en sus descripciones.

Cuartel General

0-1 Señor del Caos	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Señor de los Repudiados	65	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Escuadra: 1

Opciones: El Señor de los Repudiados puede equiparse con cualquier opción de la armería del Caos (excepto armas demonio). Los únicos regalos demoníacos que puede poseer son Garras Demoníacas y/o Apariencia Demoníaca.

El Señor de los Repudiados posee automáticamente la habilidad de Veterano Atravesar Terreno Díficil (coste ya incluido en el perfil).

El Señor de los Repudiados puede convertirse en Hechicero, pero nunca podrá ser un Príncipe Demonio.

Escolta: el Señor de los Repudiados puede estar acompañado por una escolta de Desolladores.

Lugarteniente del Caos	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Capitán de los Repudiados	50	5	5	4	4	2	5	3	10	3+

Escuadra: 1

Opciones: El Capitán de los Repudiados puede equiparse con cualquier opción de la armería del Caos (excepto armas demonio). Los únicos regalos demoníacos que puede poseer son Garras Demoníacas y/o Apariencia Demoníaca.

El Capitán de los Repudiados posee automáticamente la habilidad de Veterano Atravesar Terreno Díficil (coste ya incluido en el perfil).

El Capitán de los Repudiados no puede convertirse en Hechicero.

Escolta: el Capitán de los Repudiados puede estar acompañado por una escolta de Desolladores.

Elite

Elegidos	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Desollador	21	4	4	4	4	1	4	1	10	3+
Desollador Exterminador	+19	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Paladín Desollador	+10	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Paladín Desollador Exterminad.	+29	4	4	4	4	1	4	3	10	3+

Escuadra: el número máximo de Elegidos que puedes incluir en tu ejército varía en función del valor en puntos del mismo:

Hasta 1.000 pto: un máximo de 10 Elegidos;

de 2.000 pto en adelante: un máximo de 20 Elegidos;

Independientemente del número de Elegidos que incluyas en el ejército, siempre ocuparán una sola opción de tropas de elite.

Sólo los Elegidos que sirvan como escolta de un Señor del Caos con Armadura Exterminador podrán equiparse con la Armadura Exterminador.

Paladín: Los Paladines Elegidos pueden escoger opciones de la Armería del Caos que no sean armas de proyectiles, armas demoníacas o regalos demoníacos. Los Paladines Elegidos no pueden ser hechiceros.

Opciones: Los Elegidos con Servoarmadura sólo pueden cambiar su bólter por una de las siguientes armas: Lanzallamas, Rifle de fusión, Pistola de plasma o Rifle de Plasma.

Los Elegidos poseen automáticamente las habilidades de Veterano Atravesar Terreno Dificil e Infiltración. (coste ya incluido en el perfil). Los Elegidos no pueden poseer Reliquias.

Marines Espaciales Poseídos	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Destripador	27	4	4	5	4	1	4	1	10	3/5+
Paladín Destripador	+15	4	4	5	4	1	4	2	10	3/5+

Escuadra: 5-10

Opciones: Los Destripadores poseen el Regalo Demoníaco Garras Demoníacas (coste ya incluido en el perfil).

Paladín: El Paladín Destripador puede elegir opciones de la Armería del Caos que no sean armas demoníacas o regalos demoníacos.

0-1 Culto de Arrasadores	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Arrasador	70	4	4	5	5	2	5	1	9	2+/5+

Escuadra: 1-3

Sólo se pueden incluir Arrasadores en ejércitos de 2.500 pto o más.

Tropas de Línea

Marines Espaciales Caos	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Repudiado	21	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Paladín Repudiado	+13	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Escuadra: 5-20

Opciones: Los Repudiados no pueden equiparse con Armas Pesadas.

Todas las Escuadras de Repudiados están equipadas con granadas de fragmentación y granadas perforantes (coste ya incluido en el perfil).

Las Escuadras de Repudiados poseen las habilidades de Veterano Atravesar Terreno Dificil y Asalto Rabioso (coste ya incluido en el perfil).

Paladín: El Paladín Repudiado puede elegir opciones de la Armería del Caos que no sean armas demoníacas o regalos demoníacos.

Tropas de Ataque Rápido

Motoristas del Caos	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Motoristas Destripadores	39	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Paladín Motorista Destripador	+13	4	4	4	4(5)	1	4	3	10	3+

Escuadra: 3-10

Opciones: Todas las Escuadras de Motoristas Destripadores están equipadas con granadas de fragmentación y granadas perforantes (coste ya incluido en el perfil).

Las Escuadras de Motoristas Destripadores poseen la habilidad de Veterano Jinete Experto (coste ya incluido en el perfil).

Paladín: El Paladín Motorista Destripador puede elegir opciones de la Armería del Caos que no sean armas demoníacas o regalos demoníacos.

Tropas de Apoyo Pesado

Aniquiladores	Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Masacrador	17	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Paladín Masacrador	+13	4	4	4	4	1	4	5	10	3+

Escuadra: 5-10

Opciones: Las Escuadras de Masacradores poseen la habilidad de Veterano Cazadores de Tanques (coste ya incluido en el perfil).

Paladín: El Paladín Masacrador puede elegir opciones de la Armería del Caos que no sean armas demoníacas o regalos demoníacos.

9. Tácticas de Guerra: Los Mil Hijos

Por Egoitz Regil

En primer lugar me gustaría señalar que este texto es una traducción, una adaptación y una actualización de un proyecto sobre los Mil Hijos desarrollado a lo largo del 2003 en la tristemente extinta página web Portent. El texto final fue recopilado Tsillanabor (se llamó Tactica Thousand Sons y creo que todavía es posible encontrarlo en Yahoo) y las listas y consejos fueron testados por un grupo de 8-9 personas entre las que afortunadamente tuve la suerte de estar.

Los mil Hijos son una de las 20 Legiones de Marines Espaciales originales fundadas en los primeros tiempos del Imperio y siempre se caracterizó por una gran cantidad de psíquicos (que ellos llamaban hechiceros). Por una serie de distintas vicisitudes, se vieron forzados a tomar partido por Horus durante la Herejía y hoy día tienen su hogar en el Planeta de los Hechiceros en el Ojo del Terror. Magnus el Rojo es su Primarca demoníaco y su dios patrón es Tzeentch.

Una de las características más destacables de la Legión es el conjuro de la Rúbrica de Ahriman. La Rúbrica afectó de forma diferente a los distintos miembros de los Mil Hijos. Los Hermanos con capacidades psíquicas las vieron muy reforzadas al tiempo que detenía el proceso de mutación provocado por el contacto con la disformidad. El resto de Hermanos de Armas se convirtieron en autómatas, sus armaduras selladas y sus cuerpos reducidos a polvo, lo cual les confiere una serie de habilidades específicas.

El análisis de los Mil Hijos vendrá dividido en tres partes claramente diferenciadas. En primer lugar haré una serie de consideraciones generales, después expondré las ventajas y desventajas de cada una de las opciones disponibles para los Mil Hijos y en tercer lugar como funciona el ejército como un todo, con variantes, ejércitos temáticos y ejemplos.

Consideraciones Generales

El número sagrado de Tzeentch es el 9. Eso quiere decir que toda unidad marines de nueve miembros (o 18) puede convertir a uno de sus miembros en paladín de forma gratuita, ahorrándose 15 puntos. No obstante, no debemos dejarnos cegar por este ahorro. 9 es un número muy elevado y a veces puede resultar más interesante pagar los 15 puntos por tener unidades más pequeñas y manejables.

Las unidades de demonios con 9 o 18 miembros pueden aplicar un +1 a la tirada de invocación. No obstante conviene señalar que esto no siempre es útil, pues puede resultar mucho más interesante disponer de los demonios el tercer

turno en vez del segundo a fin de que no sean objeto de disparos.

La última consideración general trata de los poderes psíquicos, sin duda la parte más divertida (y destructiva) del ejército de los Mil Hijos.

Los Poderes

Rayo de Muerte. El rayo de muerte es comparable a un Bolter Pesado excepto en el alcance que es tan solo 45 cm. Alguien señalará que el Bolter Pesado tiene el doble de alcance, pero hay que tener en cuenta que el rayo de muerte puede utilizarse en movimiento y además permite disparar y asaltar el mismo turno.

Rayo de Tzeentch. El Rayo de Tzeentch. es el arma antitanque estándar del ejército con alc 90 F 8 FP2. De nuevo, cabe resaltar que si bien tiene menos fuerza que un cañón láser, puede dispararse en movimiento y permite asaltar.

Viento del Caos. Este poder es una gozada. Siempre hiere a 4+, ignora armaduras y por si esto fuera poco, su área de efecto es ENORME. Utiliza la plantilla de lágrima, pero impacta a toda miniatura parcial o totalmente cubierta. Es una distinción importante, pues esto quiere decir que en la práctica la plantilla es 25 cms más grande en TODAS DIRECCIONES. Y repito que ignora armaduras, por si alguien lo olvidaba...

Regalo del Caos. Este es uno de los preferidos de los jugadores de Mil Hijos... La posibilidad de transformar al monstruo gordo del enemigo en un engendro del caos bajo tu control es demasiado divertida para ignorarla. La pega de este poder es su escaso alcance, 7 cm. Pero tiene una serie de ventajas que compensan esta penalización. En primer lugar se utiliza en la fase de asalto, lo cual quiere decir que ¡puedes utilizarlo en el turno de tu oponente! En segundo lugar, puedes designar la miniatura específica que quieres que sea afectada, siempre y cuando esté dentro del alcance y la línea de visión. Si, puedes elegir las armas pesadas o al sargento con el puño de combate (como el poder Eldar Ataque Mental). Y por último, creas engendros del caos, miniaturas gratuitas con 2 heridas y 1d6 ataques. Y antes de que alguien se equivoque, la víctima no tiene derecho a tirada de salvación alguna a excepción de las invulnerables.

Destino de Tzeentch. Este poder es una pérdida de tiempo. Cualquier situación en la que pudieras sacar algún beneficio de él, será solventada con igual éxito por cualquiera de los poderes de disparo. Básicamente, para qué acobardar una unidad cuando puedes destruirla directamente...

Las Unidades

Señor del Caos

El señor del Caos es una pieza fundamental en el ejército y es lo primero que debemos adquirir ya que su configuración condicionará la estrategia del resto del ejército. Visto en solitario, el Señor del Caos de Tzeentch es una verdadera bestia, parejo en poder a los más delirantes Tiranos de Enjambre y solo inferior a los C'Tan.

Puede resultar tentador coger un Señor de bajo valor en puntos para conseguir más tropa, pero esto es en general un error. La lista de los Mil Hijos es bastante limitada, por lo que renunciar a uno de los elementos más poderosos resulta un error.

Podemos equiparlo con casi cualquier opción de equipo que deseemos (exceptuando armas pesadas) a lo que hay que unir los regalos demoníacos, de manera que las opciones de personalización son enormes. No obstante hay dos elementos que requieren un análisis más exhaustivo, las armas demonio y los poderes psíquicos.

Hay seis armas demonio disponibles para los Mil Hijos. Las dos específicas de los ejércitos de Tzeentch son bastante malas y o bien no aportan excesivas ventajas o bien esas ventajas solo son efectivas contra determinados adversarios (como la espada de disformidad). Las armas básicas siguen siendo la mejor opción.

El arma Kai es generalmente una pérdida de tiempo. Es una estupenda arma de disparo, pero los poderes psíquicos de Tzeentch sobresalen en el área de disparo, por lo que nos resulta redundante.

La lanza etérea es un arma interesante. No obstante, un arma de energía y el poder Viento del Caos siguen siendo más efectivos, aunque su mayor valor en puntos puede hacer interesante la lanza en determinados ejércitos.

La Espada Oscura es una de las preferidas de los generales de Tzeentch. Combinada con Fuerza demoníaca y tamaño demoníaco concede una fuerza de 8 (!) lo cual resulta muy interesante pues mata automáticamente a criaturas y personajes con resistencia 4 (la mayoría).

El Hacha del Pánico es la segunda opción más elegida. Combinada con estatura demoníaca, permite al príncipe demonio ignorar TODAS las armaduras, normales e invulnerables. Además hace innecesaria la fuerza demoníaca pues siempre hiere a 4+. No obstante es peor que la espada oscura en el aspecto antitanque.

Un detalle a tener en cuenta cuando hablamos de personajes de los Mil Hijos son los Hechiceros Subyugados. Por 5 miserables puntos, permiten volver a utilizar un poder psíquico un mismo turno. El máximo que pueden adquirirse es cuatro y sus efectos son

devastadores combinados con cualquier poder psíquico, especialmente Regalo del Caos. Otra utilidad de estos tristes personajillos es que pueden designarse como víctimas de disparos de cañón láser... No obstante hay algo a tener en cuenta: forman una unidad con el hechicero y van a pie, de forma que limitan el movimiento del mismo. Así que si planeáis darle algún tipo de movimiento especial (como alas, por ejemplo) a vuestro señor del caos, es mejor dejar a los hechiceros subyugados en casa.

Señor de la Transformación

El gran demonio de Tzeentch es una elección estupenda. Es muy bueno en combate, rápido (tiene alas), tiene poderes psíquicos (con lo cual no está limitado al asalto) y tiene un valor en puntos relativamente moderado. Pero nadie lo utiliza casi nunca... ¿Por qué? Por la Posesión. Para poder desplegar al demonio, necesitas sacrificar un paladín. El ejército típico de Mil Hijos no suele tener más de media docena de paladines, por lo que la pérdida de uno es algo realmente a tener en cuenta y la mayor parte de los jugadores prefieren incluir en su lugar un príncipe demonio alado.

Elegidos

Los Elegidos de los Mil Hijos son una unidad verdaderamente letal, ya que todos los integrantes de la escuadra pueden tener poderes psíquicos. No obstante, no son una opción popular, ya que son extremadamente caros y no más resistentes que un marine táctico estándar (que en comparación solo cuesta 15 puntos). Para superar este problema, podemos equiparlos con armaduras de exterminador, pero esto los hace aún más caros... Demasiados huevos en una sola cesta. No obstante, los elegidos son la única opción del ejército que puedes equipar con armas pesadas, de forma que aunque reducida, todavía tienen cierta utilidad.

Mil Hijos Poseídos

Todo lo que hemos comentado con los elegidos es aplicable aquí, pero los Poseídos no pueden equiparse con armaduras de exterminador ni armas pesadas.

Exterminadores de Rubrica

Esta es una unidad específica de los Mil Hijos, que si bien es cara, es también la unidad más resistente del juego. Se trata de exterminadores con dos heridas, combi-bólter y arma de energía. Tienen avance implacable, lo cual quiere decir que disparan como si no hubieran movido, lo cual es inútil pues esto se aplica a todos los exterminadores, y mueven por terreno difícil siempre. Así que esto es una pega. Pero tienen muchas ventajas que los convierten en una unidad popular. En primer lugar, lo obvio. 2 heridas y salvación de 2+/5+ hace que sean increíblemente resistentes. Eso quiere decir que si bien a priori una carga de los Exterminadores de Rubrica no es algo muy impresionante (2 ataques con arma de energía con iniciativa 1), hay que tener en cuenta que sobrevivirán la suficiente cantidad de turnos

como para que las armas de energía acaben con todos sus adversarios. A esto hay que unirle el Hechicero, que potencia exponencialmente la capacidad de fuego y combate de la escuadra. Leed la entrada de los Marines de Rubrica sobre este asunto.

Pero tienen más ventajas no tan evidentes... Los ejércitos de mil Hijos tienden a tener un gran número de opciones de línea y apoyo pesado y esto se nota a la hora del despliegue, pues casi siempre significa ceder la iniciativa. Sin embargo los exterminadores de Rubrica, cuando no se teleportan, despliegan como una opción de elite, lo cual es toda una ayuda.

Horrores e Incineradores

Los Horrores son la peor opción demoniaca del codex, pero en un ejercito de Mil Hijos cumplen un rol fundamental: Son baratos y prescindibles. Si, baratos, pues aunque cuestan 15 puntos tienen 2 heridas y salvación invulnerable. El problema es que hay que convocarlos, de forma que nuestra barrera de carne de cañón no llegará hasta el segundo o tercer turno...

Los Incineradores son, por el contrario, una opción estupenda. Por solo 6 puntos más adquieren el rayo de muerte sin necesidad de hacer chequeos, lo que los convierte en un refuerzo apropiado a la capacidad de disparo del ejercito. Aparecen en algún punto bien elegido, mueven a una posición desde la que solo les pueda ver una unidad y disparan sobre esa unidad una lluvia de muerte...

Lo mejor cuando tratamos con demonios son las unidades mixtas. Es cierto q los Incineradores son mucho mejores que los Horrores, pero tarde o temprano la unidad sufrirá bajas. 2 o 3 Horrores ayudan a absorber esas heridas sin que disminuya la capacidad ofensiva de la unidad.

Y nunca, nunca, permitas que traben a tus Incineradores en combate, estarás desperdiciando su potencial de disparo.

Marines de Rúbrica

Esta unidad es la verdadera fuerza del ejercito, nunca tienes suficientes escuadras de marines de rúbrica. ¿Pero qué es lo que los hace tan buenos?

DOS HERIDAS. Nunca lo diré lo suficientemente alto... DOS HERIDAS. Por solo 20 puntos pueden resistir el doble de castigo que un marine normal, y no es un efecto sometido al azar de una tirada de dados. Una comparativa rápida con una escuadra de un número igual de guerreros Necrones demuestra que una segunda herida es mejor incluso que la autorreparación. Los Mil Hijos, son a igual valor de puntos, la unidad más resistente del juego. Sin ningún genero de dudas. A esto hay que sumarle Coraje y una superior capacidad de disparo, pues si bien ahora en la 4ª edición todas las tropas equipadas con armas de fuego rápido pueden disparar 2 veces a 30cms en movimiento, solo los mil Hijos pueden hacer un disparo a 60 cms. A cambio mueven por

terreno difícil siempre, pero es una penalización menor.

Los Marines de Rubrica no tienen opciones de armas especiales ni pesadas, pero todo eso lo equilibran con los Hechiceros. El poder psíquico con el que equipos a tu hechicero determinará el rol de la unidad

Antitanque. Rayo de Tzeentch y todos los hechiceros subyugados que te puedas permitir permiten a este tipo hacer 2 disparos de F8 y FP 2 por asalto... No obstante, de esta manera desperdiciamos los disparos del resto de la escuadra, pues las armas de F4 es poco probable que tengan efecto sobre el objetivo del Hechicero. Pero resulta una opción interesante para unidades pequeñas.

Antitropa. Rayo de Muerte es otra opción muy interesante. Combinada con hechiceros subyugados y la lluvia de disparos de bólder del resto de la escuadra, hacen que los ejércitos de horda no representen ningún problema.

De Asalto. Hay dos tipos de unidades de asalto y ambas cuentan con que la unidad vaya montada en un Rhino.

Tipo 1. La Primera es eligiendo Viento del Caos. Avanzas con el Rhino, desembarcas y lanzas Viento del Caos (dos veces con un hechicero subyugado) y machacas a los escasos supervivientes con el fuego rápido del resto de la escuadra. Devastador.

Tipo 2. Esta vez eliges Regalo del Caos. Esta unidad funciona más del modo habitual y la verdad es que en la cuarta edición a perdido mucha efectividad, al no poder asaltar directamente desde el Rhino.

Elijas la configuración que elijas, siempre resulta una buena idea equipar al Hechicero para el combate, pues en contra de lo que pueda parecer, una unidad de Mil Hijos con un Hechicero con el equipo correcto es un enemigo temible en un asalto. La espada de energía anula armaduras y es barata, pero en general es la peor opción. El puño de combate siempre resulta interesante. Asustará a los bichos gordos que pudieran amenazarte y matará automáticamente a la mayor parte de personajes enemigos. Mi opción predilecta, no obstante, son las cuchillas relámpago. Ignoran armaduras y repiten las tiradas para herir falladas. Un Hechicero con Cuchillas Relámpago y Ataque Demoníaco hace 5 ataques en carga (generalmente eso significa unas 3 bajas el solito) mientras sus compañeros de rúbrica absorben una herida tras otra.

Una última nota referente al reparto de heridas. Hay una frase que tiende a equivocar a mucha gente y es esta: Independientemente del número de heridas sufrido siempre debe tratar de retirarse miniaturas completas como bajas. Amarrándose a esto, muchos jugadores con pocos escrúpulos sostienen que siempre que se produzca un número de heridas impar, debe retirarse al Hechicero (pues al contrario que sus compañeros, solo tiene una herida). Esto es incorrecto. Lo que quiere decir esta regla es

que siempre que se asigne una herida a una miniatura con más de una herida, deberás seguir asignándole las heridas no salvadas subsiguientes a la misma miniatura para poder retirar miniaturas completas. Pero es perfectamente legal que convivan en la misma escuadra un Hechicero y un Marine de Rúbrica con una sola herida. La regla se ideó para evitar que se pudieran repartir las heridas por la escuadra sin que esta sufriera bajas, no para eliminar astutamente a sus oficiales.

Rhino

El Rhino resulta tan importante en un ejército de Mil Hijos que merece una entrada propia. Es un elemento fundamental, pues no solo aporta un gran número de ventajas si no que potencia determinadas habilidades y tácticas de los Marines de Rúbrica.

El primer punto a tener en cuenta es que las unidades de Marines de Rúbrica son lentas, de forma que resulta una elección obvia dotarles de una opción de transporte para aquellas misiones en que necesites que tus Mil Hijos recorran grandes distancias (y 45 cm. es una distancia grande para ellos, no digamos 60).

Pero no siempre necesitas que tus tropas avancen hacia el enemigo a gran velocidad, sobre todo teniendo en cuenta que los Marines de Rúbrica pueden disparar a 60cms. En esas ocasiones el Rhino es una cobertura móvil excelente y barata. Al fin y al cabo, los Marines de Rúbrica son muy resistentes pero no inmortales.

Otro punto interesante es que el Rhino ofrece mas protección a los Marines de Rúbrica que a cualquier otra unidad. Si tus Marines se ven forzados a desembarcar por un impacto, no se ven acobardados por tener Coraje y si resultara destruido, hay que tener en cuenta una cosa. Las miniaturas transportadas reciben una herida con un 4+... Eso quiere decir que por muy mala suerte que tengas, nunca podrás perder mas de la mitad de tus Marines, ya que tienen dos heridas cada uno y solo existe la posibilidad de sufrir una herida por miniatura transportada. (No olvidéis que hay que retirar miniaturas enteras siempre que sea posible, no puedes acumular mas de una miniatura de Rúbrica con una sola herida).

Existen dos tácticas específicas de los Mil Hijos con Rhinos. La primera es una unidad de 8 Marines, un Hechicero y un Hechicero Subyugado (con lo que el Hechicero sale gratis, el Hechicero subyugado no cuenta a efectos de número sagrado por ser una opción de equipo pero sigue ocupando un sitio en el transporte). El Hechicero tiene el poder Viento del Caos. La táctica es sencilla: avanzar todo lo posible y desembarcar delante de una escuadra enemiga potente. Las dos plantillas de Vientos del Caos resultan demoledoras; impactan automáticamente a un gran número de miniaturas, hieren a la mitad e ignoran armaduras. Y después de eso, 18 disparos de bolter... Es muy poco probable que una unidad resista semejante castigo, pero incluso aunque no fueran totalmente eliminados o hubiera una

segunda unidad de apoyo, la escuadra tiene 19 heridas de resistencia 4 y salvación 3+, lo cual les da una excelente probabilidad de sobrevivir hasta el próximo turno, cuando podrían elegir montar de nuevo en el Rhino o asaltar. Y en caso de que fueran asaltados a su vez, tampoco debemos preocuparnos, los Marines de Rúbrica pueden resistir un castigo tremendo y el Hechicero es muy capaz de contraatacar con gran efectividad.

La segunda táctica es una unidad muy pequeña de 4 marines, un Hechicero con Rayo de T. y cuatro Hechiceros Subyugados. Con esto tenemos un Rhino que dispone de un lanzamisiles que hace dos disparos (hay que tener en cuenta que el Rhino dispone de una escotilla que el Hechicero puede utilizar), y que no se ve afectado por resultados de armamento destruido. Cuando inevitablemente sea destruido el Rhino, el lanzamisiles sigue siendo plenamente operativo...

Y todas estas ventajas por 50 míseros puntos... Blindaje adicional y descargadores de humo solo lo encarecerán 8 puntos y resultan muy útiles. También conviene señalar que el Hechicero puede seguir disparando Rayos de T. aunque el Rhino utilice los descargadores de humo.

Aulladores

Los Aulladores son la única opción de Ataque Rápido disponible para los ejércitos de Mil Hijos y solo por esta razón resultan destacables. Sin embargo, hay que tener en cuenta que al ser demonios deben ser invocados, por lo que las posibles ventajas que podrían traer en el despliegue no se tienen en cuenta. En general el consenso es que si bien son buenos hostigadores, su función en el esquema general de la batalla suele ser secundario, por lo que no suelen ser elegidos habitualmente. Hay que tener en cuenta que solo tienen una herida y si bien resultan muy rápidos y maniobrables no suelen ser capaces de asaltar en solitario excepto a unidades débiles, y de estas ya podemos ocuparnos con la potencia de disparo de los bolters.

En general, resultan recomendables solo contra Eldar o Guardia Imperial. Hay quien también los utiliza contra Tau, pero mi experiencia es que la pérdida del ataque extra por asaltar debido a las granadas fotónicas les resta demasiada efectividad.

Dreadnought del Caos

El Dreadnought del Caos resulta una opción excelente para los Mil Hijos. Una de las razones para contar con él es su relativamente bajo coste en puntos, sobre todo teniendo en cuenta que la unidad básica de Marines nos viene a costar entre 250 y 300 puntos, por lo que un Dreadnought acostumbra a ocupar ese hueco de puntos en el que no te cabe otra unidad de Mil Hijos.

Como todas las opciones de apoyo pesado del ejército, su función principal es conferir al ejército potencia antitanque a distancia con sus

cañones láser acoplados. Y digo cañones láser, porque el resto de opciones de armamento no parecen adecuadas. Los Bólter Pesados no aportan nada nuevo al ejército, que si se caracteriza por algo es por su potencia de fuego anti-tropa. Los cañones automáticos resultan más interesantes para cazar transportes, pero tampoco es algo imprescindible. A los Mil Hijos no les importa que el enemigo se acerque, pues resultan mucho más mortíferos a corto alcance y se las apañan estupendamente en cuerpo a cuerpo y además el Rayo de Tzeentch también puede cumplir función de cazar transportes espléndidamente. Sin embargo, el Rayo se queda corto a la hora de enfrentarse con los blindajes realmente altos, por lo que los cañones láser acoplados cumplen con una función que nuestras tropas no pueden cumplir.

Pero el Dreadnought también se caracteriza por su potencia en asaltos y por el apoyo que otorga en esta circunstancia a las unidades de Marines de Rúbrica, por lo que no es una buena idea quitarle el arma de cuerpo a cuerpo para darle un arma que podemos conseguir por otros medios (como en Rayo de Tzeentch). Así que tampoco parece una buena idea ponerle un lanzamisiles.

La única alternativa válida a los cañones láser es el cañón de plasma. No tiene mucha fuerza (como arma pesada, quiero decir), pero suple otra de las carencias en disparo de los Mil Hijos, el Factor de penetración. Porque si bien también el cañón láser dispone de FP 2, el cañón de plasma es capaz de impactar a varios objetivos...

Pero no quiero abandonar al Dreadnought sin mencionar una última configuración. Esta no está probada por nadie más, solo tiene mi experiencia propia para apoyarle. Se trata ni más ni menos que de un Dreadnought de asalto con dos armas de combate cuerpo a cuerpo, Marca de Tzeentch, blindaje adicional y descargadores de humo, de forma que por un coste en puntos realmente ridículo, conseguimos un verdadero monstruo de combate capaz de exterminar unidades enteras en un solo turno. Hay que tener en cuenta que la Marca le permite hacer una herida a 4+ a toda miniatura trabado con él... Si consigue llegar al combate, puede causar 6 o 7 bajas sin siquiera necesitar entrar en furia berserker... Lo dicho; es una verdadera bestia. Además, una vez que tu oponente descubre su potencial de combate se convierte en un imán de disparos bastante barato y fácil de desenfilarse.

Predator del Caos

El Predator del Caos representa la principal plataforma de armas pesadas del ejército. Ten en cuenta que no dispones de aniquiladores, ni armas pesadas o especiales en las escuadras, ni armamento pesado en los exterminadores de rubrica, por lo que la opción principal de armas pesadas de la que dispones es esta. Dispone de varias configuraciones de armamento diferentes, pero las principales son tres.

Cañón automático y Bolter Pesados. Esta opción es una especialización anti-tropa. El

cañón es estupendo para derribar transportes y los Bolter pueden segar a la tropa. No obstante, hay que tener en cuenta que ya dispones de multitud de opciones anti-tropa.

Cañón láser acoplado y cañones láser. Esta es una especialización antitanque, ideal para ocuparse de esos Leman Russ, Land Raiders y Monolitos. Además es también una opción estupenda para encargarse de Bichos Gordos (Carnifexes, Señores Espectrales, Talos... etc.) y tropas muy blindadas en general (como exterminadores y nobles orkos).

Configuración Mixta. La configuración mixta, es decir, o bien sea cañones láser en las barquillas o en la torreta, es la más flexible de todas. Pero para ello sacrifica efectividad; de esta forma el tanque no es tan bueno destruyendo tanques ni segando tropa.

Como norma, la configuración que mejor refuerza las limitaciones de los Mil Hijos es la de los cañones láser.

Land Raider del Caos

El Land Raider es un verdadero monstruo. Es una opinión discutible, pero a mi juicio es el mejor tanque del juego. Pero eso no quiere decir que sea bueno para los Mil Hijos...

El Raider tiene una potencia de fuego muy considerable que viene dada en tres sistemas de armamento: dos son antitanque y uno anti-tropa, lo cual claramente implica que su función de disparo principal es antitanque. Y además de eso es un transporte de tropas mas que eficiente, dispone del blindaje mas alto del juego y la capacidad de transportar exterminadores.

Ahora bien, resulta cuando menos muy difícil compaginar en una misma batalla los aspectos tanque-transporte del Raider y además, es posible suplir esas funciones con otros elementos.

El aspecto tanque del Raider, como ya hemos dicho, es fundamentalmente antitanque. Pero resulta que este aspecto podemos cubrirlo de forma más eficiente con un Predator con cañones láser... Veamos. El Raider hace dos disparos de HP4 que repiten las tiradas para impactar falladas, mientras el Predator hace un disparo de HP4 que repite si falla y dos disparos más también a HP4. Y resulta claramente mejor hacer 2 disparos que hacer uno y repetir si fallas (hay que tener muy en cuenta la HP para esto. Con HP4 es mejor disparar dos veces, con HP2 es mejor repetir las tiradas falladas). Pero el Raider es más resistente que el Predator... Falso. El Predator es sensiblemente más pequeño que el Raider, por lo que resulta muchísimo más sencillo desenfilarlo. Y además es mucho más barato en puntos...

En cuanto al aspecto de transporte, resulta ridículamente caro para transportar marines de rubrica, sobre todo teniendo en cuenta las ventajas que estos pueden sacar de un transporte tan barato (y prescindible) como el Rhino. De manera que solo nos planteamos transportar exterminadores. En este aspecto

¡Solo hay una pega (bastante recurrente en este ejército, dicho sea de paso), el riesgo de amontonar demasiados puntos en una sola unidad. Y suele ser generalmente este último aspecto el que hace que muy poca gente utilice Land Raiders con los Mil Hijos.

Profanador

El Profanador ha acabado siendo un habitual de los ejércitos de Mil Hijos pese a todos los problemas que conlleva. El más importante es su relación resistencia-precio. Sin duda el Profanador es mucho más resistente que cualquier otro vehículo de blindaje similar (gracias a la posesión demoníaca), pero no deja de tener un risible blindaje 12. A esto se le une su enorme tamaño, lo que lo hace muy difícil de desenfilarse (de manera que tendrá que resistir multitud de impactos de armas pesadas). Hay varias formas de esquivar estas pegas. La más obvia, es adquirir la modificación apropiada y aumentar su blindaje a 13. Si además disponemos de puntos, Posesión Parasitaria lo hace todavía más resistente, pero el precio empieza a ser prohibitivo. La otra opción es adquirir fuego indirecto y ocultarlo directamente de vista. No obstante esta es una opción más complicada de lo que parece pues la distancia mínima de fuego indirecto es bastante elevada.

¿Por qué entonces elegirlo para nuestro ejército? En la edición anterior era la respuesta a la táctica de la barrera. ¿Quién no se ha enfrentado a segadores siniestros escudados tras una barrera de guardianes? En la 4ª Edición, esta táctica ya no es tan efectiva (ya que basta con superar un chequeo de liderazgo), pero todavía sigue siendo válida. Y no nos olvidemos de las armas de fuego indirecto del enemigo... Para un ejército lento como los Mil Hijos, la única forma de neutralizarlas puede ser muchas veces el Profanador.

Pero hay una razón más sutil (además de tener un cañón de batalla en el ejército, claro). Y esa razón es el Factor Miedo, que explicaremos más adelante en la sección Tácticas de los Mil Hijos.

El Pozo de la Perdición

Hasta aquí llegan las unidades disponibles para los Mil Hijos. Sin embargo, hay jugadores a los que no les gustan las muchas limitaciones de la lista y deciden incluir unidades ajenas. Estos jugadores son los habitantes del Pozo de la Perdición, los expulsados del Planeta de los Hechiceros y las ovejas negras bajo la égida de Tzeentch.

Como ya hemos visto, la lista de los Mil Hijos es tremendamente limitada, mientras que las ventajas son bastante reducidas. ¿Por qué reducidas? Por culpa del número sagrado, mas que nada. El número de Tzeentch es el 9. Eso quiere decir que para poder disponer de sus beneficios, las unidades deben tener 9 miembros. Esto unido al alto coste en puntos de cada miniatura significa que pocas veces tendremos más de 5 o 6 unidades de 9

miembros. Si comparamos esto por ejemplo con los Hijos del Emperador, cuyo número es el 6, vemos que los Mil Hijos son los menos beneficiados por los paladines gratuitos, al ser el que de menos paladines dispone. De manera que hay muchos jugadores que en vez de encorsetarse con un ejército puro de Mil Hijos, prefiere añadir otro tipo de unidades. Muchos se limitan a incluir una o dos unidades de Mil Hijos en su ejército. Otros hacen ejércitos orientados hacia Tzeentch con varias unidades de Mil Hijos y ninguna de otros dioses. Y por último los hay que hacen ejércitos completos de Mil Hijos con una o dos unidades ajenas (entre murmullos de "culoduro" y "power-gamer"), pues consideran que por incluir esas unidades ajenas a los Hijos merece la pena pagar 15 puntos por cada paladín. Bien, esto es para gustos... Yo personalmente no creo que el aporte de ninguna unidad merezca la pena la pérdida de carácter del ejército. Además, si lo que quieres son Rapaxes, entonces, ¿por qué molestarte en coleccionar Mil Hijos? Pero para gustos se han hecho los colores.

De todas maneras, existe un lugar en el Pozo de Perdición, un lugar donde se esconden los jugadores más malignos, rastros e impopulares de las hordas del Caos. Por que existe un tipo de tropa ajena que encaja como un guante en el ejército de los Mil Hijos...

Arrasadores

Los Arrasadores, pese a no ser un tipo de tropa disponible para los Hijos, merecen una entrada aquí. Los Arrasadores son tan resistentes como exterminadores de rúbrica (por que si bien tienen R5, también tienen un tamaño de unidad mucho menor) y mueven del mismo modo que los Marines de Rúbrica. Además, Tzeentch, el dios de Cambio, no puede ver con malos ojos a exterminadores multiformes que cambian de arma constantemente...

Los Arrasadores ofrecen flexibilidad en las configuraciones de armamento. Si incluyes 4-6 arrasadores, puedes directamente ahorrarte los tanques y darles a tus Hechiceros tan solo poderes de asalto (Viento del Caos y Regalo del Caos). Pueden teleportarse y son mucho más sencillos de proteger que cualquier tanque, al tiempo que más resistentes, pues no pueden ser eliminados por un único disparo afortunado. Con ellos sobre el tablero puedes decidir si cazar tanques con los cañones láser, transportes con los cañones automáticos o segar tropa con los bolter pesados.

Si en tu grupo de juego se prima el power-gaming y la competitividad, no lo dudes; incluye Arrasadores en tu ejército. Pero si te presentas con ellos en un torneo, no te extrañes si te señalan con el dedo...

Tácticas

Lo primero que salta a la vista es que los Mil Hijos no son un ejército para principiantes. Sus opciones están severamente limitadas y sus tropas son siempre muy caras... Sin embargo,

son un ejercito muy satisfactorio para jugadores que priman el resto de aspectos del hobby o que ya tienen varios ejércitos. Su número suele ser reducido, lo que permite disponer de más tiempo para pintar y modelar conversiones y su paleta de colores limpia y luminosa ofrece un aliciente extra en el sombrío universo del cuadragésimo primer milenio. Pero no obstante, y para sorpresa de propios y extraños, la lista puede generar ejércitos muy potentes y tremendamente difíciles de batir. Sin embargo, dar con este tipo de ejercito no es fácil, porque la lista tiene numerosos cantos de sirena (como los absurdamente caros e inútiles Poseídos).

Las características básicas de los Mil Hijos son tres: La Marca de Tzeentch, la Resistencia y potencia de fuego media.

La Marca de Tzeentch

Este es un ejército temático y por lo tanto se le aplica una regla no escrita: Toda unidad o personaje que pudiera tener la Marca de Tzeentch DEBERÁ tener la Marca de Tzeentch. (En caso de que no estuvierais de acuerdo con esto, no olvidéis leer la sección "El Pozo de la Perdición").

La Marca tiene dos efectos distintos (y dos valores en puntos):

- Para personajes, elegidos y poseídos cuesta 10 puntos y los convierte en Hechiceros.
- Para los Marines cuesta 5 puntos y les confiere la Rúbrica de Ahrimán. (No confundáis Exterminadores Elegidos, que serán Hechiceros, con Exterminadores de Rúbrica, que se eligen a través de la entrada de Marines de Rúbrica del codex).

La Marca es la que confiere la diversidad y personalidad al ejército. Donde otros ejércitos tienen Auto-reparación, montones de bichos prescindibles y baratos, compañías de la Muerte o lo que sea que confiere carácter a un ejército, los Mil Hijos tienen la Marca.

Los Hechiceros son el cerebro del ejército y las miniaturas responsables de infligir la mayor cantidad de bajas. Pero hay algo a tener en cuenta: La Marca, de por sí, no otorga NADA. Simplemente evita que la miniatura sufra los efectos de la Rúbrica, pero todavía debemos comprar los poderes psíquicos. De aquí se extrae una conclusión: Si le das la marca a una miniatura y no le das poderes psíquicos, estas malgastando 10 puntos. Es por esto por lo que las unidades de Elegidos y Poseídos no son populares. Cada miniatura puede acabar costando fácilmente 50 o 60 puntos y no tienen más posibilidades de supervivencia que simples marines de 14 puntos. Intentar acercamientos mixtos tampoco es una buena solución. Una unidad de 6 Elegidos, 3 con poderes y 3 sin poderes sigue costando 30 puntos de más y es muy vulnerable al fuego concentrado del enemigo (quien sin duda les disparará cuando

se entere de esos 6 marines cuestan 250 puntos ellos solos). Si los 6 tuvieran poderes serían todavía más mortíferos (y exponencialmente más caros), pero igual de resistentes. Y si encima los haces exterminadores, entonces tu escuadra de 6 elegidos podía fácilmente llegar a costar 500 puntos...

El papel de los Hechiceros en el campo de batalla es otorgar flexibilidad al ejército. La tropa tiene las opciones de armas severamente restringidas (generalmente solo pueden utilizar bolters o combibolters), de manera que el papel de armamento especial recae sobre el Hechicero. Este está más que preparado para cualquier papel que queramos darle gracias a los diversos poderes psíquicos, pero debemos ser muy cuidadosos con la selección de los mismos, pues determinarán la función de unidad y esa es una decisión que después no podremos variar sobre la marcha.

El resto de Hermanos de Armas se benefician de los efectos de la Rúbrica, que se resumen en los dos siguientes puntos.

Resistencia

La resistencia es la característica principal de un ejército de Mil Hijos. Con R4, servo armadura o armadura de exterminador y dos heridas por miniatura, los Hijos son endiablada-mente difíciles de matar, lo cual compensa de sobra el reducido número de miniaturas del ejército. Sin embargo, hay varias cosas de las que deben cuidarse.

En primer lugar, las armas pesadas. La principal virtud del ejército es su gran resistencia, pero esta resistencia tiene a cambio una gran serie de pegas. De manera que las armas que nos niegan esta resistencia son para nosotros doblemente peligrosas. El mayor peligro lo comportan las armas que causan la muerte automática (Fuerza 8 o superior) y en segundo lugar las que niegan la salvación por armadura (en ese orden). Ni que decir tiene que un impacto directo de cañón de batalla o estremecedor sobre una de nuestras caras unidades puede eliminarla de un plumazo, por lo que la artillería pesada es nuestro objetivo PRIORITARIO. Esta es la razón de que los jugadores de los Mil Hijos siempre prefieran los cañones láser en sus vehículos y de que el Profanador sea tan popular.

Sin embargo la Resistencia tiene muchas ventajas. Obviamente, las unidades de Mil Hijos resisten el doble de disparos que sus contrapartidas de cualquier otro dios sin costar mucho más. Además, esta resistencia permite que gastemos puntos con más tranquilidad en el Hechicero, pues podemos estar razonablemente seguros de que sobrevivirá lo suficiente para utilizar el equipo que le demos. Pero donde realmente brilla la resistencia es en el cuerpo a cuerpo. ¿Qué otro ejército puede equipar para el combate tan solo al sargento de una unidad de línea no especializada y esperar

que ganen a especialistas del asalto? Porque las unidades de Mil Hijos son sorprendentemente buenas en asaltos. Los Berserkers de Khorne, por ejemplo, o las Espectros Aullantes no son rival para nuestra unidad básica. También es en asalto donde el poder Regalo del Caos muestra su verdadera valía, pues permite elegir que miniatura se va a ver afectada... ¡Y se puede utilizar en el turno del contrario! El cabreo del general contrario suele ser mayúsculo cuando el sargento con puño de combate (la única miniatura de la unidad que mata automáticamente a los Hijos) es transformado en un engendro del caos...

Potencia de Fuego Media

Y cuando decimos media, nos referimos al alcance. Ejércitos como la Guardia Imperial o los Tau sobresalen en fuego a larga distancia. La mayoría de los ejércitos de marines destacan en corto y largo alcance. Pero los Mil Hijos tiene su terreno en el medio alcance.

Todas las armas del ejercito permiten disparar al menos a 45 cm. en movimiento y es rara el arma que dispare a mas distancia que 90 cm. Porque si bien es cierto que los Hijos son aún más mortíferos a corto alcance, esta es una habilidad al alcance de muchísimos ejércitos en la 4º edición. Sin embargo, son muy escasos los ejércitos que pueden mover y al tiempo castigar a un enemigo que se encuentre fuera de la distancia de carga. (La distancia de carga enemiga, quiero decir. Toda unidad a 30 cm. en tu turno, te cargará en el suyo). Esta habilidad está generalmente restringida a unidades de elite o similares, pero en este ejercito, todo el mundo dispone de ella. De manera que si el oponente nos espera en su terreno disparando, podemos avanzar hacia él y empezar a disparar mucho antes que cualquier otro ejercito. Sin embargo si pretende asaltarnos, podemos retroceder al tiempo que los acribillamos, en vez de aguantar y disparar.

La Plantilla de Ejercito Estándar

Con estas características en mente, pronto descubrimos que todos los jugadores tendían finalmente a desplegar en mismo tipo de ejercito, que denominamos el STA (Standard Template Army), o Plantilla de Ejercito Estándar (PEE).

La PEE representa ejércitos de entre 1.500-2.500 puntos. La experiencia demuestra que es virtualmente imposible juntar un ejercito equilibrado de Mil Hijos de menos de 1500 puntos. Las unidades son tan caras y las opciones están tan severamente limitadas, que el ejercito no funciona con menos puntos. (Generalmente esta es la razón por la que los Hijos no son un buen ejercito de torneo, pues la mayoría son a 1.500 puntos). Desde luego que la PEE no es el único ejercito posible, pero es él

más sencillo de utilizar y sin duda el más equilibrado.

Consta de 4 unidades de Rúbrica (marines o exterminadores) montados en Rhinos a ser posible, una o dos unidades de demonios como reservas, un Príncipe Demonio veloz (con alas, caballería o lo que sea) equipado para el cuerpo a cuerpo, un Profanador, un Predator con cañones láser y si todavía hay puntos un Dreadnought.

Un buen ejemplo de ejercito PEE era el mío (o al menos la última encarnación tras un año de pruebas).

CG1 – Príncipe Demonio alado, con tamaño, fuerza, resistencia, mutación, espada oscura, arma extra y Viento del Caos.

E1 – Escuadra pequeña de exterminadores de Rúbrica. El Hechicero está equipado con cuchillas relámpago y Rayo de Tzeentch.

L1 – Marines de Rúbrica en Rhino. El Hechicero dispone de cuchillas relámpago, Viento del Caos y un Hechicero Subyugado. El Rhino tiene blindaje adicional y descargadores de humo.

L2 – Marines de Rúbrica en Rhino. El Hechicero dispone de puño de combate, Regalo del Caos y un Hechicero Subyugado. El Rhino tiene blindaje adicional y descargadores de humo.

L3 – Escuadra pequeña de marines de Rubrica. El Hechicero tiene el Rayo de Tzeentch y va acompañado por 4 Hechiceros Subyugados.

L4 – Escuadra mixta de Incineradores y Horrores.

AP1 – Profanador con fuego indirecto.

AP2 – Predator con cañones láser.

AP3 – Dreadnought con Marca de Tzeentch y arma de combate extra.

La función de los distintos elementos del ejercito es la siguiente. El Profanador, el Predator y la unidad pequeña de marines de rúbrica formaban la base de disparo (el porcentaje de bajas suele ser muy alto). Los dos Rhinos solían desplegar en una de las alas del ejercito, con una ruta de avance clara hacia el enemigo, a ser posible con cobertura. Este despliegue es independiente de lo que haga el enemigo y se trata básicamente de una línea oblicua. (La estrategia de la Línea Oblicua es bien conocida; se basa en bascular nuestra línea de batalla manteniendo el centro quieto y renunciando a un costado. El centro estático sirve de apoyo al avance de la línea oblicua que tiene que golpear con fuerza abrumadora la línea enemiga. El concepto es atacar el costado enemigo con fuerzas superiores y una vez aplastado, avanzar con todo el ejercito a por el resto).

La escuadra de exterminadores se teleporta siempre que puede para sembrar un poco de confusión en las líneas enemigas y tratar de reventar algún vehículo con el Rayo de Tzeentch. En caso de no teleportarse, se unen a la base de disparo. Los demonios sirven para

reforzar la línea de batalla allí donde resulte necesario. La función del Dreadnought es ocupar emboscado el cuadrante opuesto al de los Rhinos y ofrecer en él toda la resistencia posible. (Generalmente lo dejaba escondido en un bosque. De esa forma negaba el cuadrante al enemigo y no podía ser alcanzado por disparos. Para sacarlo de ahí, hacía falta acercarse mucho, y creo haber dejado claro que es una verdadera máquina del combate cuerpo a cuerpo).

Por último está el Príncipe Demonio. Su función es variada y generalmente implica el uso del Factor Miedo. Se acerca al enemigo utilizando los Rhinos de cobertura, pero su gran velocidad implica que puede abandonar a los marines y avanzar más aún. Es perfectamente capaz de encargarse de tanques e infantería por igual, pero hay que tener mucho cuidado con Vientos del Caos. Más de una vez los Vientos fueron tan devastadores que el Príncipe no pudo cargar por eliminar a todas las miniaturas que podía alcanzar, quedándose en tierra de nadie para que le dispararan...

Sin embargo sigue siendo una opción mejor que Regalo del Caos, ya que el engendro formaría una unidad con el príncipe y frenaría su movimiento.

Ya he mencionado un par de veces el Factor Miedo, así que va siendo hora de hablar de él...

El Factor Miedo

El primer problema al que se enfrenta un general de Mil Hijos es la escasa flexibilidad táctica de sus unidades. A esto hay que unir el escaso número de las mismas, el movimiento reducido de la infantería y el despliegue (observad que en un PEE casi todo son tropas de línea y apoyo pesado, por lo que generalmente habremos acabado de desplegar mucho antes que nuestro enemigo). De manera que nuestro ejército, pese a ser muy duro (o quizás precisamente por eso), se encontrará cediendo la iniciativa desde el mismo despliegue. Con este ejército no podemos planear que vamos a hacer antes de la batalla, porque el enemigo lo hará antes. De forma que tenemos que tener esto en cuenta a la hora de planear nuestra estrategia y en esto nuestro mejor aliado es el Factor Miedo.

Generalmente se mide la efectividad de una unidad por la cantidad de puntos que elimina en una batalla. Sin embargo, es perfectamente posible que una unidad de capacidad contrastada no consiga matar un solo punto porque el enemigo lo esquiva o concentra todo su fuego pesado sobre él. Sin embargo puede haber cumplido su misión si al tratar de esquivarle el ejército enemigo es obligado a bascular y acercarse a tus mortíferos Mil Hijos, o si todo el fuego pesado necesario para tumbarlo hace que tus blindados tengan un turno más para disparar sus armas. El Factor Miedo es precisamente ese miedo que provocan en tu enemigo determinados tipos de tropas y

que condicionan sus actos. Y es nuestra forma de tratar de coger la iniciativa en la batalla...

El Profanador es el perfecto exponente del Factor Miedo. Su cañón de batalla de HP4 es (con justicia) muy temido. Al desplegarlo debes tener en cuenta que será un objetivo prioritario y actuar en consecuencia. Si lo has blindado mucho, puedes tratar de utilizarlo como imán de disparos, pero generalmente es mejor desplegarlo oculto y cubriendo con su cañón alguna ruta de acercamiento enemiga. De esta forma, tal vez el Profanador no dispare una sola vez, pero le niegas al enemigo una ruta de aproximación y en cierta forma le obligas a utilizar otra (en la que naturalmente le estarás esperando).

Como Actuar

Pero vamos a darle otra vuelta de tuerca a nuestra estrategia y a ponernos en el otro lado. ¿Qué haría yo para derrotar a un ejército PEE?

Tres cosas.

Adquiriría la mayor cantidad posible de armas de fuerza elevada y bajo factor de penetración, especialmente artillería pesada de fuerza superior a 8. Pocos ejércitos son tan vulnerables a tres Leman Russ con un cañón de batalla.

Concentraría el fuego de la mayor cantidad posible de unidades sobre una sola unidad por vez.

Trataría de que mi ejército fuera muy móvil y artillado. Los Mil Hijos avanzan implacablemente disparando, pero para rematar la batalla acostumbran a asaltar. Siendo como son lentos y dependientes de los vehículos, la destrucción de su parque móvil los vuelve muy vulnerables ante repentinas retiradas o cambios en el frente enemigo (como reposiciones por medio de vehículos gravitatorios, monolitos, etc.).

Estos son los puntos débiles del ejército de los Mil Hijos, así que estos son los puntos que deberemos superar.

La artillería pesada debe ser un objetivo prioritario. Leman Russes, Monolitos, basilisk, cañones Demolisher y en general toda arma de área de efecto con un valor de fuerza superior a 8 es una pesadilla, pero también entran en esta categoría Armaduras Apocalipsis y unidades que hagan una gran cantidad de disparos de bajo factor de penetración como Segadores siniestros, Bípodes de combate con cañones estelares, Devastadores con cañones láser y demás.

Para enfrentarnos a ellos tenemos varias posibilidades. En primer lugar, ofrecer la mínima cantidad de blancos, bien sea desenfilando los vehículos, utilizando descargadores de humo o cobertura en el caso de la infantería.

Para ocuparnos de ellos disponemos de nuestros propios vehículos artillados con armamento antitanque y el profanador disparando en fuego indirecto (a fin de alcanzar la última línea enemiga o tropas directamente fuera de la línea de visión).

Otra opción es utilizar nuestro príncipe demonio para flanquear al enemigo y destruir su línea trasera.

Como última opción quedarían las tropas de despliegue rápido, bien sean exterminadores o incineradores, que pueden disparar al blindaje posterior o lateral.

La concentración del fuego es otra cuestión, pues es aplicable a cualquier ejército. Lo único que se puede hacer al respecto es ofrecer demasiados blancos (o ninguno) y no concentrar tus tropas en zonas reducidas.

En cuanto a la movilidad enemiga, esto es bastante más complicado de contrarrestar, porque no puedes dispersarte demasiado al tener pocas tropas. En este aspecto tu mejor aliado será el Factor Miedo. Trata de forzar a tu enemigo a utilizar un terreno determinado y converge sobre él.

Variantes de Ejércitos

El ejército más común, dentro de lo poco comunes que son los ejércitos de Mil Hijos, es sin duda la PEE. Pero a lo largo del año y pico que llevó la investigación de Portent, se probaron distintos ejércitos con diferentes grados de éxito.

Primer Capítulo de los Mil Hijos

Las antiguas Legiones de Marines Espaciales estaban divididas en elementos más pequeños llamados Capítulos, de la misma forma en que los modernos Capítulos están divididos en Compañías. Así mismo, es bien conocido que cuando Roboute Guilliman dividió las Legiones utilizó la antigua organización semi-autónoma del Capítulo como base de sus nuevos ejércitos de Marines Espaciales (De ahí que los modernos Capítulos tengan ese nombre). Y si Guilliman se basó en lo que ya había pero a escala menor, entonces cabe suponer que el Primer Capítulo de una Legión estuviera formada por...

Todas las miniaturas de infantería deberán estar compuestas por exterminadores, bien sean elegidos o exterminadores de rúbrica.

Las tropas de línea solo podrán ser de Horrores e Incineradores.

Los vehículos pueden adquirirse normalmente, con una restricción: la suma de Predators y Profanadores del ejército nunca podrá ser mayor que 1, ni siquiera con varios destacamentos (esto es así para primar la presencia de Dreadnoughts y Land Raiders).

Este ejército es tremendamente caro y no recomiendo su utilización por debajo de 2.000

puntos. Además, pronto encontrarás que pese a lo resistentes y mortíferas que sean tus unidades, no dispondrás de suficientes para enfrentarte a todas las amenazas a la vez. Sin embargo es un ejército muy distinto de casi cualquier cosa que puedas ver, (incluido el Ala de Muerte) y solo ver las caras que pone la gente cuando tus elegidos empiezan a descargar sus poderes sobre sus unidades merece la pena.

Ejército Demoníaco

Se trata de incluir todos los demonios que puedas. Naturalmente en este sentido debes tener en cuenta que necesitas Hechiceros para invocar a tus demonios.

Generalmente necesitarás un Hechicero con cadenas para invocar al Señor de la Transformación (no le des más equipo que una pistola y un cuchillo) y a otros dos para invocar al resto. Las unidades pueden ser mínimas (esto es, Hechicero y 4 marines de rúbrica). Ya que pretendes que estos tipos aguanten el máximo tiempo posible, puedes tranquilamente darles Rayo de Tzeentch y 4 Hechiceros Subyugados.

Por último, todos los vehículos (si, incluyendo Rhinos), deben tener la modificación Posesión Demoníaca.

Se trata de un ejército muy colorista y divertido, pero es altamente impredecible, al tener tantas unidades que dependen de las reservas.

Muerte Desde el Cielo

Esta es como si dijéramos la respuesta del Caos a las Cápsulas de Desembarco y se trata de combinar los dos ejércitos anteriores.

Basta con hacer que las tres unidades de marines sean Exterminadores de Rúbrica.

Hay que tener en cuenta que a efectos de invocación, los Hechiceros deben estar ya sobre el tablero para que los demonios puedan entrar en juego. De forma que el primer turno no pasa nada.

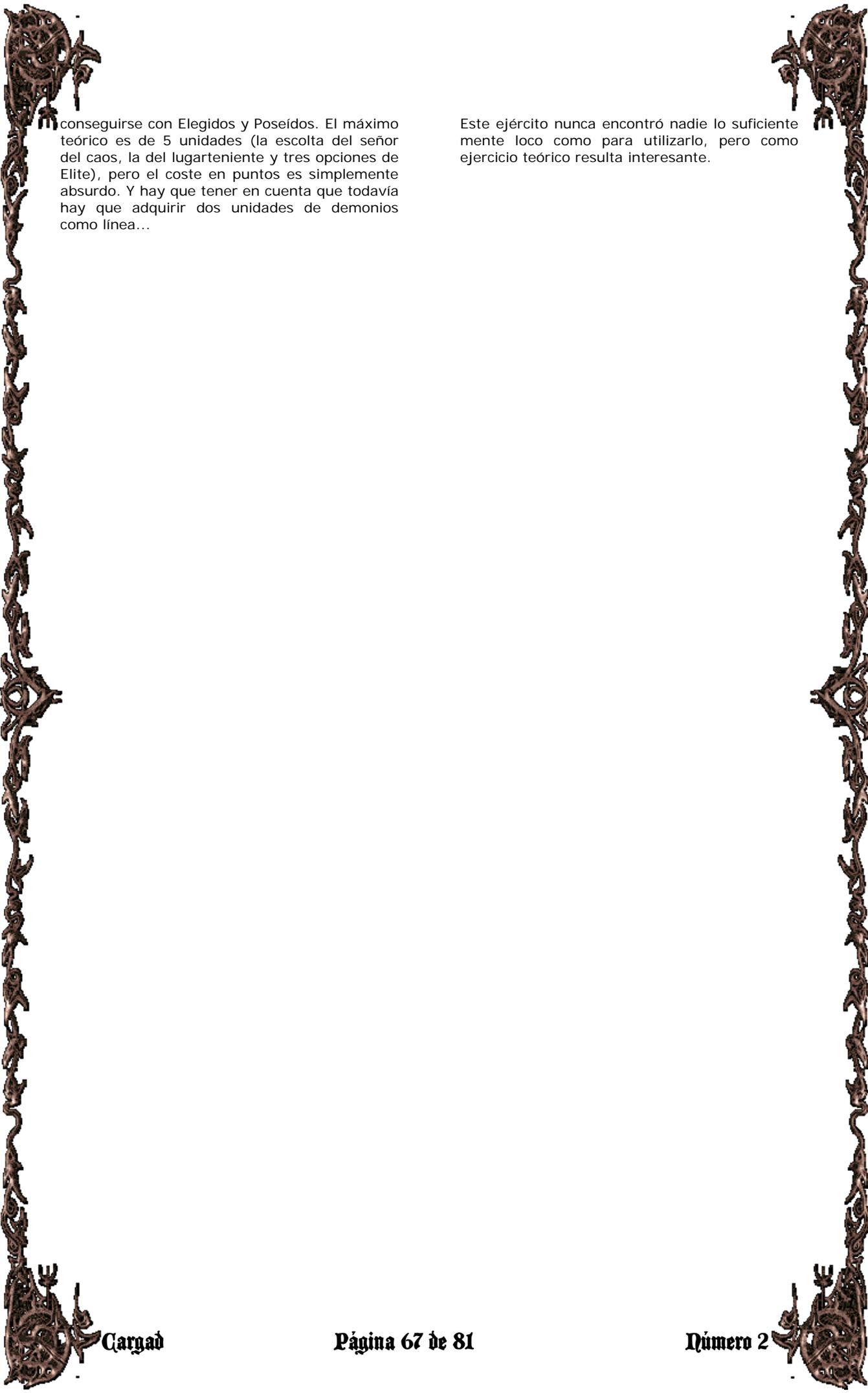
El segundo se teleportan un par de unidades de termis y la mitad de los demonios (ya que necesitas un 4+).

El resto del ejército aparece paulatinamente los siguientes turnos.

Es importante señalar que los demonios SI pueden invocarse y asaltar el mismo turno, lo que hace a los Aulladores muy interesantes en este contexto.

El Cónclave

Esta vez se trata de no incluir marines de rúbrica, solo Hechiceros... Esto puede



conseguirse con Elegidos y Poseídos. El máximo teórico es de 5 unidades (la escolta del señor del caos, la del lugarteniente y tres opciones de Elite), pero el coste en puntos es simplemente absurdo. Y hay que tener en cuenta que todavía hay que adquirir dos unidades de demonios como línea...

Este ejército nunca encontró nadie lo suficientemente loco como para utilizarlo, pero como ejercicio teórico resulta interesante.

10. Index Hereticus: Las Hijas de Caliban

Por Darokin

Hasta la aparición de Las Hijas del Emperador y la fundación del Adepta Sororitas, son escasas las referencias a mujeres guerreras entre las crónicas conservadas en la Santa Biblioteca de la Sagrada Terra. Sin embargo, si se busca con verdadera atención, se pueden encontrar algunas historias dignas de ser contadas. Una de estas grandes historias se remonta a la Gran Cruzada y a los años en que el Sagrado Emperador de la Humanidad creó a los Primarcas y fundó las primeras Legiones de Marines Espaciales. Concretamente esta historia está ligada a Lion El'Jonson, Primarca de los Ángeles Oscuros, la primera de todas las Legiones de Marines Espaciales.

Los Bibliotecarios de los Ángeles Oscuros recuerdan antiguas fábulas acerca de cómo su Primarca, el que más tarde sería conocido como Lion El'Jonson, fue encontrado en su perdido mundo natal: el hermoso pero desafortunado planeta de Caliban. La mutación y la corrupción del reino del Caos habían maldecido Caliban y lo habían convertido en uno de los mundos más letales de la galaxia. Con toda certeza, el Primarca infante debería haber muerto escasos minutos después de su llegada a Caliban. Resulta un misterio cómo Jonson pudo sobrevivir, pues este nunca habló de sus primeros años en aquel planeta maldito.

Se dice que los habitantes de Caliban eran una raza orgullosa y marcial, criados para vivir y morir por la guerra. La superficie de Caliban estaba cubierta de lujuriantes selvas, pobladas por incontables bestias de todo tipo engendradas por el Caos. La ferocidad de esas criaturas obligó a los habitantes del planeta a construir monumentales fortalezas de piedra en enormes claros arrebatados a la selva. Desde estas fortalezas era desde donde gobernaba la elite guerrera de Caliban. Esta elite no solo estaba formada por hombres, sino también por mujeres guerreras, tan orgullosas y capaces como sus compañeros varones.

La Balada de Luther explica cómo una banda de guerreros de un grupo conocido simplemente como La Orden descubrió al niño Primarca en la espesura de la selva. Su líder, un joven llamado Luther, llevó al Primarca a la fortaleza monasterio de la Orden y le dio el nombre de Lion El'Jonson, que en el idioma caliban significa "El León, el Hijo de la Selva". Jonson se adaptó con facilidad, aprendiendo las costumbres de su raza y adaptándose al mundo natal en un periodo notablemente breve.

Con el paso del tiempo, Jonson y Luther se volvieron como hermanos y cada uno parecía complementar las habilidades y pericias del otro. La historia de sus ataques y sus victorias se difundió por Caliban y el número de jóvenes que quería unirse a la Orden fue en aumento año tras año.

Estos escritos también hacen referencia a Illiana, la hermana menor de Luther. Illiana formaba parte de las mujeres guerreras de La Orden, era una joven de extraordinaria belleza y fortaleza de carácter, algo que sin duda atrajo poderosamente la atención de Lion. El romance entre ambos jóvenes no tardó en despertar. Incluso en un planeta como Caliban, asolado por las luchas contra el Caos, quedaba sitio para la pasión.

Los eruditos imperiales creen que Jonson dirigió una cruzada a escala planetaria contra las aberraciones del Caos que pululaban en el interior de las selvas del planeta. Los Grandes Señores de cada monasterio se unieron a Jonson y a la Orden en su cruzada y, en apenas una década, el planeta quedó totalmente libre de los oscuros poderes que lo habían infestado. Libre de la garra del Caos, el planeta de Caliban floreció como nunca antes lo había hecho y, en reconocimiento a su triunfo, Jonson fue proclamado Señor Supremo de la Orden y regente de Caliban. Pese a que los escritos apenas hacen referencias a ello, parece ser que Lion tomó como esposa a Illiana en su primera acción como regente. Se rumorea también que, pese a que Luther, de cara al exterior, hacía ostentación del orgullo que sentía por los logros de Jonson, por dentro empezó a sentir las primeras punzadas de unos celos que algún día se alimentarían y crecerían hasta prácticamente destruir todo lo que él y Jonson habían construido.

Mientras Jonson y Luther combatían contra las criaturas del Caos en la selva, el Emperador reconquistaba la galaxia mediante su Gran Cruzada junto a sus Legiones de Marines Espaciales. Se dice que, en cuanto el Emperador llegó a Caliban, él y Jonson reconocieron inmediatamente el vínculo que los unía. Así, el Emperador se reencontró con uno de sus Primarcas perdidos. Según el Apócrifo de Skarros, a Jonson se le confió el mando de la Legión de los Ángeles Oscuros, que había sido construida a su imagen y semejanza, y Caliban fue declarado planeta natal de los Ángeles Oscuros. Los guerreros de la Orden le pidieron unirse a sus filas y, al poco tiempo, todos los varones se convirtieron en Marines Espaciales. Se cree que Luther fue el primero en ser investido y que solo Jonson lo superaba en capacidad de mando en la Legión.

Los Apócrifos de Skarros también hacen referencia al encuentro entre el emperador y las mujeres guerreras de la Orden, comandadas por Illiana. Ellas también se ofrecieron a formar parte de las Legiones del emperador y unirse a los Ángeles Oscuros en la Gran Cruzada, pero el emperador rechazó amablemente su oferta. No había lugar para ellas entre las Legiones, formadas exclusivamente por hombres, sin embargo las nombró Hijas Protectoras de

Caliban, así fue como nacieron los Arcángeles Oscuros.

Cuando el Emperador abandonó Caliban y prosiguió con la Gran Cruzada, se llevó a Jonson y a la mayoría de la Legión de los Ángeles Oscuros con él dejando atrás a Luther y el resto de la Legión como guarnición de defensa de su mundo natal y como vigías contra el regreso del Caos. Cuentan los Apócrifos que la despedida de Lion e Illiana fue ardiente y apasionada, y que él prometió regresar algún día, cuando la Gran Cruzada hubiera terminado y la paz retornara al Imperio. Cuando Lion partió ninguno de los dos sabían que Illiana había quedado embarazada.

La Gran Cruzada continuó y los mundos fueron cayendo, uno tras otro, ante los Ángeles Oscuros. Las noticias de las victorias de Jonson llegaron hasta el último rincón de la galaxia. En Caliban, las pequeñas ascuas de celos y envidia que habitaban en el corazón de Luther prendieron y se avivaron con cada narración de las proezas y del coraje en batalla de su hermano hasta que lo convirtieron en un abrasador infierno de cólera. En el interior de su mente, su papel como celador de un planeta olvidado se le antojó una mancha en su honor. Así fue como el noble caballero Luther se sumió en una nube de amargos pensamientos. Mientras tanto Illiana había dado a luz a una hermosa niña, a la que llamó Leonor en honor a su padre.

Durante muchas décadas, Luther fue corrompiendo a los guerreros de Caliban proyectando sus oscuros pensamientos de amargura y envidia a todos los Ángeles Oscuros a su cargo. De nada sirvieron los intentos de su hermana Illiana por hacerle ver su error, la poderosa oratoria de su señor sumergió a los guerreros en una furia abrasadora contra aquellos que les habían robado la gloria que les pertenecía y que los habían abandonado, obligándolos a asumir poco más que el papel de mendigos. Mientras tanto Leonor crecía, convirtiéndose en una mujer tan bella y decidida como su madre, a la que sucedió tras su muerte al frente de las Hijas de Caliban. Tampoco Leonor fue capaz de hacer ver a su tío como la mancha del Caos aprovechaba todo su orgullo y su despecho para poseerlo por completo.

Tras la Herejía de Horus, cuando las naves de los Ángeles Oscuros alcanzaron la órbita de su mundo natal en lo que debería haber sido el fin de una ardua travesía, una fulminante andanada de fuego surgió de la superficie del planeta y destruyó numerosas naves, que cayeron a través de la atmósfera como meteoritos envueltos en llamas. La flota se alejó, confusa, del planeta y Jonson intentó descubrir la razón de aquel ataque. Los Ángeles Oscuros iban a descubrir la aterradora crónica de una traición. Esa crónica es el terrible secreto que los Ángeles Oscuros han ocultado durante diez mil años, la verdad que encubrirán a toda costa.

Las naves del Primarca tomaron posiciones para destruir a aquellos que los habían traicionado y empezaron a bombardear el planeta sin piedad, pese a las defensas planetarias. Las selvas ardieron y la tierra tembló con el fragor del combate, pues las naves y las torres de defensa planetaria se disparaban unas a otras con la energía de diez mil soles.

Poco a poco, las defensas fueron cayendo y la resistencia fue debilitándose, hasta que Jonson ordenó finalmente la invasión y dirigió personalmente el asalto a Caliban con el corazón consumido por la sed de venganza. No existen textos que lo corroboren, pero las leyendas del asalto a Caliban cuentan que lo primero que el Primarca encontró al tomar tierra fue a un pequeño grupo de mujeres, ataviadas con servoarmaduras tomadas de los cuerpos caídos de los Ángeles traidores. Al igual que había sucedido años atrás en su encuentro con el Emperador, Lion supo al instante el vínculo que le unía con Leonor.

Los Ángeles Oscuros Caídos se habían refugiado en la gran fortaleza monasterio de la Orden, así que Jonson dirigió a sus guerreros contra su propio hogar, sabiendo que Luther le estaría esperando. Los Arcángeles Oscuros lucharon codo con codo con los marines en aquel asalto. En el patio central de la fortaleza, Leonor y el Primarca encontraron a Luthor, los dos guerreros libraron entonces una terrible batalla como jamás se ha vuelto a presenciar. Tan solo los Señores de los Ángeles Oscuros saben más sobre lo que ocurrió en aquella lucha, pero no se lo cuentan a nadie.

Poco después una brecha se abrió en el propio tejido del espacio alrededor de Caliban y una tormenta de disformidad de furia inigualable emergió de la brecha para tragarse el planeta. El vórtice de energía disforme desatado barrió Caliban.

Furiosos terremotos despedazaron su superficie, que empezó a resquebrajarse. El bombardeo sin compasión de la flota de los Ángeles Oscuros había debilitado el planeta, que, ante su horror, se rompió en pedazos y dejó de existir, ya que los restos arrojados en sus estertores agónicos fueron tragados por el torbellino disforme. Lo único que quedó de Caliban fueron las ruinas de la fortaleza monasterio de la Orden.

Los Ángeles Oscuros sostienen que la fortaleza en ruinas estaba vacía, pero el Códice Astartes Mortis explica que "...cuando los Ángeles Oscuros descendieron a la roca muerta, descubrieron a Luther en posición fetal repitiendo sin cesar la misma frase. Una y otra vez les explicaba a los Ángeles Oscuros que ellos [los que Vigilan en la Oscuridad] se habían llevado al Primarca y que, un día, lo devolverían para que perdonase a Luther por sus pecados. Los Marines Espaciales buscaron por el asteroide a la deriva, pero no encontraron ni rastro del Primarca. Lion El Jonson había desaparecido". Y continúa unos párrafos después: "...bajo los restos de un muro derruido encontraron un cuerpo al que la servoarmadura

había protegido de morir aplastado. Al descubrir su rostro observaron con sorpresa que se trataba de una mujer y la llevaron a bordo de una de las naves..."

Tras la caída de Caliban, los ancianos del Capítulo celebraron un cónclave secreto y decretaron que el conocimiento de la caída de sus hermanos jamás debería ser revelado. Nadie debía saber del cisma que había dividido al Capítulo o cómo los Ángeles Oscuros se habían convertido al Caos. De saberse aquel terrible secreto, sin duda alguna el Capítulo sería destruido, con lo que todas las esperanzas de restaurar su honor se perderían para siempre. Tan solo una persona ajena al Capítulo asistió a ese cónclave: Leonor, la hija del Primarca y única superviviente de los Arcángeles.

El Capítulo creó un Círculo Interior con los oficiales más veteranos para guardar este peligroso secreto y cada hombre pronunció juramentos de silencio inviolables. También Leonor prestó esos mismos juramentos. Los traidores de Luther, los Ángeles Caídos, desaparecieron en lo más profundo de la disformidad durante el cataclismo, arrojados por la furia de los Dioses Oscuros a través del espacio y del tiempo. Hasta que cada Ángel Caído fuera capturado y se arrepintiese, la paz no existiría para los Auténticos Hijos de Lion.

Mientras los Ángeles Oscuros creaban su nuevo hogar a partir de los restos ruinosos de la fortaleza monasterio de la Orden, Leonor permanecía junto a ellos, dedicando los últimos años de su vida a recopilar en un grueso volumen la historia de los últimos días del planeta Caliban. En el libro describía con gran detalle el papel que las mujeres de la Orden habían tomado en la guerra contra el caos y como las palabras del Emperador habían motivado a su madre a fundar los Arcángeles Oscuros, tomando el nombre en honor a la Legión de Marines Espaciales que comandaba su esposo, Lion El'Jonson.

Leonor ocultó en su relato la traición de Luthor

y el resto de Ángeles Oscuros, achacando la muerte de su tío a la aparición de nuevas entidades del Caos en Caliban y sustituyendo la cruenta lucha entre las fuerzas hermanas de Marines Espaciales por un asalto a un planeta bajo el control del Caos. Una vez finalizado, el Círculo Interior de los Ángeles Oscuros dio su visto bueno al volumen, al que llamaron El Libro del Leon y Leonor abandonó La Roca para vivir sus últimos años en Terra.

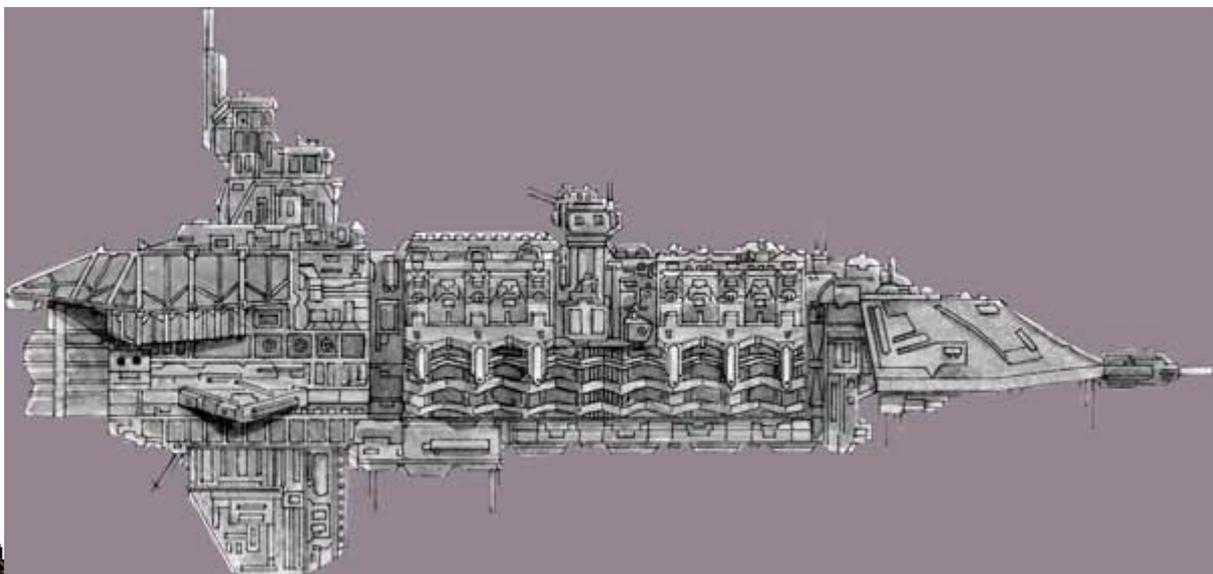
La Era de la Apotasia y el Adepta Sororitas

Pasó mucho, muchísimo tiempo y en el 36º Milenio el Imperio se vio envuelto en una nueva época oscura, conocida como la Era de la Apotasia y el Reinado de Sangre. En ella, el tirano Goge Vandire usurpó los puestos de Eclesiarca y Alto Señor del Administratum, con tamaño poder intentó someter el Imperio a su voluntad y millones de seres murieron en docenas de sangrientas Guerras de la Fé.

Durante siete décadas murieron millones de almas a causa de la locura de Vandire, hasta que en el mundo de Dimmamar, un hombre llamado Sebastian Thor acusó a Vandire de traidor. De lo que sucedió después se pueden encontrar miles de documentos en los Archivos Imperiales, baste decir que Vandire fue ejecutado por su propia escolta personal, las Consortes del Emperador.

Tras la muerte de Vandire, Sebastian Thor llevó a cabo un gran número de reformas en el seno de la Eclesiarquía, creando el Adepta Sororitas y dividiendo a las Consortes del Emperador, que habían retomado su nombre original de Hijas del Emperador, en dos órdenes: el Convento Prioris de Terra y el Convento Sanctorum de Ofelia VII. Estos Conventos, a su vez, se fueron dividiendo con el paso del tiempo en numerosas órdenes, mayores y menores.

Fue una joven Hermana Dialogante llamada Christine, quien dió en un rincón de la Santa Biblioteca con el Libro del Leon a principios del 37º Milenio. Tal fue la impresión que el escrito causó en la hermana que inmediatamente



solicitó su ingreso en la Cámara Militante como una más de las Hermanas de Batalla. Se entregó a su causa con tal fervor y voluntad, que una década después fundaba una nueva Orden Menor dependiente del Convento Prioris de Terra: los Arcángeles Oscuros, siendo nombrada Canonesa Comendadora con el nombre de Leonor II.

La Guerra Gótica (139-160.M41)

A principios del cuadragésimo primer milenio, tras el asalto a la Estación de Vigilancia de Arx que marcó el inicio de la Guerra Gótica, los Arcángeles Oscuros entraron al servicio del Inquisidor Horst, trasladando su base desde el Convento Prioris de Terra a un Crucero Acorazado Imperial clase Exorcista: El Fuego Purificador. Los Arcángeles permanecieron junto a Horst hasta la victoria imperial en el 151.M41, cuando la flota del Caos fue derrotada en Schindlegeist.

Aunque las batallas en las estrellas estaban llegando a su fin, hicieron falta más de ocho años para reconquistar los mundos que habían sido capturados por las fuerzas del Caos. Muchos de ellos habían sido arrasados sin concesiones y su población entera había sido esclavizada o sacrificada en nombre de los Dioses Oscuros. Las tierras estaban yermas debido a la guerra. Lentamente, pero con firmeza, la Guardia Imperial fue purificando aquellos planetas de la mancha del Caos. Los Misioneros y Confesores de la Eclesiarquía se encargaron de restaurar la fe en el Emperador y la Inquisición de perseguir a aquellos que habían colaborado con los seguidores de los Dioses Oscuros.

El Inquisidor Horst liberó del servicio a los Arcángeles Oscuros una vez finalizada la guerra y después desapareció para cumplir su misión sagrada dondequiera que la encontrase. Se rumorea que pasó el resto de su vida cazando a Abaddon, intentando descubrir qué había sido de las Fortalezas Negras con las que podría haber escapado. Del éxito de esta misión autoimpuesta no ha quedado ningún informe y Horst no ha sido visto desde el final de la Guerra Gótica, aunque hay quien apunta que mantuvo el contacto con los Arcángeles Oscuros.



En la Actualidad

En la época presente, los Arcángeles Oscuros constituyen una Preceptoría que sigue dependiendo del Convento Prioris pero que opera a bordo del Fuego Purificador, acudiendo allí donde se la necesita aunque implicadas de forma especial con todo lo que ocurre en el Sector Gótico.

Su Canonesa Preceptora es Leonor CCLXVII.



11. Criaturas Tiránidas Legendarias: Horror Rojo

Por Games-Workshop. Traducido por Lord Darkmoon

Un Enjambre Tiránido de al menos 1.500 puntos puede incluir el Horror Rojo. Si decides incluirlo, entonces cuenta como una de las opciones de Ataque Rápido del ejército.

El Emperador sabrá de qué pozo infernal ha salido la terrible aparición que hemos conocido como Horror Rojo. Primero atacó el bastión exterior y veinticuatro hombres murieron antes de que consiguiéramos hacerle huir con los lanzallamas. Nunca encontramos los cuerpos del Teniente Borales y el Capitán Lowe, sólo un rastro de lemoso ácido que se alejaba del puesto de mando y se internaba en los túneles.

El Horror Rojo

	Coste	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Horror Rojo	104	6	-	5	5	3	3	3+2	10	3+



Bio-Armamento: El Horror Rojo está equipado con dos pares de Garra Afiladas, con los bonificadores ya incluidos en el perfil superior. El Horror Rojo no puede modificarse, mutarse o tener diferentes biomorfos de ninguna manera.

Reglas Especiales

Despliegue Rápido: El Horror Rojo penetró en el complejo espaciopuerto de Devlan abriéndose camino a través de túneles de servicio subterráneo. Cuando esos túneles impedían el acceso, el Horror excavaba a través de roccemento para alcanzar a los defensores. Para representarlo, el Horror Rojo puede desplegar utilizando las reglas de Despliegue Rápido, pero sólo si lo permite la misión que se juegue.

Regresó la noche siguiente y comenzó de nuevo la carnicería, pero esta vez estábamos preparados... o eso creíamos.

Sacado de Veinte días en el Infierno, la huida de Devlan Primus

EL Horror Rojo es una criatura Tiránida vista por primera vez durante el asalto a Devlan, un mundo minero Imperial en el Borde Este. Aunque no se han recibido informes de criaturas similares, es muy posible que en otros encuentros con esta criatura o similares, simplemente no haya habido supervivientes.

Tragarse Entero: El Horror Rojo era capaz de tragarse a hombres enteritos, como en el caso de los infortunados Teniente Borales y Capitán Lowe. Si el Horror Rojo golpea con cuatro o más ataques en la fase de Asalto, puede elegir una miniatura enemiga concreta que se encuentre en contacto con peanas, y ¡tragársela entera! No es necesario declarar la intención antes de tirar: eliges tras saber cuántos impactos has causado. El Horror no aplica más impactos si se traga a un enemigo, ya que está ocupado llevando a la víctima hasta sus mandíbulas. El modelo tragado se retira

como baja, sin tiradas para herir, tiradas de salvación por armadura o invulnerables ni equipo especial (como biónicos).

Las siguientes miniaturas no pueden tragarse:

- Miniaturas con una Fuerza y/o Resistencia de 5 o más (incluyendo mejoras por Marcas del Caos, etc..)
- Motocicletas o Caballería

Cualquier cosa con un valor de Blindaje (por ejemplo, vehículos, bípodes, etc)



12. Criaturas Tiránidas Legendarias: Viejo Un Ojo

Por Games Workshop. Traducido por Lord Darkmoon

Un Enjambre Tiránido de 1.500 puntos o menos (si, menos) puede incluir a Viejo Un Ojo. Si decides incluirlo cuenta como una opción de Apoyo Pesado del ejército.

Debía haber permanecido enterrado en el hielo durante siglos, quizás incluso desde que la Flota Enjambre Behemoth aterrizó en las costas de Macragge, quizás incluso antes. La cosa era espantosa de mirar, y tan muerto como Savlar. Algún héroe del Imperio había disparado una pistola de plasma en su ojo antes de ser desmembrado, dejando un agujero tan grande como mi cabeza. Lo sacamos del hielo y lo aseguramos en nuestro transporte terrestre, de vuelta a Cannis, donde el Adeptus Mechanicus ofrecía recompensas por especímenes Tiránidos, y podíamos ver que conseguiríamos una gran recompensa por este espécimen. A mitad de camino, el deslizador comenzó a moverse y horribles sonidos salían de la parte

posterior. Bueno, no soy un Marine Espacial, como tampoco lo eran Jax o Kardre, y tampoco soy estúpido. Simplemente, saltamos fuera del vehículo y corrimos. La cosa era muy rápido, y yo fui el único que consiguió escapar.

Últimas palabras de Ariul Horst, Arcanopirata.

Viejo Un Ojo es una criatura Tiránida del genotipo Carnífex recuperada de los helados montes de Calth en el imperio de Ultramar. Su liberación del hielo llevó a una serie de asaltos Tiránidos en ese mundo, y persiste la leyenda de que la criatura se las ingenió de alguna manera para convocar a la mente enjambre de nuevo a Ultramar. La suerte final de Viejo Un Ojo se desconoce, pero se han descubierto otros informes de heridos Carnífexes solitarios en otros mundos que han demostrado ser igualmente letales.

Viejo Un Ojo

	Coste	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Viejo Un Ojo	199	4	2	10	6	4	2	1D6+1	10	2+



Bio-Armamento: Viejo Un Ojo está armado con un par de Garras Afiladas y unas Garras Trituradoras especialmente mutadas. No puede equiparse con otras armas o biomorfos.

Biomorfos: Viejo Un Ojo está equipado con los siguientes biomorfos:

- Glándulas de Adrenalina (+1 HA)
- Glándulas de Adrenalina (+1 I)
- Sacos de Toxinas (+1 F)
- Caparazón Extendido (+1 TS)

Todos los modificadores ya están añadidos en su perfil de atributos.

Reglas Especiales

Criatura Monstruosa Tiránida: Viejo Un Ojo era una criatura monstruosa tiránida y sigue las reglas especiales indicadas en la página 55 del reglamento de Warhammer 40.000

Garras Trituradoras: Viejo Un Ojo está armado con un par de garras semejantes a las de los cangrejos, capaces de destrozarse a cualquier enemigo. Para representar los efectos de estas poderosas garras, Viejo Un Ojo tiene 1D6 ataques en combate cuerpo a cuerpo (+1 Ataque si carga). Esto se incrementa por sus garras afiladas a 1D6+1 (1D6+2 si carga).

Regeneración: En varias ocasiones, Viejo Un Ojo ha mostrado la perturbadora habilidad de

curar el daño sufrido durante el combate. Esto ha llevado a varias teorías sobre la posibilidad de una mutación inestable de la Mente Enjambre o un experimento en crecimiento celular acelerado. Para representar las habilidades de Viejo Un Ojo, al finalizar cada turno Tiránido, Viejo Un Ojo recupera una herida (hasta el máximo de cuatro). Si muere, marca el lugar donde ha caído. Al finalizar el siguiente turno Tiránido, tira 1D6. Con un resultado de 4+, Viejo Un Ojo se alza (con una Herida). Muévelo en combate cuerpo a cuerpo si hay cualquier enemigo a 5 cm. Con un resultado de 1-3, Viejo Un Ojo es destruido.



13. Nuevo Personaje para WH40K. La Teniente Eileen Ripley

Autor: Lord Darkmoon

La teniente Ripley pertenecía a una poderosa familia de Comerciantes Independientes antes de pertenecer al ejército. Durante un viaje comercial, se detuvieron en el planeta [CENSURADO] para explorar una nave de origen alienígena. A causa de la infección de uno de los tripulantes y la posterior violación de los protocolos de seguridad, un alienígena subió a bordo de la Nostromo. Uno de los miembros de la tripulación, Ash, no era tal, sino un inquisidor radical del Ordo Xenos, que deseaba llevar este organismo a un planeta habitado.

Durante los sucesos posteriores, la nave fue destruida y la única superviviente fue Ripley. Lanzada en una cápsula de estasis, permaneció cincuenta años perdida en el espacio, hasta que fue encontrada por otra nave espacial, de la misma familia de Comerciantes.

En la posterior investigación que llevó a cabo la Inquisición, el inquisidor Ash fue declarado

Traitor Excomulgatus. Se asumió que la destrucción de la Nostromo fue realizada con demasiada premura y se condenó a Ripley a servicios de apoyo y transporte, tras ser expulsada de la familia de Comerciantes. El caso fue cerrado.

Sin embargo, el inquisidor Burke sospechaba que había algo más en esa historia. Envío unas FDP de [CENSURADO] a investigar el relato de Ripley, y posteriormente se perdió el contacto con todo el planeta y las colonias existentes.

El inquisidor reunió a una pequeña fuerza de Tropas Inquisitoriales y, junto con Ripley, acudió a investigar el suceso. Allí encontraron una considerable fuerza de Genestealers, y sólo sobrevivieron Ripley, el cabo Ricks y una niña (hija de los colonos). Desde entonces, Ripley viaja de conflicto en conflicto, apoyando a las fuerzas Imperiales contra los Tiránidos.

0-1 Teniente Ripley y los Cazatiránidos

	Coste	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Ripley	225	4	4	3	3	2	4	2	8	4+

Personaje Independiente. Aunque Ripley es un personaje independiente, debe unirse siempre a su escuadra de Cazatiránidos.

Equipo: Combibólter Lanzallamas, Auspex.

Superviviente: Ripley es una superviviente nata. Para representarlo, si la Teniente Ripley recibe la última herida y muere, déjala sobre el campo de batalla. Tira 1D6 al inicio del siguiente turno. Con un resultado de 6, se levantará de nuevo con 1 Herida. Con otro resultado, retírala como baja.

Psíquico incipiente: La teniente Ripley ha tenido tanto contacto con los Tiránidos que a veces puede presentirlos. Se considera que Ripley es una psíquica, aunque no tenga poderes psíquicos.

Escuadra de Cazatiránidos: La teniente Ripley va siempre acompañada de una escuadra de Cazadores de Tiránidos.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Cazatiránidos	3	4	3	3	1	3	1	8	4+

La escuadra de cazatiránidos está formada por 7 cazadores de tiránidos, armados con rifle infernal con sistema de puntería y dos cazadores con lanzagranadas. Todos llevan granadas de fragmentación.

La escuadra de cazatiránidos y Ripley están montados en un Rhino con Blindaje Adicional, Pala Excavadora, Bolter de Asalto en Afuste exterior y descargadores de humo.

Se puede utilizar a Ripley y los Cazadores de Tiránidos en cualquier ejército de la Guardia Imperial o de Marines Espaciales. Ocupa una opción de Elite y una de Tropas de Línea. Ripley, por su sucesión de malas experiencias con la Inquisición, nunca formará parte de un ejército que tenga entre sus filas a un Inquisidor.

Nota: No necesitas pedir permiso de tu oponente para utilizar este personaje. Si te ponen alguna pega, considera a Ripley un Inquisidor y a la escuadra de Cazatiránidos una escuadra de Tropas Inquisitoriales.

14. Warhammer 40.000: An Estudio de los Eldars

Autor: Lord Darkmoon

Del Diario de Campo del Magus Biologus Ferdinand

Estudio de la raza alienígena conocida como Eldars

Estimados señores:

Tras la batalla de [CENSURADO], se consiguió capturar intactos a varios Eldars [Ref. Mundo Astronave Biel-Tan] del tipo denominado comúnmente como Guardianes. Entre los individuos retenidos podemos encontrar tanto a machos como a hembras de la especie, lo que nos ha permitido realizar un estudio detallado.

Debido a las características mentales de la raza, y su capacidad para, aparentemente, dejarse morir, se optó por mantenerlos en cápsulas de estasis temporal, e ir liberándolos según fuese necesario.

El estudio ha sido laborioso, y todavía estamos extrayendo las conclusiones, por lo que este informe debería ser tomado únicamente como un estudio preliminar.

Morfología Básica de los Eldars

Los Eldars son humanoides de brazos y piernas largos y con una constitución esbelta. Sus rostros son finos y de pómulos altos, tienen las orejas puntiagudas y unos ojos almendrados que no cesan de moverse. Tienen dedos largos y ágiles y su aspecto general parece frágil al observador poco avezado, lo que contrasta extrañamente con su fuerza y resistencia.

Cuando se observa a los Eldars en movimiento desaparece por completo cualquier parecido con la Humanidad, ya que su porte irradia una decadencia lánguida y sobrenatural que resulta tan irremediadamente inhumana que delata su verdadera identidad hasta a un observador casual. Incluso los gestos más simples tienen una delicadeza inhumana. Tan ajeno es este aspecto a nuestra propia fisiología que ni siquiera los mejores bailarines y actores humanos podrían conseguir imitarlos ni aunque dedicaran toda su vida a ello.

Los humanos que tratan con Eldars suelen verse inexplicablemente cautivados por su incomparable belleza y atractivo con independencia del sexo de los Eldars en cuestión.

Su esperanza de vida no puede medirse como es debido, ya que no parecen envejecer como los humanos. A pesar de que pueden morir víctimas de los venenos y de las enfermedades, el paso del tiempo les afecta muchísimo menos, de forma que suelen vivir cientos o incluso miles de años.

Fisiología Eldar

Un primer análisis de los Eldars revela que sus órganos internos son extremadamente divergentes de los humanos.

La vivisección del primer sujeto (hembra) nos permite certificar a los Eldars como mamíferos, basados en el carbono y que respiran oxígeno. Su sangre es de color rojo intenso, con un mayor índice de oxigenación. Sus pulmones son claramente más eficientes que los humanos, y se encuentran divididos en dos partes diferenciadas. Esta doble capacidad pulmonar les permite procesar oxígeno de prácticamente cualquier atmósfera, por lo que sus necesidades respiratorias son menores. Teóricamente, podrían procesar el oxígeno a partir de dióxido de carbono u otros gases con oxígeno. En la práctica, supone que los Eldars pueden retener más tiempo la respiración (aproximadamente 70-100 minutos, dependiendo de la constitución y la práctica) y funcionar sin problemas en ambientes con un porcentaje de oxígeno hasta seis veces inferior al de la Sagrada Terra.

El sistema digestivo de los Eldars es altamente eficiente. Al contrario que los humanos, no poseen un estómago definido, sino que la comida se procesa a lo largo del esófago y el intestino. El proceso de digestión de alimentos recuerda ligeramente al que se puede encontrar en mamíferos herbívoros, en varias fases, pero muy depurado. Esto conlleva que las náuseas, pesadez digestiva, acidez y otras molestias similares sean inexistentes en los Eldars.

Otra característica es que el esófago posee papilas gustativas, al igual que la lengua. Así, cuando un Eldar ingiere alimentos, procesa dos veces su sabor (una en la boca y otra al tragar), por lo que poseen una gran capacidad de distinguir sabores incluso los más ínfimos.

El corazón de los Eldars posee cuatro ventrículos, cada uno con dos válvulas. Las pulsaciones de un Eldar en reposo (sedado) se acercan a las 350 por minuto. No ha sido posible comprobar las pulsaciones de un Eldar no sedado. La hembra Eldar viviseccionada tenía un ritmo de 790 pulsaciones por minuto antes de fallecer debido a las incisiones realizadas. Sus glóbulos rojos tienen una esperanza de vida de 785 días (como referencia, los glóbulos rojos humanos tienen una esperanza de vida de 100 días).

Existe un órgano en las hembras Eldar no presente en los machos de la especie. Se trata de un saco flexible situado sobre el abdomen. Sospechamos que este saco alberga a las crías Eldar antes de su nacimiento, aunque la dificultad para capturar una hembra de la especie embarazada implica la falta de pruebas

en este aspecto. Sin embargo, este saco se encuentra directamente unido a los órganos genitales femeninos, lo que refuerza esta hipótesis.

El cuerpo del Eldar posee 316 huesos. Sólo la mano tiene 22 huesos. Los huesos grandes (costillas, huesos de brazos y piernas, etc...) y muchos de los medianos están huecos y son ligeramente porosos, lo que aumenta su fragilidad, pero también permiten unos movimientos más rápidos y un menor peso muscular. Curiosamente, los huesos de los Eldars muertos son sensibles a los poderes psíquicos. Este fenómeno es objeto de un estudio paralelo del que tendrán noticias en un período breve de tiempo.

El sistema nervioso de los Eldars es extremadamente complejo. Posee un gran número de terminaciones nerviosas en toda la superficie de su piel, y estas terminaciones se conectan directamente a los centros neurálgicos del cerebro. Esto significa que un Eldar, al tocar un objeto, no sólo recibe impulsos sensoriales táctiles, sino también lo "saborea", lo "huele", lo "oye" y lo "ve". Un Eldar examina el mundo por los cinco sentidos constantemente. Se realizó el experimento de privar a un Eldar del sentido de la vista y se pudo comprobar que seguía siendo capaz de reconocer su entorno. Aunque el Eldar afirmaba que había perdido una gran capacidad sensorial, los experimentos que pudieron realizarse antes de la muerte del sujeto no percibieron ninguna reducción sensorial.

El cráneo presenta varias divergencias respecto al humano. En primer lugar, es ligeramente más alargado por la parte posterior, dando un aspecto algo cónico. En segundo lugar, el cerebro no está únicamente restringido al cráneo, sino que se extiende por la columna hasta unirse a la médula espinal. El ojo de los Eldar está rodeado por nervios ópticos, directamente conectados al cerebro. Esto implica que el ojo no recibe una imagen invertida (como ocurre con el ojo humano) y que la visión es mucho más amplia, sin esos "puntos ciegos" propios de los humanos. Su visión periférica también es mayor. El oído se encuentra en una cavidad propia. Posee dos laberintos, y el tímpano está mucho más desarrollado. Este sistema auditivo tan complejo permite, por un lado, un mayor rango de frecuencias audibles y por otro un mejor sistema de equilibrio.

La vivisección de varios Eldars nos permite comprobar que la estructura cerebral es diferente entre machos y hembras. Por falta de sujetos, no hemos podido comprobar si los Eldars psíquicos (conocidos como Videntes) también tienen una estructura cerebral diferente. El cerebro se encuentra dividido en tres partes, que por analogía con los humanos consideramos dos hemisferios y un bulbo posterior. Este bulbo es el que se alarga hasta la médula espinal y el que más diferencias presenta entre machos y hembras, siendo ligeramente mayor en este caso.

Tolerancia al dolor

Los siguientes datos se consiguieron mediante un análisis comparativo de respuestas entre los sujetos Eldars capturados que no fueron utilizados en las vivisecciones y sujetos humanos de control.

Se pudo comprobar que, a pesar de tener un mayor número de terminaciones nerviosas, los Eldars poseen un umbral del dolor más alto, y una mayor dificultad a quedar inconscientes. Un 89% de los Eldars moría durante los experimentos sin haber perdido la consciencia, frente a un 13% de los seres humanos. Por ejemplo, aunque los huesos de los Eldars resisten un 33% menos de presión que los huesos humanos antes de quebrarse, el Eldar permanece consciente más tiempo.

Otra característica es que los Eldars poseen un umbral del dolor mucho más elevado. Son capaces de resistir, e incluso de disfrutar, laceraciones y cortes que, en el ser humano de control, supusieron su muerte inmediata. Sin embargo, son mucho más susceptibles a la rotura o pérdida de lo que denominan Joya Espiritual.

Esto significa que el arrebatar o destruir una Joya Espiritual de un Eldar puede ser un medio efectivo de coerción o chantaje. Varios de los Eldars torturados respondieron a las preguntas mediante la amenaza de retirarles la Joya Espiritual antes de su muerte. Durante muchos de estos estudios, para forzar la colaboración de los Eldars, se les retiran las Joyas Espirituales para evitar su muerte por inanición.

Estudios Psíquicos

Todos los Eldars supervivientes de las fases anteriores del estudio fueron sometidos a los test habituales para detectar incipientes poderes psíquicos. Absolutamente todos dieron positivo en dichos test, mostrando una capacidad psíquica latente de nivel Omega-IV o incluso Omega-II. Aunque a ese nivel psíquico es poco probable que se demuestren habilidades psíquicas, si es un nivel psíquico lo suficientemente alto como para merecer un estudio detallado por parte de la Inquisición.

Curiosamente, los Eldars no soportan ni siquiera brevemente el viaje por la Disformidad. Durante el viaje hacia [CENSURADO], doce de los Eldars murieron sin causa aparente, y otros siete enloquecieron y tuvieron que ser sacrificado. Es necesario notar que en el primer caso no disponían de su Joya Espiritual y en el segundo caso se encontraban cerca del Navegante.

Como ya hemos observado con anterioridad, el hueso de los Eldars es ligeramente psicorreactivo. Esto, unido a la capacidad psíquica de todos los Eldars hace que los huesos se recuperen de forma más efectiva de las roturas, además de permitir una mayor flexibilidad. Un Eldar puede comprimir



expandir sus huesos hasta un 5% simplemente con su fuerza de voluntad, lo que les permite deslizarse entre barrotes algo separados o liberarse de esposas y otras sujeciones físicas.

Conclusiones Preliminares

Aparentemente, los Eldars son una raza algo más frágil que los humanos, pero también son más capaces de resistir los daños y recuperarse de ellos. Uno de los Eldars interrogados desconocía completamente el término "anestesia" y su utilización u objetivo.

Por otro lado, entre ellos debe ser muy común la presencia de poderes psíquicos menores. Su

poco interés en la Disformidad, unido a su poca resistencia a la exposición al Inmaterium, nos hace sospechar que este Reino tiene mucha importancia en sus mitos y que probablemente tuvo que ver con la infame Caída.

En este momento, con menos del 10% de los Eldars todavía con vida, estamos realizando experimentos de fecundación y modificaciones genéticas. Es sorprendente comprobar cómo la estructura molecular Eldar responde a virus y bacterias genéticos.

Atentamente,

Magus Biologus Ferdinand

15. Necromunda: Listas de Armas de cada Casa

Con la salida de la revisión del reglamento de Necromunda se ha introducido el concepto de listas de armas de cada casa. La idea me parece bastante buena ya que permite que haya más diferencias entre unas bandas y otras desde el principio. Sin embargo aunque la idea me parece buena creo que la forma de llevarla a cabo deja mucho que desear, ya que no se han basado para nada en trasfondo si no únicamente en las miniaturas existentes.

Así pues hace un tiempo decidí hacer unas listas que me gustasen más. Para ello intenté que cumpliesen tres factores principales, que estuviesen equilibradas, que respetasen el trasfondo (O que tuvieran alguna explicación lógica en caso de que no hubiese suficiente información) y que consiguiesen hacer cada banda distinta del resto.

Estas listas las publiqué hace bastante tiempo en el foro oficial de Necromunda (En inglés) y por aquella época tuvo bastantes defensores y bastante gente en contra, así que las escribo aquí por si alguien se encuentra en la misma situación que yo de no gustarle las nuevas listas y le gustan estas que las prueben.

Armas Comunes

Estas armas y equipo está disponible para todas las casas por el precio indicado en la lista de equipo, ya que son armas muy usuales en el submundo (Excepto las del líder, ver regla sobre armas de líder)

- Cuerpo a Cuerpo: Cuchillo.
- Pistolas: Pistola Primitiva, Pistola Automática y Pistola Láser.
- Armas Básicas: Rifle Automático, Rifle Láser y Escopeta.
- Armas Especiales: Lanzallamas.
- Armas Pesadas: Ametralladora Pesada.
- Sólo Líder: Bolter, Pistola Bolter y Espada Sierra.

Granadas, Misiles Y Munición Común

- Misiles: Misiles de Fragmentación.
- Granadas: Granadas de Fragmentación y Granadas Perforantes.
- Munición: proyectiles Dum Dum, Munición Matahombres, proyectiles Incendiarios y Mini-Misiles.

Armas Específicas

Goliath:

- Cuerpo a Cuerpo: Cadena, Porra y Arma a Dos Manos.
- Pistolas: -

Por Lord Chornos (www.espacio-disforme.com)

- Armas Básicas: -
- Armas Especiales: Lanzagranadas.
- Armas Pesadas: Cañón Automático.
- Sólo Líder: -
- Otros: -

Escher:

- Cuerpo a Cuerpo: Espada.
- Pistolas: -
- Armas Básicas: -
- Armas Especiales: Rifle de Plasma.
- Armas Pesadas: Cañón de Plasma.
- Sólo Líder: Pistola de Plasma.
- Otros: -

Delaque:

- Cuerpo a Cuerpo: -
- Pistolas: Pistola Bolter.
- Armas Básicas: -
- Armas Especiales: Rifle de Fusión.
- Armas Pesadas: -
- Sólo Líder: Pistola de Plasma.
- Otros: Silenciador.

Van Saar:

- Cuerpo a Cuerpo: Espada Sierra.
- Pistolas: -
- Armas Básicas: Bolter.
- Armas Especiales: -
- Armas Pesadas: Bolter Pesado.
- Sólo Líder: Pistola de Plasma.
- Otros: -

Orlock:

- Cuerpo a Cuerpo: Cadena y Porra.
- Pistolas: -
- Armas Básicas: -
- Armas Especiales: Lanzagranadas.
- Armas Pesadas: Bolter Pesado.
- Sólo Líder: -
- Otros: -

Candor:

- Cuerpo a Cuerpo: látigo, Porra y Arma a Dos Manos.

- Pistolas: Pistola Lanzallamas.
- Armas Básicas: -
- Armas Especiales: -
- Armas Pesadas: Lanzamisiles.
- Sólo Líder: -
- Otros: -

Modificación a Las Reglas

Armas Poco Comunes: Cualquier arma o elemento de equipo que no se considere "Común" ni "Raro" ni esté en la lista de armas específicas de la banda se considera un objeto "Poco Común". Puede usarse una opción de Artefacto Raro para conseguir un objeto "Poco Común". El uso de dicha opción puede decidirse después de realizar la tirada para ver cuantos Artefactos Raros se encuentran pero antes de determinar cuales son dichos artefactos. El precio de los objetos "Poco Comunes" será igual al precio básico más un coste adicional que depende del precio básico.

Precio Base (Coste adicional)

0-19 (+d6)

20-39 (+2d6)

40-99 (+3d6)

100-179 (+4d6)

180-299 (+5d6)

300+ (+6d6)

Armas de Líder: Las Armas de Líder que se adquieran durante la creación de la banda sólo se pueden asignar al líder ya que aparte de ser un arma son un símbolo del status de líder. Una vez comienza la campaña las Armas de Líder pasan a considerarse Armas Poco Comunes.

Comentarios

Bueno y una vez expuestas las reglas algunos comentarios para explicar las razones para tomar ciertas decisiones:

Equilibrio: He tratado que todas las casas tengan 4 opciones propias en la lista de armas, aunque hay dos casas que tienen 5 (Goliath y Cawdor), esto se debe a que al ser armas de combate cuerpo a cuerpo no me parecían tan desequilibrantes y ayudan a definir un poco más cada casa.

Armas Comunes: Supuestamente deberían ser las armas que se pueden encontrar en cualquier sitio del submundo. Por esta razón muchos echarán en falta la porra como Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo (Una barra de metal se puede encontrar en cualquier sitio...) el no incluirla es más una razón de "estilo" que de disponibilidad, es decir por ejemplo a un Van Saar le podría parecer un arma demasiado primitiva.

Armas Específicas: He intentado que definiesen un poco el carácter de cada banda, de todas formas he tenido que inventar un poco para poder diferenciar a ciertas casas. Por

ejemplo las Escher, aparte de la espada no encontraba ningún tipo de arma que pudiese encajar, así pues me decidí por las armas de plasma que me parecen unas armas que les van bastante bien. La razón para que tuviesen un acceso más fácil a estas armas podría ser porque tengan un acuerdo comercial para la fabricación de dicha tecnología.

Lo mismo pasa con los Van Saar, podría haberme decidido por el plasma ya que es una tecnología muy avanzada, pero para diferenciarlos de las Escher decidí que una buena opción sería la tecnología bolter, que es mucho más fiable que el plasma. Por último los Delaque son los únicos que tienen un elemento de equipo para compensar la falta de armas pesadas (Creo que el silenciador va más con su estilo de lucha que un arma pesada haciendo un ruido infernal).

Reglas: En cuanto a las reglas, la primera sirve para diferenciar tipos de objetos.

Los comunes y de cada casa, que son fáciles de conseguir para la banda y por lo tanto tienen un precio fijo.

Los Poco Comunes que cuesta más encontrarlos (Hay que tener buenos contactos, pero buscando un poco encuentras lo que quieres) por eso tienen un valor algo aleatorio y tienes que usar una opción de Artefacto Raro pero una vez que la usas puedes elegir la opción que quieras.

Por último los Artefactos Raros que son tan extraños que sólo puedes comprarlos si tienes suerte de encontrarlos.

Y la segunda regla sirve para que no se hagan chanchullos raros como comprarle al líder 4 pistolas de plasma para luego repartirlas entre la banda y así saltarse las reglas de disponibilidad y aparte me parece que es una regla muy trasfandística, un tipo carismático (tanto como para poder hacerse con armas extrañas) que forma una banda a su alrededor.

Bueno, eso es todo, espero que le sean útiles a alguien, un saludo.

PD: Lo de "Poco Común" queda un poco cutre, pero no se me ocurría otra cosa... en Inglés queda mejor que es "Common", "Uncommon" y "Rare"