La Telaraña

Boletín trimestral de
La Biblioteca Negra

El Emperador

Los planetas del universo 40k

Entre la pistola de plasma y la pared

Guia de pintura Citadel y non metallic metal

Ala de muerte

Entrevista a Mister Model (Patri)

Relatos: Sción

Heavy, Rol y Warhammer

nº1 Nov-06

INDICE

Editorial 3

Transfondo (El Emperador, los planetas).....5

Relatos (Sción).....12

Tácticas (Ala de Muerte) 15

Taller (Guía de pintura Citadel, Non Metallic Metal).....21

Humor.....29

Inventos e ingenio (Entre la Pistola de Plasma y la pared).....30

Taberna (entrevista a Patxi y Heavy Metal, rol y Warhammer) 30

LA BIBLIOTECA NEGRA

EDITORIAL

"Hasta hace bien poco nadie de la Biblioteca Negra se había parado a pensar si existía un boletín electrónico en castellano que hablase exclusivamente de Warhammer 40.000.

Todo surgió durante una tarde cuando Agramar y yo nos decidimos en iniciar el proyecto, cada vez uno aportaba una idea mejor para el "dichoso boletín"; todo esto se cuajó lentamente hasta que nos decidimos iniciarlo, poco tardamos en ruinir gente que nos echara una mano. En definitiva, aquí lo tenéis "el primer boletín en castellano de wh40k", disfrutenlo, J."

"Este fanzine nace que la única intención de entretener y ayudar a los jugadores a disfrutar mas del hobby, un hobby que es algo mas que jugar y pintar miniaturas, y que tiene facetas que con el paso del tiempo se han ido dejando apartadas como el trasfondo y otras que se les da un aspecto sesgado ,es decir ,para que sirvan de herramienta para las ventas como la táctica y la organización de ejércitos, pues los artículos que salen en las WD están orientados a que la gente, guiándose por lo que cuentan en esa paginas supuestos expertos,compren miniaturas determinadas.

Es triste ver como ha ido evolucionando la política de la GW y como este hobby pierde cada vez mas encanto. Ya no es como antes:ni buenos informes de batalla, ni artículos de pintado "reales" , ni artículos de tácticas detallados...Nosotros,humildemente ,intentamos dar a la gente algo útil sin tener que pagar 6 euros!"

-Agramar.

A continuación listo a todos y cada uno de los que han participado en hacer realidad "La Telaraña": *J, Agrmar, Azrael, Aertes, Telenyeca, drachen88, Tortu y Los Solitarios*; un saludo a todos y GRACIAS.

He de mencionar que este boletín es gratuito, de carácter trimestral, y no es respaldado por Games Workshop Limited. 40k, Adeptus Astartes, Battlefleet Gothic, Black Flame, Black Library, el logotipo de la Black Library, BL Publishing, Ángeles Sangrientos, Bloodquest, Blood Bowl, el logotipo de Blood Bowl, el emblema de The Blood Bowl Spike, Cadiano, Catachán, Caos, el emblema del Caos, el logotipo del Caos, Citadel, el castillo de Citadel, Combate Urbano, Ciudad de los Condenados, Codex, Cazadores de Demonios, Ángeles Oscuros, Darkblade, Eldars Oscuros, Dark Future, Dawn of War, el emblema del águila imperial bicéfala, ŽEavy Metal, Eldars, los emblemas de los Eldars, Epic, El Ojo del Terror, Fanatic, el logotipo de Fanatic, el logotipo de Fanatic II, Fire Warrior, el logotipo de Fire Warrior, Forge World, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Genestealer, Golden Demon, Gorkamorka, la Gran Inmundicia, GW, GWI, el logotipo de GWI, el logotipo del martillo de Sigmar, el logotipo de la Rata Cornuda, Inferno, Inquisitor, el logotipo de Inquisitor, el emblema de Inquisitor, Inquisitor: Conspiracies, el Guardián de los Secretos, Khemri, Khorne, el emblema de Khorne, Kroot, el Señor de la Transformación, Marauder, Mordheim, el logotipo de Mordheim, Necromunda, el logotipo stencil de Necromunda, el logotipo de la placa de Necromunda, Necrón, Nurgle, el emblema de Nurgle, Orko, los emblemas de cráneos de los Orkos, Hermanas de Batalla, Skaven, los emblemas de los Skavens, Slaanesh, el emblema de Slaanesh, Space Hulk, Marine Espacial, los capítulos de los Marines Espaciales, los logotipos de los capítulos de los Marines Espaciales, Talisman, Tau, los nombres de las castas de los Tau, Reyes Funerarios, Trio of Warriors, el logotipo del cometa de doble cola, Tiránido, Tzeentch, el emblema de Tzeentch, Ultramarines, Warhammer,

LA BIBLIOTECA NEGRA

Warhammer Historical, Warhammer Online, el emblema de Warhammer 40,000, el logotipo de Warhammer World, Warmaster, White Dwarf, el logotipo de White Dwarf y todas las marcas, nombres, razas, insignias de las razas, personajes, vehículos, localizaciones, ilustraciones e imágenes del juego de Blood Bowl, del mundo de Warhammer, del mundo de Talisman y del universo de Warhammer 40,000 son ®, y/o © Games Workshop Ltd. 2000-2004, registrados de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Usado sin permiso. No pretende ser una afrenta a su posición. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios.

LA BIBLIOTECA ITEGRA

"Bienvenidos a los archivos de la Biblioteca Negra. En cada número iremos tratando diferentes aspectos del transfondo de Warhammer 40k , en especial aquellos que han quedado menos claros debido al paso del tiempo. En este número trataremos los Orígenes del Emperador, como surgió y llego a ser lo que es en la actualidad, y una clasificación de los mundos de warhammer, explicando un poco de cada uno de ellos y dando unos ejemplos. Ambos artículos son""material Oficial"",aunque en el caso de los Orígenes del Emperador solo los mas veteranos podrán recordarlo, pues es un articulo con muchos años, de cuando empezó WH40K como juego.

Sin duda material interesante tanto para noveles como veteranos. ¡Disfrutadlo!"

-EL EMPERADOR-

Gracias al Culto Imperial a millones de personas les son familiares las fábulas sobre el Emperador. Los niños cantan sus alabanzas y escuchan historias sobre su vida. Este es el Emperador que la humanidad conoce – El Emperador del Culto Imperial. Tal es el poder del culto, y tan grande es la necesidad del hombre de creer en su autenticidad, que nadie cuestiona su autoridad. En cuanto al Emperador, él no ha hablado ni se ha movido en los últimos diez mil años. Así, la verdadera historia de la extraordinaria vida del Emperador previa a su encarcelamiento en el preservador Trono Dorado ha sido ahora casi completamente sumergida por la pía doctrina de la Eclesiarquía.

…El Emperador nació en la región de la tierra conocida como Anatolia Central en el octavo milenio antes de cristo, un lugar de áridas montañas y fríos arroyos.

Con el despertar de la disformidad, la humanidad yacía desnuda ante sus energías. La disformidad es un universo alternativo compuesto enteramente de energía psíquica generada por los pensamientos, emociones y actividad intelectual de los seres vivientes. La disformidad, en mucha menor medida, está también influida por plantas y animales. A veces se le conoce como el Mar de Almas debido a su espiritual reflejo de la vida, pero también es conocido como el Reino del Caos.

Cuando el universo era joven, la disformidad estaba llena con las energías de plantas y primitivos animales y esas energías psíquicas eran relativamente inofensivas; fluían armoniosamente y con fluidez a través de todo lo vivo. Con la evolución de los seres inteligentes, sus potentes mentes llenaron la disformidad con energías nuevas y poderosas.

Las energías naturales de la disformidad eran armoniosas pero las almas de los hombres eran problemáticas, obsesivas, guiadas por la culpa, o imperfectas. Estas energías negativas se congregaron en la disformidad, uniéndose a otras por atracción mutua, hasta que formaron problemáticos puntos de disonancia, como un tumor en un animal. Estas fuerzas disonantes eventualmente se convirtieron en Poderes del Caos, las entidades psíquicas a las que hoy nos enfrentamos. Fueron creados de los miedos, represiones e insuficiencias de los seres inteligentes.

En los primeros tiempos de la vida del Emperador los Poderes del Caos no eran fuertes y solo acumularon poder muchos, muchos, cientos de años después.

Desde que los primeros humanos primitivos evolucionaron, las especies desarrollaron una especial relación con la disformidad. Los simples cazadores y recolectores de los primeros tiempos reconocieron las fuerzas naturales que fluían a través de todas las cosas vivas. Aquellos que podían predecir el futuro y sentir el flujo de la energía disforme eran conocidos como chamanes o curanderos tribales. Usaron sus poderes para beneficiar a su gente.

Mientras el número de humanos se incrementó y la civilización humana creció desde sus raíces naturales, las particulares energías disformes creadas por el los humanos comenzaron a dominar la disformidad. Donde las energías de la naturaleza era armoniosa y benigna, las de los hombres eran a menudo impredecibles y peligrosas. Poder, ambición, codicia, lujuria y cientos de otros sentimientos humanos enraizaron en la disformidad y comenzaron a crecer. Al hacerse más fuertes los

LA BIBLIOTECA NEGRA

pensamientos de los hombres, los ritmos naturales de la disformidad fueron interrumpidos y se volvieron menos accesibles a los chamanes. Inevitablemente, el proceso de civilización dañó los lazos de la humanidad con las fuerzas naturales de la disformidad, y crearon otras nuevas basadas en su propio carácter. Con el tiempo las fuerzas disonantes crecieron en los Poderes del Caos.

El Emperador nació mientras el ritmo de la disformidad aún fluía con fuerza a través de todas las cosas naturales. Los viejos chamanes eran guiados por la disformidad y en su vuelta guiaban a su pueblo. Pero el crecimiento del poder de la humanidad se estaba dejando sentir, y los chamanes temieron que todo su conocimiento desaparecería. Las energías de las que dependían se volvían más y más difíciles de controlar. Aun peor, estaban perdiendo su habilidad para reencarnarse. Cuando un chamán moría su espíritu fluiría por la disformidad, bañándose en sus energías, esperando el momento en que encontrara un nuevo cuerpo. . Con esto los chamanes nunca morirían. Pero ahora esas almas eran consumidas por los malignos Poderes del Caos.

Aterrorizados por el futuro de su raza, todos los chamanes de la tierra se reunieron en un lugar y comenzaron el más largo e importante debate en la historia de la humanidad, durando siglos y conduciendo al nacimiento del Nuevo Hombre – el Emperador.

Después de cientos de años de debates e investigación los chamanes se dieron cuenta de que estaban malditos, y que sin ellos la raza humana no sobreviviría. Si continuaban como hasta entonces solo serían capaces de sobrevivir una o dos encarnaciones y las entidades psíquicas eventualmente consumirían el planeta.

Los chamanes decidieron reunir sus propias energías reencarnándose en un mismo cuerpo. Los cientos de chamanes tomaron un veneno, y los cientos murieron, y su raza desapareció para siempre de la tierra. Un año después nació el hombre posteriormente conocido como el Emperador…

El Emperador y la Historia Humana

El Emperador tenía muchos dones. Podía aliviar el sufrimiento de otros y leer las mentes de las personas. Más importante, era inmortal y viviría para siempre, los chamanes se aseguraron de esto porque la reencarnación sería imposible muchos siglos después. El ser inmortal el Nuevo Hombre no tendría necesidad de la reencarnación. Permanecería inalterado toda la eternidad.

Durante treinta y ocho milenios el Nuevo Hombre caminó sobre la tierra y a través de la historia humana. Al principio se limitaba a observar el mundo a su alrededor, pero pronto empezó a ayudar donde podía, usando su antigua sabiduría para extender el gobierno eficiente, manejo de la cosecha, cuidado de animales, tecnología y paz. Siempre usó su influencia con cuidado, adoptando el aspecto de un hombre normal, y sin revelar su verdadera naturaleza.

Durante milenios el Emperador observó el desarrollo de la raza humana. Viajó por todo el globo, viendo y ayudando, a veces adoptando la personalidad de un gran líder o consejero. En tiempos de peligros se convertía en un cruzado, un líder religioso o un mesías, en otros momentos permanecía contribuyendo a los eventos en un segundo plano, un consejero de reyes, un cago de la corte, un científico pionero. Muchas de las apariencias que tomó eran humildes, otras se convirtieron en monumentales figuras de la historia o la religión. En momentos de crisis él estaría allí, dirigiendo la carrera de la raza humana a lo largo de un estrecho camino que sólo él podía ver.

El Emperador y los Poderes del Caos

Al prosperar la raza humana la disformidad se fue distorsionando en incremento de modo que su flujo no podía continuar sosteniendo el planeta como una vez lo hizo. A pesar de los esfuerzos del Nuevo Hombre para promover la paz y la armonía, el carácter humano no podía suprimir sus valores instintivos de ambición, desafío, y autosatisfacción.

Los Poderes del Caos sintieron la presencia del Nuevo Hombre y sus esfuerzos por reprimir su propio poder y crecimiento. Incluso antes de alcanzar la plena conciencia los Poderes del Caos reconocieron en el Emperador a su gran enemigo. Khorne fue el primero en despertar totalmente, y una era de guerras y conflictos rugió sobre la tierra. Tzeentch fue el siguiente, y naciones y políticas crecieron hasta la adultez con todas su intrigas implícitas y dobles sentidos. Nurgle fue el tercero en despertar y las plagas se extendieron sobre los continentes clamando almas para el Señor de la

LA BIBLIOTECA ILEGAL

Podredumbre. A finales de la edad media los tres Poderes del Caos habían despertado a la plena conciencia. El cuarto poder, Slaanesh, aún dormía y su ascensión coincidió con la Caída de los Eldars.

El Nuevo Hombre supo que mientras la humanidad estuviese encadenada a su propio sistema solar estría condenada. A lo largo del segundo, tercero, y cuarto milenio, el Nuevo Hombre fue esencial en el desarrollo de la tecnología espacial. Pronto hubo colonias humanas por toda la galaxia.

Ahora el Nuevo Hombre se deshizo de su envoltura para convertirse en el Salvador del Hombre, el Emperador. Durante los cientos de años precedentes al nacimiento de Slaanesh, el Emperador buscó establecer su gobierno sobre la tierra y moldeó a su gente en un ejército leal. Empezó a planear la reconquista de la galaxia anticipándose a la dispersión de las tormentas de la disformidad alrededor del planeta.

Los Primarcas

El Emperador nunca cometió el error de subestimar la amenaza del Caos, y en orden a encontrarse con esa amenaza puso a los mejores científicos de la tierra a trabajar. Armas y naves espaciales fluían abundantemente de las factorías marcianas para apoyar a las sitiadas fuerzas por toda la galaxia.

El plan más largamente esperado por el Emperador para contrarrestar los Poderes del Caos era la creación los Primarcas: superhombres genéticamente diseñados con poderes divinos. La intención del Emperador era crear una raza completa de superhombres con la esperanza de que serían inmunes a las tentaciones del Caos.

Los Primarcas serían brillantes ejemplos de humanos libres de la mancha de la corrupción. La energía de la disformidad incorrupta fluiría a través de ellos como lo hacía a través del propio Emperador, vigorizándolos y confiriéndoles poderes especiales como los poseídos por los chamanes de la antigüedad.

De algún modo, los Poderes del Caos supieron de los Primarcas, a pesar de los intentos del Emperador de esconderlos, y en un osado movimiento los dispersaron mientras aún crecían en sus tanques amnióticos. Incluso para los Poderes del Caos esto era un gasto masivo de energía. Los Primarcas fueron absorbidos a través de la disformidad y se dispersaron en mundos humanos separados. En ese momento los Poderes del Caos no tuvieron la suficiente energía para destruir a los Primarcas de una vez por todas.

Los Marines Espaciales

El Emperador había perdido a los Primarcas y no podía recrearlos, e incluso si hubiera podido, no había tiempo. Los dolores del nacimiento de Slaanesh se hicieron mayores y mayores mientras el momento de su nacimiento se acercaba. El Emperador pensó otro plan. Usando el material genético de los Primarcas que había quedado en los laboratorios, algunas de sus cualidades podrían ser reproducidas como órganos biológicos separados. Mediante la implantación de estos órganos en un cuerpo joven en crecimiento podría crearse una persona con algunas de las cualidades de los Primarcas. De esta forma se fundaron los primeros Capítulos de Marines Espaciales. Cada capítulo usaba material genético derivado de uno de los Primarcas.

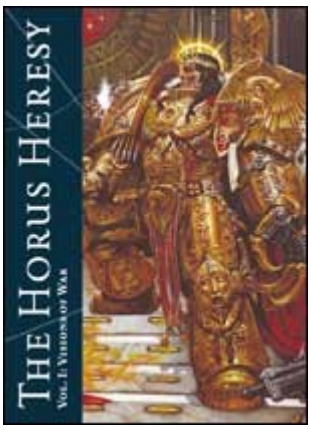
La Gran Cruzada

En el momento en que las tormentas de la disformidad terminaron, los Marines espaciales y otras fuerzas Imperiales estaban listas para reconquistar la galaxia. Las fuerzas del Caos eran ya poderosas, y muchos mundos humanos habían sido tomados por adoradores del Caos u otros alienígenas. Era un esfuerzo duro y largo, pero con cada victoria el joven Imperio crecía más fuerte mientras nuevos guerreros se unían a la Gran Cruzada.

Las conquistas iniciales se centraron en donde los Primarcas estaban escondidos. Usando sus poderes psíquicos el Emperador los localizó gradualmente y los reunió con los capítulos de Marines Espaciales. Los Primarcas no parecían haber sido afectados por su contacto con el Caos, habiendo crecido para derrotar a grandes líderes y guerreros de las comunidades humanas locales. Con los Primarcas la Gran Cruzada se extendió sobre la galaxia y la humanidad comenzó a reconstruir su antigua herencia. El Caos se retiró a su propio reino en el Ojo del Terror.

LA BIBLIOTECA TITCRA

La Herejía de Horus



No entraremos en detalle sobre la terrible guerra que casi condena a la humanidad. Es, sin embargo, otro capítulo en la vida el Emperador. En combate singular contra su antiguo amigo, el Señor de la Guerra Horus, el Emperador casi es destruido. Fue Horus quien finalmente fue destruido en ese duelo y el Emperador nunca se ha recuperado de aquella confrontación en particular y nunca lo hará.

El Trono Dorado

El combate contra Horus tuvo lugar en el plano material y en la disformidad, sus cuerpos y espíritus combatiendo por la supervivencia. El cuerpo del Emperador estaba casi destruido, y sus poderes psíquicos sufrieron también un severo golpe. Las fuerzas del Caos se disolvieron. Algunos de aquellos que no habían estado demasiado tiempo al servicio del Caos se liberaron repentinamente de sus ilusiones y rápidamente cambiaron de bando, luchando con todo el valor para enmendar su traición. El cuerpo del Emperador se devolvió a la tierra apresuradamente y situado en una burbuja preservadora de vida.

La unidad de soporte vital conocida como el Trono Dorado fue rápidamente construido para acoger al Emperador. Sus poderes sobrevivieron pero su cuerpo estaba hecho pedazos. Al principio era capaz de comunicarse coherentemente durante breves periodos, después se sumió en un completo silencio. Ese silencio que ha permanecido inalterado desde hace ya casi diez mil años.

Liberado de su cuerpo, el poder psíquico del Emperador, su alma, está abandonado a la deriva sobre las corrientes de la disformidad, para ser llevado por las contracorrientes aleatorias y torbellinos del Mar de Almas hasta que sea el momento de renacer. Aunque los poderes del Caos buscaron incansablemente el alma del Emperador por la disformidad no pudieron encontrarla. La disformidad es gigantesca, y sus energías se dispersan y fluyen. Como los chamanes de la antigüedad, el Emperador es uno con la propia disformidad, por lo que su alma se funde en ella y así permanece escondida a los Poderes del Caos.

Aunque el Emperador estaba muerto en el sentido ordinario de la palabra, mientras algunas de sus células vivan proveen de un lazo a través del cual su alma puede comunicarse con el universo material. Mientras su cuerpo estaba aún fresco podía ser animado, e incluso hablar un poco. Gracias a eso el Emperador fue capaz de supervisar la construcción de una máquina de soporte especial de vida psíquica llamado el Trono Dorado.

El Niño Estelar

Al ir a la deriva por la disformidad, el espíritu del Emperador se disolvió gradualmente en la corriente de energía, volviendo a la fuerza cósmica de la naturaleza de la disformidad en su forma incorrupta. Solo un pequeño núcleo de la humanidad del Emperador permaneció completo, como un pequeño niño sacudiéndose sobre la corriente de una colosal tormenta en una pequeña barca de juncos.

Así que el alma del Emperador se halle a la deriva en la disformidad. Mientras el alma del Emperador sobreviva aún hay esperanza para la humanidad. Tal y como el Nuevo Hombre nació de las almas colectivas de los chamanes de la antigüedad, el alma del Emperador podría renacer un día. Pero ese día yace lejos en el futuro, cuando los lamentos clamando un nuevo salvador fortalecerían el núcleo del alma del Emperador y lo lleve a una nueva vida.

Mientras el alma del Emperador es un mero potencial, un niño esperando a nacer, el Niño Estelar. Los humanos que quedaron a cargo del Imperio no tienen una idea real de lo que ocurrió al Emperador. El concepto de que podría renacer nunca se les ocurrió. Para los gobernantes del Imperio, el Emperador continúa vivo, aunque su cuerpo fue roto, por medio de sus indiscutibles poderes.

Sólo unos pocos individuos elegidos conocieron el secreto a lo largo de los milenios, y se convirtieron en la muy secreta hermandad de los Iluminati. Los Iluminati esperan el nacimiento del Niño Estelar y la segunda venida del Nuevo Hombre. Ellos saben que su conocimiento los convierte en peligrosos herejes a los ojos del Imperio, y consecuentemente mantienen un estricto secreto sobre sus actividades.

LA BIBLIOTECA ALEGRE

Permanecen como una fuerza secreta en el espacio humano, realizando sus acciones por detrás de la maquinaria del gobierno y el comercio, preparando el camino para el renacimiento del Nuevo Hombre.

-Extraído del Realms Of Chaos: The Lost and the Damned)
-Traducido por KeyanSark

-CARTOGRAFÍA GALACTICA-

La galaxia la podríamos dividir en varias partes:

LOS BRAZOS:Los brazos de la espiral galáctica contiene planetas y estrella jóvenes. La mayor parte de los mundos poblados están en los brazos.

EL NUCLEO: Contiene estrellas antiguas ,muchas de ellas frías, así como un gigantesco núcleo de hidrógeno y otros gases. Aquí hay pocos mundos habitados.

ESTRELLAS DEL HALO:Alrededor del disco galáctico hay un halo de estrellas muy muy antiguas,agrupadas en racimos. La densidad espacial aquí es muy baja,200.000 años luz. Esta poco explorado y tiene pocos planetas habitados.

EL DIAMETRO GALACTICO:Son unos 90.000 años luz.

GROSOR DEL DISCO:En su parte centra ,unos 15.000 años luz.

EL ESPACIO DESCONOCIDO:O la zona salvaje. Gran parte esta sin explorar y las tormentas de disformidad aquí son muy fuertes, imposibilitando la navegación. Otras están muy lejos,demasiado. Cuando las tormentas se dispersan, el imperio manda exploradores a estas zonas para buscar recursos,mundos aislados y potenciales amenazas. Muchos planetas de esta zona no esta siquiera en los mapas.

LAS GRANDES PERTURBACIONES: Son fenómenos como el OJO DEL TERROR y el TORBELLINO. El Ojo del Terror se formo cuando "nació" Slaanesh. El Torbellino al parecer es de origen mas natural. La navegación es muy peligrosa y sirven estas zonas de refugio de prófugos de la justicia, piratas, xenos y demás enemigos del imperio.

LA TIERRA O TERRA:Se encuentra ,mas o menos, a 30.000 años luz del núcleo de la galaxia, en el brazo espiral principal occidental.

Los planetas de universo de wh40k: tipos.

Hay muchos tipos de planetas en 40k, los cuales estan divididos en varios tipos, perteneciendo a uno o a varios tipos de esas divisiones. Esto lo he recapitulado de entre las tres ediciones de 40k..generalmente de los reglamentos,codex imperiales,etc...

MUNDOS IMPERIALES:Todos aquellos colonizados por el imperio, conquistados, ocupados, etc – Terra, Marte, Cadia...

M.CIVILIZADOS: Mundos con una base tecnológica contemporánea a la nuestra o superior-Espandor, Luxor.

M.CARDENALICIOS: Dominios absolutos de la Eclesiarquia-Gathalamor.

M.JARDIN: Mundos que son eso, inmensos jardines, algunos también se le conoce como *M.DE RECREO.*- Prandium, Belisimar.

M.MINEROS:Mundos explotados exclusivamente para la mineria tanto terrestre, como orbital(asteroides)-Purgatory,Mordant.

ESTACIONES CIENTIFICAS: Lugares para la experimentación de cualquier tipo: tecnológica, militar, genética... Poco poblados, pero bien defendidos y/o de acceso altamente restringido-Arx, Incunabala.

M.COLMENA:Los mas conocidos de todos. El planeta es inhabitable por la polución, salvo por unos enormes conglomerados urbanos que alcanzan enormes alturas y que recuerda a termiteros (colmenas). Producción industrial, alimentos exportados. Son zonas de constante lucha interna y aparte de por sus materias primas, son una gran fuente de reclutas para el G.I-Necromunda, Armaggedon, Mordia,Ichar IV.

M.AGRICOLAS: Son inmensas granjas, con mas del 85% de la superficie del planeta dedicado a la producción de alimentos, incluso bajo superficie.

LA BIBLIOTECA TECRA

Poco poblados y muy dispersos demográficamente-Belis XIV, Verdan III.

M.SALVAJES: Tecnológicamente muy atrasados (edad de los metales o incluso de la piedra..).Una fuente perfecta de reclutas para el G.I o los Adeptus Astartes. Los gobernadores los suelen controlar desde orbita para realizar "reclutamientos" o purgas.-Fenris,Oran I.

M.MUERTOS Y M.LETALES: antaño eran una ola categoría pero ahora son dos independientes, aunque hay planetas como Catachan que aparecen en las dos. Los M.Muertos no tiene apenas vida de ningún tipo (incluso molecular) debido a catastrofes, guerras, invasiones, etc.
Los Letales son altamente peligrosos para la vida humana (formas de vida hostiles,ecosistemas peligrosos o atmósferas toxicas). Los letales son buena fuente de todo tipo de recursos incluso humanos pues algunos están poblados.-
M.MUERTOS: Istvaan III, Zhoros, Luther Mctyrie...
M.LETALES: Catachan, Cretacia...

M.FEUDALES:Tipo a la edad media...,con grandes organizaciones político-culturales (reinos,imperios..) Fuente de reclutas para el G.I, Astartes y tambein pero en menor medida, de otro tipo de recursos. Más avanzados tecnológicamente que los salvajes y mas controlables...-Attila, Mundus planus.

M.FORJA:Son los reinos de los Adeptus Mecanicus, son enormes forjas y suministran armas, naves y equipos al imperio: Son además las bases de las Legiones de Titanes.-Marte, Stiges, Gryphone IV.

M.FORTALEZA: El planeta entero es un inmenso puesto de defensa planetario, vigilando amplios sectores de la galaxia. Más del 75% de la población forma parte de las fuerzas armadas del planeta, además de trabajar en las fabricas para producir armamento, municiones ,naves...-Cadia, Belis Corona.

M.INQUISITORIALES: Domios absolutos de la inquisición... de cualquiera de sus ordenes o cámaras militantes!! MUY MUY Restringidos!! y mas defendidos aun, mejor no acercarse...-Nemesis Tessera , Titan.

M.PENALES: Es donde van a parar los peores criminales. Son inmensas prisiones de altísima seguridad, de las cuales es imposible o caso.. escapar. Son la base de las temidas Legiones Penales de G.I-Espernaza de San Jorasme, Crematoria.

MUNDOS NO IMPERIALES: mundos ocupados por Xenos, pendientes de purga o exterminatus.-Ver siguientes.

M.ARTEFACTO: Mundos artificiales??.-Arthas Moloch,Q-15,LandFall.

M.ASTRONAVE: Domios de los eldar. Son Naves gigantescas que contienen poblaciones enteras de estos xenos.-Biel-tan,Alaitoc,Ulthwe.

M.ORKOS: Estos no hay que explicar nada: domios de los Orkos.-Jurn,V`run, Epsion Octarius.

M.TAU:Mundos ocupados o natales de los clanes tau. Tambien se engloban los protectorados de razas aliadas de estos como los Kroot.-Tàun, Pech, Vior`la, Sa´cea.

M.EXODITAS:Mundos que colonizaron los Eldar que huyeron de la Caída pero no se sumaron los de mas de los mundos Astronave, son salvajes, recientemente terraformados (en terminos geologicos).-Tholus.

imagen del universo 40k

M.HRUD(?) :No se sabe si estos xenos tienen mundo propios , aparte de los que invaden, pues e sabe que existen parcialmente en la disformidad....-Guggan.

M.INFERNALES: Están en le ojo del terror. Domios totales de los demonios y de sus amos. Base de las Legiones Traidores y a veces son concedidos como recompensa con todo lo que contiene a un Príncipe Demonio o Señor del caos.-Sicarius, Skalathrax,

LA BIBLIOTECA ALEGRA

Medrengard.

OTRAS CATEGORIAS.

M.PURGATUS,M.PERDITA Y M. DESTRUIDOS: Planetas que por decreto imperial u otro motivo han sido purgados tanto física (purgatus) como de los registros imperiales (perdita). El proceso los suele dejar inhabitables. Sometidos a purgas e incluso al *EXTERMINATUS*. Pueden ser repoblados o puede que se dejen en cuarentena durante años,o siglos(o mas...)algunos simplemente son borrados de la faz del universo... Sobretodo por posible mancha del caos. -M.Purgatus: Propero, Scelus.
M.Perdita:Barbarus, Olimpia, Chemos.
M.Destruidos: Caliban, Nostradamo, Chotia.

LA BIBLIOTECA TIEGRA

Sción (por Aertes).

La sala, una redonda cueva excavada en piedra, estaba atestada pero en ella reinaba un silencio sepulcral. Más de veinte personas se congregaban, todas en línea formando una espiral alrededor de otros cinco. Entre estos cinco, un pentagrama grabado en el suelo. En el centro del pentagrama, una urna de extremos de plata y cuerpo de vidrio multifacetado.

Tres Grandes Inquisidores, los miembros dirigentes de La Guardia Oculta; dos Jefes Bibliotecarios de los Marines Espaciales, psíquicos de capítulos oficialmente poco ortodoxos. Este era el grupo hacia el que el frío silencio de la espiral fluía con la respiración de cada uno de los presentes. Hombres y mujeres. Soldados, guerreros, sacerdotes, incluso marines espaciales y generales imperiales. Todos habían pasado una semana de meditación y tres días de ayuno antes de entrar en aquella cámara lúgubremente iluminada por lámparas de aceite.

Los autoincensarios exhalaban nubecillas de olor almizcleño de efecto narcótico que mantenían a muchos con los ojos cerrados y sus rostros en una relajación que podía calificarse de férrea. Otros tenían los ojos abiertos en una expresión obsesiva, oprimida su razón por la irreversibilidad de lo que estaban a punto de iniciar.
Estaban a punto de abrir las puertas del infierno.

Los hombres del pentagrama iniciaron una liturgia, desordenadamente en los primeros instantes, luego cada uno encontró el compás de los otros. Los cinco eran poderosos psíquicos y su salmodia resonaba varias veces en un eco que no podía provenir de la pared circular de la sala. León Clemens (Ordo Malleus), Vincent Delacroi (Ordo Heréticus), Kónel Ábsaton (Ordo Xenos), Ivnekar Cogliostrus (Despojadores) y Bruto Argentio (Caminantes del Infierno) entonaban duraderas sílabas sosteniendo cada uno un pequeño relicario.

No cantaban alto gótico; sino una lengua prohibida por la Eclesiarquía y por el Ordo Malleus. Una lengua aprendida de los seguidores del Caos, utilizada en sus blasfemos rituales de invocación. De inmediato la piel de los presentes se erizó en una reación incontrolable. Emplear aquellas formas arcanas y peligrosas no sólo conllevaba la pena de muerte, sino el peligro de que la propia alma fuera presa de la disformidad y sus horrores.

Para prevenir tan horrible desenlace, entre la espiral de psíquicos había varios otros, sin alinear con los demás. Todos guerreros, los más poderosos y de mente más pura, que fueron los siguientes en unirse al rezo. Su recia determinación podía ser sentida por los psíquicos, eso les ayudaría a encontrar el valor necesario. Entre ellos, Gaudos Caín, Señor del Capítulo de los Caminantes del Infierno, tenía una rodilla en tierra y se aferraba a su largo martillo-hacha, presionándolo contra el suelo como un anciano enfurecido.

El suelo tembló cuando los inquisidores, psíquicos autorizados y proscritos, astrópatas y caminantes de la disformidad que formaban la espiral se unieron al cántico, aún en forma de lentas entonaciones que vibraban en pechos y gargantas. El ritual debía ser perfecto. Todos habían estudiado aquel idioma ancestral, las palabras de poder hasta la última letra.
No podía haber fallos.
No podían permitirselo.

Continuaron así durante horas, sin moverse ninguno del puesto que tenían asignado. Michelle Yvette, una joven inquisidora aún acólita de Delacroi, había estado mirando con nerviosismo los diminutos surcos que brotaban del pentáculo y que recorrían todo el suelo en forma de dos líneas curvas que trazaban una espiral enorme, un camino en caracol dentro del cual todos estaban confinados. Incluso los guerreros que se habían dispuesto fuera de aquel sendero casi invisible se encontraban dentro de otros iconos y runas de gran tamaño. Todos y cada uno de los presentes tenían un lugar y un propósito. Habían sido elegidos por razones muy concretas. La perfección debía ser total. Yvette cerró los ojos y se concentró en el salmo.

Muchos habían empezado con nerviosismo a su vez, pero poco a poco, el incienso y la monótona oración fueron sumiéndoles en un estado de hipnosis en la que lo único que quedaba era el propósito de aquel día glorioso. Los ojos se cerraron y las manos relajaron su presa, las voces empezaron a aflojarse,

LA BIBLIOTECA IMPERIAL

pero a la vez sonaban con mayor convicción y fuerza, bajando todas al mismo nivel en el que empezaron a ser sentidas como una sola bajo la batuta invisible de los cinco. Uno de los autoincensarios soltó un chispazo y dejó de funcionar.

Tras horas de repetir el mismo cántico una y otra vez, los cinco alzaron la voz e iniciaron un salmo diferente e igual de ininteligible. Sus voces se cargaron de obsesión, vaharadas de aire eran exhaladas con furia en cada sílaba, removían la fina neblina de incienso y les hacían sacudir sus ropas como presas de un espasmo. Entonces algo cambió. Las líneas que dibujaban el pentáculo habían experimentado una alteración. Antes invisibles, negras sobre el negro de la piedra, ahora algo las había vuelto distinguibles. Habían empezado a brillar.

Un fulgor azulino empezó a llenar aquellas pinceladas de negro vacío. Se extendió con rapidez, partiendo del vértice que cada psíquico ocupaba, hasta llenar por completo la silueta geométrica. Entonces el brillo aumentó su intensidad, iluminándoles desde abajo y extendiéndose por la curvatura de las líneas que formaban la espiral. Los presentes quedaron enmarcados por dos líneas de luz azul que les confería una apariencia espectral. Los cinco guerreros, comandantes y generales quedaron también iluminados al encenderse los símbolos sobre los que se alzaban. Una mano invisible ahogó las llamas de las lámparas y los incensarios que aún funcionaban dejaron de hacerlo. La única luz remanente era la que llenaba como magia líquida los surcos en forma de runas y espirales repartidos por el suelo de la sala, que ahora empezaban a soltar pequeñas llamaradas azules.

Tomó un momento para Caín darse cuenta de que las diminutas llamaradas de luz recorrían las líneas en coordinación con las palabras que estaban entonando. Cuanto más alzaban la voz, cuanta más fé ponían en lo que hacían, más intensa era la luz. Las llamaradas surgían al azar, aquí y allá, sin orden aparente salvo que se producían con cada nueva entonación.

Los cinco iniciaron un nuevo salmo y esta vez los demás siguieron repitiendo el que ya estaban entonando. Fue una sorpresa para todos que ambas oraciones se complementaran con precisión tan asombrosa. Aquel lenguaje renía una profunda y agresiva resonancia, parecía haber sido diseñado con odio. Como una palabra dicha con ira y desprecio, aquel idioma había sido creado con desprecio por las leyes físicas, por el orden del universo. Podían sentir en aquellas palabras sin sentido cómo desde la alineación de los planetas y las formaciones estelares a la organización de la más miserable célula eran insoportables para su creador. La horrible perfección a la que pretendían llegar era en sí misma anatema para el lenguaje que utilizaban para su consecución. Pero las palabras deberían rendirse a sus pronunciadores. No eran profanos servidores de lo demoníaco los que ahora las cantaban. Eran siervos del gran y único Dios-Emperador. El Emperador era el faro de disformidad, la más poderosa mente humana que nunca se había asomado a las mareas del Empíreo. El Emperador era soberano de la galaxia así como de su informe reflejo. Y el Immaterium debería doblegarse ante Él.

No hubo señal previa, ni acuerdo alguno, pero todos a la vez empezaron a golpear. Caín alzó su arma una y otra vez, golpeando el suelo con el pomo. Delacroi e Ivette se cruzaron de brazos, golpeándose con las manos en los hombros. Argentio se golpeaba el peto de su armadura con el puño. Otros como Clemens exhalaban con fuerza, uniendo sus roncos suspiros a los golpes que sonaban en perfecta coordinación, siempre al final de cada salmo, siguiendo una monotonía rítmica de precisión mecánica y sobrenatural.

Ya nadie se dio cuenta, pero las llamaradas recorrían la espiral como respiraciones con cada golpe que todos asestaban. Se movían hacia el interior, se acumulaban en el pentagrama, del que empezaron a surgir haces de luz intensos como lásers. En medio de estas finas columnas de luz, la urna se elevó en el aire hasta quedar suspendida entre los cinco relicarios.

Entonces, en una profanación de las leyes de la física, el fino rayo de luz que ascendía desde cada vértice del pentagrama se dobló por el punto exacto en el que llegaban a la altura de los relicarios y enfocó al cuerpo de cristal de la urna, cuya superficie de geometrías translúcidas refractó la luz y llenó el techo de escamas azules.

Los salmos eran ahora griteríos coordinados de fe y resolución. Todos miraron al techo, al mapa que se proyectaba desde el centro de la estancia. El efecto era mareante, pero pudieron ver que las escamas de

LA BIBLIOTECA IMPERIAL

luz se fundían en una doble espiral, como un negativo de la que recorría el suelo a sus pies. Incluso los símbolos externos a las curvas estaban allí reflejados. Y lo que era más aterrador; ellos también...

Gaudos Caín miró al techo y encontró una imagen de sí mismo devolviéndole la mirada desde un yelmo de calavera igual al suyo. La imagen estaba alterada. Donde debería haber color había sombras, y una luz azul llenaba los huecos donde la oscuridad debería prevalecer. Todos se encontraron a sus dobles de luz mirándoles desde un techo que era como un espejo luminoso. Pero los reflejos no movían sus bocas como ellos hacían conforme el canto continuaba. Se movían con ellos, golpeaban con ellos, pero permanecían callados, son sus ojos de fantasma fijos en los de cada doble real como en la salvaje advertencia de un cazador que teme ser descubierto a causa de la torpeza de su acompañante. Estaban mirando a sus reflejos en la disformidad; se encontraban cara a cara con sus almas.

Muchos se desmallaron, incapaces de soportar el escrutinio de sus propias verdades, y sus reflejos del techo se deshicieron en llamaradas que viajaron por la espiral hasta el pentáculo. Caín se percató de que no se habían desmayado, sino que estaban muertos, sus almas arrancadas del cuerpo y atraídas al vacío de la urna. Ni siquera eso le amedrentó. Ya había constatado la rectitud de La Guardia Oculta. Confiaba en El Emperador y ellos le servían.

Cuando todo acabó la sala quedó anegada en oscuridad y silencio hasta que las lámparas se encendieron automáticamente y lo bañaron todo con su patética aura anaranjada. Los cuerpos caídos fueorn atendidos, pero nada se podía hacer por lo que no eran sino cáscaras vacías. Habían muerto, la mayoría de ellos, llevados a todos los límites experimentables por el alma humana. Parecía que sólo los más fuertes y preparados habían sobrevivido. Los astrópatas aún estaban en pie, así como la mayoría de los inquisidores y los cinco del pentáculo. De los guerreros de los símbolos exteriores sólo el general Dahel del 707 de Cazadores de Alimañas de Cardoval II y Gaudos Caín permanecían en pie. Una límpida masacre había llenado el suelo de cuerpos de ojos extraviados y sin vida.

En el centro, la urna aún flotaba en el aire sostenida por los poderes de los cinco psíquicos. Cada uno de ellos encajó su relicario en un nicho cincelado en el cuerpo de vidrio y lo sostuvieron con sus propias manos.

- Está hecho –dijo Clemens con solemnidad, luego alzó la urna él solo.
- *¿Lo hemos conseguido?* –preguntó Caín en la lengua de Arallu, aún mirando al precio que habían pagado. Luego miró a la urna, que ahora resplandecía con un brillante núcleo de fulgor azul.
- En el interior de esta urna se halla el futuro de la Humanidad –respondió Argentio en gótico-. Sí, Gaudos ¡lo hemos conseguido!.
- Aún tenemos que comprobarlo –advirtió Delacroi, que con una de sus manos aferraba la de Yvette, en pie a su lado.
- Puede que hayamos creado una abominación –coincidió Cogliostrus-. No podemos correr riesgos.
- Ya hemos corrido más riesgos de lo que asumiría el rey de los locos. Y por El Emperador que, si es necesario, lo volveremos a hacer.

BIBLIOTECA IEGRA

-ALA DE MUERTE-

Hermano marine, bienvenido a una de las celdas más profundas de la Roca. Sólo los más renombrados y leales guerreros de nuestro glorioso Capítulo tienen acceso a la información que aquí encontrarás. Aprenderás muchos secretos que debes guardar con recelo, y que nunca deben caer en manos de nuestros enemigos, ya que esta información que a continuación te daré es uno de los grandes secretos de nuestro éxito. Aquí se esconde el conocimiento de miles de Señores que antaño fueron el estandarte del ejército más temido en todo el Universo, el Ala De Muerte. Muchos capítulos recelan de usar a los guerreros más experimentados en el campo de batalla porque creen que se necesita invertir muchos recursos en cada uno de ellos, y que no son lo suficientemente efectivos y versátiles, pero esto es completamente falso. Los Ángeles Oscuros desde la creación de nuestro Capítulo, siempre fuimos los guerreros más temidos gracias a la segunda compañía de nuestro ejército, compuesta únicamente por Exterminadores, Land Raiders y Dreadnoughts. Quizás no falle la versatilidad de este tipo de infantería, quizás falle la maestría del Señor que los comanda. La organización de nuestro Capítulo fue diseñada por nuestro venerado Primarca, Lion El ´Jonson, que en su inmensa sabiduría supo entender que un ejército para ser invencible debe ser versátil y tener soluciones para cada uno de los problemas que se presentan en una batalla. A continuación recibirás toda la información necesaria para liderar a la segunda compañía de los Ángeles Oscuros.

A través de los siglos, has luchado con el honor, la tenacidad y la disciplina necesaria para llegar a formar parte de la compañía de élite del Capítulo de mayor renombre del Imperio, pero ahora deberás soportar la pesada carga de dirigir al Ala De Muerte. No sólo deberás ser un buen guerrero como has sido hasta ahora, sino que se te exigirá ser el mejor comandante, y en tus manos estarán las vidas de todos tus hombres y de toda la humanidad. A partir de este momento deberás ejemplificar el espíritu del Ala De Muerte en todo lo que hagas, y en el campo de batalla deberás ser el pilar sobre el que se sustente todas nuestras compañías. Como todo buen Señor, primero debes conocer el equipo que tendrás a tu disposición, y los defectos y virtudes de cada uno de ellos, para así sacarles el mayor rendimiento en las situaciones más extremas y contra los enemigos más terribles. Recuerda que un buen Señor convierte el peor de los defectos, en la mejor de las virtudes en las situaciones más difíciles.

Primero prestaremos atención al armamento básico de las escuadras y escuadras de asalto del Ala De Muerta:

Bólter de Asalto: ésta es el arma estándar de los Exterminadores. Aunque a simple vista pueda parecer que no es un arma muy poderosa ya que no está entre las más potentes ni tienen una capacidad de penetrar blindajes alta, este arma utilizada de la forma adecuada es un auténtico infierno para nuestros enemigos. La principal virtud de este arma, es que es un arma de asalto, por lo que dispara tan indiscriminadamente que funciona bien tanto si estás inmóvil como si estás en movimiento, proporcionándote una gran ventaja a la hora de flanquear blancos o disminuir el campo de acción del enemigo. Además su alta tasa de disparo, hace que las escuadras de Exterminadores que suelen ser menos numerosas, no pierdan potencial de disparo comparada con otras unidades más numerosas. Cinco Exterminadores en movimiento tienen la misma potencia de fuego que una unidad de diez guerreros de otro tipo.
Aunque su limitado factor de penetración puede parecer un defecto, si se utiliza adecuadamente puede ser una virtud. Los bólteres de asalto son capaces de aniquilar unidades muy numerosas de ciertos enemigos, ya que este tipo de unidades no suelen estar bien equipadas. Tienen un resultado óptimo contra muchas unidades de Orcos, Tiránidos, Eldars Oscuros… y su escasa capacidad de penetrar armaduras también es compensada con su gran tasa de fuego, por lo que nunca debéis dudar de la efectividad de tan preciada arma.

Puño de Combate: arma de combate cuerpo a cuerpo estándar. Es un arma realmente efectiva para perforar el blindaje de vehículos medios y pesados. Su mayor defecto es que siempre golpearás en último lugar en combate cuerpo a cuerpo, ya que es un arma difícil

LA BIBLIOTECA ALEGRE

de manejar, por lo que deberás tener especial cuidado con las unidades que vas a asaltar, o que están apunto de asaltarte. Son capaces de hacer añicos casi cualquier tipo de infantería, en cambio, nunca debes asaltar a unidades equipadas con armas de energía ya que éstas destrozarán tu armadura antes de que hayas tenido tiempo siquiera de golpearles una vez. La mejor forma de utilizarla es atacando vehículos.

Martillo de Trueno y Escudo de Tormenta: es una de las posibilidades de equipo diseñadas para las escuadras de Exterminadores de Asalto. Es la opción perfecta para destruir vehículos enemigos y obligarles a mover por donde sea más conveniente para tu ejército. Combina la fuerza de un Puño de Combate con algunas ventajas adicionales. Una de estas ventajas es que ignora las tiradas de salvación invulnerables contra un adversario en combate cuerpo a cuerpo y además al tener el Escudo de Tormenta tendrás protección ante cualquier tipo de arma cuerpo a cuerpo, incluso las armas de energía. También debes saber que si hieres a alguna criatura y esta no muere, en el siguiente turno no golpeará hasta que no se hayan golpeado todos los demás ya que habrá aturdido al enemigo. Por otro lado, el demoledor Martillo de Trueno siempre acobardará a la tripulación del vehículo al que ataques, todos conocen el diabólico sonido de este artefacto infernal. Es conveniente usar este equipo de combate cuando el enemigo tenga mayor iniciativa que tú en combate cuerpo a cuerpo, o si están equipados con armas de energía. También va muy bien con enemigos que utilicen muchos vehículos.

Cuchillas Relámpago: este es la otra posibilidad de equipo de los Exterminadores de Asalto. La combinación de estas cuchillas y la habilidad de nuestros mortíferos guerreros puede convertir el campo de batalla en una autentica sangría. Son tan eficaces que te permitirá herir con mayor facilidad, convirtiéndonos en maquinas aún más temibles. Además al tener dos armas de combate cuerpo a cuerpo, nos permite efectuar un ataque adicional, que sumado al que obtenemos al realizar una carga y los estándar de nuestros hombres, convierte a estas escuadras en auténticos demonios si los utilizas con la astucia necesaria. Contra unidades que no tengan armas de energía es la forma más eficaz de utilizarlos. También contra unidades que aún estando equipadas con armas de energía sean más lentas que tus hombres en combate singular, aunque siempre debes medir bien el riesgo que supone. Si vas a la carga no deberías tener problemas con casi ninguna unidad.

Armamento secundario o de apoyo:

Puño Sierra: este arma es muy eficaz contra enemigos cuya columna vertebral en la batalla sean vehículos.

Cañón de asalto: este poderoso cañón puede hacer trizas tanto infantería como vehículos ligeros. Las batallas nos han hecho apreciar este arma de gran valor, siendo indispensables en casi cualquier situación. Aunque es un arma muy interesante y eficaz, debes utilizarla siempre como arma secundaria, por lo que es muy importante que sepas utilizarla bien, ya que dispondrás de pocas. Tiene una fuerza media-alta y una capacidad de penetrar armaduras y blindajes bastante buena. Todo ello, unido a su alta tasa de disparo, puede crear autenticas ráfagas demoledoras capaces de hacer añicos a infantería ligera y vehículos con un blindaje bajo. Además al ser un arma acerada puede hacer daño incluso a enemigos con una gran armadura o vehículos con un blindaje medio. Aunque la opción de usar este arma para derribar vehículos con un blindaje medio, no es lo más recomendado, ya que el resto de la escuadra no tendrá suficiente potencia de fuego para derribar el vehículo y derrocharás los disparos del resto de la unidad. Por lo tanto la forma más eficaz de usarla es contra infantería o vehículos ligeros.

Lanzamisiles Ciclón: seguramente sea el arma más versátil y destructiva de los exterminadores. Como esta provista de dos tipos de munición, tiene la capacidad de cubrir áreas y matar a gran número de infantería o de perforar armaduras y blindajes pesados, siendo tremendamente útil en la batalla. Además, puede ser disparada a la vez que el Bólter de Asalto con lo cual es un arma adicional a la escuadra. Es tremendamente eficaz contra infantería ya que puedes acribillarla con los Bólteres y además envolverla con misiles de fragmentación. La segunda gran virtud del Lanzamisiles Ciclón es que es capaz de perforar blindajes gruesos, que unido a su gran alcance, hace de este arma una opción muy atractiva para apoyar a tus exterminadores.

Lanzallamas pesado: este arma ha sido diseñada para la destrucción indiscriminada, causa estragos en la infantería enemiga y es muy útil para asaltar posiciones bien afianzadas por el enemigo ya que la

LA BIBLIOTECA TEGA

cobertura no tiene efecto sobre este arma. Su fuerza media alta junto con una capacidad de penetrar blindaje aceptable, la hace temible para las tropas enemigas. Debes equipar tus escuadras con este arma si sabes que tu enemigo tendrá abundante infantería posicionada en lugares que deberás asaltar.

Dreadnoughts y Land Raiders:

Dreadnoughts: sólo los más honorables y orgullosos guerreros son internados en esta preciada máquina cuando son mortalmente heridos. Durante siglos combaten junto a nosotros y proporcionan un apoyo encomiable en la batalla ya que están dirigidos por los más sabios guerreros caídos. En un ejército del Ala De Muerte suelen ir equipados con el arma cuerpo a cuerpo ya que deberás combatir muy cerca del enemigo y es casi inevitable que tu Dreadnought se encuentre en posición de lanzar un devastador asalto al enemigo, siendo capaz de destrozar desde unidades hasta el más poderoso de los vehículos enemigos. Dependiendo del enemigo al que te enfrentes, la opción de armas de largo alcance variará. Contra enemigos cuya columna vertebral de sus fuerzas sea infantería lo recomendable son el bólter pesado que es capaces de devastar hordas de Orcos y Tiránidos. La opción de un Cañón de Asalto también es muy eficaz contra infantería, pero además es muy bueno contra vehículos ligeros y se complementa perfectamente con el resto de equipo de los exterminadores.

Land Raiders: el más temido de los tanques del Imperio esta a tu entera disposición. Ya sea como vehículo de transporte o como apoyo pesado. Hay que asegurarse que tendrá un papel importante en las batallas que vayan a ser utilizados, ya que para cada uno de ellos debemos emplear una cantidad de recursos considerable. Sus Cañones Láser acoplados son un arma perfecta de aniquilación de todo tipo de vehículos blindados. Si te vas a enfrentar a numerosa infantería, entonces el Land Raider Cruzado es la más mortífera y eficaz de las opciones posibles. Cuenta con una gran protección que te permitirá maniobrar con cierta facilidad en el campo de batalla, aunque siempre deberías evitar dentro de lo posible que reciba fuego enemigo, aún así es capaz de resistir una cantidad de impactos muy alta. Además puede transportar en su interior a una escuadra de Exterminadores, llevándolos al corazón de la batalla, pero deberás estudiar milimétricamente esta opción, y tener en cuenta si el enemigo tiene armas que puedan destrozar la Armadura de Exterminador, si tendrás cobertura cercana, la maniobrabilidad del terreno… Una escuadra de exterminadores puede llevarse a través del campo de batalla de forma relativamente segura bajo el fuego pesado, para ser desplegados cerca de un objetivo importante o junto a una unidad enemiga especialmente peligrosa. Siempre que transportes una unidad en un Land Raider asegúrate de tener un plan específico para ellos, ya que puede correr un peligro innecesario tanto la unidad como el vehículo. En la mayoría de las circunstancias el Land Raider está mejor situado tras tu primera línea, eliminando los objetivos más grandes y peligrosos que el enemigo pueda presentar.

Una vez conocido todo el armamento que tendrás a tu disposición, pasaremos a explicar el funcionamiento básico y los tipos de escuadras de Exterminadores:

Debes saber que un Exterminador del Capítulo más venerado de todos los tiempos nunca se acobardarán en combate. Sienten un completo rechazo al miedo, seguirán adelante hasta que venzan o mueran todos sea cual sea el número de enemigos. Durante siglos los Señores del Ala De Muerte hemos sentido el mayor orgullo al ver a nuestros hombres vencer o perecer en la batalla, pero jamás un hijo de Lion El´Jonson huirá.

Escuadras de Exterminadores de Asalto: son un elemento muy especializado en el campo de batalla, por lo que deberás ser sumamente cuidadoso al desplegarlos y designarles su objetivo. Generalmente si te vas a enfrentar a enemigos con vehículos o poderosas bestias alienígenas la mejor opción es equiparlos a todos con Martillos de Trueno y Escudos de Tormenta. Si por el contrario te vas a encontrar frente a ejércitos con mucha infantería lo mejor es equiparlos con Cuchillas Relámpago. Dependiendo de la misión, muchos Señores también optan por una mezcla de ambas opciones para así tener más versatilidad ante diversos problemas. Estás escuadras deben actuar en zonas críticas del campo, donde su especialización pueda concederte la victoria, y aniquilar unidades clave del adversario.

LA BIBLIOTECA ALTERA

Escuadras de Exterminadores: el arma básica de este tipo de escuadra es el Bólter de Asalto, aunque suelen ir reforzados con Cañones de Asalto o Lanzamisiles Ciclón que le dan una plus importante en la potencia de fuego. Los Lanzallamas se suelen reservar para misiones en la que tendrán que asaltar posiciones bien afianzadas por el enemigo. Si equipas a varios con un Puño Sierra y al Sargento con un arma de energía verás que consigues una unidad con una capacidad de devastación a distancia y cuerpo a cuerpo muy a tener en cuenta, pero no gastes recursos en este tipos de armas a la ligera, el buen Comandante sabe sacar el máximo rendimiento a la menor cantidad de recursos.

Escuadra de Mando de Exterminadores: estás son las escuadras que acompañan a los líderes más destacados de nuestro Capítulos. Debes asegurarte de que estén equipados de manera que complementen perfectamente las armas que lleva su líder. Si el héroe que comanda la escuadra esta equipado con un arma de fuego y una de combate cuerpo a cuerpo, debes equipar a su escuadra de forma similar y pensar muy bien que arma secundaria le vas a dar para proporcionar una opción más a la escuadra. Si por el contrario optas por equipar al líder con armas de combate cuerpo a cuerpo, deberías hacer lo mismo con la escuadra de mando de manera que constituyan un auténtico peligro para el enemigo, y pueda romper su ejército en dos o destrozarle sus escuadras más especializadas.

Un valor estratégico increíblemente importante, es la capacidad de cualquier unidad de Exterminadores de ser teleportadas al combate. La teleportación es un proceso peligroso y poco fiable, puede llegar tarde o incluso no llegar nunca a la batalla, por lo que deberás ser extremadamente precavido a la hora de utilizar esta preciada habilidad. En los primeros combates es recomendable que sólo utilices este sistema con una unidad, para no arriesgar demasiado y tener así un importante factor sorpresa a tu disposición. Una escuadra de Exterminadores apareciendo en el momento oportuno tras las líneas enemigas es capaz de romper la retaguardia del ejército más poderoso en segundos. Según las batallas te vayan enseñando los secretos de la guerra, podrás arriesgar más y teleportar más unidades. Pero es una opción que siempre deberás estudiar con precisión quirúrgica y sopesando todos los factores que pueden decantar la balanza hacia uno de los lados. Uno de los sistemas más seguros de usar la teleportación es llevar una Baliza de teleportación en la propia armadura, especialmente si vas a llevar armas cuerpo a cuerpo, de manera que el enemigo concentre muchas fuerzas en una de tus unidades más fuertes, y en el momento más crítico puedes teleportar la unidad de apoyo, superando con creces al enemigo y sumiéndolo en la más absoluta devastación.

Puedes comandar las Escuadras de Mando de Exterminadores con cualquiera de los las opciones de cuartel general, estos héroes de los Ángeles Oscuros tienen acceso a las poderosas armas y equipo de la Armería del Capítulo, si a las diferentes combinaciones de armamento que les puedes proveer, le sumas sus habilidades y experiencia en batallas, te darás cuenta que son auténticas maquinas de destrucción. Pueden salir victoriosos de las situaciones de combate más difíciles y declinar el sino de una batalla ellos mismos. Además como todos los miembros del Ala De Muerte, nunca retrocederán, dispararán y asestarán golpes hasta que la última gota que corre por sus venas se derrame sobre los cadáveres o hayan vencido. Siempre permanecerán firmes ante el enemigo. Aunque los Señores, Bibliotecarios y Capellanes-Interrogadores tienen una gran capacidad de lucha en solitario, sus virtudes se verán mucho más potenciadas si trabajan en equipo y así podrá evitar que el fuego enemigo se concentre en él, por lo que debes utilizarlo con escolta. La escolta también se verá beneficiada ya que combatirán más seguros al contagiarse del liderazgo de su Comandante. La opción de equipar con dos Cuchillas Relámpago puede hacer que tu unidad de Cuartel General sea temible en combate singular, pero será una unidad muy especializada, por lo que deberás tener en cuenta que objetivos le vas a asignar. Una opción muy interesante es equipar con un arma de energía y una Combiarma Bólter-Rifle de Plasma, te dará una potencia de fuego y de

LA BIBLIOTECA TECO

combate cuerpo a cuerpo muy interesante, teniendo así una unidad con mayor plasticidad en la batalla. La Combiarma en manos de un gran tirador y disparando en modo fuego rápido suele dar un resultado óptimo. Otra elección de equipo muy interesante es utilizar armas de precisión, pero deberás escoger muy bien, ya que equipar a un buen guerrero es una opción muy tentadora, pero en muchas ocasiones innecesaria, y recuerda que el mejor Comandante es aquel que optimiza el rendimiento de sus recursos.

Opciones de cuartel general:

Grandes Señores y Señores: un Señor es una opción bastante buena para liderar un contingente en batallas no muy grandes, tiene gran experiencia y esta curtido en mil batallas, pero no está lo suficientemente experimentado para guiar tus fuerzas en un conflicto de grandes dimensiones. Sin embargo los Grandes Señores tienen un nivel de maestría, y un conocimiento del arte de la guerra muy desarrollado, por lo que con el equipo adecuado, será una mortífera sorpresa para el enemigo. Siempre que puedas, deberías equiparlo con la Espada de los Secretos, la más preciada reliquia de nuestra Orden, capaz de destruir en combate cuerpo a cuerpo a casi cualquier enemigo ya que tiene una fuerza alta y una capacidad de destrozar armaduras inigualable. Si equipas a esta unidad además con el Cáliz de Retribución, verás como esta Reliquia Sagrada es capaz de convertir a una unidad en una autentica pesadilla al asalto, deberás usarlo solo en batallas de grandes dimensiones ya que supone un gran gasto de recursos. El Yelmo de Lion, es una reliquia muy venerada por nosotros y un símbolo cultural, pero que no suele ser demasiado útil en batalla a menos que te dirijas de forma impasible hacia el enemigo, sin reparar en coberturas o zonas que te proporcionen cierta seguridad.

Bibliotecarios: puede llegar a convertirse en la pieza estratégica más importante de tu ejército, son tremendamente poderosos en combate y tienen los suficientes recursos psíquicos como para hacer retroceder a casi cualquier enemigo. Sus poderes de desmoralización son tremendamente eficaces en determinadas situaciones, y muy útiles, una buena estrategia es reducir sus unidades mas poderosas a menos de la mitad y después dejar actuar a los poderes de nuestros temidos Psíquicos que harán que se retiren de la batalla. También tienen acceso a más poderes, que llevados a cabo en el momento necesario, pueden ser todos realmente buenos. Si todo esto no fuera suficiente, puedes equipar a tus Bibliotecarios con cualquier elemente de equipo de la armería. Yo aconsejaría utilizar el Cáliz de Retribución en vez del Libro de Salvación, ya que otorga los mismos beneficios pero no tiene el gran inconveniente del Libro de Salvación. La Capucha Psíquica es muy útil si te enfrentas a enemigos capaces de utilizar poderes mentales, pero dado la escasez de estos preciados guerreros, contra la mayoría de enemigos no necesitarás este elemento de equipo. Eso sí, suelen sir imprescindibles al enfrentarse a Eldars, Mil Hijos o Cazadores de Demonios o Brujas. La Espada Psíquica es en cambio un arma imprescindible en cualquier batalla, ya que además de desgarrar armaduras como si fuesen carne desnuda, son capaces de matar de un solo golpe a enemigos muy resistentes contra cualquier otro tipo de armas. Los Bibliotecarios han demostrado durante siglos que son una de los más poderosos y flexibles guerreros de todo el Universo.

Capellanes-Interrogadores: son tremendamente útiles en cualquier tipo de batallas y la opción más rentable en batallas pequeñas. Siempre van equipados con un Crozius Arcanum capaz de herir al mejor protegido de los enemigos y con un Rosarius que le proporcionan una defensa buenísima, por lo que no es aconsejable gastar muchos recursos en equiparlos, ya que con su equipo específico son auténticos artefactos de aniquilación. En cualquier caso, si quieres que sea casi perfecto, solo debes proporcionarle un arma de fuego para darle capacidad de luchar a distancia. Si tienes recursos de sobra, puedes equiparlos con las Cuchillas de la Razón, que nos ayudará a conseguir la victoria de manera un poco más fácil, pero solo es recomendable en grandes conflictos. Una escuadra de Exterminadores de Asalto guiada por un Capellán-Interrogador puede ser el elemento más especializado de tu fuerza, y por lo tanto, el elemento con más capacidad de destruir puntos estratégicos enemigos.

Por último debes saber que como nuevo integrante del Cuartel General del Capítulo más glorioso de toda la creación, estás preparado para guiar a nuestros hermanos a la victoria en las situaciones más difíciles e inverosímiles jamás pensadas. Debes ser capaz de investigar y desarrollar nuevas tácticas y estrategias que nos ayuden a seguir

LA BIBLIOTECA TEGRA

siendo el más preciado de los ejércitos del Emperador, y que la semilla genética de nuestro amado Lion El´Jonson siga siendo la que más éxitos consiga. Hay muchos tipos de batallas, y con los conocimientos que aquí te han sido revelados, deberías poder desarrollar modos de combate para salir victoriosas de todas ellas, recuerda que la versatilidad y la capacidad de decisión en momentos clave es lo que diferencia a un gran comandante de uno excelente. Entre la victoria y la derrota, entre el honor y la deshonra, entre la fuerza y la debilidad, entre la audacia y la temeridad, entre la virtud y el vicio, hay un hilo muy fino que nunca debes romper, solo así serás digno de ser reconocido durante toda la eternidad.

"*Un Ángel Oscuro nunca huye, un Ángel Oscuro nunca duda, un Ángel Oscuro jamás siente miedo, un Ángel Oscuro camina impasible hacia la gloria y el honor que recibió del gran Lion El´Jonson y su única opción es vencer o perecer*".

Fin del comunicado.
Realizado por Azrael.

Mark Gibbons

LA BIBLIOTECA NEGRA

-GUÍA DE PINTURA CITADEL-

Nada es más espectacular que dos ejércitos de miniaturas Citadel a punto de enfrentarse en un terreno de batalla lleno de elementos de escenografía. En esta guía hay consejos y trucos para empezar este creativo y desafiante hobby.

Si es la primera vez que te pones a pintar, no te preocupes, ya que los principios son muy sencillos. Aunque es posible que termines con un enorme ejército de miniaturas pintadas, todo jugador, como tú, comenzó pintando unas pocas miniaturas. Pintar miniaturas una de esas cosas que necesitan práctica para aprender; no te desanimes y con paciencia, obtendrás grandes resultados.

MATERIAL BÁSICO:

1. Una cuchilla de modelismo.
2. Pegamento: para plástico o superglue.
3. Un bote de agua.
4. Una paleta de colores, un trozo de cartón o una baldosa vieja.
5. Superficie de trabajo.
6. Una lámpara para pintar debajo.
7. Pintura.
8. Pinceles de buena calidad.
9. ¡Miniaturas!

Preparación de la miniatura.

Si vas a pintar miniaturas de plástico, separa las piezas de la matriz con una cuchilla de modelismo afilada de modo que queden listas para ser pegadas. Ten cuidado cuando utilices cuchillas, ya que puedes cortarte por accidente. Utiliza siempre una cuchilla afilada puesto que si usas una que no tenga buen filo, tendrás que hacer más presión para cortar, y es más probable que resbale. Corta en dirección contraria al cuerpo, preferiblemente sobre una alfombrilla para cortar o sobre un cartón grueso.

Antes de pegar las criaturas, mira bien y limpia cualquier resto de plástico o metal con tu cuchilla o un papel de lija. Tanto las miniaturas de plástico como las de metal a menudo presentan unas pequeñas líneas de molde. Lija cuidadosamente esta línea con la cuchilla o con papel de lija; si no eliminas las líneas de molde ahora darán un mal aspecto a la miniatura cuando termines de pintarla.

Cómo montar las miniaturas.

Las miniaturas están hechas de metal, plástico o a veces de una combinación de ambos materiales. Para pegar dos piezas de plástico lo ideal es el pegamento para plástico. Para cualquier unión que incluya una pieza metálica lo mejor es el Superglue. Utiliza una cantidad pequeña cuando pegues la miniatura para que no salga una chapuza.

Imprimación de las miniaturas.

Es recomendable imprimir las miniaturas con una capa de blanco, que permite que la pintura se adhiera bien a las miniaturas y le da un acabado uniforme con un color brillante. Puedes usar pintura blanca pero el modo más fácil es con un spray de imprimación.

Uso de la paleta y el agua.

Pasa siempre la pintura del bote a la paleta de colores y añade un poco de agua. Esto permite que la pintura cubra bien las miniaturas, e impide que la pintura se seque demasiado rápido, apelmazando el pincel, y estropeando los detalles de la miniatura.

Pinta tu ejército, ¡no miniaturas individuales!

Pintar miniaturas Citadel es básicamente pintar multitud de miniaturas, no figuras individuales. Si quieres librar batallas con cientos de figuras, entonces no tiene sentido pasarse horas con cada miniatura. Pasar horas con cada regimiento de veinte miniaturas o similar es lo apropiado, y te permite organizar un ejército del tamaño adecuado. Para ello, pinta entre cinco y diez miniaturas a la vez, en lugar de pintar una sola de principio a fin. Pinta cada color en todas las miniaturas antes de pasar al siguiente color o área. Cuando termines un color y quieras empezar otro, la primera miniatura estará seca y preparada. Esto te ahorrará mucho tiempo y dará un aspecto más consistente a tu regimiento.

Aprende con los errores.

LA BIBLIOTECA TECA

Mientras aprendes, cometerás algunos errores. Salpicar de pintura una zona en la que no querías ese color es inevitable. Recuerda que siempre puedes volver más tarde y pintar sobre ella. No te preocupes si tus primeros esfuerzos no son perfectos.

Elección de los colores.

Lo mejor es elegir un esquema de color claro, sencillo e impactante, y repetirlo en todo el ejército. Por ejemplo, un destacamento de Altos Elfos tendrá un buen aspecto si se pintan todas las túnicas de blanco y la armadura de un color plateado. Se pueden diferenciar los distintos regimientos utilizando distintos colores en las plumas, bordes, escudos, etc.

Otros trucos útiles son pintar los escudos del mismo color y añadir un motivo mediante una calcomanía. Incluso puedes repetir el mismo diseño en el estandarte de su regimiento.

Sombreado y luces.

El sombreado y las luces se utilizan para que las figuras tengan un aspecto más tridimensional acentuando los detalles. Un modo muy sencillo de sombrear una miniatura es aplicando un lavado de tinta sobre otro color. Diluidas con agua, y pintadas directamente sobre la zona deseada, las tintas proporcionan un sombreado instantáneo. También puedes lograr zonas sombreadas pintando a mano, pero esto lleva más tiempo y es difícil obtener buenos resultados.

Pintar un color ligeramente más claro sobre las zonas prominentes de una miniatura recibe el nombre de dar luces. Existe otra forma más rápida de dar luces a una miniatura; una vez hayas elegido el color para las luces, moja el pincel, elimina el exceso de pintura con una toalla de papel hasta que parezca que no queda apenas color y esté seco; pasa las cerdas lentamente por la miniatura y las zonas en relieve quedarán manchadas con lo que obtendrás unas luces instantáneas. Esto puede sonar complicado, pero en cuanto le cojas el truco a cuánta pintura quitar del pincel, podrás aplicar rápidamente luces a la miniatura. Si no quedas contento con el resultado siempre puedes aplicar una tinta sobre la zona para suavizar el efecto.

Pintar los detalles.

Resaltar los detalles es parte del atractivo de pintar miniaturas. Sin embargo, es muy fácil sentirse tentado de pintar cada mínimo detalle con diferentes colores, lo que puede hacer que te estanques. Comienza pintando una escuadra o un regimiento con una gama sencilla de colores. Olvídate ahora de los detalles. Cuando los colores básicos estén acabados, resalta unos cuantos detalles con un solo color para ahorrar tiempo. Por supuesto, cualquier pequeña variación en el color de los detalles es buena.

Calcomanías.

Las calcomanías son perfectas para añadir diseños complejos a un regimiento o escuadra. Simplemente tienes que cortar el diseño que has decidido utilizar y lo remojas en agua hasta que el diseño se suelte del papel portador. Desliza suavemente la calcomanía sobre la miniatura mientras retienes el papel.

Imprimación negra.

Hasta ahora te hemos sugerido imprimar tus miniaturas con color blanco, pero para algunas es mejor el negro. Se trata de miniaturas con gran parte de la superficie cubierta por armadura, o miniaturas que vayan a pintarse mayoritariamente con tonalidades oscuras. Si no estás seguro de qué color de imprimación utilizar, prueba antes con una miniatura antes de lanzarte a imprimar el resto.

Barniz.

Cuando las miniaturas estén acabadas, hay que añadir una capa de barniz para protegerlas de los golpes y el uso. El barniz puede aplicarse sobre las miniaturas a mano o con spray, y realmente merece la pena hacerlo si te ha llevado mucho tiempo y esfuerzo pintarlas.

Peana.

Una manera de que tus regimientos y escuadras tengan mejor aspecto sobre el campo de batalla es asegurarte de que todas las peanas están pintadas del mismo color, y que tienen un acabado pulcro y limpio. Las peanas mal pintadas o de diferente color, le darán un mal aspecto a tu ejército sin importar lo bien pintado que esté. La manera más fácil de decorar las peanas de tus miniaturas es simplemente

LA BIBLIOTECA ALEGRA

pintándolas de verde. También puedes añadir una capa de césped artificial o arena en la superficie de la peana para proporcionarle textura.

* Decoración de las peanas con césped artificial: Si es necesario, rellena cualquier hueco de la peana con plastilina. Pinta la peana con Verde Goblin y déjala secar. Después aplica cola blanca sobre la superficie de la peana, procurando no manchar de pegamento los bordes laterales de la peana o los pies de la miniatura. Antes de que se seque la cola, sumerge la peana en césped artificial, sácala y agítala para desprender el exceso. Utiliza un pincel para retirar cualquier resto de césped en la miniatura. Déjala secar.
* Decoración de las peanas con arena: Si es necesario, rellena cualquier hueco de la peana con plastilina. Aplica cola blanca sobre la superficie de la peana y ten cuidado de no manchar la miniatura con la cola blanca. Antes de que se seque la cola, sumerge la peana en arena, sácala y agítala para desprender el exceso; es muy util tener la arena en una caja profunda. Cuando la arena esté seca, pinta la pena con Verde Goblin, teniendo cuidado de no manchar la miniatura. Par terminar, mezcla en cantidades iguales Verde Goblin y pintura amarilla. Pasa el pincel por un trapo hasta que esté casi seco, y pásalo luego suavemente sobre la peana, de modo que el verde claro resalte con las luces la textura de la peana.

Advertencia.

Las pinturas en spray y los pegamentos pueden ser dañinos. Ten cuidado con estos productos y presta atención a las advertencias impresas en las etiquetas. Utilízalos siempre en un lugar bien ventilado.

Nota: guía extraída de
http://www.tajmahalcomics.com/

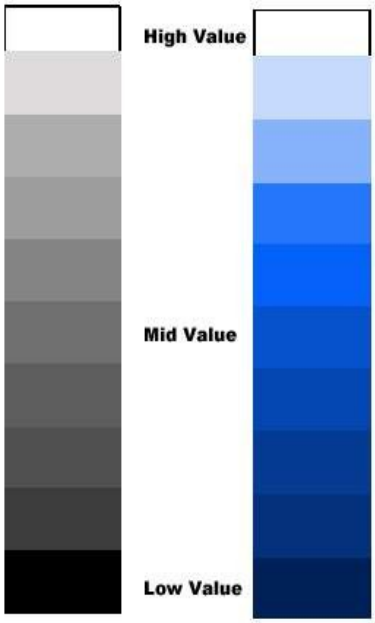
LA BIBLIOTECA NEGRA

-NON METALLIC METAL-

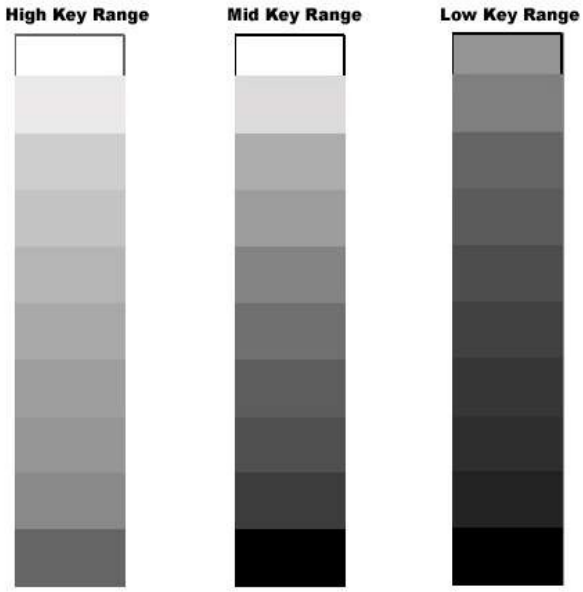
¿Qué es NMM?
La gente lo explica de diferentes maneras, pero par mí NMM es la forma en que los artistas en dos dimensiones han estado representando desde hace mucho el metal, Da Vinci no tenía pinturas metálicas (Esto es muy dudoso, N.T.), hubiera sido extraño e irreal.
Así NMM es pintar metal a partir de pinturas opacas (no-metálicas). Yo tuve que aprender esto pues soy estudiante de arte y espero ser algún día diseñador gráfico de juegos. Estoy bastante chiflado así que si este artículo te lía tíralo a la basura.
De regalo un link a una buena explicación sobre reflejos metálicos: (en inglés)
Elfwood FARP Reflective Metal:
http://elfwood.lysator.liu.se/farp/metal2/Reflective1.htm

Del blanco al negro

Lo fundamental en el NMM es controlar las sombras y los valores del gris. Cuando vais a hacer una mezcla con azul para aclararlo u oscurecerlo, vais pensando que el Blanco, el negro y el gris son colores. Aunque en las tiendas te vendan sprays, botes de pintura, tintas... de negro, blanco y gris, éstos en realidad no son colores. ¡¡Vamos de la luz a la oscuridad!! (Si, de Dios al Diablo...). El ojo humano percibe los colores como la luz que reflejan los objetos. El blanco es el valor más claro, en realidad es la unión de todos los colores, pura y simplemente. El negro es el valor más oscuro, es en realidad la ausencia de color, es decir, que el objeto en cuestión no refleja ninguna luz, la absorbe toda. Prueba a poner dos hojas al Sol, una blanca y otra negra ¿cuál se calienta más?, la negra porque absorbe toda la energía que transmite la luz. Bien, sabido esto, el gris es en realidad un tinte (aclarando un color), o una sombra (oscureciendo un color).
¿Qué son esos valores a los que me estoy refiriendo? Los valores hacen referencia al aclarado/oscurecimiento de un color, esto significa que si un color es más claro diremos que tiene un valor más alto y si es más oscuro diremos que tiene un valor más bajo. Así el grisáceo ideal de un color será el valor medio entre lo más alto (el blanco) y lo más bajo (el negro), respecto a cualquier color del espectro. Veamos la siguiente imagen:



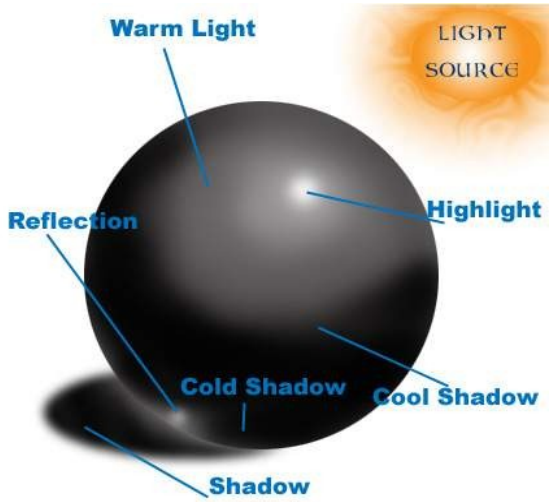
Daros cuenta de que funciona con mi color favorito, el azul, pero también es lo mismo con cualquier otro color. Aquí hemos usado una mezcla "muy pura2; de color para mostraros el concepto de valor mayor y menor, pero esto funciona igual con cualquier mezcla de color que se elija, ya sea una mezcla clara (de valor alto) u oscura (de valor bajo), es lo que se entiende como rango de valores. Es decir podemos definir para cada valor a su vez un rango de valores, de esta forma obtendremos rangos cada vez más difíciles de diferenciar de un extremo al otro, es lo que definiremos como rangos altos o bajos (según saquemos el espectro de un color de valor alto o de valor bajo respectivamente). Veamos la siguiente imagen aclaratoria:



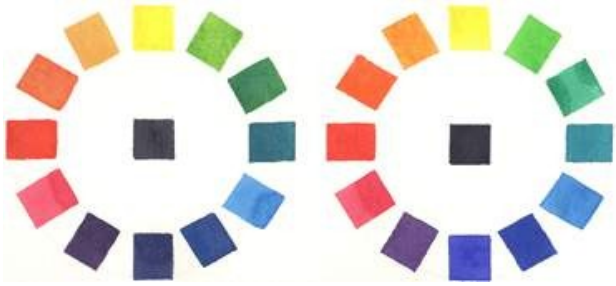
LA BIBLIOTECA

Me diréis, "Muy bien tus conocimientos artísticos nos han impresionado, pero ¿Qué hay del NMM?"

¿Te has enterado de algo hasta ahora?, no te preocupes, es sencillo: Cuando quieras un NMM oscuro, usa un rango bajo del color que te interese (aunque siempre usarás el blanco en alguna parte, eso lo hará más realista). Bien, cuando uses todas estas cosas de colores, rangos y valores tendrás algo como esto:



¡Bonita imagen autoexplicativa ¿verdad?!, las luces de valores más altos están siempre en la dirección de la fuente o foco de luz (light source). Desde ahí (y pensando en la parte más luminosa como más caliente) tendrás que irte enfriando progresivamente, es decir pasando a valores más bajos del color, primero a la zona templada de luz (warm light), luego a una zona de sombra fresquita (cool shadow) y luego a la sombra realmente fría (cold shadow), por último y en la zona más fría de sombra tendrás que poner un poco de luz reflejada, es el reflejo de luz producido por la superficie donde se apoya la figura.
Ahora déjame hacer una pequeña introducción a la mezcla de colores
Cuando estés haciendo tus mezclas de colores para conseguir valores más bajos de un color no siempre es necesario que añadas negro, aquí te presento una rueda de colores cogida de la página de Handprint



En esa página hay más pero el asunto es básicamente coger los tres colores básicos (amarillo, rojo y azul) y combinarlos para obtener todo el resto. Por ejemplo si añades un poco de púrpura al amarillo, aunque te parezca mentira obtienes un tono "amarronado" que no es muy fangoso y sí muy suave...En cualquier caso hay mucha gente que prefiere hacer sus mezclas para aclarar u oscurecer colores a base de añadir colores próximos de la rueda de color, un buen ejemplo es GW, en sus gemas rojas se utiliza el naranja (siguiente color de la rueda) para ir aclarando el tono rojo...
Bueno, aunque la bajada de valor no siempre sea necesario hacerla con negro, como estamos hablando de NMM las subidas en el valor de un color las haremos en cualquier caso siempre con blanco.

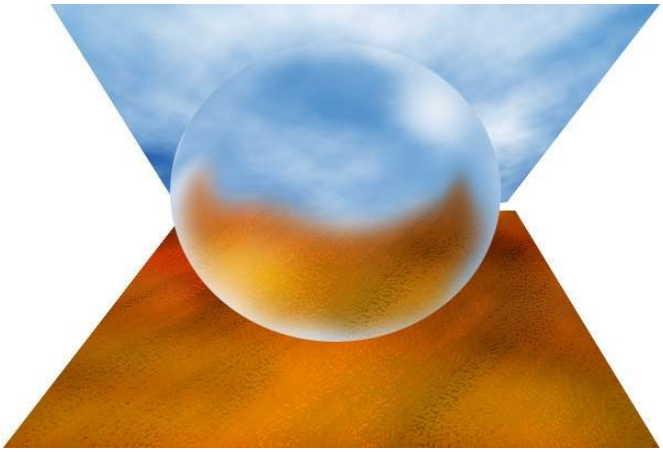
¿Cómo hago yo el NMM?

En la imagen conseguida por ordenador puedes ver un ejemplo en una bola de cómo aplico yo el NMM. Bien, tú me puedes decir, "He leído a Haley, Bobby Wong, sivousplay, ZaPh0d, y muchos otros, y todos acaban coincidiendo en dos cosas:
1º Usar aerógrafos en una mini es realmente complicado así que lo mejor es usar gradaciones con colores muy próximos entre si con pintados de muchas capas superpuestas de manera que el ojo perciba al final una especia de mezcla suave entre todos los colores, 2º Diluir la pintura".
En efecto, esto es así. Para diluir la pintura para las diferentes capas ve haciendo mezclas primero con un 75% de agua, luego con un 50%, luego con un 25% y después sólo la necesaria para conseguir una buena textura de pintado, de todas maneras hay quien en vez de ir cambiando la proporción de agua al diluir la pintura usa paletas húmedas, yo he oído más cosas negativas sobre ellas que positivas, si de todas maneras te decides a intentar utilizarlas no me eches la culpa si te va mal con ellas.

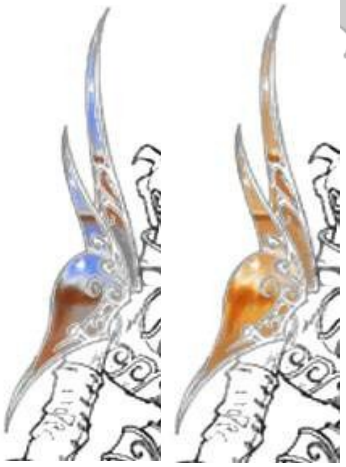
Como íbamos diciendo, como ves en la siguiente imagen, he usado un rango de marrones para la tierra siguiendo el esquema de la bola gris del principio (foco de luz, reflejo en el suelo...), pero como puedes ver hay un reflejo al final de la gradación de marrones (es la frontera con el cielo) que viene de la línea del horizonte, este reflejo debe ser una fina línea de puro blanco para dar un efecto más "realístico"...Universalmente el cielo es azul a menos que vivas en los Ángeles, caso en el cual tendrás un grave problema que negociar..., así pues hay que ir del blanco hasta el azul (más claro o más oscuro

BIBLIOTECA TIEGA

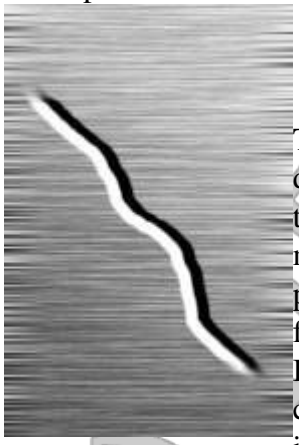
dependiendo en el rango de color en el que te estés moviendo). En la parte superior no debes usar el azul más oscuro de tu rango sino un tono bastante más claro (¡Ese foco de luz...!).



Debes notar que tanto el reflejo de la base como el producido por la fuente de luz están ahí. Dependiendo de que quieras un metal más oscuro o más claro debes usar unos rangos de valores (acuérdate de lo que empezamos explicando)más oscuros o más claros de los colores de la bola anterior. Una vez que has conseguido hacer las mezclas de colores para obtener los que hemos visto en la bola anterior te preguntarás ¿y qué hay de los dorados? Bueno, para conseguir el dorado hay que usar exactamente la misma técnica, simplemente hay que tener claro que hay que incluir la línea del horizonte, el foco de luz, el reflejo en el suelo...¿No me crees?, pues echa un vistazo a la siguiente imagen, está hecha sobre un dibujo previo de una figura de los Los Leones de Alahan, el cambio de la imagen que correspondería al "plateado" (con los colores expuestos en la bola anterior para la tierra, el cielo y el Sol) a la imagen dorada, se ha logrado simplemente sustituyendo los colores bases para hacer los rangos de valores, ahora debes coger rangos de mezclas de rojos, marrones y amarillos exclusivamente.



Obviamente según sea el tamaño de la superficie a pintar podremos ser más técnicos o menos, por ejemplo no es una mala idea meter aquí y allá líneas de ruptura para dar un efecto más "realístico", esto se logra metiendo donde quieras poner la línea de ruptura una línea del valor más bajo del rango que estés usando y justo al lado otra de puro blanco, como puedes ver en la siguiente imagen:



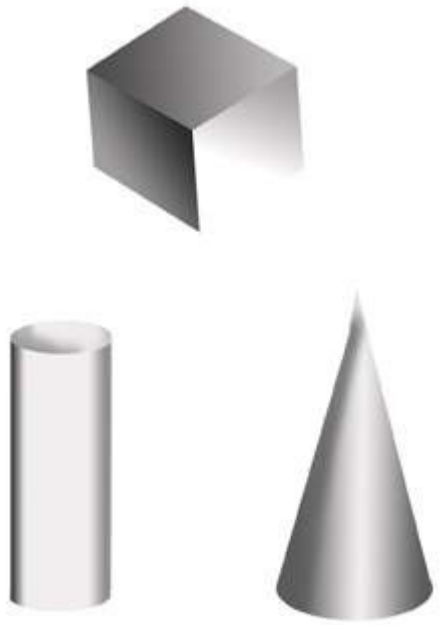
Ten cuidado de no meter demasiadas líneas o al final tendrás mármol en vez de metal, esto no sería problema para miniaturas realmente fuertes o para escenarios.. Bueno, volvamos al metal, como te vengo diciendo, lo importante son los conceptos que no cambian: Foco de luz, línea de horizonte, reflejo en el suelo, rangos de colores..., lo único que cambia es el rango de color a elegir:

Sí, ya lo sé, parecen canicas, es decir bolas en tres dimensiones, pero eso me sirve precisamente para hablar del siguiente punto.

Sombras en tres dimensiones.

Hay ocasiones en que el esquema de sombreado explicado antes a partir de una esfera, (válido para gemas, pechos de armaduras...) no es adecuado, pensad por ejemplo en armaduras con muchos ángulos (tipo 40K). Para estas formas os pongo unas piezas 3D con el sombreado correspondiente (es la imagen correspondiente a la pelota gris del principio)

BIBLIOTECA ALEGRA



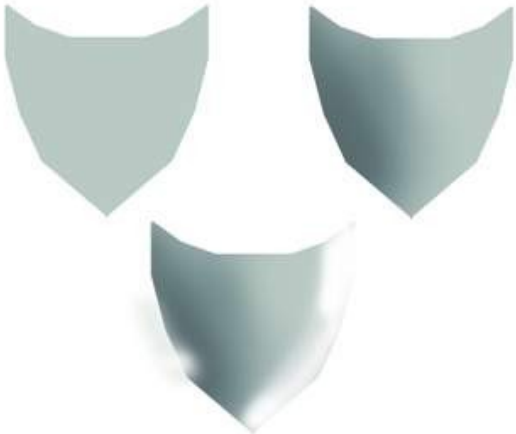
Armas en NMM

Debajo he puesto una espada generada por ordenador, una daga y una guadaña. Podéis ver que el tipo de sombreado es el del cubo de la imagen anterior. Donde los bordes se encuentran podéis observar que el color no es el mismo, esto quiere decir que donde haya un ángulo en el arma, a un lado del mismo irá el color más bajo del espectro en el que estemos trabajando, y justo al otro lado del ángulo el color más alto del espectro. De nuevo el blanco es imprescindible. He intentado que en los tres casos el foco de luz proviniera del mismo sitio: La esquina superior derecha.

NMM mientras estás pintando

Dudo que cuando estés metido en faena te acuerdes de lo que has leído, ya te veo poniendo la mini enfrente de la pantalla del ordenador para ver qué colores van dónde. Así pues he hecho unos pequeños resúmenes.
Primero una paleta con los colores que yo uso para el NMM:

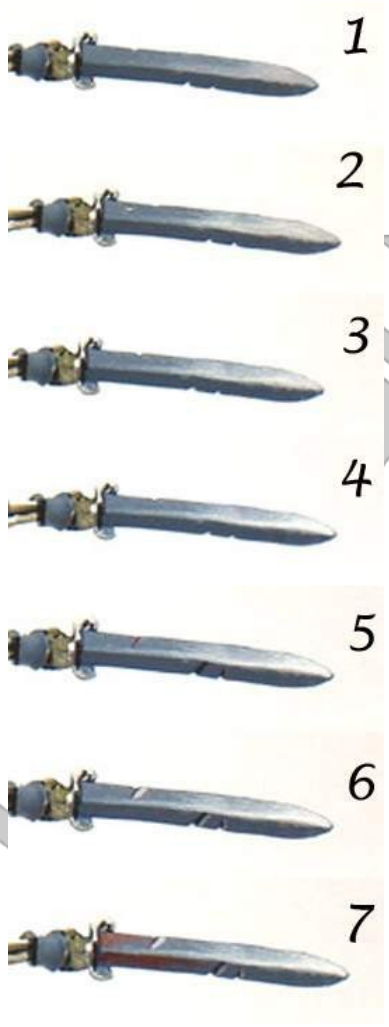
De arriba abajo (todas Vallejo):
A la izquierda Beige, Golden Yellow, Orange Brown, y Calvary Brown en las mezclas del dorado. Actualmente tengo un bote grande de pintura acrílica llamada Yellow Oxide, y algunas veces me gusta usar un lavado ligero de tinta Flesh para dar un ligero perfilado.
A la derecha Aluminium Gray, Pale Blue Gray, Dark Blue Gray, y London Gray, no tengo todavía Dark Pale Blue, pero estoy en vías de hacer mezclas con él para conseguir un rango de 11 colores desde el blanco hasta el negro y usar ese rango en NMM.
Una vez que decido lo que va a ser un pedazo de metal yo empiezo con una capa base del color medio del espectro, hay gente que prefiere comenzar con el tono más bajo o con el más alto, yo prefiero hacerlo así para evitar lo penoso de dar capas de colores claros sobre una base oscura y conseguir de paso un pintado más limpio y no tener que repintar al final toda la pieza. Este es el método que expresa la imagen siguiente.
Es bueno que tengáis en cuenta que cuanto más oscuro va a ser el sombreado, más pequeña debe ser el área donde se aplica, lo mismo vale también para las luces finales.

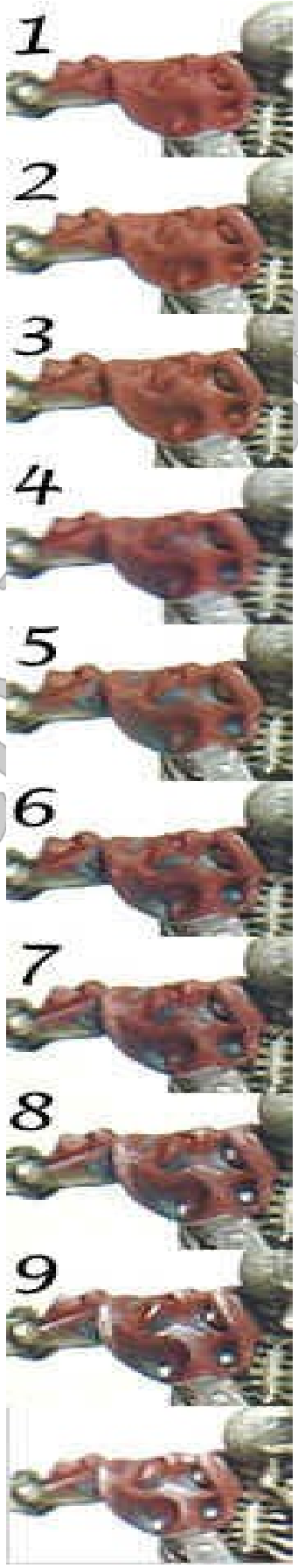


BIBLIOTECA TIERRA

Las únicas ocasiones en que prefiero empezar con una capa base lo más oscura posible es cuando no hay superficie suficiente para un pintado cómodo, por ejemplo en los bordes de las hojas de armas. Una técnica simple de NMM que empiez con capa base oscura y que todavía no he practicado mucho es la que consiste en pintar con el tono más alto del rango una especie de "I" mayúscula con los brazos superior e inferior alargados justo donde incide el foco de luz, esta técnica va especialmente bien para filos curvos, tal y como se ve en la imagen siguiente:

Ahora os presento dos procesos de NMM, uno para una espada de acero y el otro para una hombrera de cobre:





Sacado de :
http://warnrol.iespana.es/manitas/articulos/nmmchrispy.htm
Por Chrispy en www.coolminiornot.com
Traducido por Aldaiur.
Adaptado por Agramar.

BIBLIOTECA

¿Por que los engendros no pueden infiltrarse?

ESO ES. EN SILENCIO. AQUI INFILTRADOS NO NOS DESCUBRIRA EL ENEMIGO.

PODEMOS ESTAR A 30CM SIN SER VISTOS..

URG!! ANF!!

UAARRGGHHH!! UAARRGGHHH!! UAARRGGHHH!!!!

POR HORUS!! OTRA VEZ LE ENTRA LA LOCURA!!! DEBIMOS DEJARLO EN LA BASE.

TE LO DIJE.. Y TU COMO SIEMPRE IGUAL. QUE SI SOY EL PALADIN. QUE SI TENGO MAS LIDERAZGO...

DALE ALGO DE COMER A VER SI ASI SE CALLA...

PUES UNOS MATORRELES. SI ES OMNIVORO.

POR QUE?!

NOS VAN A DESCUBRIR...

TU VES ALGO DE COMER POR AQUI?

NO QUIERO!!

YO LO SAQUE A PASEAR AYER RECUERDAS?

UAARRGGHHH!! UAARRGGHHH!! UAARRGGHHH!!!!

BOOOM!!!

DEBI UNIRME A LOS HIJOS DEL EMPERADOR!!

ESOS SI QUE SABEN PASARSELO BIEN...

AING! AING! AINGAINGAINGI!!!

SirArtur '06

Como ya habíamos anunciado en este número sale a la luz en nuevo reglameto "*Entre la pistola de plasma y la pared*" (por Tortu), para poder jugar incursiones de 40k en naves espaciales, bunkers, bases, cuevas...
Podréis descargarlo en formato ".pdf" en esta dirección:
http://www.labibliotecanegra.net/Downloads-req-getit-lid-5.html
Espero que todo el mundo lo pruebe y podamos discutir sus posibles mejoras, os veo por el foro de la Biblioteca Negra.
-¡¡Felices matanzas!! .-*Tortu*.

Debo de comentar que en esta sección de "la Telaraña" responderemos a todas las preguntas formuladas en el foro de la Biblioteca Negra por los usuarios, también realizaremos entrevistas, concursos y una infinidad de actividades para que participe todo el mundo.
En este primer número tenemos un articulo de heavy, rol y warhammer realizado por el ilustre Agramar, tambien hemos entrevistado a Patxi , propietario de la tienda de Mister Model en Las Arenas (Getxo):

C/ Gobela, 15-B, 48930 Las Arenas – Bizkaia, Tfno/Fax: 94 405 8312

Patxi a colaborado de forma más o menos directa en algunos artículos de modelismo de la Biblioteca Negra y ha accedido gustosamente a ser sometido a nuestro interrogatorio por los inquisidores de la Ordo Friky.

-¿Como empezases en el mundo del modelismo?

"Siempre he sido aficionado al modelismo, tenía que buscarme algún trabajo y me decidí a montar la tienda. Al principio tenía pocas cosas pero poco a poco he ido ampliando la oferta en cantidad y variedad asta el punto que ya no cabía nada más en la tienda y a principio de año me traslade a un local más grande."

-¿Cuanto llevas con la tienda?

"Empecé en 1994 así que en septiembre se han cumplido 13 años, y parece que fue ayer cuando abrí la puerta por primera vez."

-¿A cambiado mucho warhammer, desde el punto de vista de un vendedor?

"Ha cambiado sobre todo el publico, ha bajado mucho la media de edad. Cada vez vienen mas jóvenes, mas pequeños. Antes solían ser de 14-15 años y ahora muchos comienzan con 12 años o menos."

-El estar al frente de una tienda da para ver muchas situaciones curiosas con los clientes ¿recuerdas alguna referente a warhammer?

"Pues si que las hay, generalmente suele ocurrir cuando vienen los padres de los chavales se hace un lío con el nombre de las figuras que nunca se aclaran con los nombres y tratan de producir un sonido que han oído a sus hijos horas antes [Risas] y hay que andar intentando descifrar lo que quieren decir. [Risas]"

-¿Crees que warhammer tiene futuro como juego o como hobby en si?

"Bueno yo creo que tiene futuro tanto como juego como hobby, por que tiene los dos tipos de publico: el mayoritario es la gente que le gusta básicamente jugar y no pinta las miniaturas y luego esta la gente que pasa de las reglas pero le gustan las miniaturas para hacer dioramas, transformaciones o simplemente pintarlas. Por supuesto también esta el que le gusta las dos vertientes del hobby."

BIBLIOTECA NEGRA

-¿Que opinas de la nueva política de precios de la GW?

"Bueno estos siempre van al alza. [risas] Por lo general son bastante carillos pero siempre han sido así, siempre han estado por encima de las demás casas de miniaturas. También es cierto que la calidad del juego es bastante buena y el resto van siguiéndoles y cuando alcanzan una calidad similar también suben los precios. "

-¿Según tu, consideras que las miniaturas han mejorado edición tras edición, que han empeorado o que han mejorado desde los inicios y luego han tenido una regresión?

"Yo creo que en general han ido mejorando. Te hacen las miniaturas mas detalladas por ejemplo y la calidad de la fundición también ha mejorado. Las nuevas de plástico multicomponente son muy buenas, y te dan una gran variedad de poses y equipo para que las personalices no como antes que las figuras de plástico eran todas iguales y tenías en un regimiento 20 miniaturas iguales.

Siempre hay alguna miniaturas mítica que no la han vuelto a sacar tan bonita como las antiguas pero han mejorado mucho."

-¿Hay algunas miniatura o raza/facción de warhammer que te guste o te atraiga (40k y fantasy)?

"No hay ninguna en especial, aunque siempre hay alguna , como las de personaje ,que me gustan: como la han modelado, la postura, etc. Aunque no hay ninguna en concreto, al menos que yo recuerde ahora.
No tengo ninguna raza/facción especial aunque siempre hay alguna miniatura que me llama la atención por el modelado, el dinamismo de la figura, los detalles, etc. "

-Los productos Citadel, están a la altura de otras marcas de pintura y herramientas para modelismo o esta un poco sobrevaloradas(o infravaloradas) ?

"Pues en general por calidad están a la par de otras marcas y de precio esta un poco elevadas de precio. Puedes tener pinceles, cuchillas, pinturas... de otras marcas tan buenas como las de Citadel y mas económicas por lo general."

-La gente de modelismo histórico ¿como ve a la que practica el modelismo de warhammer?

"Hay de todo. Hay gente que los ve como un hermano pequeño del Hobby y lo infravalora. Pero la mayoría disfruta viendo una miniatura fantastica bien pintada y le gustan las cosas que se hacen en esa parte del Hobby."

-Si un chaval fuera a tu tienda y te pidiera consejo sobre WH: ejércitos, pinturas, etc. ¿que le dirías?

"Lo primero que empezara por lo mas básico: una caja de regimiento/escuadra unas pocas pinturas y un par de pinceles. Si ve que le gusta y se le da bien, pues ya que se coja el libro de ejercito y que profundice mas. Para recomendar depende un poco como vea al chaval: si esta inseguro de sus posibilidades uno fácil como los no muertos de fantasy o si es uno que le gusta el dibujo y el pintar entonces algo mas avanzado como los bretonianos o el imperio por el colorido, la heráldica y los dibujos. Para 40K, los Marines Espaciales (las clásico y nada complicado de pintar) o Caos y si quiere elaborar mas la pintura le recomendaría la Guardia Imperial, por ejemplo o los Tau o los Eldars. Tienen mas colorido."

-¿Hay gente que dice que el WH a pasado de ser un hobby a ser juguetes caros :tu que opinas?

"Yo creo que sigue siendo un Hobby. Como juguete no lo veo. Yo tengo otra idea de los juguetes, seria un juguete si solo fuera juego pero tiene su parte de

LA BIBLIOTECA ALEGRA

modelismo, por que hay que pintar, trasformar, etc también tiene otra parte de coleccionismo y por supuesto el juego así que es bastante mas que un juguete."

-¿Pintas o haces maquetas de warhammer o de cualquier otra serie fantástica? (aparte de histórico)

"Algunas si, sobretodo tanques. En modelismo me gusta hacer de todo. Aunque los colores no los llevo bien, pues estoy hecho mas a colores mas apagados como las de modelismo militar y no tan vivos. Me siento un poco perdido sobre todo con los temas de iluminar los colores o como combinarlos por ejemplo."

Y la última ¿ que te parece la BN?

"[Risas] Bueno no la he visto muy a fondo, pero es interesante sobre todo por las secciones de consejos para modelismo para gente que empieza, creo que es importante que exista un foro donde poder compartir los trucos, dudas, experiencias.. del hobby."

-HEAVY METAL, ROL Y WARHAMMER-
(por Agrmar)

Parece curioso que casi toda la gente que juegue o halla jugado a rol o a juegos similares como los de estrategia o tablero de tematica fantastica de todo tipo ,como Warhammer, sea aficionados en mayor o menor grado al Heavy metal o en mi caso, fervientes seguidores de este tipo de musica.
Y aunque se que no esta bien englobar todos los estilos de Metal:Death,Black,Epic,Folk,Power,Thrash,etc.cuando digo Heavy Metal me refiero a todos los estilos de metal.

La verdad es que la tematica fantastica,ya sea de corte medieval o o futurista o incluso como la de los juegos de *White Wolf* **Vampire** o **Werewolf**,tienen un atractivo innegable para los amantes del metal.O puede que sea la reves, que los que escuchamos metal estemos predispuestos de alguna forma a jugar a rol.Aunque la verdad me parece que es el cuento de que fue antes, el huevo o la gallina.

Hay algunos grupos que aprovechan de refilon(tal vez por que son propensos debido al estilo musical que tocan) el mundo fantastico que envuelve los juegos de rol y hacen que algunas canciones o albunes enteros se acoplen perfectamente con algunos juegos o con imagenes que nos traen a la mente esos juegos:Por ejemplo Rhapsody(Ahora Rhapsody of Fire, por problemas de propiedades intelectuales) tiene canciones que la verdad para mi gusto no desentonarian en una partida de Dragonlance, como la mayoria de grupos que tocan ese metal epico que mucho califican de "Hollywood Metal".
Otro ejemplo seria Manowar,que mucha gente penso durante tiempo que su nombre venia del juego de batallas fantastica navales de la GW, algo que solo con mirar las fechas de creacion de grupo y de cuando se publico por primera vez el juego se da uno cuenta que no tiene nada que ver.
Pero el caso es que muchas canciones de este grupo cuando las escuchas(al menos a mi) me traen imagenes que relaciono con partidas de Warhammer Fantasy o 40000: Violence And Bloodshed ,Defender ,Drums Of Doom ,Holy War,Master Of Revenge,por citar algunos de un solo disco.
Y he escogido estos dos grupos por que son grupos que todo el mundo que ha escuchado un poco de metal reconoce rapidamente, por que la lista seria eterna.

Pero hay grupos que dan un paso mas alla e incorporan la tematica de juegos de rol a sus canciones, o albunes.Incluso hace que su carrera gire entorno a ello.Ahi van algunos ejemplos:
-Por EL SEÑOR DE LOS ANILLOS tenemos a Blind Guardian,BattleLore,Isengard ,Morgoth ,Ephel Duath ,Gorgoroth ,Cirith Ungol ,Nazgul ,Amon Amarth ,Rivendel Lords ,Burzum,Summoning,incluso Led Zeppelin(Misty Mountain Hop y The Battle of Evermore,ademas de Rumble On, en el que Robert Plant pone voz a los pensamientos de Sam Ganyi y aparecen nombrados en la canción The Dark Lord y Gollum, nada menos.).En España tenemos un grupo que se llama Saurom ahora y antes Saurom Landerth. Creo que no hace falta decir de dónde viene la influencia...

-Para STROMBRINGER tenemos Tigers of Pan-Tang,(aunque sus letras no suelan ir en ese sentido podesi ver su discografia en http://www4.airnet.ne.jp/minds/habits/metal/TOP/index.html,Hawkwind con *The Chronicle of the Black Sword* solo tenis que ver la portada del disco.

LA BIBLIOTECA TEGRA

De hecho me han dicho que lo de Hawkwind está ciertamente muy relacionado con toda la obra de Michael Moorcock, (Stormbringer, Elric, Aubec, etcétera) hasta el punto e que creo que el propio Moorcock tocó la batería con ellos un tiempo.
y hace no mucho se sumo al carro el grupo Domine con su *Emperor of the Black Runes*

y si no me creeis mirad el set-list del album:
1. Overture Mortale (Intro)

2. Battle Gods (Of the Universe)
3. Arioch, The Chaos Star
4. Aquilonia Suite, Pt. 1: I. Under the Everlasting Sky/II. The Riders of
5. Prince in the Scarlet Robe (The Three Who Are One, Pt. 1)
6. Icarus Ascending
7. Song of the Swords
8. THW Sun of the New Season (An Homecoming Song): I. Warm Are the Rays of 9. True Believer
10. Forest of Light

Incluso el mundo de terror gotico de Lovercraft: LA LLAMADA DE CTHULLHU tiene su grupo de black metal que le tributa honores musicales que se llama Bal-Sagoth con su album *The Chthonic Chronicles*.Y hay una cacnión instrumental de Metallica que se llama "The Call Of Cthtullu"

Estos son casos que los grupos han estadon influenciados,supuestamente, mas por las obras de las que parten estos juegos, pero en caso de Warhammer hay grupos de los que no hay ninguna duda que han bebido,puede que unos tragos mas grandes unos que otros, de las fuentes de nuestro juego preferido.
Para empezar tenemos a grupo de musica Sabbat que edita un disco inspirado en Warhammer: “Blood for the bood god”. Ese disco se regala con la WD#95 de la edicion inglesa.
Luego tenemos a Slayer.Si bien sus caciones(podeis mirar aqui su discografia completa http://www.darkelucidation.com/slayer_discography.php), parecfen indicar que podrian ser buenos seguidores del dios de la sangre, la verdad es que lo son! Bueno al menos Jeff Hanneman que tiene una runa de Khorne en su guitarra!:

Aunque me han dicho que en realidad el logo de los Dead Kennedys.(pero que fue antes: los Dead Kennedys o Khorne?).

Pero amigos mios si ha habido y hay un grupo que ha llevado la bandera de Warhammer bien alta por ahi, esos son BOLT THROWER.
El grupo formado por THOMSON, Barry ,WARD, Gavin (guitarras), BENCH, Jo(bajo),KEARNS, Martin(bateria) y WILLETTS, Karl (vocalista) no solo han cogido imagenes del juego para las portadas de los albunes:

LA BIBLIOTECA DE GRA

Si no que ademas las canciones hablan prefectamente claro(bueno, es un decir...) del mundo de Warhammer:Del Realm of Chaos tenemos *Through the Eye of Terror*,*Dark Millennium*,*Plague Bearer*,*World Eater*,*Realm of Chaos* , entre otras que son las mas facilmente reconocibles.

Si os pica la curiosidad sobre este grupo podeis encontrar mas en:http://www.boltthrower.com/.Si incluso su simbolo es una version estilizada del Ojo de Horus!

Larga vida al metal y al rol!!

LA BIBLIOTECA

La Telaraña

El señor de los Ultramarines tambien lee La Telaraña