La Telaraña

Boletín trimestral de
La Biblioteca Negra

Relatos: La Herejía de Ulisandra

Los Marines Espaciales

Grandes Señores de la guerra

Entrevista a David Rodriguez

NON METALLIC METAL II

Informe de batalla:
Angeles Oscuros vs Guardia Imperial

Y MUCHO MÁS...

nº2 Feb-07

Editorial **.....3**

Relatos (La herejía de Alisandra)**.....5**

Trasfondo (Los Marines espaciales y sus fundaciones)**.....9**

Tácticas (Grandes Señores de la Guerra) **.....31**

Taller (Non Metallic Metal)**.....58**

Humor**.....61**

Informe de batalla (Angles Oscuros Vs. Guardia Negra de Orinion (G.I))**.....63**

Taberna (entrevista a David Rodriguez y los Pies de Azufre de Idael)**.....78**

¡¡Ya estamos de vuelta con un nuevo número de la Telaraña!!.Queremos primero desde aquí agradecer las buenas críticas que hemos recibido de muchas webs y foros de aquí y de algunas de iberoamérica que han visto nuestro primer número. Críticas tan edificantes hace que nos sintamos con ganas de seguir con este proyecto, pese a que somos muy pocos los que trabajamos en el y nos cuesta seguir sacado un número de calidad aún, así que seguiremos estando al pie del cañón, mejorando. ¡¡Si seguimos aquí es por vosotros!

Y segundo queremos denunciar al pequeño grupo de "miserables" que no solo no han hecho criticas constructivas, si no que se han dedicado a mofarse abiertamente de la revista y de las personas que han estado escribiendo en ella, burlándose y ridiculizándola (ellos ya saben quienes son y las pruebas están, por mucho que las halla borrado). Puede que el primer número saliese un poco precipitado, por las ganas mal controladas de sacarlo, pues nos hacia muchísima ilusión, pero eso no justifica las graves acusaciones vertidas, ni los insultos ni las burlas. Creo que ellos mismos quedan descalificados y mas cuando por detrás intentan aprovechar el sudor de otros y hacerlo pasar como propio. Les retamos desde aquí pedir disculpas por su actitud tan poco adulta.

Pero "pasando" de estos indeseables, adelantaros que hemos llenado este número de mucho trasfondo, muchas imágenes, miniaturas y algunas sorpresas. ¡¡Os prometemos que no vamos a defraudaros!!

-El equipo de la Telaraña-
[J|Agramar|Azrael|colaboraciones]

Agradecimientos: gracias a predator y Galathilion por el informe, a ideal por sus "pies de azufre", a David por atendernos y a todos lo que hacen posible que esta comunidad crezca. ¡¡un millón de gracias a todos!!

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, 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.

"Este relato quedo ganador en el concurso de relatos LA PLUMA AUREA de Ocio Joven y en se cuenta como surgió una de las más peligrosas amenazas que jamás hallan amenazado al imperio. Espero que os guste."

La Herejía de Alisandra

+++Transmisión Nº 43988999+++
++Astrópata de origen// Isador Glaúner// Anerda II (Mundo Imperial)
++Astrópata de destino//Diane Sebila// Zabelon IV(Mundo Inquisitorial)
+++Tema+++ Las Hijas de La Insidia+++
++Autor++Inquisidora Dehelene
++Destinatario++Gran Inquisidor Merovingius, del Ordo Hereticus
Ref. Cruzadas: Herejes, Cultos del Caos

Pensamiento del día:
Alabada la mente demasiado estrecha para que quepa la herejía.

Mi señor, mi astrópata asignado ha recibido un comunicado sin punto de origen pero con un autor que dice ser la Archi-Hereje Alisandra, la Madre Superiora de las Hijas de la Insidia. Comunicado que os transcribo aquí poco antes de purificar el alma de este astrópata que ha sido incapaz de resistir la llamada del Caos, fielmente suya Inquisidora Galahna Dehelene

+++Transmisión Nº 439223455+++
++Astrópata de origen// Desconocido// Desconocido
++Astrópata de destino//Adther Lireoth// Anerda II (Mundo Imperial)
+++Tema+++ Conocedme y temedme+++
++Autor++Alisandra Careal, Emperatriz Oscura del Universo
++Destinatario++ Inquisidora Galahna Dehelene
Ref. Cruzadas:
-

Pensamiento del día:
El Emperador no sabia nada, yo ahora lo se todo.

Se que estáis empezando a investigar, pequeños ignorantes, el porqué he cometido tamaña "herejía" colocándome bajo el yugo de los Poderes Oscuros.
Escuchad primero la historia de mi vida, mi corta y amarga vida bajo el verdadero yugo, el yugo imperial, bajo el culto al Falso Emperador.
Yo nací, querida Dehelene, en un mundo relativamente cercano al tuyo, pero de él no ya queda nada, fue víctima de un ataque de Necrones y mi padre, devoto miembro del culto imperial y miembro de vuestras Tropas de Asalto tan solo pudo esconderme en un búnker de una de las fortalezas antes de caer bajo las crueles garras de una avanzadilla de Desolladores.
Y así fue como pese a su fé en vuestro falso dios, pese a todos sus ruegos y pese a las lágrimas que vertía una niña pequeña mientras rezaba al Emperador Cadáver por la vida de su padre, un hombre bueno y justo cayó en solitario.

Pero aún así mi temprana fé no flaqueó y le di las gracias al Emperador por los marines que vinieron a investigar la Invasión, aunque luego supe que debieron haber luchado por mi mundo y no aparecieron hasta pasada la batalla, malditos cobardes, escupo sobre sus estandartes y sus creencias.
Fueron ellos los que me rebautizaron como Alisandra, supongo que sabrás que significa "La Valerosa" o la "Sin Miedo" en la lengua de mi pueblo y de hecho es cierto, antes no temía al Caos, ahora no os temo a vosotros.

Fui enviada por ellos a un pequeño mundo que sin duda conoces Dehelene, Apartums XI, ¿Te suena? Fue en él donde completaste tu formación como Inquisidora ¿Te sorprende que sepa tanto de ti? Es normal, pero deberías saber que no sois los únicos que recabáis información sobre vuestros enemigos y menos enemigos que han estado tan cerca.
En Apartums XI crecí dando gracias al Emperador por cada amanecer, honrándole y rezándole todos los días de mi corta infancia, infancia que vi reducida a una esclavitud religiosa adorando a un cadáver putrefacto.

Y entonces vi recompensada mi fé convirtiéndome en una Hermana de Batalla, una guerrera del Emperador, una portadora de su justa ira y su santidad, ¡Mentiras! ¡Carne de cañón para saciar la sed de poder de los miembros de la Eclesiarquia! El puño de hierro de un organismo represivo y colmado de mentiras y maldad, un organismo del que tú formas parte.

Durante muchos años yo fui feliz masacrando a los que habían visto la Verdad, destruía sus hogares y sus pequeñas capillas, mataba y mutilaba y sentía en mi la Ira del Emperador, Fue durante esta época cuando me gane mi sobrenombre Caon-rial ''Insidiosa Amenaza para el Caos'' en la lengua de mi difunto pueblo.
Podría haber sido feliz de no ser por la traición a la que me vi sometida por parte de vuestro Falso Dios.
La persona que yo más respetaba, mi maestra, mi guía, la Canonesa Xantia, murió junto con el resto de mis Hermanas a manos de los mutantes de Obscuria V.
Tenia la misión de proteger a mi maestra y fallé. Yo debería de haber muerto en su lugar, pero fue ella quien cayó protegiéndome cuando recibí un disparo y perdí la conciencia.
Rezaba todos los días al Emperador para que me dejase morir en penitencia por mi error, pero Vuestro Dios me mantenía con vida, burlándose de mi dolor, y la compasión que mostraban mis hermanas hacia mi me hacia sentir mas indigna todavía, un castigo justo por haber fallado a la Orden y a mi maestra era lo que merecía y solo recibía palabras de condolencia que me hacían sentir como una inútil a la que nadie juzga porque no es capaz de hacerlo mejor.
Me sentía burlada, vuestro Falso Dios me dejó ascender rápidamente y me dio la espalda aún cuando nunca había sido orgullosa.
Así que, viendo que vuestro Cadáver Divino me había abandonado a mi vergüenza y me negaba la muerte que yo ansiaba, ingresé por iniciativa propia en los batallones de castigo, en las Repentia.
Pero ni allí encontré el castigo que ansiaba por la falta cometida. Veía a mis compañeras caer una detrás de otra con una sonrisa en los labios por haber cumplido con su penitencia y haber alcanzado el perdón divino.

Y fue entonces cuando algo despertó en mí, si vuestro Emperador Cadáver no quería mi vida y se burlaba de mi fé, ¿Por qué debía escucharle? Mi mente vagó sin rumbo ni creencias durante mucho tiempo pero ellos me encontraron y me abrazaron.
Aquellos poderes ruinosos como vosotros los llamáis, los verdaderos Dioses de la Galaxia me acogieron en su seno.

Descubrí en ellos todo lo que no había obtenido de vuestro Falso Dios, poder, fuerza, gloria, un castigo si les fallaba, no negaban lo sentimientos de sus creyentes.
A diferencia del Emperador y sus falsas creencias, el Caos no niega la mentira disfrazándola de Verdad, sino que la aprecia y la utiliza, no justifica la violencia como ''Justa Ira Divina'', acepta la enfermedad como lo que es, una bendición que nos libra de los débiles, no un castigo por una falta y el placer no es fuente de pecado sino un medio de alcanzar la perfección.

Y gracias a ellos sobreviví a vuestro sistema de castigo, y gracias a ellos encontré a mis verdaderas hermanas.
Después de un tiempo en los batallones de las Repentia, mis nuevos señores consiguieron que sus nuevos sirvientes, mis hermanas me dieran la redención sin sangre.
Fui ascendida a Canonesa, salvé a muchos de los que vosotros llamáis ''herejes'' y vuestra patética organización ni tan siquiera sospechó de mi o de mis hermanas.
Tan cegados estáis, queridos vigilantes, que no veis que la verdadera herejía es la que vosotros cometéis cada día con vuestros actos.

Fue durante esas campañas cuando forjé mil pactos y alianzas con los señores del caos y cabecillas de multitud de cultos de los Verdaderos Dioses infiltrados en mundos imperiales, en organizaciones imperiales, en la propia Inquisición, pero no te molestes en buscarlos, de hecho aunque tu amo, el Inquisidor Merovingius, los encuentre, su labor ya esta hecha y su cometido cumplido.

En fin pequeña niña, no me desviare mas de mi relato, pues se lo ansiosos que están tus amos de escuchar el final de esta historia, ¿O acaso la que esta ansiosa de llevarles el informe eres tú, y así poder esperar de rodillas y con la lengua fuera, como la perra que eres, a que al acabar de leerlo te entreguen el duro hueso que esconden donde todos sabemos?

Bueno, centrémonos hermana mía, pues has de saber que fui propuesta como Madre Superiora por uno de los tuyos, que sin embargo se parecía mucho a los nuestros, aunque mirando en la dirección equivocada.
El Sacerdote Redentor Isaías fue quien me propuso y, aunque te parezca extraño, no era de mi rebaño, al menos no lo era entonces, pero si que estaba cansado de que las que dirigían la Orden de Nuestra Señora Cazadora fueran viejas decrepitas cuya única meta había sido no meterse en suficientes líos por vuestro Emperadorcito y por ello llegar a una edad tan avanzada que no servían para absolutamente nada que no fuese dormitar la mayor parte del día.

Y fue gracias a uno de los vuestros que me convertí en lo que soy, en vuestro Némesis, vuestro anatema, así que agradecédselo a él.

Aún recuerdo como si fuera ayer el sueño que me enviaron mis maestros la noche de antes de mi nombramiento:
''De pie, con el Saqueador a mi siniestra, armada con un mayal viviente y un escudo tan muerto como vuestro Dios, veía una llanura negra llena de luciérnagas, pero no eran luciérnagas, sino las estrellas de la galaxia y la llanura no era sino el vació del universo y ambos estaban a mis nuestros pies.
<<Esto es nuestro Alisandra Careal, de los Dioses y de Nosotros>> me decía el Saqueador mientras abarcaba todo con un gesto.
<<¿Nuestro? No, es Suyo>> decid yo, o al menos mi propia voz fue la que lo dijo, mientras me tocaba el vientre.''
Y así supe que mi verdadero nombre era Careal, ''La Insidiosa Amenaza del Caos'' y que mi destino era ser la Emperatriz del Universo, la Madre del Verdadero Emperador.
Me desperté al alba, y desnuda caminé sobre un pasillo de aristas de diamante, ofrendando a los Dioses cada gota de sangre derramada, cada sentimiento de dolor, cada segundo de esa mentira.
Todas las hermanas caminaban detrás de mí, pero sin tocar el pasillo de diamante, hasta que llegamos a la nave de la catedral del Convento.
Subí al atrio y me coloque delante del altar, mirando a todas mis futuras hijas, esperando al momento de la en vestidura con la Servoarmadura Dorada y el Cetro del Deber.
Ambos objetos relucían con el moribundo poder del Cadáver, pero yo sabia que el poder que en mi habían encerrado mis maestros era

INFINITAMENTE SUPERIOR AL SUYO.

CUANDO LOS SACERDOTES ME VISTIERON POR FIN, UN DOLOR LACERANTE RECORRIÓ TODA MI PIEL PERO AÚN ASÍ ESPERÉ A QUE SE PRONUNCIASEN LAS "SAGRADAS" PALABRAS QUE ME ASCENDERÍAN SOBRE MIS HERMANAS Y ME CONVERTIRÍAN EL SU MADRE.
AVANCÉ UNOS PASOS, HASTA EL BORDE DEL PÚLPITO, A PUNTO DE DESMAYARME POR EL DOLOR QUE SENTÍA POR TODO MI CUERPO, ESPERANDO EL MOMENTO PRECISO.
ALLÍ ESTABAN, SERVEIA Y KUN-LEI, LAS QUE CONOCÉIS COMO ARCANIA Y NOSEUS, MIRÁNDOME CON ADORACIÓN, PERO FALTABAN AÚN FELIPPA Y SILVANA PARA PODER COMPLETAR EL RITUAL.
Y ENTONCES LAS VI, ACABABAN DE CONOCER A SUS MAESTROS Y SUS MENTES AÚN NO LO HABÍAN ASIMILADO, PERO ESTABAN DISPUESTAS A TODO. ¿TE SORPRENDE QUE ALGUIEN ESTE DISPUESTO A DAR SU VIDA SI HACE FALTA POR ALGO EN LO QUE CREE? ¿O ES SOLO QUE NO CONCIBES QUE ALGUIEN ESTE DISPUESTO A MORIR POR UN SEÑOR DE LA DISFORMIDAD? SI... ESO CREÍA, NO CREES QUE NUESTRA FÉ SEA IGUAL O INCLUSO SUPERIOR A LA TUYA... POBRE IGNORANTE, ESPERO QUE UN DÍA ENTIENDAS POR FIN.
ENTONCES ACTUÉ, LIBERÉ LA ENERGÍA QUE EL CAOS ME HABÍA DADO Y CON UN GRITO CLAMÉ A MIS MAESTROS, LA SERVOARMADURA DORADA SE VIO IMPREGNADA POR LA DISFORMIDAD Y SE TRANSFORMÓ MUTANDO SU CORRUPTO PODER IMPERIAL EN EL SAGRADO PODER DEL CAOS TORNÁNDOSE NEGRA.
EL CETRO SE LICUÓ Y EL METAL LIQUIDO Y ARDIENTE SE TRANSFORMÓ EN EL MAYAL QUE AHORA TENGO ENTRE MIS MANOS.
MIS HIJAS ME VITOREARON, Y PURIFICARON A LAS POCAS QUE AÚN SEGUÍAN AL FALSO EMPERADOR OFRECIENDO SUS ALMAS A NUESTROS SEÑORES.

ENTONCES ME ELEVÉ POR LOS AIRES SUAVEMENTE, Y EN EL CENTRO DE LA CATEDRAL UN CÁNTICO ACUDIÓ A MIS LABIOS, UN CÁNTICO QUE VOSOTROS, POBRES IGNORANTES, ENCONTRARÍAIS FUNESTO, PERO QUE ERA MÚSICA CELESTIAL EN LOS OÍDOS DE LOS VERDADEROS ELEGIDOS.
MIS CUATRO HERMANAS, LAS CUATRO HIJAS PREDILECTAS DE MIS MAESTROS, SOLO POR DEBAJO DE MI, SE UNIERON AL SALMO, AÑADIENDO SUS VOCES Y SUS MATICES A LA MÍA.
LA CASCADA Y RASPOSA VOZ DE NOSEUS, LA VOZ ESTRANGULADA POR LA IRA CONTENIDA DE DEINOS, LA DULCE Y CRISTALINA VOZ DE HEDONÉ Y LA VOZ MÚLTIPLE Y LLENA DE MATICES Y DOBLES SENTIDOS DE ARCANIA SE UNIERON A LA MÍA.
LA REALIDAD SE TENSÓ Y SE RASGÓ, LOS DÉBILES MUROS DE LA CATEDRAL DEL CONVENTO NO PUDIERON SOPORTARLO Y SE DERRUMBARON SOBRE NOSOTRAS, PERO YA ESTÁBAMOS EN OTRO MUNDO, EN OTRO TIEMPO, EN OTRO UNIVERSO.

+++ FIN DE LA TRANSMISIÓN+++

+++ FIN DE LA TRANSMISIÓN+++

POR TZAKAI

En este número veremos la historia de los Marines espaciales y sus fundaciones.

LOS MARINES ESPACIALES

¿Exactamente qué son los Marines Espaciales? ¿Carne y hueso metido dentro de una servoarmadura quizás?, pero ellos son humanos.... o son algo nuevo? El Índex Astartes describe hechos y leyendas sobre los marines, incluyendo insignias de unidad, la organización y los detalles de héroes legendarios. Pero esto no responde a las preguntas de por qué y como estos guerreros existen. Con lo que os voy a relatar ahora aprenderéis más sobre la estructura, relaciones y las historias de las Legiones Astartes.

Ahora vamos a dar marcha atrás en el tiempo a una era muy lejana A una guerra librada hace mucho y que tuvo un único vencedor; y un laboratorio-fortaleza ,lejos muy lejos,... bajo tierra.

Los visitantes esperaron en la cápsula de elevador mientras las bombas ocultadas en las paredes silenciosamente ajustaban la temperatura, la humedad y la presión. Cuando las puertas se abrieron, el ambiente estaba completamente esterilizado. Ninguna brisa podría cambiar lo 37 grados de temperatura en la bóveda subterránea. Se encontraban en el laboratorio numero nueve

Dentro del laboratorio, el Doctor Devam Outek y su personal se agitaron nerviosamente mientras hacían minúsculos ajustes al contenido de oxígeno de la cápsula incubadora. En un momento ellos estarían en presencia del hombre que había planeado y había dirigido su trabajo durante cinco generaciones de esfuerzo humano. Los visitantes, sellados dentro de sus trajes prístinos, apenas oyeron el movimiento de puertas ,aparte revelar un mundo teñido de vagos rojos y de luz amarilla. Los técnicos y científicos se inclinaron ante cuando sus visitantes entraron en la sala

''Mi emperador''-dijo el Doctor Outek.

''Doctor Outek. ¿La fase diecinueve esta completa?''-Inquirió el Emperador-El científico se enderezó rígidamente.

''Por supuesto, '' le dijo, ''un bonito bebé... Muy bonito de verdad.''.

El Emperador sonrío complacido.

Creación de los Marines Espaciales

Introducción.

Las Legiones Astartes, conocidas simplemente como Marines Espaciales por la mayoría de la gente, engloban a 1000 unidades independientes de combate llamadas Capítulos, cada uno de los cuales incluye a su vez a unos 1000 guerreros. Cada Capítulo tiene su Comandante, uno de los cuales ostenta el título de Señor de los Marines. Cada Comandante está sujeto a las órdenes de los miembros de más rango de la Hermandad, aunque solamente en términos generales no militares. Así, mientras un Comandante puede recibir la orden de destruir tal o cual objetivo, los medios y métodos para lograrlo son cosa enteramente suya - ¡su única obligación es el éxito! Los Marines Espaciales representan la fuerza de combate móvil principal del Imperio, listos para viajar a cualquier sitio en cualquier momento. Son conocidos entre hombres y alienígenas con el sobrenombre de ''Ángeles de la Muerte''.

El Origen de las Legiones Astartes

Las Legiones Astartes fueron un instrumento vital en las primeras guerras que hicieron aparecer el

Imperio Galáctico en los mapas. Al final de la Era de los Conflictos, la Tierra era un planeta bajo mando único que solamente en tiempos recientes se había visto libre de las volátiles tormentas de Disformidad. Con la repentina dispersión de estas tormentas se hizo posible de nuevo que las naves viajasen desde y hacia la Tierra. Las fuerzas de la Tierra se habían labrado un Imperio que cruzaba media Galaxia en apenas doscientos años. Fue la Primera Cruzada.
La investigación y el desarrollo que llevaron a la creación de los Marines Espaciales ya habían comenzado en el trigésimo-primer milenio, justo antes del inicio de esa Primera Cruzada. Semejante trabajo se llevó a cabo en los soberbiamente equipados laboratorios subterráneos de la Tierra. El objetivo del programa de investigación era crear una casta de guerreros de élite, caracterizados por una fuerza sobrehumana y una lealtad inquebrantable.
Estos nuevos guerreros fueron organizados en unas unidades especiales llamadas ''Capítulos''. Los que fueron creados durante la Primera Cruzada se conocen como ''Capítulos de la Primera Fundación'', y originariamente eran 20 aunque sólo 9 sobreviven en el cuadragésimo-primer milenio como fuerzas leales al Imperio. Desde esa Primera Fundación ha habido otras veinticinco ocasiones en las que el Emperador ha creído necesario crear nuevos Capítulos. La más reciente de las Fundaciones fue en el año 738 del milenio en curso.

''.. Y aquí,'' continuo el Doctor Outek, '' tenemos cinco zigotos de la fase once . El mayor de ellos ha estado funcionando interrumpidamente durante catorce años''. ' El doctor gesticulo hacia la fila de brillantes incubadoras que contienen varias variedades de componentes orgánicos burbujeando en claras soluciones amioticas.

''¿ Usted llama a los órganos zigotos?''-pregunto el Emperador.

'' Sí ''-respondió el Doctor- ''nuestros genetistas crean una sola célula germen para cada órgano nuevo. Cada célula cuesta crearse largos años de trabajo como usted bien conoce. En esta etapa podemos almacenar las células indefinidamente en la sala cero como semilla génica. Dentro de la incubadora podemos activar y controlar el proceso de crecimiento. La célula se divide, se multiplica, y eventualmente se convierte en un órgano entero. Hasta que el órgano esté listo para la implantación, nos lo referimos a como un zigoto.'' El doctor condujo al grupo a lo largo de una larga fila de vitrinas-incubadoras, que estaban etiquetadas con los nombres de órganos extraños. Él doctor se detuvo ante una gran puerta blasonada con el Águila Imperial y el signo de Zona de Seguridad Uno

''Ahora,'' anuncio el doctor. ¡''Usted verá qué hace toda esta carne y cartílago realmente ! ''

Semillas Genéticas y Zigotos

Hay diecinueve variedades de semilla genética que corresponden a otros tantos órganos sobrehumanos que son implantados en los Marines Espaciales.
Muchos Capítulos han existido durante miles de años. Durante ese tiempo la semilla genética de algunos ha mutado. Esto ha dado como resultado cambios en la naturaleza exacta de los órganos cultivados artificialmente. Tales cambios pueden convertir en ocasiones tal implante en algo inútil. En otras circunstancias las alteraciones de un órgano pueden reducir su efectividad o causar efectos completamente nuevos. Sea cual sea el resultado, afectará a todo el Capítulo.
Todos los Marines Espaciales que pertenezcan a un mismo Capítulo comparten clones genéticos de los implantes cultivados.
Así como implantes mutantes, muchos Capítulos han perdido uno o más tipos de semilla genética debido a accidentes, colapso genético total o alguna otra causa. Muy pocos Capítulos poseen los diecinueve implantes al completo. Todos

conservan el Implante Caparazón (fase 19). Es este implante el que señala a un Marine Espacial por lo que es -independientemente del resto de implantes, entrenamiento o psico-cirugía.

Variaciones entre Capítulos

Cada órgano sirve a una función específica como se describe anteriormente. Aunque los Apotecarios y cirujanos de un Capítulo son capaces de llevar a cabo las operaciones necesarias de implante, no tienen por qué comprender el funcionamiento exacto de cada órgano. El proceso involucrado es extremadamente antiguo. La técnica se pasa de generación en generación, estando cada vez más ritualizada y confusa. Por estas razones la eficiencia de cada órgano difiere de Capítulo en Capítulo, dependiendo de la condición de las semillas genéticas de ese

Capítulo y del grado de desviación de sus métodos quirúrgicos

En algunos Capítulos la mutación de la semilla genética, un procedimiento médico pobre o condiciones de post-operatorio inadecuadas han llevado a un mal funcionamiento de los implantes. Por ejemplo la semilla genética omofágea de los Bebedores de Sangre ha mutado de forma que todos los miembros del Capítulo tienen una insana sed de sangre. En algunos Capítulos los órganos individuales son inútiles o simplemente no están presentes.

Reproducción

La semilla genética sólo puede ser obtenida retirando uno o ambos órganos progenoides de un Marine vivo o recientemente muerto. El único propósito del órgano progenoide en proporcionar una muestra de semilla genética de forma que el Capítulo pueda perdurar. No es posible crear un cigoto de ninguna otra forma.

Las reservas de semilla genética de cada Capítulo son por lo tanto únicas e irreemplazables. La semilla genética tiene una importante carga religiosa para el Capítulo, representando su identidad y futuro. Sin ella un Capítulo no tiene futuro.

La extinción de un tipo de semilla genética significa que un cigoto se ha perdido para siempre. La pérdida del cigoto de las fases 18 o 19 significa el fin inapelable de un Capítulo.

Ya que cada Marine sólo tiene dos glándulas progenoides, el ritmo al que un Capítulo puede crear nuevos Marines es restringido. Puede llevar años que un Capítulo se reconstruya tras sufrir fuertes bajas. La semilla genética a menudo queda inservible si el Marine es expuesto a una radiación intensa u otras formas de alteración genética. La eficiencia de las semillas progenodies de cada Capítulo también varía, y algunos Capítulos pueden recuperar sus efectivos más rápido que otros.

De acuerdo con su carta fundacional, cada Capítulo está obligado a enviar el 5% de su material genético a los Adeptus Mechanicus de la Tierra. Este ''diezmo'' cumple dos propósitos. Primero, permite al Adeptus Mechanicus controlar la salud de cada Capítulo de Marines. Segundo, proporciona al Adeptus Mechanicus un remanente de material genético con vistas a la fundación de nuevos Capítulos. Sin embargo, un nuevo Capítulo no puede ser fundado de un día para otro. Se debe seleccionar una única semilla genética adecuada de cada cigoto, tras lo cual cada uno de ellos será cultivado e implantado en esclavos humanos de prueba. Estos ''humanos de laboratorio'' deben ser biológicamente compatibles y estar libres de mutaciones, por lo que son recluidos durante años en cápsulas experimentales estáticas. Aunque conscientes, están completamente inmóviles, sirviendo únicamente como anfitriones en los que los cigotos pueden desarrollarse totalmente. De un esclavo se forman dos progenoides, que son implantados en dos nuevos esclavos para que produzcan cuatro progenoides que se implantarán en otros esclavos, y así hasta que tras 55 años de reproducción constante se consiguen 1.000 grupos de órganos utilizables. Estos deben ser aceptados oficialmente por el Maestro de los Adeptus Mechanicus y bendecidos por

el propio Emperador. Sólo el Emperador puede dar el permiso definitivo para la creación de un nuevo Capítulo.

Reclutamiento e Iniciación

Los varios implantes causan cambios vitales en el estado físico y mental de un Marine. Muchos de estos cambios son controlados por secreciones hormonales naturales y esquemas de crecimiento pre-programados. Los implantes pueden no ser efectivos, o no funcionar a pleno rendimiento, si se injertan en el paciente una vez pasadas ciertas etapas de crecimiento. Es por ello inevitable que los reclutas de un Capítulo deban ser razonablemente jóvenes. También es esencial la compatibilidad de tejidos, ya que un rechazo a una semilla genética implantada
puede tener consecuencias desastrosas. La tercera consideración es la validez mental. El nodo cataléptico, el oculóbulo y la Membrana de Susan sólo se desarrollarán hasta condiciones útiles bajo el estímulo de la sugestión hipnótica. Un recluta debe por lo tanto ser susceptible de recibir este tratamiento en particular.
Estas premisas significan que sólo una pequeña proporción de gente puede convertirse en Marines Espaciales. Deben ser hombres ya que los cigotos están marcados por hormonas masculinas y tipos de tejido que necesitan una compatibilidad total. Si estas pruebas son satisfactorias el candidato se convierte en un Neófito. Con la finalización de la implantación de órganos y el entrenamiento hipnótico y químico, el sujeto pasa a ser un Iniciado. Un Iniciado debe recibir más entrenamiento militar y religioso antes de convertirse en un Hermano de Batalla de pleno derecho. Un Marine con todos los honores se une a las filas de un Capítulo normalmente entre los 16 y 18 años. Las presiones de los tiempos de guerra pueden acelerar el proceso.

Los Riesgos

Aunque los Capítulos se cuidan mucho de seleccionar solamente a los candidatos más apropiados, no todos los Neófitos sobreviven para llegar a ser Iniciados. Esto se debe en parte a la degeneración de conocimiento entre los Capítulos individuales que hacen que los procedimientos de control sean menos efectivos de lo que eran.
Ni siquiera los métodos operacionales son totalmente satisfactorios en algunos casos. En muchos Capítulos la implantación quirúrgica está fuertemente ritualizada, acompañada normalmente por largos períodos de bendición, cánticos, creación de cicatrices rituales y todo tipo de prácticas místicas que comprometen seriamente la eficacia médica del proceso. Por ejemplo, la fase 17 de la creación de un Lobo Espacial se complementa con la extracción de los colmillos del Iniciado para reemplazarlos por otros mucho más largos(Nota: este texto, tomado del Compedium Imperial de la Primera edición del juego, puede llevar a confusiones si se compara con ediciones más nuevas. En aquella época los Lobos espaciales se implantaban los colmillos, no les crecían como se contó más tarde desde la segunda edición del juego, debido a la mutación del gen semilla Wulfen, su gen semilla). El Capítulo considera esta cirugía adicional como parte de la ceremonia de iniciación.
Si un implante no se desarrolla adecuadamente, es muy probable que el
metabolismo del Marine sufra serios trastornos de sincronización. Puede caer en un estado catatónico o sufrir explosiones de hiperactividad. Sea como fuere, lo más probable es que muera en un breve plazo de tiempo.
Los infortunados que no mueren invariablemente sufrirán degeneraciones mentales que los convertirán en maníacos homicidas o idiotas balbuceantes. Cuando un Capítulo está con sus efectivos completos puede permitirse poner fin a tal miseria rápidamente. Si el Capítulo anda con escasez de Marines se les

permite vivir pero sirviendo en unidades creadas especialmente para ellos. Aquellos que muestren tendencias psicóticas incontrolables pueden ser empleados en escuadras de asalto suicidas o como bombas vivientes.
Algunos Capítulos crean deliberadamente tales criaturas, llegando al extremo de implantar cigotos mal formados en algunos Iniciados. Esta práctica es algo muy peligroso, y es severamente rechazada por los edictos Imperiales, aunque el Adeptus Terra puede hacer poco para influir en las antiguas y asentadas tradiciones de los Marines. (Nota: como en el caso de Dragones Negros)

Anatomía de un marine

Un Marine Espacial empieza su adiestramiento cuando es poco más que un muchacho. Al mismo tiempo, una serie de órganos genéticamente seleccionados son implantados en su cuerpo. Estos actúan sobre la química natural del cuerpo, junto con la hipnoterapia y el entrenamiento físico. Por ejemplo, la implantación de un pequeño órgano llamado Bis copea acentúa enormemente el efecto de las hormonas controlando el crecimiento de los músculos, y como resultado los Marines Espaciales se desarrollan hasta ser tremendamente fuertes.
Todos los implantes de los Marines Espaciales funcionan en conjunción con los tejidos corporales para estimular las habilidades naturales o para crear habilidades completamente nuevas. Estos implantes no funcionarían en un adulto totalmente desarrollado; se basan en intervenir en el proceso natural de crecimiento del cuerpo para incorporarse a la fisiología del Marine Espacial.

Los implantes de órganos se combinan con un férreo programa de entrenamiento físico y espiritual. Esto se consigue mediante la sugestión hipnótica, la meditación prolongada, estrictas pruebas espirituales, y una iniciación gradual en los ritos del culto del Capitulo. Todos estos procesos sirven para endurecer los poderes mentales del Marine y agudizar sus sentidos instintivos.

==========
==========

Corazón Secundario. Los Marines Espaciales tienen dos corazones: su corazón natural y un segundo situado en el lado derecho del pecho. El segundo corazón crece a partir de una célula germinal implantada.

Osmodula. El endurecedor de huesos. Este pequeño implante hecho en la parte inferior del cerebro afecta al crecimiento de los huesos. Los Marines Espaciales tienen unos huesos tremendamente fuertes y su caja torácica esta fundida formando un sólido armazón protector.

Neuroglotis. Masticando, probando u oliendo una sustancia, un Marine Espacial puede determinar su toxicidad o su contenido nutritivo. Este órgano también permite al Marine Espacial identificar olores sutiles de la misma forma que un perro rastreador.

Hemastamen. El generador de sangre. La sangre de los Marines Espaciales es de un color rojo muy brillante y mucho más eficiente que la sangre humana normal.

Órgano de Larramans. El Sanador. Cuando un Marine Espacial es herido, la sangre forma instantáneamente una capa de tejido cicatrizante, deteniendo la hemorragia y protegiendo la herida. Este órgano es responsable de la producción de las células sanguíneas especiales denominadas células Larramans, que hacen que esto sea posible.

Nodo Catalepseano. Los Marines Espaciales pueden hacer descansar a la mitad de su cerebro en cualquier momento, y, por tanto, permanecer despiertos durante días seguidos sin que les sea necesario dormir. El Nodo Catalepseano que hace que esto sea posible se implanta en el cerebro, donde controla los ritmos circadianos del sueño y la respuesta a la privación del sueño.

Preomnor. Los Marines Espaciales tienen un segundo pre-estómago que les permite comer sustancias que de otra forma serian venenosas o indigestibles. Los venenos mortales son neutralizados o aislados en el del tracto digestivo.

Omofagea. Los Marines Espaciales pueden adquirir parte de la memoria de una criatura o persona comiendo su carne. Este órgano especial se implanta entre las vértebras torácicas y la pared del estómago. Funciona absorbiendo el material genético de la propia carne.

Pulmones Múltiples. Los Marines Espaciales tienen tres pulmones y pueden cerrar sus pulmones normales en favor del pulmón múltiple biogenético. El pulmón múltiple permite al Marine respirar en atmósferas toxicas o incluso sumergido en agua.

Oído Lyman. Los Marines Espaciales no tienen los órganos internos de la oreja normal humana. Estos son extraídos y reemplazados por los oídos Lyman. Su capacidad de audición no es salo más aguda, sino que puede filtrar o aumentar sonidos específicos. El órgano también afecta al equilibrio, por lo que es improbable que un Marine quede aturdido o desorientado como resultado de un movimiento brusco.

Membrana An-Sus. El órgano de animación suspendida. Este implante cerebral permite al Marine Espacial entrar voluntariamente en un estado de animación suspendida, en el que puede sobrevivir durante siglos si es necesario.

Melancromo. El órgano de la pigmentación. El color de la piel de un Marine Espacial es foto-cromático, y reacciona casi instantáneamente a la intensidad solar. El Melancromo protege la piel y proporciona una protección parcial contra la radiación.

Riñón Olítico. Los Marines Espaciales tienen un riñón adicional que filtra las sustancias dañinas de su sangre. Un Marine puede entrar en un trance en que sus corazones bombean frenéticamente la sangre de su cuerpo mientras el riñón olítico la purifica. Este sistema de desintoxicación de emergencia permite al Marine Espacial sobrevivir a venenos y gases letales incluso para sus otros órganos protectores.

Biscopea. El constructor de músculos. Este pequeño órgano se implanta en la cavidad torácica, donde produce unas hormonas especiales que refuerzan la formación de los músculos. Los Marines Espaciales son muy musculosos y muy fuertes.

Mucranoide. El regenerador de la piel. Este órgano responde a una terapia química que hace que el Marine exude una sustancia protectora parecida a la cera que regenera y protege su piel. Los Marines forman un capullo alrededor de su cuerpo con esta sustancia antes de entrar en animación suspendida. El proceso les protege incluso hasta cierto punto del vacío y de las temperaturas extremas.

Glándula de Betcher. El mordisco venenoso. Un Marine Espacial puede sintetizar un veneno que almacena en esta glándula salival modificada. El veneno es altamente ácido. El Marine Espacial no sólo puede escupir el veneno, sino que puede emplear el ácido corrosivo para perforar hasta los metales más resistentes.

Progenoides. El generador de genes. Cada Marine Espacial tiene estos órganos, uno implantado en el cuello y otro en el pecho. Los órganos responden a la presencia de los demás implantes del cuerpo creando las células germinales correspondientes a estos implantes. Estas células germinales crecen y son almacenadas en los órganos progenoides. Los órganos progenoides maduros pueden ser retirados y cultivarse con ellos nuevos implantes artificiales. Esta es la única forma en que se pueden crear nuevos implantes, por lo que un

Capitulo depende de sus Marines Espaciales para crear a las futuras generaciones de Marines Espaciales.

Oculobe. Gracias a este órgano, los Marines Espaciales tienen una visión mucho más aguda que la de un hombre normal. Además, pueden ver en la oscuridad.

Interfase. La caja torácica endurecida y que actúa como un armazón protector de los Marines Espaciales está cubierta por una membrana rígida. Las conexiones neurales penetran en la medula del Marine Espacial, conectando sus nervios motrices a la interfase. Las conexiones de la interfase se unen a la servoarmadura, o a otros tipos de armadura, controles de equipo o monitores. Esto permite al Marine controlar las armaduras de combate como si fueran parte de su propio cuerpo. También permite que puedan obtenerse lecturas del ritmo cardiaco y de otros signos vitales del Marine Espacial en un monitor en el exterior de su armadura.

Acondicionamiento Psico-químico

La implantación va muy unida al tratamiento químico, acondicionamiento psicológico y la hipnoterapia subconsciente. Todo ello es esencial para que el Marine se desarrolle apropiadamente.

Tratamiento Químico - Hasta su Iniciación, un Marine debe someterse a exámenes y pruebas constantes. Los órganos recientemente implantados deben ser controlados con mucho cuidado, corrigiéndose los desequilibrios y tratándose cualquier síntoma de mal desarrollo. Este tratamiento químico se reduce tras la finalización del proceso de irritación, pero nunca termina. Los Marines deben someterse a tratamiento periódico durante el resto de sus vidas para mantener un metabolismo estable. Es por esto por lo que la armadura de Marine contiene sistemas de control vital e inyectores de drogas.

Hipnoterapia - Mientras el súper-mejorado cuerpo crece, el paciente debe aprender a utilizar sus nuevas habilidades. Algunos implantes, específicamente los de las fases 6 y 10, sólo pueden funcionar correctamente una vez ha sido administrada la hipnoterapia correcta. La hipnoterapia no es siempre tan efectiva como el tratamiento químico, pero puede tener resultados sustanciales. Si un Marine puede ser enseñado a controlar su propio metabolismo, se aligera su dependencia de las drogas artificiales. El proceso se lleva a cabo en una máquina llamada Hipnomat. Los Marines quedan suspendidos en un estado de hipnosis y se les presentan imágenes visuales y aurales que despiertan sus mentes al proceso inconsciente de su metabolismo.

Entrenamiento - El entrenamiento físico estimula los implantes y permite que sea probada su efectividad bajo esfuerzos máximos.

Adoctrinamiento - Un Marine es algo más que un humano con poderes extraordinarios. Los Marines también tienen unas mentes superiores. Así como sus cuerpos reciben 19 implantes separados, sus mentes también se alteran para liberar los poderes latentes en su interior. Estos poderes mentales son incluso más asombrosos que las mejoras físicas. Por ejemplo, un Marine puede controlar sus sentidos y sistema nervioso hasta grados impresionantes, soportando dolor que mataría a un hombre normal. Un Marine también puede pensar y reaccionar a la velocidad del rayo. El entrenamiento de la memoria es una parte muy importante del adoctrinamiento. Algunos Marines desarrollan una memoria fotográfica que les permite recuperar cualquier fragmento de lo que hayan visto u oído como si lo visionasen en una grabación. Obviamente los Marines varían en inteligencia de la misma forma que lo hacen los humanos corrientes, por lo que sus habilidades mentales también son particulares de cada uno.

Bibliotecarios

El Librarium de un Capítulo es su centro de mando y comunicaciones, y el depósito de siglos de conocimiento e historia, extraídos de los informes, tratados y memorias de los más grandes guerreros del Capítulo y las más preclaras mentes. Debido a que las comunicaciones interestelares son realizadas por medios psíquicos, enviando mensajes a través de la disformidad en lugar del espacio real, la mayoría de los marines que trabajan en el Librarium son psíquicos. Conocidos como bibliotecarios, son reclutados de entre los más prometedores y jóvenes psíquicos primarios entrenados por el Adeptus Astra Telepática. Los bibliotecarios tienen también potentes poderes psíquicos que usan en el campo de batalla para apoyar el armamento convencional de sus hermanos Marines.

Los bibliotecarios mantienen unos rangos, describiendo su papel y si posición. Los cuatro rangos de batalla de los bibliotecarios, en orden ascendiente de importancia, son Semántico, Codiciario, Epistolario y Bibliotecario Jefe. Cada uno de ellos entra en combate listo para apoyar a sus hermanos con una variedad de ataques psíquicos y defensas. Son desplegados en muchas situaciones, especialmente cuando los marines del Capítulo se enfrentan a oponentes psíquicos como seguidores de los poderes del Caos.

Como añadidura a sus deberes como guerreros, cada uno realiza un papel auxiliar. El semántico prepara un informe de cada batalla para los archivos del Capítulo. El codiciario evalúa los informes de los semánticos y proporcionan una visión estratégica de las campañas. El epistolario es un psíquico más poderoso – su papel es el de oficial de comunicaciones psíquicas. Transmite y recibe mensajes psíquicos en el campo de batalla. Los más importantes de todos los bibliotecarios combatientes son los bibliotecarios jefes, superiores en rango y poder psíquico. Informan directamente al Señor del Capítulo y soportan toda la responsabilidad del mantenimiento de las líneas de comunicación. Además escrutan los informes de batallas de sus subordinados y dan recomendaciones para premios al honor, basándose en su íntimo conocimiento del glorioso pasado del Capítulo para valorar las valerosas acciones de un marine.

Los Tecnomarines

Cada capitulo envía a parte de sus jóvenes guerreros a Marte, donde son educados por los tecnosacerdotes del Adeptus Mecanicus. Si demuestran ser hábiles y estudiosos, los jóvenes marines son iniciados en los ritos de los Misterios Mecánicos, la secreta y mística unión del hombre y la maquina, los detalles de la cual son los más sagrados secretos de los tecnosacerdotes. Una vez han sido iniciados, los marines espaciales ya no son implemente marines: se convierten en tecnosacerdotes y devotos del Culto al Dios de la Maquina. Esta extraña dualidad de lealtades significa que los tecnomarines siempre se mantienen apartados de los demás marines espaciales. Son los sacerdotes del Dios de la Maquinaria. expertos en las ciencias arcanas, y adeptos a los oscuros secretos de la tecnología.

Cuando un tecnomarine regresa a su capitulo se une a sus compañeros tecnomarines, el cuerpo de técnicos y constructores, mecánicos e inventores del capitulo. Para sus compañeros marines espaciales, se trata de personajes misteriosos que poseen enigmáticas habilidades y siniestros conocimientos.

Para llevar a cabo sus trabajos manuales de mantenimiento y construcción, los tecnomarines han creado servidores cibernéticos, extraños hombres maquina con miembros de metal y manos transformadas en herramientas pesadas.

Capellanes

Los primeros capítulos de marines

espaciales se fundaron siglos antes del
nacimiento del culto imperial y del dominio del Adeptus Ministorum. Por esa causa, cada capitulo de marines espaciales tiene sus propios ritos religiosos y sus propios sacerdotes, que son denominados capellanes.
Aunque el Adeptus Ministorum ha extendido paulatinamente su influencia sobre miles de cultos que existían por toda la galaxia, ha sido incapaz de influenciar en el culto de los marines espaciales, que actualmente siguen siendo tan tozudamente independientes como siempre. Otros cultos civiles son perseguidos como herejía, y sus simpatizantes aniquilados por las tropas del Ministorum, pero a los Capellanes marines espaciales no les preocupa los enloquecidos delirios de la Eclesiarquía e ignoran los dictados del Culto Imperial, prefiriendo sus propias tradiciones ancestrales. Los capellanes administran los ritos de su Capítulo, presidiendo las antiguas ceremonias de Iniciación y Vindicación, además de conducir a sus fieles en las plegarias de fe y los salmos sagrados del Emperador. No hay que olvidar que los marines espaciales son guerreros devotos. Su fe en la divinidad del Emperador es tan vital para ellos como su habilidad con las armas, y su vida espiritual es profunda y estricta. Los capellanes acompañan a sus hermanos a la guerra, cantando las liturgias de la batalla mientras muestran el camino a sus compañeros a la consumación final de la batalla y la muerte.

Servoarmaduras de los Marines Espaciales

Durante mas de 10000 años, la servoarmadura de combate ha simbolizado la dedicación y la férrea determinación de las Legiones Astartes. Una servoarmadura es mucho más que un simple elemento de equipo: es un símbolo cuidadosamente decorado y en perfecto estado de mantenimiento que tiene un profundo significado para el marine espacial que la emplea. Ponerse la servoarmadura por vez primera es un momento culminante en la vida de todo marine espacial. La armadura no se consigue fácilmente, el marine espacial debe ganársela. Todos los nuevos marines sirven primero en la compañía de exploradores, y solo cuando han probado su valía en numerosas batallas obtienen el privilegio de llevar una servoarmadura. Cada servoarmadura de combate de los marines espaciales es fabricada artesanalmente por un maestro armero tecnomarine con materiales forjados por él mismo, y a partir de su propio diseño. Esto significa que, aunque superficialmente todas las armaduras parezcan iguales, todas son ligeramente diferentes entre si, ya que reflejan el carácter del tecnomarine que las ha creado. Fabricar una armadura de combate es un proceso largo, que necesita varios meses para completarse. En cada etapa del proceso deben llevarse a cabo las ceremonias y liturgias adecuadas para asegurar que la armadura ofrezca toda la protección,
tanto espiritual como física. El mas mínimo error durante el proceso de construcción puede hacer que la armadura entera deba ser descartada, y deba empezarse de nuevo el proceso. Los tipos de armadura más antiguos están asociados con la historia de algunos Capítulos, y a veces con las hazañas de sus héroes. Cualquier parte o fragmento de
armadura, que puede demostrarse perteneciente a un héroe legendario del capitulo, será venerado como una valiosa reliquia. Los mejores oficiales de los marines espaciales son recompensados con partes de armaduras antiguas, como una placa pectoral o un casco, que pueden tener un larga y famosa historia , y que pueden haber pertenecido a una larga sucesión de héroes marines espaciales.

Construcción de una Servoarmadura

El elemento mas importante en la construcción de una servoarmadura de combate de los marines espaciales son las gruesas capas de blindaje cerámico que componen la protección básica ante los ataques enemigos.

Cada una de estas placas puede tener hasta 3 cm de grosor, y su estructura interna en forma de panel de abeja le permite disipar la energía y contener cualquier daño sufrido por la armadura. La armadura es capaz de reducir entre un 50% y un 85% las posibilidades de que el marine espacial resulte herido con armas de bajo calibre, y proporciona una buena protección contra todas las armas excepto las más
mortíferas que existen en los campos de batalla del cuadragésimo primer milenio. Una servoarmadura pesa aproximadamente 125 Kg., y sería demasiado pesada incluso para un marine espacial si no fuera por los servos de fibra activados por electricidad integrados en el interior de la estructura de la armadura. Estos servos amplifican cada movimiento del usuario, permitiéndole moverse fácilmente y con total libertad. Además, la mayoría de las armaduras cuentan con un neutralizador gravítico que reduce efectivamente el peso y la inercia de la armadura hasta el mismo nivel que tendría un ser humano normal. La planta de potencia de la servoarmadura de combate es una pequeña batería que se alimenta de una carga atómica contenida en el generador de la armadura. El generador también contiene todo el equipo adicional necesario para activar el sistema de soporte vital, reciclar el aire, recuperar fluidos y varias funciones médicas automatizadas. El casco de la armadura esta equipado con sensores automáticos que permiten al marine ver y oír normalmente, ver en el espectro de luz infrarroja y ultravioleta, e incluso oír en una banda mas amplia de frecuencias. El marine espacial también puede ampliar a voluntad la imagen o sonido determinado. Si el marine espacial queda expuesto a luces cegadoras o ruidos ensordecedores, un procesador computerizado actúa como una válvula de seguridad, amortiguando estos estímulos sensoriales para evitar que el marine espacial sufra ningún daño.

Tipos de Servoarmadura

La mayoría de los humanos que han tenido algún contacto con los Marines Espaciales pueden reconocer con bastante facilidad los modelos más habituales de armaduras que emplean estos. Sin embargo, existen otros modelos más antiguos de armaduras que permanecen en servicio actualmente y que tienen un diseño bien distinto. Algunos Capítulos de Marines Espaciales sólo utilizan un modelo de armadura, mientras que otros hacen uso de diferentes modelos.

Muchas de las variantes más antiguas tienen un significado especial para determinados Capítulos y sólo son utilizadas por Guardias ceremoniales o unidades de elite, por ejemplo. Otros Capítulos de Marines Espaciales son menos formales en el uso de las armaduras, mezclando varios tipos en sus unidades de combate con poca o ninguna preocupación por la uniformidad. El grado de uniformidad dentro de cada Capítulo de Marines Espaciales varía mucho de Capítulo a Capítulo, y con frecuencia está determinado por un precedente histórico o por la tradición.

La evolución inicial de los Marines Espaciales y de sus armaduras tuvo lugar durante el largo periodo de aislamiento de la Tierra que precedió al auge del Imperio y que más tarde fue conocido como la Era de la Guerra.

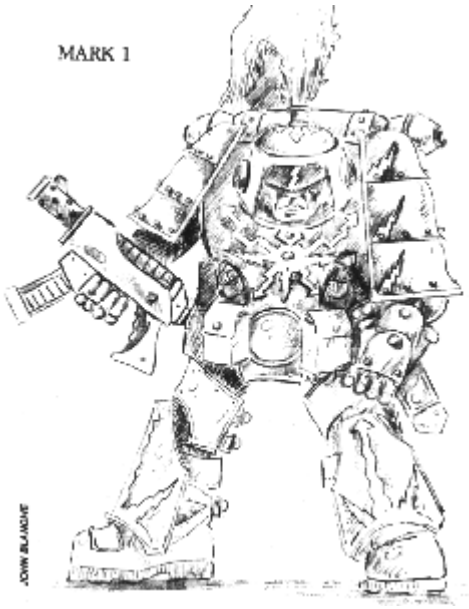
La Era de la Guerra transcurrió desde aproximadamente el 26º milenio hasta principios del 31º milenio (es decir, aproximadamente desde el 25.999 dC hasta el 30.000 dC – en adelante las referencias a fechas se indican en términos de milenios). Durante estos cinco mil años, la antigua civilización humana pan-galáctica del pasado se vino abajo y fue sustituida por millares de sociedades locales, centradas en un solo sistema solar u ocasionalmente un grupo de estrellas próximas. La causa primordial de esta situación fue que el viaje por el espacio disforme (el universo por el cual las astronaves pueden

desplazarse a cualquier punto de la galaxia sin tener que invertir años en el viaje) se hizo peligroso y con frecuencia imposible debido a colosales distorsiones en el tejido del espacio disforme. El motivo de estas gigantescas distorsiones, conocidas como tormentas de Disformidad, fue el nacimiento del Dios del Caos Slaanesh.

Durante la Era de la Guerra, la Tierra y los otros planetas del sistema solar Terráqueo eran incapaces de comunicarse con otros mundos humanos, pero mantenían el contacto entre sí. Durante la mayor parte de este período, el gobierno de la Tierra se extendía por todo el sistema, y en otros periodos fueron Marte y la Luna los dominantes.

Durante la mayor parte de tales años, los diferentes mundos se hallaron en guerra. A lo largo del 28º milenio, el gobierno terráqueo se disolvió por completo y el planeta quedó dividido en docenas de pequeñas naciones en guerra. Tras dos mil quinientos años de lucha continua, quedaba muy poco de la sofisticada civilización del pasado. El planeta se había convertido en un inmenso campo de batalla disputado por señores de la guerra tecno-bárbaros y sus huestes de guerreros. Esta fue una era de oscuridad para la gente de la Tierra: una época dominada por brutales gobernantes como Kalagann de Ursh, el Cardenal Tang, y el más infame de todos, el medio genio medio loco Narthan Dume, Tirano del Imperio Panpacífico. Fue en este trasfondo de guerra tecno-bárbara en donde se crearon los primeros Marines Espaciales y donde se desarrollaron los primeros modelos de armaduras para las nuevas tropas.

SERVOARMADURA PRIMITIVA



Actualmente se suele denominar Modelo 1 al primer tipo de armadura. De hecho este es el tipo de armadura que fue utilizada por lo guerreros tecno-bárbaros que dominaban la Tierra. Cuando el Emperador inició la conquista del planeta, sus seguidores estaban armados y equipados de igual forma que las tropas de otros señores de la guerra. Los primeros Marines Espaciales formaban parte de estos ejércitos y estaban equipados con el mismo tipo de armadura que los demás guerreros del período.

El símbolo de trueno y el relámpago en la placa pectoral era el distintivo personal del Emperador en aquellos días, ocupando la posición del actual Águila Imperial que se convertiría en el símbolo del Imperio mucho más tarde. Este emblema proporcionó a la

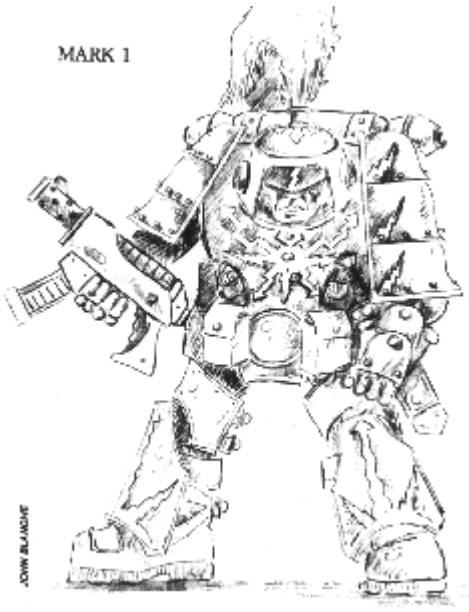
armadura el nombre coloquial por el que también es conocida - la Armadura de Trueno

La armadura Modelo 1 no era realmente una armadura completa presurizada, y no ofrecía protección atmosférica ni contaba con equipo de soporte vital; todo esto era innecesario, ya que la lucha estaba restringida a la Tierra. Los cascos con penacho como el ilustrado eran bastante típicos, sin embargo, estas primeras armaduras eran fabricadas exclusivamente a nivel local, por lo que su diseño era muchas veces una cuestión de gusto personal. El elemento principal de la armadura consistía en un torso de combate, compuesto por las placas para el pecho y los brazos. Bajo el blindaje pectoral, un conjunto de cables servomotrices suministraban potencia a los brazos, multiplicando la capacidad de combate del usuario tres o cuatro veces por encima de las de cualquier otro combatiente. Durante este período, la mayor parte de los combates se resolvían en luchas cuerpo a cuerpo, los guerreros preferían enfrentarse uno a uno, más que utilizar armas de largo alcance. La resistencia del pecho y la fuerza de los brazos de cada guerrero eran por tanto de suma importancia.

Las piernas de guerrero no estaban protegidas por placas servomotrices, sino por simples placas de blindaje superpuesto. En el ejemplo ilustrado, el guerrero lleva botas y grebas blindadas. Estas no eran el modelo estándar, pero eran utilizadas por muchos de los guerreros mejor equipados y era bastante común entre los primeros Marines Espaciales. La armadura estaba equipada con un generador en la espalda que proporcionaba energía a la armadura, la mayor parte de su volumen estaba ocupado por un sistema de refrigeración destinado a evitar el recalentamiento del generador de energía.

Los guerreros equipados de esta forma lucharon durante todas las guerras del Emperador en la Tierra, así como en la Luna y en Marte, que en esta era tenían ya atmósferas semejantes. Es muy improbable ver una armadura Modelo 1 en el campo de batalla del cuadragésimo primer milenio, pero ciertas unidades ceremoniales están a veces equipadas con ellas.

SERVOARMADURA MODELO 2



Una vez conquistado el sistema Terráqueo, y con el proceso de reconstrucción de la Tierra puesto en marcha, la conquista galáctica podía dar comienzo. Incluso antes de que las tormentas del espacio disforme y la Era de la Guerra terminasen, el Emperador comenzó a hacer preparativos para su Gran Cruzada. Parte de estos preparativos incluían reequipar a los ejércitos de Marines Espaciales con una servoarmadura de combate mucho más sofisticada.

Con su avanzada tecnología, el recientemente conquistado planeta Marte se convirtió en el centro de

desarrollo de materiales de guerra. Se produjeron nuevos modelos de armaduras en grandes cantidades en las factorías marcianas bajo la dirección del Adeptus Mecanicus, la clase gobernante de Tecno Sacerdotes que fue fundada para administrar tales asuntos en nombre del Emperador. Esto permitió que todo el cuerpo de Marines Espaciales fuera reequipado.

El nuevo modelo de servoarmadura fue la denominada Armadura de Cruzado, que pronto fue conocida como armadura Modelo 2, mientras que la armadura anterior fue denominada Modelo 1 retrospectivamente. Se trata de una armadura completa con soporte vital, por lo que es adecuada para la lucha en mundos alienígenas, así como en el espacio profundo. Está compuesta por placas de blindaje redondeadas para facilitar el movimiento, y cubre tanto las piernas como el pecho. Los cables de energía adicionales requeridos para accionar el blindaje de las piernas pueden verse en la ilustración, mientras que los del pecho se encuentran en el interior de las placas pectorales. En la antigua armadura se habían colocado deliberadamente estos cables en el exterior para facilitar el proceso de refrigeración, pero el sistema más efectivo del Modelo 2 hizo esto innecesario.

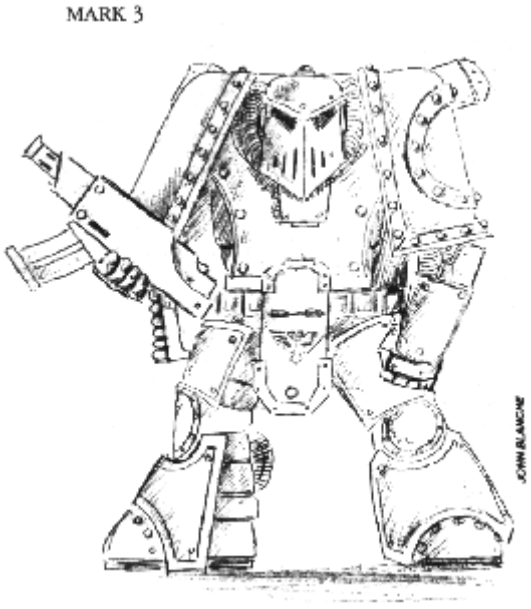
El generador a la espalda mantiene su forma anterior, pero ahora es mucho más eficiente y contiene todos los sistemas adicionales necesarios para el mantenimiento del soporte vital, reciclado de aire, recuperación de fluidos, y las variadas funciones médicas automáticas que han sido habituales en las armaduras de los Marines Espaciales desde siempre.

El casco está ahora equipado con componentes sensoriales automáticos desarrollados en los talleres Marcianos. Se trata de sensores externos que captan los estímulos audiovisuales del medio ambiente, reproduciendo de hecho las funciones de ojos y oídos. La información obtenida de esa forma es procesada por una computadora y luego transmitida directamente al cerebro del portador a través de un conector neural. El resultado para el portador es que le parece ver y oír normalmente, pero también puede ver en los espectros infrarrojos y ultravioleta, y oír en una amplia frecuencia de sonidos. El usuario es también capaz de ampliar selectivamente cualquier imagen visual o sonido determinado que desee.

Si se produce exposición a cualquier fogonazo cegador o sonidos ensordecedores, el procesador de la computadora actúa como una válvula de seguridad y amortigua la intensidad del estímulo, evitándose así lesiones al Marine Espacial.

Este tipo de armadura fue utilizado durante toda la gran Cruzada. Muchos Mantienen que es el modelo más eficiente de todas las armaduras de Marines Espaciales, a pesar de que sus placas superpuestas son bastante difíciles de reparar. Ejemplos actuales de estas armaduras, la mayoría reparadas y cuidadosamente mantenidas, son todavía utilizadas en pequeñas cantidades por algunos Capítulos de Marines Espaciales.

SERVOARMADURA MODELO 3



La servoarmadura de Combate Modelo 3 apareció en el transcurso de las guerras intergalácticas entre las fuerzas del Emperador y los mundos cercanos al centro de la galaxia, los cuales incluían varios mundos natales de los Squats, de entre los cuales no todos estaban satisfechos de ser el objetivo de una reconquista galáctica. La armadura Modelo 3 no fue creada para reemplazar a la Modelo 2, pero proporcionaba un tipo de armadura pesada adecuada para la lucha a bordo de naves espaciales y en sistemas de túneles. La gran cantidad de bajas sufridas durante las primeras batallas había demostrado la necesidad de esta clase de armadura. La armadura Modelo 3 incrementaba considerablemente la protección frontal, mientras que las placas blindadas posteriores eran más ligeras para compensar el peso. Este tipo de armadura se convirtió en la ideal en aquellos lugares donde el fuego de cobertura era mínimo y el combate era cuestión de asaltos frontales.

Básicamente, la armadura era una armadura del Modelo 2 extensamente modificada con la adición de placas de blindaje añadidas al torso y las extremidades y un nuevo casco densamente blindado. Las placas faciales en cuña de este casco pretendían desviar los disparos hacia la izquierda o la derecha, y fue lo que inspiró el diseño de los cascos de los Modelos 4 y 6. Ningún Capítulo de Marines Espaciales fue equipado exclusivamente con este tipo de armadura, a pesar de que muchos Capítulos actuales todavía utilizan las armaduras Modelo 3 para acciones de abordaje o de lucha en túneles.

A pesar de ser una buena solución para una necesidad específica, la armadura Modelo 3 entorpece demasiado los movimientos de su usuario y es demasiado incómoda como para utilizarla diariamente. Puesto que posee el efecto visual más brutal de todas las armaduras de Marines Espaciales, a veces es utilizada como uniforme habitual para los guardias ceremoniales. La armadura Modelo 3 es denominada a veces Armadura de Hierro, o Armorum Ferrum, en reconocimiento a su gran resistencia.

SERVOARMADURA MODELO 4

La gran Cruzada transcurrió durante unos 200 años, al final de los cuales hubo un período de consolidación política. Los Marines Espaciales fueron dispersados por toda la galaxia, muchos actuando como guarniciones más que como ejércitos en campaña, por lo que su tamaño fue

reducido para reflejar su nueva función. Gran parte del antiguo equipo se fue desgastando, incluyendo las antiguas armaduras Modelos 2 y 3 producidas en Marte. Mientras que algunos Capítulos prefirieron continuar con la producción y el mantenimiento locales de sus armaduras, las factorías Marcianas del Adeptus Mecanicus decidieron iniciar la producción de una nueva variante. Esta iba a ser la servoarmadura modelo 4 ó Armadura Imperial Maximus.

El cambio principal fue el abandono de las placas de blindaje independientes a favor de emplear secciones envolventes blindadas unidas entre sí por juntas flexibles, como las desarrolladas originalmente para la armadura Modelo 3. El resultado fue una armadura sólo un poco menos ágil para el usuario que el tipo anterior, pero mucho más fácil de fabricar y mantener. Los nuevos secretos técnicos descubiertos en los mundos recientemente conquistados permitieron a los técnicos Marcianos desarrollar un tipo de armadura más eficiente, mejorando la protección y reduciendo el peso al mismo tiempo. El blindaje mejorado de los cables de energía permitió que los del pecho y el brazo fueran recolocados con seguridad en el exterior de la armadura, mientras que el uso de nuevos materiales también permitió que el tamaño y número de los cables se redujera.

El casco era de un diseño completamente nuevo, su forma básica estaba inspirada en el frontal del casco de la Modelo 3. En los primeros modelos de armadura, el casco estaba fijado y la cabeza del usuario podía girar libremente en su interior. En la Modelo 4 y en versiones posteriores, el casco no está fijado, sino que se mueve junto con la cabeza del usuario. Esta mejora refleja la mayor experiencia de los diseñadores en el equipo neuro-conector y el uso de nuevos materiales que afluían a los talleres Marcianos a medida que la Cruzada progresaba. La armadura Modelo 4 fue diseñada para ser el modelo definitivo de armadura de los Marines Espaciales, capaz de ofrecer la mejor protección en gran cantidad de condiciones. Las factorías Marcianas se volcaron en su producción y muchos ejércitos de Marines Espaciales fueron reequipados en parte o por completo con la nueva armadura.

SERVOARMADURA MODELO 5

La distribución generalizada de armaduras Modelo 4 a los Capítulos de Marines se había completado sólo en parte cuando estalló la Herejía de Horus. Esto hizo que todo el programa de suministros se hundiese en la confusión. De hecho, muchos de los Capítulos que habían sido recientemente reequipados se rebelaron contra el Imperio, mientras que otros Capítulos leales se vieron obligados a continuar con los modelos más antiguos, por lo que la confusión fue considerable. Los armeros de los Marines Espaciales

(Marines Técnicos y Artificieros), apenas habían podido acostumbrarse a las nuevas armaduras, y muchos aun eran incapaces de llevar a cabo adecuadamente su mantenimiento o de duplicarlas por sí mismos como se había pretendido en un principio.

Con lo reciente de la puesta en servicio de la armadura Modelo 4, no se había previsto suministrar grandes cantidades de repuestos inicialmente, por lo que muchas armaduras de este modelo quedaron rápidamente inservibles a causa de pequeños daños sufridos en combate. Pronto se llegó a la conclusión de que los nuevos materiales más especializados empleados en la construcción de la Modelo 4 no estaban disponibles en todas partes, y el problema de mantener las armaduras fue aumentando de proporciones a medida que los Marines se movían de zona en zona de combate. Las tropas Imperiales pronto se vieron obligadas a retirarse por falta de repuestos. La producción de la Modelo 4 se detuvo y se diseño un nuevo tipo de armadura prácticamente de la noche a la mañana. Esta fue la Modelo 5 ó Armadura de Herejía.

La servoarmadura Modelo 5 hacia uso de tantos componentes anteriores a la Modelo 4 como fue posible. Existían grandes cantidades de estos componentes almacenados, y los Artificieros Marines estaban familiarizados con sus aplicaciones. Una vez las reservas de los nuevos materiales utilizados en la Modelo 4 quedaron agotados, se hizo necesario utilizar de nuevo los antiguos componentes. En la ilustración, los cables más ligeros del casco, brazos y piernas de la Modelo 4 han sido reemplazados por cables más antiguos y pesados, hechos de materiales disponibles con mayor facilidad. Sin embargo, ahora los cables se hallaban expuestos porque eran demasiado voluminosos como para poder instalarse dentro del nuevo diseño de coraza pectoral. La disposición de los cables y la coraza pectoral se reveló como el punto más débil de la nueva armadura, situación que provocó continuos intentos improvisados de mejorar el blindaje de la zona pectoral.

La característica más distintiva de la servoarmadura Modelo 5 fue el uso de placas de blindaje densamente claveteadas. Esto era un intento de reproducir la resistencia de las placas de blindaje de la armadura Modelo 4 empleando materiales inferiores debido a la ausencia de los adecuados. Se instaló una placa exterior de blindaje adicional alrededor de la armadura utilizando anclajes moleculares. El peso extra era considerable, especialmente si se había añadido otra placa de blindaje pectoral, lo cual provocaba un incremento de la necesidad de energía. Como resultado de ello, el usuario tenía que incrementar la salida de energía y sufrir un aumento intolerable de la temperatura en el interior de la armadura, o dejarla a niveles normales y aceptar un rendimiento inferior.

El tipo de casco ilustrado es un diseño ''prestado'' del programa de desarrollo de armaduras de Exterminador, un prototipo del casco pre-producción, que compartía el mismo tipo de componentes autosensitivos de las armaduras de Exterminadores contemporáneas. Puesto que se trataba de un diseño de emergencia, era bastante frecuente que las armaduras Modelo 5 tuvieran gran cantidad de componentes diferentes. Allí donde había cascos, placas de blindaje y cables de la Modelo 4, estos se utilizaban con frecuencia para mantener o fabricar las armaduras del Modelo 5.

A pesar de las pocas perspectivas iniciales, el Modelo 5 demostró ser un modelo considerablemente resistente y, más importante aún, resulto fácil de producir y de mantener. Se enviaron grandes cantidades de estas a los Capítulos de Marines Espaciales durante la Herejía, incluyendo a algunos que más tarde tomarían partido por Horus. A medida que el suministro de componentes de repuesto de Horus fue disminuyendo,

las armaduras del Modelo 5 empezaron a ser robadas de los enemigos caídos y utilizadas por sus propias fuerzas. Después de la Herejía, la mayoría de las armaduras Modelo 5 fueron desmanteladas para contar con componentes de repuesto. Pocos Capítulos conservan ejemplares de este modelo en la actualidad, prefiriendo probablemente olvidar los siniestros días de la Herejía. Sin embargo, muchos Capítulos de Marines Espaciales Renegados todavía podrían estar equipados con este modelo de armadura.

SERVOARMADURA MODELO 6

Al mismo tiempo que se canceló la producción de la Modelo 4, se empezó a trabajar en un programa de desarrollo a largo plazo para sustituir el Modelo 4 por un diseño de mayor eficiencia. El Modelo 6, o Armadura Corvus, se había concebido únicamente como un modelo provisional. Los talleres de desarrollo de armamento de Marte empezaron a experimentar con una mezcla de nueva y vieja tecnología, haciendo más duraderos los nuevos materiales siempre que fue posible.

Una mejora notable incorporada en los diseños de armaduras resultantes (Modelos 6 y 7) fue la tecnología de circuitos dual. Esta permitía que ciertas funciones muy específicas o sofisticadas de la armadura pudieran ser temporalmente reemplazadas o reparadas utilizando tecnología común o muy simple. A pesar de que el desarrollo estaba incompleto, la nueva armadura fue puesta ya en producción mientras las tropas de Horus iban avanzando a través del sistema Solar Terráqueo. Grupos de Marines Espaciales equipados precipitadamente con la nueva armadura Modelo 6 entraron en combate mientras los laboratorios eran desmantelados y preparados para ser trasladados a la Tierra. Durante la campaña de Marte, las fuerzas de Horus llegaron a ocupar las factorías de componentes de las armaduras de Marines Espaciales y en poco tiempo empezaron a fabricar armaduras del nuevo modelo para su propio uso. Se enviaron también armaduras a otras fuerzas por toda la galaxia, por lo que el nuevo modelo de armadura se extendió considerablemente deprisa por la galaxia.

Las mejoras incorporadas en la armadura Modelo 6 son una apariencia relativamente limpia, debida principalmente a que los cables servomotrices se encuentran bajo las placas de blindaje. Los cables exteriores del casco y los brazos están duplicados en el interior de la placa pectoral, y quedan aislados automáticamente del sistema principal si son dañados, proporcionando un doble sistema de seguridad y resolviendo la vulnerabilidad de las armaduras Modelo 5. El casco es más una versión mejorada del Modelo 4 que un diseño nuevo, a pesar de que un nuevo tipo estaba siendo desarrollado y sería utilizado en la armadura Modelo 7. El blindaje del

hombro izquierdo mantuvo el mismo método de construcción que en las primeras armaduras Modelo 5, por las mismas razones. Puesto que el lado derecho del Marine es el que necesita estar mejor protegido, al apoyarse en él para disparar su arma, en los lugares donde había menos disponibilidad de materiales el lado izquierdo podía ser reemplazado más fácilmente con placas de blindaje menos efectivas. La necesidad de economizar de esta forma era muy necesaria en esta época. Posteriormente, la protección de los grandes remaches fue asociada con la campaña Terrestre y el heroísmo final de los Marines Espaciales, así que actualmente se ha convertido en un emblema tradicional.

SERVOARMADURA MODELO 7

Cuando aun duraba la batalla final por Marte, el Imperio, creyendo que el planeta podría llegar a caer, empezó a duplicar en la Tierra las líneas de producción de equipo y armamento. Los equipos de desarrollo científico fueron transferidos por completo, para continuar con su programa de desarrollo e incorporaron sus últimos trabajos en un nuevo tipo de armadura. Cuando las fuerzas de Horus vencieron finalmente a los defensores de Marte, el nuevo tipo de armadura Modelo 7 empezó a llegar a los Marines Espaciales en la Tierra y la Luna. La servoarmadura Modelo 7 representa la finalización del nuevo programa de diseño, que sólo se había completado a medias con la armadura Modelo 6. De hecho la Modelo 6 resultó tan efectiva que ambos tipos continuaron en servicio y bastantes Capítulos prefirieron continuar con la Modelo 6 en vez de adoptar la nueva Modelo 7.

La mejora principal es la recientemente rediseñada placa pectoral, que cubre el cableado del pecho y brazos. La placa lleva el emblema del águila imperial y proporciona a la armadura su nombre coloquial: Armorum Imperator o Armadura de Águila. Las otras diferencias principales son el abandono de plancha claveteada del hombro derecho y la sustitución del nuevo casco por un modelo derivado del Modelo 4. Se llevaron a cabo mejoras en la junta de la articulación de la rodilla, pero esta modificación ya se había incorporado en los últimos ejemplares del Modelo 6. En general, puede decirse que la Modelo 7 representa el desarrollo final de la Modelo 6, y ambos tipos de armaduras tienen muchos elementos en común Las partes de una son fácilmente intercambiables por partes de la otra, por lo que un casco de Modelo 7 podrá emplearse en una armadura modelo 6, y viceversa.

SERVOARMADURA MODELO 8

Armadura Mark 8: ''Armadura Errante'' El último tipo de armadura desarrollado no es más que una evolución de la Mark 7. La armadura Mark 8 parece representar los últimos refinamientos del diseño empezado con las Mark 6 y 7. La propia armadura es un Mark 7 modificado. La adición de placas fijas al torso encierra ahora todos los cables de la armadura, los cuales eran muy vulnerable a las armas con área de efecto, y un nuevo cuello blindado que protege el respirador de los cascos. Este cuello blindado también corrigió la vulnerabilidad de la juntura del cuello. En algunas ocasiones el pecho y el casco de los modelos más viejos actuaban como una trampa mortal. A veces una ráfaga alcanzaba a la armadura de tal forma que separando parte de la superficie de la misma lanzándola hacia arriba, por debajo del casco y en la juntura del cuello. El blindaje adicional del cuello provocó un cambio en el diseño del casco, ya que desgraciadamente era incompatible con los cascos más antiguos. Sólo se podían utilizar cascos del tipo Mark 7 y aún así se requería una modificación considerable.

La armadura Mark 8 se ha producido sólo de forma limitada, y se ven muy poco en los campos de batalla del 41º milenio. A menudo, es llevado por funcionarios o líderes de escuadra como símbolo de rango.

Armaduras de exterminador

Todos los Capítulos de marines espaciales conservan cierta cantidad de las veneradas y temidas Armaduras Tácticas Acorazadas o de Exterminador, como son conocidas habitualmente. La armadura es voluminosa y esta compuesta por un exoesqueleto completo equipado con fibras servo-motrices y barras de adamantino para sostener la estructura de pesadas placas de plastiacero y material cerámico, que componen el blindaje. Un marine espacial equipado con una armadura de exterminador puede moverse y actuar con considerable libertad considerando la gran masa de su armadura.

Las armaduras de exterminador son muy valiosas y normalmente muy antiguas, habiendo sido construidas en su mayoría durante la Era Siniestra de la Tecnología.

Desde esa época, gran parte de la tecnología ha sido perdida , y cada capitulo cuida las armaduras de exterminador con un fervor religioso similar al de las reliquias y artefactos del capitulo. Cada armadura de exterminador y su armamento son conservados en una armería especial situada junto a la capilla de la primera compañía, y únicamente los miembros de la primera compañía y algunos comandantes veteranos, cuidadosamente elegidos, pueden penetrar en esa armería y utilizar las armaduras de exterminador.

Para una marine espacial es un gran honor emplearla en combate, y su uso esta reservado a los veteranos mas expertos. Antes de que un marine espacial pueda utilizar una armadura de exterminador, el marine deberá ser ascendido a la primera compañía del capitulo.

La primera compañía de un capitulo esta formada por los marines espaciales mas valientes y heroicos del capitulo. Muchos de los miembros de la primera compañía han sido ascendidos a sargento veterano antes de entrar a formar parte de la primera compañía , aunque los marines espaciales con menos experiencia también pueden ser aceptados si

llevan a cabo actos de valentía excepcional.

Un marine espacial debe someterse a un riguroso entrenamiento para poder utilizar un armadura de exterminador. Una vez superado el periodo de adiestramiento, un marine espacial puede unirse a la elite del capitulo, esperándose de él que tenga una actuación en combate muy superior a la de cualquier marine espacial. La primera compañía constituye la columna vertebral de cualquier acción del capitulo, y también sirve de ejemplo para el resto de los guerreros. Por esta causa, la primera compañía raramente retrocede o cede terreno durante un ataque, ya que las consecuencias podrían ser desastrosas.

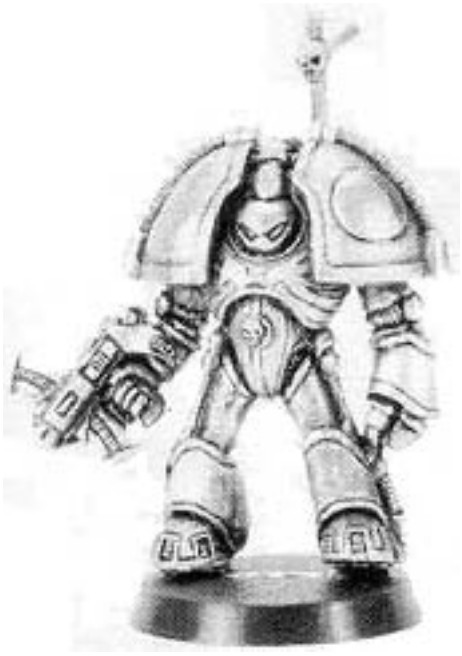
El mejor ejemplo de esta valentía tuvo lugar durante la Primera Guerra Tiránida, cuando la primera compañía de los Ultramarines defendía la fortaleza polar del planeta Macragge de las hordas Tiránidas. Su heroica actuación representó la destrucción completa de la primera compañía, pero el resto del capitulo alentado por su abnegación, asaltó la fortaleza, la reconquistó y expulsó a los tiránidos de Macragge.

Los marines espaciales armados con armadura de exterminador están generalmente equipados con una arma básica en la mano derecha, que acostumbra a ser un Bólter de asalto, y un puño de combate en la mano izquierda. Esta combinación de mortífero poder de fuego antipersonal y potencia en combate cuerpo a cuerpo convierte al marine espacial exterminador en un guerrero temible.

Sin embargo, esta limitación en el armamento disponible limita su flexibilidad táctica. Para contrarrestar esto, los artificieros del Adeptus Mecanicus han diseñado algunas armas especialmente devastadoras para complementar a las armaduras de exterminador. Entre estas armas se encuentra el cañón de asalto, el lanzallamas pesado y el mortífero lanzamisiles modelo Cyclone de largo alcance. Las cuchillas relámpago y la combinación martillo de trueno y escudo tormenta proporcionan por su parte a los Exterminadores una formidable potencia en combate cuerpo a cuerpo.

Los exterminadores son habitualmente teleportados al campo de batalla directamente desde las astronaves de los marines espaciales. Esto permite a los comandantes de los marines espaciales contar con multitud de combinaciones tácticas: los exterminadores puede ser teleportados a la superficie del planeta para establecer una cabeza de puente para la fuerza de choque de marines espaciales, o pueden mantenerse en reserva y ser teleportados a la batalla donde y cuando sea necesaria su intervención.

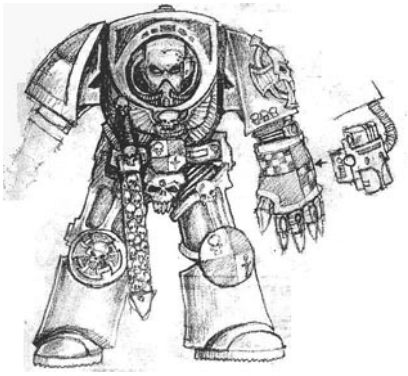
La tipo A



La tipo B

La tipo C

La tipo D



Capitan con lanzagradas in

Las fundaciones de los Marines Espaciales

Cada vez que hablamos del momento en el que se ha creado un capitulo de marines,estamos hablando de una FUNDACION.En una fundacion se pueden fundar uno o varios capitulos de marines astartes.Se sabe que al menos unas 26 fundaciones, pero solo de 6 se tienen algunos datos fiables.Una persona de la web Bolter&Chainsworsd ha recopilado las fechas de las 26,si bien es cierto que muchas no son fechas seguras.Asi que lo que ha hecho ha sido poner en una columna las fechas ''minimas'' y en otra la fecha ''maxima'', pues las fechas consultadas varian muchisimo de una a otra.La cuarta es la diferencia en años entre las dos fechas para saber que margen de error puede haber(si la segunda fecha es anterior a la primera la diferencia es negativa, si no es positiva) y la primera el numero de la fundación.

FECHAS

01 400.M29 400.M29 =
02 000.M31 000.M31 =
03 000.M32 000.M32 =
04 200.M32 200.M32 =
05 400.M32 450.M32 +50
06 600.M32 700.M32 +100
07 700.M32 900.M32 +200
08 900.M32 100.M33 +200
09 100.M33 350.M33 +250
10 200.M33 550.M33 +350
11 400.M33 800.M33 +400
12 600.M33 000.M34 +400
13 800.M33 200.M34 +400
14 000.M34 450.M34 +450
15 200.M34 650.M34 +450
16 500.M34 900.M34 +400
17 800.M34 100.M35 +300
18 200.M35 350.M35 +150
19 600.M35 550.M35 -50
20 800.M35 800.M35 =
21 100.M36 000.M36 -100
22 500.M36 150.M37 +650
23 000.M38 300.M38 +300
24 500.M39 450.M39 -50
25 700.M40 600.M40 -100
26 738.M41 738.M41 =

Las puestas en negrita son de las que se tiene algun dato. Por ejemplo se ha

sabido que los Exorcistas pertenecen a la 13ª Fundación, la Fundación Perdida,mientras que sabemos cuando fue la 21ª(la Maldita) por los capítulos que tiene como los Lamentadores, o los Minotauros.De otros capítulos como los Grifos Aullantes o los Garras Astrales sacamos sus fechas de forma indirecta(por ejemplo, la de los Grifos la sabemos gracias a Pereiclitor, que emboscó a Orlando Furioso el dia del 5000 aniversario que habia sido fundado el capitulo, así que solo hubo que restar)

Ademas hay otra fundación mas, la de los **Astartes Praeses**, que no es fundacion con fecha concreta si no que durante 10000 años se han ido fundando capítulos con la intención de proteger la Puerta de Cadia. Algunos están encuadrados claramente en alguna de las fundaciones ''fijas'', como el caso de los Consules Blancos que son de la segunda y a la vez Astartes Praeses.

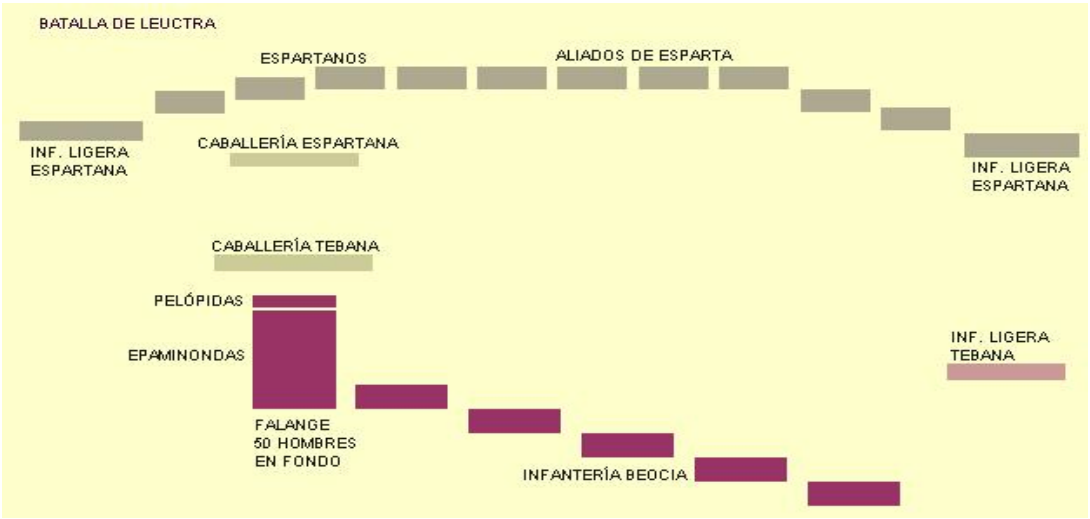
(gracias a Ferrata de B&C)

GRANDES SEÑORES DE LA GUERRA, CAPÍTULO 1: ALEJANDRO MAGNO (POR AZRAEL)

Muchos son los que buscan beber de la fuente de sabiduría que nuestro sagrado Emperador nos ha

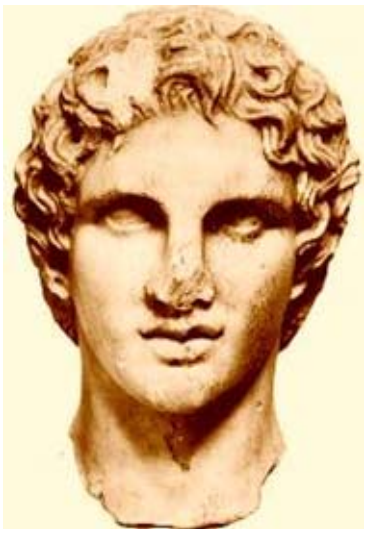
regalado, pero pocos son los privilegiados capaces de entender lo implícito en sus enseñanzas, actos o escrituras. Aquellos que realmente quieren aprender, deben mirar atrás, muy atrás, a tiempos casi olvidados en los que el Emperador andaba entre nosotros, en los que encarnaba a grandes líderes o era la inspiración de éstos. Profundo, en los lugares más recónditos de la biblioteca de Terra, se puede encontrar escritos sobre uno de los Emperadores más importantes de la historia, uno de esos hombres que jamás será olvidado por su genialidad en el campo de batalla. Un maestro en el arte de la guerra, a la altura de Horus, Lion El´Jonson o Sanguinnius... se trata de Alejandro Magno, un hombre temido por sus enemigos y adorado por sus protegidos, un hombre versátil, astuto, capaz de entender cada batalla con la clarividencia de una Deidad, capaz de hacer temblar al más frío de los caudillos, al más poderoso de los ejércitos.

Debemos conocer cual era la situación en el siglo IV antes de cristo, para poder contextualizar la situación en la que vivió Alejandro Magno. El final de la guerra del Peloponeso supuso la derrota de Atenas, y también el agotamiento de Esparta, que era incapaz de adaptarse a las innovaciones tácticas que comenzaron a surgir, y que supusieron el fin del dominio de la infantería pesada griega, los Hoplitas. En el 371 a.C., en Leuctra, el ejército de Tebas al mando de Pelópidas y Epaminondas, dos genios tácticos, derrotaron al ejército espartano merced a dos innovaciones brillantes. Una fue la falange oblicua, y la otra fue la concentración de la caballería. Esta táctica utilizaba una falange de infantería pesada de 50 guerreros de profundidad que iniciaba la carga contra el extremo de la línea enemiga, ejerciendo un punto de máxima presión en esa zona, para así romperla y poder flanquear al oponente. El resto de la falange, que estaba en una posición más retrasada, no entraba en combate hasta que se produjera la ruptura, pero impedía que la falange fuera atacada por el flanco derecho. En el lado opuesto, la concentración de la caballería pesada impedía el flanqueo del ala izquierda y limpiaba el camino de los falangistas. La superioridad numérica ya no era un factor tan desequilibrante en combate. En el 362



a.C. se encontraron de nuevo frente a frente Epaminondas y los espartanos, esta vez aliados con Atenas. La batalla en Mantinea supuso otra gran victoria de Tebas, que consiguió desplazar a Esparta y Atenas como líderes de Grecia. Uno de los numerosos rehenes hijos de la nobleza que llego a Tebas fue Filipo II de Macedonia que pasó su retiro tebano mostrando un gran interés por las nuevas tácticas.

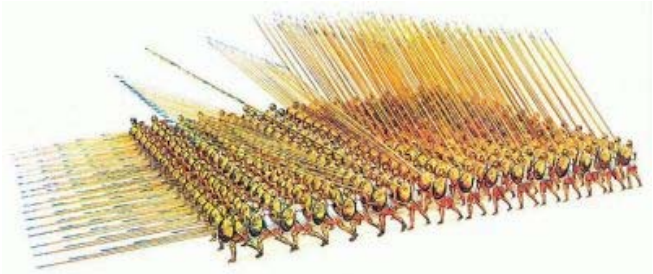
Filipo tras la muerte de su hermano mayor, se hizo con el poder real en Macedonia. En su estancia en Tebas, Filipo aprendió todo sobre la nueva táctica de la falange profunda basada en la ruptura, y además su conocimiento militar le permitió descubrir como mejorarla. En cuanto a Tebas, sabia que no tenía la fuerza suficiente para dominar Grecia por lo que solo debía esperar el momento oportuno para hacerse con ese dominio. Mientras tanto preparaba el ejército más poderoso de la tierra para llevar a cabo su sueño de conquista. En el 356 a.C. su mujer Olimpia dio a luz a su hijo Alejandro III de Macedonia. Grecia no tenía identidad política, ya que estaba compuesta por ciudades estado, y los griegos ignoraban la grave situación que atravesaban por su falta de unidad. Mientras tanto Filipo seguía preparando su ejército. En el 346 a.C. libró una guerra contra los focenses en la que salió victorioso y Macedonia fue admitida en el consejo de ciudades griegas. Varias de éstas, enfrentadas a Filipo, forzaron una guerra ya que intuían la amenaza macedonia. Filipo, con su ejército completamente preparado, invadió Grecia central en el 339 antes de Cristo. Tebas y Atenas se aliaron para contener al macedonio, pero el Rey Filipo II arrasó en Queronea (338 a.C.) a las fuerzas de la alianza. Ya en esa batalla, Alejandro con tan solo 18 años mandaba sobre los 1.800 jinetes de la caballería pesada macedonia y su comportamiento fue tan brillante como su padre esperaba. En Corinto se formó una nueva liga con todas las ciudades griegas a excepción de



Esparta que se negó a entrar. Filipo ya era el amo de Grecia, una nueva Grecia unidad, y confesó su plan de invadir el Imperio Persa. Una vez consolidado como Rey de la nueva Grecia, Filipo consiguió que Aristóteles educara a su hijo. Sin embargo, en la cumbre de su poder, cuando su sueño de conquistar Oriente estaba al alcance de su mano, el Rey macedonio fue asesinado en el año 336 a.C. convirtiéndose Alejandro con solo 20 años en Rey. Alejandro había heredado de su padre la mejor máquina de guerra conocida hasta entonces, un artefacto con todos sus resortes bien acoplados, un artilugio capaz de aniquilar al mejor de los enemigos rivales. Poco tardó el joven Alejandro en tomar Tebas y vender a todos sus ciudadanos como esclavos para saldar antiguas rencillas. Una vez asegurada la posesión de Grecia, el ingenio de Alejandro empezó a planear la invasión del Imperio Persa de Darío III.

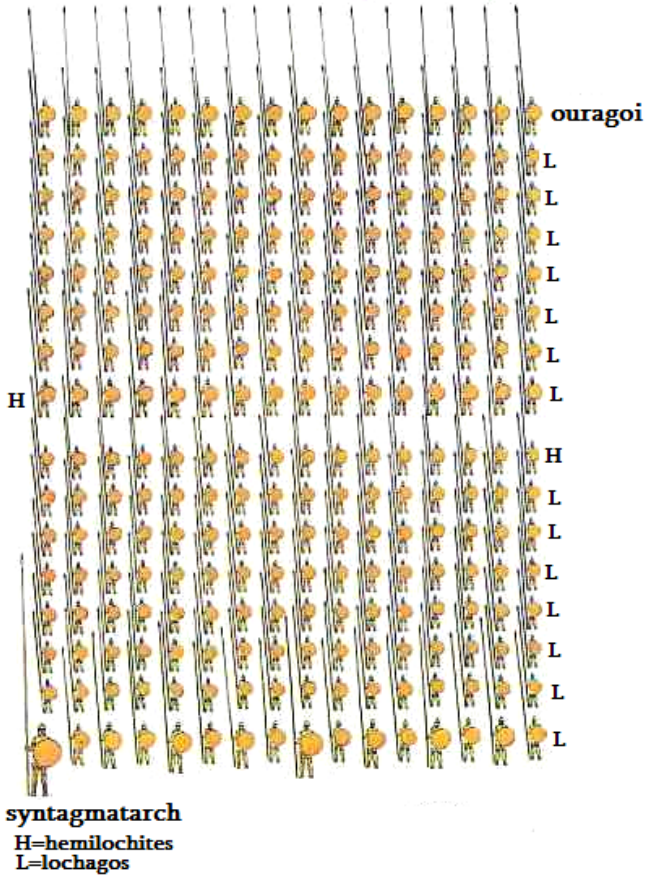
EL EJÉRCITO MACEDONIO

Filipo creó un ejército profesional adiestrado en la táctica de la ruptura en profundidad de Epaminondas pero muy perfeccionada. Ideó un ejército compuesto por una falange de piqueros armados con lanzas de carga o picas de 5,5 a 6,5 metros de longitud llamadas *SARISSAS* que ofrecían al enemigo un frente de combate formado por 64 unidades llamadas *SYNTAGMA* de 256 hombres cada una. El *SYNTAGMA* se ordenaba en 16 filas y 16 columnas. Las *SARISSAS* de las cinco primeras filas sobresalían de la primera línea mientras que las demás se mantenían en alto para frenar los proyectiles arrojados contra la formación.



Syntagma macedonio. 64 syntagmas formaban la falange macedonia.

Un *syntagmatarch* estaba al mando de cada *syntagma*, y se situaba en el extremo derecho de la primera fila. A la izquierda de cada fila se situaba un jefe de fila o *lochagos*. El segundo jefe del *syntagma* era el *ouragoi*, y se situaba en el extremo opuesto al *syntagmatarch* con lo que si la falange tenía que darse la vuelta era suficiente con que los hombres volvieran sus picas y el *ouragoi* tomara el mando. Si la falange tenía que avanzar con sólo 8 hombres de fondo en lugar de los 16 había dos jefes de media fila *llamado hemilochites*. 32 *syntagma* formaban un ala o *keras* que era gobernada por un *kerarca*. La falange al completo con sus 64 *syntagma* estaba al mando de un *estratego*.



Jerarquía del syntagma.

El equipo de los *falangistas* era la *sarissa*, una espada griega, un escudo redondo, un yelmo y una coraza griega. La coraza estaba formada por varias capas de lino, tenía dos hombreras y en la parte inferior unas láminas para proteger el bajo vientre llamadas *pteriges*.

El escudo macedonio era más ligero que el *hoplon* de la época clásica. Era de madera, ligeramente convexo y recubierto por cuero crudo o por una plancha de bronce. La espada utilizada era la espada hoplita de la época clásica o la *falcata española* típica de los íberos.

Falangista macedonio.

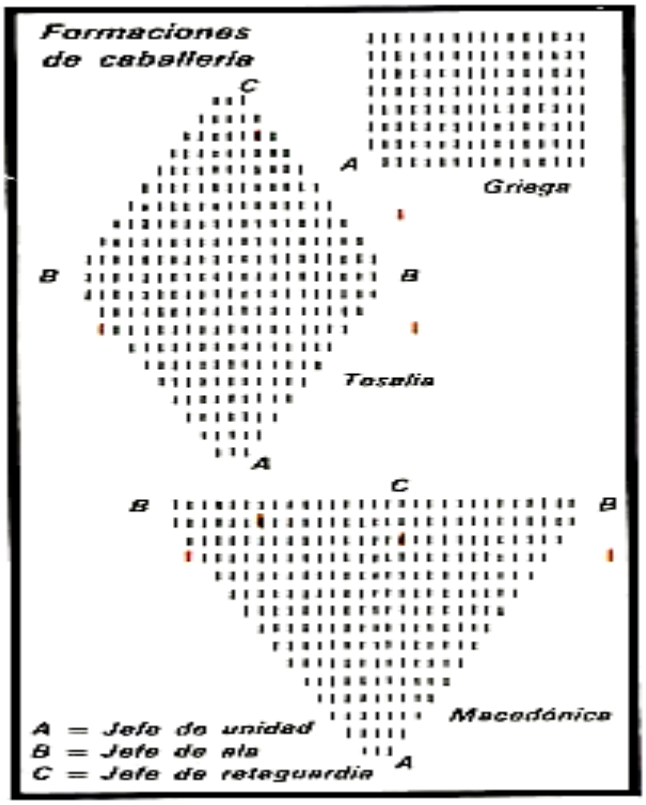
Además de los *falangistas* había un cuerpo de infantería especial más ligero, los *hipaspistas*, que portaban una lanza de unos dos metros y un equipo similar al de los *falangistas* aunque más ligero, lo que les daba mayor agilidad táctica. Era un cuerpo de élite de unos 3.000 hombres cuya misión era normalmente proteger el flanco de la falange, unidad mucho más pesada y lenta. Esta unidad de élite actuaba como unidad bisagra entre la falange y la caballería, de manera que no quedaran huecos por los que flanquear a la falange macedonia.

La infantería del ejército macedonio quedaba completada con las unidades de tropas ligeras o *peltastas.* Había *peltastas* lanceros, arqueros, honderos... y su misión era tomar contacto con el enemigo para hostigarle antes de que lo hiciera la falange. También eran utilizados

para misiones de flanqueo, persecución de enemigos en fuga, apoyar zonas debilitadas...

La caballería era una pieza fundamental en el ejército de Alejandro, tenía dos misiones fundamentales en el planteamiento táctico de las batallas: una era la concentración de fuerza en un punto de la línea enemiga para producir la ruptura y la otra era el flanqueo para lanzarse contra la retaguardia. Los jinetes estaban equipados con yelmo, coraza, espada y lanza. Normalmente usaban el yelmo boecio, la lanza media unos 2 metros de longitud y la espada era la mima que utilizaban los infantes. La coraza era de lino o de bronce del tipo anatómico griego, pero como los jinetes necesitaban mayor libertad para moverse sobre sus monturas, la zona de las caderas estaba muy ensanchada. Los jinetes macedonios no usaban sillas.

En cuanto a la caballería, Alejandro tenía dos tipos de unidades, la caballería ligera y la caballería pesada. Dentro de la pesada, utilizaba tres formaciones diferentes: la formación griega, en que agrupaba las unidades en escuadras de 16 jinetes por fila y 8 por columna, y situaba al jefe de unidad en el extremo derecho de la primera fila. La formación tesalia, en la que formaba a la unidad de caballería en forma de rombo, el jefe de unidad se situaba en la primera fila de la escuadra, en las dos aristas de los lados se situaban los jefes de ala, y en la parte trasera del rombo se situaba el jefe de retaguardia. La formación macedónica era en forma de triangulo, y era la que utilizaba en la unidad de élite de los *"COMPAÑEROS"*, que era la unidad de caballería pesada en la que combatía Alejandro Magno junto a sus más poderosos jinetes, y la encargada de llevar todo el peso de la batalla en los momentos decisivos. En las unidades de caballería macedónica se situaba un jefe de unidad en la primera fila, dos jefes de ala en los otros dos extremos de la formación, y un jefe de retaguardia en el centro de la última fila.

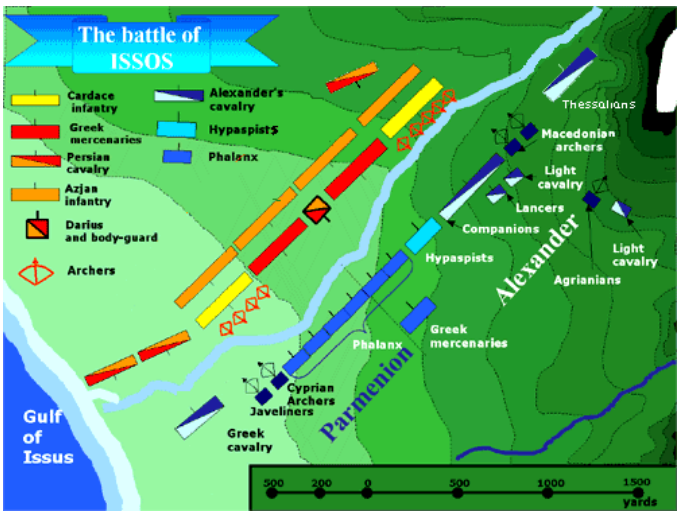


ESTRATEGIA Y TÁCTICA DE ALEJANDRO

Que mejor forma de analizar la estrategia y la táctica de un Señor de la guerra que analizando sus batallas. En este caso estudiaremos la batalla de Issos (333 a.C.) en la que Alejandro Magno se enfrentó a Darío III en inferioridad numérica clara (2:1). El ejército persa, se dispuso tácticamente para realizar la ruptura profunda, el estratego Timondas hizo uso de esta magnífica táctica, pero los persas se lo jugaban todo a esa carta, por lo que si su caballería no conseguía romper las líneas macedonias fracasaría ya que su infantería pesada era incapaz de llevar a cabo maniobras de flanqueo. La única unidad que podría haber apoyado a su caballería o en su defecto intentar maniobras envolventes sobre las líneas macedonias era la guardia real de Darío, pero éste les obligó a que estuvieran exclusivamente protegiéndolo, por lo que tal unidad de élite de unos mil jinetes persas fue completamente inútil en la batalla. Timondas fue un digno rival, pero cuando uno se enfrenta a un genio como el macedonio está perdido.

ALEJANDRO:	40.850	ISOS	PERSAS:	101/108.000
		CABALLERÍA		
"COMPAÑEROS":	2.100		NOBLES PERSAS:	3.000
PRODOMOI:	600		OTROS:	8/10.000
TESALIOS:	2.100			
GRIEGOS:	750			
PAEONIA:	300			
	5.850			11/13.000
		INFANTERÍA PESADA		
FALANGISTAS:	12.000		GRIEGOS:	8/10.000
HOPLITAS:	7.000		CARDACES:	20.000
HIPASPISTAS:	3.000			
	22.000			28/30.000
		INFANTERÍA LIGERA		
TRACIOS:	6.000		EJÉRCITO:	12/15.000
GRIEGOS:	5.000		LEVAS:	50.000
ILIRIOS:	1.000			
CRETENSES:	1.000			
	13.000			62/65.000

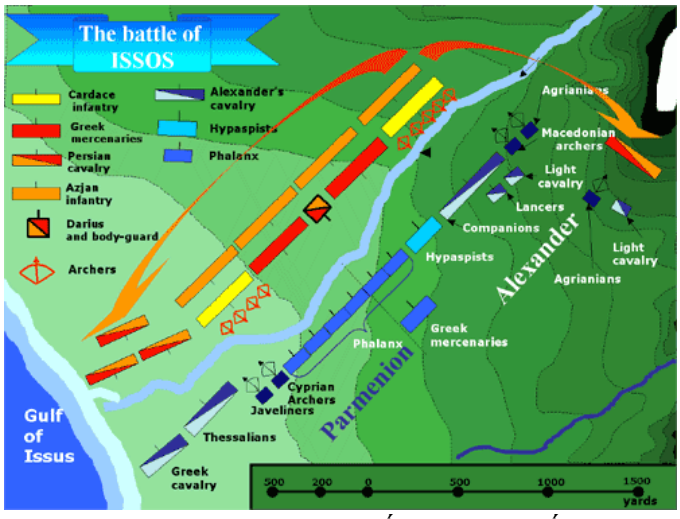
EL EJÉRCITO PERSA DESPLEGÓ DOS UNIDADES DE UNOS 5000 MERCENARIOS GRIEGOS EN EL CENTRO DE SUS LÍNEAS, UNA A CADA LADO DE DARÍO Y SU GUARDIA REAL. 10000 CARDACES SE SITUARON EN CADA FLANCO DE LOS MERCENARIOS GRIEGOS, QUEDANDO ASÍ CONFIGURADA LA PRIMERA LÍNEA PERSA CON UNOS 30000 INFANTES PESADOS. DELANTE DE LOS CARDACES, DOS GRUPOS DE ARQUEROS ERAN LOS ENCARGADOS DE COMENZAR LA BATALLA HOSTIGANDO LAS FUERZAS DE ALEJANDRO. EN SEGUNDA LÍNEA, SITUÓ LA INFANTERÍA LIGERA COMPUESTA POR UNOS 50000 GUERREROS. EN EL FLANCO DE LA DERECHA, DESPLEGÓ DOS UNIDADES DE 4000 CABALLEROS, ENCARGADOS DE ROMPER Y FLANQUEAR LA PRIMERA LÍNEA DEL EJÉRCITO MACEDONIO. POR ÚLTIMO, Y COMO PUNTO FUERTE DE SU ESTRATEGIA, TIMONDAS SITUÓ 4000 JINETES EN EL LADO IZQUIERDO DE SUS FUERZAS, DETRÁS DE LAS LÍNEAS DE INFANTERÍA, PARA INTENTAR ENGAÑAR AL REY MACEDONIO CON UNA MANIOBRA BRILLANTE, PERO QUE CONTRA UN HOMBRE DE LA TALLA DE ALEJANDRO



QUEDÓ SOLO EN UNA ANÉCDOTA.

ALEJANDRO INTUYENDO EL PLANTEAMIENTO TÁCTICO DE TIMONDAS, Y SABIENDO QUE LA FORMA MÁS FÁCIL DE FLANQUEAR A LOS PERSAS SERÍA POR SU COSTADO DERECHO, YA QUE EL IZQUIERDO ESTARÍA FUERTEMENTE PROTEGIDO PARA APROVECHAR LA VENTAJA ESTRATÉGICA DEL GOLFO DE ISSOS, DISPUSO SUS FUERZAS DE LA SIGUIENTE MANERA:

EN EL FLANCO DERECHO DE SU EJERCITO, ESTARÍAN LOS GUERREROS ENCARGADOS DE ROMPER Y FLANQUEAR LAS LÍNEAS PERSAS, POR LO QUE ALLÍ SITUÓ A LA UNIDAD DE ÉLITE COMANDADA POR EL MISMO, ESTA UNIDAD SE CONOCÍA COMO LOS "COMPAÑEROS" Y ESTABA FORMADA POR 2100 JINETES PESADOS. A LA DERECHA DE ESTOS, DISPUSO DOS UNIDADES DE UNOS 2000 ARQUEROS CADA UNA Y A LA CABALLERÍA TESALIA FORMADA POR 2100 JINETES. A LA IZQUIERDA DE LOS "COMPAÑEROS" SITUÓ A LOS HIPASPISTAS (3000), UNA UNIDAD DE INFANTERÍA DE ÉLITE ENCARGADA DE ACTUAR COMO BISAGRA ENTRE EL COSTADO DERECHO DEL EJÉRCITO Y LA FALANGE MACEDONIA, DE MANERA QUE EVITARAN HUECOS Y



MANTUVIESEN LA COHESIÓN DEL EJÉRCITO. A LA IZQUIERDA DE LO HIPASPISTAS DESPLEGÓ LA FALANGE MACEDONIA COMPUESTA POR UNOS 12000 INFANTES Y AL LADO DE ÉSTOS, OTRAS DOS UNIDADES DE UNOS 2000 ARQUEROS Y LA CABALLERÍA GRIEGA (1650 JINETES). POR ÚLTIMO, EN LA RETAGUARDIA UBICÓ A 7000 HOPLITAS ENCARGADOS DE APOYAR LAS ZONAS MÁS DÉBILES DE LA PRIMERA LÍNEA MACEDONIA UNA VEZ COMENZADA LA BATALLA Y TRES UNIDADES DE CABALLERÍA LIGERA TAMBIÉN COMO UNIDADES DE APOYO. UNA VEZ SITUADOS LOS DOS ADVERSARIOS,

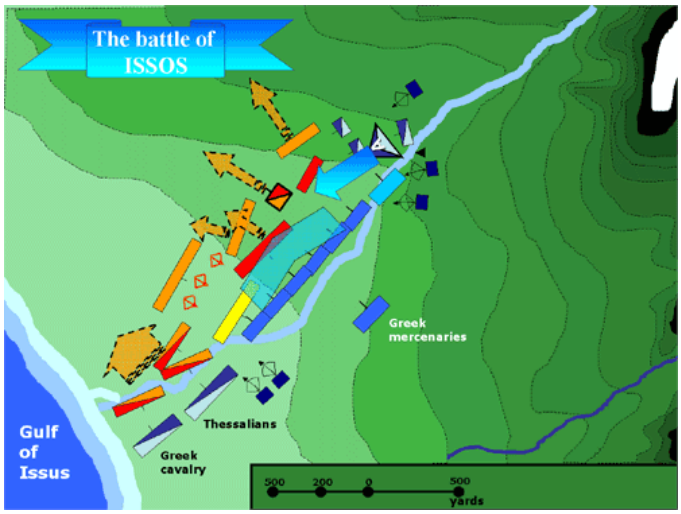
Timondas intentó jugar su primera y más importante baza, ejecutó una maniobra para engañar al macedonio. Dividió la unidad de caballería que permanecía escondida en su costado izquierdo detrás de las líneas de infantería en dos unidades, una grande de 3000 jinetes pesados que cabalgaron hacia su flanco derecho por detrás de sus infantes para no ser vistos consiguiendo así una gran superioridad en esa zona y romper el ejército macedonio en ese punto, y otra de 1000 jinetes ligeros que comenzaron a envolver el ala derecha de las fuerzas macedonias con el fin de distraer al Caudillo de Pella, pero no es tan fácil engañar a un genio. Alejandro intuyendo la maniobra de Timondas mando rápidamente a su unidad de caballería Tesalia al ala izquierda para que apoyara a la caballería Griega. De esta forma frustro la mejor baza de la estrategia persa. La caballería ligera que envolvió su costado derecho, fue retenida hábilmente por una unidad de caballería ligera y una de arqueros. Una vez ejecutado estos primeros movimientos, Alejandro empezó a activar su perfecta maquina de guerra, los arqueros situados en ambos flancos comenzaron a hostigar a los arqueros y a los Cardaces situados en la primera línea enemiga. La famosa táctica del yunque y el martillo volvía a ponerse en marcha. Los "Compañeros" avanzaron con la firmeza de un Titán hacia el costado siniestro del ejercito persa, mientras que la falange avanzaba lentamente formando un frente impenetrable cruzando el río poco a poco para en el momento álgido de la batalla destrozar al enemigo. Mientras tanto los Hipaspistas adelantaron su posición evitando que se abriera una brecha entre la falange y la caballería que cargaba contra los Cardaces del ala izquierda persa. La caballería Griega y Tesalia se situó detrás del río esperando el avance de los jinetes persas, ya que su misión era contener las fuerzas enemigas para evitar el flanqueo del ala débil de su contingente y no aniquilar al adversario. Timondas viendo que el macedonio comenzaba a disparar todos sus resortes, ordenó a Nabarzanes que comandaba su caballería en el costado derecho que cargara contra la caballería Griega y Tesalia que se encontraba en inferioridad numérica. Nabarzanes se lanzó a la carga, se encontró con unos jinetes experimentados capaces de contener su mortal ataque tras la orilla del río, pero su acometida no fue completamente en vano, aunque

los caballeros griegos y tesalios estaban frenando eficazmente el impetuoso golpe de los jinetes persas se abrió una brecha entre éstos y la falange, de manera que Parmenion ordenó a la unidad Hoplita de apoyo que se situaran en esa zona y mantuviesen la cohesión del flanco. Por su parte, el Magno seguía haciendo estragos en el flaco izquierdo persa, en el que ya había conseguido aniquilar gran parte de sus efectivos y obligar a batirse en retirada a los Cardaces y gran parte de la infantería ligera que los apoyaba. Desesperados, sintiendo la impotencia del que se enfrenta a un Dios, los mercenarios griegos se lanzaron sobre la falange macedonia, y algunos intentaron envolver a los Hipaspistas, maniobra estéril gracias al apoyo de una de las unidades de arqueros macedonios que permanecían en la retaguardia. La falange mantuvo la posición sin problemas a pesar de la fuerte embestida de los poderosos infantes persas. La eficaz máquina macedonia ya

era imparable, la caballería de élite dirigida por Alejandro había conseguido destrozar el flanco izquierdo de las fueras de Darío y envolver al enemigo. Ya no había vuelta atrás, los "Compañeros" se dispusieron a aplastar a su adversario contra su poderosa falange como un martillo aplasta una nuez contra un

yunque. De nuevo había triunfado el ingenio de Alejandro, su clarividencia sobrenatural, su rapidez en la ejecución, y sobre todo su capacidad de manejar todas las variables de la batalla y conseguir que la balanza siempre se inclinara a su favor.

La batalla llegaba a su fin, las huestes de Darío se comenzaron a retirar en el flanco izquierdo, mientras que los macedonios seguían devorando sus guerreros. Los "Compañeros" continuaban su paso firme hacia la victoria, se lanzaban con la furia de un felino arrinconado, arrasando las fueras de Timondas, que a duras penas conseguía mantener el orden de su ejercito en el costado derecho, donde Nabarzanes aún intentaba derrotar a sus adversarios. La situación llegó a un punto insostenible y los persas se vieron obligados a una retirada en la que fueron aniquilados gran parte de sus hombres.



Una vez más, Alejandro conseguía una victoria épica demostrando que lo más importante no es la superioridad numérica, sino la capacidad de analizar todos los factores para encontrar los puntos débiles del rival, la velocidad de ejecución, la disciplina de tus hombres, y sobre todo la determinación e iniciativa que solo los grandes señores de la guerra tienen. Hay muchos comandantes capaces de conseguir una victoria, pero muy pocos capaces de convertir una derrota segura en el mayor de los éxitos.

Creación de un ejército de W40K basado en el de Alejandro Magno

Ahora vamos a profundizar en la táctica y la estrategia más utilizada por el Rey macedonio y como podríamos utilizarla en Warhammer 40k. El estudio de las unidades lo pasaremos por alto ya que se hizo anteriormente.

El ejército de Alejandro lo podemos dividir en tres partes, el centro, el flanco débil y el flanco fuerte. A continuación veremos que tipo de unidades componen cada parte, y cuales son las características más importantes y su utilización en la batalla:

- Centro: el centro de las fuerzas del Magno estaba compuesto por la infantería pesada y en él se situaban tanto los falangistas, como los Hipaspistas y los

Hoplitas. Como ya hemos visto la falange estaba compuesta por diferentes *syntagmas* constituidos por los falangistas, el guerrero básico de infantería pesada. Formaban unidades firmes con gran versatilidad en el combate. La falange era el yunque, el componente del ejército encargado de no retroceder, no fragmentarse y mantener siempre una posición ventajosa en el campo de batalla, de manera que cuando el flanco fuerte rompiera las líneas enemigas, éstos quedaran atrapados entre la potente caballería y la indestructible falange. Los Hipaspistas eran la infantería pesada de élite, encargados de llevar a cabo una de las tareas más difíciles durante un conflicto ya que tenían que mantener la cohesión entre el centro de sus fuerzas y el flanco fuerte. Actuaba como unidad bisagra, el flaco fuerte avanzaba mucho más que el centro del ejército por lo que se crearía una brecha entre ambos si no fuera por el hábil trabajo de esta unidad. Eran los infantes más experimentados y con mayor potencial destructivo. Por último, en la retaguardia del centro se situaban los Hoplitas, infantes muy parecidos a los falangistas macedonios, pero normalmente en esta unidad situaban a guerreros más experimentados que los de la falange. Actuaba como unidad de apoyo y se adaptaban a combatir en cualquier momento o zona de la batalla, aunque generalmente actuaban apoyando a los *syntagmas* situados en los costados de la falange.

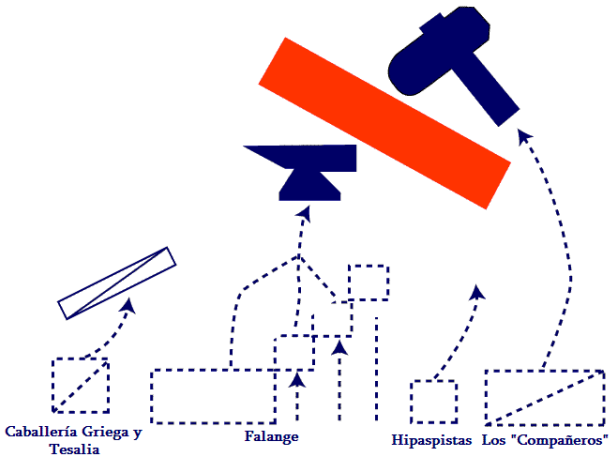
- Flanco débil: estaba compuesto por la caballería Griega y/o Tesalia (dependiendo del enemigo) y por gran parte de la infantería ligera. La caballería Griega era la más ligera de todas las utilizadas por el Rey macedonio, su misión era la de contener al enemigo y evitar maniobras envolventes. No eran muy hábiles en acciones ofensivas pero si en mantener una posición y retroceder poco a poco controlando al rival. Si el enemigo disponía unos flancos muy poderosos, entonces alineaba junto a la caballería Griega a la caballería Tesalia. Ésta era la caballería pesada de las fuerzas macedonias, buenos y experimentados guerreros tanto para maniobras ofensivas como defensivas, aunque su utilización óptima era al ataque. Por último, situados entre la caballería y la falange se desplegaban al menos la mitad de los efectivos de infantería ligera, en su mayoría arqueros que se encargaban de comenzar las batallas hostigando al enemigo y durante el transcurso de la misma iban mermando las unidades enemigas más importantes.

- Flanco fuerte: en él se situaba los "Compañeros" y/o la caballería Tesalia, y el resto de infantería ligera no desplegada en el flanco débil. Los "Compañeros" eran la caballería pesada de élite del ejercito macedonio. Se componía de los jinetes más experimentados en todo tipo de batallas y con ellos combatía el propio Alejandro. Eran los encargados de romper el flanco enemigo y envolverlos para atraparlos entre los falangistas y ellos. La caballería Tesalia, en caso de ser alineados en este flanco, también actuaban en la carga al flanco enemigo, aunque en un segundo plano, ya que su misión principal era apoyar a los "Compañeros" y sobre todo evitar que fueran flanqueados. La infantería ligera que se alineaba en el flanco fuerte, tenía el mismo equipo y función que la del flanco débil.

El punto fuerte de la maquina de

guerra macedonia, era su capacidad de romper uno de los costados enemigos y rodearlo dejándolo atrapado entre su potente caballería y su impenetrable falange. Para poder llevar a cabo esta maniobra, el Estratego concentraba gran parte de su potencia ofensiva en un flanco, que hemos denominado flanco fuerte, cargaba con todo su poder a un punto del costado rival para someterlo a una gran presión y conseguir destrozar sus líneas, una vez conseguido esto, la victoria estaba asegurada. Las batallas siempre daban comienzo con la infantería ligera, que hostigaba al contrincante y esperaban la reacción del líder rival. La falange avanzaba poco a poco en línea recta manteniendo la posición mientras que los "Compañeros" avanzaban hasta las fuerzas enemigas y comenzaban su brutal carga. Mientras tanto, los Hipaspistas y los últimos *syntagmas* de la falange que se situaban al lado de la unidad bisagra avanzaban un poco para que no se perdiera la coherencia entre el centro y el flanco fuerte. La caballería Griega y Tesalia situadas en el flanco débil se encargaba de contener al adversario evitando que la falange fuera flanqueada y atacada por la retaguardia.

Algunos comandantes a lo largo de la historia han utilizado la táctica creada por Filipo II y llevada a su máxima expresión por su hijo Alejandro III de Macedonia. Al contrario que la mayoría de líderes, unos cuantos genios de la guerra, supieron ver el potencial de esta táctica y adaptarla a los nuevos tiempos, demostrando que si uno sabe interpretar lo implícito en los acontecimientos de antaño, si es capaz de entender la esencia de las batallas protagonizadas por los grandes señores de la guerra, será capaz de conseguir las directrices que nos ayudarán a proyectar el plan perfecto para cada conflicto. Solo los más estudiosos son capaces de conocer los secretos que llevaron al éxito a los grandes estrategas y de esta forma tener el conocimiento suficiente y la versatilidad que nos



TÁCTICA DEL YUNQUE Y EL MARTILLO DEL EJÉRCITO MACEDONIO

ayudará a ser el estratega más importante del universo. Incluso ahora, una época en la que la humanidad se enfrenta a potentes ejércitos alienígenas, ahora que las fuerzas del Emperador están compuestas por auténticos superhombres manipulados genéticamente y maquinaría de guerra de gran precisión, hay sitio para una táctica que fue creada hace más de 40.000 años.

Yo, como comandante al servicio de nuestro amado Emperador, he utilizado varias veces un ejército basado en el del Genio macedonio. A continuación os diré los porcentajes de recursos utilizados en cada tipo de tropa y después os mostraré uno de los posibles destacamentos que se pueden formar siguiendo las pautas anteriormente analizadas. Los datos que expondré en la siguiente tabla han sido calculados a partir de las tropas utilizadas por Alejandro en las batallas más importantes, y estandarizados y normalizados para ser utilizados en un ejército de Marines Espaciales según el número de guerreros y la efectividad de estos. El desarrollo matemático de estos datos los omitiré ya que sería bastante largo y de poco interés.

% de guerreros de Alejandro	% de los diferentes tipos de unidades dentro de cada categoría
Caballería 13,41%	Pesada élite ("Compañeros) 34,95%
	Pesada (C. Tesalia) 34,95%
	Ligera (C. Griega) 30,1%
Infantería Pesada 54,43%	Pesada de élite (Hipaspistas) 13,64%
	Pesada Básica (Falangistas) 54,54%
	Pesada de apoyo (Hoplitas) 31,82%

Infantería Ligera 32,16%	Peltastas 100%

Los porcentajes expuestos en la tabla anterior, han sido hallados a partir del número de guerreros de cada tipo utilizado por Alejandro en las batallas que libró. A continuación, expondré el reparto aproximado de recursos que debemos hacer para crear un ejército de Marines Espaciales extrapolando estos datos y utilizando el número de guerreros y la efectividad de éstos en combate para que nos quede una táctica basada en la macedonia. Primero debemos saber cuales de nuestras unidades se asemejan más a las utilizadas por el Rey macedonio. Cada comandante tiene unas preferencias por unas unidades u otras, yo daré una idea aproximada de una de las posibilidades y cada comandante deberá utilizar las unidades según sus preferencias y las variables a las que se enfrente. Según mi criterio las tropas más adecuadas debido a su similitud en movilidad y potencia ofensiva y defensiva son las siguientes:

- Caballería Pesada de Élite, Land Speeders.
- Caballería Pesada, motocicletas y motocicletas de ataque.
- Caballería Ligera, motocicletas de exploración y escuadras de marines de asalto.
- Infantería Pesada de Élite, exterminadores y exterminadores de asalto.
- Infantería Pesada Básica, marines espaciales tácticos.
- Infantería Pesada de Apoyo, marines espaciales veteranos.
- Infantería Ligera, marines exploradores.

Ha continuación os daré la tabla con el porcentaje aproximado de recursos que debemos dedicar a cada tipo de tropa una vez estandarizados y normalizados los datos expuestos en la tabla anterior atendiendo al número de guerreros y su efectividad relativa.

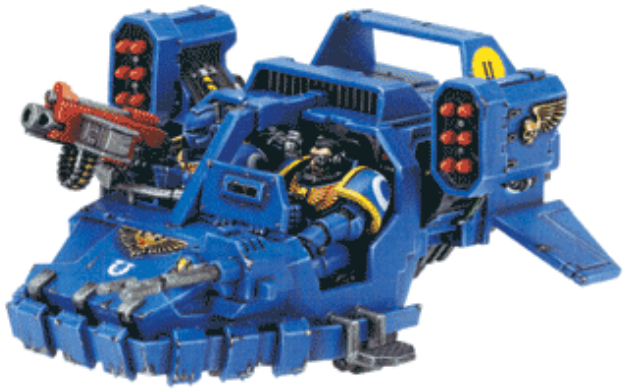
% de guerreros de las diferentes categorías	% de los diferentes tipos de unidades dentro de cada categoría
Caballería 24%	Land Speeders 51%
	Mot. y Mot. Ataque 28%
	Mot. Expl. y Marines Asalto 21%
Infantería Pesada 62,5%	Exterminadores y E. Asalto 37%
	Marines Espaciales Tácticos 39%
	Marines Espaciales Veteranos 24%
Infantería Ligera 13,5%	Marines Espaciales Exploradores 100%

Una vez conocidos los porcentajes de recursos que debemos dedicar a cada tipo de tropa, continuaré configurando un posible ejército que se ajuste lo más posible a éstos. Como ejemplo crearé un ejército de 1500 puntos, que son los utilizados en la mayoría de batallas.

1500 puntos de ejercito	Puntos para los diferentes tipos de unidades dentro de cada categoría
360p para Caballería	184p para Land Speeders
	101p para M. y M. de ataque
	75p para M. Exp. y M. asalto
938p para Infantería Pesada	347p para Ext. y Ext. asalto
	366p para M. Espaciales Tácticos
	225p para M. Esp. Veteranos
202p para Infantería Ligera	202p para M. E. Exploradores

Una de las posibilidades de configuran un destacamento siguiendo los parámetros expuestos en la tabla anterior sería el siguiente:

- 170p para dos Land Speeder y un



Land Speeder Tifón.

- 115p para dos motocicletas de ataque, una de ellas con un cañón de fusión.

- 75p para tres motocicletas de exploración.
- 355p para infantería pesada de élite formada por un Epistolario con armadura de exterminador y

el poder miedo a la oscuridad y cuatro exterminadores, dos de ellos con cañón de asalto.

- 357p para infantería pesada formada por dos escuadras de marines espaciales tácticos:
    1. Nueve marines con granadas perforantes, uno con cañón de fusión y otro con rifle de plasma.
    2. Nueve marines espaciales con granadas de fragmentación, uno con cañón de plasma y otro con rifle de fusión.

- 227p para infantería pesada de apoyo formada por un sargento veterano con honores de exterminador, pistola de plasma y arma de energía y ocho marines espaciales veteranos uno de ellos con cañón de plasma y otro con rifle de fusión.

- 199p para infantería ligera formada por dos escuadras de exploradores:
    1. Un sargento marine

explorador y seis marines exploradores, tres de ellos con rifle de francotirador y uno con bólter pesado.
    2. Un sargento explorador y cinco marines exploradores, uno de ellos equipado con un lanzamisiles.

Una de las posibles fuerzas basada en la táctica macedonia sería esta. Hay que tener en cuenta que no es más que un ejemplo, una posibilidad entre muchísimas y que ha sido configurada sin tener en cuenta ningún enemigo en concreto que es lo que nos debe hacer crear nuestro ejército de una manera u otra. Por lo tanto no hay que darle más valor que el de un mero ejemplo. En cuanto al posible despliegue, y siguiendo el esquema de Alejandro. En un flanco se situaría

los tres Land Speeder y las dos motocicletas de ataque (dos unidades de ataque rápido y con un potencial de destrucción muy alto). Al lado de estas dos unidades se situaría la escuadra de exterminadores comandada por el Epistolario, que sería la unidad bisagra de nuestro ejército. A continuación vendría nuestra falange, que estaría compuesta por las dos escuadras tácticas y apoyadas por la escuadra de veteranos. Y por último, en el flanco débil situaría las dos escuadras de exploradores y la de motocicletas de exploración.

Para despedirme, solo os recordare que estos son las directrices que deben ayudaros a configurar un ejército similar al del Genio macedonio, solo son las líneas maestras sobre las cuales debéis desarrollar vuestras propias ideas y evolucionar vuestra táctica según transcurran las batallas y veas cuales son los puntos fuertes y débiles de tu destacamento. Espero que os sirva de ayuda, si como a mí, os gusta buscar la sabiduría que impregna nuestra historia. Recuerda que solo sabiendo de donde vienes, sabrás quien eres y quien puedes llegar a ser. No subestimes el conocimiento de nuestros ancestros, pues en ellos esta la sabiduría de nuestro amado Emperador.

"Es imprescindible dominar los principios del arte de la guerra y aprender a permanecer como un espíritu inmutable incluso cuando estáis en el corazón de la batalla."

Realizado por: Azrael
(lanchometal@hotmail.com)

Los poderes Psíquicos del caos, guía de uso y consejos. Por Agramar.

Pongo aquí este articulo para lo leáis y me deis vuestras opiniones, tanto jugadores del caos como de otros ejércitos, lo comentes y si me dejo algo, lo ponga para dejarlo mas completo.

Introducción

Bueno tras mucho tiempo pensado y meditando cual Mago Slaan, (mi novia dice que estoy poniéndome como uno de ellos, gordo y fofo de no moverme...) voy a comentaros un poco mis ideas sobre los poderes psíquicos, como usarlos y demás cosas relacionadas con ellos.

Siempre me ha gustado usar psíquicos en mis listas del caos, sobretodo los de Tzeentch, pero durante un tiempo los he tenido algo abandonados y apenas he usado alguno en mis listas. Pero los acabo de retomar y me están dadome unos resultados muy buenos, en parte porque he encontrado nuevas formas de usarlos, distintas a las que he estado usando desde siempre. Asi que he decidido poner por escrito mis ideas.
Ha cambiado mucho el panorama desde que yo empecé y los poderes psíquicos mas que nada y he tenido que revisar antiguas tácticas y conceptos.
Cuando utilizamos psíquicos debemos tener algunas cosas claras desde el principio y no gastar puntos al tuntún, pues son unidades muy buenas para apoyar pero cuestan sus puntos y hay que saber aprovecharlas bien.

Quien puede tener poderes psíquicos en un ejercito de Marines del Caos

Es importante saber quien puede ser psíquico y a que coste para saber que es lo mejor para la lista de ejercito que tengo en mente. En el caos muchos pueden ser psíquicos y esta variedad nos permite tener un amplio abanico de tácticas con las que pode enfrentarnos a nuestros oponentes, sean cuales sean.

1ª Señores del caos, lugartenientes o principes demonio (que no sea de Khorne)

Principe-Demonio

Señor

Lugarteniente

Mi opción favorita es siempre llevar un Lugarteniente-Hechicero como apoyo de un personaje como un Señor del caos o un Príncipe Demonio, en vez de poner esos poderes a un señor o a un príncipe, pues se corre el riesgo de sobrecargar demasiado en puntos a una sola figura. Prefiero que el Señor/Príncipe se encargue mas que nada del combate cuerpo a cuerpo, en especial contra las unidades mas caras del enemigo y sus personajes, equipado para ser devastador en combate y luego poner un Lugarteniente que con sus poderes psíquicos vaya ayudando a al ejercito, al vez que el también elimina enemigos.

2ª GRAN DEMONIO(que no sea de Khorne)

Gran Inmundicia

Guardian de los secretos

Señor de la Transformación

Un Gran Demonio psíquico tiene la ventaja que tiene un poder Psíquico Mayor gratis(*además de adquirir, si lo deseas, poderes menores*), lo cual puede ser una gran alternativa al uso del clásico Demon-Bomb (Bomba de Demonios) con Devorador de almas, en especial si usamos un Señor de la Transformación pues muy buen combatiente, vuela y además puede lanzar poderes psíquicos, como el Rayo de Transformación, ganando ataques a distancia mientras perdemos resistencia y salvación por armadura. El Guardián y la Gran Inmundicia también son buenas opciones, aunque menos móviles.

3ª **PALADIN DE UNA UNIDAD DE ELEGIDOS**

Paladin

Si no se quiere tener un personaje independiente o Gran Demonio como psíquico pero se desea contar con uno y se usan Elegidos, se puede convertir a un paladín de Elegidos en Hechicero. Ahora bien, cuidado con cebarse a puntos, pues es una miniatura frágil y cualquier combate o un disparo o peor, u ataque de peligros de la disformidad nos puede privar de el y si hemos gastado muchos puntos en el, será una gran perdida. Yo creo que entre en equipo vario y poderes no debería pasar de 30 y mejor aun si no llega ni a 25.

4ª MINIATURAS DE TZEENTCH(que no tengan la Rubrica)

Una escuadra de Elegidos

Como Elegidos(de cualquier tipo),o Poseídos, además de los paladines de las unidades con la Rubrica. Salen muy caros, ya sea por la marca y por el equipo o por poderes que tengan. No es recomendable su adquisición como psíquicos pues consumen un gran cantidad de puntos que podrían usarse en otras unidades(en especial en ejércitos que puedan llevar diferentes marcas).Igual en un ejercito de solo Tzeentch(tipo Mil Hijos) pueden asumir roles de unidades de Aniquiladores, por ejemplo, pero aun asi seria una sangría de puntos enorme.

5ª INCINERADORES

Una unidad de Incineradores

Cuando conviertes a un Horror en Incinerador,gana el poder de Rayo de Muerte y se convierten en psiquicos, siendo una unidad muy buena contra infanteria aunque de precio muy elevado.Son resistentes con sus H2 pero tienen R3 y muy malos en combate cuerpo a cuerpo , asi que seria una unidad.

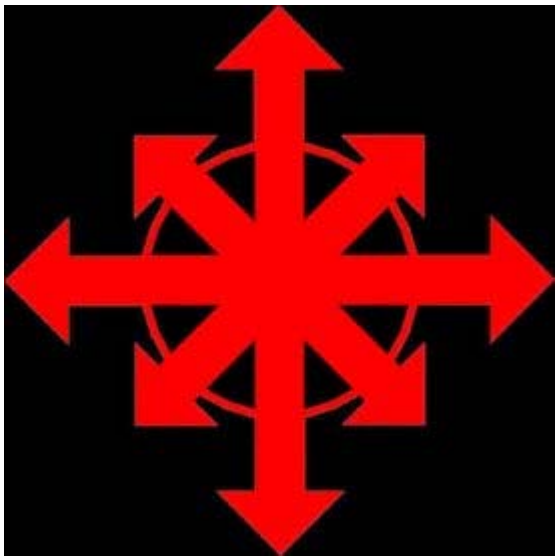
Como influyen las marcas

Cada marca influye y mucho, pues cada marca favorece un tipo de lucha y te unas ventajas y unos inconvenientes. Si juegas con un ejercito que solo admite una sola marca no tienes problema: si quieres psíquicos, deberán ser de esa marca. Si juegas con Khorne tampoco tendrás problemas: no podrás llevas psíquicos... La cosa se puede complicar un poco, pero tampoco mucho mas, si juegas con uno que admite varias marcas

Sin Marca

El no poner marca a un psíquico hace que tenga los 4 poderes mayores y las menores estándar(ver mas abajo).Además le permite tener cualquier numero de habilidades de veterano y poder unirse libremente a cualquier unidad

Caos Absoluto



Con la marca del Caos Absoluto(+1/+5) tendrá los 4 poderes psíquicos, los menores estándar y solo podrá tener una habilidad de veterano. Además le permite una de habilidad de veterano y poder unirse libremente a cualquier unidad y las ventajas que otorga la marca del caos(ver codex)
Ni el caos Absoluto ni el no llevar marca favorecen ningún estilo de combate en concreto y las hacen opciones tácticas equilibradas

Nurgle

Con la marca de Nurgle(+5/+10) tendrá los 4 poderes psíquicos, los menores de Nurgle y solo podrá tener una habilidad de veterano. Además le permite una de habilidad de veterano, pero solo podrá unirse a unidades de Nurgle. Las ventajas que otorga la marca de Nurgle se pueden consultar en el codex.
Nurgle favorece los poderes que se usan a corta distancia que debilitan al oponente, mientras el se fortalece, que le quitan ventajas al enemigo y le permiten sacar la máxima rentabilidad a su legendaria resistencia.

Slaanesh

Con la marca de Slaanesh(+5/+10) tendrá los 4 poderes psíquicos, los menores de Slaanesh y solo podrá tener una habilidad de veterano. Además le permite una de habilidad de veterano, pero solo podrá unirse a unidades de Slaanesh. Las ventajas que otorga la marca de Slaanesh se pueden consultar en el codex.

Slaanesh potencia en combate cuerpo a cuerpo sacando el máximo provecho de sus habilidades mientras que con su hechicería impide que el enemigo pueda atacar o defenderse de sus enemigos y si lo consigue, solo sirva para potenciar al paladín de Slaanesh.

Tzeentch

Con la marca de Tzeentch(+10) tendrá los 4 poderes psíquicos, los menores de Tzeentch. No podrá tener habilidades de veterano y solo podrá unirse a unidades de Tzeentch. Las ventajas que otorga la marca de Tzeentch se pueden consultar en el codex. Hay que resaltar aqui que un psíquico de Tzeentch lo lanza automáticamente sus poderes, sin tirar , lo que le salva por ejemplo de los peligros de disformidad...

Tzeentch es el amo y señor supremo de la magia en Warhammer y la usara para manipular y retorcer las cosas en su provecho. Potenciara la lucha a distancia frente al combate cuerpo a cuerpo y procurara tener la supremacía en el campo psíquico para poder lanzar sus hechizos sin ningún problema.

Mayor,Mayores,Menores o Mezcla

El mayor problema que puede tener un psíquico es decidirse por los poderes que tendrá para la batalla. Antes de entrar en detalles diferenciemos los poderes mayores de los menores:

MAYORES: A menos que se diga lo contrario todos los poderes son mayores y solo se pueden lanzar una vez por turno.
MENORES: No se adquieren como los Mayores, sino que se adquieren tiradas de una determinada tabla y dependiendo de las tiradas eso son los poderes que posees. Si no lanza un poder MAYOR se puede lanzar un poder MENOR por fase.

Un psíquico puede tener un poder psíquico mayor y todos lo menores que quiera. Si adquiere un familiar(+5 puntos), se pueden tener dos.
Mi consejo para adquirir poderes es, como dice el dicho, ''al Pan, Pan y al Vino, Vino''.

Me explico: no es bueno mezclar poderes menores con mayores, ya que el turno que se lance un poder mayor no se podrá lanzar poderes menores y si usas menores no podrás lanzar mayores. Es decir, que como mucho podrás usar la mitad del tiempo unos y la mitad otros y estarás perdiendo puntos, porque lo que no uses no lo aprovechas y si no lo aprovechas pierdes puntos. Si coges un poder mayor no cojas menores y viceversa.
Tampoco es muy buen idea adquirir dos poderes mayores por razones parecidas. En el caso de adquirir dos poderes mayores se deber adquirir un familiar, siendo el gasto mínimo de 40 puntos(p.ej 15 de rayo de muerte+5 familiar+20 vientos del caos) y el máximo de unos 50(25 de Mutación Masiva +5 familiar+20 vientos del caos) si es de un hechicero no de Tzeentch y 60(25 de Mutación Masiva +5 familiar+30 rayo de transformación) si el hechicero es de Tzeentch, eso sin contar el resto de equipo!.
Además, todos los poderes mayores del caos se utilizan en la fase de disparo. Si hubiera alguno que se pudiera usar en la fase de asalto podría ser comprensible llevar dos para dotar al psíquico de mas opciones tácticas, pero como no es asi lo aconsejable es limitarse a escoger uno solo.

La gente no suele usar apenas los poderes psíquicos por considerarlos demasiado aleatorios y poco útiles, además de algo caros. Estoy casi de acuerdo con lo primero y poco con lo tercero, pero con lo que no estoy para nada de acuerdo es que sean inútiles: simplemente hay algunos que son mas útiles que otros. Y bien usados en el momento oportuno pueden ser un golpe muy duro para tu oponente y pueden ayudare a poner recto algo que sea torcido. Mis favoritos son los de Tzeentch que son los mas poderosos y cuenta con el mayor numero de poderes psíquicos ''mas útiles''(algunos casi deberían ser poderes psíquicos mayores)
Cuando se adquieren poderes psíquicos menores hay que hacer un desembolso de puntos considerable , de 40 para arriba, ya que los que tengamos dependerán de las tiradas. Repetiremos los dobles, salvo los unos y hay que tener en cuenta lo siguiente, fijaos:
-1 significa que 10 puntos gastados se habrán perdido, pues no obtendremos ningún poder.
-si no sale uno, veremos 1 o 2 poderes son poco útiles, la menos por el precio pagado,1 o 2 son útiles y 1 o 2 son realmente buenos y son lo que buscamos(la proporción varia de tabla en tabla puede ser 2,1 ,2 o puede ser 2,2,1 o 1,2 y 2....).
El ideal de puntos para poderes psíquicos menores para mi ronda los 40-50 puntos y con 60 o más se asegura uno los poderes que necesita pero luego hay que mirar con mucho ojo el resto de equipo...

Por supuesto esto son ideas mías y cualquiera puede intentar rebatirlas pero la practica me ha enseñado que es lo más correcto.

Que equipo le pongo

Como siempre pasa con todas las tropas del caos y sobretodo con los personajes hay que intentar evitar el canto de sirena que supone tener tanta variedad de opciones de equipo y tan buenas, mas a un si eres un psíquico ya que los poderes psíquicos y equipo de psíquico no cuentan para el lifte de 75/150 puntos que tienen los personajes del caos,tal y como lo demuestra esto:
** A continuación, se ofrece una lista de las categorías de la armería de los Marines Espaciales del Caos y se indica si dicha categoría cuenta para el límite de puntos de equipo del personaje o no.*
Marcas del Caos: no
Armas: no
Equipo: sí
Habilidades y equipo psíquicos: no
Regalos demoníacos: sí
Habilidades de veterano: no
Regalos de los dioses (incluidos los regalos que son armas): sí
Armas demoníacas: sí

Es tentador cebarse a meterles cosas para crear un mega monstruo pero con ello lo único que estaremos haciendo sera quitar puntos que deberían ir destinados a unidades y encima equipar a un personaje con cosas que igual muchas de ellas no podrá usar (además que si lo matan perderemos muchos puntos). Mi idea es no cebarlo mucho con su poder o poderes menores, un arma buena(de energía o cuchillas relámpago si me siento muy generoso..) en especial si es un lugarteniente pues 3 ataques de HA 5 siempre hay que aprovecharlos bien, arma de disparo muy barata (ósea pistola bolter y se acabo),ya que gastar puntos en una muy poderosa no es aconsejable ya que como dije mas arriba la mayoría de los funcionan en la fase de disparo y eso significa que no podremos disparar otras armas. Y luego unos elementos que son siempre fijos para mi en un psíquico:

Talismán de Disformidad: muy necesario si no es un psíquico de Tzeentch pues te salvara de un peligros de disformidad o te permitirá lanzar un poder psíquico cuando te sea vital y de repente los dados te juegen una mala pasada.

Acumulador de Disformidad: si tu hechicero usa poderes que tengan una distancia de lanzamiento, contar con 3d6cm(la media serán de 9 a 12 cm. extras) adicionales siempre va bien, ya que eso cm extras te pueden permitir

alcanzar un objetivo jugoso como un blindaje lateral en vez de uno frontal o a una unidad que esta muy apartada y que parece a salvo de tus ''atenciones''

Con Tzeentch recomiendo:

Talisman de Tzeentch: Si llevas algo de Tzeentch es IMPRESCIDIBLE meterlos sobre todo si tu oponente llevas psíquicos y mas aun si una buena parte de su estrategia se basa en su uso como la 13ª Compañía. Además combinado con un poder menor de Tzeentch(duelo psíquico) su efectividad aumenta muchísimo.

Hechicero Subyugado: Limitan mucho el movimiento, pero son baratos y lanzar dos veces el mismo poder psíquico puede ser de una ayuda capital en la partida, sobre todo en el primer caso si el primero que se lanzo no hizo el efecto deseado .

Ojo de Tzeentch: La posibilidad de repetir una tirada siempre va bien, aunque solo sea una vez en el turno del paladín y entre tres posibles opciones .Esto y precio limitan mucho su utilidad.

Los otros dioses no tienen un equipo específico para psíquicos que merezca la pena resaltar.

Análisis de poderes psíquicos y equipo psíquico

Rayo de Muerte: Esta muy bien: por los 15 puntos que cuesta es casi como tener un bolter pesado para un personaje(es casi como el bolter pesado que usan los guardines de la muerte)... combinandola con vuelo demoníaco o similares y le sacareis mas partido a este poder.

Familiar: son 5 puntos mas por poder tener la oportunidad de tener otro poder adicional del caos..además como no tiene atributo propio..no te lo pueden matar...Pero como os he contado mas arriba no soy muy partidario de usarlo para tener dos poderes psíquicos mayores

Regalo del Caos: hay que estar peligrosamente cerca para usarlo, pero va muy bien para eliminar bichos muy acorazados: lo divertido es cuando matas a uno de la unidad y en su lugar le dejas un ''regalito'' que cargara contra sus ex-compañeros y los manteara ocupados un buen rato... además de usarlo para convertir miniaturas tuyas...por ejemplo lasque huyan cuando fallen su chequeo de *no queda nadie mas* y pasen cerca tuyo...(que forma tan caótica de ser verdad?)
Les sacas provecho de mientras y el enemigo solo ganara puntos de victoria de ellos una vez.

Mutación Masiva: un poder de asalto que a mi me gusta mucho, pues podes potenciar a tu unidad de cuerpo a cuerpo a niveles muy altos y además el poder seguirá funcionando hasta el inicio del próximo turno del caos aunque muera el hechicero, lo cual esta muy bien. Lo único que yo encuentro mal en este poder es que se use en la fase de disparo, seria mas lógico usarlo en la de asalto...no?

Poder Psíquico Menor: la gente no se aclara cuales hay que usar. Mas abajo os pondré los que supuestamete son los "oficiales y luego otros de mi invención por si queréis servirme de cobayas"

Acumulador de Disformidad: antes se llamaba báculo de hechicero .(ver mas arriba)

Talisman de Disformidad antes llamado...pergaminos de hechicero.(ver mas arriba)

Vientos del caos: el favorito de muchos de nosotros...me encanta pues ignora la resitencia (siempre a 4+), las armaduras y las coberturtas. Es perfecto para eliminar unidades molestas y muy duras como los termis o las motos(para estas es perfecta....),que como no suelen ser muy grandes, cada baja es dolorosa .Me encanta!!

Poderes Menores de los dioses

Nurgle:

Danza de Nurgle: alcance muy corto para la movilidad limitada de esta legión pero, en un asalto su ayuda es incalculable si el enemigo esta muy parapetado. Se puede abrir una brecha enorme en sus líneas.
Nausea: con las nuevas reglas de armas de fuego rápido viene bien para que el enemigo le cueste mas acertar a los tuyos, pero en le resto de situaciones su utilidad es relativa...
Infección :muy poco útil la verdad.Es poco probable que alguna vez consigas infectar a alguien
Miasma de pestilencia: esta muy bien, sobre todo contra unidades grandes y/o muy apelotonadas. Útil sobre todo por su alcance contra las armas pesadas del enemigo, pero va bien contra cualquier unidad.
Aura de podredumbre :Esta bien pero ojo con cagarla al lanzarlo o fastidiara a tus tropas...recuerda para que están los talismanes de disformidad. Lo bueno es que siempre lo lanzas, falles o aciertes

Slaanesh

Movidos por el Dolor: Dolor del bueno es lo que le puede causar al enemigo si se traba con el poseedor de esta maravilla, sobre todo si este tiene salvación 2+ y no llevan armas de energía sus oponentes.
Sirena: si el poseedor va solo esta muy bien, pero es inútil si va en una unidad. Lo malo es que vaya en una escuadra y le salga este por que entonces es inútil. Muy recomendable para personajes en plan Rambo: *"No, esta es mi guerra"*, de estos que se van solos por ahí a repartir galletas y hacen lo que decía Jesús: *es mejor dar que recibir*..Contra unidades numerosas puede convertir a un hechicero con este poder en una picadora de carne tan buena como un señor de la guerra de Khorne.
Rayo de Slaanesh: Si se une a una alta movilidad y algo que le baje el liderazgo al enemigo puede se un fastidio muy gordo para la base de disparo de un ejercito basado en infantería (lo se, por que lo he sufrido en mis carnes)
Caricia de Slaanesh: Esta bien este podercillo pues puedes convertir un 3+ en 4+ o 4+ en un 5+ para el enemigo o viceversa para ti. Muy útil. a tener en cuenta.
Sed de Slaanesh: Su el modificador es acumulable a otros como *apariencia demoníaca* y demás de ese genero, derrotar al enemigo y desmoralizarlo es pan comido. Muy bueno.

Tzeentch

Fuego de Tzeentch: el mas flojo de todos los poderes menores de este dios. Poco útil la verdad.
Duelo psíquico: Con esto y el *Talisman de Tzeentch* y tus oponentes lo tendrán difícil para lanzar poderes psíquicos (-2 no es moco de pavo).
Precognición de Tzeentch: el poder repetir tiradas para impactar esta muy bien. Si sale no es de los peores, pero también depende de equipo lleves y con quien vaya el psíquico ,claro...
*Tejedor de destinos*una ayuda vital al inicio de la partida, pues con el cambio de factor de estrategia puede cambiar un escenario que te guste poco o que vaya mal para a las características de tu ejército. Brutal.
Mirada agostadora: esta muy bien puede salvarte ese turno vital en el que el enemigo (pongamos orkoz, por ejemplo) te iba a patear bien el trasero y no puede hacerlo. Tu tienes un turno mas para alejarte o para diezmar mas con tu fuego al enemigo y luego asaltarle tu. Tened este poder en cuenta.

Ahora por ultimo os dejo aquí con dos cosas, la primera son los poderes psíquicos menores que salen el OMD2 para que todo el mundo los tenga a mano y por ultimo unos PODERES PSIQUICOS MENORES del Caos Absoluto inventados por mi, para que los probéis en vuestras partidas y me contéis que os parecen.

Saludos!!

++++++++++++++++++++++++++++
++++++++++++++++++++++++++++
++++++++++++++++++++++++++++
+++++

PODERES PSÍQUICOS MENORES (he copiado el articulo original del Andy Chambers para que os sea de utilidad)

Es realmente triste: hace mucho, mucho tiempo (en los tiempos del "Rogue Trader" y de la segunda edición de Warhammer 40,000) los psíquicos eran los personajes más poderosos del 41° milenio. Con sus poderes de la disformidad eran capaces de hacer picadillo ejércitos y subcontinentes enteros. Lógicamente, este tipo de matanza brutal no podía durar mucho, así que en la tercera edición del juego se impuso la cordura y rebajamos a propósito las habilidades de los psíquicos hasta niveles más normales. Esto funcionó muy bien, de manera que ahora se pueden jugar batallas sin el temor de que tu ejército sufra una vaporización instantánea de manos del típico poder arrasador destructivo de supermuerte total lanzado al final del primer turno.

Por desgracia, cuando uno se pone a cortar, a veces se le va la mano un poco y, por eso, ahora la mayoría de los Bibliotecarios de los Marines Espaciales y de los Hechiceros del Caos que tenía la gente se han quedado en el banquillo tras ser sustituidos por Capellanes, de coste más bajo, u otros lunáticos portadores de espadas sierra. Reconsiderando las cosas, el querer controlar los poderes psíquicos en realidad provocó que los personajes psíquicos se volvieran demasiado sobrios y predecibles, incluso hasta el punto de llegar a ser aburridos. Hace tiempo que esta espinita me llevó a empezar a reunir algunas ideas para crear nuevos poderes psíquicos que pudiesen utilizarse para que los psíquicos volvieran a tener un poco de sabor. Tres hombres muy inteligentes con cara de Jonathan Westmoreland, Doug Foley y Marshall Jansen fueron tan amables de escribirme algunas ¡deas; así que, con una selección razonable de ¡deas procedentes de otras fuentes, acabo de preparar una muestra de habilidades menores para los que juegan con la disformidad.

PODERES MENORES DE LOS PSIQUICOS La mayoría de los psíquicos manifiestan una amplia variedad de capacidades que van desde la psicometría (lectura de objetos), la telequinesis y la premonición hasta el control del tiempo atmosférico, la distorsión temporal y el control de la mente. El entrenamiento y la voluntad influyen muy positivamente en la habilidad de un psíquico, pero las capacidades más intensamente utilizadas y devastadoras están centradas estrictamente en el entorno del campo de batalla. Lanzar los conjuros más potentes en el pandemónium del combate implica atraer la atención de las entidades disformes predadoras y una muerte horrible (como mínimo). Sin embargo, hay muchos psíquicos que pueden utilizar sus habilidades menores en combate para potenciarse a sí mismos, distraer al enemigo y ayudar a los camaradas que se encuentren cerca. Estos poderes son los que se describen en las siguientes reglas.

Los psíquicos podrán elegir los poderes indicados más adelante además del poder (o poderes) principal especificado en la lista de ejército pertinente. La mayoría de estos poderes sustituyen algunos elementos de equipo, ya que tienen efectos equivalentes a estos y, por ello, el coste en puntos de los poderes psíquicos menores debe restarse del total que puede invertir el personaje en elementos de equipo de la armería correspondiente. No existe un número máximo de poderes que puedan escogerse; pero, como se consideran elementos de equipo, la cantidad de que dispondrá el psíquico quedará limitada según su valor en puntos. Puesto que estas reglas añaden un poco de complejidad al juego y todavía no se han probado, se deberían considerar como reglas opcionales (es decir, se pueden usar si ambos jugadores se ponen de acuerdo previamente) y no se recomienda utilizarlas en torneos a menos que los organizadores especifiquen lo contrario.

Los siguientes personajes pueden

escoger poderes psíquicos menores:

Bibliotecarios de los Marines Espaciales, Hechiceros y Grandes Hechiceros del Caos, Príncipes Demonio y Grandes Demonios (en el caso de que no ténganla Marca de Khorne), Inquisidores con habilidades psíquicas y Orkos Estrambóticos. Los Videntes y los Brujos Eldar no podrán utilizar poderes menores, puesto que la pérdida de concentración en sus otras habilidades que ello supondría podría ser extremadamente peligrosa.

Los poderes psíquicos menores se dividen en cinco disciplinas. El poder psíquico que se consigue exactamente se determina aleatóriamente mediante una tirada de dado (que debe hacerse delante del oponente y antes de que empiece la partida), aunque el jugador puede elegir la tabla en la que desea tirar. Cada tirada en la tabla de poderes psíquicos menores tiene un coste de 15 puntos sin importar el resultado (y sí, hay algunos resultados un poco frustrantes). Si se obtiene el mismo poder dos veces, se deberá escoger una disciplina diferente y volver a efectuar la tirada para determinar el poder que se obtiene.

UTILIZACIÓN DE LOS PODERES PSÍQUICOS MENORES

Un psíquico puede utilizar un máximo de un poder psíquico por fase, bien el poder Principal o bien uno menor. Si un psíquico utiliza un poder cuyos efectos permanecen en juego, tendrá que disiparlo antes de poder utilizar otro poder. Para resumir como funcionan los poderes, se utilizan las siguientes características:

Fase
Chequeo Psíquico
Efecto
Alcance

La definición de cada característica es la siguiente:

Fase: indica en qué fase puede utilizarse el poder. A menos que se especifique lo contrario, el poder solo puede utilizarse en el propio turno del jugador y no en el turno del adversario. Algunos poderes se tienen que utilizar antes del inicio de la partida, lo que representa que los psíquicos analizan al enemigo desde la distancia, lanzan augurios antes de que empiece la batalla, etc. Hay que tener en cuenta que el lanzamiento de poderes de este tipo no impide lanzar otros poderes durante el primer turno de la partida (o en el momento en que el psíquico aparezca como reserva debido a la regla tropas de despliegue rápido, etc.).

Chequeo psíquico: sí o no, Si es que sí, el psíquico tiene que superar un chequeo psíquico para que el poder tenga efecto y está sujeto a los peligros de la disformidad si obtiene un resultado de 2 ó 12. Hay que tener en cuenta que las miniaturas que posean la Marca de Tzeentch seguirán teniendo que superar un chequeo psíquico para poder utilizar los poderes menores (el Tejedor de Destinos es caprichoso a veces); pero, en cambio, no sufrirán los peligros de la disformidad si obtienen 2 ó 12 en los dados.

Efecto: un resumen de los efectos del poder. Los poderes que aumentan o reducen los atributos no pueden alterarlos por encima de 10 o por debajo de 1.

Alcance: cuando sea aplicable, aquí se detalla el alcance máximo del poder. Un psíquico tiene que poder ver al objetivo para que uno de sus poderes le afecte. Los psíquicos podrán lanzar un poder que tenga un alcance definido sobre sí mismos si es posible. Los poderes que tienen un alcance de "el campo de batalla" pueden ser utilizados aunque, por cualquier razón, el psíquico no se encuentre sobre el tablero de juego (por ejemplo, si está en reserva).

Sigamos con el espectáculo...

PODERES PSÍQUICOS TELEQUINÉSICOS

1. PODER NO UTILIZABLE El psíquico puede mover monedas y encender velas con su escaso poder, pero nada más.

2.TRUENO
Fase: disparo (propia) Chequeo psíquico: sí Alcance: 30 cm.
Efecto: si se supera el chequeo psíquico, la unidad enemiga afectada deberá efectuar un chequeo de acobardamiento inmediatamente. Este poder no se puede utilizar contra unidades enemigas que se encuentren trabadas en combate cuerpo a cuerpo.

3.BURBUJA DE FUERZA
Fase: disparo (enemiga) Chequeo psíquico: sí Alcance: el psíquico
Efecto: si se supera el chequeo psíquico, la tirada de salvación por armadura del psíquico se incrementa hasta 2+ durante esta fase.

4. PROTECCIÓN
Fase: disparo (enemiga) Chequeo psíquico: sí Alcance: 30 cm.
Efecto: si se supera el chequeo psíquico, una escuadra (pero no los vehículos) que se encuentre dentro del alcance obtendrá una tirada de salvación invulnerable de 6+ durante esta fase. Hay que tener en cuenta que las miniaturas que ya tuvieran una tirada de salvación invulnerable pasarán a utilizar la nueva.

5. HOLOCAUSTO
Fase: disparo (enemiga) Chequeo psíquico: sí Alcance: 30 cm.
Efecto: si se supera el chequeo psíquico, sitúa la plantilla de explosión pequeña encima del psíquico. Todas las miniaturas, amigas o enemigas (incluido el psíquico) que queden cubiertas por la plantilla o que estén en contacto con ella sufrirán un impacto de Fuerza 4; aunque las tiradas de salvación por armadura podrán aplicarse normalmente para evitar el daño. El psíquico no podrá atacar en combate cuerpo a cuerpo durante esta fase. Si no se supera el chequeo psíquico, el psíquico sufrirá una herida sin tirada de salvación posible y seguirá sin poder atacar.

6. MURO DE FUEGO
Fase: Movimiento Chequeo psíquico: sí Alcance: 30 cm.
Efecto: si se supera el chequeo psíquico, sitúa un elemento de escenografía de 3 cm de ancho, 10 cm de largo (o menor) y 8 cm de alto dentro del alcance del poder psíquico. El muro no puede situarse encima de miniaturas enemigas o entre unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Cualquier línea de fuego que se trace a través del muro contra objetivos al otro lado deberá considerarse que va a parar a un objetivo a cubierto. Todas las miniaturas que quieran cruzar el muro sufrirán un impacto de Fuerza 4 que podrá evitarse normalmente con una tirada de salvación por armadura. El muro permanecerá en la mesa hasta el final del siguiente turno del enemigo (pero se disipará siempre que el psíquico utilice otro poder antes de que pase el efecto). Si no se supera el chequeo psíquico, el muro se situará sobre el psíquico y este sufrirá una herida sin tirada de salvación posible.

PODERES PSÍQUICOS DE MOVIMIENTO

1. RAPIDEZ SOBRENATURAL
Fase: cualquiera Chequeo psíquico: sí Alcance: el psíquico
Efecto: si se supera el chequeo psíquico, el psíquico aumenta en +1 su Iniciativa (hasta un máximo de 10) durante esta fase.

2. ENTORPECER
Fase: movimiento (enemiga) Chequeo psíquico: sí Alcance: 30 cm.
Efecto: si se supera el chequeo psíquico, una escuadra enemiga de a pie (no cuentan los vehículos, las tropas con retrorreacto-res, las motos o la caballería) que se esté moviendo por terreno abierto se considerará como si estuviera haciéndolo por terreno difícil durante esta fase.

3. PIES LIGEROS
Fase: disparo Chequeo psíquico: si Alcance: 30 cm.
Efecto: una escuadra amiga o un personaje independiente a píe (no cuentan los vehículos, las tropas con retrorreactores, las motos o la caballería) podrá mover ignorando las penalizaciones por terreno difícil si no dispara en esta fase (tira 1 D6 para determinar la distancia que puede mover: 1=3 cm, 2=5 cm, 3=8 cm, 4=10

cm, 5==12 cm, 6=15 cm). Si se utiliza en unidades con la habilidad pies ligeros o equivalente, podrán repetir la tirada para determinar qué distancia llegan a recorrer.

4. SAITO

Fase: movimiento Chequeo psíquico: si Alcance: el psíquico

Efecto: si se supera el chequeo psíquico, el psíquico podrá mover hasta 30 cm como si estuviera equipado con un retrorreactor durante esta fase de movimiento. Si no se supera el chequeo, el psíquico no se podrá mover durante esta fase.

5. LEER LA MENTE

Fase: no aplicable Chequeo psíquico: sí Alcance: el campo de batalla

Efecto: si se supera el chequeo psíquico, durante el despliegue podrá retenerse una unidad para desplegarla más tarde, cuando todas las demás unidades de ambos bandos (incluidos los infiltradores) hayan sido desplegadas sobre el campo de batalla.

6. IMPLACABLES

Fase: disparo Chequeo psíquico: sí Alcance: 15 cm.

Efecto: si se supera el chequeo psíquico, cualquier escuadra dentro del alcance contará como inmóvil a efectos de disparar armas de fuego rápido y pistolas aunque haya movido. Si no se supera el chequeo psíquico, el psíquico no podrá disparar durante esta fase.

PODERES PSÍQUICOS TEMPORALES

1. PODER NO UTILIZABLE

Las alteraciones que causa el psíquico en el flujo del tiempo son casi siempre casuales e inoportunas', alarga el tiempo en las salas de espera y en los eventos sociales más aburridos, por ejemplo.

2. ALTERACIÓN TEMPORAL

Fase: asalto (propia) Chequeo psíquico: sí Alcance: contacto peana con peana

Efecto: se lanza al principio de la fase de asalto, después de haber efectuado todos los movimientos de asalto, y afecta a todas las miniaturas que se encuentren en contacto peana con peana con el psíquico. Las miniaturas a las que afecte serán consideradas con Iniciativa 1 (antes de aplicar cualquier modificador por ataque bioplasmático, aguijón de escorpión, puños de combate, etc.) durante el resto del turno. No afecta a los bípodes ni a otros vehículos.

3. CURACIÓN

Fase: disparo (enemiga) Chequeo psíquico: sí Alcance: 5 cm

Efecto: este poder solo puede utilizarse sobre una miniatura (que puede ser el psíquico) que haya sido reducida a O Heridas. Si se supera el chequeo psíquico, coloca la miniatura de lado y tira 1 D6 al principio del próximo turno del jugador que la controle. Si el resultado es superior a la Resistencia de la miniatura, esta recuperará 1 Herida. Si se falla la tirada de Resistencia, deberá retirarse la miniatura de la mesa como una baja normal.

4. CÁPSULA DE ESTASIS

Fase: movimiento (propia) Chequeo psíquico: sí Alcance: 15 cm.

Efecto: si se supera el chequeo psíquico, una unidad amiga no podrá moverse, disparar o efectuar un asalto; no obstante, tampoco podrá ser asaltada ni recibir disparos hasta el final del próximo turno del jugador. Este poder no se podrá utilizar en unidades que estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo y las unidades por él protegidas no cuentan respecto a las condiciones de victoria como controlar objetivos u ocupar cuadrantes del campo de batalla.

5. BUCLE ESPACIOTEMPORAL

Fase: movimiento (propia) Chequeo psíquico: sí Alcance: el psíquico

Efecto: si se supera el chequeo psíquico, el psíquico sumará +5D6 cm a su movimiento durante esta fase de movimiento. Si no supera el chequeo, el psíquico no se podrá mover en absoluto. En cualquier caso, utilizar el poder significa que el psíquico no podrá disparar o utilizar poderes psíquicos durante la fase de disparo.

6. DISTORSIÓN TEMPORAL
Fase: no aplicable Chequeo psíquico: sí Alcance: el campo de batalla
Efecto: este poder debe utilizarse antes de determinar quién empieza a mover en primer lugar. Si se supera el chequeo psíquico, el ejército del psíquico podrá repetir la tirada para determinar quién mueve en primer lugar. Si no se supera el chequeo, el intento frustrado provoca que el ejército del psíquico empiece automáticamente en segundo lugar. Este poder solo se puede utilizar en aquellas misiones en las que se tiren los dados para determinar quién empieza.

PODERES PSÍQUICOS DE POTENCIACION FÍSICA
1. PODER NO UTILIZABLE
Gracias a sus habilidades, el psíquico puede que tenga una buena dentadura o un pelo muy sano, pero nada de uso práctico en el campo de batalla.

2. PUÑO DE HIERRO
Fase: asalto (propia o enemiga) Chequeo psíquico: sí Alcance: el psíquico
Efecto: el psíquico aumenta en +1 su Fuerza durante esta tase (hasta un máximo de 10). Este bonificador se añade después de aplicar cualquier otro modificador, como doblar la Fuerza al utilizar puños de combate o armas similares.

3. ALTERACIÓN DISFORME
Fase: asalto (propia o enemiga) Chequeo psíquico: sí Alcance: el psíquico
Efecto: durante esta fase, los ataques en combate cuerpo a cuerpo que el enemigo dirija contra el psíquico solo lograrán impactar con un 4+ sin tener en cuenta las Habilidades de Armas relativas ni cualquier otra regla especial (como los votos de tos Templarios Negros, el odio, etc.).

4. ESCUDO Fase: asalto (propia o enemiga) Chequeo psíquico: sí Alcance: el psíquico
Efecto: durante esta fase, la tirada de salvación por armadura del psíquico aumenta en un punto, hasta un máximo de 2+.

5. BENDICIÓN DEL DIOS-MÁQUINA
Fase: disparo (propia) Chequeo psíquico: sí Alcance: el psíquico
Efecto: el arma de fuego del psíquico se convierte en un arma de precisión durante esta fase, lo que le permite repetir la tirada para impactar. Si no se supera el chequeo psíquico, el arma no disparará. Este poder solo funciona con armas, no con artefactos psíquicos (como, por ejemplo, el Báculo de Hechicero).

6. BRAZO DE HIERRO
Fase: asalto (propia o enemiga) Chequeo psíquico: sí Alcance: el psíquico
Efecto: si se supera el chequeo psíquico, durante esta fase se considerará que el psíquico está armado con un puño de combate y un arma de combate cuerpo a cuerpo. Si no se supera el chequeo, el psíquico verá reducido su número de ataques en uno (hasta un mínimo de un ataque).

PODERES PSÍQUICOS DE CONTROL MENTAL
1. PODER NO UTILIZABLE El psíquico tiene una gran capacidad para seguir una dieta y para dejar de fumar, pero nada más.

2. SENTIR PRESENCIAS
Fase: cualquiera Chequeo psíquico: no Alcance: el psíquico
Efecto: el psíquico es capaz de detectar formas de vida como si estuviera equipado con un escáner.

3. INSPIRAR
Fase: cualquiera Chequeo psíquico: si Alcance: el psíquico
Efecto: si se supera el chequeo psíquico, el psíquico modifica en +1 su Liderazgo (hasta un máximo de 10) durante estafase.

4. CAUSAR MIEDO
Fase: asalto (propia o enemiga) Chequeo psíquico: sí Alcance: 30 cm
Efecto: si se supera el chequeo psíquico, una escuadra enemiga sufrirá

un penalizador de -1 a su Liderazgo (hasta un mínimo de 1) durante esta fase.

5. FURIA DE COMBATE
Fase: asalto (propia o enemiga) Chequeo psíquico: sí Alcance: 15 cm
Efecto: si se supera el chequeo psíquico, una escuadra amiga (excluyendo los bípodes y otros vehículos) podrá aplicar un modificador de +1 a su Habilidad de Armas durante esta fase. En cambio, si no se supera el chequeo, la escuadra sufrirá una penalización de -1 a su Habilidad de Armas durante esta fase.

6. GLORIA
Fase: disparo (propia) Chequeo psíquico: si Alcance: 15 cm
Efecto: si se supera el chequeo psíquico, una unidad se volverá indómita y pasará a ignorar todos los chequeos de moral y de acobardamiento. Si no se supera el chequeo, la unidad deberá retirarse como si hubiera fallado un chequeo de moral.

++++++++++++++++++++++++++++
++++++++++++++++++++++++++++
++++++++++++++++++++++++++++

MIS PODERES DE CAOS ABSOLUTO

Es mi imaginación o no hay poderes menores del caos absoluto...?yo por si acaso pongo esto creados por mi a partir de los regalos demoníacos que salían en la pagina 137 del codex de marines del caos..

1-SIN EFECTO: los dioses del caos no quieren ayudare esta vez..

2-ENCASQUILLAR: Fase: disparo enemiga Chequeo: si Alcance : especial
Efecto: designa una unidad enemiga del campo de batalla. Si esa unidad dispara esa fase de disparo contra el hechicero o la unidad en la que se encuentre tira 1D6 por cada miniatura enemiga: si saca un 1, se le ha encasquillado el arma (o se le a descargado de energía, o se le han dormido los escarabajos....) y ni puede disparar ese turno. Si es una arma que tenga la regla SOBRECALENTAMIENTO se considera que se le a sobrecalentado y debe tirar salvación por armadura y no dispara ese turno. Si tiene múltiples armas una miniatura (una armadura de combate por ejemplo tira por cada arma).No afecta a tanques ni bipodes ni a ningún vehículo.

3-PROTECCION DEMONIACA: Fase: disparo o asalto de cualquier jugador Chequeo: si Alcance :hechicero Efecto: Durante esa fase de disparo o asalto puede repetir 1D3 tiradas de salvación por armadura o por cobertura, pero no podrá mezclarlas y solo se podrán repetir una vez sin importar la fuente.

4-IMAGEN ESPECTRAL: Fase: Asalto(cualquiera)Chequeo :si Alcance :hechicero Efecto: El hechicero gana la habilidad de ATACAR Y HUIR esta fase de asalto pero solo huirá 5D6 cm. Solo funciona si el hechicero no va en una unidad(pero puede usarse si tiene seguidores, pues estos cuentan como ''equipo''.)

5-DETECTAR VIDA: Fase: Inicio de la partida)Chequeo: si Alcance :el hechicero. Efecto: El hechicero cuenta como si tuviera un Aupex/Scanner

6-BRECHA DISFORME:]:Fase: Movimiento) Chequeo: si va en una unidad/no si va solo Alcance :hechicero y su unidad(si va en una) .Efecto: El hechicero puede atravesar muros, paredes y demás elementos de estenografía de no mas de 5cm de ancho como si no existieran. Se ignora si son terreno peligroso o difícil Ninguna miniatura puede acabar su movimiento ''dentro'' del elemento de escenografía o será automáticamente destruida sin ninguna tirada de salvación. Puede usarse para atravesar el suelo de un edificio y dejarse caer de un piso a otro, pero si se hace así el hechicero y cada miniatura que lo acompañe sufrirá un impacto de Fuerza X, siendo X la altura en cm. entre dos, redondeando a hacia abajo todo y siempre siendo el impacto mínimo de Fuerza 1..(p.ej si son 8 cm.

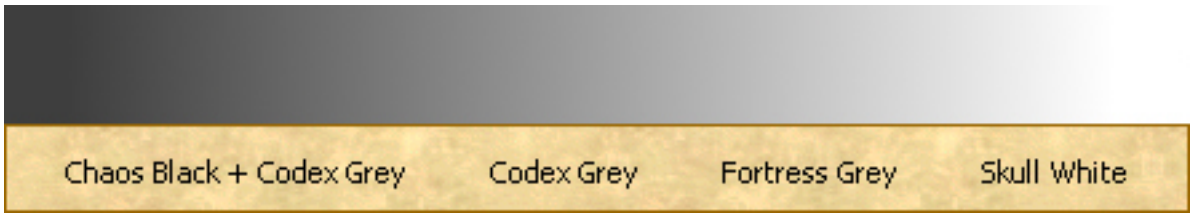
será un impacto de Fuerza 4..si son 19 cm. será de Fuerza 9).
Permite salvación por armadura y solo puede usarse si el hechicero y su unidad va a pie.

TALLER

Introducción

Cuando vi por primera vez una miniatura pintada con la técnica del NMM, pensé que nunca podría alcanzar algo como eso. Pasé las horas mirando miniaturas y guías de NMM en CoolMiniOrNot y, lentamente, comencé a entenderlo. Al principio pensé que era muy difícil; ahora que ya tengo mas experiencia, se siente realmente fácil. Muchos otros desearían sentirlo de esa manera, así que en vez de las guías paso a paso generalmente de la pintura, he escrito esta guía. He intentado hacerlo muy simple y corto, para evitar confundir a la gente.

Colores del NMM

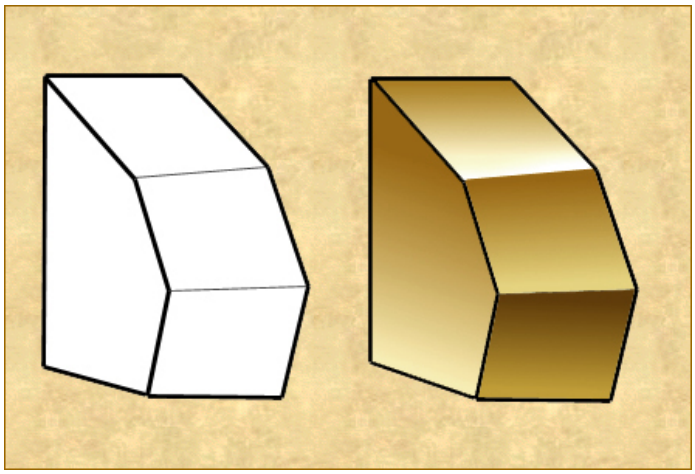


Cuando pintamos NMM es importante seleccionar los colores correctos. Aquí tenéis mi "receta de colores" para el oro y el metal/plata:

Estas no son las únicas pinturas/mezclas que uso, a veces mezclo estos colores para crear mezclas más lisas. Cuatro capas no serían bastantes para alcanzar un efecto visual más liso.

Superficies planas

Este es sobre como pintar NMM en superficies planas. El objeto del dibujo es un producto de mi imaginación.



Como puedes ver, pintar NMM en este tipo de objeto es muy simple. Hay que dividir en secciones y pintar cada una individualmente, de modo que el color más oscuro quede arriba de la sección y el color más claro, abajo. Las secciones que están encaradas para arriba deben ser más luminosas, y los revestimientos para abajo más oscuras.

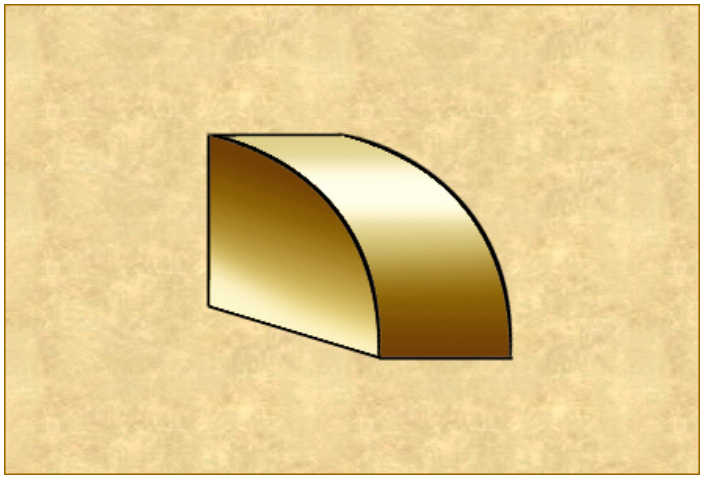
Espadas

Las espadas podemos pintarlas de la siguiente manera:

Es muy simple (aunque se convierte más difícil si la hoja es pequeña) y visualmente efectivo. Siempre pinta el lado de la hoja que mira hacia arriba del color más claro. Esta es la misma técnica que la de "Superficies Planas", pero repito para que quede claro.

Superficies Curvas

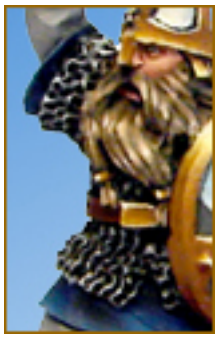
Cuando pintamos superficies curvas, tenemos que decidir de donde proviene la luz (yo suelo imaginar un foco de luz directamente sobre toda la miniatura) y calcular donde estarán los reflejos de luz. Esto es difícil de explicar y normalmente sigo mi instinto cuando pinto cosas curvas, así que no intentaré decirte más sobre esto. ¡Tienes que intentarlo tú por ti mismo, probándolo!



Observa las partes doradas del escudo ahora, hablaremos sobre el cromo después.

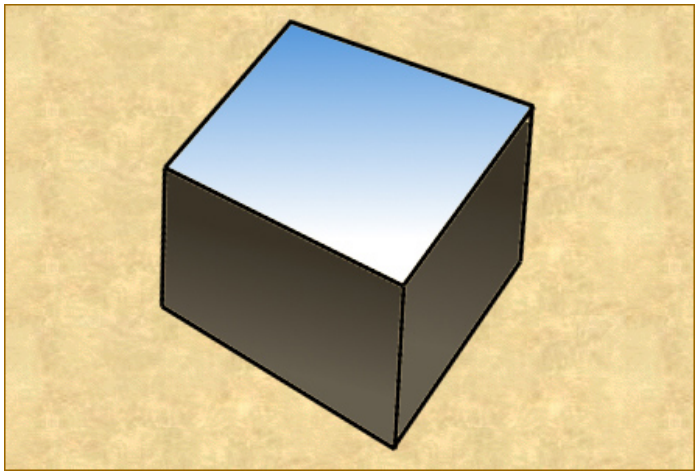
Cota de Mallas

¡Pintar cotas de mallas con NMM es divertido! Todo lo que tienes que hacer para conseguir un buen resultado es pintar la cota de malla con Codex Grey, ir iluminándola de manera aleatoria usando pincel seco un gris mas claro y, para finalizar, iluminar las zonas mas luminosas con Skull White. ¡No es la mejor técnica, pero da resultados!



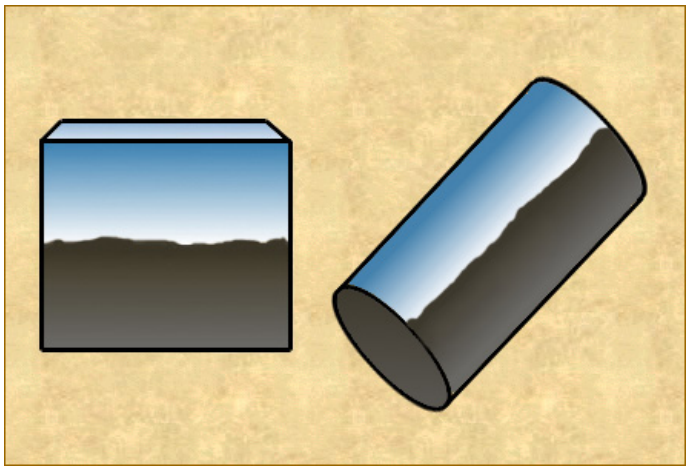
Sky-Earth NMM

El SENMM es usado cuando quieres crear un metal muy reflectante. Esta es hecha simplemente pintando la superficie para reflejar el cielo y la tierra. Es básicamente como un NMM Normal, pero las secciones de las caras que miren hacia abajo reflectaran el color de la tierra y las que miren hacia arriba, el cielo.



Si hay una superficie que no señala para arriba ni para abajo, tendrás que pintar el horizonte en él.

Como esto:



Conclusión

Después de todo esto no es tan dificil, ¿verdad? Esta guía ha demostrado mi manera de pintar NMM, y posiblemente haya maneras mucho mejores de pintarlo, pero pienso que te he ayudado a entender la técnica mejor. Si quieres aprender mas, mira miniaturas pintadas con esta técnica (CoolMiniOrNot es el mejor lugar para hacerlo). Así es como yo he aprendido mucho.

No te he dicho todo sobre NMM en esta guía y tal vez incluso pudiera haberme olvidado algo importante, así que puedes enviarme un correo a thetook@gmail.com si tienes alguna duda sobre algo.

¡Gracias por leerme!

Nota de traductor: Si vas a mandar un correo, recuerda que Took habla realmente en inglés.

Autor: Peregrin Took
Fuente: The One-Ring
Traducción: Athros

La Energia que necesitas desede la manaña para recoger craneos para Khorne

El Escogido de Khorne
Traducción by Luis Arlegui

Iaoth, llamado el Destripador, veterano de incontables batallas a lo largo de la Guerra Interminable, se enfrentaba a su peor miedo una vez más. Su armadura brillaba gloriosamente gracias a los milenios de cuidadoso pulido, el favor de Khorne y los innumerables litros de sangre que Iaoth había derramado sobre su superficie en el curso de diez mil años de masacre sin fin. De hecho, Iaoth no podía recordar la última vez que se liberó de la concha granate de su armadura, si es que alguna vez lo hizo. ¿Cuántos siglos han pasado desde la última vez que se dejó rendir por el sueño?, ¿cuántos eones desde la última vez que se dejó llevar por las delicias y debilidades de un mortal común?

En el interior de un casco adornado con cuernos, que podía muy bien formar parte ya de su propio cráneo, Iaoth apretaba los dientes mientras esperaba turno en la larga fila que formaban sus hermanos de armas. Sus sentidos, aumentados artificialmente por el casco, examinaban la inmensa capilla que ocupaba más espacio en el transporte estelar del que le hubiesen permitido las inciertas leyes del universo físico. De la boca de la enorme calavera situada sobre el altar de granito negro surgía un chorro de sangre hirviente que salpicaba y se encharcaba en la superficie del altar antes de que la sedienta roca lo absorbiese. El olor de la sangre caliente, combinado con el temblor originado por los titánicos motores que impulsaban la nave, encendían los hipersensibles sentidos de Iaoth.

Conforme la línea avanzaba, la inmensa figura de Adonai, El Escogido de Khorne se hacía más clara, con la bruma roja arremolinándose a su alrededor. De por sí una criatura enorme, el Señor del Caos estaba cubierto de huesos enrojecidos que se rumoreaba procedían de los cuerpos de aquellos a los que el héroe había destruido en combate con sus manos desnudas. En un puño masivo sostenía invertido el cráneo de un capitán de los Puños Imperiales, abatido hacía diez milenios ante las puertas del palacio del imperial tirano.

Uno a uno, los Devoradores de Mundos introducían sus manos cubiertas con guanteletes en el cráneo y extraían una esquirla de hueso. Uno a uno, aullaban con aprobación ante el resultado y se unían al resto junto a la fuente de sangre.

Después de una eternidad, que podría haber sido en realidad unos pocos minutos, Iaoth se acercó a Adonai, quien le ofreció el cráneo con una cruel sonrisa. Iaoth apretó los dientes una vez más, hasta que sintió que sus mandíbulas sin duda estallarían por la presión. Con cuidado de no mostrar su miedo frente a éste, el siervo más honrado de Khorne, introdujo su mano en el cráneo y aferró una esquirla de hueso. Con el empuje de su voluntad templada por los milenios, Iaoth se obligó a sacar la mano y exhibió su contenido: una astilla ósea... y la runa ensangrentada inscrita en ella.

Al unísono, la visión, sonido y olor de la capilla se desvanecieron de la consciencia de Iaoth. La rabia sangrienta que había sido su fiel compañera fue reemplazada instantáneamente por un frío helado y una sensación reptante que ascendía desde su vientre. Por un instante, se tambaleó, recuperándose justo a tiempo de evitar caer sobre el hermano de armas que le seguía en la fila.

¿Cómo había ocurrido?, ¿qué había hecho para irritar al Señor Oscuro?, volviendo en sí, desenvainó su espada sierra y la activó en un fluido movimiento practicado en diez mil años de uso continuo. Invirtió torpemente la hoja y dirigió los centelleantes dientes del arma hacia su propio torso blindado.

- ¡¡Sangre para mi Señor Khorne!!- aulló, las palabras atropellándose en su boca en un rugido casi ininteligible. Cuando los dientes de la antigua espada empezaban ya a morder el plastiacero de su placa pectoral, manos acorazadas sujetaron sus brazos y detuvieron el progreso de la espada. Un hermano de armas intentó sujetar la espada por la parte plana de la hoja, rebanándose un par de dedos en el intento. El hermano de armas rió suavemente mientras la sangre carmesí goteaba de su guantelete.

Preso entre dos de sus compañeros Devoradores de Mundos, Iaoth gritó su rabia al techo de la capilla -¡¡Gran Khorne!!, vivo para matar en tu nombre, ¡ traeré cráneos innúmeros para tu trono del temor!, ¡mataré a cientos en tu honor!, pero por favor reconsidera...

Moviéndose hacia delante, el gigantesco torso de Adonai eclipsó su visión. Con un movimiento rápido como el rayo, el Señor del Caos golpeó de revés el rostro-casco de Iaoth. El cráneo del Puño Imperial rodó por el suelo liberando su carga de astillas de hueso.

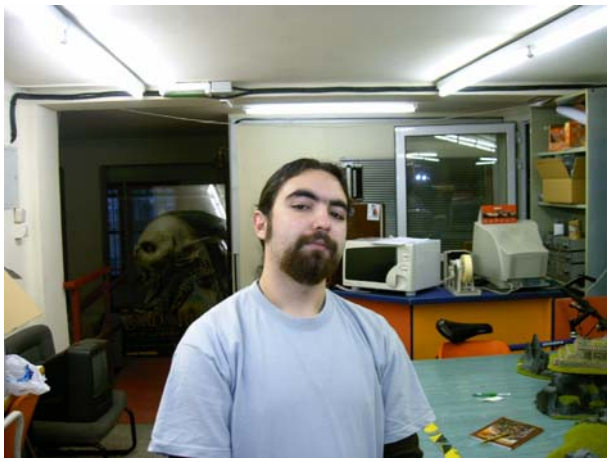
Mientras Iaoth se hundía en su miseria, su cabeza resonando todavía por el golpe, el Escogido de Khorne lo aferró por uno de los cables de su armadura y lo acercó hacia sí. La rabia se drenó de nuevo de su espíritu cuando los helados ojos del Señor del Caos se fijaron en los suyos.

- Todos estuvimos de acuerdo en someternos a la Lotería- dijo suavemente Adonai, su voz semejaba el sonido de costillas quebrándose, cráneos abriéndose- todos aceptamos el riesgo. Por la Gloria de Su ejército, y para permitir a los hermanos alcanzar al enemigo y verter su sangre, alguien ha de conducir el Rhino... y esta vez, Khorne te ha elegido a Tí."

INFORMES DE BATALLA

Partida Angles Oscuros Vs. Guardia Negra de Orinion (G.I)

Bueno, pues aquí estoy yo, Pepeman, Galathilion o como me queráis llamar...Mi lista, pues yo creo que es un poco dura contra la Guardia Imperial, pero bueno se ha de ganar...Me dijeron que pusiese exterminadores en el foro de la Catedral Oscura en el que posteo habitualmente, pero no tenia las peanas adecuadas para jugar con ellos, así que me tuve que aguantar...Bueno y ahora os dejo con este chaval.



Predator: Pues esta es la segunda partida que hago contra los A.O. de Galathilion, Hay que decir que la primera vez fue mucho mejor (aunque perdí...), pero por falta de material fotográfico decidimos postear otra.
Repetí lista a pesar de los consejos de incluir mas minis, lo habría echo pero no disponía de ellas...
Pasen y vean señoras y señores, espero que sea de su agrado!

LISTA ÁNGELES OSCUROS

- Reclusiarca-interrogador (Galathilion) 122 ptos
Retros, honores, pistola bolter y granadas frag.

- Dreadnought 150 ptos
Lanzallamas pesado y blindaje. Va en cápsula.

- E. táctica 249 ptos
(10) lanzallamas y sto con honores, testarudo y puño. Va en rhino con blindaje y humos

- E. táctica 205 ptos
(8) rifle de fusión, sto con honores, testarudo, puño y combi-fusión. Va en cápsula

- E. táctica 120 ptos
(6) rifle de plasma y cañón de plasma.

- E. asalto 206 ptos
(8) Sto con honores y puño

- Land speeder Ala cuervo 80 ptos
Con cañón de asalto y bolter pesado

- Land speeder Ala cuervo 80 ptos
Con cañón de asalto y bolter pesado

- E. devastadores 150 ptos
(6) 3 lanzamisiles

- Predator anhiltor 138 ptos
Bolters pesados, blindaje y humos

Total 1500 puntos

Lista Guardia Imperial

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Equipo
Cuartel General:										
Cptn Johannson	4	4	3	3	2	4	3	8	5+	Pistola Bolter, Espada Energía,G.F.
Comisario Zukov	4	4	3	3	2	4	2	10	5+	Pistola Bolter, Espada Energía,G.F.
4 Guardias Imp.	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	Cañón láser, 1 rifle de plasma, granadas de fragmentación.
Esc. Antitanque	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	2 lanzamisiles, 1 cañón láser, T. de primera
Esc. Apoyo	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	3 Bolters pesados, T. de primera
Esc. Mando										TOTAL: 278 p.
Teniente Clark	3	3	3	3	1	3	2	8	5+	P. de plasma, espada energía, Granadas frag.
Comisario Sergei	4	4	3	3	2	4	2	10	5+	Pistola Bolter, Puño de combate, G.F.
4 Guardias Imp.	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	Lanzallamas, 2 rifles de plasma, granadas de frag.
Pelotón 1:										TOTAL 149 p.
10 Guardias	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	Lanzamisiles, lanzagranadas
S. V. Illman	3	3	3	3	1	3	2	8	5+	Pistola láser, espada sierra
Pelotón 2:										TOTAL: 89 P.
10 Guardias	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	Lanzamisiles, lanzagranadas
S. V. Rogers	3	3	3	3	1	3	2	8	5+	Pistola láser, Espada sierra
Peloton 3:										TOTAL: 89 p.
10 Guardias	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	Bolter pesado, Rifle de plasma
S. V. Droc	3	3	3	3	1	3	2	8	5+	Pistola láser, Espada sierra
										TOTAL: 86 p.

Esc. Mecanizada:										Tropas endurecidas
10 Guardias	4	3	3	3	1	3	1	7	5+	Lanzallamas, granadas frag.
S. V. O'Brian	4	3	3	3	1	3	2	8	5+	P. de Plasma, Espada, granadas Frag.
Comisario Vasily	4	4	3	3	2	4	2	10	5+	Pistola bolter, Puño de combate, grandas de frag.
Elite:										TOTAL: 170 p.
3 Ogretes Gorb (Cabezadura)	4 4	3 3	5(6) 5(6)	4 4	3 3	3 3	2 3	8 9	5+ 5+	Destripador (+1F) (escuadra en Chimera) TOTAL: 110 p.
3 tiradores Ratling	2	4	2	2	1	4	1	5	5+	2+ impactar, 4+ herir
										TOTAL: 33 p.

	Frontal	Lateral	Posterior	Equipo
Leman Russ	14	12	10	Cañón láser, bolters pesados, B. Adicional, quitaobstáculos. TOTAL: 175 p.
Basilisk	12	10	10	Fuego Indirecto, bolter pesado. TOTAL: 125 p.
Chimera Gorb	12	10	10	Multiláser, Lanzallamas pesado, descargadores de humo, Blindaje adicional. TOTAL: 93 p.
Chimera O'Brian	12	10	10	Multiláser, bolter pesado, descargadores de humo, Blindaje adicional. TOTAL: 93 p.

Doctrinas: Esc. Ogretes, Esc, Ratlings, Tiradores de Primera, Tropas endurecidas, Formación cerrada.

TOTAL EJÉRCITO: 1500 puntos

¡EMPIEZA LA PARTIDA!

Bueno este fue el despliegue de los ejércitos, la batalla consistía en controlar los botines, marcados por los dados de color negro, se jugó en gamma y el primero en mover fue Predator.

Se tiró por la regla de los caídos pero no hubo nadie que supiese nada, para hacer que esta partida tenga un poco de sentido supondremos que los imperiales están defendiendo su planeta pero los AO saben que en el hay un caído, deben cogerlo como sea si los imperiales no colaboran recibirán su ira.

<u>Turno 1:</u>

En el primer turno Predator avanzo los Ogrotes cubiertos por el Chimera hacia las rocas del centro para llegar a uno de los puntos estratégicos que se encontraban tras ellas. Al principio de la partida acordamos que las unidades que estuviesen desde el inicio a 15cm de uno de los puntos estratégicos tendrían que haber movido al menos una vez en toda la batalla, por lo tanto las escuadras que se encontraban en las ruinas movieron levemente para que contabilizaran al finalizar la partida.
La fase de disparo empezó por el Basilisk, que alcanzó a la escuadra de asalto matando a uno de los marines con retroreactores, que estaba justo al alcance

mínimo del arma. También disparó las escuadras de armas pesadas contra el rhino causándole un resultado de aturdido en un superficial. El Leman Russ movió lateralmente para disparar a la escuadra de marines que se encontraba en la colina y ocasionó una baja.

Galathilion movió su rhino cerca de las rocas del centro y desembarcó las tropas tras el, Galathilion y sus compañeros en retros se situaron tras los hermanos marines tácticos. El tanque Predator pasó su chequeo de terreno difícil y se colocó en la colina listo para disparar, los land speeder se cubrieron con las rocas y con la colina cada uno.

En la fase de disparo los devastadores volaron por los aires el chimera del comisario Vasily (estarían un rato aturdidos) y los land speeder, el tanque Predator y la escuadra de la colina causaron estragos en las tropas de las ruinas, pero la fiel Guardia imperial no retrocedió.

Turno 2:

En el segundo turno de Predator no se produjo movimiento alguno y en la fase de disparo inmovilizó al rhino con la escuadra de armas antitanque, la de mando y la de armas pesadas, también las escuadras de las ruinas aturdieron los dos land speeder, que aun siendo del Ala cuervo no pudieron esquivar los precisos disparos, el predator resultó acobardado por el Leman Russ y el Basilisk causó otra baja a la escuadra estacionada en la colina, El chimera y los ogretes avanzaron decididamente y el tanque disparo a la escuadra táctica, a la que le causó unas cuantas bajas, también mató otro marine en la escuadra de asalto, pero la testarudez de los ángeles oscuros los dejó inamovibles.

Galathilion movió ante los ogretes con la intención de cargarles más tarde, la escuadra táctica se puso ante el chimera que les había disparado y en ese mismo turno cayeron las dos cápsulas, la escuadra táctica se dispuso a disparar al

lateral del Leman Russ y el dreadnought se puso ante las ruinas, cosa que después lamentaría...Los land speeder no podían moverse y el Predator se escondió tras la colina para no ser disparado debido a su aturdimiento.
En la fase de disparo, la escuadra táctica que había caído de los cielos destruyó el Leman Russ con la combinación de sus armas de fusión por el lateral de este, el dreadnought disparó a la escuadra de mando pero nadie huyó del campo de batalla. En la fase de asalto el capellán Galathilion asaltó a los ogretes junto con sus hermanos y los aniquiló, aun con el riesgo de ser disparado continuó hacia delante y la escuadra táctica que se había situado ante el Chimera cargó, pero falló al intentar destruir el blindando.

Turno 3:

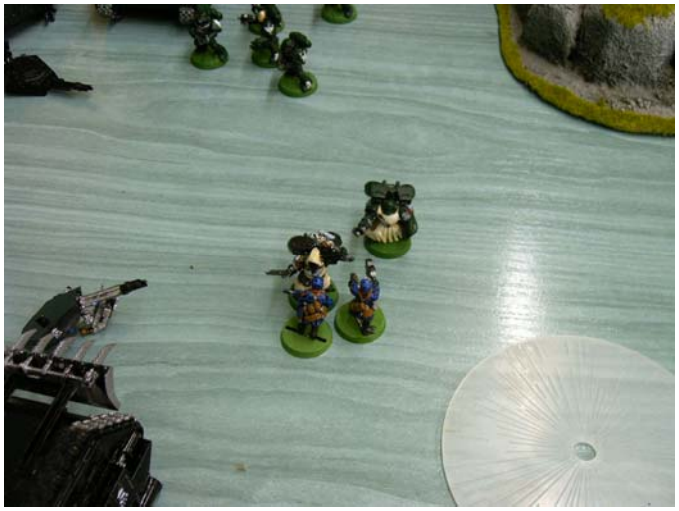
Predator empezó su turno moviendo la escuadra del comisario Vasily ante la del capellán Galathilion y el chimera de los extintos Ogretes se apartó para que la escuadra táctica pudiese ser disparada y activo los descargadores de humo. Estos fueron los únicos movimientos que se produjeron en su fase.
La escuadra de los Bolters pesados disparó a la de Galathilion causando una baja, la escuadra de armas antitanque y la de Cuartel general dispararon a la escuadra táctica, eliminando un par de marines. En las ruinas los valientes guardias imperiales descargaron toda la furia de sus armas contra el anciano dreadnought que aguanto todos los disparos menos el de un decidido soldado que con su rifle de plasma, este consiguió hacerlo explotar. El basilisk disparó al Predator pero el proyectil debería de ser defectuoso ya que el tanque salió intacto.
En la fase de asalto el valiente Vasily decidió enfrentarse a Galathilion, el capellán no tubo problemas para acabar con este, y el resto de los marines de asalto eliminaron a 3 Guardias más. Pero aun así la escuadra mecanizada acabó con dos marines y aun habiendo perdido el combate la furia de estos guardias era tan grande que no huyeron.

Los Ángeles Oscuros movieron los land speeder de manera que estuviesen un poco cubiertos pero que sus cañones de asalto pudiesen causar estragos, el Predator salió de su aturdimiento y se colocó de nuevo en la colina y las dos escuadras de marines tácticas se abalanzaron contra las escuadras que tenían más próximas.

En la fase de disparo los land speeder, los marines tácticos de la colina y el Predator dispararon contra las escuadras de las ruinas, pero aun con el intenso fuego los guardias imperiales no se movían. La escuadra de Devastadores con Lanzamisiles situada en el bosque de la parte superior consiguió destruir el Chimera a pesar de poder conseguir sólo impactos superficiales.

En la fase de asalto Galathilion y su sargento continuaron matando los Guardias imperiales de la Escuadra Mecanizada y los marines tácticos de la cápsula asaltaron a una de las escuadras de infantería haciéndola huir, luego consolidaron en las ruinas.

Los marines tácticos consolidan su posición en las ruinas, después recibirían una terrible furia de disparos por parte de los Imperiales.



Los valientes guardias imperiales de la escuadra de O'Brian aguantan ante la ira del capellán interrogador Galathilion.

AQUÍ TENEMOS AL SOLDADO QUE ABATIÓ AL ANCIANO DREADNOUGHT.

TURNO 4:

TODO PINTABA REALMENTE MAL PARA LA GUARDIA NEGRA, SABÍAN QUE LA BATALLA YA TENÍA UN CLARO VENCEDOR, PERO ESTABAN DISPUESTOS A CAUSAR EL MÁXIMO DAÑO POSIBLE...

LA FASE DE MOVIMIENTO DE PREDATOR FUE INEXISTENTE Y ESTE PASÓ DIRECTAMENTE AL DISPARO.
PARA EMPEZAR, EL BASILISK EFECTUÓ UN DISPARO QUE FINALMENTE ACERTÓ Y ELIMINÓ EL TANQUE PREDATOR DE LOS MARINES, LA DEFLAGRACIÓN TAMBIÉN ACABO CON UN HERMANO DE BATALLA QUE SE ENCONTRABA DEMASIADO CERCA. EN LAS RUINAS DE LA PARTE

inferior, todas las unidades que quedaban decidieron acabar a disparos con la unidad que había destruido al Leman Russ, de ese modo el fuego combinado de rifles láser, pistolas láser, pistola bolter y un lanzamisiles acabó con cuatro marines, quedando solo dos. Las bajas podrían haber sido más si no se hubiera sobrecalentado el plasma que tenía en las ruinas por una tirada de doble uno, además el sargento falló su chequeo "no queda nadie más" y se retiro de la batalla.
En el otro lado del tablero la unidad anti-tanque y la escuadra de C.G. dispararon contra la escuadra táctica que tenían enfrente, eliminándola con su mortal cruce de fuego pesado.

Para los AO las cosas pintaban muy bien y solo les quedaba limpiar el tablero de enemigos, aunque la victoria era suya por que solo había una unidad de la Guardia que podía puntuar, y esta era el C.G., todas las demás fichas de botín estaban bajo control de los marines, o lo estarían en los últimos turnos.
De ese modo la escuadra táctica situada en la ruinas y que no se había retirado, debido a las bajas, avanzo hacia los guardias que la habían castigado duramente en el turno anterior, estaban dispuestos a saldar cuentas.

En el centro, el capellán y su sargento de asalto ya habían acabado con lo que quedaba de la escuadra mecanizada que los había retenido por un par de turnos, de tal modo que decidieron efectuar una carga contra las posiciones de los bolters pesados, Galathilion demostró ser un formidable combatiente y el solo eliminó dos peanas de bolter pesado, los guardias ni siquiera pudieron herir a los terribles AO, y los dos supervivientes pasaron al más allá por el puño de combate del sargento veterano de asalto, en su movimiento extra por aniquilar la unidad enemiga, el capellán y su compañero se situaron pegados a las ruinas del Chimera de los ogretes, listos para cargar contra el Basilisk en el turno siguiente.
Durante la fase de disparo, los Landspeeders y la escuadra con el cañón de plasma concentraron su fuego sobre el pelotón de guardias que había casi intacto en las ruinas, la tormenta desatada diezmó tanto a la unidad que los únicos supervivientes, el la lanzamisiles y su cargador, huyeron, pero no lograron llegar al borde por que la tirada fue muy baja.

En esa misma zona, la escuadra de marines cargó contra el Comisario Sergei y el superviviente con rifle de plasma, el combate fue corto y brutal, aprovechando el movimiento extra por vencer el combate anterior, los marines no tuvieron problemas para trabarse con las dos solitarias figuras que habían escapado recientemente de su tiroteada y masacrada escuadra, por segunda vez el combate fue breve y los guardias no sufrieron demasiado a manos del sargento marine.

Turno 5:

La Guardia Negra no tenia nada con que mover, de ese modo el Basilisk solo pudo disparar a la escuadra con el Cañón de plasma situada sobre la colina, en el centro del tablero, pero el proyectil se desvió sin causar ninguna baja.

La Escuadra antitanque disparó contra la escuadra de devastadores en el bosque, pero su descarga no causó ninguna herida a la unidad de marines.

La escuadra de C.G. no disparó ya que no tenía a ningún objetivo a la vista.

Por el contrario, los AO movieron sus Landspeeders hacía lo único que quedaba de los imperiales, y el Capellán se movió para situarse a distancia de carga del Basilisk.

En la siguiente descarga de disparos, entre los bolters pesados de los Landspeeders y los misiles de la escuadra de devastadores, consiguieron eliminar las tres peanas de armas pesadas que quedaban.

Galathilion declaró su temible carga y el Basilisk quedó destripado por su espada de energía. Ya solo restaba el C.G. de la Guardia...

Turno 6:

Como ya no quedaba prácticamente nada en pie, el Capitán Johannson se preparó para su inminente final, ordenó a su unidad descargar toda su fusilería sobre el monstruo con servoarmadura verde oscuro, que tenían prácticamente encima, pero solo consiguieron arrancarle una herida.

Como era de esperar, el capellán se lanzó contra el C.G. con su espada en alto...

Pero otra vez más se dio buena muestra de lo que realmente era ser un capellán marine, el Capitán Johannson no tuvo nada que hacer ante tal furia desatada... y los dos marines acabaron rápidamente sin sufrir ninguna herida por el contra...

al fin todo había acabado y los Ángeles Oscuros habían obtenido una masacre espectacular, además tenían bajo su control 4 de las 5 fichas botín del tablero...

sin duda habían dado su merecido a la Guardia Negra de Orinion.

Momentos de la partida:

Galathilion, una auténtica picadora de carne, se pone a cubierto tras eliminar a una unidad de ogretes, una escuadra mecanizada y tres bolters pesados... pero no serían sus únicas víctimas antes del fin.

Sin duda fue el personaje de la partida.

unidad de 3 Ratlings. Aunque en partidas anteriores habían dado mejor resultado, en esta no hicieron prácticamente nada, las servoarmaduras fueron demasiado para ellos...

y acabaron aniquilados por el bolter de asalto del Rhino.

Aquí pondremos punto y final a la partida, realmente disfrutemos mucho ambos jugadores, y sin duda aprendimos cosas interesantes, unos más que otros...

Esperamos que disfruteis de este informe tanto como nosotros, saludos!

Galathilion & Predator

Taberna

***En este número tenemos en exclusiva una entrevista con David Rodríguez ganador de* 9 goldens y una matademonios además de unos cuantos trofeos menores y de pìntar el landRaider de Maximus de los ultramarines:**

¿Qué tal fue tu experiencia en GW de Inglaterra? Cómo es el ambiente de trabajo allí?

La verdad es que trabajar en las oficinas centrales de GW es el sueño de la mayor parte de los aficionados a este mundo. Yo tuve la inmensa suerte de poder ver cumplido este deseo durante los dos años que estuve viviendo en Nottingham. La experiencia fue maravillosa (una de las mejores de mi vida, sin duda). Allí hice muy buenos amigos y conocí a gente encantadora.

El ambiente de trabajo dentro de GW es bastante distendido, pero siempre desde un punto de vista muy profesional. Todo el mundo está siempre dispuesto a echarte una mano, los escultores no tienen problema alguno en enseñarte sus futuros trabajos, y en general todo el mundo intenta que te sientas lo más cómodo posible. La empresa como tal está muy bien gestionada desde dentro y la mayoría de las decisiones se toman tras estudiar mucho todas las posibles consecuencias, aunque en ocasiones puedan llegar a meter la pata.

¿Te adaptaste bien?

Sin ningún problema. Tuve una adaptación muy buena tanto dentro de la ciudad como con la empresa. Nottingham es una ciudad universitaria llena de gente joven de diferentes partes del mundo, por lo que la comunidad española era bastante grande y el ambiente muy agradable.

Por otro lado GW es una empresa muy cosmopolita con empleados de distintos países, así que están bastante acostumbrados a tratar con extranjeros (como era mi caso)

¿Cuál es tu miniatura favorita? Y la que menos te gusta?

Imposible elegir una favorita, aunque intentaré enumerar algunas (sin contar las de Forgeworld, que son las mejores):

WFB: Belakor, el nuevo Gigante...

W40k: Santa Celestina, Logan Grimnar...

LOTR: Sobretodo las de La Comunidad del Anillo

Tampoco puedo elegir la que menos me gusta, ya que hay muchas que no me gustan nada. Como los nuevos goblins

¿Cómo entraste a formar parte de la Games Workshop?

Es una historia muy larga así que intentaré resumirla.

Yo he estudiado Ciencias Ambientales y vi en la web de GW que necesitaban cubrir un puesto en del Departamento de Medio Ambiente en las oficinas de Nottingham. Así que envié mi curriculum (dentro del cual

mencioné los premios que había ganado en los Golden Demon). Un par de meses después me llamó el manager del Warhammer World (la tienda de las oficinas centrales) y me comentó que el jefe de medio ambiente le había entregado mi curriculum ya que necesitaba con urgencia a un pintor para la tienda (para las novedades y ejércitos) y que pudiera también impartir clase de pintura a clientes y trabajadores. A la semana siguiente estaba entrevistándome con él en Inglaterra y dos meses después nos mudamos mi novia y yo a la pérfida Albión.
Tras unos meses de pintor/profesor en el Warhammer World me propusieron trasladarme al 'Eavy Metal (el sueño de mi vida) ya que uno de los pintores (Seb Perbet) había pasado a ser modelista. No me lo pensé y acepté el cambio.
Y esa es a grandes rasgos la historia. Espero no haberos aburrido mucho.

¿Trabajas solo con material GW/Citadel o usas pinceles y/o pinturas de otras marcas?
Hombre, el hecho de que ahora esté trabajando para Miniaturas Andrea me proporciona mucha accesibilidad a materiales de otras marcas.
En cuanto a colores los que más me gustan son Citadel y Vallejo, aunque ahora mismo estamos reformulando la nueva gama de colores de Andrea y van muy bien. Y para los pinceles uso Winsor&Newton Series 7, son muy caros pero muy buenos y duraderos

¿Tuviste a alguien que te introdujera en el Hobby o iniciaste este camino tu solo?
Un amigo mío del colegio me habló de una empresa inglesa que había sacado un juego de fútbol americano en el que orcos, ogros, elfos y enanos que se daban de leches. A mí eso me pareció cuanto menos peculiar, así que me llevó a una tienda de Madrid donde vendían esas figuras (la famosa Alfil) y me compre dos ogros para pintarlos. Y desde entonces.....

¿Pintas miniaturas solamente de Games Workshop en tus ratos libres o haces otros tipos de fantásticos o incluso históricos?
Para mis ratos libre prefiero pintar figuras de GW, para preparar futuros Golden Demon.

¿Cual es tu artista favorito de la GW? (escultor, ilustrador, pintor,...)
Me quedo con tres: Jes Goodwin (creador de los Marines espaciales, escultor de las mejores piezas de GW y un tipo encantador), Mark Gibbons (el mejor ilustrador que ha tenido GW en su historia) y Mike McVey (el creador del estilo de pintura de GW y gran profesional).

¿Que técnicas sueles emplear?
Puf! De todo lo que te puedas imaginar. Aerógrafo, veladuras,

pincel seco, óleos, aguadas..... Lo importante es saber combinar todas para crear el resultado deseado.

¿Como veía antes y como ve ahora tu circulo mas intimo de gente (amigos, pareja, familia) lo que es ahora tu hobby-profesión?

Nunca he tenido problema con eso. Mis padres siempre se han tomado esto como un hobby muy importante para mí y me han respaldado en las decisiones que he tomado al respecto.

Y en cuanto a mi novia ella se encontró con esto de sopetón, sin saber el mundo que había detrás de ello ni todo lo que movía. Ella también me ha apoyado muchísimo y es consciente de lo importante que esto es para mí.

Háblanos de la miniatura que presentaste al GD italiano

La figura que presenté al GD italiano es un gigante sin apenas conversiones. Mi nivel "modelístico" es bastante bajo así que me ciño exclusivamente a cortar y pegar y alguna que otra aplicación de masilla en mis figuras.

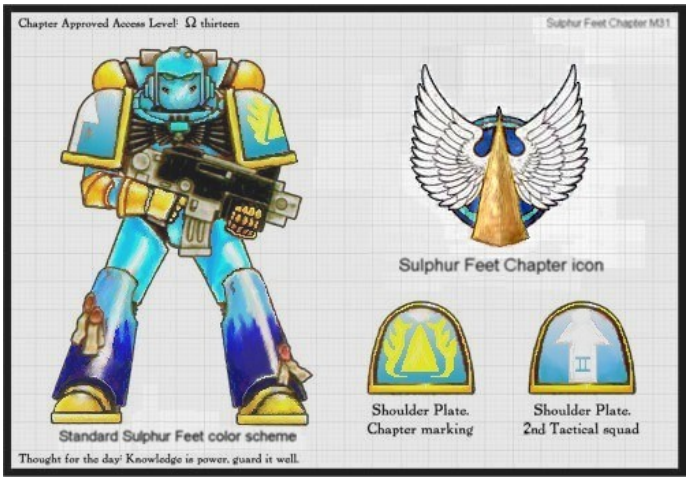
Estoy bastante contento con esta pieza ya que es mi primera prueba con aerógrafo en una figura de gran escala y realmente el resultado lo considero bastante bueno. Al final quedo plata en la misma categoría que la figura que ganó la espada (un Belakor de Francesco Farabi).

Os mando las fotos para que le podáis echar un vistazo más de cerca.

De todos modos os anuncio que en el número de marzo de la revista Figure International habrá un artículo de ocho páginas sobre la pintura de esta figura.

Muchas gracias por todo David

PARA TERMINAR EL ARTICULO DE LOS "PIES DE AZUFRE" DE IDAEL:



Mi ilusión venía desde hace unos pocos años, poco antes de la 4º Edición de Warhammer 40.000, por aquel entonces, yo había empezado en el mundillo de Warhammer, con Altos Elfos. Pero al ver que el universo de W40k era más grande, me atrajo mas, ya que lo que me encanta es el trasfondo, y aquí no tenía límites. No es lo mismo 1 planeta, que 1 millón, para que nos entendamos. También me

atrajo en parte, la manera de jugar, que para mi era más sencilla, tb jugaba con ESDLA. Así que ya elegido el mundo, tenía que elegir el ejército. Decidí marines espaciales, porque a parte de "venir en la caja", también eran "Los mejores del Emperador", y sobretodo, la organización, me encantaba la organización. Como bien veréis hice tablas para las Compañías completas, y todo lo de los rangos. Mi idea era crear un Capítulo de Marines al que pudiera llamar Mío. Lo primero era elegir un nombre, me encantó el de los Ángeles Llameantes, pero ya estaba cogido, y el esquema de color que tenía en mente también. Así que pensé un nombre, y viendo que había: Manos, Puños, Garras, Cráneos...pos digo, pos yo Pies (igual viene un poco de q soy velocista, jeje). Así que pensando en los pies de Hermes, las alas, la llamas de velocidad, pos digo algún elemento relacionado con el fuego. Y lo vi, Azufre, que despide una llama azul, a parte que los desiertos sulfurosos aparecen más de una vez en los campos de W40k, así que las

partes prominentes de las miniaturas decidí pintarlas de amarillo, y las llamas que salen de los pies y ocupan todo el cuerpo, del azul del azufre, curioso parecido con Iyanden. Y nada mejor para un planeta que desiertos de Azufre, mi ilusión era crear a uno de los Primarcas, un proyecto que esta en proceso, es que el Bachiller quita tiempo, como GW siempre deja partes abiertas para nuestra libre creación, pues decidí llamarle Uriel, el Arcángel del Fuego, un nombre que siempre me a gustado. Bueno, y si lo juntamos todo con la Historia Borrada, algo que supongo por lo que mi Capítulo nunca será aceptado en GW, al menos en esta parte, que se puede omitir. Sería todo un puntazo que me dejaran poner un nuevo primarca, jejeje! Bueno al menos la Historia concuerda, y un archienemigo que siempre tienen casi todos los capítulos, y dije pues al lado del Maelstrom, y el Caos. Y ya

estaba, faltaba pulir algunos detalles, pero las ideas generales estaban para mi capítulo. Los Pies de Azufre (Sulphur Feet).

Galería de imágenes:

El tambien lee la Telaraña