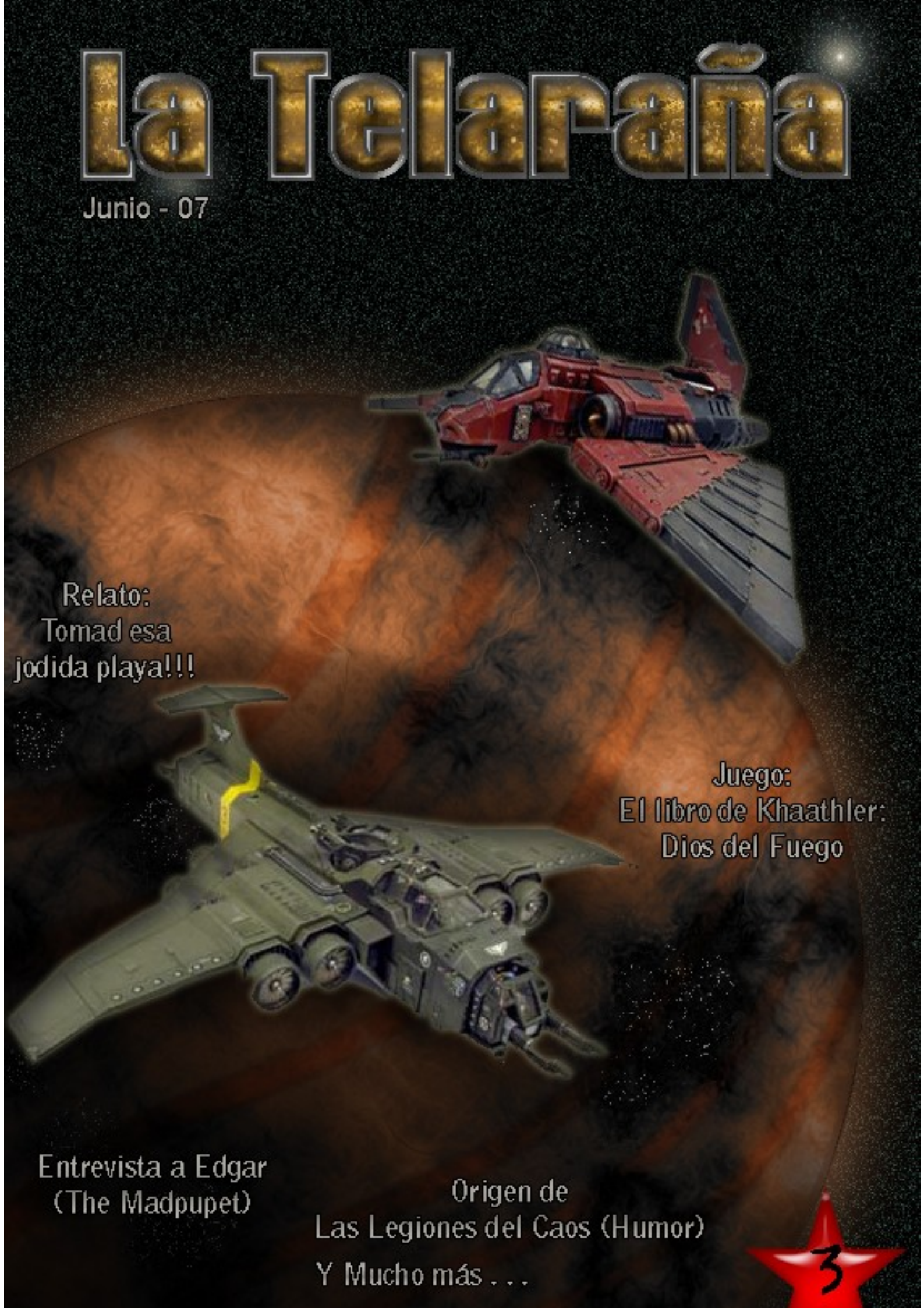
La Telaraña

Junio - 07



Relato:
Tomad esa
jodida playa!!!

Juego:
El libro de Khaathler:
Dios del Fuego

Entrevista a Edgar
(The Madpupet)

Origen de
Las Legiones del Caos (Humor)

Y Mucho más . . .

Indice

Editorial.....3

Relatos (TOMAZ EZA JODIDA PLAYA!!!).....4

Trasfondo (Criaturas de la Disformidad y Nabis Nobilite).....11

Juego (Los SAD y EL LIBRO DE KAATHLER).....17

Taller.....25

Informe de batalla (Templarios Negros Vs. Biel Tan (Eldars).....30

Taberna (entrevista a Edgar The Mad Puppet).....40

Humor.....42

EDITORIAL

Ahora que los usuarios de la Biblioteca Negra estaban deseosos del siguiente número de la Telaraña, nosotros lo demoramos, por eso he de pedir disculpas por esta larga espera; os lo aseguro que merecerá la pena. La comunidad sigue creciendo y con ella nuestras ganas de meter mas material, de inovar, de hacer pasar un buen rato a todos los que amantes de este gran hobby, de ... En conclusión, gracias a todos los que hacen que esto sea posible (que no son pocos).
Un saludo, J.

Personas que ha hecho posible este número: Mph2 y Agramar.
Colaboraciones: Sidex, Harrison, Aertes, Edgar, Elkartzut y Elvith.

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 otros países del mundo. Usado sin permiso. No pretende ser una afrenta a su posición. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios.

TOMAZ EZA JODIDA PLAYA!!!

El olor en la barkaza era realmente desagradable incluso para un orko.
El ambiente por fuerza se tenía que viciar cuando se juntaban tantos sucios tipejoz como estos juntos en un lugar con tan poca ventilación. Para colmo, a alguno de esos puerkoz se le había escapado una ventozidaz y un par de kanijos ayudantez que pululaban por el fondo de la barkaza
se habían puesto a vomitar de asco. Era repugnante.

Grog "Mano Negra" Muelerk era el Jefe en esa unidad de deskuartizadorez
veteranoz Goff que se disponían a alcanzar la playa. Era el más fuerte y el más grande de todos ellos por lo que le respetaban y obedecían.
Sospechaba que tarde o temprano tendría que jugarse las castañas con ese kabrón de Skar, el zargento de la unidad, que era una mala bestia sin
entrañas... pero hasta entonces era a él a quien le seguirían hasta la muerte.

Las manos le temblaban. Siempre sentía esa sensación de euforia y sobre-excitación antes de cada combate. Casi ya saboreaba el placer de incrustar su rebanadora sobre los sesos de uno de esos debiluchoz Cadianos.

Observó a sus orkos. Sus miradas de asesino, la respiración entrecortada, la manera con la que sujetaban con fuerza sus hachaz o sus piztolaz...
¡todos sentían lo mismo que él!! En ese momento los odió con todas sus fuerzas... no dejaría que esos perros llegaran antes que él a repartir golpes, tendría que ser ágil, que moverse con rapidez.
¿y si no quedaban debiluchos vivos cuando él llegara?? esa idea le aterró.

Con dificultad abrió su abollada kantimplora llena de ese brebaje que había preparado ese vicioso de Cardhunk. Le pegó un buen trago que le quemó la garganta, pero se sintió mejor. Seguro de si mismo y de que llegaría el primero. La barkaza se mecía sobre las olas del mar... ¿o era su cabeza bajo los efectos del brebaje?? ya daba igual, el momento se acercaba. El sonido de las explosiones retumbaba cada vez más fuerte.

Como confirmación alguien berreó "DEZPEJAZ LA RAMPA BAZTARDOZ!!! EZTAMOZ
LLEGANDO!!!"

Una explosión extremeció la barca, el agua de mar calló como lluvia sobre la
cabeza de los guerreros. Algunos rezaban a Gorko y Morko para que les permitieran
disfrutar de un buen combate ese día.

Era el momento. Grog trató de transmitir sus últimas órdenes antes del combate, consciente de que, en ese momento, muy poquitos iban a prestarle atención.
"Dos hileras chicoz, avanzaz con dezición y ebitaz loz embudoz de mortero!!!"
"RECORDAZ INÚTILEZ!!! ZINKO ORKOZ EZ UN CHOLLO, UNO EZ TIRAR MUNIZIÓN!!! -
Graznó Skar. Grog se preguntó si Skar era consciente de que prácticamente ninguno de estos guerreros distinguía la diferencia entre uno y cinco. Añadió:
"KE NO UZ ENTRE ARENA EN LOZ AKRIBILLADOREZ PEZADOZ!!! NOZ VEREMOZ EN LA PLAYA, MAMONEZ!!! El ÚLTIMO KE LLEGUE EZ UN APEZTOZO ELFO Wulghé!!!

Tal y como se abría el portón todos los orkos de la barkaza se precipitaron adelante. La primera fila de orkos fue acribillada por los bólters pesados nada más asomar el hoziko. Sus cuerpos bloquearon la salida y los demás se atascaban en la rampa.

Los proyectiles llovían a su alrededor. Habian ido a caer justo en frente de uno de esos malditos bunkers con un enfilado perfecto respecto a ellos.
La situación no era en absoluto divertida para el Jefe Grog.

TOMAZ EZA JODIDA PLAYA!!!

"SALTAD POR LA BORDA!!!" Gritó mientras se lanzaba al agua. Había olvidado que no sabía nadar y un hilo de pánico se apoderó de él. Observó a algún gretchin hundirse arrastrado por el peso de la carga que transportaba. Otros orkos se vieron obligados a deshacerse del armamento que los arrastraba inexorablemente al fondo. Las balas silvaban a su alrededor, uno de los veteranos fue agujereado y su viscosa sangre enturbió el agua con el oscuro tono verde característico.

Grog se sintió estúpido al darse cuenta que con sus 3 casi metros de altura tocaba suelo y tan sólo le cubría hasta la barriga.
Pensó que ya había perdido demasiado tiempo en tonterías y trató de avanzar con rapidez, pero su gran cuerpo no se movía con agilidad dentro del agua.

A su lado uno de los orkos jóvenes nadaba con habilidad.
Grog le agarró del peskuezo para impulsarse y el joven le miró con malestar y sorpresa.
Una bala de bólter le rebentó el pecho y su cara se tornó algo así como de extreñimiento, hecho que desagradó profundamente a Grog, que soltó al chico y siguió torpemente hacia la orilla.

Al salir del agua Grog se parapetó tras un gran obstáculo de metal que sobresalía como una espina de la arena de la playa. Los putos cadianos los habían colocado ahí para dificultar el desembarco de los karros de guerra y de los blindadoz zakeadoz.
Grog miró a su alrededor tratando de recuperar el aliento.
La playa era un infierno. El ruido de los bólters y de las explosiones lo envolvía todo.
Decenas de cuerpos yacían en la arena.
Algunos kanijos y orkos menudos se apretaban gimoteando tras los obstáculos con el estúpido propósito de protegerse de los proyectiles enemigos.
Grog admiraba los bólter pesados casi tanto como su propio gran akribillador.
Menudos gujeroz tan gordoz eran capaces de hacer en los cuerpos de los chicoz.
Una gran bola de fuego consumió a un grupo de zoldadoz cuando uno de esos proyectiles hizo estallar el kemakema de su chapuzaz, que corría junto a ellos. De una de las barkazas salían orkos ardiendo vivos por idéntico motivo. Grog sabía que no era buena idea correr junto a un achicharrador cuando te lo hacías bajo fuego intenso.

Por lo visto, esos putos descerebrados, no lo tenían tan claro. Algunos, avanzaban disparando a discrección, ignorando el hecho de que lo hacían envueltos en llamas.
Un orko muy gordo buscaba algo entre los cuerpos ignorando las explosiones y las balas enemigas. Se agachó y fue entonces cuando Grog se percató de lo que buscaba. Era su propio brazo izquierdo. Cuando lo recogió se lanzó al asalto vociferando, únicamente armado con su miembro mutilado. Grog no creía que iba a llegar demasiado lejos.

Las explosiones hacían retumbar el suelo violentamente. Por doquier, los orkos salían despedidos al ser alcanzados. Los guerreros vacilaban en su avance.

Grog seguía sin divertirse en absoluto... más bien se sentía notablemente cabreado.

Un gran casco con unos Grandes Cuernos llegó flotando a la orilla, junto a Grog. Algún jefazo lo debía haber perdido en la orilla, pero Grog consideró que eran los dioses quienes se lo enviaban para que liderara a los verdes hacia la victoria. Con solemnidad se lo calzó en su inmensa cabezota, los sesos de su antiguo dueño le chorrearon por la cara. Ni se percató.

Un berrido histérico y chillón le sacó de sus reflexiones... "ZENYOOOOR!!! ¿KÉ HACEMOZ AHORA, ZEÑOOOOR???" Joder, era uno de esos nuevos reclutaz de la 101 y sus chillidos le daban a Grog dolor de cabeza. Un crujido seco apagó sus gimoteos cuando le incrustó el puño en el kareto.
Sin embargo, este desagradable incidente, reactivó las débiles conexiones neuronales del jefe orko y escudriñó la playa en busca de Skar. Ese puerko le llevaba varios metros de ventaja y se disponía a avanzar hasta la siguiente cobertura.

TOMAZ EZA JODIDA PLAYA!!!

"SKAR!!! ORKO TRAIDOR!!! SAKA A MIZ ZOLDADOS DE LA ARENAAA!!! - Bramó Grog.
skar le devolvió una mirada de odio e inmediatamente gritó a sus guerreroz:
"¿VEIZ MI REPUGNANTE KULO, NENAZAZ?? PUEZ HARÉ KE ME LO LIMPIEZ KON LA LENGUA ZI NO ZOIZ KAPAZES DE ZEGUIRLO!!..." Todos los que lo oyeron, sin excepción, se pusieron en marcha con rostro de preocupación. Había que reconocer que ese zargento era bueno... la ostia de bueno. Grog se apuntó mentalmente que tendría que ajustar las cuentas con él si salían de esta.

Jadeando por el esfuerzo, consiguió alcazar al grupo que se había parapetado tras una gran cobertura...
"Vayamoz hacia el dike!!!, debemoz dezpejar para loz ke bienen detraz!!!"-Dijo Grog
"Yo no pienzo zeguir, esto es lo úniko ke noz zepara de la morada de Gorko y Morko!!!"
-gimió un desaprensivo.
Grog lo derribó de un hostión y le introdujo el kañón de su akribillador pesado dentro de las fosas nasales. Acto seguido se dirigió a todos con voz alta y profunda.
"Kada troso de ezta jodida playa ez un objetibo!! Zi os kedaix akí... EZ PARA MORIR!!!" y apretó el gatillo. Este gesto impresionó al grupo que avanzó con determinación entre los obstáculos, ignorando la lluvia de balas y las explosiones.

En su difícil avance alcanzaban restos de otras escuadras, orkos heridos, retales del frente de combate. Grog se dirigió a un chapuzaz que, arrodillado, manipulaba algo junto a otros dos kanijos grasientos.
"Deké unidad zoiz, zoldados??
"De la Nobena Dakkadakka, zeñor... eztamos instalando un puezto de mando!!"
Tratando de discernir lo que le había dicho el tipo, Grog se dió cuenta de que, los muy kapullos, habían cargado con un cajón de herramientas y algunos materiales hasta esa cobertura, con la que estaba callendo. En ese momento pensó en introducirle su propia taladradora vía rectal pero, al parecer, Morko estaba con él, infundiéndole conocimiento y tan sólo le asestó un patadón al cajón esparciendo todo el material por la arena.

"Koje un arma, maldito parásito... kiero ver komo mueves tu puta jeta hacia el enemigo..."
Ni siquiera había dado un paso cuando una explosión le lanzó por los aires. Trozos deformes de gretchin mancharon la armadura pesada de Grog. El chapuzaz cayó sin piernas a sus pies.
"Oh, miedda!!" - Masculló asqueado el gran orko - "UN MÉDIKOOO!!!" pidió. A veces Grog, se sorpredía a si mismo en su piedad y misericordia.
"ayúdameee..."- gorgojeó el zoldado. Grog no conseguía divisar ninguno de esos lokos doktores en el caos de la batalla.
Una voz rotunda llamó su atención.
"Apartad de akí, ezkoria!! Hay ke despejar el kamino para loz karroz. Dinamitaremoz ezte obstákulo... como todoz loz demáz"
La ira de Grog estuvo a punto de hacerle estallar la kabezota. Tuvo que contenerse para no degollar a aquel entrometido cuando se percató de que se trataba de un Gran Mek, al mando de una escolta de ingenieroz de élite. No le convenía meterse en líos con esos tipoz.

"Loz karroz se fueron a pike en el kanal, zeñor!!!" maskulló Grog, tragándose su mala leche.
"Zon lo úniko que kubre a nueztraz tropaz de ezoz malditoz bolters!!!"
"Pero llegarán maz!!! Debeiz largaroz de akí... ezto va a eztallar." Y tras conectar el detonador se largaron con viento fresco.
Grog también salió zumbando, arrastrando con él a aquel chapuzaz mutilado. Por sus cojones que aquel desgraciado iba a entrar en combate aunque fuera sin piernas.
"Por miz cojonez que vaz a entrar en combate incluzo zin piernaz, puto dezgraziado!!!" - es que, a veces, le funcionaba el cerebro con eco, joder.

TOMAZ EZA JODIDA PLAYA!!!

Otra explosión muy próximo le hizo morder el polvo. Se levantó con dificultad.
"Miedda, ezo eztubo zerca!!" En ese momento se percató que el chapuzaz que arrastraba era notablemente más liviano. Observó con disgusto que del zoldado tan sólo quedaba una solitaria zarpa sanguinolenta. Intuyó que en tal estado no supondría demasiada ayuda en combate, aunque claro, en el estado anterior tampoco lo iba a hacer, ni en el anterior... lamentó haberle ayudado y abandonó a la zarpa a su suerte.

Ahora se concentró en alcanzar a sus guerreros. Los dioses volvieron a bendecirle cuando una nutrida escuadra de tipoz duroz, con sus resistentes armaduraz pezadaz pasó corriendo junto a él. A duras penas, consiguió mantener el ritmo con ellos y, de esta manera, pudo atravesar, bien protegido y con rapidez, el último tramo de playa, hasta las dunas, donde los veteranoz se hallaban atascados por las alambradas y las minas.

Era allí, protegidos por la barricada de arena, donde se había formado un improvisado punto de reunión. Una gran hilera de dispersos supervivientes se apiñaban tras ella, aunque, de momento, el asalto a las trincheras y a los búnkers había quedado virtualmente abortado. La primera oleada había sido rechazada y los cadianos no habían sufrido prácticamente bajas. Gran cantidad de fuego intenso, silvaba sobre sus cabezas, castigando duramente a las tropas que, en esos momentos, trataban de desembarcar.

"Sargento skar!!!, rekonoce dónde diabloz eztamos???"
"En el lugar previzto... pero zomoz loz únikoz. Nadie eztá donde deberia... Zomoz putoz retalez... de la 101, de la nobena i de la compañia Waakka" - Respondió Skar con preocupación.
"Demaziado dizperzoz... no baztará"
Esporádicamente llegaba algún orko, entre ellos, un pequeño grupo de valiosos elementos, supervivientes, de la maltrecha unidad de dezkuartizadorez veteranoz goff, que habían quedado retrasados en el desembarco. Se alegró de poder contar con ellos en ese momento.
"Akí Ryven, jefe!!! Crackzon también viene para aká!!!
"Akí Merluk!!!"
"Akí Karpazo!!!, DeForrez eztá komo un kolador en la playa, Weirdz dijo que eztá en laz últimaz... ze kedó con él tratando de ayudarle"
Grog escudriñó la playa buscando a Weirdz, el puto matazanoz que ayudaba en su unidad.
Sin demasiada precaución yacía arrodillado al lado del cuerpo partido de Deforrez, con algo informe que parecía ser el bazo en la mano, concentrado tratando de averiguar cómo podía recolocárselo, ignorando los proyectiles que pasaban a su alrededor.
Ese jodido loko iba a conseguir que lo mataran.
Grog no quería verse privado de ningún miembro más de su escuadra, mucho menos de ese Weirdz que, si bien, era un maníako degenerado y un descerebrado, solía ser un tipo de lo más capaz a la hora de repartir golpes.
"Zakad a eze payazo de la playa" - Ordenó.
Un balazo le rebentó el bazo de DeForrez a Weirdz, poniéndole más perdido si cabe de ezpeza sangre orka y frustrándole de poder ejercitar sus discutibles conocimientos médikos. "HIJOZ DE LA GRAN PUTA!!! VOY A KAGARME EN VUEZTRA PUT...!!!" Tres fornidos veteranoz le inmovilizaron, y le arrastraron en contra de su voluntad hacia la barricada.
Muy cerca de ellos uno de esos chicoz duroz salía volando, triturado por una brutal explosión de cañón extremecedor.

Ajenos a todo eso, Grog y Skar discutían sobre la táctika a seguir...
"La zalida de la playa debe de zer por eze collado de ahí...¿o zerá por eze de allí??"
"NO, NONONO... creo que eza jodida colmena Empeztora eztá detraz de akellaz montañaz... la zalida debe zer eza..." Concluyó Grog. Habían decidido pasar a la acción.
¡RECOJEZ ARMAZ Y MUNIZIÓN DE LA ARENA, PUTOZ GANDULEZ!!!-Ordenó Skar. Algunos orkos que habían logrado alcanzar el parapeto, habían perdido sus armas por el camino y tenían que retroceder, si bien, las armas y municiones de la gran cantidad de caídos les facilitaron la búsqueda.

TOMAZ EZA JODIDA PLAYA!!!

"Donde karajo tienez tu akribillador, Ryven???"-Preguntó Grog.
"Lo perdí en el kanal... el muy kabron me arraztraba hazia el fondó"
"Puez mueve tu kulo y consigue uno de la arena, mamonazo."-Ryven salió por patas.

Un pequeño grupo de ingenieroz Hachaz Zangrientaz consiguió alcanzar la cobertura.
LLegaba la solución para atravesar aquellas malditas alambradas.
"TRAIGAN LAZ PÉRTIGAZ EZPLOZIVAZ!!!"-Rugió Grog.
"VAYAN PAZANDO LAZ PÉRTIGAZ!!!-Insistió Skar con una horrible mueca de satisfacción en su rostro.
Los ingenieroz se pusieron a trabajar en el lugar marcado por los veteranos.

"Llega Crackzon, Zeñor!!!"
"Vuelve Ryven" Golpeó un kargador en su casco, limpiándolo así de arena y lo colocó en su recién adquirido akribillador.
Crackzon era otro buen elemento...era uno de esos psikótikoz vacilonez del clan Luna Malvada. Desde que su unidad se apiñó a los dezcuartizadorez, siempre les había acompañado. Era un buen tirador.

Alguien berreaba en la barricada...Ese kabrón de Weirdz trataba de incrustar un brazo bióniko de su invención a uno de los heridos. La sangre manaba a borbotones pero el mediko loko atornillaba con entusiasmo a pesar de los alaridos de su "víctima".

Precísamente, al lado de Karpazo se encontraba parapetado uno de esos Cyborks, orkos que se habían visto sometidos a numerosas intervenciones y ahora era más máquina que otra cosa. No solían ser muy inteligentes y el muy desaprensivo asomó el cabezon más de la cuenta. Un balazo rebotó en su casco, al parecer, regalo de uno de esos certeros francotiradores humanos.

"Joder, ke koña" comentó Karpazo. El Cybork parecía no creer lo que había pasado y se quitó el casco para verlo con sus propios ojos. Otro balazo le pegó en toda la frente.
La dura cabezota soportó el impacto, pero el cybork cayó inconsciente, babeando.
"ke hijodeputa con zuerte, Joder..." Alucinaba Karpazo.

Las pértigas estaban listas. "CARGA ACTIVADAAA!!! AGACHAZ LAZ JETAZ, PIELEZ VERDEZ!!!
Avisaron los ingenieroz.
Una brutal explosión cubrió de arena a los orkos. Un gran kráter había sustituído las alambradas que los separaban de las trincheras. Algunos humanos retrocedían hacia otros niveles al apreciar la amenaza. Habían logrado abrir brecha.
"jorl, jorl, jorl, ezto marxa..." comentó Skar
"ZALIDA DE LA PLAYA POR AKÍIII!!!" Todos los orkos comenzaron a dirigir sus pasos hacia aquel punto.

"Avanzad por la trinchera... al otro lado de la brecha" Grog empezaba a disfrutar
en esta batalla. Mala noticia para los cadianos.

Y es que el final de la playa no era un lugar fácilmente defendible si los orkos lograban atravesar las alambradas. Los búnkers quedaban demasiado altos y carecían de un buen ángulo de disparo. Los morteros no habían recibido instrucciones todavía de castigar esa zona que, hasta ese momento, había estado dominada por la Guardia.
Desde algunos nidos de ametralladora, se trataba de defender el punto de ruptura pero una vez que los orkos alcanzaron la trinchera pudieron avanzar con rápidez a través de ellas, a pesar de la altura de los chicoz. Poco pudieron hacer los pocos defensores que se mantuvieron firmes en esa primera línea de defensa tratando de contener el terrible asalto de los veteranoz.
La mayoría había abandonado la trinchera en cuanto cayó la alambrada y trataban de reagruparse en los nidos, al pie del ascenso a tierra firme. La segunda línea de defensa.
Grog y sus chicoz abrían camino. Rápidamente atravesaron las trincheras llegando al pie de uno de los búnkeres, demasiado alto para suponer una amenaza para ellos.
Al llegar a un recodo del sendero de subida detuvo a sus guerreroz.

TOMAZ EZA JODIDA PLAYA!!!

De una patada lanzó despedido hacia el camino a un kanijo municionero que avanzaba entre sus piernas.
Como suponía, fue acribillado al instante por una lluvia de fuego.
Les estaban esperando tras esa esquina.
"Merluk, pázame tu balloneta" - Ordenó y acto seguido se sacó un gran moko negruzco del hozico y pegó con él un trozo de plaztik pulido a la balloneta.
"aaaaargh" gimió asqueado Merluk
"Zierra la bokaza, tontolamiedda" con su ingenioso artilugio Grog era capaz de otear al otro lado del recodo sin exponerse, comprobando la posición exácta de uno de esos nidos de armas pesadas cadianos y de un cierto número de esos debiluchoz que se habían hecho fuertes en una posición elevada, dominando todo el sendero de subida.

"Debemoz tomar eze jodido zendero..." - Señaló Skar como si de Sokratez se tratara.
"Merluz!! Karpazo!!! La batalla empieza ahora!!! poneoz a kubierto y dectruiz eze puto nido de armaz pezadaz!!!" Rugió Grog
Merluz y Karpazo no tenían muy buen kareto ante el panorama que se les avecinaba.
Peor lo tenía el primer grupo de guerreroz a quienes Grog ordenó avanzar hacia el enemigo.

"A mi zeñal... FUEGO DE COBERTURAAAA!!!"
Un auténtico muro de fuego precedió el asalto de los orkos. Todos dispararon a discrección mientras avanzaban por el sendero, aunque sin demasiado acierto. Sin embargo, tal potencia de fuego hizo bastante daño al enemigo. Los akribilladores pesados de Merluz y Karpazo escupían proyectiles a chorros hacia el nido, pero rápidamente agotaron sus cargadores. Los cadianos aprovecharon para repeler el asalto con sus bólters pesados exterminando ese primer grupo de asalto.
"Jorl, jorl, jorl... loz eztaz mandando a la muerte, Grog" Se burló Skar
"Ez la únika manera de zalir de ezta miedda de playa" contestó contrariado .
Mientras preparó otro pequeño grupo de asalto. Los guerreros no parecía estar muy convencidos con el plan. Merluz y Karpazo esperaban la señal, a cubierto...
"Puez mándaloz con loz ojoz tapadoz, veraz ke guay..."
"AKÍ ZE BIENE A MORIR!!!!... FUEGO DE COBERTURAAAA!!!"
Otra vez los lanzó al asalto y otra fueron repelidos sin conseguir su objetivo.
Skar se meaba de la risa por el fracaso de Grog. A éste se le estaban inflando los kojonez por momentos.

Mantuvo la calma y observó una vez más el sendero con el plaztik pulido. Se le ocurrió una idea...
"Crackzon, vez akell embudo del zendero??, hai un ángulo muerto, dezde allí podraz mantener diziplina de fuego kontra el puto nido" - Disciplina de fuego, para un Luna Malvada significaba disparar más, disparar más fuerte, hacer ruido del bueno...
Grog pensó que ese chico podía tener una oportunidad, al fin y al cabo era mucho más menudo que el resto de los Goff y también tenía mejor puntería. Quizá pudiera alcanzar aquel embudo, cubrirse y batir el nido. Merecía la pena intentarlo.
"A mi zeñal, Crackzon" - El chico ni se inmutó. Ese orko tenía el korazón de hielo. Grog se puso en pie y saltó al camino.
Los cadianos del nido no se lo podían creer y le apuntaron cuidadosamente. Cuando dispararon se lanzó con agilidad hacia el muro esquivando los proyectiles. Mientras, Crackzon corrió rápidamente hacia el embudo.
Le dispararon pero no consiguieron alcanzarle.
Skar miraba atónito al sonriente Grog.
"Vaya potra tienez, Gordo..."
Grog le respondió sin dejar de sonreir."Komo tu padre Garrapato..."

Crackzon apuntó cuidadosamente con su combiarma-ezpecial.
"Oh Gorko... no me abandonez, Morko..." y apretó el gatillo, disparando una cantidad de fuego desproporcionado sobre el nido. El gran calibre de los proyectiles atravesó los sacos, Varios humanoz murieron al instante...
"Ven a mí, oh fuezza mía..." y volvió a apretar el gatillo.
Esta vez, una granada salió de uno de los cañones del combiarma e impactó de pleno, haciendo estallar también alguna de las cajas de municiones.
Todo el nido voló por los aires, varios cuerpos cayeron rodando por el sendero, Merluz, Carpazo y el resto de los chicoz los acribillaron mientras iban caían.
No acertaban demasiado, aunque ya daba igual, estaban muertos.

TOMAZ EZA JODIDA PLAYA!!!

Grog gritó con fuerza "¡ZALIDA DE LA PLAYA POR AKÍIIIIII!!!!" Su rugido resonó por toda la playa. Ahora sí que empezaba a divertirse de lo lindo.
"WAAAAAAAAAGH!!!"- Skar se lanzó como un poseso a través del sendero. Muchos orkos
le siguieron.

Los orkos habían logrado, por fín, romper la línea de defensa. A través de ese punto los asaltantes podían acceder ahora a los niveles superiores, a la retaguardia del frente imperial.

Los humanos apenas podían hacer un disparo con sus rifles láser antes de caer bajo las rebanadoraz, hachaz y garraz de los enloquecidos asaltantes. Las trincheras del nivel superior eran fácilmente flanqueadas por la marea verde. Los que se dieron cuenta del peligro trataron de huir pero correr en campo abierto bajo el fuego de una gran cantidad de acribilladores pesados hizo que muy pocos lo
consiguieran, a pesar de la mala puntería orka. Los que no lo hicieron fueron agujereados en las mismas trincheras.

Los legendarios descuartizadorez veteranoz asaltaron la entrada de uno de los búnkers principales. Algunos debiluchoz trataron de salir corriendo por aquella misma puerta.
No hace falta describir lo que hicieron aquellas bestias con ellos.
Otros trataron de plantar resistencia dentro del propio búnker. No tenían muchas opciones.
Primero les lanzaron las cabezas de los prisioneros que acababan de hacer.
Después unas cuantas granadas de fragmentación, luego el kemakema en un lugar tan cerrado... El interior del búnker literalmente estalló hacia la playa. Los cuerpos ardiendo de los cadianos caían por la pendiente. Un repugnante olor a quemado lo envolvió todo.

Alguien gritó: "NO DIZPAREIZ!!! KE ZE KEMEN!!!"

Grog, se sentó a descansar... dejó a los demás disfrutar de la carnicería. Algo había cambiado en él a lo largo de aquella intensa batalla.
Ya no le preocupaba tanto la sangre de unos cuantos enemigos... había sido divertido, sí, pero ahora ya había que pensar en desembarcar cuanto antes las ingentes tropas verdes que estaban cruzando el Mar Hirviente. Ahora, su sed no se aplacaría hasta llegar a Empestora y arrasarla, hasta conquistar todo el norte de Armageddon Primus, hasta exterminar a todos los humanos de la faz de aquel putrefacto planeta.
Sin embargo, por aquel día, todo había acabado para él.
...incluso dejaría para otro momento las cuentas pendientes que tenía con Skar...

EPÍLOGO
"Mida Merluk, un cuchillo de laz juventudez Cadianaz..." Dijo Carpazo
"Ahora zervirá para atravezar a zuz hijoz con él...WAHAHAHAHAHAHA!!!"

Trasfondo

Criaturas de la disformidad

Cuando pensamos en la disformidad pensamos en demonios y en los dioses del caos.Otros piensas que es un lugar esteril,sin vida propia.Ambos estan equivocados pues la disformidad buye de vida tanto o mas que el mundo real.

Multiples criaturas lo pueblan,algunas inofensivas e incluso amigables, pero la inmensa mayoria son terrorificos entes que solo buscan alimentarse y esclavizar a los incautos que les abren su mente.

LOS PERROS ASTRALES

Los perros astrales se parecen a perros enormes sombríos e indistintos. Son carnívoros y depredadores en extremo, pero no inteligentes. Su instinto les permite acosar el aura psíquica de su presa a través del espacio disforme. Aunque puedan acosar el aura psíquica de cualquier criatura con capacidades psíquicas, la pista más fuerte y más atractiva es la del psiquicor humano no protegido. Su deseo de encontrar la fuente de esta aura es tan fuerte que el perro astral es el peligro más grande del psiquico que emerge como tal .

Utilizan los propios poderes del psyker para tomar cuerpo en el universo material. Los perros astrales atacan con una mordedura anestesiante, paralizando a su víctima. Una vez sin defensa, la infortunada víctima es llevada en el espacio disforme, donde los perros astrales se alimentan de su energía psíquica. El pobre psiquico desaparece puramente y simplemente, desconcertando a amigos y vecinos. Los perros astrales son de feroces adversarios, y son capaces de dar saltos disformes cortos de varios metros, apareciendo repentinamente a la espalda o a al costado de su enemigo.

LOS ESPECTROS ASTRALES

El término espectro cubre una variedad ancha de entidades que no tiene cuerpo físico, pero existente de manera primaria en la matriz del espacio disforme. Los espectros son capaces de actuar en el mundo material únicamente a través del psiquicos y siguen deliberadamente su pista psíquica o son atraídos por ellos sin quererlo. El psiquico humano no protegido no pueden abstenerse de atraer estas criaturas, dando origen a fenómenos paranormales, una locura aparente, etc. Los espectros tienen inteligencia, pero de una orden muy diferente de la de los humanos, y en numerosos aspectos, incomprensible. No tienen ningún respeto por las criaturas vivas, utilizando psiquicos únicamente para sobrevivir. Una vez sacados del espacio disforme, los espectros necesitan una aportación constante de energía psíquica bajo pena de ser destruidos.

El solo modo para un espectro de obtener esta energía es ocupar el cuerpo de una criatura inteligente . Cada día, el cuerpo que ocupa el espectro es drenado , hasta que el cuerpo sea completamente drenado e inútil. Los cuerpos abandonados no mueren, sino no son sólo unas conchas vacías sin almas. El cuerpo de un psyker es más útil para el espectro porque pueden drenar tambien sus poderes. El huésped no puede recuperase y será finalmente vaciado y abandonado como todas las demás criaturas.

ESCLAVIZADORES

El origen de estas criaturas, únicamente conocido por la humanidad bajo el nombre de esclavizadores, es un misterio total. Su capacidad de ir por el espacio normal les permite desplazarse fácilmente a través de la galaxia, y posiblemente hasta más allá. Tienen un cuerpo físico, aunque totalmente diferente de toda forma de vida conocida. El Esclavizador se esferoide o en forma de tonel, midiendo cerca de 2 metros de altura, con una piel espesa como el cuero curtido. En la parte superior de su cuerpo se encuentra un órgano sensorial único enorme ,a veces llamado Ojo, aunque su función exacta pueda sólo haber sido supuesta. Alrededor del cuerpo de la criatura hay unos tentáculos, generalmente entre 8 y 12, totalmente largos de 1,5 metros aprox., a menudo dos de estos tentáculos son más largos que otros y se acaban en ventosas.Estos tentáculos funcionan como órganos sensoriales y de manipulación. El esclavizador no tiene piernas sino se desplazan flotando, utilizando a veces sus tentáculos para movimientos rápidos o precisos. Pueden moverse bastante rápidamente de este modo y pueden cambiar de dirección y de velocidad de modo comparable en los humanos y otras criaturas más ortodoxas. El escalvizador flota a 3 metros por encima del suelo, pero no vuelan como tal. Pueden subir utilizando sus tentáculos. El esclavizador puede cambiar de color como y cuando quieren, pero su coloración normal es un castaño cuero con tentáculos más palidos, a veces blancos. El ojo es rojo, anaranjado o rosa.

En términos humanos, es imposible decir si son inteligentes. Actúan de manera racional, y parecen capaces de tomar decisiones lógicas para sus acciones. Sin embargo, si son capaces de comunicarse con otras razas jamás lo han hecho, y no utilizan armas ni equipo de ningun tipo. Hasta si son capaces de utilizar teóricamente armas, jamás lo hacen. El trabajo manual es hecho por sus esclavos, es esta capacidad de esclavizar otras criaturas que les dio su nombre. Estas criaturas esclavizan otras razas por control mental, cada esclavizador puede tomar el control del espíritu de 10 otras criaturas. Las víctimas guardan todo su saber, capacidades y atributos físicos, pero son dirigidas por la voluntad del esclavizador. Esta capacidad de control agudo tiene un alcance de 50 metros.

El esclavizador viajan a través de la disformidad sirviéndose de vibraciones psíquicas de otras criaturas. Como de costumbre, los más fuertes y más fácilmente localizables vienen de psiquicos humanos no protegidos. El esclavizador pueden detectar tales emanaciones a diez años de luz de distancia, y pueden reunirlas y explotarlas de modo particularmente horrible. Una vez su víctima reparada, tres esclavizadores se reúnen para formar un lazo psíquico. La víctima lo ignorará sin duda, pero el funcionamiento de su cuerpo cambiará gradualmente, se vuelve cansado y letárgico y su piel comienza a palidecer.

Después de un período de las 50 a las 75 horas, la víctima se hincha mientras que los tejidos de su cuerpo se desintegran y se reforman en una puerta de carne desgarrada, viva y vibrante. Es el fin definitivo de la víctima, ha sido transformada en una forma especial de portal disforme, un lazo físico a través de la disformidad entre el mundo del psiquico y el del esclavizador. Dado que el portal ha sido formado por tres esclavizadores específicos, sólo ellos pueden utilizarlo, aunque no esta restringido y pueden entrar y salir cuando quieren.

Una vez sobre un planeta, los esclavizadores pueden crear otros portale con psiquicos que esclavizan Estos nuevos portales son idénticos al original, y permiten el paso de tres esclavizadores mas. Como antes, el nuevo portal permite solamente el paso de tres esclavizadores específicos. Los tres esclavizadores autorizados a utilizar el portal pueden estar ya presentes las sobre la superficie del planeta, como sus creadores. Es claro que una vez comenzada, una infiltración de estas criaturas es muy difícil de parar. Los esclavizadores son incapaces de utilizar armas o utensilios, pero tienen una arma natural en forma de choque psíquico. Tiene un alcance de 50 metros. En situación normal, un esclavizador quedará escondido y dejará el combate para sus esclavos.

EL PSYCHNEUEIN

El psychneuein se parece a una avispa enorme y ahusada: no es inteligente, pero es un depredador voraz. También posee un método de reproducción única y poco apetitosa. Como muchos de otras criaturas disformes, el psychneuein es sensible a las emanaciones psíquicas. Aunque capaz de detectar cualquier emanación de este género, el más poderoso y más atractivo viene del psiquico humano no protegido. Las hembras psychneuein utilizan estas emanaciones para implantar sus huevos directamente en el espíritu de sus víctimas. La alcance normal de esta capacidad es sólo de 100 metros, pero va hasta diez años de luz en el caso de un psiquico humano no protegido.

Cada huevo es pequeño, y al principio no lo nota el psiquico, pero, a medida que los huevos se hacen larvas, comienzan a alimentarse del cerebro del psyker. El crecimiento de las larvas es tan rápido a partir de este momento, que si por la mañana no tiene nada más que una jaqueca, habrá muerto la tarde misma,con su craneo rellenados de enormes larvas. Locura, coma y muerte se siguen rápidamente. En algunas horas las larvas saldran de su huesped, y buscaran un refugio sombrío y con seguridad para su metamorfosis. En algunos días, ellas se habrán hecho psychneueins adultos, unos depredadores carnívoros alados. Una vez adultos son relativamente fáciles de destruir, pues no se esconden. El psychneuein adulto es amarillo vivo y negro, sus alas son transparentes. Las larvas son blancas y se parecen a larvas ordinarias. El adulto alcanza los 2,5 metros de longitud, las larvas alcanzan 50 centímetros antes de nacer.

LAS ENTIDADES DISFORMES

Muchas entidades existen en el espacio disforme, son criaturas de un orden muy diferente al del mundo real. Los espectros representan tal grupo de criaturas, y son descritos más arriba. Sólo un lazo poderoso y psíquico permite a una entidad disforme le permite entrar en el mundo real, y, hasta en este caso, pocas entidades vienen de buena gana. Tal lazo puede ser producido intencionalmente por la acción combinada de psiquicos particularmente insensatos y el sacrificio de una alma. La mayoría de las veces, el lazo es creado por casualidad por psiquicos humanos no protegidos. Para sobrevivir en el universo real, la entidad disforme necesita tener una forma física, creada a través del enlace. En muchos mundos, tales acontecimientos dieron origen a religiones, cultos de demonios y otras creencias sobrenaturales. Una vez manifestado en este universo, la entidad disforme está abandonada, arrinconada en un cuerpo extraño en un mundo también extraño, en medio de criaturas raras y bárbaras. Es pues normal que muchas entidades muy estén furiosas.Muy furiosas...

El unico modo para que una entidad pueda regresar al espacio disforme es amontonar la energía psíquica de las criaturas alrededor de ella. Tal energía únicamente es producida cuando una criatura psíquica muere. La entidad disforme manipulará las criaturas alrededor de él, jugando con sus supersticiones y sus miedos y las forzará por reunir víctimas. En las sociedades primitivas es muy eficaz, en las sociedades más sofisticadas la entidad deberá utilizar sus poderes psíquicos. Las entidades disformes son a menudo aspiradas al mundo real en grupo, con el más grande y más poderoso haciéndose su jefe. Las entidades a menudo si cooperan pueden sacar de eso una ventaja mutua.

LOS ZOMBIES

Un zombie es en general un cuerpo sin alma de cualquier criatura, animado por los poderes psíquicos de una entidad, tal como un vampiro. Los zombies continúan pudriéndose, sus cuerpos se désintégran gradualmente al cabo de un momento. No teniendo ninguna voluntad proipa, los zombies deben ser controlados a cada momento. El alcance máximo de este control está en 50 metros, a una distancia más grande el zombie es destruido definitivamente.

No es de extrañar que aparezcan Zombies en el mundo de Warhammer 40k, solo ahi que recordar la terrorifica plaga que lanzaron los seguidores de nurgle ciando se produjo la 13ª Cruzada Negra en Cadia.La gente que moria victima de la plaga,se convertian en automatas canibales que solo buscaban matar y alimentarse de los cerebros de sus antiguos compañeros.

Trasfondo

Criaturas de la disformidad

VAMPIROS

Las antiguas leyendas de la vieja Tierra estuvieron consideradas mucho tiempo como invenciones, del folklore y los mitos. La realidad es mucho más extraña sin embargo. Los vampiros son unas criaturas polimorfas capaces de cambiar su metabolismo con el fin de parecerse a las criaturas entre las cuales viven. Su forma natural (si se puede llamarlo así) se parece a un murciélago, aunque de talla humana. Los vampiros existen en las sociedades de razas inteligentes, a menudo en una posición de poder. Son naturalmente atraídos por el poder, hasta viendo a sus compañeros vampiros como rivales peligrosos. No tienen mundos de origen. Donde evolucionaron y por qué vinieron para ocupar una posición parasítica en las sociedades extraterrenas son cuestiones sin respuestas.

Los vampiros viven en medio de la raza que escogieron, y no han fáciles desenmascarar. Tienen poderes psíquicos de un nivel comparable a los humanos. Los vampiros se mantienen con vida absorbiendo la energía de otras criaturas, con la ayuda de un contacto físico prolongado (un golpe simple no basta). Afortunadamente, los Vampiros también pueden subsistir con la ayuda de alimentos y con la ayuda de bebidas normales y necesitan sólo un poco de energía psíquica para sobrevivir.

Trasfondo

Nabis Nobilite

La Navis Nobilite, también conocida como las Casas de Navegantes, es una institución que se ha alimentado del Imperio durante muchos miles de años. Es la más antigua de todas las organizaciones humanas. Fue fundada en la oscura Edad
de la Tecnología y ha sobrevivido a través de la Edad de los Conflictos hasta hoy día.
Durante este periodo de aproximadamente 30.000 años, las fortunas de las Navis Nobilite han aumentado y disminuido constantemente, pero sus poderes nunca se han perdido. Hoy día son una parte vital del Imperio.
La Navis Nobilite está dividida en muchas Casas individuales o Grandes Familias. Cada Casa es una gran familia, pero también es literalmente una casa, una mansión fortificada donde el líder de la Casa, o Novator, vive junto a sus parientes cercanos y sirvientes. Esta mansión es considerada como el hogar de la Gran Familia, incluso si solo vive en ella la familia gobernante.
Las Grandes Familias de la Navis Nobilite están exclusivamente compuestas de un tipo de mutante humano llamado Navegante. La mutación no es algo espontaneo o natural, sino el resultado de las manipulaciones de ingeniería genética en el pasado distante durante el comienzo de la historia de las Casas de Navegantes. Esta
ingeniería creó el Gen del Navegante que distingue a los Navegantes de los humanos ordinarios.
El mismo gen solo puede ser preservado por la endogamia, ya que se pierde cuando un Navegante procrea con un humano normal. Este factor es lo que ha desarrollado el aislamiento de las familias de Navegantes.

Navegantes

La creación genética de los Navegantes tiene un único propósito: dotar a un humano con la habilidad de guiar una nave a través de la disformidad. Solo los Navegantes pueden hacer esto, ningún otro humano o máquina tiene la habilidad de navegar en la disformidad de esta manera. Es esta habilidad la que permite a las naves humanas viajar tan rápidamente comparado con las alienígenas.
Sin Navegantes que guíen sus naves, el Imperio rápidamente se fragmentaría en miles de imperios estelares, cada uno con una docena de años de luz de territorio, y cuyas naves obligadas a usar pequeños u peligrosos saltos a ciegas para cubrir el espacio interestelar.
La psique de los Navegantes es inusual. Lo que caracteriza a todos los Navegantes es el Tercer Ojo Disforme situado en el centro de sus frentes. Al principio, todos los jóvenes Navegantes tradicionalmente trabajan como pilotos en el espacio. Con los años incrementan su familiaridad con la disformidad y sus poderes aumentan.
Esta maduración mental puede tardar 50 o 100 años de vuelo espacial, pero ya que los Navegantes pueden vivir 300 o 400 años no es una gran parte de sus vidas. A la vez que ganan experiencia cambian físicamente. La parte blanca y el iris del Tercer Ojo gradualmente se oscurecen convirtiéndose en una pupila negra. El mismo ojo se endurece y los párpados desaparecen quedando al final una especie de orbe
negro. A menudo el Navegante continua creciendo masivamente según envejece y sus costillas se alargan, haciéndose prominentes como unas branquias en el torso.

El Paternova

El Paternova es el líder de todos los Navegantes y el más poderoso de todos. El Paternova puede vivir hasta mil años. Cuando muere todos los Herederos existentes empiezan a cambiar, comienzan a crecer incluso más y se hacen más fuertes. Su estructura branquial se hace funcional permitiéndoles vivir en el vacío, bajo el agua o en ambientes venenosos. Mucho más importante, empiezan a

luchar. Son lanzados a combatir entre sí, llegando a un nivel de agresión que eventualmente sobrepasa todas las consideraciones. Según los Herederos son asesinados, aquellos que sobreviven cambian incluso más, hasta que solo queda uno. Es este inmenso y extremadamente poderoso individuo el que se convierte en

el nuevo Paternova.

El Paternova vive e el Palacio de los Navegantes, que está en la Tierra en el centro de la zona gestionada por la Navis Nobilite. Después de su ascensión, el Paternova nunca abandona el palacio. El personal existente, soldados y otros sirvientes del palacio son reemplazados por aquellos de la propia casa del Paternova. El jefe de sus sirvientes es el Enviado del Paternova que se convierte en Alto Señor de la Tierra y se sienta el Senado Imperial.

El papel del Paternova es una oscura parte de la biología del navegante aunque nadie duda de su importancia. El Paternova es descrito como el padre director cuyos poderes trascienden la propia disformidad.

Durante el interludio entre el reinado de un Paternova y otro, todos los Navegantes excepto los Herederos sufren una reducción considerable es sus poderes. Su habilidad de navegar en la Disformidad es disminuida, los viajes disformes se hacen más largos, las naves se pierden y los Navegantes más jóvenes pueden perder sus habilidades definitivamente.

Tan pronto como el nuevo Paternova es instalado, los poderes de los Navegantes son restaurados. Aun así no todos se restauran en el mismo grado. Los navegantes que pertenecen a la misma Casa que el Paternova encuentran sus habilidades

aumentadas, como si su relación sanguínea permitiera al Paternova transmitir sus poderes mas eficazmente. Los Navegantes pertenecientes al la Casa del viejo Paternova pierden este beneficio, y algunos individuos pueden encontrar sus poderes disminuidos.

El Ojo Disforme de los Navegantes

El rasgo inusual que comparten todos los Navegantes es su Tercer Ojo u Ojo Disforme. Los Navegantes normalmente mantienen este ojo cubierto con un pañuelo o con algún tipo de adorno, a menudo decorado como un ojo. Esto ha hecho que muchos humanos duden de la existencia de este Tercer Ojo.

De hecho el Tercer Ojo es el foco del poder del Navegante. El ojo permite al Navegante ver las cambiantes corrientes de la disformidad y así guiar las astronaves.

Se dice que un Navegante puede siempre ver la disformidad incluso cuando se encuentra en el universo material, y que es esta constante exposición a los innombrables horrores del Caos los que provocan sus cambios físicos. Se sabe de Navegantes que han reaccionado de repente y violentamente a cosas invisibles en

la disformidad, que se han desmayado, enloquecido e incluso fallecido.

El ojo también tiene otros poderes, aunque estos se emplean más raramente y son de tipo místico. Estos poderes se desarrollan con la experiencia del Navegante con la disformidad, por lo que los más desarrollados son los Herederos. La mirada de un Navegante puede matar a un hombre, y se dice que los Herederos pueden expulsar

incluso a las criaturas demoniacas de la disformidad. Los Navegantes rivales a veces lucha usando el poder de sus ojos para destruirse,

aunque estos conflictos abiertos son raros pero espectaculares. También se dice que el ojo de un Navegante tiene poderes proféticos y que puede ver el futuro. Los Navegantes son muy reacios a hablar sobre sus poderes y es posible que solo el Paternova comprenda el completo potencial de las habilidades de los Navegantes.

Juego

Por Aertes

Los Sad.

Los SAD se consideran vehículos inmóviles con HP 2 y blindaje 10 en todos sus ángulos y quedan destruidos

Un SAD del juego de PC Dawn of War

Los Sistemas Automatizados de Defensa (SAD) son torretas ligeras emplazadas en lugares estratégicos para proporcionar mayor potencia de fuego a una posición defensiva. Todas las razas disponen de algún artefacto que cumple esta misma misión, aunque el diseño y la mecánica varían ampliamente. Cada raza posee sistemas de armas diferentes y equipan a sus SAD según su tecnología se lo permite.

automáticamente si sufren un impacto superficial o interno. Los Biocentinelas Tiránidos son una excepción ya que se trata de criaturas y no de vehículos: poseen Resistencia 6 y 2 Heridas y no poseen una tirada de salvación por armadura. Estos Biocentinelas no poseen un atributo de Liderzago por lo que superan automáticamente cualquier chequeo de liderazgo que deban efectuar y no se ven afectados por la regla de Comportamiento Instintivo.

Los SAD equipados con la primera opción de armamento deben disparar prioritariamente a la unidad de infantería más cercana, mientras que los que estén equipados con la segunda opción deben disparar al vehículo más cercano. Si no tienen ninguna unidad predeterminada (infantería para la opción 1 y vehículos para la opción 2) dentro de su alcance y línea de visión dispararán contra el siguiente objetivo más cercano. Sólo ignoran los vehículos destruidos, ya que a los vehículos inmovilizados los siguen considerando objetivos.

Únicamente los ejércitos defensores pueden desplegar SADs. Si el escenario no especifica que haya un defensor y un atacante ninguno de los jugadores podrán desplegar SADs. Los SADs deben desplegar al inicio de la partida, incluso si las reglas del escenario especifican que deben permanecer en reserva por tratarse de opciones de Apoyo Pesado.

Un ejército defensor puede incluir entre 1 y 3 SAD como una única opción de Apoyo Pesado. Deben desplegarse al mismo tiempo pero no forman unidades sobre el campo de batalla por lo que pueden colocarse por separado. Todo SAD debe estar configurado en uno de estos modos de disparo. El jugador debe apuntar en un papel el modo en que está configurado cada uno de sus SAD pero no tiene que declararlo a su rival hasta que el SAD efectúe su primer disparo.

- Modo Punto de Defensa: no puede pivotar la torreta para disparar. En lugar de eso disparará a los objetivos que se encuentren a una distancia máxima de 60 cm y dentro de un ángulo fijo de 90 grados. Sin coste.

- Modo Centinela: puede disparar a los objetivos que se encuentren a una distancia máxima de 30 cm en cualquier dirección. Sin coste.

- Modo Alerta Máxima: puede disparar a los objetivos que se encuentren a 60 cm o menos y en cualquier dirección. El drone/demonio/joya espiritual/gretchin/etc... necesario para esto debe estar altamente cualificado, por lo que esta opción aumenta en +10 ptos el coste del SAD.

A efectos de cumplir objetivos de misión, los SAD no pueden capturar cuadrantes, controlar objetivos o contar como tropas supervivientes en el escenairo Misión: Exterminio.

Juego

Por Aertes

Los Sad.

-"Tarántula" Imperial o del Caos
1.- Dos Bólters Pesados Acoplados
15 ptos.

-"Tarántula" Imperial o del Caos
2.- Dos Cañones Láser Acoplados
20 ptos.

Aunque hoy en día los diseños son diferentes al de las célebres torretas Tarántula de la Guerra Gótica, se las sigue llamado así. Los renegados Marines Espaciales del Caos siguen empleando las Tarántulas que cayeron en sus manos durante la herejía, pero sus espíritus-máquina han sido profanados o sustituídos por entes demoníacos.

Las Tarántulas Imperiales pueden equiparse con una de las siguientes modificaciones para vehículos: Bolter de Asalto en Afuste (+5 ptos), Reflector (+1 pto), Descargadores de Humo (+3 ptos).

Las Tarántulas del Caos pueden equiparse con una de las siguientes modificaciones para vehículos: Combibólter en Afuste (+5 ptos), Reflector (+1 pto), Descargadores de Humo (+3 ptos), Vehículo Viviente (+15 ptos).

Los Descargadores de Humo se activan exactamente igual que en los vehículos, pero en lugar de considerar los impactos internos como superficiales, tienen el efecto de hacer que la Tarántula sólo pueda ser destruida si se obtiene algún 6 en los dados de la tirada de penetración aunque sea suficiente un resultado menor (las armas que no pudieran penetrar normalmente el blindaje siguen sin poder hacerlo).

(Nota:el modelo taratula es un modelo muy antiguo en el juego de warhammer, pues ya existia en la epoca de la primera edicion (RT) y fue incluso exportado para el juego de MB Cruzada Estelar, como mostramos en estas imagenes de mas abajo,la primera es de un Taratula de la epoca del RT y la segunda del Cruzada Estelar)

-Cápsula de Defensa Eldar “Custodio”
1.- Dos Cañones Shuriken Acoplados
15 ptos

2.- Dos Lanzas Brillantes Acopladas
20 ptos

Para garantizar su supervivencia, los Eldar emplean torretas de hueso espectral guiadas por el espíritu de una joya del alma que defiende fervorosamente a sus hermanos vivos.

Puede equiparse con una Pantalla de Energía (+5 ptos), ver la descripción de los Escuadrones de Bípodes de Combate Eldar para los detalles.

-“Cancerbero” Eldar Oscuro
1.- Dos Cañones Cristalinos Acoplados
15 ptos

2.- Dos Lanzas Oscuras Acopladas
20 ptos

El Cancerbero grita constantemente en una agonía sin fin. Esto ha provocado que muchos inquisidores se pregunten qué métodos siguen los Hemónculos para crear estas oscuras parodias de los Custodios Eldar.

Puede equiparse con una de las siguientes modificaciones para vehículos: Pantalla de Oscuridad (+15 ptos), Amplificador de Torturas (+10 ptos). Además, puede equiparse con Cuchillas (+10 ptos).

-Drone Estacionario de Apoyo “DEA” Tau
1.- Dos Cañones de Ráfaga Acoplados
15 ptos

2.- Dos Aceleradores Lineales Acoplados
20 ptos

Los DEA siguen el mismo diseño del resto de droides-zángano empleados por los Tau, pero a una escala mayor y con un blindaje más resistente. El DEA identifica de inmediato los objetivos disponibles y los ataca según el orden de preferencia con que ha sido programado.

Puede equiparse con una de las siguientes modificaciones para vehículos: Filtro de Visión Nocturna (+5 ptos), Módulo Distorsionador (+5 ptos).

Los Cañones de Ráfaga poseen el siguiente perfil: Alcance 60 cm F 5 FP 5 Pesada 3.

Los Aceleradores Lineales acoplados de los DEA sólo pueden disparar proyectiles sólidos.

-Obelisco Necrón
1.- Dos Cañones Gauss Acoplados
20 ptos

2.- Dos Cañones Pesados Gauss Acoplados
25 ptos

Los obeliscos son estructuras de aspecto sencillo capaces de acumular energías incomprensibles y desatarlas en forma de arcos luminosos sobre los enemigos cercanos.

Pueden desplegarse como Tropas de Despliegue Rápido exactamente del mismo modo que los Monolitos Necrones, con la única excepción de que no pueden moverse del lugar en el que aparecen. También poseen la regla especial Metal Orgánico de los Monolitos.

-Biocentinela Tiránido
1.- Dos Cañones Enredadera Acoplados
15 ptos

2.- Dos Cañones Venenosos Acoplados
20 ptos

Los tiránidos emplean extrañas criaturas incapaces de moverse por sí mismas para proteger sus torres capilares y las entradas de sus túneles y nidos. Se considera que poseen F7 para determinar la Fuerza de sus Bioarmas.

Puede equiparse con Glándulas de Toxinas (+5 ptos). Esto proporciona F8 al Biocentinela para determinar la Fuerza de sus Bioarmas.

-Nido de Kanijoz Orko
1.- Dos Akribilladores Pezados Acoplados
15 ptos

2.- Zzap
20 ptos

Básicamente se trata de una torreta blindada con Gretchins en su interior obligados a permanecer de guardia día y noche.

El Zzap de un Nido de Kanijoz Orko no le causa daños si obtiene un 11 o 12 al determinar la Fuerza del impacto, sino que simplemente no inflige ningún impacto.Puede equiparse con una de las siguientes modificaciones para vehículos: Máz Chapa (+5 ptos), Reflektor (+1 pto). Además, puede equiparse con Kuchillaz y Pinchoz (+5 ptos).

Juego

Por Aertes

Khaelther: Culto al Fuego

INTRODUCCIÓN

Khârn el Traidor, devastador de Skalathrax, favorito entre los devoradores de mundos. Khârn vive para la guerra y la masacre. Vive para alzar el trono de Khorne más que ningún otro de sus adoradores con los cráneos y la sangre de sus víctimas. Ninguna otra ambición tiene lugar en su negra alma. Vive para Khorne y para sí. No obstante su salvajismo en ocasiones tiene consecuencias poco esperadas de las que no asume ninguna responsabilidad. En más de un aspecto, Khârn es el padrino de Kaathler, y Skalathrax fue su cuna.

Bien es sabido que los demonios de la disformidad son realmente las manifestaciones de los sentimientos humanos que tienen lugar en el plano real. Cuando los seguidores de uno de estos demonios le adoran y alimenta esa emoción, el demonio gana fuerza y poder. No obstante, algunos confunden sus emociones y cuando creen estar adorando a un demonio, en realidad están fortaleciendo a otro, o incluso engendrando un nuevo engendro disforme. Cuando Khârn se ganó su sobrenombre en el mundo de los Hijos del Emperador, Skalathrax, Kaathler obtuvo la suficiente fuerza para nacer, débil y vulnerable frente a los otros demonios, pero vivo.

En aquella fatídica noche, fría e interminable, Khârn vagó por el planeta poseído por la fiebre de sangre de Khorne, internándose en cuantas fortalezas, refugfios o ciudades encontró en su camino y decapitando a todo ser viviente, ya fuera amigo o enemigo. Para forzar a sus víctimas a salir a su encuentro, incendió todos los edificios y todos los búnkers. Muchos murieron atrapados e incinerados, y los que conseguían escapar, aterrorizados y con su cuerpo en llamas sólo encontraban la muerte a manos de Destripadora. Khârn se movía con extraordinaria rapidez de una ciudad a otra. Cuando se le veía aparecer por una calle, un perenne incendio parecía seguirle. En la orgía de fuego y destrucción que tuvo lugar en los meses que duró la noche de Skarathrax, el poder de Khorne ascendió más allá del alcance de cualquier otro dios o demonio. Sin embargo, Khorne no se dio cuenta de que alguien estaba devorando las migas que caían del plato de su festín de almas. Los millones y millones de esclavos e Hijos del Emperador que no morían decapitados por Khârn, sino que caían carbonizados o aplastados entre los restos de los edificios incendiados engendraron un nuevo demonio, un ser que se jactaba viendo cómo las víctimas del Traidor bailaban con el fuego en una danza de la muerte, cómo ardían atrapados entre los escombros y cómo montañas de cadáveres se encogían y ennegrecían pasto de las llamas. Una nueva entidad había nacido, una que se alimentaba no de la sangre que se vertía, sino de la carne viva que se quemaba. Puesto que era hijo de Khorne, Kaathler debía ser su nombre, Kaathler estaba vivo.

Los primeros tiempos de la vida de Kaathler fueron difíciles. En muchas ocasiones estuvo a punto de desaparecer, de verse reducido a la nada, bien víctima de demonios rivales o bien a falta de gente en el mundo real que le alimentase con incendios provocados o sacrificios tribales en mundos salvajes. No obstante esta debilidad le mantuvo a salvo, oculto a la vista de los depredadores disformes más peligrosos y de la vigilancia de los eldars y los inquisidores imperiales. Finalmente, el día de su advenimiento llegó. Una cruenta guerra se desató en un mundo del imperio humano llamado Armageddon. Muchas de las razas que dominaban la galaxia parecieron centrar su atención en aquel pequeño planeta. Las guerras se multiplicaron por toda su faz y la disformidad se agitó como en una tormenta por los innumerables entes que se arremolinaron con la esperanza de darse un variopinto festín de almas. Cuando las selvas ecuatoriales empezaron a ser pasto de las llamas y batallones enteros fueron acorralados por muros de fuego, Kaathler sintió cómo sus poderes aumentaban. Cada ser que caía quemado le alimentaba, de pronto no tuvo rival entre los demonios con quienes antes había de luchar para sobrevivir, ya que la poderosa esencia de Khorne despertaba en su alma demoníaca. Tras la guerra de Armageddon, Kaathler había devorados las suficientes almas como para influir en el mundo real. Había terminado su época de acechador, su época de esperar a que se produjera un incendio para poder alimentarse. Había llegado la hora en la que se distinguiría finalmente de los demonios menores, la hora de provocar los incendios él mismo.

Puesto que había heredado parte de la ambición de Khorne, no se conformaría con vivir en la disformidad. Deseaba un mundo en el que sus adoradores gobernasen, un mundo envuelto en llamas para toda la eternidad. La primera criatura en la que depositó su poder fue un humano, el chamán de una tribu en un mundo imperial olvidado. Cuando un regimiento de la guardia imperial se acercó al planeta en respuesta a unos extraños informes de los astrópatas, el mundo, antes cubierto de selvas letales impenetrables, más parecía un sol. El imprudente Kaathler había dado rienda suelta a sus emociones y cada una de las masas de tierra era pasto de las llamas de un modo aún más salvaje que en su cuna, Skalathrax. Los astrópatas enloquecieron y, a falta de una explicación más coherente, el comandante de la flota declaró aquel mundo Perdita Diabolus y dio orden de llevar a cabo un Exterminatus. Cuando los pocos supervivientes del planeta fueron erradicados junto a los restos de su mundo, Kaathler aulló, y todos los psíquicos del universo, en mayor o menor medida, fueron conscientes de que un acto horrible había tenido lugar. En la disformidad, un joven demonio acababa de destacar entre el resto de cachorros y había dado un importante paso hacia el Panteón del Caos. Y Khârn, ajeno hasta entonces de lo que había desencadenado con sus actos en Skalathrax, sintió una inexplicable oleada de orgullo en su negro corazón.

En los siglos siguientes a aquel primer acto del Dios del Fuego, Kaathler empezó a anexionar marines del Caos a sus filas. Obtuvo la mayor parte de sus fuerzas de la legión de los Devoradores de Mundos, ya que entre ellos había quien prefería ver arder a sus víctimas que acabar con ellas de un piadoso golpe letal. Varios de los seguidores más poderosos de Khârn le veneraban por el indiscutible poder que desplegó al arrasar con fuego y sangre el planeta de los Hijos del Emperador y una duda se cernió sobre ellos cuando los hechiceros de Kaathler les llamaron mediante visiones y premoniciones. Ninguno de ellos sobrevivió cuando Khârn descubrió que pensaban en traicionarle y abandonar a Khorne.

Juego

Por Aertes

Khaelther: Culto al Fuego

En la actualidad Kaathler sigue creciendo en poder. Los marines que se unieron a sus seguidores asaltaron y conquistaron uno de los mundos del Ojo del Terror controlado por adoradores de Nurgle, donde sus hechiceros crearon un monstruoso volcán en su honor y rebautizaron el mundo como Infernus. Desde entonces Nurgle odia a muerte al Dios del Fuego; su magnífico planeta lleno de plagas y corrupción fue incinerado por los Marines de La Pira de Kaathler, los cuerpos putrefactos ardieron y sus preciados virus y plagas se consumieron hasta no dejar rastro. Ahora, Kaathler y Nurgle han entablado una peligrosa rivalidad, peligrosa para el joven demonio, quien aún no es rival para enfrentarse a gran escala a los adoradores de un dios del Caos, pero llegará el día en que ascienda al Panteón, sabe que como hijo del más grande de los dioses es su destino y su derecho aunque para ello deba enfrentarse a su propio padre.

LISTA DE EJÉRCITO

Hordas de demonios Diablo Ígneo Escuadra: 5-15.

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
18	4	0	4(5)	4	1	4	1	8	(5+)

Los demonios engendrados por Kaathler están envueltos en llamas. No emplean llamas mágicas como los demonios de Tzeench, sino fuego del universo material, abrasador e imparable. Muestran ciertas similitudes con los Desangradores de Khorne, pero son unos rivales mucho menos poderosos, al menos lo serán hasta que Kaathler adquiera tanto poder como su padre, y está seguro de que ese día llegará.

Los Diablos Ígneos pueden elegirse como Hordas de Demonios en un ejército del Caos.

Armamento: cada tipo de demonio tiene unas habilidades demoníacas distintas; algunas de ellas son innatas y otras se las confieren las armas que empuñan.

REGLAS ESPECIALES

Los Diablos Ígneos luchan con enormes armas a dos manos envueltas en llamas que les proporcionan un +1 a la Fuerza y emplean el fuego que emana de sus cuerpos como un escudo contra sus enemigos, por lo que poseen la habilidad Escudo Ígneo. Además, en cada fase de disparo hasta dos Diablos Ígneos de la escuadra (es indiferente cuales) pueden disparar como si estuvieran equipados con Lanzallamas.

Las reglas de Invocados, Invulnerable e Inestabilidad se aplican a los Diablos Ígneos del mismo modo que al resto de Hordas de Demonios (consulta el Codex: Marines Espaciales del Caos).

La Marca de Kaathler
Puede otorgarse la Marca de Kaathler a un personaje independiente (+8 ptos) o a las miniaturas de una escuadra (+3 pto/miniat.). Una miniatura con la marca de Kaathler es capaz de lanzar fuego desde sus manos o de invocar una ardiente barrera que le protega de sus enemigos. A diferencia de su padre, Kaathler gusta de emplear la hechicería aunque en mucha menor medida que la mayoría de demonios que son adorados desde el universo material. Las miniaturas con la marca de Kaathler poseen la habilidad Escudo Ígneo y además sufren de Piromanía.

Escudo Ígneo
Los seguidores del Dios del Fuego son capaces de incendiar sus propios cuerpos a voluntad. Las llamas que han creado no les afectan, pero para sus enemigos resultan abrasadoras. Durante un combate en el que participe alguna miniatura con la marca de Kaathler, el bando del Caos puede sumar +1 al número de heridas que ha causado para determinar el resultado del mismo (se considera que han infligido una herida más de las que realmente han causado). Sólo puede sumarse +1 al resultado independientemente del número de miniaturas con Escudo Ígneo implicadas en el combate.

Piromanía
Quien adora a Kaathler es un adorador del fuego. Siempre intentarán hacerse con lanzallamas o cualquier otra arma incendiaria e intentarán alcanzar al enemigo lo antes posible para utilizarla. Algunos dicen que este instinto es una deformación de la sed de sangre que Kaathler ha imbuido a sus acólitos. Las miniaturas y unidades con Piromanía sufren los siguientes cambios:
- La Combiarma Bolter-Lanzallamas solo cuesta 5 puntos a los personajes independientes y 3 puntos para los Paladines y los Elegidos Exterminadores.

- Los Elegidos, Marines Espaciales del Caos, Motoristas y Aniquiladores con la marca de Kaathler pueden cambiar cualquier Lanzallamas con que estén equipados (excepto el lanzallamas de una combiarma) por un Lanzallamas Pesado sin coste adicional. Además estas unidades deben incluir al menos una miniatura (o motocicleta) equipada con Lanzallamas o Lanzallamas Pesado.
- En el caso de los Elegidos, cada unidad que formen que posea la Marca de Kaathler debe incluir al menos una miniatura, con servoarmadura o de exterminador, equipada con Lanzallamas o Lanzallamas Pesado.
- El Lanzallamas Pesado sólo cuesta 10 ptos para los Elegidos Exterminadores.
- El poder Vientos del Caos, que para los acólitos de Kaathler toma la forma de un torrente de magma, sólo cuesta 15 ptos para los hechiceros.
- Las miniaturas y unidades con la Marca de Kaathler deben tirar 1D6 al principio de cada turno del Caos. Con un resultado de 1 deberán mover 3D6 cm hacia el enemigo más próximo. Este movimiento no afecta a su capacidad normal de movimiento y asalto, pero se considera que han movido a efectos de disparar. Si las miniaturas estaban siendo transportadas en un vehículo, deberán abandonarlo antes de mover.
- Una miniatura con Piromanía no puede unirse a una escuadra que no la tenga, y una miniatura sin Piromanía no puede unirse a una escuadra que la tenga.

Vehículos de Kaathler
Un vehículo encomendado a Kaathler tiene la modificación para vehículos Escupefuego (+15 ptos). El vehículo estará bajo la protección de un demonio de Kaathler que atacará con furia a cualquier enemigo que se acerque. Una de las armas del vehículo, a elección del jugador del Caos, podrá disparar durante toda la batalla como indique su perfil o como si fuera un Lanzallamas Pesado (el jugador elige como qué quiere dispararla en cada turno, pero no se puede disparar de las dos formas a la vez). Si elige un Lanzallamas Pesado para recibir el Escupefuego, el arma causará el doble de impactos de lo habitual (dobla el número de miniaturas bajo la plantilla). Esta modificación no puede aplicarse a otra modificación para vehículos, debe tratarse de un arma propia del mismo. Los Dreadnoughts que posean esta modificación adquieren además el Escudo Ígneo.

Regalos de Kaathler.
Las siguientes opciones de equipo sólo pueden ser escogidas por miniaturas con la marca de Kaathler. Se aplican las mismas reglas y restricciones contempladas en la armería del Caos. Las opciones marcadas con * pueden ser utilizadas por miniaturas con armadura de exterminador.

Hacha Magmática* (arma demonio) 20 ptos
Inmolación* 20 ptos
Estandarte Ardiente* 50 ptos
Forma Ígnea 20 ptos
Pirotauro 40 ptos
Martillo Infernal* (arma demonio) 25 ptos
Sangre Ígnea* 15 ptos
Torrente de Fuego 15 ptos

Hacha Magmática
Forjada en el volcán de Kaathler en Infernus, esta diabólica arma arde con el fuego del infierno y posee terribles poderes con los que puede invocar la lava de Infernus para consumir a los enemigos de su portador.
Se considera un arma de energía. En cada ronda de combate su portador puede elegir utilizarla habitualmente o invocar un tornado de fuego y magma que acabe con todos sus enemigos. Si elige la segunda opción, la miniatura no podrá efectuar ningún ataque; en su lugar coloca la plantilla de artillería pesada centrada sobre la miniatura. Todas las miniaturas cubiertas por completo son impactadas automáticamente, las cubiertas de forma parcial son impactadas con un 4+, y sufrirán un impacto de F5 que admite todo tipo de tiradas de salvación. Las miniaturas con la Marca de Kaathler y los demonios y vehículos consagrados a Kaathler son inmunes.

Inmolación
Con sólo tocar a un enemigo, el hechicero hace que estalle en llamas para que baile con el fuego de Kaathler hasta la muerte.
Se trata de un poder psíquico que se emplea en la fase de asalto (propia o enemiga), por lo que sólo las miniaturas que posean la marca de Kaathler y la habilidad de hechicero pueden utilizarlo. Si el hechicero causa una herida no salvada a una miniatura enemiga y ésta no muere, puede intentar Inmolarla superando un chequeo psíquico. Si lo supera, la miniatura enemiga sufrirá 1D3 heridas adicionales que permiten todo tipo de tiradas de salvación.

Estandarte Ardiente
El pabellón que cuelga de su asta está permanentemente en llamas. Además de poder utilizarse como una reliquia de Kaathler, una vez por batalla el estandarte escupirá lenguas de fuego en todas direcciones que buscan a los enemigos de Kaathler y los incineran. Cuando esto suceda (durante la propia fase de disparo) una unidad enemiga con alguna miniatura a 15 cm o menos del Estandarte Ígneo sufrirá 1D6 impactos de F5 y FP4 que niegan las tiradas de salvación por cobertura. No se puede impactar a unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo.

Forma Ígnea
Mediante sus maléficos poderes, el paladín es capaz de asumir la forma de una riada de fuego y desplazarse a gran velocidad por el campo de batalla buscando el combate más encarnizado.
Una miniatura con Forma Ígnea mueve como si poseyera Velocidad Demoníaca, pero ignora el terreno cuando efectúa su movimiento de asalto. Se considera como un tipo especial de movimiento por lo que no puede combinarse con un corcel ni con otros movimientos especiales.

Pirotauro
Esta pesada montura está formada de lava e impía maquinaria infernal. Se dice que se trata de antiguos Juggernauts de Khorne que algunos Devoradores de Mundos entregaron a su nuevo dios. Su aliento es una llamarada y sus pisadas funden el suelo.
Una miniatura montada en un Pirotauro obtiene Esencia Demoníaca y Fuerza Demoníaca. Además, en la fase de disparo el jinete puede instar a su Pirotauro a vomitar un torrente de fuego en lugar de disparar con sus armas, por lo que el Pirotauro proporciona el Torrente de Fuego a su jinete.

Martillo Infernal
Se dice que estos artefactos son en realidad las herramientas que emplean los herreros infernales de Kaathler para forjar sus armas, y que fue mediante su uso que se formó el Volcán de Kaathler. De ser así, se desconoce cómo han llegado al universo material o quién los ha traido. Lo único que se sabe de ellas es que cuando alguien emplea uno de ellos en combate la tierra a su alrededor tiembla como si un dios furioso la agitase.
Se considera como un arma de combate cuerpo a cuerpo normal a dos manos que dobla la Fuerza de su portador hasta un máximo de 10. Los temblores que provoca el demonio contenido en el arma cuando ésta es blandida en combate hacen casi imposible la huida ya que los enemigos tropiezan y caen antes de poder alejarse de sus perseguidores. Las unidades que pierdan un combate cuerpo a cuerpo contra una miniatura equipada con Martillo Infernal deberán utilizar dos dados menos de lo habitual para determinar su distancia de Retirada. Esto es aplicable incluso a tropas equipadas con retrorreactores o equipos similares, ya que los constantes terremotos les dificultan el despegue.

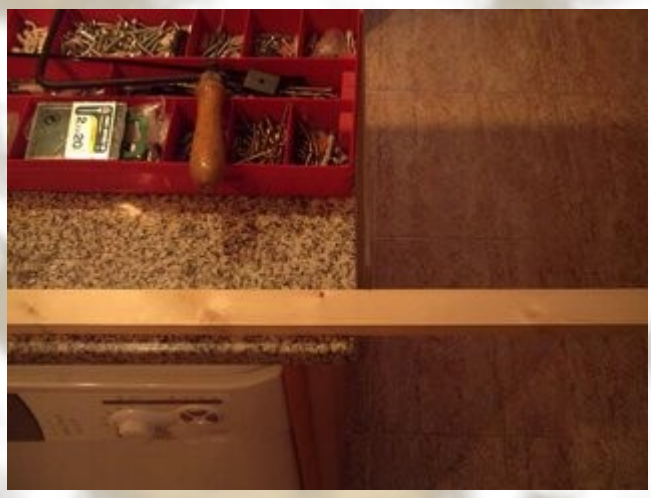
Sangre Ígnea
Con este regalo de su dios el paladín está protegido, ya que por sus venas corre un líquido demoníaco similar a la lava que abrasará a todo aquel que se atreva a herirle.
Cada herida no salvada que se cause a una miniatura con Sangre Ígnea infligirá un impacto automático de F3 a la miniatura que la causó que permite todo tipo de tiradas de salvación.

Torrente de Fuego
Kaathler otorga cierto grado de control a aquellos que mejor demuestran su habilidad para acabar con sus enemigos con el fuego. Con sus nuevos poderes, estos agraciados pueden lanzar una ardiente bola de llamas desde sus manos que consume a todo el que se le oponga.
Una miniatura con Torrente de Fuego puede disparar en la fase de disparo como si estuviese equipada con un Lanzallamas en lugar de disparar otra arma.

Taller

Por Harrison

Mesa de Juego.



Bien pues paso a explicar como he realizado mi mesa de juego. La verdad es qeu en una tarde y una mañana la he acabado con lo que no tenéis excusa:
Primero nos hacemos con un tablero de DM de 3mm de 160 por 120, y compramos unos cuantos listones de 25mm por 15mm para refora la estructura. Con esto conseguimos una mesa de juego resistente y ligera, en lugar de los pesados tablones de 17mm de dm o aglomerado.

Los listones los podemos cortar con la sierra de marquetería (comprarlos de pino son más baratos y más fácil de cortar), los pegamos y atornillamos al tablón.

Bueno una vez hecho esto pasamos a hacer la mezcla que recubririrá toda la mesa. Para eso necesitamos cola blanca, arena de gato, aguaplast, pintura negra esmalte al agua, vaso de plástico y recipiente de los chinos.
Ponemos dos vasos de aguaplast, uno de agua, uno de arena de gato (colada o arena de playa gueras) , uno de cola y medio de pintura. La pintura de esmalte al agua es relativamente barata , tinta bien todos los materiales, se limpia y disuelve con agua.

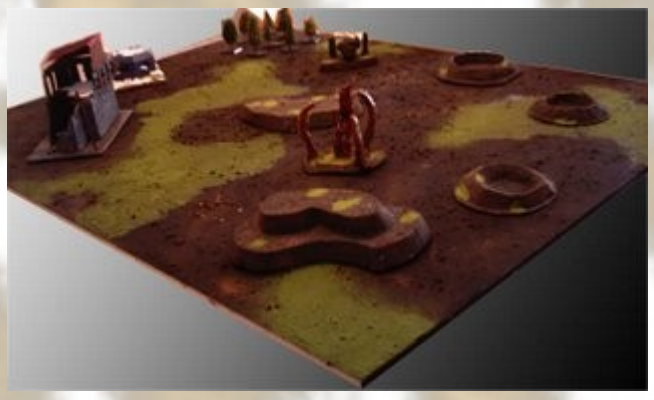
Taller

Por Harrison

Mesa de Juego.

Una vez tenemos los ingradientes los mezclamos como Arguiñano (Arguiñano for Pino) con alegría y cantando, con una espátua o lo que tengamos a mano.

Dejamos secar unas horas. Una vez seco comprobamos que tenemos un terreno cojonujo de color negro con lo que nos ahorramos darle la capa de pintura XD. Le hacemos un pincel seco en marrón acrílico, pintura Americana que es baratita. Y finalmente con cola blanca y césped y ya está ya tenemos la mesa lista para jugar.



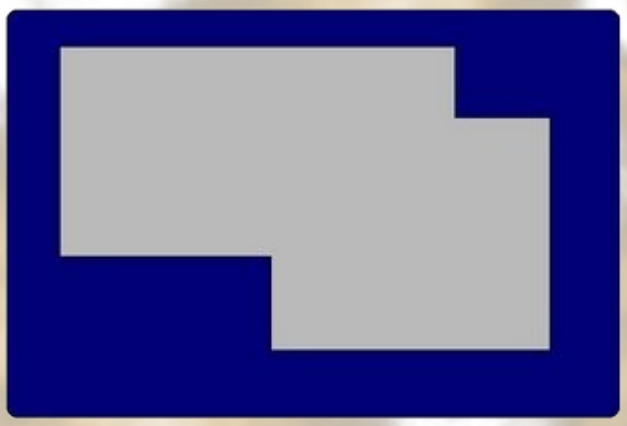
Taller

Por Harrison

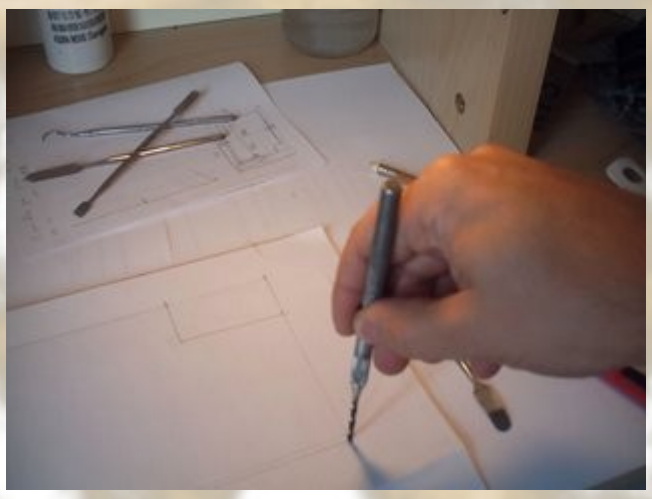
Edificio en ruinas.

Buenas a todos, seguidamente os voy a explicar como realicé la escenografía de edificio en ruinas.

Decidí hacer una altura de 8 cm por piso, por dos son 16 cm,. Bueno una vez hecho estos toca hacer los planos. Como la base era suficiente granade decido hacer un espacio hueco (que será la acera) de 3 cm o sea que ahora nuestro espacio para el edificio es de 22*12. Dibujo un rectángulo pero como no me mola decido hacer unas esquinitas.



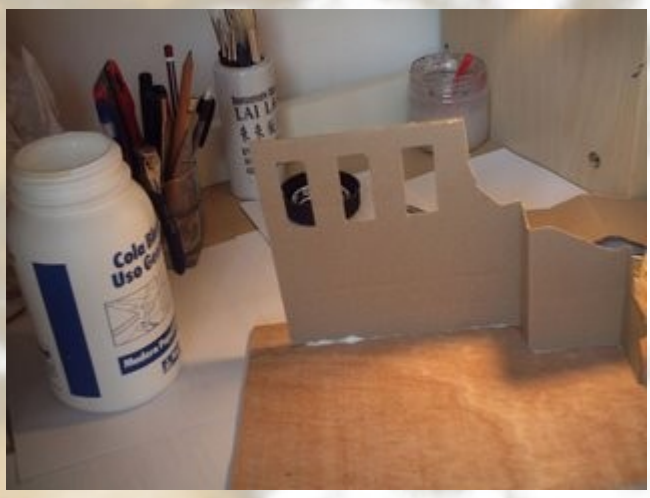
Una vez con los los planos pues los marcamos a la base qeu es este caso es un tablero de contrachapado de 5 mm. Lo marcamos como indico en la imagen.



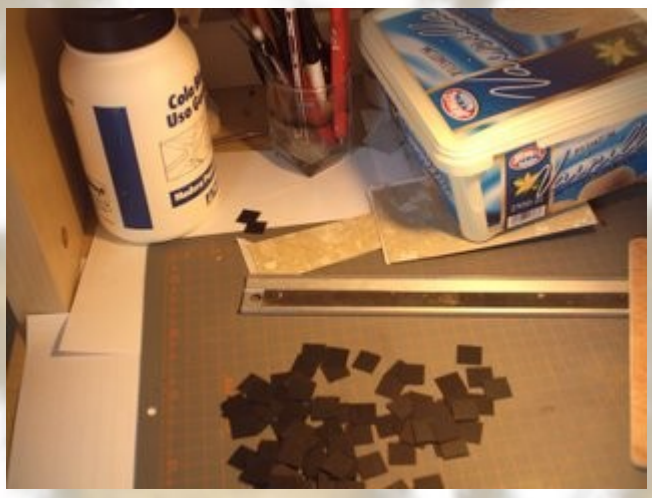
Taller

Por Harrison

Edificio en ruinas.



Con cartón realizamos las paredes (si lo hacéis con carton pluma mejor, pero ese día no tenía). como está en ruinas, decido que por un lado estará bastante entero para que se vean bien los dos pisos.



Para el interior de la planta baja realizamos unas baldosas de aproximadamente de 1cm por 1cm en cartulina y las pegamos .

Bueno pues ya tenemos la estrucutra principal.

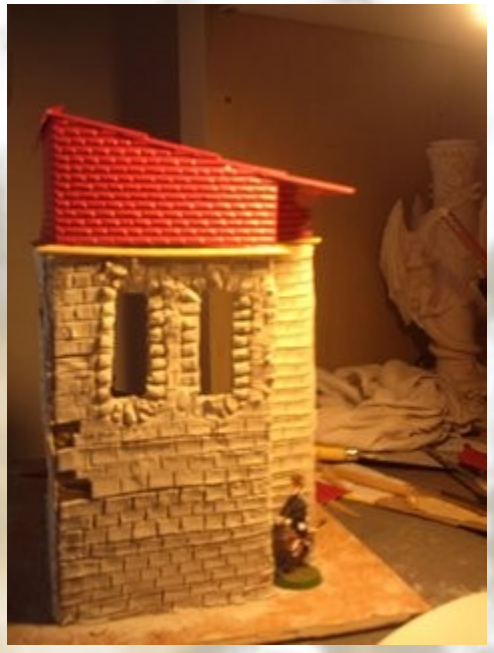
El siguiente paso es texturizar el edificio, para ello utilizo pasta DAS y le marco los ladrillos. La dejamos secar un día para asegurarnos que la pasta esté bien seca.

Taller

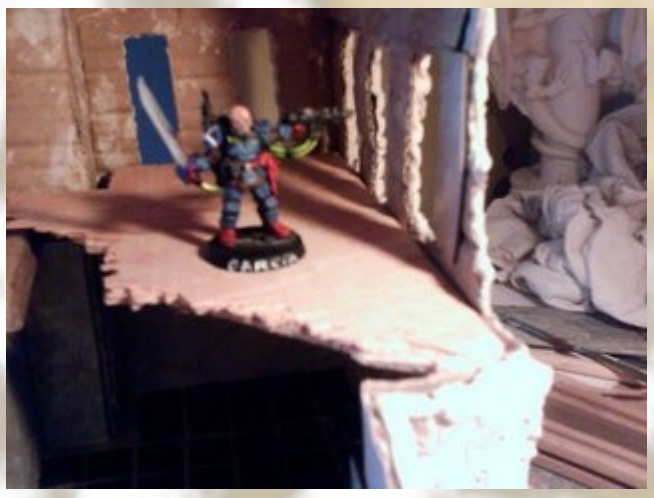
Por Harrison

Edificio en ruinas.

Ahora trabajaremos el tejado. Para no complicarme lo haré tipo uralita,para eso usaré cartulina acanalada que vende en cualquier papelería. Recortamos unos rectanulos de 3*4cm, además decino añadir una sección más para dar mayor altura con el mismo material.



Bueno ya está casi listo para el pintado.



Pero aún le falta hacer el suelo del segundo piso. Como base cojo un trozo de contrachapado de 5mm y con la sierra lo adapto a la esquina que quiero colocarlo.

Finalmente lo pinto de color gris y le añado algún detalle y a los hombres de Sargento García parece que les gusta.

o

Informe de Batalla

Eldar

Proporcionado por Elkartzut

Elkartzut: Hola a todos!!!! Espero que os guste a todos este informe de batalla. Este informe, en realidad es la "revancha" de un amigo mio (Elvith). La anterior vez, mis eldar le dejaron el culito bien fino a los templarios ;)
Si queréis ver el otro informe, lo podéis encontrar en un link que aparecerá al final.
Y como es mi ejercito? Pues rápido y fuerte. O eso espero. Voy ha variar bastante la lista anterior, metiendo Vengadores, Prismas, Dragones y un Vidente con destino. A ver que pasa.

Vidente (Cuartel General)

Nombre de la unidad: Vidente **Tipo de tropa:** Infanteria **Categoría:** Cuartel General **Coste en puntos:** 93

No.	Tipo de tropa	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Salv.	Equipo / Armamento	Coste	
1	Vidente	5	5	3	3	3	5	1	10	-		55	*(55/cu)*

Habilidades de toda la unidad: *pies ligeros*
Poderes psíquicos: *Destino* (+25pts)
Equipo de toda la unidad: yelmo cristalino (+0pts), pistola shuriken (+0pts), armadura rúnica (S4+) (+0pts), runas de adivinación (+10pts), lanza bruja (+3pts)

Dragones Llameantes (Elite)

Nombre de la unidad: Dragones Llameantes **Tipo de tropa:** Infanteria **Categoría:** Elite **Coste en puntos:** 80

No.	Tipo de tropa	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Salv.	Equipo / Armamento	Coste	
5	Dragón Llameante	4	4	3	3	1	5	1	9	4+		80	*(16/cu)*

Habilidades de toda la unidad: *pies ligeros*
Equipo de toda la unidad: bombas de fusión (+0pts), rifle ígneo (+0pts)

Compañía de Arlequines (Elite)

Nombre de la unidad: Compañía de Arlequines **Tipo de tropa:** Infanteria **Categoría:** Elite **Coste en puntos:** 228

No.	Tipo de tropa	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Salv.	Equipo / Armamento	Coste	
1	Vidente de Sombras	5	4	3	3	1	6	2	9	-		48	*(48/cu)*
8	Arlequín	5	4	3	3	1	6	2	9	-		144	*(18/cu)*

Opciones: 9 miniaturas han sustituido su arma de combate cuerpo a cuerpo por un beso del arlequín (+4 puntos/miniatura)
Habilidades de toda la unidad: *danza de la muerte*, *pies ligeros*
Equipo de toda la unidad: arma de combate cuerpo a cuerpo (+0pts), cinturón gravitatorio (+0pts), holoarmadura (S5+) (+0pts), pistola shuriken (+0pts)

Compañía de Arlequines (Elite)

Nombre de la unidad: Compañía de Arlequines **Tipo de tropa:** Infanteria **Categoría:** Elite **Coste en puntos:** 228

No.	Tipo de tropa	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Salv.	Equipo / Armamento	Coste	
1	Vidente de Sombras	5	4	3	3	1	6	2	9	-		48	*(48/cu)*
8	Arlequín	5	4	3	3	1	6	2	9	-		144	*(18/cu)*

Opciones: 9 miniaturas han sustituido su arma de combate cuerpo a cuerpo por un beso del arlequín (+4 puntos/miniatura)
Habilidades de toda la unidad: *danza de la muerte*, *pies ligeros*
Equipo de toda la unidad: arma de combate cuerpo a cuerpo (+0pts), cinturón gravitatorio (+0pts), holoarmadura (S5+) (+0pts), pistola shuriken (+0pts)

Vengadores Implacables (Tropa de Línea)

Nombre de la unidad: Vengadores Implacables | **Tipo de tropa:** Infanteria | **Categoría:** Tropa de Línea | **Coste en puntos:** 297

No.	Tipo de tropa	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Salv.	Equipo / Armamento	Coste
1	Exarca	5	5	3	3	1	6	2	9	3+		24 *(24/cu)*
9	Vengador Implacable	4	4	3	3	1	5	1	9	4+		108 *(12/cu)*

Habilidades de toda la unidad: *pies ligeros*, *tormenta afilada*
Equipo de toda la unidad: catapulta shuriken de vengador (+0pts)

No.	Tipo de vehículo	HP	Frontal	Lateral	Posterior	Equipo / Armamento	Coste
1	Serpiente	3	12	12	10		90 *(90/cu)*

Habilidades de toda la unidad: *campo de energía*
Equipo de toda la unidad: catapultas shuriken acopladas (+0pts), lanzamisiles eldar acoplados (+30pts), turbinas vectoriales (+20pts), joyas espirituales (+10pts)

Guardianes en Motocicleta a Reacción (Tropa de Línea)

Nombre de la unidad: Guardianes en Motocicleta a Reacción | **Tipo de tropa:** Retropropulsadas | **Categoría:** Tropa de Línea | **Coste en puntos:** 76

No.	Tipo de tropa	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Salv.	Equipo / Armamento	Coste
3	Guardián en motocicleta	3	3	3	3	1	4	1	8	3+		66 *(22/cu)*

Opciones: 1 miniaturas han sustituido su arma por Cañón shuriken
Equipo de toda la unidad: catapultas shuriken acopladas (+0pts)

Falcón (Apoyo Pesado)

Nombre de la unidad: Falcón | **Tipo de tropa:** Vehiculo Medio | **Categoría:** Apoyo Pesado | **Coste en puntos:** 175

No.	Tipo de vehículo	HP	Frontal	Lateral	Posterior	Equipo / Armamento	Coste
1	Falcón	3	12	12	10		115 *(115/cu)*

Equipo de toda la unidad: catapultas shuriken acopladas (+0pts), púlsar (+0pts), láser multitubo (+15pts), holopantalla (+35pts), joyas espirituales (+10pts)

Prisma (Apoyo Pesado)

Nombre de la unidad: Prisma | **Tipo de tropa:** Vehiculo Medio | **Categoría:** Apoyo Pesado | **Coste en puntos:** 160

No.	Tipo de vehículo	HP	Frontal	Lateral	Posterior	Equipo / Armamento	Coste
1	Prisma	4	12	12	10		115 *(115/cu)*

Equipo de toda la unidad: catapultas shuriken acopladas (+0pts), cañón de prisma (+0pts), holopantalla (+35pts), joyas espirituales (+10pts)

Prisma (Apoyo Pesado)

Nombre de la unidad: Prisma | **Tipo de tropa:** Vehiculo Medio | **Categoría:** Apoyo Pesado | **Coste en puntos:** 160

No.	Tipo de vehículo	HP	Frontal	Lateral	Posterior	Equipo / Armamento	Coste
1	Prisma	4	12	12	10		115 *(115/cu)*

Equipo de toda la unidad: catapultas shuriken acopladas (+0pts), cañón de prisma (+0pts), holopantalla (+35pts), joyas espirituales (+10pts)

Informe de Batalla

Templarios Negros.

Proporcionado por Elkartzut

Elvith: Como? Que los templarios perdieron? Mentira, mentira... todo mentira. No le creáis a Elkartzut. Ya vais a ver lo que es bueno ;)
La idea es meter al Paladín del emperador en el Rhino con los iniciados y el Reclusiarca unirlo con los marines de asalto.
Comparando con la lista anterior, esta lista, esta bastante mas "optimizada". Eso si, todavía esta un poco coja en el tema "anti-tanque". Todo se andará.

Capellanes (Cuartel General)

Nombre de la unidad: Capellanes **Tipo de tropa:** Capellanes **Categoría:** Cuartel General **Coste en puntos:** 121

No.	Tipo de tropa	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Salv.	Equipo / Armamento	Coste
1	Reclusiarca	5	5	4	4	2	5	3	9	3+/4+	Pistola bólter (+1 pts), Retrorreactor (+20 pts), Bombas de fusión (+5 pts)	95 *(95/cu)*

Armas: crozius arcanum, rosarius y sellos de cruzado.
Habilidades de toda la unidad: *coraje*

Capellanes (Cuartel General)

Nombre de la unidad: Capellanes **Tipo de tropa:** Capellanes **Categoría:** Cuartel General **Coste en puntos:** 527

No.	Tipo de tropa	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Salv.	Equipo / Armamento	Coste
1	Señor de la Santidad	5	5	4	4	3	5	3	10	3+/4+	Pistola bólter (+1 pts)	110 *(110/cu)*

Armas: crozius arcanum, rosarius y sellos de cruzado.
Habilidades de toda la unidad: *coraje*

No.	Tipo de tropa	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Salv.	Equipo / Armamento	Coste
1	Sargento Marine Espacial	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Pistola bólter (+1 pts), Puño de combate (+25/15 pts), Honores de exterminador (+15 pts)	16*(16/cu)*
5	Iniciado	4	4	4	4	1	4	1	8	3+		80*(16/cu)*

Armas: bólter.
Habilidades de toda la unidad: *asalto rabioso*

No.	Tipo de vehículo	HP	Frontal	Lateral	Posterior	Equipo / Armamento	Coste
1	Land Raider Cruzado	4	14	14	14	Blindaje adicional (+0 pts), Espíritu máquina (+0 pts), Descargadores de humo (+3 pts)	265 *(265/cu)*

Armas: dos cañones de asalto acoplados y un cañón de fusión montados en el habitáculo, y dos barquillas laterales equipadas con bólteres Huracán.

Paladín del Emperador (Cuartel General)

Nombre de la unidad: Paladín del Emperador **Tipo de tropa:** Paladín del Emperador **Categoría:** Cuartel General **Coste en puntos:** 100

No.	Tipo de tropa	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Salv.	Equipo / Armamento	Coste
1	Paladín del Emperador	6	4	6	4	2	5	2	10	2+/4+	Espada Negra (+0 pts), Armadura de la Fe (+0 pts)	90 *(90/cu)*

Armas: honores de exterminador, sellos de cruzado, granadas de fragmentación, pistola bólter.
Opciones: Voto: Defender el honor del Emperador (+10 puntos)
Habilidades de toda la unidad: *asesino de paladines*

Escuadra de cruzados (Tropa de Línea)

Nombre de la unidad: Escuadra de cruzados **Tipo de tropa:** Escuadra de cruzados **Categoría:** Tropa de Línea **Coste en puntos:** 95

No.	Tipo de tropa	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Salv.	Equipo / Armamento	Coste
5	Iniciado	4	4	4	4	1	4	1	8	3+		80 *(16/cu)*

Armas: los Iniciados están equipados con bólter, y los neófitos están equipados con escopeta.
Opciones: una de las miniaturas ha sustituido su arma por Cañón láser

Escuadra de cruzados (Tropa de Línea)

Nombre de la unidad: Escuadra de cruzados **Tipo de tropa:** Escuadra de cruzados **Categoría:** Tropa de Línea **Coste en puntos:** 185

No.	Tipo de tropa	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Salv.	Equipo / Armamento	Coste
2	Neófito	3	3	4	4	1	4	1	7	4+		20 *(10/cu)*
5	Iniciado	4	4	4	4	1	4	1	8	3+		80 *(16/cu)*

Armas: los Iniciados están equipados con bólter, y los neófitos están equipados con escopeta.
Opciones: una de las miniaturas ha sustituido su arma por Rifle de fusión, 2 miniaturas han reemplazado su escopeta por una pistola bólter y un arma de combate cuerpo a cuerpo
Equipo de toda la unidad: Granadas de fragmentación (+1pts), Sellos de cruzado (solo iniciados) (+2pts)

No.	Tipo de vehículo	HP	Frontal	Lateral	Posterior	Equipo / Armamento	Coste
1	Rhino	4	11	11	10	Blindaje adicional (+5 pts), Descargadores de humo (+3 pts)	50 *(50/cu)*

Armas: bólter de asalto.

Escuadra de asalto (Ataque Rápido)

Nombre de la unidad: Escuadra de asalto **Tipo de tropa:** Escuadra de asalto **Categoría:** Ataque Rápido **Coste en puntos:** 193

No.	Tipo de tropa	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Salv.	Equipo / Armamento	Coste
7	Iniciado	4	4	4	4	1	4	1	8	3+		154 *(22/cu)*

Armas: pistola bólter y arma de combate cuerpo a cuerpo. La unidad también está equipada con granadas de fragmentación y retrorreactores.
Opciones: 2 miniaturas han sustituido su arma por Pistola de plasma, 1 miniaturas han sustituido su arma por Puño de combate
Equipo de toda la unidad: Bombas de fusión (+2pts)

Escuadrón de Land Speeders (Ataque Rápido)

Nombre de la unidad: Escuadrón de Land Speeders **Tipo de tropa:** Escuadrón de Land Speeders **Categoría:** Ataque Rápido **Coste en puntos:** 65

No.	Tipo de vehículo	HP	Frontal	Lateral	Posterior	Equipo / Armamento	Coste
1	Land Speeder	4	10	10	10		50 *(50/cu)*

Opciones: 1 Land Speeder equipados con cañón de fusión (+15 puntos)

Escuadrón de Land Speeders (Ataque Rápido)

Nombre de la unidad: Escuadrón de Land Speeders **Tipo de tropa:** Escuadrón de Land Speeders **Categoría:** Ataque Rápido **Coste en puntos:** 80

No.	Tipo de vehículo	HP	Frontal	Lateral	Posterior	Equipo / Armamento	Coste
1	Land Speeder	4	10	10	10		50 *(50/cu)*

Opciones: 1 Land Speeder Tornado equipados con bólter pesado y cañón de asalto (+30 puntos)

Predator Anihilator (Apoyo Pesado)

Nombre de la unidad: Predator Anihilator **Tipo de tropa:** Predator Anihilator **Categoría:** Apoyo Pesado **Coste en puntos:** 133

No.	Tipo de vehículo	HP	Frontal	Lateral	Posterior	Equipo / Armamento	Coste
1	Predator	4	13	11	10	Descargadores de humo (+3 pts)	120 *(120/cu)*

Armas: dos cañones láser acoplados montados en la torreta.
Opciones: el vehículo se ha equipado con barquillas laterales con bólteres pesados instalados (+10 puntos)

Informe de Batalla

Proporcionado por Elkartzut

Misión: Búsqueda y destrucción a 1500 puntos. Nivel Gamma.

¡EMPIEZA LA PARTIDA!

Turno 1 Templarios Negros

El primer turno comenzó con el rugido de los motores de los vehículos Templarios. El predator tomo posiciones a la izquierda del campo de batalla, mientras los Land Speeders tomaban posiciones detrás del bosquecito. En el otro flanco, El Land Raider avanzo hacia el centro, cubriendo al Rhino. Por ultimo, La escuadra de asalto avanzo tomando posiciones. El Predator, el Rhino y el Land Raider, usaron sus descargadores de humo para protegerse de los disparos eldar.

En la Fase de disparo, los iniciados de la colina erraron el disparo del cañón láser, intentando derribar el Falcon.

Turno 1 Biel-Tan

Mientras los Templarios avanzaban y llenaban de humo el campo de batalla, los eldar aguardaron impacientes. Los Dragones Llameantes, embarcaron en el Falcon. El Falcon, junto al Prisma “A” tomaron posiciones en el flanco izquierdo. Los arlequines retrocedieron al ver que el grueso del ejercito avanzaba directo hacia ellos. En el flanco derecho, Todos aguardaron, menos el Prisma “B” que tomo posiciones de tiro.

El Falcon disparó contra el Predator intentando destruirlo, pero la fuerte sacudida, solo consiguió acobardar a la tripulación. Los dos Prismas, combinaron un potente disparo, pero el pesado blindaje del Land Raider aguantó.

Turno 2 Templarios Negros

Los Templarios, viendo a los esquivos eldar tan cerca, aceleraron. El Land Raider se adelantó, para abrir sus compuertas y dejar salir al Señor de la Santidad y ha su escolta. Todos los demás siguieron el avance del Land Raider, cubriéndolo. Y por ultimo, la Escuadra de Asalto y el Reclusiarca, avanzaron tomando el flanco.

Con el comienzo de la fase de disparo, el Land Raider disparo sus bolters huracán, matando 3 arlequines de la unidad “A”. El Land Speeder Tornado, disparo a los Arlequines restantes de la unidad “A” matando a 2 mas. El segundo Land Speeder, disparó su cañón de fusión, contra el prisma “A”, sin conseguir acertarle. Por ultimo, los Iniciados de la colina dispararon su cañón láser contra el Prisma “B”, pero no consiguieron penetrar su blindaje.

En la Fase de asalto, el Señor de la Santidad, acompañado de su escolta, cargo contra los Arlequines “B” y el Vidente. Tras los primeros intercambios de golpes 4 arlequines murieron. Eso si, los 4 arlequines no cayeron al suelo sin que antes, mataran a 3 iniciados y herir al Señor de la Santidad. El combate se mantuvo igualado.

Proporcionado por Elkartzut

Informe de Batalla

Turno 2 Biel-Tan

Llegó la hora de contraatacar. El Falcon se acerco al centro del campo de batalla y los Dragones Llameantes, desembarcaron precipitadamente. Los dos prismas tomaron posiciones y las motocicletas eldar avanzaron hacia el centro sin abandonar el borde del tablero. Por ultimo, la Serpiente que se había mantenido escondida en las ruinas, salió de su escondite para dejar su carga. Los Vengadores implacables descendieron rápidamente desde la rampla de la Serpiente.

En la fase de disparo, los Vengadores dispararon a los Marines de Asalto, matando a 5 de ellos, gracias a su Tormenta Afilada, dejando solo al Reclusiarca y a un marine con puño de combate. Después de esto, las motocicletas dispararon contra el Land Speeder que tenia el cañón de fusión, derribándolo. Los Dragones Llameantes, dispararon contra el Land Raider, pero estaban demasiado lejos y sus armas de fusión perdieron potencia. El Land Raider quedo intacto. El Falcon, aprovechando su buena posición, disparó por el hueco que había entre el Land Raider y el bosque, acertando al Rhino. El Rhino quedo inmovilizado y el Paladín del Emperador y sus acompañantes salieron del Rhino conmocionados.

En la fase de asalto, los arlequines restantes cargaron contra el Señor de la Santidad y su escolta, matándolos a todos.

Turno 3 Templarios Negros

Los eldar habían golpeado muy fuerte el turno anterior y había que intentar devolverles el golpe. El Reclusiarca y su acompañante, ignorando a los Vengadores Implacables, avanzaron hacia los arlequines “B” y el Vidente que les acompañaba. El Land Raider se preparo para disparar y el Land Speeder Tornado, gano la espalda a los Dragones Llameantes.

En la fase de disparo, los Iniciados apostados en la colina, dispararon contra el Prisma “B” aturdiendo a su tripulación. El Land Raider, disparó todo lo que tenia contra los Arlequines “A” aniquilándolos. El Land Speeder Tornado, viendo la buena oportunidad que tenia, disparo contra los Dragones Llameantes matándolos a todos. Por ultimo, El Predator disparo contra el Falcon aturdiéndolo.

En la fase de combate, los arlequines hirieron al Reclusiarca pero mordieron el polvo, dejando solo al Vidente contra el Reclusiarca y un marine.

Turno 3 Biel-Tan

Los combates cuerpo a cuerpo casi ya habían terminado. Los eldar, aprovecharon el momento para abrirse y alejarse para disparar a placer y terminar con los Templarios. Los Vengadores, subieron a la Serpiente y esta les llevo asta el otro lado del campo de batalla, con la intención de terminar con los Iniciados. El Prisma "B" se escondió en las ruinas, mientras el otro Prisma tomaba posiciones. La tripulantes del Falcon, completamente aturdidos, llevaron el Falcon cerca del Predator en el flanco izquierdo.

En la fase de disparo, el Prisma "A" disparo contra el Land Raider fallando el tiro. Las motocicletas dispararon contra el Land Speeder Tornado destruyéndolo. Después de esto, retrocedieron.

En el combate cuerpo a cuerpo, el Vidente aguanto en su sitio, matando al Reclusiarca (¡¡¡Benditos dados!!!).

Turno 4 Templarios Negros

La batalla estaba tomando muy mala pinta. Había que derribar algún vehículo gravitatorio ya! Para eso, el Predator encaró al Falcon y el Land Raider avanzó hacia las motocicletas que tanto daño estaban haciendo. El Paladín del emperador y sus hombres, esperaron inmóviles en el centro del campo de batalla sin saber muy bien a donde dirigirse. Todo el mundo estaba muy lejos!

En la fase de disparo, el Land Raider destruyo a 2 motocicletas. El Predator disparo contra el Falcon, pero este aguantó. Los iniciados dispararon contra la Serpiente, pero su campo de fuerza, disipo la energía del láser.

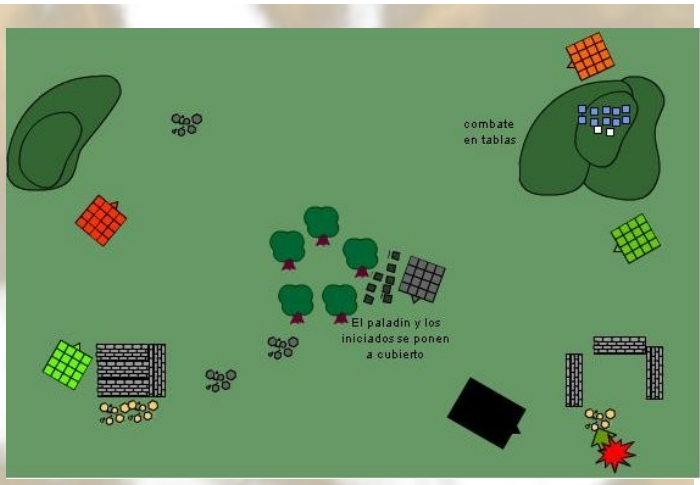
Por ultimo, en el combate cuerpo a cuerpo, el marine de asalto consiguió matar al Vidente con su puño de combate.

Turno 4 Biel-Tan

La batalla ya estaba casi decidida. El Falcon y los Prismas movieron y los Vengadores desembarcaron al lado de los Iniciados.

En la fase de disparo, el Falcon consiguió destruir el cañón láser acoplado del Predator. La Serpiente, disparó a placer contra la parte trasera del Predator y este fue destruido. La motocicleta restante, disparo contra en único soldado de asalto superviviente, matándolo. Por ultimo los Vengadores acribillaron a los Iniciados. Los dos Iniciados restantes, furiosos, avanzaron hacia los Vengadores sin conseguir llegar a ellos.

En la fase de asalto la motocicleta restante retrocedió y los vengadores cargaron contra los Iniciados sin conseguir matar a nadie.

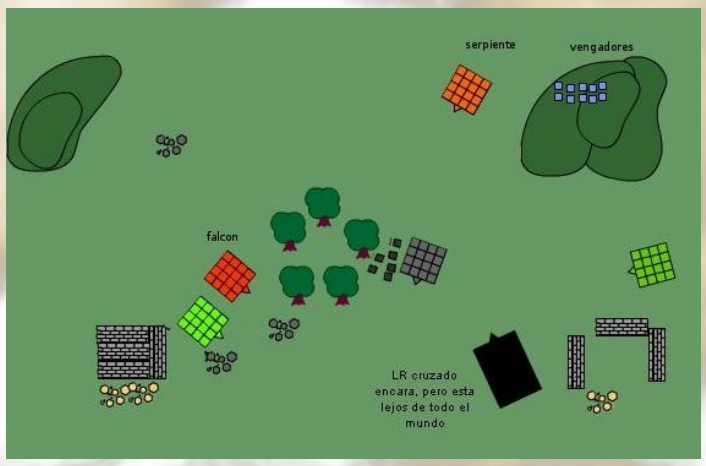


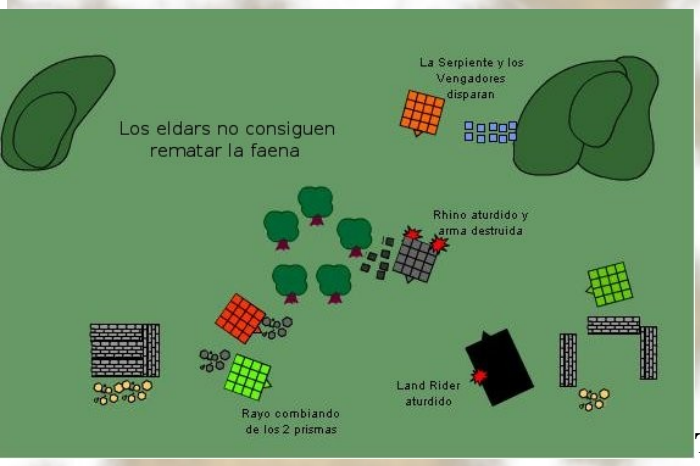
Turno 5 Templarios Negros
Los templarios ya estaban acabados. El Paladín y sus acompañantes intentaron ponerse a cubierto, mientras el Land Raider conseguía destruir la ultima motocicleta.

La fase de combate termino en tablas para los Vengadores y Iniciados que se enfrentaban en la colina.

Turno 5 Biel-Tan
El quinto turno no fue mucho mas que una competición de puntería para los eldar. Después de tomar posiciones, la Serpiente disparo contra el Rhino, acobardando a su tripulación. El Prisma "B" aprovecho para disparar a 3 templarios que veía, matando al Paladín del Emperador. Y por ultimo, el Falcon y el Prisma "A" dispararon contra el Land Raider Cruzado, no consiguiendo mas que arañar su pintura.
En la fase de combates, los Vengadores aniquilaron a los Iniciados supervivientes.

Turno 6 Templarios Negros
Los malditos vehículos eldar estaban muy lejos. Los templarios se prepararon para lo peor.





Turno 6 Biel-Tan

Durante este turno, los eldar siguieron disparando desde una cómoda distancia. El Rhino, aunque perdió su bolter de asalto y su tripulación quedase aturdida, consiguió aguantar. El Falcon no consiguió penetrar el blindaje del Land Raider Cruzado y el disparo combinado de los dos prismas, solo consiguió aturdir a la tripulación del Land Raider.

VICTORIA DECISIVA ELDAR: Opinión de los jugadores.

Conclusión Templario (Elvith):

Bueno, he vuelto a perder contra los eldar! No puede ser! Esta vez, venia mejor preparado para darles una buena zurra... pero no me esperaba encontrarme 4 vehículos gravitatorios en juego... Todo ha ido muy bien asta que el Rhino ha quedado inmovilizado en el centro del tablero y el Paladín del emperador ha quedado conmocionado con su escuadra! Otro de mis fallos ha sido el no acordarme de la Serpiente. Yo pensaba que llevaría espectros aullantes... y no Vengadores! 5 soldados de asalto muertos!!! En fin, por lo menos solo le han quedado los vehículos y los Vengadores.

Conclusion Eldar (Elkartzut):

He vuelto a ganarles! Jeje. La batalla ha ido bastante bien, eso si... Quería probar al vidente con el poder destino... y no he podido hacerlo. Los Vengadores me han funcionado muy bien y los vehículos gravitatorios, como dicen mis amigos “inderribables”. Antes llevaba Avatar, Señores espectrales y espectros... Ahora los he cambiado por Prismas, Vidente, Vengadores y aunque he perdido pegada, tengo mas movilidad. Tendré que seguir probando combinaciones. Eso si, esta vez me ha costado mas ganar, menos mal a los puntos por cuadrantes. El ejercito Templario estaba mejor preparado que la anterior vez.

Entrevista a Edgar: The Mad Puppet

Esta entrevista ha sido realizada al escultor: Edgar .
Por Agramar.

> ¿Por que el nombre de "The Mad Puppet"?

Cuando la idea de crear una web personal no estaba mas que en mi cabeza, dibuje el logotipo de la marioneta dentro del utero-engranaje, y cuando ya me dedici a crear la web, fue cosa de buscar un nombre adecuado que encajara con el logo.

> ¿Cuanto tiempo llevas esculpiendo?

Empecé a hacer mis primeras conversiones hara 6 años, cosas sencillas para personalizar las tropas de mis ejercitos, pero hasta despues de 3 años no me atreví con miniaturas enteras, meses despues me ofrecieron
el primer encargo para una pequeña compañia.

> De Gw,¿que sistema de juego te gusta mas? ¿y que raza?

Quizas me quede con Warmammer Fantasy, aunque W40k también me gusta mucho, juego con Goblins y Eldars respectivamente.

Aunque si fuera por miniaturas me haria mas ejercitos, las últimas novedades de Gw son tremendas y es dificil aguantar la tentación, jaja.

> ¿Como es el proceso de creado de una miniatura?

La teoria mas o menos viene a ser algo asi, hay que documentarse sobre lo que vamos a hacer, despues viene bien hacer bocetos para hacer una especie de brainstorming,
una vez decididas la pose, ropas, y detalles, habria que ponerse a modelarla, y aqui es donde empiezas a volverte loco, porque a veces el traslado a miniatura del boceto no
funciona bien y tienes que reajustar cosas, parar la mini en el peor de los casos , y buscar solucion para que todo en la miniatura tenga sentido y el conjunto funcione bien.

¿De las realizadas por ti,cual es la que mas te gusta? ¿Y de otros?

Me parece complicadisimo decidirse por una miniatura, si fueran todas
iguales y tuviera que decidirme por una, cogeria la que mejor me quedo
y listo, pero siendo diferentes, cada una te aporta algo distinto con lo que cogerle cariño, en general me gusta que las miniaturas tengan
caracter, el Allister Caine epico que hice para Privateer press, seria una de ellas y las que estoy realizando para mi linea personal también, me centro sobretodo en el caracter.

Y bueno, si ya es dificil decidirme por una mini mia, decidir entre todo el mercado ya me parece imposible, hay tanto donde elegir que no
consigo ni hacer un pequeño grupo favoritos.

Entrevista a Edgar: The Mad Puppet

Esta entrevista ha sido realizada al escultor: Edgar .
Por Agramar.

> ¿Tu escultor de la GW favorito?

Mmm tambien es complicado decidirse por uno pero aqui si lo tengo mas claro, estaría entre Brian Nelson, Jes Goodwin, y Juan Diaz, y de decidirme por alguno, creo que seria por Juan Diaz, quizas por que para mi parece que busca el caracter en las miniaturas, ademas de que tecnicamente es genial.

> ¿Cual es la parte del esculpido que es mas dificil?

Terminarla!, jajaja, cuando estoy en los ultimos pasos de una figura ya no pienso en esta, sino en la siguiente figura que tengo en mente, y se me hace larguisimo.
Pero en cuanto a la tecnica, quizas es mas delicado asentar una buena base anatomica desde el armazon.

> ¿Que material sueles usar para crear tus miniaturas?

Cualquiera que tenga a mano, generalmente para las miniaturas de 30mm, las epoxicas del estilo a la verde, procreate, magic sculp, miliput...
para las grandes suelo recurrir a fimo y similares. Pero todo escuestion de gustos, y es bueno probarlas todas en cualquier escala.

> ¿Tienes pensado probar suerte en Inglaterra, en GW u otra compañia? ¿Y ser el nuevo “Juan Diaz” es decir un referente para los aficionados nacionales?

> ¿El proceso de creado y esculpido,cuanto duro mas o menos?

En mi caso varia un poco, he llegado a esculpir un orco entero en 8 horas, y con algunos humanos me he tirado mas de 30 horas. A veces te pilla el dia torpe o vago y no hay quien acierte, y si te pilla animado solo pides mas masilla!

> ¿Si alguien quisiera aprender a esculpir que le aconsejarias?

Pues la respuesta es sencilla, practicar y practicar, ni se la de horas que habre metido hasta que las cosas empezaron a funcionar, y aun asi quedan muchas horas por delante. Y sobretodo muchos animos para no frustrase y tirar para adelante, que la masilla no muerde jaja.

Jajaja, el tiempo dira, de momento ya estoy con privateer press y dedicandome un tiempo a mis gustos miniaturiles, pero no se puede descartar nada.

Humor

Gracias a loboespacial de el cubil...

Un poco antes de que la Herejía alcance Terra, Horus llama a los ocho primarcas que están de su lado para una reunión final....

Horus: Hermanos, hasta ahora todo ha ido espléndidamente, y estamos listos para tomar el control de lo que es el corazón del imperio y conducir a la humanidad al Caos... pero hay algo que me inquieta...

Fulgrim:: ¿Te refieres a lo de que Abaddon es clavado a ti?

Horus: Sí, eso... ¡Quiero decir, NO! La cosa es que cada uno de nuestras legiones usa la misma organización que los otros. ¡No tenemos variedad! Para que el asalto funcione, cada legión debe asumir un papel específico, sacrificando algunas cosas y ganando otras ¿De acuerdo?

Las cabezas de todos asienten a lo largo de la habitación

Horus: Bueno, muy bien, entonces... ¿con quien empezamos?

Fulgrim: ¡Yo quiero ser el guapo!

¡¡BAM!! Angron golpea la cabeza de Fulgrim contra la mesa.

Angron: ¡Idiota!

Horus: Ah, Angron. Bien, sí, tus Devoradores de Mundos pueden ser los maestros del combate cuerpo a cuerpo, sacrificando todo lo demás, y siendo poseídos por una insaciable necesidad de violencia y sangre.

Angron: ¡Eh, eh! ¡Tú también serías violento, si tuvieras que sentarte entre Fulgrim y Mortarion!

Fulgrim: Por lo menos...¿Puede mi legión tocar música?

¡¡BAM!!

Angron: Violencia... Bueno, puedo vivir con eso.

Horus: Vale, Fulgrim, tus Hijos del Emperador podrán tocar música. Pero tendrá que ser a través de un arma cuyo sonido sea horrible, de manera que afecte a los enemigos a distancia, y les haga sufrir una muerte horrible. ¿Podrás hacerlo?

Perturabo: ¿Alguna vez le has oído tocar ese arpa que tiene? Eso sólo ya es como sufrir una muerte horrible.

Fulgrim: Hummff... no tienes corazón, Perturabo.

Lorgar: En realidad, ninguno de nosotros lo tiene.

Fulgrim: Bueno... sí. ¿Y cuál será la desventaja de mi ejército, Horus?

Horus: Vuestra armadura será rosa.

Fulgrim: Sí, vale, pero... ¿Y la desventaja?

Horus: ... Calla. ¿Siguiente?

Mortarion: Mi legión ya es más resistente que ninguna otra, pero aceptaré una desventaja, como el resto de vosotros. ¿Cual será?

Todos miran asqueados hacia el cuerpo enfermizo, putrefacto y pestilente del Primarca de la Guardia de la muerte.

Mortarion: ¿Qué? Estoy esperando...

Horus: Uuuhh... ¡Magnus! Tú ya estás metido en todo eso de la magia. Tus Mil Hijos tendrán más psíquicos y...

Magnus: Hechiceros. Ahora los llamamos hechiceros.

Horus: Sí, bueno, lo que sea. Pero tendrás más que nadie. A cambio, el resto de tus fuerzas se convertirá en meros autómatas sin voluntad.

Magnus: No veo como podré conseguir eso.

Horus: No te preocupes, ya he puesto a alguien a trabajar en ello.

Magnus: ¿Cómo? ¡¿Quién?!

Horus: Siguienteee…

Magnus: ¡No, espera! ¡¿Quién va a convertir a toda mi legión en autómatas?!

Mortarion: Hmmm... quizás también ya hay alguien trabajando en lo de la desventaja de mi legión. ¿Es eso, Horus?

Lorgar: ¡Coff!, *¡Typhus!* ¡Coff, Coff!

Fulgrim: Espera un minuto... si soy yo el que sigue al dios del sexo, ¿cómo es que es Magnus el que tiene mil hijos?

Alfarius: Bueno, tú ya tienes a los Hijos del Emperador. ¿Cuántos niños necesitas?

Horus: ¡¡Eh!! ¡Que todavía mando aquí! ¡Y he dicho que siguiente!... Ahora vosotros cuatro tenéis cada uno a vuestro dios específico, pero el resto de nosotros permanecerá unido, sin ningún dios concreto. De hecho, Lorgar, tú podrás coger demonios de cualquier dios, tantos como quieras.

Lorgar: ¡Yiiiii-jaaaa! ¡Orgía de diablillas esta noche en mi nave!

Fulgrim: ¡Allí estaré!

Lorgar: No, no estarás.

Horus: PERO, tus Portadores de la Palabra deberán oficiar todas nuestras
ceremonias religiosas, y ser los más fanáticos y fervorosos seguidores del caos de todos nosotros. De hecho, seréis los únicos que conservareis vuestros capellanes.

Humor

Lorgar: Así que… ¿Nada de orgías?

Horus: Me temo que no.

Lorgar: Tío, menuda mierda…

Horus: Perturabo, tus Guerreros de Hierro son maestros del asedio. Tendrás más opciones de Apoyo Pesado que los otros. Si no tienes suficientes, róbaselo a los imperiales. Y como has sido tú el primero en tener Arrasadores, siéntete libre de coger tantos como quieras. Esto hará que seáis un poco lentos, y además no podréis tener demonios.

Perturabo: ¿Y que pasa con las máquinas de asedio demoníacas?

Horus: ¿Tenemos de eso?

Perturabo silba inocentemente

Horus: Bueno... bien, lo que sea. Konrad Curze…

Curze: Prefiero "Acechante Nocturno".

Horus: *Sigh*... Acechante nocturno, tus Amos de la Noche tendrán más tropas rápidas, y sobresaldrán en los enfrentamientos nocturnos, pero...

Fulgrim: ¡Eh, espera un minuto! ¿Podemos tener apodos? Pues yo quiero ser...

¡¡BAM!!

Angron: ¡Esta vez no he sido yo!

Lorgar: Huumm, eso eraaa... !un directo ceremonial a la mandíbula!. Sí, eso. Slaanesh lo exigía, sí...

Horus: Jodeeerrr... ¿Por dónde iba?

Mortarion: Todavía estoy esperando mi desventaja.

Alfarius: ¿Qué tal el jabón?

Horus: ¡Ah, sí, el novato! Tu Legión Alfa se esconderá profundamente en el interior del Imperio y saboteará sus esfuerzos desde dentro. Esto significa muy pocos demonios, y obviamente ningún Gran Demonio.

Alfarius: No es tan malo... ¿Y qué conseguiré a cambio?

Horus: Hummm... cultistas. No nos podemos permitir darles armadura o armas buenas, claro. De todas formas tendrán esas linternas... "Pistolas láser", creo que es como las llaman en la Guardia Imperial...

Alfarius: ¡Tienes que estar de coña! ¿¡Humanos!? ¿¿¡¡Eso es todo!!??

Horus: Sip... Es lo malo de ser el nuevo...

Alfarius: ¡Esto es una mierda! ¡Angron se queda con todo el cuerpo a cuerpo, Perturabo con todo lo de disparo, ¿Y yo sólo tengo cultistas?! Esto es demasiado…

Humor

Alfarius mira a Mortarion

Alfarius: Bueno, supongo que podría ser peor. ¿Y qué pasa contigo, Horus?

Mortarion: ¿Mi legión no va a tener desventaja?

Horus: ¡Eso es! Mi legión no tendrá ni ventajas ni defectos. Puedo tener de todo lo que quiera, sin límite.

Perturabo: No tendrás mis máquinas de asedio robadas.

Alfarius: Y si los cultistas es lo único que voy a tener yo, entonces tú no tendrás ninguno.

Lorgar: No olvides que dijiste que yo sería el único que tendría Capellanes.

Horus: Vale, vale. ¿Estamos todos de acuerdo? ¿Preguntas?

Todo el mundo levanta la mano

Horus: ¿Ninguna? Bien. El ataque empezará en una semana. Podéis iros.

Mortarion: ¿Hola? TODAVÍA espero mi desventaja. ¿Holaaaaa?

Y el resto es historia... o el futuro... o la historia del futuro...
Bueno, ya sabéis lo que quiero decir.

El tambien lee la Telaraña