Telerana Octubre 07

Nuevos Escenarios

Relatos

Consejos de pintura

Grandes Tacticas y Estrategias

APOCALIPSYS

Y mucho más....

Editorial

Editorial por Janus

Ya estamos aquí! Después de un largo tiempo de sequía, hemos vuelto! Y como lo hacemos!

Después de un cambio de imagen total de la web, ya sea para bien o para mal, la Biblioteca Negra ha empezado una nueva etapa. Y por si eso no fuera poco, han llegado por fin, a todos nosotros, el codex de Marines Especiales del Caos y la gran novedad del año, e incluso me arriesgaría a decir de los últimos años: la expansión Apocalipsis!

Con todo ese montón de reglas y miniaturas nuevas, y con titanes/aeronaves/tanques, entre otros, invadiendo las mesas de juego, nos hemos perdido en nuestras propias babas, por lo que la edición de este número de la Telaraña ha tardado un poco más de lo habitual. Pero la verdad, creemos que es normal que haya sucedido eso, porque con tanta movida (véase verano, inicio de curso, etc) nos ha costado lo nuestro centrarnos y ponernos a trabajar. Pero hemos vuelto, y lo que es mejor: tenemos las pilas recargadas.

Mencionamos también que este número de la Telaraña, es algo especial, ya que finalmente, la revista cuenta con su propia dirección interna, para facilitar la coordinación y el trabajo entre todos los que colaboramos en ella. La Telaraña, empieza pues, una nueva etapa; una etapa de mejorías, en la cual el trabajo estará bien hecho: por frikis y para frikis. ¿Qué más se puede pedir? Con informes de batalla, relatos, humor, novedades, tácticas...si es que no falta de nada!

Aprovecharé también para recordaros que la revista sigue siendo trimestral (en un principio), pero que estamos trabajando todo lo posible para poder ir produciéndola en más cortos periodos de tiempo. Todo se verá!

Así que nada, mis jóvenes aprendices. Seguid leyendo en las páginas siguientes y seguro que la mayoría de información que encontrareis, será de vuestro agrado.

Y recordad...nunca penseis "¡un uno no, un uno no!".

A más ver, queridos lectores.

Indice

Editorial	2
Relatos (La estatua del alado)	3
Trasfondo (Armamento preherejia)	11
Juego (Reglas Experimentales de Vehiculos Apocalipsis)	16
Taller (Vehiculos Insignia, pintura)	21,24
Como jugar con eldars oscuros	33
Humor	41
Informe de batalla	43
Terminos legales	FINAL

CAPÍTULO 1: La Estatua del Alado.

SECCIÓN 1: BALISTO

El sargento veterano Balisto Dulay oteó el campo de batalla intentando asomar la mínima parte de su armadura de exterminador por encima de la semiderruida pared. En sus visores aparecieron varias señales de búsqueda, que se fueron apagando conforme terminaban su sondeo. El enemigo no se encontraba cerca, al menos en teoría. Las grises ruinas de la ciudad continuaban silenciosas, dejando pasar el viento, que dibujaban etéreas olas con el polvo de rocacemento, y arrancaba silbidos fantasmagóricos conforme se filtraba por los muros derruidos, los techos quemados y las ventanas semiabiertas.

Mucho mejor confiar en los asépticos sensores de una armadura de Exterminador que en la propia intuición humana, pensó para sí mismo. La carnicería que había tenido lugar en aquella ciudad, cientos de años atrás, todavía hacía vibrar el sentimiento humano que quedaba en los marines allí desplegados. La presión del millón de almas sacrificadas al Caos creaba una presión casi tangible, lo cual podría llevar a un hombre a cometer un error. Y como bien sabía el veterano, un error, en la guerra, era siempre fatal.

El sargento se obligó a concentrarse de nuevo en la batalla. Obvió las oscuras manchas que salpicaban las paredes formando impíos símbolos, y los huesos humanos dispersos y semienterrados. Avanzó unos metros y buscó un mejor parapeto, quedando de espaldas sobre unas altas columnas derruidas. Continuó durante unos segundos decidiendo su estrategia, mientras jugaba con la empuñadura de su bólter de asalto. Fue consciente en ese momento que sus labios se estaban moviendo silenciosamente recitando una antigua oración de agradecimiento a su servoarmadura. Una fervorosa manera de mantener los fantasmas alejados de su objetivo en esa misión, pensó sombríamente.

Sabía que la presión del entorno podría hacer mella en la moral de sus hombres. Debía actuar. No dudó en enviar un chasquido por el comunicador, haciendo que su escuadra se centrara en él. Con unos simples movimientos de su puño de combate envió al hermano Vaneo a que tomara una posición detrás de una roca más avanzada. Este salió agazapado sin dudarlo, cruzando el pesado cañón láser por debajo de su pecho y cargando el voluminoso generador, mientras los sonidos que emanaban de su respirador facial por el esfuerzo hacían que el sargento hiciese una mueca en el interior de su armadura.

Un instante más tarde, los hermanos Arquece, Eware y Niloson, armados con el sagrado bólter, eran enviados para que conquistaran posiciones cercanas al hermano con el arma láser. El color rojo de las servoarmaduras se veía apagado por la capa de polvo gris que se iba asentado sobre ellas, aunque el brillante verde de los visores impregnaba la estampa de los Ángeles Sangrientos apostados de fría determinación.

El sargento Balisto, comandante de la Primera Escuadra de la Sexta Compañía de los Ángeles Sangrientos, contempló la estampa de sus hombres durante un instante. Sonrió al ser consciente de que finalmente sentía plena confianza en todos ellos. Los cinco novatos ya eran parte de Primera, y la seguridad que tenía el veterano en todo el equipo impediría fracasar en la misión. No importaba qué dificultades se encontraran a partir de ahora. El sargento había decidido el plan a seguir. Sus hombres estaban preparados. Y ahora dejarían que la rueda dentada del combate hiciera su movimiento, para que impulsara el resto del engranaje en la dirección que solo el mismo Emperador sabía.

Un nuevo chasquido por el comunicador, junto con un movimiento de cabeza, fielmente reproducido por su armadura de exterminador, acaparó la atención del veterano hermano Petrus. El interpelado levantó la cabeza y asintió levemente. El sargento tenía en muy alta estima a este veterano guerrero, el cual lo había acompañado desde el día que el sargento se había reincorporado al servicio en la Sexta Compañía.

Balisto lo veía como el más indicado para comandar la Primera Escuadra, en caso de que él cayera. Aunque sabía que el oscuro devenir del destino podía tener planes diferentes.

Levantó su puño de combate, y trazó un vago círculo en el aire, con el índice extendido, señalando primero una fundición abandonada que se encontraba a medio kilómetro, y luego una línea de avance imaginaria.

Petrus envió órdenes precisas a los otros cuatro marines, para crear el segundo grupo de combate. La Primera Escuadra, la Calavera Negra, en honor a la banda que portaban sus componentes en la greba derecha, era la Escuadra de disparo por excelencia entre la Sexta Compañía. Y de entre ellos el sargento Balisto había seleccionado a los tiradores con destreza superior para constituir segundo grupo de combate. Se esperaba el resultado del encuentro, y la intuición de un par de siglos en el campo de batalla respaldaba su decisión. Él sería el señuelo. Petrus comandaría la guadaña.

El hermano Petrus avanzó rápidamente, seguido de los hermanos Bael, Melanius y Nuau. El hermano Alio salió levemente rezagado, mientras enfocaba su casco picudo hacia su antiquísimo rifle de plasma, rozando con el guantelete el condensador principal en un gesto automático. Balisto los vio alejarse tomando todas las precauciones necesarias para no ser descubiertos.

Entonces, debía dar paso a la siguiente parte del plan.

Se volvió a asomar en dirección al objetivo, dejando entrever lo mínimo posible de su amplia armadura entre los escombros y ruinas, tal y como había hecho anteriormente. Tras unos instantes, las lecturas de los sensores volvieron a arrojar un resultado totalmente negativo. Lanzó de nuevo todas las rutinas de búsqueda de enemigos, mientras paseaba su visión por el tramo de asfalto que se extendía ante sí, lleno de socavones y cráteres, guardado por los fantasmas de góticos edificios de un pasado muy lejano. Armas de bombardeo orbital habían retorcido y desgarrado toda la belleza de esa ciudad, dejándola como un triste mausoleo profanado por los Traidores. Cuando la todos los sistemas volvieron al estado de espera, centró su atención en la plaza del fondo, donde se alzaba la majestuosa estatua, en brillante marfil blanco, del Bendito Alado, rodeada de cenizas que anteriormente podrían haber sido setos decorativos.

El objetivo de la misión, sin duda. Parecía tan fácil conquistar la posición de la plaza y establecer un fuerte cerrojo defensivo, que le hacía paladear el desagradable sabor de una emboscada. Y esa sensación se reforzaba en su interior por encontrar el escenario tan preocupantemente vacío. El enemigo conocía cual era la meta de la Primera Escuadra, así que era muy improbable que no estuviera al acecho. Aunque el sargento ya no tenía opción. Las piezas estaban listas. Aun contando con la renombrada flexibilidad en el combate de los marines tácticos, el camino por el cual había desarrollado su estrategia no le dejaba demasiada escapatoria si se había equivocado.

Balisto sintió un estremecimiento dentro de su armadura de Exterminador, conforme enviaba la orden de avance. La sensación del comienzo del combate le hacía tener que contener la creciente ansiedad. Después de los abnegados rezos, el violento despliegue en cápsula a las afueras de la ciudad, y el lento y tedioso avance durante horas por las calles muertas, acompañados de las almas sin descanso de los difuntos, todo iba a comenzar. Una desagradable sonrisa torcida le cruzó la cara mientras su respiración se aceleraba inconscientemente.

Sus hombres armados con bólter avanzaron rápidamente, haciendo cambios fugaces entre parapetos, hasta llegar a una posición donde se cubrían eficientemente. Inmediatamente después progresó el hermano Vaneo, cargando su arma pesada, hasta llegar a una sección de tejado derruida, donde apoyó su cañón láser. Una parte de su improvisado soporte se desprendió, dejando que un chasquido volara por las calles abandonadas. El marine giró la cabeza en un contrito movimiento hacia Balisto. El esfuerzo lo hacía respirar fuertemente de nuevo. El sargento conquistó rápidamente la posición al lado del tirador, moviéndose hábilmente en su voluminosa coraza. Revisó nuevamente el terreno que se extendía ante él. Absolutamente nada.

Pasó su bólter de asalto a su puño de combate, y posó su mano derecha sobre el hombro de su hermano de batalla.

La castigada faz de Vaneo continuaba escudriñando el impasible yelmo de exterminador. Decenas de tubos salían de su servoarmadura y se conectaban a un gran respirador que se incrustaba en la posición en la que debería tener la nariz y boca. El hueso y el metal asomaban en algunos puntos de su cráneo visible, donde la piel estaba agrietada y desprendida. Sudaba profusamente, lo que hacía que el polvo grisáceo se le pegase, restándole aún más humanidad.

Pero los ojos, negros como la capa de la muerte, se clavaban con un brillo desafiante en los verdes visores del sargento. El eterno ceño fruncido del tirador de láser estaba más tenso que de costumbre. Si el poco rostro humano que le quedaba hubiese podido expresar con mayor precisión, el mensaje hubiese sido un retador "Cuente conmigo. No volveré a fallar".

Balisto lo entendió plenamente. Sabía perfectamente lo que era ser degradado desde una Compañía de combate a una de reserva. Su propia armadura de exterminador era la mejor muestra de ello. Pero, aún así, si el excelente tirador no estaba a la altura, lo relevaría de la Calavera Negra. Aunque ese momento no había llegado. Aún no, al menos.

Su coraza la reprodujo el sonido de varios chasquidos provenientes del otro lado de la plaza, como una altiva declaración de guerra. Ahora ya podía fijar la posición enemiga. Levantó la mano del hombro de su interlocutor, y señaló con el dedo extendido a la plaza.

- -Están ahí. -Aseveró por el intercomunicador. Su voz sonó áspera, debido al silencio mantenido durante las últimas horas. -Mantén la posición. Dispara a mi orden.
- -¿Piensa actuar como la última vez, Sargento? -Respondió Vaneo con voz robótica.

Balisto volvió a empuñar su bólter de asalto en su diestra. Lo amartilló deliberadamente. El seco chasquido se unió al constante silbido de la ciudad de los muertos, creando una nota más, una nota diferente, al lamento que llevaban escuchando durante toda la misión.

Inmediatamente se unieron los chasquidos de las servoarmaduras de su grupo de cuatro marines, pasando a nivel de combate, aumentando la capacidad de movimiento entre pequeñas nubes de vapor, y el intencionado amartillamiento de tres bólter más. El cañón láser zumbó a su lado, preparándose para la descarga. El leve eco que el ruido simultáneo había creado se deshizo rápidamente, dejando la aceptación del duelo en el aire. El sargento Balisto sabía que estaban listos para comenzar.

-Pero esta vez serán ellos los que mueran. -Sentenció mientras en su visor se iluminaban todas las señales de alarma.

SECCIÓN DOS: MORTON.

El sargento veterano Morton Leen refrenaba a duras penas su ansia por entrar en combate. Mascullando oraciones mecánicamente, se repetía una y otra vez que tenía el objetivo de la misión en la palma de la mano. Aunque la imperante sensación de que podría aplastar a su adversario le urgía a olvidarse de todo y lanzarse a la carga. Su pistola bólter continuaba enfundada, mientras jugaba con los dientes sierra de su espada, arrancando chispas cuando los golpeaba con el guantelete.

Escudriñó a sus tropas lenta y deliberadamente. Intentó registrar todos los detalles posibles. El gran cráter donde se encontraban, justo al lado de la plaza del objetivo. Los escombros levantados que habían creado magníficas trincheras para soportar un asedio. Los nueve hombres que estaban situados en posiciones inmejorables para destruir a cualquier enemigo si dejaban hablar las armas de un modo síncrono.

Notó cómo la sangre le hervía mientras se lamentaba de lo impropio de que Ángeles Sangrientos tuviesen que esperar confiando en sus armas de fuego. Qué absurdo el tener que estar atrincherados para intercambiar disparos, en vez de entrar en el honroso combate a cuerpo a cuerpo.

La victoria estaba en la palma de su mano, se repetía constantemente. Pero no tendría valor real. No para él, al menos. Las órdenes eran claras, pero en el campo de batalla todo cambiaba. Conseguir una posición no era más que estar quieto esperando ser emboscado, o emboscar al enemigo. Notaba cómo no podía evitar que temblara su espada sierra mientras seguía escupiendo rezos sin separar los dientes.

La auténtica gloria estaba en la destrucción más allá de cualquier límite del enemigo. Su aniquilación total y definitiva. Su erradicación hasta el mínimo elemento. Eliminación de su cuerpo, su alma, sus recuerdos, su paso por la galaxia. Hacer que nunca hubiese existido.

Además, notaba como su sentimiento era compartido por el resto de componentes de su grupo. Sentía como, apostados entre los escombros y los cascotes, sus Ángeles Sangrientos deseaban que el enemigo se acercara para dar rienda a su objetivo en este Universo: traer la muerte desde las estrellas.

La Segunda Escuadra de la Sexta Compañía, la Calavera Azul, nunca se limitaría a una deshonrosa defensa, aunque fuese de una estatua de su mismísimo Primarca. Ser la escuadra táctica más fiera de la Sexta Compañía le confería el divino deber de aplastar a cualquier enemigo, fuese la situación que fuese.

Escuchó el chasquido. Lejano pero totalmente reconocible sobre el eterno lamento de la ciudad caída. El enemigo estaba ahí. Miró a su tirador láser, establemente apoyado sobre una sólida barricada. Rodilla clavada en tierra. Sin mover un músculo. Pero aún así sediento por entrar en combate, el sargento lo sabía.

Se pasó una mano enguantada por el rostro, casi convertido en un cráneo de metal debido a las múltiples heridas que había recibido en su larga vida. Sintió el aroma y el sabor de la tierra gris de esa ciudad. Una ciudad maldita en un planeta muerto. El mejor lugar para abrir la tumba a sus enemigos.

Finalmente su combate interno llegó a su conclusión. El sargento veterano se había decido, mientras una fiera sonrisa recorría su rostro. Destruiría a su enemigo. Aplastaría a su contrincante de un modo inapelable. Era su deber, por su honor mancillado, el de volver a humillar a su adversario más allá de la simple derrota o la justa redención de la muerte.

Levantó una mano. Notó como los visores de sus hombres, salvo el del tirador láser, se volvían como activados por un resorte hacia su guante carmesí. Lo habían estado esperando. El ávido espectro de la ansiedad se había filtrado en las venas de todos ellos durante los últimos instantes. La ira del legado de Sanguinius clamaba ser desatada.

El sargento saboreaba esos momentos con auténtico deleite. La sensación compartida de la víspera del combate. La aceleración del pulso, el aumento de la percepción sensorial, la ardiente presión en el pecho. La imparable conversión de un simple marine espacial a un depredador del campo de batalla.

Contuvo heroicamente la necesidad de incluirse en el primer grupo de combate. Seleccionó a cinco de sus hombres, comandados por el Hermano Nuctus. Mantuvo a su lado al marine Aramio, desconfiando de su falta de sigilo ante un asalto inminente.

Los cinco elegidos abandonaron sus posiciones y formaron ante el sargento. Éste tocó con dos dedos su espada sierra, para luego arrastrarlos en un salvaje gesto bajo su cuello, mientras su rostro mostraba una mueca depredadora y sus dientes apretados continuaban convirtiendo fervorosas oraciones en meros jadeos furibundos.

Los cinco astartes asintieron de un modo automático, entendiendo el mensaje. Blandieron sus espadas sierra y las cruzaron sobre su pecho. Sabían que su sargento defendía el silencio en las últimas órdenes antes de entrar en combate. Prefería que sus hombres destilaran su odio en profundas oraciones mudas, para rugir como demonios cuando llegase la anhelada colisión de las armas.

El sargento Morton Leen levantó su mano. Cerró el puño en el aire. Con un movimiento síncrono las cinco armas restallaron sobre los pechos de los marines, en un seco golpe con el reverso de las espadas.

El veterano líder sufrió un espasmo de anticipación al escuchar esta declaración de guerra. Soportó su creciente sed de sangre e indicó la ruta a seguir con su espada sierra a sus hombres. Los fantasmagóricos edificios serían la mejor cobertura para el avance de los poderosos guerreros.

El segundo grupo de combate de la Segunda Escuadra de la Sexta Compañía de los Ángeles Sangrientos salió rápidamente por la zona señalada. Morton lo miró alejarse con una atroz sonrisa. Cuando dejó de ver el último generador, compuso de nuevo su rostro y se acerco al hermano Iland.

- -Tú darás comienzo al ataque.
- -Dispararé únicamente para baja segura. -Aseveró el tirador láser sin dejar de mirar por el visor de su arma.
- -Por supuesto, hermano. –Morton tuvo que volver a contener la necesidad de gritar y lanzarse a la carga por la avenida principal al escuchar una serie de chasquidos de la posición enemiga. La declaración de guerra había sido aceptada. –Cuento con ello. –Siseó al marine.

Observó que la efigie de su adorado Primarca. De varios metros de alto, capturaba a su venerado padre en posición relajada, con la espada clavada entre sus pies, y sus manos apoyada en ella. Dibujaba elegantes ropajes que se entreveían dentro de la capa que se mostraba ondeante sobre un viento imaginario. El bello rostro, de un blanco puro, le estaba mirando desde que habían arribado a la posición. Y ahora le parecía que sonreía aceptando su decisión. Morton le devolvió la salvaje sonrisa mientras el sonido del naciente combate apagaba el eterno lamento de la ciudad muerta.

SECCIÓN 3: ASTRONAVE

La Astronave de Ataque Letanía de Sangre se encontraba geoestacionaria sobre el planeta Sartos IV. La enorme fortificación voladora, datando de la Era Oscura de la Tecnología, pertenecía al antiquísimo modelo Tormenta de las Fragatas de los Marines Espaciales. Permanecía silenciosa, danzando lentamente en el vacío espacial, como un peligroso titán dormido.

En el liso bloque frontal, preparado para acometer abordajes y soporte principal del mortal cañón Redención, sobre el color omnipresente del rojo corroído por los milenios de servicio, se veía un vasto símbolo de los Ángeles Sangrientos tallado en roca viva del planeta Baal.

Las robustas torretas, dispuestas lateralmente a lo largo de todo el perímetro de la nave, permitiendo así una visión de ataque casi total, y una capacidad de destrucción altamente elevada en caso de justar lateralmente contra otras naves, descansaban en posición predefinida, con sus temibles cañones ennegrecidos y castigados tanto por el uso como por el desgaste del vacío espacial. Las pequeñas y reforzadas cúpulas de plastiacero abollado e irregular que jalonaban las superficies planas permanecían selladas, conteniendo en su interior las baterías ligeras de descarga láser anti-caza, que estaban siendo revisadas en ese preciso instante por una treintena de servidores para los cuales esas armas defensivas eran su único objetivo en esa vida.

Los cañones de descarga orbital y los brutales torpederos permanecían dentro del casco de la astronave, gracias a su tecnología retráctil, salvaguardados detrás de gruesas planchas de diversos compendios de aleaciones entrelazadas. Los góticos ornamentos de piedra, tanto arcos como columnas que rellenaban el resto del espacio libre, suponían un reparto de cargas y una cohesión mayor de las diferentes piezas de la nave, permitiendo un mejor agarre entre las diferentes bahías de despegue, además de constituir la primera piel que debería superar el ataque enemigo. Las luces de posición, tanto sobre cubierta como sobre la multitud de antenas y sensores que se erizaban en el casco de la fragata, yacían totalmente apagadas, correteando entre los millones de pequeños símbolos Imperiales y de los Ángeles Sangrientos que salpicaban la nave, mezclados con la escritura de todas las letanías que había utilizado el Capítulo durante los diez mil años de su existencia, que se perdían en los recovecos oxidados y se fragmentaban en la piedra tallada.

Finalmente, en la parte trasera de la Astronave, los gigantescos escapes de tanto los motores convencionales como su versión para la navegación por la disformidad aglutinaban polvo espacial, creando un escamoso relieve, mientras se enfriaban paulatinamente.

Y aunque el planeta proseguía indolentemente su traslación, la nave de los Astartes permanecía oculta mientras

continuaba fijada en su órbita. Si bien la luz del astro sobre el cual giraba había empezado a incidir directa	amente
sobre ella, y arrancaba los primeros brillos carmesí, la Letanía de Sangre no destacaba sobre el resto de ba	asura
espacial que circundaba el saqueado mundo colmena.	
Dormida.	

Acechando.

Mentira.

SECCIÓN 4: OBSERVACIÓN

El amplio puente de mando de la Letanía de Sangre se encontraba siempre en semipenumbra. La verdosa luz de la multitud de pantallas que llenaban la instalación era el único foco luminoso de la estancia. Decenas de servidores recorrían la sala, trabajando sobre el incesante flujo de datos que recibían de los monitores, y conectando sus cuerpos ya tan alejados de la humanidad a cualquiera de los innumerables dispositivos que se encontraban dispersos. Los datos que mostraban las pantallas cambiaban constantemente, tanto listas interminables de números, símbolos y runas ininteligibles, o gráficos fluctuantes, los cuales eran interpretados por los servidores para desarrollar su sincronizada danza con matemática precisión.

La Mesa de Mando, una gigantesca estructura redonda de brillante plastiacero en el centro del puente, rematada con detalles en piedra negra pulida, era el punto sobre el que convergían todos los controles, y donde los datos se mostraban mediante pantallas holográficas, que titilaban en el aire, revelando la información más importante a la cúpula de la fuerza de Ángeles Sangrientos.

El Capitán de la Sexta Compañía, Lariel Heat, se encontraba sentado en el Trono de Mando, en el centro neurálgico de la nave. En su omnipotente posición dominaba todo el puente de mando. Se hallaba acomodado en la poderosa estructura de piedra repleta de decoraciones leales, desde letanías de odio a recuerdos a camaradas caídos. Frases y sellos de pureza expiaban el mal de su ocupante, y le intentaban guiar entre sabios susurros con la experiencia de los miles de años que había servido el Trono de Mando a decenas de Capitanes de los Ángeles Sangrientos.

El puesto del dirigente de la Sexta Compañía estaba finalmente culminado con el símbolo de las Alas de sangre, las cuales mostraban orgullosas un par de brillantes gemas amarillas, emblema de la Sexta Compañía, que reflejaban la poca luz ambiental como si dispusiesen de un inextinguible fuego interior.

Exactamente igual que los ojos del Capitán.

Arrebujado en su negra capa, con su reluciente servoarmadura engañosamente oscura, mantenía las manos cruzadas haciendo de puente bajo sus ojos, mientras permanecía totalmente concentrado en las holopantallas de la Mesa de Mando.

Alrededor de ella se encontraban los cuatro sillones para el resto de los dirigentes la Compañía.

En el primero estaba el Capellán Gorian Anderson. Embutido en su antigua coraza negra repleta de sellos de pureza y decoraciones en forma de calaveras. Su casco, simulando un terrorífico cráneo bajo un halo metálico reposaba a su lado, junto con su crozius arcanus, el poderoso báculo que empleaba como arma de combate cuerpo a cuerpo, y símbolo de su rango. Su hombrera derecha destacaba espeluznantemente del resto de su armadura, con dos huesos cruzando por toda su superficie, soportando un gigantesco cráneo tallado directamente en ceramita, cuyas cuencas muertas habían presenciado una infinidad de combates, y un millar de Ángeles Sangrientos que habían sucumbido a la Imperfección. Misteriosamente, gracias a los constantes cambios de la escasa iluminación, parecía que clavaba sus ojos vacíos en el Capitán.

Por su postura recostada en el sillón, y por los varios bostezos que había soltado del modo más llamativo posible, el Capitán Lariel Heat sabía que el Capellán se estaba aburriendo viendo las veinte holopantallas simultáneas, junto con los mapas de posicionamiento. Prestando más atención a su juego con la cadena que engarzaba el Rosarius carmesí, se mantenía lo más odiosamente posible indiferente a su entorno.

El Guía de los Malditos dejaba vagar sus fieros ojos grises por los semiocultos pendones que colgaban del techo del puente de mando, engastados entre una maraña de oscuros y oxidados cables y olvidados sistemas de control de la nave. Se mesaba la desaliñada barba canosa, o se retocaba la melena que recogía en una pulcra coleta sobre su nuca, con movimientos inconscientes. Cuando finalmente agotaba el resto de opciones, bostezaba o se revolvía en el amplio sillón, para clavar durante unos instantes una letárgica mirada en las pantallas.

El Capitán Lariel Heat no podía entender cómo un veterano de tantas guerras, un combatiente tan formidable, no sabía apreciar la tensa belleza del posicionamiento y la lenta progresión de las tropas. De la constante sensación de que el Infierno se desataría y debían estar preparados para repeler al enemigo, a aquello que amenazase la Humanidad y al Emperador.

El Capitán cesó su reflexión sobre el Capellán y centró su mirada en el siguiente sillón. Perteneciente al Bibliotecario Lartos Oniasen, aunque actualmente se encontraba vacío. Su ocupante debía estar en la Capilla, consagrándose con los impíos poderes de la disformidad. El Capitán Lariel Heat desdeñaba sistemáticamente a los psíquicos, y los consideraba amenazas reales. Aún así, el "bueno" de Lartos era quizá el mejor psíquico con el que se había encontrado nunca. Afortunadamente para la convivencia entre hermanos, no tenía los terribles pecados del orgullo o la altivez tan comunes entre sus iguales. Bueno, Lariel aprobaba eso, aunque no lo redimía de poseer la incurable maldición de ser una puerta a las bestias de la disformidad.

Desvió su mirada y la posó en el curioso tándem que había en el otro extremo de la Mesa de Mando. Dos hermanos totalmente concentrados en las palpitantes imágenes holográficas ante sí, aunque con motivos casi opuestos.

Mientas el taciturno Sacerdote Sangriento Sammael retorcía elegantemente su muñeca derecha, con movimientos erráticos, haciendo que las pavorosas herramientas de sanación o redención de su Exanguinador apareciesen y desapareciesen fríamente en un silencioso baile, a la vez que con su otra mano tocaba el símbolo de la gota de sangre de su servoarmadura bajo la blanca túnica de su sagrado cargo, el locuaz Tecnomarine Marcus refulgía gracias a los reflejos que arrancaban el entramado de tubos, espoletas, planchas, engranajes y nervios metálicos que componían su modificada servoarmadura.

Dos extremos de una misma Hermandad. La consagración a la curación, a la iluminación del alma y a la redención de la carne al lado de la adoración a la máquina, al metal y a la reparación de un modo casi herético. Mientras uno guiaba en oraciones a los hermanos en los rezos, con su sagrada armadura rematada con detalles en blanco puro, portando viales de poderosos líquidos y asegurando la continuidad del Capítulo, el otro alineaba las almas de las herramientas de destrucción, siendo él mismo un compacto conjunto de hueso, metal y sangre, salpicado de símbolos de adoración extrema al Dios Máquina, y permitiendo que el deber del Capítulo fuese satisfecho.

Ambos devoraban la información de las pantallas en un auténtico estado de éxtasis. La belleza del combate, el lento avanzar de las tropas antes del grito de guerra que descargaba un relámpago por la espina dorsal de los hombres, el intercambio de disparos a campo abierto o bajo coberturas, la iracunda explosión del asalto o la fiera satisfacción del contraataque eran meros sentimientos que estaban profundamente tejidos en lo más profundo de sus almas. Habiendo nacido ambos humanos, habiendo sido ambos aceptados como Ángeles Sangrientos, y habiendo elegido caminos radicalmente distintos, se encontraban hermanados en el estado de tensa contemplación de lo que estaba aconteciendo.

El Capitán Lariel Heat dio por terminado el examen a la cúpula de la fuerza de Ángeles Sangrientos, mientras se dejaba atrapar lentamente por las sensaciones que le mostraban la veintena de holopantallas, a la vez que desviaba mínimamente su mirada para continuar con las comprobaciones de los mapas de posiciones. Todas las piezas se estaban situando tal y como él había supuesto, consideró con una pizca de orgullo. Había tensado la situación al máximo, sin saber a ciencia cierta cuáles podrían ser las consecuencias. Pero intuía que esos hombres se dejarían hasta la última gota de su sangre en esa ciudad arrasada, porque ninguno de los contendientes consideraría ese enfrentamiento como un entrenamiento más. Un asomo de sonrisa cruzó su rostro mientras saboreaba el momento.

- -La batalla va a comenzar. -Musitó casi para sí mismo, extasiado.
- El Capellán Gorian, que tenía en ese momento el Rosarius en equilibrio sobre su nariz, levantó una ceja y se quedó mirando fijamente a un punto indefinido del gótico techo. El Capitán lo observó con su visión periférica. No le gustó en absoluto ver cómo aparecían los dientes del veterano poco a poco, en una socarrona sonrisa.
- Si me disculpan, debo ausentarme un instante. –Dijo Gorian mientras se levantaba bruscamente, lanzándose como una exhalación hacia el portón de salida del puente de mando.

El veterano pudo escuchar antes de que el acceso se sellara tras él el grito de su Capitán exigiéndole disciplina. Lo ignoró mientras su sonrisa mostraba todos sus dientes al Bibliotecario Lartos, al que casi había arrollado en su salida, y que se disponía a entrar en la sala en ese instante.

El armamento de los marines de antes de la Herejia de Horus era radicalmente diferente a como es ahora, asi como el equipo y por consiguiente las tacticas a utilizar.vamos a relaizar aqui una pequeña vuelta atras en el transfondo utilizando como base el codex: caos de la segunda edicion de donde se puede sacar el 80% de esta info..el resto no lo pondre para no liar a los nuevos jugadores con reglas y cosas asi que solo se utilizaban en aquella epoco como la recarga de las armas de plasma.

Armaduras

Despues de las Guerras de La Tierra, la Luna y Marte se vio necesario cambiar las primeras servo-armaduras, que no estaban completamente selladas por unas que si lo estuvieran y ademas tubieran suplemetos de oxigeno y cosas asi para luchar en el espacio y en ambientes hostiles para la raza humana.

Por eso se empezaron a desarrollar nuevas servo-armasduras que se empezaron a llamar "de cruzado". Estas eran muy faciles de reconocer por su casco fijo(la cabeza giraba dentro del casco, como en los trajes espaciales actuales), que solo se empezo a ser movil con los ultimos modelos, y su aspecto rigido que mostraba su construcción con plastiacero.

Cuando los Adeptus de Marte descubrieron nuevas tecnologias y materiales empezaron la contruccion de las servoarmaduras tipo "codex": mas redondeadas por las placas ceramicas que recubrian el armazon de plastiacero, con cascos que giraban a la vez que el la cabeza del usuario...etc.

La unica pega es que los cables de suministro quedaban expuestos sobre el pecho pero poniendole una placa pectoral encima se solucionaba ese problema(sobre la que luego se grabaria el aguila bicefala).

Durante la Herejia de Horus las armaduras de cruzado estaban declaradas obsoletas salvo para las unidades que luchaban en la franja oriental, pero tuvieron que ser reeutilizadas cuando los repuestos de las Codex dejaron de fluir y se tuvieron que aprovechar las Codex que se podian recupearar del campo de batalla y las que se podian arreglar con las cruzado, lo que hizo que muchos guerreros fueran equipados con armaduras hibridas de estos dos modelos (cosa que todavia se puede apreciar en los mrines del caos, que todavia incluso hoy roban armaduras de marines caidos, tanto para injuriar a sus hermanos robandoles sus reliquias como para contar con piezas de repuesto de sus armaduras, ademas de las que se pueden fabricar ellos mismos. Pese los adornos como cuernos, crestas y demas todavia se pueden reconocer partes de armadura Cruzado y de otros modelos.)

Armaduras de Exterminador y su armamento

Durante la Gran Cruzada y aprovechando todo lo redescubrierto, se decidio equipar a los Marines con la "Servoarmadura de combate definitiva", iniciandose el que ahora es conocido como "Proyecto de Armadura tactica Acorazado" o de exterminador como se conoce ahora.

Lo que se acabo creando fue demasiado pesado, dificil de mantener y demasiado caro como para que las legiones enteras fueran equipadas exclusivamente con ella (y daros cuenta que en la mayoria de los casos cada compañia de cada legion era del tamaño de un capitulo actual y los Hijos del Emperador llegaron a ser 36 compañias, por ejemplo...).

Pero de todas maneras fue rapidamente adoptada como la armadura ideal para los grupos especializados en luchas de aboraje, cortas distancias, luchas en tuneles, ciudades, y demas lugares cerrados.

En estos tipos de enfrentamientos el tamaño pequeño de las escuadras implicadas y la proteccion adicional de la armadura eran imprescindibles.

El Problema mas serio llego cuando hubo que armarlas. Al principio llevaban una combinacion de arma de combate (hachas sierra, de energia...etc) en una mano y un bolter en la otra. Pero pronto se dieron cuenta los usuarios de que no se aprovechaba la extrordinaria capacidad de carga de esta armadura. Cunado los Mecanicus preguntaron cuanto creian los Marines que podia cargar hasta un tope razonable en la armadura, los Marines contestaron que el doble. Asi lo Mecanicus crearon los primeros Combibolters, que no eran mas que dos bolters unidos para que disparasen a la vez. Se empezaron a crear modelos personalizados para cada Marine, adaptandose a su forma de luchar y asi surgieron varios modelos:

- -Bolter+Bolter
- -Bolter+fusion
- -Bolter+lanzallamas
- -Bolter+plasma(este muy poco utizado, ver Armas de Plasma)
- -Bolter+lanzagranadas(muy poco utizado y de mas cercana creacion que los demas).

El Bolter+Bolter fue el mas extendido y con el paso del tiempo se le hiiceron mas modificaciones: cargadores de alto redinmiento, mejoras en la punteria, que dieron origen al Bolter de asalto actual.

Los marines de la epoca Pre-herejia estuvieron muy satisfechos con los combibolters pero los combibolters siempre fueron extensamente modificados para adaptarse al maximo como por ejemplo poniendoles servobayonetas para que tambien sirvieran como armas de combate cuerpo a cuerpo.

Pronto llego el momento de equipar a los exterminadores con armamento pesado propio, para no tener que depender de otras unidades que les dieran fuego de apoyo. Pero la armadura de exterminador no podia llevar armamento pesado convencional debido a su diseño, asi que se crearon armas pesadas propias: la primera fue el Lanzallamas Pesado, perfecto para la lucha en espacios cerrados y para sacar de las coberturas al enemigo. Le siguio el Cañon Segador, una evolucion de cañon automatico clasico con un sistema de doble disparo para lanzar una lluvia de proyectiles y equipado con un sistema que evitaba el encascillado, situación que podia ser fatal para la escuadra en un tiroteo. Mas adelante el cañon segador se convertiria en el cañon de asalto actual, mucho mas potente y peligroso. Los Marines del caos, al no tener herramientas y conocimentos para mantener y contruir cañones de aslto se quedaron con el fiable cañon segador, facil de mantener y construir.

Con el paso del tiempo aparecieron los Lazamisiles Ciclon que salieron de una adaptación de una arma que se instalaba en los dread de aquella epoca: El Lanzamisiles Havoc o Aniquilador.

Las armas de combate para exterminadores tambien cambiaron: las primeras armas se empezaron sustituir por puños de combate, puños sierra y demas. Hasta despues de la Herejia no se redujo lo suficiente el tamaño de los martillos trueno como para que pudieran ser usados por marines y las cuchilas relampago se usaban solo de uno en uno pues eran para la epoca se solia mantener una opcion equilibrada entre disparo y combate cuerpo a cuerpo y no especializar tanto las escuadras. Las cuchillas relampago gemelas eran para oficiales y demas. tampoco aparecieron hasta las fases finales de la herejia los Escudos de Tormenta como equipo para los marienes exterminadores y no fue hasta la salida del codex Astartes cuando las escuadras de Exterminadores se especializaron.

Armas de Plasma

Durante la Gran Cruzada fue cuando se utilizaron por primera vez como armas especializadas de tropa las armas de plasma. Esta tecnologia todavia estaba en fases de desarrollo. Los reactores de plasma no estaban todavia muy extendidos y las armas de plasma de los Titanes y las naves no eran mas que simple modificaciones de la tecnlogia para crear reactores.

Se empezaron a equipar con armas de plasma como pistolas y rifles, pero sufrian continuas fugas(mucho mas que ahora) y causaban terribles quemaduras a los usuarios. Pero no se podia desdeñar su poder destructivo y se emepzo a manipular el tiempo de recargar para que el campo electromagnetico que contiene el plasma incandescente no se sobrecargara y provocara fugas. Se llego una solucion a medias que no dejo sastifecho a nadie y las primeras armas de plasma fueron declaradas "fabrus excumunicatas" o armas que no tenian la bendicion del Dios-maquina para repartir destruccion entre los enemigos del imperio.

Algunas de estas armas todavia son utilizadas por los marienes del caos, que les trae sin cuidado la vida o la muerte de los usuarios.

Los cañones de plasma de la epoca eran muy inestables, mas incluso que las armas mas pequeñas y solo podia ser montadas en dreads y vehiculos, asi como fortificaciones debido a que necesitaban grandes sistemas de refigeracion para evitar que se sobrecalentaran y explotaran (aunque a veces seguian explotando, mantando a la dotacion y lo que estuviera cerca), ademas de los problemas de las fugas. Solo despues de la Herejia, mucho despues, se consiguio solucionar el problema de la refligeracion y las fugas, al tiempo que se miniaturizaba lo suficiente como para poder ser usado por un marine espacial.

Dreadnoughts

Durante la Gran Cruzada, los primeros dreads era utilizados como bancos de pruebas de armas en fase experimental y que luego serian usadas por Marines y Exterminadores. así como plataformas moviles de apoyo, capaces de llegar a donde no podian los tanques.

La Doctrina de aquella epoca era la de equiparlos de forma equilibrada con una mezcla de armas extrañas e experimentales con otras mas fiables y conocidas, tanto en combate como en disparo.

Junto con los cañones de plasma, de fusion, laser y armas acopladas como los bolters pesados, conocidos por todos (algunas de estas ya no las utilizan los dreads leales pero si los del caos), se les empezo a equipar a los dreads con armas adicionales para compensar algunas carencias en ciertos aspectos como combates urbanos y asaltos sostenidos (los lanzamisiles aniquiladores/descargadores de metralla) o para compensar la falta de pontecia de fuego a corto alcance (combiarmas auxiliares, que por cierto, antaño iban no en los brazos si no en el torso del dread).

Al igual que las armas de disparo tambien se usaban armas diferentes de combate cuerpo a cuerpo para los dreads. Los Martillos trueno, por ejemplo, solo estaban disponibles para ser usados por los dreads no po un Marine corriente, ni siquiera un exterminador. La mas comun era la garra de combate, como la que tienen actualmente los dreads imperiales pero tambien se probaron otro tipo de armas como los flagelos de energia (http://www.games-workshop.es/storefront/store.es?do=Individual&code=99110102003&orignav=10 para ver todo el armamamento de los dreads que ofrece la GW), que era un conjunto de brazos multiarticulados rematados en cuchillas y cargados de energia.estaba especialmentre diseñado para barrer a la infanteria del camino de del dread y todavia se puede ver en algunos modelos de los dread del caos, siendo especialmente comun en los dreads de los Devoradores de Mundos.

Otro equipo

Otro equipo como los motores graviticos y los retroreactores no fueron muy utilizados durante la Gran Cruzada pero si conocidos, y se usaron durante la herejia por parte de ambos bandos. El proceso de mantenimeinto era muy largo y costoso y solo los leales han mantenido cantidades sutanciales de retroreactores (los del caos tambien pero en unidades mas especializadas como los raptors o rapaces, que ademas cuentan con ayuda por parte de los poderes del caos para poder seguir usando sus retroreactores...) y algun vehículo gravitico como los landspeeders (antes poseian hasta motos a reaccion, si como los eldars...no me

creeis?http://usuarios.lycos.es/baharrtainn/warhammer40k/catalogo/spbike.jpg y

http://usuarios.lycos.es/baharrtainn/warhammer40k/catalogo/impbike.jpg ,incredulos....).

Los marines del caos, al no poseer esos conocimientos o no interesarles ya no usan vehículos graviticos de ningun tipo.

En aquella epoca se usaban unas unidades del adeptus mecanicus, que peleban junto con los marines : LA LEGIO CYBERNETICA, osea Robots:

http://usuarios.lycos.es/baharrtainn/warhammer40k/catalogo/robots.jpg

http://usuarios.lycos.es/baharrtainn/warhammer40k/catalogo/ch9.jpg

Secciones de esta fuerza fueron corrompidas por Horus y despues de la herejia no se supo nada mas de ellos. Preguntados por la desaparicion de estas figuras de la gama de la GW(pues es logico que un mundo futurista halla robots no?), los de la GW guardan un silencio toal y absoluto.No se sabe si es por un motivo relacionado con patentes o falta de entusiasmo por parte de los jugadores, pero en mi humilde opinion es posible que salgan algun dia como parte de las tropas de un futuro CODEX ADEPTUS MECANICUS.

Armamento de los marines

Durante las fases previas de la Gran Cruzada, los marienes se lanzaron al ataque de forma muy agresiva, siendo casi siempre los atacantes. Esto los convertia en tropas de asalto muy buenas, armadas con una convinacion simple pero efectiva de bolters, pistolas bolterm armas de combate, lanzallamas y granadas. Si hacia falta pontencia de fuego se llamaba los titanes y a los tanques...o la Flota y los marienea acudian a dar el golpe de gracia.

A medida que el imperio se extendia, los marines hacian falta en mas y mas zonas y como eran tropas de accion rapida era poco practico tener que esperar el apoyo pesado, así que se empezaron a entrenar y equipar con sus propio armamento pesado.

Por aquella epoca, cuando emepzaron a reequiparse, estaban armados con una mezcla de armas conocidas y fiables,otras arcaicas,otras experimentales o puramente teoricas.Por ejemplo, cuando estallo la Herejia los cañones de fusion no estaban disponibles para las tropas pero si los rifles de fusion y las bombas de fusion.De igual forma estaban disponibles las armas de plasma, pero algunas como las cañones de plasma solo podian ser utilizados en vehiculos.

Por eso estaban las legiones de la epoca armadas con armas mas conocidas, resistentes y fiables: el cañon automatico (que podia ser llevado tranquilamente por un marine junto con su municion, se puede usar contra vehiculos medios como contra infanteria bien acorazada), Bolter Pesado (aunque hasta la llegada de los tiranidos no se desarrollo la munion Hellfire, siempre ha sido el arma perfecta para acabar con infanteria ligera), Cañones Laser (arma antitanque por excelencia) y Lanzamisiles (polivalente gracias a sus diferentes tipos de municion, tanto vale para cabar con masas de infanteria como para destruir vehiculos).

Por el contrario, en aquella epoca se usaban mas las armas de combate cuerpo a cuerpo que en la actual tales como las clasicas espadas sierra, hachas sierra (un arma perfecta y brutal, con la que se puede desmenbrar a un hombre con facilidad), Mazas de energia (que luego se convertirian en los crozius arcanum de los capellanes), espadas de energia (que en esta epoca eran escasas y se reservaban solo para los oficiales), etc.

Los puños de combate se empezaron a utilizar casi simultaneamente tanto para exterminadores como para marines normales como medio perfecto para acabar con blindajes pesados.

Debido a sus limitaciones, los marines del caos siguen preferiendo usar la combianacion de armamento que usaban durante la Gran Cruzada.esto, unido a su experiencia milenaria les hace unos combatientes de cuerpo a cuerpo casi perfectos, aunque son tambien casi igual de buenos en tareas expecializadas de disparo.(caza-tanques, por ejemplo) Lo unico es que ellos prefieren resolver las cosas al metodo "intimo y personal".

Reglas experimentales

Saludos amigos! Muchos de vosotros seguro que os habeis apuntado al carro de APOCALIPSIS, una fantastica alternativa de juego donde poder jugar con todas tus miniaturas....

En fin... resulta que Apocalipsis cede la oportunidad de usar Tanques Superpesados, y formaciones de tamaño gigantescas. Es por ello que nosotros nos hemos encargado de incluir unas cuantas reglas en esta entrega.

Antes de todo pronunciaremos el armamento, para no lllenar las hojas de tanques.

ARMAMENTO:

Alcance: 150 cm	Fuerza: 6	FP: 3	Tipo: Pesada 15
	. 3		THE RESERVE THE PARTY OF THE PA
Cañón Vanquisher	all made to		
Alcance: 150 cm	Fuerza: 8	FP: 3	Tipo: Area apocalipsis
			7.00
A Charles of			The State of
100			
Cañon largo de impulsos	5		L PRICA MINISTRA
Alcance: 90 cm	Fuerza: 5	FP: 5	Tipo: Asalto 3
2.85.05			
Mark Silver	-		
Misil Buscador			
Alcance: Ilimitado	Fuerza: 8	FP: 3	Tipo: Pesada 1

En las páginas siguientes se describen 3 vehiculos para la Guardia Imperial, y uno para el Imperio TAU

Mega-Bolter Vulcano

TANQUE PESADO MALCADOR

El Malcador es un antiguo diseño de tanque, quizás incluso anterior a la Leman Russ, a pesar de que un tiempo era común verlos en todos los campos de batalla de la humanidad, quedan realmente pocos Malcador que se mantengan operativos en la Guardia Imperial, en comparación al Leman Russ y todas sus variantes.

Este tanque es una fortaleza movil, fuertemente armada y protegida, pero lento. Su armamento varia desde multiples bolters pesados para defender todos los flancos a cañones demolisher y automaticos, la combinación de armamento, junto a su gran resistencia lo hacen una maquina dificil de derrotar.

PUNTOS: 285

Llamado así en honor a una misteriosa figura de los primeros días del imperio, Malcador el Sigiloso, el cual se rumoreaba ser uno de los primeros Adeptus Mechanicus que pasaron al Imperio, pasando a ser un potente asesor del Emperador durante las Batallas de la Unificación, el cual fue acreditado y recompensado transformandolo en el primer señor del Administratum de Terra en ausenciadel emperador, sin embargo, otros piensan que mantenia una relación de lazos de sangre con el mismisimo Emperador.



UNIDAD: 1 Malcador

CLASE: Tanque Superpesado

TRIPULANTES:(8) Guardias Imperiales

Blindaje
Hp Frontal Lateral Posterior
3 13 12 11

ARMAMENTO Y EQUIPO:

Cañón Demolisher

Cinco bolters pesados en la torreta.

Un bolter pesado en la cada barquilla.

Puede susbstituir sus barquillas por un par de lanzallamas (+5pts), o un cañon laser (+30pts).

Puede equiparse con cualquier mejora para Tanques

de la Guardia Imperial.

Reglas especiales:

Evacuad!:

Siempre que el vehiculo sea destruido de manera normal, saldrán automaticamente ocho guardia imperiales de su interior.

"Temed al Gran Malcador, el hijo de Terra, pues una lluvia divina de proyectiles, se precipitará sobre sus enemigos en el nombre del emperador."

-Comandante Vergilio antes de introducierse en el vehiculo Malcador.

MACHARIUS

El Macharius es uno de las grandes series de tanques superpesados, conocida como la segunda generación de Baneblades.

Provienen de la original PCE del Baneblade, aunque con algunas modificaciones, pero a pesar de ello desempeña perfectamente su papel en el campo de batalla.

Llamado asi en honor al gran Coronel Solar Macharius, este tanque superpesado, hace honor a su ancestro humano, causando grandes estragos en el campo de batalla y provocando destrucción en nombre de el Sagrado Dios-Emperador.

PUNTOS: 325



UNIDAD: 1 Macharius

CLASE: Tanque Superpesado

Blindaje Hp Frontal Lateral Posterior 3 14 13 12

ARMAMENTO Y EQUIPO:

Dos cañones de batalla (no acoplados).

Dos cañones automaticos acoplados coaxiales.

Un cañon automatico por barquilla.

Puede susbstituir sus barquillas por un par de lanzallamas o bolters pesados acoplados (+10pts). Puede sustituir sus cañones de batalla por un Mega-Bolter Vulcano.

Reglas especiales:

Evacuad!:

Siempre que el vehiculo sea destruido de manera normal, saldrán automaticamente ocho guardia imperiales de su interior.

Artilleria: Los cañones de batalla deben actuar como una barrera de artilleria.

Muy pesado: El Macharius solo puede mover 15 cm, sin embargo puede pibotar 90° en todas direcciones.

Selector de objetivos: Puede disparar su armamento en distintos objetivos sin embargo las armas coaxiales disparan al lugar de los cañones de batalla.

MACHARIUS VANQUISHER

El Macharius es uno de las grandes series de tanques superpesados, conocida como la segunda generación de Baneblades.

Provienen de la original PCE del Baneblade, aunque con algunas modificaciones, pero a pesar de ello desempeña perfectamente su papel en el campo de batalla.

Llamado asi en honor al gran Coronel Solar Macharius, este tanque superpesado, hace honor a su ancestro humano, causando grandes estragos en el campo de batalla y provocando destrucción en nombre de el Sagrado Dios-Emperador.

PUNTOS: 375

Este modelo de Malcador esta especializado en la destrucción de otros tanques superpesados y superar sus pantallas de energia destruyendo hasta el más grueso blindaje.



UNIDAD: 1Macharius Vanquisher CLASE: Tanque Superpesado TRIPULANTES:(8) Guardias Imperiales

> Blindaje Hp Frontal Lateral Posterior 3 14 13 12

ARMAMENTO Y EQUIPO:

Dos cañones Vanquisher (no acoplados).

Dos cañones automaticos acoplados coaxiales.

Un cañon automatico por barquilla.

Puede susbstituir sus barquillas por un par de lanzallamas o bolters pesados acoplados (+10pts).

Puede sustituir sus cañones de batalla por un Mega-Bolter Vulcano.

Reglas especiales:

Cañon Vanquisher: Puedes usar los cañones de forma no acoplada, o bien decidir usar un disparo antitanque, impactando automaticamente, y pudiendo repetir la tirada.

Artilleria: En caso de no usar el disparo antitanque se trata como barrera de artilleria.

Muy pesado: El Macharius solo puede mover 15 cm, sin embargo puede pibotar 90° en todas direcciones.

Selector de objetivos: Puede disparar su armamento en distintos objetivos sin embargo las armas coaxiales disparan al lugar de los cañones de batalla.

DX-6 'REMORA'DRONE FIGHTER PUNTOS: 110

Por primera vez visto en la incursión Tau a la Colonia Penal del Imperio Humano, Typha-IV, el remora es un pequeño caza-drone. Equipado con la más avanzada tecnologia es un aeronave de camuflaje, sobrevolando y apoyando a los Exploradores y Armaduras sombra, esta armado de Cañones de Impulsos y misiles buscadores para el ataque a tierra. El remora posee un corto alcance y es llevado a la batalla por una nave nodriza Tiburon-Tigre o por un Manta, el cual controla los datos del dron. Este apoyo aereo jamás no entra en combates cerrados en la tierra y tan solo se dedica al apoyo de los demás.



UNIDAD: 1Remora CLASE: Aeronave

TRIPULANTES: 0 (Drone)

Blindaje
Hp Frontal Lateral Posterior
2(3) 10 10 10

ARMAMENTO YEQUIPO:

Dos cañones largos de impulsos acoplados.

Dos misiles buscadores.

Esta equipado con una Red Telemetrica, selector de objetivos, y escudo de camuflaje.

Reglas especiales:

Camuflaje: Gracias a la moderna tecnologia TAU el Remora dispone de un campo de camuflaje.

Esto se representa en que si es elegido como objetico el contrincante debe determinar si lo alcanza tal y como si fuera en combate nocturno (en caso de ya serlo se divide el resultado entre 2) si no lo alcanzase el contrincante NO puede elegir otro objetivo. En cambio, puede decidir ignorar al Remora en caso de querer disparar algo más lejano.

Precisión: Si el Remora se halla a menos de 12 cmdel enemigo su HP pasa a ser de 3..

Desde tiempos inmemorables todo ejercito tiene un vehículo insignia. Uno que destaca por encima de los demás. Ya sea por ser el mas potente en armamento o el rápido etc.

Entre los clásicos ejemplos de la actualidad podemos destacar el portaviones Príncipe de Asturias, o un clásico de la televisión como el Enterprise en Star Trek.

En cambio en el universo wk40 lo mas destacado son los comandantes, compañías, escuadras y ejércitos donde cada cual tiene su leyenda.

Los cuales son representados por los colores de cada capitulo en el caso de marines; y insignias como los de la guardia imperial. Pasando por los tocos dibujos orkos.

Los vehículos insignia pueden ser de múltiples maneras.

Desde los clásicos rhinos, pasando por los todo poderosos Land raiders. Hasta los leman russ o chimeras de la guardia imperial. También en otras razas como las Eldars o Tau suelen dar un toque de distinción a sus vehículos. En la pagina oficial de G.W. hay buenos ejemplos de este tipo de vehículos. Como es el Land Raider del señor del capitulo de los Ultramrines.

Lo cierto que a mi personalmente me pareció un reto interesante, en crear y diseñar un vehículo. En este caso se trata de un leman russ. Que será transformado de Imperial a ser la insignia de un personaje de los mundos de sabbat. Del señor de guerra ANAKWAR SEK.

Material y herramienta.

Lanceta de esculpir.

Masilla verde.

Plasticar.

Leman russ.

Pincel de goma.

Y mucha paciencia

1º paso.

Lo primero son las insignias del señor a quien pertenece. En este caso me gusto el emblema de los devoradores de mundo. Tome la medida de la trampilla lateral y la con plasticar realice la base. Con la capucha inferior de un bolígrafo hice lo que será el globo terráqueo, y con masilla realice la forma la forma de la cabeza.

Empezando por los dientes.

Lo siguiente fue dar la forma a los ojos. Eso se hace alargando un poco de masilla y luego con la lanceta húmeda se le da la forma deseada.

Para darle luego mas volumen hay que dejar secar la masilla. Dando pequeños retoques allí donde lo necesita



2º paso.

Este icono representa algo personal a nuestro personaje. "El que su voz ahoga todas las demás."



3° paso.

Aquí haremos un molde * en masilla verde con el icono de khorne.

Y una vez hechos los pegamos en los guardabarros. Rellenando con masilla los huecos libres.



• Los moldes son legales siempre y cuando sean para uso personal exclusivamente. Y NO para vender a terceras personas.

También realizaremos unas runas. Para ello pondremos un poco de masilla verde y la entenderemos con el pincel de goma dando la forma deseada.

Las llamas que hay al principio del guardabarros se le realiza dando pequeñas cantidades de masilla, y con el pincel le damos forma. Para que quede en forma de llamas nos ayudaremos de la forma redonda de la lanceta.

4º paso

Este paso es el mas complicado hasta ahora. Y es decorar los bolters laterales.

Se hace un pequeña bola de masilla del tamaño de un garbanzo mas o menos. Y se pone en la mira del bolter.

Con el pincel de goma húmedo se le empieza a dar la forma. Primero por la fosas nasales, y después las cuencas de los ojos. Eso lo haremos con la punta del pincel.

El resto le daremos forma con el pincel hasta conseguir la forma deseada. Es importante tener un modelo para guiarnos. Repetiremos lo mismo en el otro lado





a Termana el resto del cuerpo del bolter, lo justo para que el arma pueda girar sin problemasioteca Negra

En la barquill<mark>a realice unas ca</mark>ras grotesca. Se pone un grano de masilla y con la lanceta se le da forma. Hasta aquí. En el próximo numero mas y espero que mejor.

De todos modos hay que tener en cuenta que es un trabajo artesanal y el secreto e practica y mas practica. Y aquí os dejo mas fotos





Introducción:

Hace 6 años, un ejército de Elfos Oscuros y Condes Vampiro fue condenado al olvido en un viejo desván. Por motivos ajenos a mi, no volví a saber nada del mundo de Warhammer hasta que, hace aproximadamente medio año, mi pareja, aficionado a ello, comenzó a introducirme de nuevo en él, esta vez en 40k.

Yo siempre había renegado de esta faceta de Warhammer, pues siento cierto rechazo hacia la ciencia ficción futurista obcecada en ensalzar la máquina por encima de otras cualidades... Sin embargo, al leer el Index Astartes de los Mil Hijos, no pude resistir la tentación de comenzar a utilizarlos, coleccionarlos, pintarlos, crear una historia para ellos; Mi natural inclinación hacia la mística del conocimiento, y mi repentina simpatía por Magnus y su legión, me impulsaron a ello. Pronto comencé a adquirir miniaturas e idear su trasfondo mas aún existía una barrera; llevaba 6 años sin tocar los pinceles, y no es lo mismo pintar un elfo que un marine.

De esta forma, Agramar, quien tenía dos escuadras de Mil hijos sin pintar, me ofreció pintárselas a modo de entrenamiento... Y acepté.

Asi pues, solo quedaba elegir el esquema cromático y tomar el pincel; coincidían las fechas próximas a la salida del nuevo códex de caos, y, al acceder a las imágenes previas, opté por pintar sus Mil Hijos de la Legión Negra tal y como aparecían en la imagen, con algunas modificaciones:

En primer lugar, como no terminaba de convencerme el acabado de las pinturas Citadel (da a la miniatura un efecto de goma), y observando extasiada el acabado de los dioramas históricos, opté por las gamas de pintura de Vallejo histórico y Game Color.

En cuanto al pintado, una vez montadas e imprimadas de negro (con el generador dorsal y el bolter por separado) comencé por darles una capa de Metalizado Bolter en la zona de la armadura, salvo en las hombreras, la "lápida" del casco y el tabardo. Una vez seco esto, di dos capas de Tinta Azul sobre el metalizado, a fin de obtener un tono de azul metalizado. Luego repasé los bordes de las hombreras con Dorado, los bordes de las placas de las piernas con plateado, y las "lápidas" con Dorado alternado con el Negro.



Detalles como cables, tubos... les di un tono Plateado: Repasé con negro las zonas manchadas de las hombreras (cuyas insignias pinté con un pincel seco de Dorado) y el tabardo, (cuyos adornos pinté de Dorado también, con las cadenas Plateadas).

El generador dorsal lo pinté con la misma técnica para el azul que di al cuerpo, y los aliviaderos los dejé plateados en algunos y en otros los pinté del mismo azul. Por último, pinté los adornos del generador de Dorado y los tubos de Metalizado Bolter. El bolter fue pintado de negro la carcasa, el cañón y el cargador de plateado y los adornos dorados.

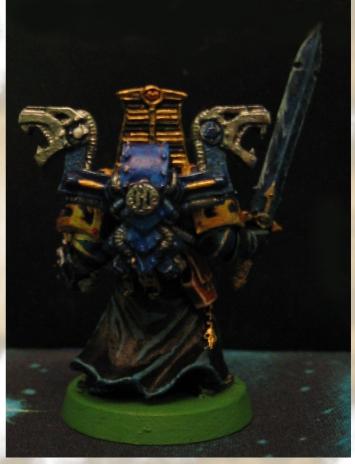
Como colofón, dibujé una estrella dorada de 8 puntas en las hombreras lisas, y los ojos con una capa primero de Blanco Calavera y una vez seca, de Amarillo Fluorescente.



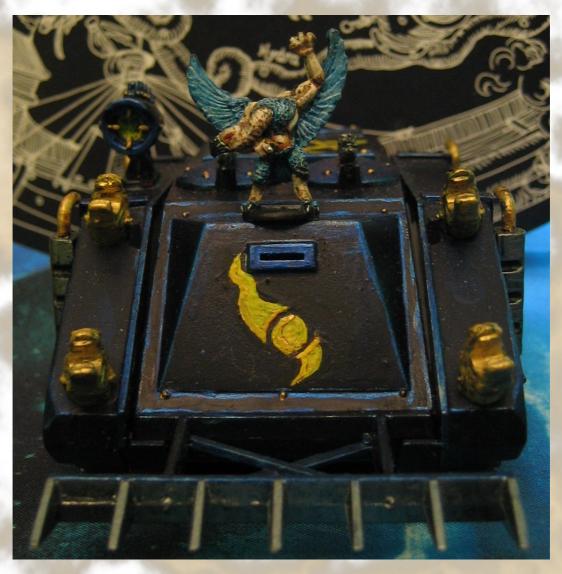
Para el hechicero, empleé el mismo esquema cromático, salvo que dejé la túnica negra con luces verdes (hecho el verde con Amarillo Fluorescente + Tinta Azul) y le di con esta misma mezcla, un pincel seco al filo de la espada, para darle un brillo fantasmagórico.

Aunque simple y quizás un poco plano, resulta visualmente impactante sobre el campo de batalla.





En lo tocante a mi propio ejército, el primer vehículo que adquirí fue un Rhino antiguo comprado en la tienda de un conocido. Tiendo a decantarme por los modelos antiguos, al parecerme que poseen más personalidad que los actuales. Acorde con el trasfondo creado para el ejército, opté por darle un aspecto un tanto sobrio, huyendo del clásico vehículo de Caos sobrecargado; a modo de adorno sólo le puse 4 bocachas de la matriz de vehículos de Caos (las que tienen un aspecto mas rechoncho y la boca más grande, usadas para los bolters pesados) para que den el aspecto de gárgolas pequeñas y pase a pintarlo.



Di primero tres capas de Azul Negro tras lo cual repase cada borde o detalle que quisiera destacar con Plateado, para, por último, dar una capa de Tinta Azul cubriéndolo todo. Después di un pincel seco de Metalizado Bolter a las orugas, los bolters los tubos de escape y la pala escavadora. Los extremos de los tubos de escape, los tornillos, y las gárgolas frontales, los pinté con un pincel seco de Dorado Bruñido, Tinta Piel Oscura y luces de Dorado Bruñido de nuevo. A modo de detalles, pinté varios símbolos a lo largo del rhino. Generalmente se dibuja a lápiz antes de empezar a pintar pero yo soy incapaz de hacerlo (aunque lo recomiendo).

En la parte superior, dibujé un pentáculo con Dorado Bruñido, Tinta Piel Oscura y luces de Amarillo y Amarillo Fluorescente, al igual que el símbolo de Tzeentch del frontal.



En las puertas laterales, pinte la "M" de "Magnus", extraída del "Realm of Chaos": "Lost and Damned" (gracias a la página de Taran); primero dibujadas con Azul Turquesa y dando luces con azules cada vez más claros hasta llegar al blanco. Terminé repasando la silueta de la "M" con Dorado Bruñido y trazando en este mismo color las lineas interiores. Pese a que nunca habia pintado un vehículo, me atrevi a dibujar los detalles por que siempre he tenido una relacción estrecha con el dibujo gótico-fantástico; estatuas de cementerios, elfos, hadas, ángeles caidos...



Con especial debilidad por las criaturas antropomórficas aladas, detalle este que me impulsó por un señor del caos alado (perfectamente pausible para un paladín de Tzeentch) e, inspirada por una transformación vista en la WD, encargué las piezas necesarias para llevar a cabo el proyecto: 1 cabeza de rapax, 1 pistola de hechicero de los mil hijos, el brazo con báculo de un hechicero de Fantasy y alas de halcón de guerra de los elfos silvanos. Entre las cajas de restos encontré pinchos de guerreros del caos de plástico, un generador de plástico de marine espacial de la segunda edición y una cola de águila recortada y, por supuesto el cuerpo de un señor del caos de metal.

Como, pese a tener la idea clara de lo que quería hacer, temía, por mi inexperiencia, destrozar la transformación, de manera que pedí a Agramar que la llevara a cabo, quien siguió este esquema para llevarlo a término:

Primero, tras pegar el cuerpo a la peana y sellar los huecos de la ranura de esta con una mezcla de plastilina y cola blanca, pegó la cabeza en dirección izquierda y el báculo y la pistola en los huecos de los brazos correspondientes, pegándolos con una mezcla de masilla y superglue para tapar asi los huecos y dar firmeza a las piezas. La poca masilla que rebasó las uniones se recortó y se limó. Luego, hizó en la espalda unas muescas finas para colocar las alas situando estas a la altura del generador, tras lo cual hizo una pequeña perforación anclando de esta manera las alas en la postura escogida y rellenó el hueco entre las mismas con una mezcla de masilla y superglue. Una vez seco, tomo el generador y cortó los aliviaderos, para pegarlo en el hueco dejado a propósito entre las alas en cuya parte superior había dejado una pequeña "joroba", allí pegó un pincho y otro en el generador, uniendo después el generador a la "joroba" con unos "cables" hechos con masilla. Por último, debajo del generador pegó la cola de águila; como quedaba un poco corta, se le puso una extensión de masilla, de tal forma que las alas tuvieran ahora un timón.

A la hora de pintar, para la armadura, empleé un Metalizado más claro que el utilizado con los mil hijos de la legión negra, poniendo de base Plata y una sola capa de Tinta Azul. Los bordes de la armadura están pintados de Dorado, primero con un Dorado Bruñido y sucesivas luces de Dorado Brillante, con un último toque de Amarillo Fluorescente. Para la pistola empleé una base de Metalizado Bolter con Plateado Mithril como luces y Hueso Deslucido con luces de Blanco puro para

el cráneo que lo adorna.



A la capa de piel quise darle aspecto de lobo albino de Fenris de forma que di una capa de Gris Piedra mezclado con Tierra de Cementerio y sucesivos pinceles secos de esta mezcla, añadiendo cada vez más blanco hasta llegar al blanco puro. La parte posterior de la capa la pinté con Púrpura Nigromante y las luces, de este color mezclado con blanco. El forro con Azul Eléctrico de Game Color cada vez más aclarado.

Quería que Ladislash tuviera algo que lo hiciera particular de manera que, en el rostro, apliqué varias capas de blanco a modo de máscara veneciana, con los bordes pintados de dorado. El resto de la cabeza, asi como el brazo al descubierto, di primero Hueso Deslucido, con lavados de Tinta Piel y pincel seco de Blanco Hueso, similar a la calavera que le sujeta el copete, que pinté Rojo Entrañas y con luces de Rojo Sangre.



El báculo lo pinté de blanco con tintas Rojas, luces Naranjas Llamarada y Doradas para los bordes y las runas talladas, asi como Verde AO con luces blancas, para la piedra que lo remata.

Las alas las pinté con una Turquesa Halcón Cazador y Tinta Azul, a la que fui añadiendo blanco para aplicar los pinceles secos, dando un efecto más claro a medida que avanzar hacia las puntas de las plumas.



Finalmente, decoré la peana pintando las rocas en las que apoya el pie con una mezcla de Hueso Deslucido y Tinta Piel y, una vez seco, di luces de gris, para crear un efecto sombreado.

A Ladisdash debía de acompañarle un familiar, al que pinté con el mismo esquema.



A partir de ahí comencé a ampliar mi ejército, pintando una unidad de marines del caos y otra de mil hijos (cuyas fotos añado a modo de comparativa con los de la legión negra)

En fin, en la BN colocaré (cuando esté terminado) el transfondo del ejército y demás detalles que vaya añadiéndole. Espero que os resulte, cuanto menos, interesante.

ALL IS DUST!

INTRODUCCIÓN

Soy jugador Eldar Oscuro desde hace muchos años. Me enamoré del ejército sólo al saber que se trataba de Elfos que no iban de pijos súper fantásticos estrellas del pop. La realidad es que no sabía mucho de Warhammer 40.000 y tardé mucho en aprender. A medida que iba aprendiendo descubrí que se trataba de un ejército de Power Metals pervertidos y sádicos hasta la médula. Momento en el que me gustaron aún más. Luego me deprimí un poco al aprender sobre otros códex, empezar a comprender las reglas y ver que mi libro de ejército estaba hecho a las prisas y con poco cariño. Aún así, seguí investigando, y encontré páginas de otros jugadores Eldars Oscuros. En esas páginas descubrí que había gente que a pesar de tener un libro de ejército tan malo, vapuleaba a sus competidores con ellos. En Las Palmas, hay un jugador de Eldar Oscuros que es famoso por ganar casi todos los torneos en los que participa. Empecé a motivarme y empecé a estudiar.

No a estudiar de clase, si no a estudiar "Warhammer". Empecé a estudiar en profundidad cada opción del códex, cada unidad, cada equipo, cada regla. A buscar el lado bueno de cada cosa que aparecía. Al poco tiempo, ya hacía lo mismo con otros ejércitos. Me compraba los libros de ejército y suponía que yo llevaba al ejército y empezaba a diseñar estrategias y unidades para saber como piensan mis contrincantes. Debido a que sabía bastante de reglas y había jugado bastante poco, mis amigos empezaron a llamarme el "teórico".

Empecé a jugar varias partidas, y me di cuenta de que mis conocimientos previos eran muy útiles. Eso y la falta de conocimiento del mundo sobre mi ejército. Había tan pocos jugadores Eldars Oscuros que casi nadie sabía como enfrentarse a nosotros y eso lo aproveché en su contra. En lugar de desarrollar estrategias aprovechando los puntos fuertes de los Eldars Oscuros en el combate, me basé en aquellas que me permitían beneficiarme de las debilidades de mis enemigos. Dado que la mayoría de mis enemigos llevan altas salvaciones, los desintegradores, las lanzas oscuras y las armas de energía son bastante habituales.

Actualmente me compro todos los libros de ejército de Warhammer y Warhammer 40.000 que caen en mis manos. Me los aprendo de arriba abajo y me encanta hacerlo. Soy un "empollón warhammero" y no me importa reconocerlo. Tengo poca práctica sobre mesa, pero me encanta aprender. Un día, motivado porque nadie conocía a los Eldars Oscuros escribí un documento llamado Análisis Táctico: Eldars Oscuros que fue publicado tanto en El Cubil como en La Biblioteca Negra. Lo que tenéis a continuación es una versión ampliada de dicho documento. Espero que os guste, y que aprendáis y apreciéis a mis nenes.

La primera parte del escrito trata sobre las unidades, y la segunda sobre cuestiones varias del ejército.

UNIDADES

CUARTEL GENERAL

Comandante Eldar Oscuro: Uno de los cuarteles generales más duros de todo el juego. Sus atributos son los típicos de los eldars, HA, HP e I extremadamente altas con un resto de atributos mediocres. Sin embargo, pueden equiparse con equipo muy letal. Uno de estos guerreros puede llevar a cabo una carga de 6 ataques de HA6, que repiten para impactar, cargan 30cm., hiere a 4+, anula armaduras y está protegido por una tirada de salvación invulnerable de 2+. Todo esto él solito. ¿Asombrado? No me extraña. Pocos CGs del juego pueden hacer masacres semejantes sintiéndose tan a salvo. Por esta razón tiene dos funciones principales:

- Erradicador de paja: Va sólo, equipado con una motocicleta o un aeropatín infernal para tener mucha movilidad y armado hasta los dientes.
 Su misión es la de dar caza a unidades no muy buenas en cuerpo a cuerpo. Principalmente de disparo. Una unidad de 10 Marines Espaciales de línea normalitos es ideal como objetivo. Debido a su gran potencial y al equipo, puede entrar y salir del bloque principal enemigo mientras el resto del ejército se encarga de unidades más... duras. Mi versión favorita, sin lugar a dudas.
- Destructor: Es la misma versión de antes pero sin aeropatín o motocicleta y con más equipo de destrucción o para bajar moral. Va acompañado de íncubos que le proporcionan a su carga una gran cantidad de ataques de arma de energía. Lo mejor es que vayan montados en incursor. Esta combinación sirve para acabar con cualquier infantería enemiga que no sea excesivamente numerosa (nada de meterse con unidades de 30 gantes) o que tengan iniciativas altas y habilidades para ignorar armaduras. Si es infantería, y no cumple ninguna de estas propiedades se los pasaran por la piedra. No es broma. He visto a esta escuadra descuartizar en un solo turno a una unidad de exterminadores de asalto.

Comándante Bruja: Este comandante es idéntico al Comandante Eldar Oscuro salvo por pequeñas cosas. Para empezar posee una armadura de 6+, 1 punto más de iniciativa y de habilidad de armas. Viene con armas de brujas de base y su tirada de salvación invulnerable de 4+ en cuerpo a cuerpo. Puede ir acompañada de una escuadra de brujas como escolta, en cuyo caso, no cuentan como tropa de elite. Esta opción sustituye a la escolta habitual de comandantes de los Eldars Oscuros. La realidad es que su utilidad es idéntica a la del Comandante Eldar Oscuro.

Hemónculos: Son baratos y puedes poner 3 como una sola opción de cuartel general. Pueden equiparse con cualquier equipo de la armería (al contrario de lo que piensan muchos que leen el códex al pie de la letra [hay un faq explicándolo]) pero no pueden equiparse con armas a menos que estén marcadas como "sólo hemonculos". Estas armas son bastante poderosas. La primera es un arma de cuerpo a cuerpo a una mano que suma +1 ataque y siempre hiere a 2+. También poseen un arma de disparo que hiere a 2+ y que en caso de morir la víctima explota con una plantilla pequeña de fuerza igual a su resistencia y penetración igual a su armadura (si explota un kroot tendremos una explosión de F3 y FP6 o FP-, dependiendo de la salvación). Su principal pega es que no poseen pies ligeros, lo que los hace lentos en comparación con la mayoría de las unidades del ejército y le resta utilidad pues su principal utilidad es acompañar a unidades de infantería para añadir pegada. Debido a esto son los acompañantes perfectos (y casi inseparables, diría yo) de los grotescos. También son muy usados para portar el Portal a la Telaraña. No se pueden incluir en un ejército de brujas.

Escolta del Comandante: Guerreros e Incubos en una única unidad. Los primeros aportan heridas adicionales y pueden portar armas pesadas (lanza oscura o cañón cristalino). Los segundos son armas de destrucción masiva. Desde mi punto de vista, una de las mejores unidades de cuerpo a cuerpo en calidad precio. Salvación de 3+, Ha e I 5, Fuerza 4, armas de energía y 2 ataques por cabeza son sus señas de identidad. Aparte de unas minis bastante chulas. Dos de ellos pueden llevar armas especiales de disparo, pero me parece una estafa pagar para perder ataques de arma de energía. Sólo puede ponerse esta unidad si se ponen con un Comandante Eldar Oscuro. Otro punto fuerte de la unidad es que pueden llevar Gran Incubo, que es hasta más bestia que los incubos normales y puede llevar equipo. Como pasa con cualquier eldar oscuro, si le permites coger equipo de la armería puede aumentar su rango de peligrosidad exponencialmente. No se pueden incluir en un ejército de brujas.

TROPAS DE LINEA

Guerreros Eldars Oscuros: En teoría forman la base del ejército, pero esto sólo ocurre dependiendo la estrategia a seguir. Atributos ligeramente mejores que los de un guardián eldar y un armamento igualito al rifle infierno de la guardia imperial. Son baratos para lo que hacen, pero apenas poseen potencia de destrucción por sí solas. Se les da bien matar infantería ligera, muy, muy ligera. Guardia imperial, gantes, y parecidos. Todo lo que tenga más resistencia o armadura quedan descartados de sus objetivos. O casi. La mejor parte de estos nenes es su gran capacidad de llevar armamento potente. Dos armas pesadas y dos armas especiales por escuadra. Es como si una sola escuadra de guardias imperiales pudiera llevar dos cañones láser y dos rifles de fusión. Bonito ¿verdad? Además, el armamento es relativamente barato. Pueden llevar lanzas oscuras (como la lanza brillante, pero pesada) o cañones cristalinos (bolter de asalto 4) como arma pesada y desgarradora de muerte (monorifle eldar con área de efecto pequeña) y blaster (una lanza oscura de asalto1). Esto hace que una escuadra relativamente barata, como de unos 120 puntos o menos puede tener 10 guerreros, 2 armas pesadas y 2 especiales. Buena relación calidad / precio ¿Eh? Pueden llevar Portal a la Telaraña. Son tropas de élite en caso de tratarse de un ejército de brujas.

Incursores Eldars Oscuros: Igualitos que los guerreros, salvo porque sólo pueden llevar un arma pesada y un arma especial por escuadra y que tienen el máximo de 10 miembros por unidad (en lugar de 20). Sin embargo, tienen la obligación de montar en un Transporte Incursor (cosa que los guerreros no pueden hacer). También pueden llevar Portal a la Telaraña y gracias a la velocidad del incursor y a su apoyo son bastante más útiles como unidad móvil que los guerreros. Además, el incursor le proporciona un arma pesada que pueden disparar cuando hayan movido. Son tropas de élite en caso de tratarse de un ejército de brujas.

Transporte Incursor: Una de las bases de los Eldars Oscuros. Blindaje 10 por todos lados. Rápidos, gravitatorios y descubiertos. Pues sí, justo lo que estas pensando. Son muy volátiles. Pero si tienes en cuenta que valen 20 puntos más que un rhino, son gravitatorios, rápidos, poseen la misma capacidad para transportar tropas, las tropas que hay en ellos pueden disparar fuego rápido o armas de asalto desde dentro (las armas pesadas y especiales son todas asalto menos la lanza oscura) y están equipados con una lanza oscura. Es decir, es un cruce entre la movilidad y fragilidad del Land Speeder, la potencia de fuego de un Razorback y la capacidad del transporte de un Rhino. Menos los mandrágoras y los guerreros, todas las escuadras de infantería a pie de los Eldars Oscuros pueden montar en uno. TODAS. Esto hace que el armamento anti-tanque sea muy superior en número que en ningún ejército del juego, y que por tanto, los carros enemigos caigan bastante rápido. También puede sustituir la lanza oscura por un desintegrador pero no lo aconsejo a menos que nos enfrentemos a enemigos con muy pocos vehículos o vehículos muy débiles. Ya hablaré de esta arma más adelante.

TROPAS DE ELITE

Los Grotescos: No poseen pies ligeros ni arma alguna de distancia. Son una de esas unidades típicas de los Eldars Oscuros por carecer prácticamente de utilidad por sí mismos a menos que te enfrentes contra un enemigo muy débil en cuerpo. Me explico. Se trata de una unidad de cuerpo a cuerpo inmune a los disparos de menos de F6. ¡Eso es fantástico! Tendrán que utilizar armamento pesado para destruirlos. Vale, pues sí, pero es que la sorpresa viene cuando llegan al cuerpo a cuerpo. Tenemos una unidad con HA4, F4 y A2 de base. Por ahora va bien. Tienen 2 heridas que también va bien pero... no tienen armadura. No estoy insinuando que tengan poca, simplemente no tienen. O pelean contra enemigos muy débiles a los que puedan prácticamente masacrar o corren peligro de sufrir verdaderas remontadas. Por muchas heridas que tengan, lo que cuenta para ganar una batalla son las heridas causadas, y con Resistencia 3 y sin armadura es muy fácil sufrir heridas. Su punto fuerte es que si consigues que ganen el combate el enemigo huirá automáticamente, sin chequeos, pero como he dicho, o el objetivo es muy débil o habrán necesitado ayuda de una unidad o personaje con más pegada que ellos. Por supuesto, no anulan armaduras, por lo que personajes con tiradas de salvación altas son un enemigo contra el que no deberían enfrentarse. Además poseen una regla de estupidez que les obliga a superar chequeos de liderazgo para poder mover e impide que puedan subir o bajar de vehículos. Esta regla se ignora mientras les acompañe un personaje. No pueden llevar Portal a la Telaraña y en caso de llevar personaje pueden montar en un transporte incursor. No pueden incluirse en un ejército de brujas.

Los Mandrágoras: Poseen el mismo problema que los grotescos. Por muchos dos ataques que tengan, si son de F3 y no ignoran armadura no valen demasiado pues la unidad es demasiado cara para solo tener esa pegada. Me explico, no es que sean muy caros, valen lo mismo que un marine (al igual que los grotescos) pero tienen los mismos atributos que un guerrero Eldar Oscuro al que le han sustituido el rifle por un arma de combate cuerpo a cuerpo y una pistola. La gran habilidad que convierte a esta tropa es su piel camaleónica. Dicha piel les da cobertura de 5+ en campo abierto (que cuenta para los asaltos) y mejora en 2 puntos cualquier otra tirada de cobertura de la que se beneficien. Además, durante los tres primeros turnos pueden desplegar de forma muy especial. En lugar de colocar la unidad colocas 3 miniaturas en cualquier parte de tu zona de despliegue. Durante los tres primeros turnos, dichas miniaturas pueden mover 15cm, en la fase de movimiento, no pueden cargar ni disparar. Antes de que termine tu tercer turno puedes elegir cualquiera de esas tres miniaturas, retirar las otras dos y colocar a toda la escuadra en coherencia con dicha miniatura. Esto les permite ser muy buenos para tomar cuadrantes y ese tipo de cosas, pero en un ejército donde casi todo el mundo tiene pies ligeros, retrorreactores o van en transportes rápidos y gravitatorios poder "tomar cuadrantes" no te hace muy especial. Sólo recomendables si luchas contra un ejército de infantería muy débil (guardia imperial, guardianes eldars y taus). No pueden llevar el Portal a la Telaraña.

Las Brujas: Una delicia para los oídos, pero al igual que las otras dos unidades de élite anteriormente investigadas, les falta pegada. F3 y dos ataques no matan mucho. Sin embargo, poseen varias ventajas. Más baratas, mejores atributos de combate (mejor iniciativa) y habilidades especiales para debilitar a sus enemigos. Niegan los ataques por arma adicional, reducen la Habilidad de Armas a la mitad y poseen tirada de salvación invulnerable de 4+ en cuerpo a cuerpo. Su única pega es que poseen una salvación de 6+ pero no es mucho peor que la de la mayoría del ejército. Pueden portar armas especiales (igualitas que las de los guerreros) y si son menos de 10 pueden ir montaditas en un transporte incursor. Su especialidad es la de enfrentarse contra unidades débiles o contra unidades de asalto no demasiado poderosas. Esto se debe a que si niegan los ataques por arma adicional, su salvación invulnerable les protege de las armas de energía y reduce la habilidad de armas; le es igual de fácil matar a una escuadra de asalto de los marines que marines normales. Para aumentar su pegada puedes dopar al líder de la unidad con objetos y de paso, hacer que porten un Portal a la Telaraña. Se benefician de psicofármacos de combate, al igual que las motocicletas y los infernales. Estos psicofármacos les dan una ventaja aleatoria al principio de la batalla: más HA, F o Ataques o cosas como atacar en primer lugar, asaltar 30cm. o incluso repetir las tiradas para impactar. No suelen ser un apoyo demasiado grande (debido a su aleatoriedad que te impide formarte estrategias basándote en ellos) pero pueden darte más de una alegría. Son tropa de línea en un ejército de brujas.

ATAQUE RÁPIDO

Motocicletas Guadaña: Son un lujo para los Eldars Oscuros. No porque sean unidades muy buenas si no porque poseen F4, R4 y S4+, algo que es completamente anormal en este ejército. Salvo eso y tener las reglas de las motocicletas a reacción junto con I6 no tienen nada demasiado espectacular. Son una buena unidad de disparo y apoyo pero sólo pueden equiparse con armas especiales y no con pesadas. Algunos dicen que son buenos gracias a los psicofármacos para el combate cuerpo a cuerpo, lo cual puede ser verdad, pero siendo caros y sólo poseyendo un ataque de base por cabeza (a menos que los psicofármacos les den un ataque adicional, cosa rara) no matarás a mucha gente con ellas. Sin embargo, unidades pequeñas equipadas con dos armas especiales pueden ser una buena unidad de caza carros o para matar infantería ligera. No pueden llevar Portal a la Telaraña.

Infernales: Igualitos que las motocicletas, pero con F3 y R3. Aunque su perfil de atributos no lo dice, poseen salvación de 4+, pues el perfil dice que tienen S5+ pero sus reglas especiales dicen que hay que aplicarles las reglas de los aeropatines, las cuales incluyen aumentar en un punto la salvación. Otras reglas que tienen es sumar +1F cuando cargan y tener invulnerable de 5+ contra los disparos en los turnos en los que hayan movido. Todo esto, y el hecho de ser más baratos y tener las mismas opciones de armas especiales que las motocicletas hacen que sean mucho mejores que estas para la función de caza carros y matar infantería ligera. Obviamente, son infantería retropropulsada y no pueden llevar Portal a la Telaraña. Se pueden beneficiar de la regla especial despliegue rápido. Son 0-1.

Jauría de Bestias de la Disformidad: No cuentan como opción en la lista de ejército y sólo se pueden incluir si también incluyes una escuadra de brujas en tu ejército. Cada una de las bestias posee tres ataques de fuerza 4. Su líder, el señor de las bestias, es una bruja armada con un arma de energía que siempre hiere a 4+. La escuadra, aunque pequeña (6 bestias y el líder) es bastante poderosa contra unidades con poca armadura (unos 24 ataques de F4 a la carga y 3 ataques de arma de energía que hieren a 4+) y en total vale 75 puntos. Mueven igual que la caballería salvo en terreno difícil que mueven como la infantería. Es una muy buena unidad, pero debido a su pequeño tamaño yo sólo los aconsejo para hacer cargas conjuntas junto con otras unidades. Si el líder de la escuadra muere, las bestias moverán y cargaran contra la unidad más cercana que encuentren, sea amiga o enemiga. Si no tienen líder y fallan un chequeo de moral, deben ser retiradas de la mesa. No pueden portar el Portal a la Telaraña. En caso de tratarse de un ejército de brujas puedes poner una jauría por cada escuadra de brujas.

APOYO PESADO

Azotes: Guerreros Eldars Oscuros con retrorreactores. Muy caros para la fragilidad que poseen y la escasez de reglas especiales. Pueden equipar a 4 de sus miembros con armamento pesado. Si son cañones cristalinos, pueden utilizar sus retrorpropulsores para ser la destrucción de la infantería numerosa como orcos, tiránidos, guardia o eldars. Si la opción son las lanzas oscuras pasan a convertirse en la típica unidad de armamento pesado, pero con más movilidad. Esta opción hace que se beneficien menos de su movilidad (no pueden disparar si han movido) pero al menos pueden huir en caso de que se acerque algún peligro o volar hasta zonas con buen ángulo de disparo y protección en la que no pudieron ser desplegados. Pueden portar un Portal a la Telaraña la cual es su principal virtud puesto que con su movilidad pueden colocarlo donde quieran. Se benefician de la regla especial de despliegue rápido aunque el escenario no lo permita, muy útil tanto si van con cañones cristalinos como para portar el Portal a la Telaraña.

Talos: El Dreadnought de los Eldars Oscuros. Posee atributos de criatura, como el Señor Espectral, pero no es criatura monstruosa, o se supone que no. Por un patinazo de nuestra vieja amiga Games Workshop ahora esta unidad es mucho más poderosa que antes contra vehículos. ¿Por qué? Fácil. Ahora es criatura monstruosa aunque originalmente no lo fuera, lo que le permite tirar 2D6 para penetrar blindajes, que junto con su regla hace que ni el monolito esté a salvo de él. Aún así, es mucho menos efectivo que otras criaturas monstruosas. Este bicho ignora terreno dificil al mover. Mueve y carga como la infantería. Posee F7, R7 y servoarmadura. Y tiene muchas reglas especiales. La primera es coraje que la conoce todo el mundo. La segunda es tener un atributo de ataques de 1D6, lo cual es muy bueno o muy malo, dependiendo de tu suerte. La tercera, es que si golpea un vehículo y consigue varios impactos, sólo resuelve 1 pero suman +1 a la tirada de penetración por cada impacto posterior al primero. La última regla es su arma de disparo. Un bolter de asalto 6 que impacta a 4+ y sigue una secuencia de asignación de disparos algo peculiar. En vez de elegir que unidad es el objetivo, el talos dispara automáticamente los disparos contra la miniatura enemiga más cercana (recuerda... la MINIATURA, no la unidad, así que nada de usar la salvación mayoritaria o retirar otra miniatura, debe ser retirada esa miniatura y se deben usar tanto su resistencia como sus salvaciones) resolviendo los impactos uno a uno. Si la miniatura muere los impactos siguientes se resuelven contra la siguiente miniatura enemiga más cercana y así hasta agotar todos los impactos. Como podéis ver, es una unidad muy poderosa pero posee dos grandes fallos. El primero es tener poca resistencia contra armamento pesado (3 heridas y salvación de 3+) y el segundo ser la unidad Eldar Oscuro más lenta con diferencia. SPoder sólo poder mover 15cm. por turno le obliga a llegar tarde a todas las fiestas... o no. Esta unidad apenas tendría sentido en el juego si no fuera por el fantástico Portal a la Telaraña. Recuerda, si un Eldar Oscuro abre un portal, es que hay como mínimo uno y como máximo tres talos esperando al otro lado. No puedes incluirlo en un ejército de brujas.

Devastador: Los devastadores son mi unidad favorita de los Eldars Oscuros. Incursores con blindaje frontal y lateral de 11, sin capacidad de transporte pero muy... muy bien armados. Poseen TRES lanzas oscuras. Algo así como un Predator con tres cañones láser, sólo que más frágil pero más móvil. Esto los convierte en el vehículo antitanque definitivo. Tres disparos de arma de lanza con HP4 con una movilidad tan grande hace que encontrar blindajes traseros o laterales sea un juego de niños, al igual que tomar cuadrantes o esconderse del fuego enemigo. Son muy peligrosos. Sin embargo, hay una versión más mortífera. Al igual que los incursores pueden reemplazar las lanzas oscuras por desintegradores, y es en un devastador donde los desintegradores tienen mucho sentido. Un desintegrador es un arma con dos modalidades de disparo. La primera es igualita a un cañón de plasma pero con alcance de 90cm. La segunda forma permite disparar tres disparos sin área a 60cm. con F4 y FP3. La función del desintegrador es sencilla. Si el vehículo no mueve le metes tres petardazos de plasma pesado a una unidad de infantería enemiga. Si mueve lo suficiente para disparar un armamento principal, disparas un cañón en fuego condensado y los otros dos en fuego múltiple (los tres disparos). Esto convierte al Devastador en la mejor unidad anti-infantería pesada del juego. Si solo tienes una herida y te crees a salvo gracias a tu armadura... no durarás mucho delante de uno de estos chismes.

IDEAS VARIAS

Los Land Speeders Oscuros

Los transportes incursores tienen una función mucho más valiosa que la de transportar tropas. Poseen dos funciones: transportar tropas y ser un Land Speeder bien armado. Estas dos estrategias se pueden combinar a gusto del consumidor. Por ejemplo, puedes usar un Incursor y llevar a unos cinco guerreros en él es conseguirle un par de "armas adicionales" al incursor. Por ejemplo, unos rifles cristalinos, un cañón cristalino y un desgarrador de muerte. Con esto, el incursor puede disparar a un tanque con la lanza oscura del incursor y disparar armamento anti-infantería con las armas de los guerreros a otro objetivo diferente. Otra posibilidad es la de llevar a una unidad a un lugar seguro y luego hacer que el incursor se olvide de ellos y se dedique a cazar tanques enemigos. También puedes desplegarlos por separado directamente desde el principio. Con todas estas combinaciones el Incursor gana una versatilidad enorme y aumenta en gran medida el potencial anti-tanque del ejercito Eldar Oscuro pues incubos, brujas y grotescos tienen al incursor como una opción casi obligatoria y los guerreros como "aconsejables".

La Carga Infinita

Vaaaaale, no es infinita. Pero casi. Gracias a la combinación de los incursores y a la regla de pies ligeros, la movilidad de los Eldars Oscuros es enorme. Los grotescos e incubos tienen limitada esta carga especial a unos 50 centímetros de distancia (30 del movimiento del transporte, 5 del desembarco y 15 de la carga en sí) pero las brujas y los arcontes pueden hacer cosas más graciosas. Gracias a pies ligeros la distancia de 50 se puede ampliar a 65 centímetros (5 centímetros más que la caballería) y si encima usas los psicofármacos de cargar 30cm. tienes 80 centímetros de carga virtual máxima. Además, debes tener en cuenta de que el incursor, a diferencia de la caballería, ignora el terreno a la hora de mover, por lo que puedes pasar por encima de terreno impasable, o esperar agazapado detrás de un edificio para luego abalanzarte sobre tu presa que esta al otro lado. Esta habilidad es muy importante para el siguiente punto de las Ideas Varias.

La Muerte tiene un Nombre: Monolito

Sólo hay una unidad en todo Warhammer 40.000 que haga temblar de miedo a un Eldar Oscuro que sabe jugar. El Monolito. No es que las demás no nos puedan poner en aprietos, que pueden (no somos precisamente unos sobrados) pero es que el Monolito va más allá. Debido a nuestro armamento, nuestras opciones contra esa cosa son mínimas. Nuestros blasters y lanzas oscuras no pueden usar la regla especial de Lanza. Esto quiere decir que sólo pueden hacer impactos superficiales con un 6, lo cual hace que las posibilidades de destruirlo con ellas sean ridículas. El talos podría ser la solución, pero sólo le impacta con 6 a menos que este inmovilizado. Los agonizadores tienen el mismo problema que el talos, añadiendo además que sólo pueden causarle impactos superficiales y eso si sacamos un 6 en la tirada para penetrar blindaje (lo cual ya son 2 seises seguidos). Nuestra única arma verdadera se llama Granadas de Disrupción y son muy arriesgadas. Nuestra escasa resistencia hace que tengamos que exponernos al fuego rápido de un ejército necrón para poder destruir el monolito y luego, intentar impactarle a 6s con las granadas para luego destruirlo con ellas. La otra opción, es pasar del monolito e intentar la desmaterialización con ese bicho sobre la mesa, pero eso es bastante complicado. Con el Land Raider de los Templarios Negros nos pasa algo parecido, pero es mucho menos peligroso y no se le impacta con un 6 en cuerpo a cuerpo.

Unidades Absurdas

Desde mi punto de vista, el ejercito eldar oscuro padece de tener demasiadas unidades absurdas. Unidades que son superadas por otras unidades del ejército en su propia labor. Me explico. Tener a los azotes como cazatanques es ridículo sabiendo que todos los transportes de tropas de tu armada ya son cazatanques y mucho más efectivos y baratos que ellos. Los mandrágoras y los grotescos sólo son útiles contra infantería débil, la cual también puedes destruir las brujas teniendo un abanico de víctimas más amplio y siendo más baratas. Cosas como éstas limitan en gran medida las listas de ejércitos de los Eldars Oscuros. Si necesitas una unidad de asalto, te decantarás casi siempre o por los incubos o por las brujas, etc... Hay amantes de unidades que las ponen por puro trasfondo, como los mandrágoras. Todo el que pone mandrágoras para tomar cuadrantes, está ignorando la movilidad de todas sus escuadras. Es ilógico, simplemente. Esto espero que se arregle dando a estas unidades "absurdas" reglas especiales adicionales que les den una utilidad más espeficifica y que consiga convertirlas en unidades comparables a las más mas populares.

<mark>Vuela como u</mark>na <mark>Mar</mark>iposa y Pica como una Ab<mark>eja</mark>

Los Eldars Oscuros no son un ejército de desgaste. Somos muy frágiles, y eso es algo que hay que tener en mente todo el rato. Nuestra gran movilidad es nuestra gran arma. Aunque no poseemos el gran armamento de otros ejércitos (artillería pesada, armas de F10, etc.) nuestra movilidad nos permite mantenernos ocultos tras la escenografía y posicionarnos para condensar todo nuestro poder de ataque sobre una pequeña sección del ejército enemigo. Ese es el espíritu de los Eldars Oscuros. Cuando una unidad Eldar Oscura se pone al descubierto ante una unidad enemiga se debe sólo a que la cantidad de muerte y destrucción que se va a abalanzar sobre dicha unidad es suficiente para casi asegurar la aniquilación del objetivo. La saturación de lanzas oscuras (6 es lo mínimo que se suele ver) para destruir a los tanques enemigos en los primeros 2 turnos no es nada raro en los ejércitos. Las unidades que gracias a los incursotes poseen cargas amplias y asaltos poderosos deberían esconderse hasta poder abalanzarse sobre una víctima a la cual saben de antemano que van a derrotar pues el poder de ambas unidades no es comparable. En caso de que sí sea comparable, se puede cargar con varias unidades a una sola. Si alguna unidad es demasiado poderosa, el armamento pesado (especialmente los desintegradores) debería borrarlos de la faz de la tierra en los primeros turnos para que no molesten al resto del ejército. Como ves, cada unidad de los Eldars Oscuros esta especializada en un tipo de comportamiento, y deben obedecer a este tipo de comportamiento pues así es como consiguen su victoria. Sobre todo un Eldar Oscuro debe recordar una premisa: sabes lo buenas que son tus tropas, no hace falta que lo demuestres.

Limita el Daño, Debilita a tu Oponente

Como ya expliqué antes, los eldars oscuros somos muy débiles pero muy móviles. También poseemos gran potencia de fuego y gran capacidad para condensar nuestras fuerzas. Por todas estas razones nuestra prioridad de objetivos es obvia. Debemos destruir en primer lugar a las unidades que más daño nos pueden hacer en un periodo de tiempo muy corto. No sufrir daños es el objetivo de nuestra estrategia. Las unidades de cuerpo a cuerpo enemigas deben ser ignoradas hasta los últimos turnos. El objetivo son las que disparan, pues son las que más nos pueden preocupar dada nuestra movilidad. De nada les sirve a las unidades de asalto enemigas que no sean rápidas estar sobre la mesa si no pueden atacarnos. Derribar las armas pesadas del enemigo para que este no pueda derribar nuestros incursores es una gran idea. Borrar del mapa a las unidades con armamento anti-infantería antes de desembarcar de nuestros transportes o exponer a éstos sería el siguiente paso. Aniquilar a las unidades demasiado poderosas de cuerpo a cuerpo con los desintegradores debería ser el intermedio. Y el paso último, pero no menos importante, borrar del mapa lo que quede. Una buena estrategia de un Eldar Oscuro debería tener el combate sentenciado en el cuarto turno. Si esto no ha ocurrido, quiere decir que estás sufriendo bajas, y dada nuestra debilidad, cuando sufrimos bajas rara vez son "pocas".

El Portal a la Telaraña

Arriesgado, caro, limitado... pero mortal. No hay mejor definición. Tiene que ser llevado por una miniatura que pueda coger equipo de la armería, esto limita la elección a arcontes y dracontes (imposible, vale 50 puntos, si se lo ponemos estamos elevando demasiado su precio y por otro lado poniéndole una diana en la cabeza), hemonculos (perfectos dada su baja resistencia y la regla de personajes independientes que les protege de ataques si están fuera de una unidad pero cerca), guerreros (frágiles y no muy rápidos), guerreros incursores (ágiles, pero frágiles), brujas (también muy frágiles) y azotes. De todas las opciones, los azotes (dada su regla de despliegue rápido) y los hemonculos (gracias a personaje independiente) son las dos mejores opciones. Colocar uno, o a ser posible dos portales a la telaraña es rentable pero arriesgado. Si antes de que el portal se abra nos destruyen al portador y no se puede tener reservas, todas las unidades dentro del portal cuentan como destruidas. Sin embargo, en caso de conseguir activarlo podremos ahorrarnos muchos puntos en transportes (pues apareceremos en mitad de la formación enemiga) y además podremos usar unidades más lentas como el Talos sacándoles el máximo partido. Para los que no sepan como se usa lo explicaré de forma sencilla. Una vez activado (durante la fase de disparo y a cambio de no poder disparar o usar pies ligeros), el portador del portal coloca una plantilla de artillería pesada en contacto con él. Esta plantilla se queda ahí para los restos, es decir, aunque muera el portador el portal no es destruido. Dicho portal permite desplegar a unidades eldars oscuras como si el borde de la plantilla fuera el borde de la mesa, siguiendo las mismas reglas que si entrase por un lado del mapa. En un mismo turno, pueden desplegar tantas unidades como quepan.

Se me quedan cosas por comentar, como el armamento ancestral, pero nunca he visto que se use demasiado por lo que no creo que importe demasiado. Aún así, quien sabe. A lo mejor escribo otro artículo para el equipo. Muchas gracias por su atención y espero que os haya gustado.

"Lo Demoniaco implica la comisión de dos crímenes. Se abandona el camino de la rectitud; y se abandona al Emperador como objeto de devoción. Para el primer crimen, la muerte es evidentemente el castigo mas justo. Sin embargo, el segundo crimen es una herejía tan terrible que ningún castigo puede alcanzara ser suficiente. A pesar de ello, la búsqueda de una pena apropiada aun continua, Y será hallada."

MAELLUS DAEMONICUS.

"Tu presencia no me sorprende, Asesino. He sabido de ti desde que tu nave cruzo la Frontera Oriental. ¿Que por que no te he hecho matar? Porque tu misión y acto que estas a punto de cometer prueba la verdad de todo lo que yo siempre he dicho y hecho. La muerte no es un precio demasiado alto si es a cambio de la vindicación"

PRIMARCA ACECHANTE NOCTURNO.

2Todos los demonios son Falacias. Se trata de mentiras que han adoptado forma material gracias al poder del Caos. Debe temerse a los Demonios de Khorne por lo que son, y luego hay que temerles por lo que representan."

ANONIMO.

"Los fuertes son aun mas fuertes cuando están solos."

TIRANO DE BADAB.

"El pensamiento lleva a la herejía; La herejía lleva al castigo."

ANONIMO.

"Eran menos que nada, pero yo los he convertido en inmortales en el verdaderosentido de la palabra. ¿Quien puede decir que hubieran elegido una vida corrompida y pervertida antes que la pureza inmutable de la muerte? Los mentirosos y los locos nos dicen que la vida es lo mas precioso, pero los que hemos visto el reino de los espíritus sabemos que esa es solo la mas ingenuas de las mentiras."

AHRIMAN.

"¡Os saludo! Aunque vuestro camino ha sido largo y sangriento, habéis servido a nuestro señor con un coraje sin mella, y el honor de los verdaderos guerreros. Hoy hemos visto caer a muchos y debemos recordar, incluso en el momento de nuestra propia muerte, que nuestra sangre también será bienvenida..."

HARKAN IRONFIST.

"No puede haber paz entre estrellas; solo habrá una eternidad de matanzas enloquecidas de dioses sedientos de sangre". ANONIMO.

"A Khorne no le importa de donde proceda la sangre derramada. Ni a mi tampoco..."

KHARN EL TRAIDOR.

"Acurrucaos junto al Emperador si esto os hace sentir mas seguros. El no podrá salvaras, pues El Caos es eterno..."
ANONIMO.

Humor: Frases del Caos

"¿Por que te resistes? Una vez haya acabado contigo, te sentirás mucho mejor..."

FABIUS BILIS.

"Sus ladridos hielan el corazón y lanzan helados tentáculos de miedo sobre las débiles almas de los mortales. Y todavía peor, todavía mas terrible es contemplar a los cazadores de esta cruel jauría Apoca distancia tras los Mastines, azuzándoles para que avancen mas, se aproximan siluetas deformes, corriendo y aullando impulsivamente por insaciable sed de sangre de su raza. Con retorcidos cuerpos carmesíes, avanzan raudos por la tierra desolada, arrastrándose como si así pudrieran captar mejor el rastro de terror de sus presas. Maestros de la caza, buscan la sangre de los Hombres para derramarla a los pies del Trono de Cráneos."

ANONIMO.

El Demonio se presenta con numerosas formas. Debes ser capaz de distinguir al Demonio, a pesar de su disfraz, y hacerle salir de sus escondrijos. No confies en nadie. No confies ni tan solo en ti mismo. Es preferible morir en vano que vivir en la abominación. El marir voluntario es alabado por su valentía, los cobardes y los incautos son justamente aborrecidos.

<mark>EL PRIMER LIBRO D</mark>E LAS DOCTRINAS

Khorne debe ser invocado con sangre;

Aksho Kharneth Akhash;

Slaanesh debe ser invocado con sufrimiento;

Aksho Slaaneth K'Khaa;

Tzeench debe ser invocado con fuego;

Aksho Tzeeneth Phaos;

Nurgle debe ser invocado con muerte;

Aksho Nurgleth Dh'Akh;

La puerta esta abierta.

Adelante, Demonios del caos;

¡Ksy'Iakash Dhaos Akhamshy'y Khaos Aksho'mi!

LAS REGLAS

" ¡¡¡¡Al ataque!!!!" es la única orden que merece la pena recordar.

KHARN DE LOS DEVORADORES DE MUNDOS

La inocencia no prueba nada.

ANONIMO

Estamos en guerra con fuerzas demasiado terribles para nuestra comprensión. No podemos permitirnos tener compasión de las víctimas que son demasiado débiles como para tomar el camino moralmente correcto. La compasión nos destruye, nos debilita y reduce nuestras determinación. Debemos dejar a un lado tales sentimientos. No son apropiados para los Inquisidores al servicio de nuestro Emperador. Alabemos su nombre, ya que nuestro propósito es solo un reflejo de su voluntad.

Humor: Frases del Caos

LIBRO DE LOS EXORCISMOS.

Una victoria no necesita Explicación; Una derrota no la Admite.

ANONIMO

¡ Mata !, ¡ Mutila !, ¡ Quema !, ¡ Mata !, ¡ Mutila !, ¡ Quema !, ¡ Mata !, ¡ Mutila !, ¡ Quema !, ¡ Mata !, ¡ Mutila !, ¡ Quema !,...

KHARN EL TRAIDOR

El débil siempre será dominado por el fuerte. Los fuertes ven un propósito y actúan; los débiles obecen. Los fuertes se enfrentan al destino; los débiles agachan la cabeza y se someten. Muchos son los débiles, y muchas son sus tentaciones. Desprecia a los débiles, por que escuchan siempre la llamada del demonio y el renegado. No los compadezcas y rechaza sus suplicas de inocencia; es mejor que caigan cien inocentes ente la ira del Emperador, que permitir que uno se arrodille ante los demonios.

<mark>PRIMER LIBRO DE</mark> LAS DOCTRINAS

Seguidme hijos míos, y la gloria de la victoria será nuestra. Debemos purificarnos en los fluidos carmesíes de nuestros enemigos. Debemos llevar el éxtasis de la muerte a quienes intentan detenernos. Debemos alzar una alabanza de sangre al señor del placer y loar su nombre, mientras bailamos entre los caídos. Seguidme hijos míos, y probareis los placeres ni tan solo soñados que yacen bajo las ligaduras de los sentidos mortales.

FABIUS BILIS.SUBCOMANDANTE DE LOS HIJOS DEL EMPERADOR

Ella abrió los brazos insinuamente, y el se acerco ensimismado. El traqueteo de los Bolters Pesados, los gritos de los moribundos y las detonaciones de las explosiones, parecieron perderse en la distancia mientras su olvidado Rifle Láser le resbalaba entre los dedos. Ella era tan hermosa y exótica, tan voluptuosa y elegante. Su cabeza nadaba entre luces multicolores mientras aspiraban el fragante perfume que emanaba de ella. Se sintió tope y embrutecido mientras avanzaba para entregarse su abrazo. Su feroz sonrisa estaba llena de promesas ocultas...

ANONIMO

"Los oscuros Dioses del Caos y sus esclavos ya no tienen que ofrecerme, pero yo tengo mucho que ofrecerles".

FABIUS BILIS

La posesión era antaño nueve décimas partes del conocimiento. Y actualmente sigue siendo así, pero debemos cerrar los ojos a la décima parte que que, y que alguna vez fue humana. El deber nos exige que dejemos a un lado tales consideraciones y que arranquemos de raíz la impureza, tanto en acto como en pensamiento. Ese es el único procedimiento posible. Nadie puede considerarse inocente de complicidad. Es preferible autodestruirse que doblegarse.

LIBRO DE LOS EXORCISMOS

¿Y cuales son los logros de vuestro frágil Imperio? Es un cadáver que esta pudriéndose lentamente desde dentro, mientras los gusanos se retuercen en su estomago. Fue construido con las hazañas de héroes y gigantes, y ahora esta habitado por cobardes para quienes la gloria de aquellos tiempos no es mas que una leyenda casi olvidada. Pero yo no he olvidado nada, y mi sabiduría se ha extendido mucho mas allá de las meras fragilidades mortales.

AHRIMAN DE LOS MIL HIJOS

"Su podredumbre física es insignificante en comparación con la podredumbre que hay en sus corazones."

INQUISIDOR VANDIS

Eldar (elkartzut):

Bueno como veréis, mi ejercito es muy ofensivo y pienso atacarle por los dos flancos a la vez. Para esto si puedo, intentare colocar a la serpiente con los espectros el primer turno en sus morros. Con un poco de suerte, no conseguirán destruírmelo. Para destruirlo aparte de impactar, después en la tabla de superficiales necesitaría un 6 "destruido" o acumular un montos de daños. A ver si consigo golpear fuerte y rápido.

Vidente (Cuartel General)

Tipo de tropa: Vidente Coste en puntos: 93 HAHP F R H I A L Salv. No. Tipo de tropa Equipo / Armamento

Vidente 5 5 3 3 3 5 1 10

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)

Espectros Aullantes (Elite)

Tipo de tropa: Espectros Aullantes Coste en puntos: 295

No. Tipo de tropa Equipo / Armamento HAHP F R H I A L Salv.

Exarca 5 5 3 3 1 6 2 9 3+ 4 4 3 3 1 5 1 9 4+ Espectro Aullante

Opciones: el exarca ha sustituido su arma de energía por una ejecutora (+10 puntos)

Habilidades de toda la unidad: pies ligeros

Equipo de toda la unidad: arma de energía (+0pts), máscara espectro (+0pts), pistola shuriken

(+0pts)

Blindaje

No. Tipo de vehículo **HP Frontal Lateral Posterior** Equipo / Armamento

Serpiente 12 10

Habilidades de toda la unidad: campo de energía

Equipo de toda la unidad: catapultas shuriken acopladas (+0pts), joyas espirituales (+10pts), motores estelares (+15pts), turbinas vectoriales (+20pts), cañones shuriken acoplados (+10pts)

Compañía de Arlequines (Elite)

Tipo de tropa: Compañía de Arlequines Coste en puntos: 206

No. Tipo de tropa HAHP F R H I A L Salv. Equipo / Armamento

5 4 3 3 1 6 2 9 Vidente de Sombras Arlequín 5 4 3 3 1 6 2 9

Opciones: 8 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) **Tipo de tropa:** Compañía de Arlequines Coste en puntos: 206 No. Tipo de tropa HAHP F R H I A L Salv. Equipo / Armamento Vidente de Sombras 5 4 3 3 1 6 2 9 5 4 3 3 1 6 2 9 Arlequin Opciones: 8 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) Guardianes en Motocicleta a Reacción (Tropa de Línea) Tipo de tropa: Guardianes en Motocicleta a Reacción Coste en puntos: 76 HAHP F R H I A L Salv. No. Tipo de tropa Equipo / Armamento Guardián en motocicleta 3 3 3 3 1 4 1 8 3+ **Opciones:** 1 miniaturas han sustituido su arma por Cañón shuriken Equipo de toda la unidad: catapultas shuriken acopladas (+0pts) Guardianes en Motocicleta a Reacción (Tropa de Línea) Tipo de tropa: Guardianes en Motocicleta a Reacción Coste en puntos: 76 No. Tipo de tropa HAHP F R H I A L Salv. Equipo / Armamento Guardián en motocicleta 3 3 3 3 1 4 1 8 3+ Opciones: 1 miniaturas han sustituido su arma por Cañón shuriken Equipo de toda la unidad: catapultas shuriken acopladas (+0pts) Falcón (Apoyo Pesado) Tipo de tropa: Falcón Coste en puntos: 185 Blindaje No. Tipo de vehículo **HP Frontal Lateral Posterior** Equipo / Armamento Falcón 12 12 10 Equipo de toda la unidad: púlsar (+0pts), láser multitubo (+15pts), holopantalla (+35pts), joyas espirituales (+10pts), cañón shuriken (+10pts) Prisma (Apoyo Pesado) Tipo de tropa: Prisma Coste en puntos: 180 Blindaje No. Tipo de vehículo **HP Frontal Lateral Posterior** Equipo / Armamento 12 12 Equipo de toda la unidad: catapultas shuriken acopladas (+0pts), cañón de prisma (+0pts), holopantalla (+35pts), joyas espirituales (+10pts), turbinas vectoriales (+20pts) Prisma (Apoyo Pesado) Tipo de tropa: Prisma Coste en puntos: 180 Blindaje **HP Frontal Lateral Posterior** No. Tipo de vehículo Equipo / Armamento Prisma 12 12 10 Equipo de toda la unidad: catapultas shuriken acopladas (+0pts), cañón de prisma (+0pts), holopantalla (+35pts), joyas espirituales (+10pts), turbinas vectoriales (+20pts)

Ultramarine (Vort):

Como veréis, esta lista es defensiva y esta llena de armas pesadas. Mi intención es parar a sus vehículos gravitatorios lo antes posible (siempre lleva muchos) y después no dejar que se acerquen mucho sus especialistas.

Comandantes (Cuartel General)

Tipo de tropa: Comandantes

No.Tipo de tropaHAHP F R H I A L Salv.

Coste en puntos: 101

Equipo / Armamento

1 Capitán 5 5 4 4 2 5 3 9 3+/4+ Arma de energía (+15/10 pts), Bólter (+1 pts), Aura de Hierro (+25 pts)

Dreadnought (Elite)

Tipo de tropa: Dreadnought Coste en puntos: 130

Blindaje

No. Tipo de bípode HAHP F Frontal Lateral Posterior I A Equipo / Armamento
1 Dreadnought 4 4 6 12 12 10 4 2 Blindaje adicional (+5 pts)

Opciones: el brazo derecho del Dreadnought está equipado con un cañón láser acoplado (+20 puntos), el brazo izquierdo del Dreadnought está equipado con un arma de combate cuerpo a cuerpo para Dreadnought con un bólter de asalto incorporado

Escuadra táctica (Tropa de Línea)

Tipo de tropa: Escuadra táctica

No. Tipo de tropa

HAHP F R H I A L Salv.

Coste en puntos: 160

Equipo / Armamento

Sargento Marine
Espacial

4 4 4 4 1 4 2 9 3+

Puño de combate (+25/15 pts), Honores de exterminador (+15 pts)

7 Marine Espacial 4 4 4 4 1 4 1 8 3+

Armas: bólter.

Opciones: una de las miniaturas ha sustituido su arma por Rifle de plasma

Escuadra táctica (Tropa de Línea)

Tipo de tropa: Escuadra táctica Coste en puntos: 160

No. Tipo de tropa
Sargento Marine
Espacial

Sargento Marine
Espacial

HAHP F R H I A L Salv.

Puño de combate (+25/15 pts), Honores de exterminador (+15 pts)

7 Marine Espacial 4 4 4 4 1 4 1 8 3+

Armas: bólter.

Opciones: una de las miniaturas ha sustituido su arma por Rifle de plasma

Escuadra táctica (Tropa de Línea)

Tipo de tropa: Escuadra táctica Coste en puntos: 145

No. Tipo de tropa
Sargento Marine
Espacial

Sargento Marine
Espacial

Sargento Marine
A 4 4 4 1 4 2 9 3+

Puño de combate (+25/15 pts), Honores de exterminador (+15 pts)

6 Marine Espacial 4 4 4 4 1 4 1 8 3+

Armas: bólter.

Opciones: una de las miniaturas ha sustituido su arma por Rifle de plasma

Escuadra táctica (Tropa de Línea)

Tipo de tropa: Escuadra táctica

Coste en puntos: 90

No. Tipo de tropa

HAHP F. P. H. L. A. L. Salv.

Favino / Armamento

No. Tipo de tropa

1 Sargento Marine Espacial

HAHP F R H I A L Salv. Equipo / Armamento
4 4 4 4 1 4 1 8 3+

4 Marine Espacial 4 4 4 4 1 4 1 8 3+

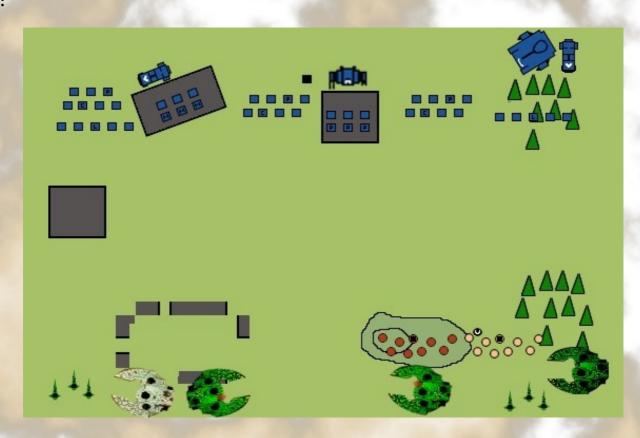
Armas: bólter.

Opciones: una de las miniaturas ha sustituido su arma por Cañón láser

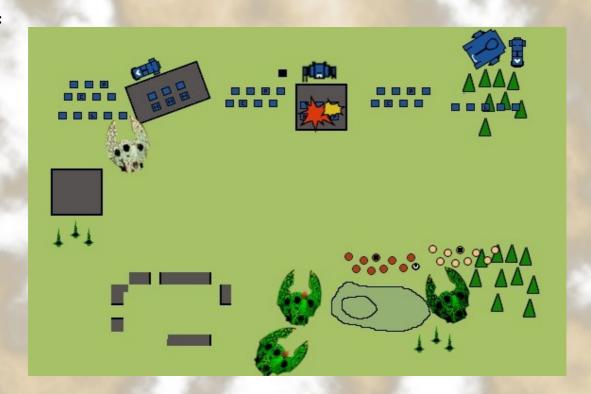
Escuadra táctica (Tropa de Línea) Tipo de tropa: Escuadra táctica Coste en puntos: 90 No. Tipo de tropa HAHP F R H I A L Salv. Equipo / Armamento Sargento Marine Espacial 4 4 4 4 1 4 1 8 3+ Marine Espacial 4 4 4 4 1 4 1 8 Armas: bólter. Opciones: una de las miniaturas ha sustituido su arma por Cañón láser **Escuadrón de Land Speeders (Ataque Rápido)** Tipo de tropa: Escuadrón de Land Speeders Coste en puntos: 80 Blindaje No. Tipo de vehículo **HP Frontal Lateral Posterior** Equipo / Armamento Land Speeder 10 10 10 **Opciones:** 1 Land Speeder Tornado equipados con bólter pesado y cañón de asalto (+30 puntos) **Escuadrón** de Land Speeders (Ataque Rápido) **Tipo de tropa:** Escuadrón de Land Speeders Coste en puntos: 80 Blindaje **HP Frontal Lateral Posterior** No. Tipo de vehículo Equipo / Armamento Land Speeder 10 10 Opciones: 1 Land Speeder Tornado equipados con bólter pesado y cañón de asalto (+30 puntos) Escuadra de devastadores (Apoyo Pesado) Tipo de tropa: Escuadra de devastadores Coste en puntos: 195 No. Tipo de tropa Equipo / Armamento HAHP F R H I A L Salv. Sargento Marine Espacial 4 4 4 4 1 4 1 8 Marine Espacial 5 4 4 4 4 1 4 1 8 Armas: bólter. Opciones: 3 miniaturas han sustituido su arma por Cañón de plasma Escuadra de devastadores (Apoyo Pesado) Tipo de tropa: Escuadra de devastadores Coste en puntos: 150 No. Tipo de tropa Equipo / Armamento HAHP F R H I A L Salv. 1 Sargento Marine Espacial 4 4 4 4 1 4 1 8 5 Marine Espacial 4 4 4 4 1 4 1 8 Armas: bólter. **Opciones:** 3 miniaturas han sustituido su arma por Lanzamisiles (perforante) **Predator Destructor (Apoyo Pesado)** Tipo de tropa: Predator Destructor Coste en puntos: 118 Blindaje No. Tipo de vehículo HP Frontal Lateral Posterior Equipo / Armamento Blindaje adicional (+5 pts), Descargadores de 10 1 Predator 13 humo (+3 pts) Armas: cañón automático montado en la torreta. Opciones: el vehículo se ha equipado con barquillas laterales con bólteres pesados instalados (+10 puntos)

La Biblioteca Negra

Despliegue:



Turno 1 Eldar:



Ya que la suerte se puso de mi lado dándome la oportunidad de dar el primer golpe, ni corto ni perezoso, plante la serpiente (con los espectros aullantes dentro), pegado a la línea enemiga. Os podéis imaginar la cara del general ultramarine... Después de eso, avance con mis dos unidades de arlequines por el flanco derecho directo a por el.

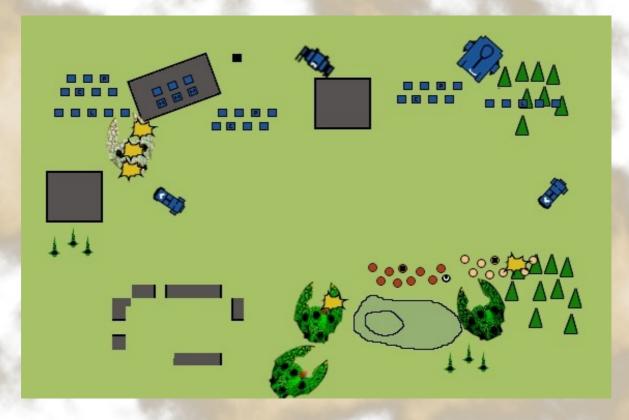
Como que mi estrategia consistía en entrar por los dos flancos, coloque el falcon y los prismas de forma que podían disparar a la unidad de devastadores con cañón de plasma que dominaban el centro del campo de batalla.

Por ultimo delante las motocicletas a reacción del flanco izquierdo poniéndolos a cubierto y la otra unidad de motos tomo posiciones detrás de una colina.

En la fase de disparo, el vidente lanzo destino sobre los devastadores con cañones de plasma., Acto seguido, los prismas combinaron un rayo y convirtieron en un infierno el edificio donde se encontraban los devastadores, matando a 4 de ellos. Por ultimo, el falcon disparo contra la casa matando a los 2 devastadores supervivientes.

Ahora tocaba rezar por que la serpiente aguantase.

Turno 1 Ultramarine.



Viendo lo sucedido, me prepare rápidamente para desintegrar a la serpiente. Lo primero que hice fue encarar al dreadnought y mandar un landspeeder a la parte trasera de la serpiente. Después de esto, acerque al comandante a la parte trasera del bunker por si los pasajeros conseguían salir de la serpiente. La unidad de marines que aguardaba entre el bunker y el edificio central, avanzaron para tomar posiciones y prepararse por si había que rematar a los pasajeros.

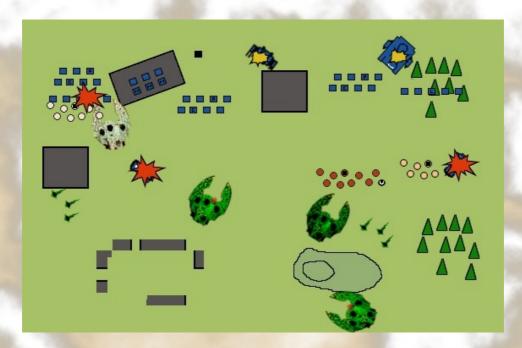
En el otro flanco, el predator salio de su escondite y encaro uno de los prismas. Si uno de los prismas quedaba incapacitado, no podrían combinar más disparos. El landspeeder restante, avanzo asta ponerse a la altura de los arlequines. La idea de esta maniobra arriesgada era asegurarse de que los arlequines no quedasen cubiertos por el velo protector que impedía verlos.

En la fase de disparo, el dreadnought, los devastadores con lanzamisiles, un láser y pos rifles plasma dispararon contra la serpiente. Es decir más de la mitad del potencial de disparo de mi ejercito. El resultado no fue más que dos resultados de aturdido, uno de arma destruida y un inmovilizado. Por desgracia para mi, la serpiente pudo aterrizar sin estrellarse con sus "motores vectoriales". Esto si que era un problema...

En el lado derecho del campo de batalla, el predator consiguió aturdir a uno de los prismas y el landspeeder conseguí abatir a 3 de los molestos arlequines.

Turno 2 Eldar.

Iujuuuu! La serpiente había aguantado y los espectros aullantes desembarcaron y se avanzaron listos para masacrar. Después de esto, encare con las dos unidades de motos a los dos landspeeders. Los arlequines, volvieron a avanzar por el flanco derecho. El falcon, se acerco al centro del campo de batalla para intentar terminar con el predator y el prisma que estaba intacto, se desplazo para ponerse en frente del dread. El prisma atontado, aprovecho el momento para ponerse a cubierto.



En la fase de disparo, las dos unidades de motocicletas consiguieron destruir los dos landspeeders con sus cañones shuriken. Después de esto, el falcon solo consiguió destruir el cañón automático del predator y el prisma aturdió al dreadnought.

Después de la fase exitosa de disparo, en el flanco derecho, los espectros consiguieron asaltar masacrando a la unidad de apoyo de marines con láser. Acto seguido, los espectros asaltaron a la unidad de marines que esperaba detrás.



Turno 2 Ultramarine.

La batalla no pintaba nada bien. En el flanco izquierdo, el comandante corrió hacia el enfrentamiento que tenia lugar entre sus hermanos ultramarines y los alienígenas eldar. En el flanco derecho, los marines avanzaron para atrapar en su fuego rápido a los eldars seguidos del predator herido.

En la fase de disparo, Los devastadores con lanza misiles dispararon contra el prisma que tenían enfrente, pero los dados no permitieron que el prisma fuera destruido. Por lo menos, el prisma quedo inmovilizado (malditos motores vectoriales) aturdido. En el flanco derecho, los marines no llegaron en fuego rápido por unos pocos milímetros (el Emperador no me quiere) y el predator solo consiguió matar a 2 arlequines con el fuego de sus bolters pesados. La otra unidad de apoyo parapetada en el bosque, no pudo atravesar con sus miradas el velo que protegía a las dos unidades de arlequines y optaron por disparar el láser contra el falcon sin conseguir impactar.

Para terminar, en la fase de combate, los espectros consiguieron matar a cinco marines y estos respondieron matando a 3 espectros aullantes. Una pena que el comandante no consiguiese llegar a tiempo para apoyar a sus hermanos.

Turno 3 Eldar.

La batalla iba muy bien para los eldar. Los arlequines aceleraron y se prepararon para el asalto después de que el vidente los abandonase. Las motos del flanco derecho retrocedieron para ponerse a cubierto y tomar el cuadrante. Los demás vehículos gravitatorios tomaron posiciones de tiro en el centro del campo de batalla.

En la fase de disparo, el vidente lanzo destino contra la unidad de 8 marines que iba a recibir la carga de los arlequines. Después de eso, el prisma que podía disparar fallo el disparo. En que estarían pensando el artillero y el falcon consiguió un impacto superficial que consiguió destrozar las orugas del predator dejándolo clavado en el suelo.

En la fase de asalto, los seis arlequines del flanco derecho cargaron y aniquilaron a la unidad de marines que esperaba escondido en el bosque. La otra unidad de siete arlequines cargo de frente y aniquilo a la unidad de ocho marines en un solo turno... Arlequines + destino es muy efectivo. Después de esto consolidaron y consiguieron llegar cuerpo a cuerpo ante el dreadnought.



En el otro lado del campo de batalla, cinco espectros solo mataron a un marine, pero estos no consiguieron matar a ningún espectro. El siguiente turno los espectros tendrían que vérselas con el comandante que venia corriendo.

Turno 3 Ultramarine.

Viendo mi ejército condenado, lo único que podía hacer era mover la última unidad que quedaba intacta y así lo hice. La unidad marcho hacia el flanco izquierdo del campo de batalla con la intención de acercarse al prisma inmovilizado y ponerse a tiro de las motocicletas para terminar con ellas. Por lo menos al final el comandante consiguió llegar al cuerpo a cuerpo.

En la fase de disparo, los devastadores se dejaron llevar por los nervios y solo consiguieron que un misil impactase contra uno de los prismas sin conseguir daños. El predator inmovilizado disparo con el bolter pesado matando a 1 arlequín. Cuando llegaron los combates, en el flanco izquierdo, el comandante y los marines restantes no consiguieron aguantar y murieron bajo las hojas de energía de los espectros. En el centro del campo de batalla, los arlequines destrozaron el

dreadnought (destrozándome mis ultimas

esperanzas)...

Turno 4 eldar.

Después de ver el resultado del anterior turno, solamente me quedo terminar con los restos de los ultra marines. Los arlequines del flanco izquierdo, cargaron contra el predator. Los arlequines del centro corrieron hacia el bunker. Y con los espectros restantes cargue contra los devastadores atrincherados en el bunker.

En la fase de disparo, Los prismas acoplaron un rayo para matar a 7 marines de la unidad restante y el falcon aunque lo intento, fallo a la hora de

terminar el trabajo de los prismas.



En la fase de asalto, los arlequines destrozaron el predator y los espectros intentaron acabar con los devastadores. Por suerte para los ultra marines, los espectros llegaron sin muchas fuerzas y el combate termino en tablas.



Turno 4 Ultramarines.

El marine superviviente, corrió para hacia los arlequines y disparó matando a 2 de estos.

En el cuerpo, Los devastadores se defendieron con sus armas pesadas golpeando a la desesperada y consiguieron

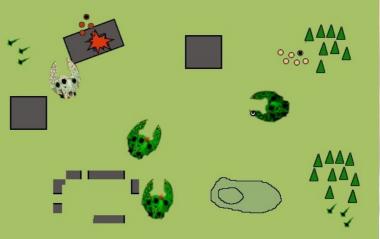
matar a los últimos espectros. Solo quedaban 4 devastadores y un marine.



Turno 5 Eldar.

Con la batalla ya terminada, los vehículos gravitatorios dispararon contra el marine superviviente y los arlequines entraron en el bunker para terminar con los devastadores restantes.





VICTORIA ELDAR

Tomamos algunas fotos.... De los distintos turnos y tal.... Aunque la batalla fuese algo casera y con pocos recursos, poseiamos el más grande de ellos: el espiritu de jugadores capaz de imaginar la epica aventura en carne.









Terminos Legales

Personas que ha hecho posible este número: Mph2 y Agramar.

Colaboraciones: Kitiara, Janus, Leughin, gugu1313, Eltharas101, Elkartzut y Vort.

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, Áng<mark>eles Oscuros, Dark</mark>blade, Eldars Oscuros, Dark Future, D<mark>awn of War, el emblema</mark> del águila <mark>imperial bicéfala,</mark> ŽEavy Metal, Eldars, los emblemas de los Eld<mark>ars, Epic, El Ojo del Te</mark>rror, Fanatic, el l <mark>logotipo de Fanatic</mark>, el logotipo de Fanatic II, Fire Warrior, el log<mark>otipo de Fire Warrio</mark>r, Forge World, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Genestealer, Golden Demon, Gorkamorka, la Gran <mark>Inmundicia, GW, GW</mark>I, 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 <mark>la T</mark>ransformación, Marauder, Mordheim, e<mark>l log</mark>otipo 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 <mark>los Orkos, Hermanas de Batalla, Skaven, los emblemas de los Skavens, Slaanesh,</mark> el emblema de Slaanesh, S<mark>pace Hulk, Marine Espacial, los capítulos d</mark>e los Marines Espaciales, los logotipos de los capítulos de <mark>los Marines Espaciales, Talisman, Tau,</mark> los nombres de las castas de los Tau, Reyes Funerarios, Trio of Warri<mark>ors, el logotipo del cometa de doble cola,</mark> Tiránido, Tze<mark>entch, el emblema</mark> de Tzeentch, Ultramarines, Wa<mark>rhammer, Warhammer Historical, Warhammer O</mark>nline, 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. 20002004, registrados de varias formas 🛘 en <mark>el Reino Unido</mark> otros países del mundo. Usado sin permiso. No pretende ser una afrenta a su posición. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios.

