La Telaraña

RELATOS

INFORMES DE BATALLA

MODELISMO

TACTICAS

y mucho mas...

Diciembre nº V

Editorial

La Telaraña mola. Y no hay más.

Ya habéis visto la portada. Seguro que os ha gustado.

Esta vez volvemos. Y más fuertes que nunca…

Saludos amigos lectores! Como podréis ver en las siguientes páginas, la Telaraña ha sufrido un cambio tanto a nivel de estructura, como de personal, muy radical.

Nos gusta este hobby, y queríamos plasmar este sentimiento en papel; la anterior Telaraña no cumplía con nuestras expectativas, así que quisimos darle un nuevo rumbo a la revista: y lo hemos conseguido. O al menos, eso pensamos!

Imágenes espectaculares, nuevas secciones, nuevos contenidos, novedades, rumores, análisis,…¡lo tiene todo!

Hablo en nombre de todo el equipo, cuando digo de todo corazón, que esperamos, sinceramente, que disfrutéis de este nuevo modelo de la revista que acabáis de descargaros en este preciso instante (y si os la habéis descargado, y no la habéis ojeado, ¡que se abra un agujero en la tierra, y se os lleven los demonios al inmaterium!).

Del mismo modo, queremos dar las gracias a Mph2, por toda su dedicación y atención prestada en los anteriores números de la revista, ya que sin su colaboración, nunca habrían podido salir a la luz!

No quiero entretenerme mucho más, pues con sólo pensar lo que os queda por leer…mejor no os cuento nada, y dejo en absoluto secreto todo el contenido de este nuevo número.

Así que, mis jóvenes colegas, disfrutad todo lo que podáis leyendo esta revista, que por cierto, saldrá cuatro veces al año; pues, en mi humilde opinión, es tan buena, que incluso podríamos superar a la WD. Aunque claro…al final nada sale como uno tenia previsto, pero tal vez, si hiciera….

A más ver,

Janus.

Indice

El refugio del rememorador	4
Reclusiam	14
Visiones de la disformidad	19
Susurros del espacio	23
Adeptus Mechanicus	26
Informes de Batalla	35
Análisis Inquisitorial	49
Librarium	65
Muchoz Chicoz	70

Correcciones: *Darth Avernos*
Maquetación: *Sir_Fincor*

EL REFUGIO DEL REMEMORADOR

Miedo a la oscuridad

Escrito por: *Kitiara*

Said se frotó las manos enérgicamente para entrar en calor.

Era su primera misión fuera de su mundo natal y aunque era demasiado joven como para sentir desdén hacia los horrores de la guerra, se alegraba de que se tratara tan solo de ejercer de guarnición del territorio recién recuperado para el Imperio por los marines espaciales del capitulo de los Señores de los Halcones.

Su inexperiencia le hacia creer que no podía haber enemigos en las inmediaciones, que no podían quedar restos de las criaturas xenos después de que hubieran intervenido los sagrados Marines Espaciales, los más fieros guerreros del Señor de la Humanidad. Esto, y un fervor entusiasta, le hacían “voluntario” para las guardias nocturnas del campamento del *27º de rifles de Chammul.* Y las llevaba a cabo con el orgullo del que se siente útil, agarrando su rifle láser como si confiara en que podría sacarle de cualquier apuro.

Aquella noche en concreto, mientras todos dormían, Said caminaba lenta y despreocupadamente por las inmediaciones del campamento, tarareando una canción de su tierra natal, pensando en su joven esposa, en la criatura que llevaba en su seno, en lo feliz que sería cuando naciera y se hiciera adulto sabiendo que su padre era un honorable miembro de la Guardia Imperial

El campamento donde ellos estaban, se encontraba entre lo que quedaba de un viejo bosque, ahora negro, oscuro y a veces humeante, después de haber sido quemado durante las acciones de limpieza.

Soplaba viento, y a la pálida luz de las tres lunas, una blanca, otra azul y una última rosácea, le pareció que uno de los enormes tocones de árbol, se movía ágilmente.

Fue sólo un momento, una visión fugaz que le desconcertó, pero, tan breve, que apenas se detuvo en su camino.

Sus ojos oscuros brillaban con alegría a la luz lunar de la noche, mientras se decía a sí mismo que solo podía ser un juego de luces.

Se detuvo un instante para mirar en lo profundo del bosque quemado; un aleteo nervioso llegó a sus oídos, aumentando a medida que una bandada de murciélagos albinos se elevaban hacia la oscuridad en medio de alaridos chirriantes.

Said detestaba a esas ratas voladoras.

Pero no podía pasar por alto el hecho de que huyeran así de su espacio natural.

Dudó entre dar la alarma o no, y pronto se decidió: no quería ganar enemistades privando a nadie de su descanso por un puñado de murciélagos.

Empuñó su rifle láser inseguro y se introdujo con cautela en las cenizas de lo que otrora fuera fino césped.

No había nada. Tan solo polvo que se levantaba con el viento, árboles negros… ausencia de vida.

Tan seguro estaba de encontrarse sólo, que cuando escuchó un ulular suave, adoptó una actitud defensiva hacia el albo animal de la noche que, con los ojos abiertos y brillantes, parecía burlarse de él.

El joven guardia imperial incluso creyó oír como el ave soltaba una pequeña carcajada triunfal.

La lechuza voló lejos de Said, que siguió avanzando sólo, internándose en el bosque.

Ahora tenía miedo.

Sentía las sombras caer a su alrededor, aprisionándole, guiándole, casi, por un sendero sin retorno.

Aquí y allá creía escuchar pasos, otras veces risas, otras, palabras en un idioma desconocido...

¿Y acaso no había creído ver una luz azulada y pálida entre aquellos troncos caídos?

Quiso dar la vuelta, correr hacia el campamento… pero era demasiado tarde.

Unas sombras oscuras, más altas que cualquier hombre y finas como una vara de sauce, cayeron sobre él y lo arrastraron hacia las sombras.

****

Sentía frío, hambre, miedo… no podía ver, tenía los ojos tapados.

¿Tapados? No. Cuando finalmente pudo reaccionar, un escozor lacerante y un dolor punzante le hicieron comprender: le habían arrancado los ojos. Era sangre, y no lágrimas, lo que sentía correr por sus mejillas.

¿Y el frío? Le habían quitado las ropas, expuesto a la intemperie su cuerpo juvenil.

Quiso gritar, y como si eso fuera la señal que alguien esperara, escuchó una voces en lengua extraña, que sus oídos no entendían, pero su mente sí.

-“Vas a morir”-le decían-“y tu hijo se avergonzará de un cobarde como tú, y tu esposa le dirá que es hijo de su amante, por que eres un inútil, un despojo… nadie se acordará de ti, ni llorarán tu muerte…”

Un coro de voces resonaba en su cabeza, en todos los acentos, desde los más finos, a los más rudos, diciendo cacofónicamente “inútil, inútil, inútil”.

El coro cayó al par que Said sentía cómo se entretenían en quebrarle los dedos de las manos por varios sitios, empezando por el dedo corazón; por tres sitios, provocando tal dolor que parecía le atravesaran cientos de agujas desde la punta del dedo hasta el hombro.

Acompañaban el sufrimiento unas caricias dulces que recorrían todo su cuerpo con suavidad de cortesana, hirientes cuando dejaban tras de sí un reguero de sangre, quemaduras y sufrimiento.

El joven hombre gritaba cada vez más y las voces, con cada aullido de dolor, parecían excitarse; las injurias dedicadas a torturar su alma tanto como su cuerpo, pronto tomaron la inflexión de un jadeo ahogado.

Latigazos, metal ardiendo, ofensas….

El cuerpo del guardia imperial se retorcía de placer cuando sus infames anfitriones le regalaban con caricias lascivas, que parecían conducirlo al éxtasis para terminar en aullidos de dolor cuando quebraban sus huesos y desgarraban su carne

y sus músculos con deliberada lentitud.

Estos orgasmos de sangre y lágrimas le conducían a una enajenación salvaje, tanto, que no sabía si pedir la muerte o abandonarse a la salvaje, frenética, interminable y cruel sucesión de placer y dolor a que estaba siendo sometido.

Tras muchas torturas y juegos sádicos, el joven, desquiciado y humillado más allá de lo humanamente posible, confundió las contradicciones de su interior y se abandonó a la constante orgía de sangre y muerte.

Su corazón parecía detenerse con cada nuevo ataque, sus músculos no respondían, de su boca tan sólo salían lamentos pidiendo más y jadeos de placer en medio del aniquilador dolor.

-“Es el momento”-anunció entre suspiros de placer enfermo y éxtasis una de las voces.

Dos dedos largos, finos y hábiles penetraron las cuencas oculares de Said, llevando sus gemidos al éxtasis en un in cresccendo cada vez mayor a medida que se aproximaban a su cerebro.

Una vez en él, juguetearon expertamente en su interior, y el que fuera un joven guerrero del Emperador, expiró entre alaridos de dolor y sufrimientos tornados por su mente enferma en placer extremo.

Y su alma sirvió para alimentar al Draconte Halmicar de la Cábala de Los Caminantes de la Noche.

****

Mientras miraba satisfecho el cuerpo inerte del joven humano, el eldar oscuro que lo había utilizado para posponer una vez más su destino ante la Sedienta, jadeaba, planeando impaciente la ya próxima venganza contra aquellos monkheigs…

Parecía que aquellos juguetes, le darían mucha satisfacción antes de hacer su trabajo.

-“Si”-pensó-“mucha”.

Aunque no sería suficiente.

Para el Draconte Halmicar, nunca lo era….

FIN

Orkos a la carrera

Escrito por: *Darth Avernos*

El universo es infinito. O al menos, ésa es la teoría.

También se encuentran, en menor cantidad, otras teorías de la Existencia tal y como se conoce. Algunos estudiosos, en lugares remotos[1], defienden que cada decisión tomada por cada ser vivo ramifica el tejido de la Realidad, creando infinitos universos paralelos. Por ende, esta teoría desemboca en que cualquier cosa, por irreal o descabellada que parezca, *tiene* que ocurrir en una de las ilimitadas capas de la Realidad[2].

Quizá el estudioso se canse de pasar capas y capas de Realidad antes de llegar a la que se narrará a continuación. Pero, entonces, sabemos seguro que en *otra* Realidad, el mismo estudioso decidirá seguir y, finalmente, dará con ella.

O quizá no.

Muy interesantes.

O quizá no.

****

Gruk se encontraba inquieto en el asiento de su Cacharro Veloz, mientras veía a sus adversarios a derecha e izquierda. Ser un orko y tener que formar una parrilla de salida eran conceptos bastantes enfrentados[4]. Pero gracias a experiencias en anteriores carreras, los organizadores[5] habían llegado a la conclusión que todos los participantes saldrían desde una misma línea.

---

1 – Obviamente, son lugares "remotos" comparándolos con nuestra posición actual. Este adjetivo no es aplicable a todos aquellos que vivan cerca de lugares remotos.

2 – Aunque esto parece plausible, los mismos estudiosos no han encontrado ninguna capa de la realidad donde Games Workshop haya bajado los precios de sus productos, contentando así a sus clientes. Tampoco ha aparecido ninguna Realidad donde los jugadores no sientan que, por cualquier motivo, su lista es inferior, el adversario hace trampa, o la suerte les es esquiva. Nunca jamás ganará el contrario por méritos propios.

Llegados a este punto, en el cual todo se vuelve demasiado complicado[3], miramos hacia una capa de la Realidad donde los acontecimientos son interesantes.

3 – Motivo por el cual necesitamos al estudioso. Y haríamos bien en dejarle que continúe con su trabajo, sin meter nuestras narices donde no nos llaman, ¿verdad?

4 – Ésta es una manera de hablar. Los orkos no premiaban la velocidad ni la competitividad. Normalmente empezaba primero el que golpeaba más fuerte a los demás.

5 – Los orkos que habían pateado mejor a otros orkos que también habían aspirado al puesto.

La raza orka se diferenciaba en diversas especializaciones. Y los ocho participantes eran los más rápidos exponentes de varias de ellas[6]. Representaban a los Zaqueadorez, Achicharradorez, Petatankez, Tipejoz vazilonez, Zoldadoz de azalto, Motoriztaz, Buggiez y Chicoz.

Cada uno tenía decorada su brutal máquina con elementos de los más característicos de su denominación. Como Gruk era el más veloz de los chicoz, pero a su vez los chicoz eran los más numerosos y los menos llamativos, su Cacharro Veloz no destacaba demasiado sobre el resto. Aunque su Chapuzaz en Jefe, Klogort, lo consideraba una auténtica maravilla de la innovación.

Gruk tan sólo veía un vehículo bajo, con muchos pinchos, muchas aristas cortantes y muchas piezas bastante mal sujetas. Y cuatro ruedas[7].

Y de color rojo. Todos los vehículos de la parrilla eran de color rojo.

Las gradas estaban llenas de chicoz que animaban a gritos. O gritaban mientras se golpeaban unos contra otros. Los fuertes Kaudillos tenían las posiciones de honor, y cruzaban apuestas de muchos piños. Los kanijoz corrían por doquier, llevando comida (garrapatos) a sus señores[8].

El humo que surgía de las nerviosas máquinas era denso y aceitoso. Los acelerones hacían brotar largas llamaradas por los tubos de escape, que estaban enfocados aleatoriamente. Los chapuzaz estaban el *"El muro traz el ke zi ezplota algo no te da demaziado"*, pendientes de la salida y de sus máquinas.

Se volvió a encender la misma luz verde. Y luego la roja[9].

El momento de la salida se acercaba. Los pilotos estaban tensos. Miraban al semáforo que estaba colgado sobre ellos, oxidado y lleno de cables pelados. La luz verde se encendió. Y luego se apagó. Toda la estructura tembló, pegó un chispazo eléctrico que recorrió su superficie y tomó tierra sobre un gretchin que estaba fatídicamente apoyado al poste. Explotó causando las risas en la grada.

---

6 – Los más rápidos exponentes que habían sobrevivido a la puesta a punto del vehículo. Los chapuzaz suelen premiar la velocidad punta ante de otras futesas como el control, el agarre o la seguridad.

7 – Esto hacía que Gruk se sintiese superior ante otros corredores, como los motoriztas. Los muy estúpidos tenían tan sólo dos ruedas "¿Acazo zu chapuzaz no tenía zufizientez piñoz para komprarlez máz?, jar jar jar".

8 – Según la circunstancia, algún gretchin moría ante una oportuna dentellada de algún garrapato excesivamente violento. Esto formaba pequeños revuelos entre los orkos, que reían a carcajadas y corrían a atrapar a la presa fugitiva. Otros aprovechaban para soltar alguna patada traicionera a algún congénere amparándose en el tumulto.

9 – Los semáforos en la cultura orka son diferentes a los humanos actuales. La luz verde les hace fijarse en ellos ("Ez verde como nozotroz. Atentoz a él"), y al pasar al rojo, el pensamiento racial es "Rojo corremáz" (saliendo a continuación disparados, sin pararse a pensar en consecuencias). En una ocasión, un chapuzaz intentó añadir el color amarillo con el significado de "Kuidado, que va a kambiar". Fue ejecutado rápidamente, y el Kaudillo al cual le había explicado la idea tuvo dolor de cabeza durante un mes. Los conceptos complejos no funcionan con los pieles verdes.

El rugido fue ensordecedor. Las máquinas se lanzaron hacia delante como una exhalación, menos el Cacharro del Petatankez, que estalló por motivos desconocidos[10], y el ostentoso buga del Tipejo Vacilón, que ascendió una decena de metros antes de convertirse en una bola de fuego, causando terror y júbilo al caer sobre las gradas[11].

Gruk llegó a la primera curva y giró el volante. El Cacharro se agarró al asfalto y la tomó a una velocidad de vértigo. Soltó una lluvia de chispas, tornillos, planchas mal sujetas de chapa y diferentes líquidos mientras negociaba el giro entre gritos ensordecedores.

Ganó una pequeña ventaja ante el Motorizta y el Buggie, que venían inmediatamente detrás de él. Gruk podría escuchar los gritos alocados de sus adversarios por encima del rugir de los motores.

-Vaz el primero. No bajez la velozidaz. –La voz de Klogort, su Chapuzaz, le llegó llena de estática por el aparato llamado "komunikador[12]".

Gruk valoró las instrucciones del Chapuzaz. Mientras tomaba otra curva despreciando totalmente su integridad física, y soltando un nuevo aluvión de material metálico supuestamente superfluo[13], llegó a una conclusión reveladora.

-¿Te akuerdaz ke me dijiste ke ze te había olvidado algo? –Rugió para hacerse oír por encima del estruendo del motor.

-Zí, me acuerdo. –Contestó Klogort.

-Puez ya zé ké ez. No tengo frenoz.

-Ezo ez bueno. Azí no bajaráz la velozidad.

Gruk se rió. Klogort se rió también. ¡Qué fácil era! ¡Si no frenaba, sería más rápido que los otros!

Y justo la curva más cerrada del circuito apareció ante él.

A los orkos no le gustaban las curvas[14]. El circuito tan sólo tenía cuatro de ellas. Gruk maldijo por no habérselo aprendido. Torció nuevamente el volante mientras chillaba. El cacharro patinó mientras perdía tracción. El Motorizta lo rebasó por el exterior.

Gruk gritó con rabia. Empezó a girar fuertemente. Hizo un *"eztoy patinando komo un dezcozido"*[15] y golpeó al Motorizta con el lateral de su vehículo.

Éste salió descontrolado. Con un rugido de excitación, se mantuvo sobre su máquina, sin perder el equilibrio ni frenar. Derecho al barranco que había más delante.

-¡Gruk Ur'ka taka Ruk'ra, macho![16]

---

10 – Al menos para el piloto.

11 – A los orkos les hace mucha gracia el sufrimiento ajeno. El propio algo menos.

12 – También llamado "aparato que llevaz en la oreja y me ezchuzaz zi te hablo y yo te ezcucho zi tú me hablaz a mí". Pero ese nombre había caído en desuso, ya que la capacidad de atención de los orkos es reducida. Y si están mucho tiempo escuchando a otro, suelen pensar que está buscando pelea.

13 – El cual salía al rojo vivo atravesando la carne y los huesos de los espectadores más cercanos o menos precavidos.

14– A los orkos no les gusta nada que les haga bajar la velocidad. Siempre desean ir al límite, en línea recta, hacia delante. Lo que no suelen especificar es a qué distancia del suelo, en qué estado de ignición y en cuántos trozos.

15 – Trompo.

16 – El tema de insultos/maldiciones entre los orkos es de lo más rudimentario. Por un lado, no son excesivamente creativos. Por el otro, no encuentran sentido en conceptos como "padre", "madre", "prostituta", "cabra" o "cuerno".

Waaaaaaaaaaaaaaaagh! –Dijo mientras se precipitaba al vacío.

Gruk tampoco le hizo mucho caso. Aunque tenía razón para estar ofendido, después de caer por el barranco ya no le buscaría para pedirle explicaciones. Además, estaba concentrado en volver a poner el cacharro en la dirección correcta. El resto de supervivientes lo había empezado a adelantar, entre risas, insultos otra vez[16] y algún que otro lanzamiento de algún objeto a mala fe.

-¡Gruk, ezcúchame! –Rugió una voz en su oído.

-¿Morko? –Preguntó Gruk.

-No, zoy Klogort. Ezcúchame. Baja la palanka azul. Aprieta los doz botonez grandez, verdez y fuertez. Gira el volante. Piza acelerador.

-Algo va mal, Klogort. Noto fuertez vibrazionez y muchoz chillidoz eztrañoz.

-No te preocupez. Vaz por fuera del azfalto. Intenta meterte en la pizta y pararán[17].

-¡Ya eztá! ¡Voy a por elloz! – Gritó Gruk victorioso.

Ahora iba el último. Pero estaba decidido a ganar. Enfiló la recta con determinación. Quizá el vehículo notaba la falta de las piezas que había perdido por el camino, pero ahora aceleraba mucho mejor. Divisó el cacharro del Zaqueador, lleno de planchas pertenecientes a fuerzas Imperiales[18]. Lo rebasó como una exhalación entre gritos de júbilo descontrolados.

La última curva aparecía en el horizonte. El Achicharrador iba justo delante de él, dejando tras de sí una descomunal llama anaranjada. Gruk le atacó por un lado, pero su adversario le cerró el camino, haciendo que las llamas lamieran su Cacharro. Pero no habían chicoz cobardes. Lo intentó por el otro lado, obteniendo el mismo resultado. No podía superarlo.

Pero en ése instante, Gorko[19] le inspiró. Con un grito victorioso, Gruk retorció el volante y rebasó a su contrincante. Éste murió en soledad[20].

Y encaró la Gran Recta[21]. Tan sólo quedaban dos adversarios por delante de él. Apretó a fondo el acelerador, y empezó a recortarle distancia al Zoldado de azalto. Quizá lo superara. Pero el buggie iba demasiado lejos.

-Tenemoz una última carta, Gruk. –Chilló el komunicador.

-¿Gorko? –Preguntó Gruk.

-¿Vez el botón rojo?

---

17 – Durante la conversación, el cacharro había estado disparando toda la gravilla de la escapatoria, grande como la cabeza de un kanijo, a los espectadores de la curva. Al ser en su mayoría precisamente kanijos –como se ha dicho antes, a los orkos no les gustan las curvas- las bajas se contabilizaron por decenas.

18 – Demasiado pesado para ser muy veloz. Demasiado blindado como para poder tumbarlo.

19– Hay una probabilidad del 50% de que fuera realmente Morko.

20 – Si vas más pendiente de mirar atrás que de las curvas que tienes delante, la muerte es un hecho. Y si la curva tiene una roca de varias toneladas y conduces un cacharro hasta arriba de combustible inflamable, normalmente el resto de gente se aleja del punto de impacto.

21- La Gran Recta es lo que su nombre indica. Son muchos kilómetros para que los cacharros puedan ponerse a pleno rendimiento cuanto más tiempo mejor. Además, puesto que es el único lugar donde se encuentran los Kaudillos de diferentes tribus, la separación es importante. No resulta bueno que empiecen a tener pensamientos como "¿Por ké tendrá éze de ahí la garra máz grande ke la mía? Zeguro ke ze kree muy importante. Voy a dezirle un par de cozaz…"

-Zí, Gorko. –Respondió Gruk.

-Apriétalo.

El cerebro de Gruk tenía una parte buena. Era capaz de cumplir órdenes básicas sin pasar por la conciencia. Así que no sabía que ya había apretado el botón cuando dijo:

-¿Zeguro que iré máz **WAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAGH!**

El cacharro aceleró de un modo imposible. Rompió varias veces la barrera del sonido[22] mientras la parte trasera se convertía en un amalgama de fuego al rojo blanco y metal fundido. El chapuzaz gritaba enloquecido mientras veía que su mezcla de combustibles de alto octanaje junto con material explosivo dentro de un sistema defectuoso de Cañón Zzap daba resultado.

-**WAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAGH!** – Dijo Gruk.

Las ruedas empezaron a arder. El asfalto mostraba dos carriles burbujeantes por donde había pasado la abominación de la celeridad absoluta. Gruk veía como la pista se empequeñecía por momentos, mientras trascendía de la velocidad física[23]. Tuvo varios saltos temporales mientras rasgaba la Realidad y el Inmaterium[24]. Las cuencas de los ojos le empezaba a presionar en el cogote, y los piñoz se le metían para dentro. Si tan sólo pudiera cerrar la boca, sería más aerodinámico.

-**WAAAAAAAAAAAAAAAABLBLBLBLBLBLBLBL!** – Dijo Gruk mientras su labio inferior le golpeaba salvajemente contra la frente.

Y entonces, “zzzzaaap”. Gruk desapareció a menos de un metro de la línea de llegada.

El silencio que quedó en toda la pista todavía se recuerda entre los orkos. Al final fue roto por una salva de carcajadas, pero de eso no se acuerda nadie.

El premio fue declarado desierto[25].

22.- Y algunos tímpanos sensibles.

23 – Algunos llaman este nuevo nivel como “Velocidad absurda”. :D

24 – Por ahí se colaron ciertos elementos de otras capas de Realidad. Más adelante, en el mismo planeta, los orkos encontraron un erizo azul con zapatillas rojas extremadamente veloz, un vehículo negro con una luz roja que hablaba, el primer capítulo en VHS de “Los Simpsons” y un mono de tres cabezas.

25 – El Zoldado de azalto se había atado varios Cohetez al cuerpo. Los activó cuando vio pasar a Gruk. Uno de ellos explotó. Los otros salieron en direcciones diferentes. Fue rápido pero muy doloroso. El piloto del buggie se murió de la risa.

Y muy lejos, o muy cerca, Gruk se encontró en otra capa de la Realidad. Escuchó atentamente a quien le hablaba y, todavía conmocionado y con el labio inferior colgando un buen trozo, dijo:

-No eztoy zeguro.

La figura le contestó.

-Zí, zoy verde, grande y fuerte. –Concedió Gruk.

Nuevas palabras surgieron del pequeño sujeto.

- Pero no dizpongo de una parte dura en la ezpalda.

La figura llegó a una conclusión y señaló con el dedo a Gruk[26]. Pero el orko estaba harto. Demasiada conversación. Cogió un trozo de madera de dimensiones considerables y comenzó a golpear a su interlocutor brutalmente.

-¡No! ¡Nueztro grito de guerra ez WAAAAAGH! ¡WAAAAAAAAAAAAGH! ¡Nada de “cowabunga”, rata gorda!

FIN

---

26 – Cualquier lector supondrá que tal acción no es un gesto inteligente, por muy maestro ninja que te creas.

RECLUSIAM

Niveles de Maestria Psíquica

La asignación

Escrito por: *AGRAMAR*

La fuerza y habilidades latentes de un psíquico se miden de forma estándar en el Imperio por una escala conocida como la Asignación, aunque existen otros sistemas de medida.

Pese a su complejidad, la Asignación puede ser explicada de forma simple:

La medida estándar de pscicoactividad esta representada en veinticuatro caracteres de la escala: *Omega, psi, chi, phi, upsilon, tau, sigma, ro, pi, omicron, xi, nu, mu, lambda, kappa, iota, theta, eta, zeta, epsilon, delta, gamma, beta, y alfa,* en orden ascendente, donde la base estándar de la actividad psíquica humana esta comprendida entre el *ro* y el *pi*.

Pi es el límite donde no se siente la actividad psíquica y a partir de *omicron*, hasta *kappa*, indica una actividad psíquica residual, tanto, que salvo un examen extremadamente minucioso, no se podría detectar.

De *iota* hacia arriba, se manifiestan actividades psíquicas o cierta habilidad, aumentando la fuerza de forma exponencial con cada nueva designación.

Los niveles de *zeta* y superiores, indican un muy poderoso talento psíquico, los cuatro niveles más altos de talento psíquico, solo se encuentran una vez entre billones de humanos.

La inquisición intenta constantemente localizar, identificar y secuestrar a todos y cada uno de los psíquicos de nivel

omicron o superior, aunque solo aquellos que están de nivel *kappa* para arriba suelen ser identificados.

Los de nivel *iota* o superior requieren inmediatamente intervención inquisitorial, confinamiento o ejecución.

Por debajo del nivel *pi*, se considera que están dentro del campo de la psicoinercia, cuyos cerebros son tan puros que son fácilmente influenciables por los poderes psíquicos, al carecer por completo de ellos.

De esto también hay grados; por ejemplo, un individuo de nivel *upsilon*, puede ser afectado e influenciado por algunas actividades psíquicas, pero, por otra parte, inactivo a nivel psíquico.

El nivel *Omega* indica el extremo mas alejado y, a los que están en este nivel se los conoce como **Intocables** pues son tan nulos psíquicamente, que son capaces de crear efectos anti-psíquicos a su alrededor.

Es posible que existan rangos más altos que el *alfa*.

Estos niveles *Alfa plus*, afortunadamente, son raros, ya que son monstruosamente peligrosos. Estos *plus*, al revés, en la escala, son a veces añadidos a **la Asignación** para designar ciertos poderes, empezando en *alfa plus* y subiendo a *beta plus, gamma plus...*

Algunos xenos o demonios, poseen estos grados, de una forma en que las mentes humanas no pueden alcanzar mas allá de *beta plus*, y estar completamente cuerdos. Todos los *alfa plus* humanos están locos...

En teoría, esta escala se extiende hasta el *omega plus*, aunque nunca se ha medido mas allá de *gamma plus* y se cree que en niveles de *zeta plus* o superiores, la forma física deja de existir para todos los propósitos, convirtiéndose en una entidad no corpórea.

Disciplinas Psíquicas

Escrito por: *AGRAMAR*

No todos los miembros de la Inquisición son psíquicos (en especial, los de las ramas más puritanas de la Inquisición, detestan a los psíquicos y tanto ellos como sus colaboradores, rara vez tienen poderes psíquicos).

Aún así, muchos son los miembros de la inquisición de todas las ramas, puritanos incluidos, que tienen la capacidad de utilizar las energías de la Disformidad.

De hecho, algunas secciones de la Inquisición trabajan codo con codo con otras divisiones del adeptus como los astrópatas y las Scholas para no solo identificar y entrenar o eliminar a diferentes psíquicos, sino también para catalogarlos y estudiarlos, lo cual ha llevado a la división de los poderes psíquicos en seis grandes disciplinas:

BIOMANCIA

A aquellos que la emplean se les conoce como biomantes. Es la habilidad de manipular la materia biológica y la energía física manifestándose como alteraciones físicas o efectos internos, llegando incluso a niveles celulares.

TELEPATÍA

Usada por los telépatas. Es la capacidad de influenciar con la mente y en las mentes de otros. Muchos son capaces de comunicarse con varios sujetos simultáneamente. Esto se consigue mediante conexiones psíquicas, cualquier telépata suele ser capaz de leer la mente y/o las emociones de un sujeto a su elección.

Con el nivel de maestría adecuado, un telépata es capaz de manipular las percepciones y emociones de individuos e, incluso, de atacar directamente sus mentes.

PIROMANCIA

En el Imperio se les conoce como piromaníacos, aunque su nombre real es piromante. Esto es así porque la mayoría de los encuentros con piromantes que tiene la gente, son con dementes pirómanos enloquecidos por sus propias habilidades.

Es la forma más común de habilidad psíquica, y esta relacionada con el fuego y la manipulación de éste, además de por el hecho de que los piromantes son ignífugos.

TELEQUINESIS

Los telequinéticos pueden manipular el universo material y doblegarlo a su voluntad, controlando las leyes de la física y, si tienen el poder suficiente, rompiéndolas; gravedad, inercia, masa... son palabras que pierden el sentido real para un telequinético poderoso.

TEOSOFAMIA

Es una disciplina psíquica que se concentra en la manipulación de la disformidad para que ésta interactúe con el espacio real mediante rituales y control, no poder en bruto.

Se suele usar como disruptor o para alzar barreras entre las dimensiones, como defensa contra aquellos que las abren.

DEMONOLOGIA

Quienes la emplean son demonólogos, cuya tarea es el estudio de las distintas formas que posee el caos y el poder que los pensamientos dan a la disformidad. Estudian la interacción entre el espacio real y la disformidad. Entre sus habilidades destaca la teleportación y abrir portales entre el mundo real y la disformidad, aunque esto suele ser más propio de psíquicos incontrolados, inquisidores radicales o cofrades de estos.

Por su proximidad con la disformidad, pueden llegar incluso a rechazar y destruir manifestaciones disformes obligándolas a regresar al inmaterium.

VISIONES DE LA DISFORMIDAD

Novedades de los Orkos

Escrito por: *feuermann*

Bienvenidos a esta nueva sección de la Telaraña donde os pondremos al corriente de las novedades que estaran disponibles próximamente.

¡Si el título no está equivocado!

Aparece en escena la segunda oleada de fuerzas Orkas.

En ella encontraremos el nuevo carro de combate

Aparte de esta maravilla de la ingeniería Orka, nos aparecen los nuevos soldados de azalto, orkos con cohetes en la espalda

También, en gama de plástico, encontramos a los nuevos noblez y kanijoz

En cuanto a personajes especiales, aparecen dos nuevos.

El capitán Badrukk

Y el jefe Snikrot

Espero que hagueis disfrutado estas gustosas novedades.

SUSURROS DEL ESPACIO

Próximas renovaciones

Escrito por: *feuermann*

Este apartado lo domina todo la G.I, pues es el ejército siguiente en ser renovado.

Esto es lo que sabemos

-Las doctrinas desaparecerán.

-El chimera y el hellhound vendrán en una misma matriz para montar uno de los dos.

-El guardia imperial básico será más barato en puntos y serán como los actuales reclutas.

-Nueva matriz del Leman Russ, en la cual vendrá todas las opciones para montar todas sus variantes, pero sólo pudiendo eligir una.

-Cuartel General de plástico incluyendo nuevos modelos.

-Supuestos modelos nuevos de la Legión de Acero y de los defensores de Valhalla.

-Héroes que especializan tu ejército, al igual que ha ocurrido en los Marines Espaciales.

-Nuevas miniaturas de plástico de tropas de asalto.

Y de momento esto es todo.

En cuanto a rumores lejanos (no tan fiables), hay gran variedad de cosas, pero lo más destacado seria lo siguiente:

Necrones

Es posible que el codex Necrones vea la luz el segundo trimestre del 2009, aunque también se oye hablar de Lobos Espaciales y Eldars Oscuros.

-Los C'tan desaparecerán de los codex como personajes especiales. Seguirán en trasfondo, pero se irán de cabeza a Apocalipsis, donde les mejorarán sus atributos y sus poderes enormemente (como devoradores de Dioses que eran).

-Nuevo Líder Necrón. Según lo que se cuenta, se podrá hacer de cuatro niveles de fuerza y habilidades distintas. Según el que elijas, podrás especializar tu ejercito en un sentido u otro.

-Aparecerán Líderes Necrones con nombre propio. Seguramente serán personajes especiales.

-La sección de élite quedaria configurada del siguiente modo: Inmortales, Parias y Guardias de la cambra Mortuoria (aparecen en la novela del Portador de la Noche).

-En la línea seguirían existiendo los guerreros, pero junto a ellos también aparecerían los Desolladores.

-El ataque rápido permanecería igual. El único cambio sería que incrementarían el numero de espectros posibles que caben en una unidad.

-En apoyo pesado, seguiría todo igual, excepto que se añadirían dos nuevas unidades: una especie de bípode y el conocido ya pylon necrón.

-Como ya se ha dicho anteriormente, según el líder necrón, algunas unidades ocuparían otros espacios en la tabla de ejércitos. Por ejemplo, si se elige al líder especialista en CaC, los espectros serían de línea.

-Los necrones perderían la regla de autor regenerarse por la regla de No hay dolor!

-Hay rumores de de la aparición de otras dos unidades más: Zombies Tecnificados, que sería una unidad de línea muy numerosa, y otra más para ataque rápido.

Eldars Oscuros

Se están rehaciendo toda su gama de miniaturas, así como todas sus reglas.

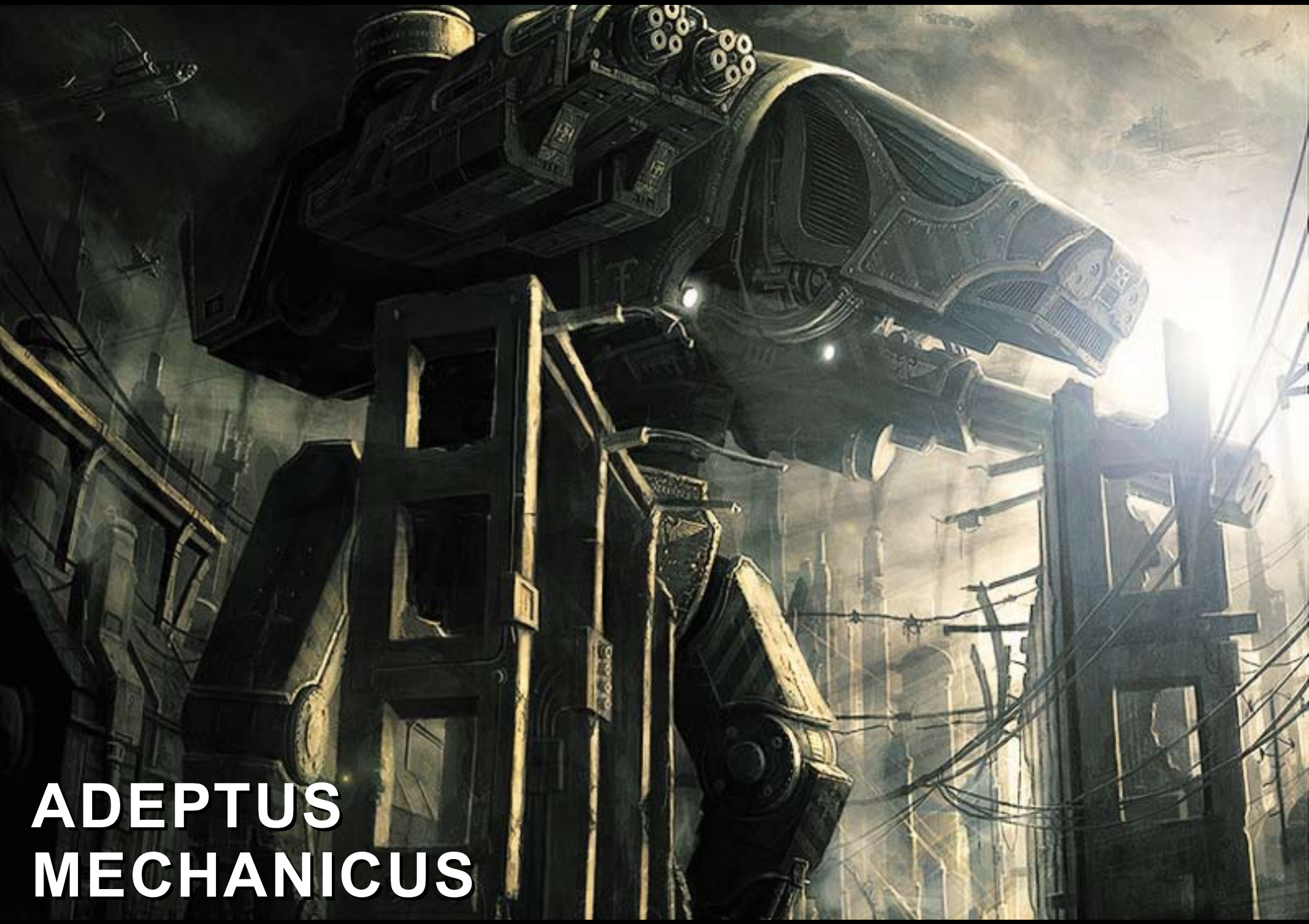
-Es posible que puedan poseer arlequines oscuros

-En cuanto a su lanzamiento, se va aplazando cada vez más, cosa que crea inquietud entre sus seguidores. Correrán la misma maldición que los Squat?

Lobos Espaciales

Tan solo se ha confirmado el lanzamiento de su libro.

Habrá que esperar para saber más.



ADEPTUS MECHANICUS

Folken Azrak

Hermano de Armas

Escrito por: *Sir_Fincor y Darth Averno*

Rango Actual: *Hermano Exterminador.*

Compañía: *Ala de Absolución (Primera Compañía).*

Escuadra: *Los Purgadores (Quinta Escuadra)*.

El hermano Folken Azrak fue reclutado entre las tribus de cazadores de cabezas del mundo salvaje de Timmerot. Su colérica naturaleza fue templada por el Capítulo y pronto se convirtió en un prometedor guerrero. Alcanzó el derecho de portar la sagrada servoarmadura después de concluir el proceso de formación como explorador. Durante tal etapa demostró ciertas dotes de mando, además de una honrosa abnegación por cumplir siempre su objetivo.

Una vez reforzado con la Sagrada Servoarmadura Adeptus Astartes MK7 Códex, luchó como cualquier otro humilde Marine Espacial, dejando su corazón y su sangre en tantos y tantos campos de batalla. El prestigio fue siguiéndole paso a paso, engrandeciéndose debido a victorias imprevistas, y, en algunos casos, incluso épicas.

Ya estando en el punto de mira del Círculo Interno del Capítulo, su destacada participación en La Purga de Firgat XII le valió para ser llamado ante el Gran Maestre del Capítulo Lord Vindicarius Muriath. Fue en ese momento cuando se le comunicó que había sido ascendido, pasando a ser un integrante de la Primera Compañía. Portando la poderosa Armadura Táctica Dreadnought.

Aún adecuándose a los parámetros de su nueva y letal coraza, su progreso continuó destacando sobre el resto de hermanos. Metódico y letal, fue añadiendo victorias a su historial. Derramando la justa condena eterna sobre el enemigo confeso del Emperador. Hasta que asediaron el Fuerte de Acero, aplastando en cuarenta horas la rebelión tecnorrevivalista de Huyern III, sufriendo importantes bajas.

Tal situación en la Primera Compañía impulsó las rotaciones. Folken Alzak fue enviado a la Quinta Escuadra. Convirtiéndose así en un componente de la escuadra más temida de todo el Capítulo. Añadiendo su alma a la imparable ola de devastación que precedía cada paso de “Los Purgadores”.

A partir de ese punto luchó en incontables campañas. Finalmente obtuvo el cargo de sargento en el 917.M41.

Condujo a sus hermanos durante una gloriosa sucesión de victorias, las cuales están escritas en los Libros de Héroes del Capítulo. Hasta que la llegó el fatídico día del asedio a la ciudad colmena de Igrite. Donde “Los Purgadores” desafiaron a toda la lógica y mantuvieron una línea inquebrantable ante un enemigo superior. Consiguiendo que el resto de fuerzas defensoras aseguraran la zona. Siendo brutalmente

diezmados en el proceso.

El sargento Exterminador Folken Azrak no dudó en emplear a sus hombres de escudo para que el resto de marines tácticos, junto con las dispersas Fuerzas de Defensa Planetaria, pudiesen alcanzar las mejores zonas fortificadas. Permitiéndoles obtener una ventaja defensiva capaz de repeler la marea verde de miles de Orkos.

Así que “Los Purgadores” segaron la vida de un sinfín de xenos. Los bólter de asalto escupieron fuego que retenía a la interminable oleada de furiosos enemigos. El cañón de asalto repicaba convirtiendo en pulpa todo lo que estaba a su alcance, sembrando muerte y terror. El lanzamisiles ciclón, fijado sobre un Exterminador, descargaba su ira vaporizando la carne y rasgando el suelo.

Pero el asalto del imparable alud enemigo era inevitable.

Ante el atronador Waaagh, los puños de combate liberaron su energía contenida, destrozando a decenas de pieles verdes. La espada de energía de Folken rasgaba a los enemigos como si fueran de papel. Dejando un manto de cadáveres sobre los que combatían los bravos guerreros.

Pero los exterminadores terminaron sucumbiendo ante la miríada de rebanadoras. El sargento vio como sus hermanos iban cayendo, uno a uno. Acercando la guadaña de la muerte con cada baja. Siendo engullidos por el salvaje torbellino orko.

Y cuando todos los valientes Exterminadores habían desaparecido bajo la turba enemiga, los refuerzos habían hecho acto de presencia. Las Fuerzas de Defensa habían comenzado a disparar desde los puntos fortificados. El resto de tácticos de las Lágrimas de Ashra, en las posiciones ideales, habían comenzado a demostrar su gran superioridad armamentística.

Agujereando carne y hueso. Rompiendo las líneas enemigas. Obligándoles a huir. Dejando centenares de pieles verdes en el suelo.

Aunque los gritos de júbilo habían muerto cuando la situación se había revelado. No había quedado ningún Exterminador en pie.

Al hermano Folken Azrak le habían contado después cómo lo habían encontrado, enterrado entre decenas de cadáveres de orkos, con las constantes vitales bajo mínimos. A un suspiro de la muerte. Teniendo el honor y la desgracia de ser el único superviviente.

Inmediatamente después de su recuperación, Folken Azrak pidió su destitución como sargento ante el Gran Maestre. Y le fue concedida. Desde entonces hasta ahora, continúa ejerciendo su labor en la reconstruida Quinta Escuadra. A veces, algún veterano le pregunta por qué quiso volver a ser un Exterminador raso.

Entonces, Folken Azrak, sonriendo tristemente, contesta siempre lo mismo: MECHANICUS

-No volveré a enviar a mi escuadra a la muerte… y ser incapaz de seguirla.

Folken Azrak

Paso a paso

Pintado por: *Sir_Fincor*

Exterminador de la V escuadra de la primera compañia "Ala de la Absolución" de las Lágrimas de Ashra.

Atributos

Puntos	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
40	4	4	4	4	1	4	2	9	2+ (5+)

Armamento

Folken está equipado con un bólter de asalto, un puño de combate y su armadura dreadnought.

Arma	Alcance	F	FP	Tipo
Bólter de asalto	60 cm	4	5	asalto2

Paso 1

Como el esquema de color es muy claro, he aplicado una capa de Blanco Cráneo en *spray.*

Empieza aplicando con un pincel grande las diferentes capas base de la miniatura. En esta fase no tienes por qué ser muy cuidadoso, puesto que podrás repasar en varias etapas posteriores.

CARA: PASO 1

Pinta los ojos con un pincel de detalle en Rojo Sangre y Negro Caos en los conductos de respiración.

Espera que la pintura de la armadura este seca.

ARMAS: PASO 1

Pinta las armas de Negro Caos, ten en cuenta que las junturas de la armadura también tienen que ir en negro así como los distintos cables conductores de energía.

BASE: Amarillo Desierto
ARMADURA

BASE: Rojo Sangre
OJOS

BASE: Tinta negra
ARMA

Paso 2

En este paso se empieza a aplicar las diferentes sombras de castaño a la armadura y a definirse los detalles de las cruces. Así como el pintado de las dos armas de color Verde Angel Oscuro.

De hecho, este es el paso más importante, puesto que si no aplicas bien estas sombras la armadura perderá la diferencia entre claro y oscuro.

ALAS: PASO 1

Pinta las alas con un pincel de detalle que tengas gastado en Rojo Sangre con la técnica de pincel seco.

No tienes que ser muy preciso ya que harás más capas alrededor.

CRUCES: PASO 1

Pinta las cruces con Oro Quemado con un pincel fino con mucho cuidado.

LAVADO: tinta de castaño
ARMADURA

BASE: Rojo Sangre
ALAS

BASE: Oro quemado
CRUZ

Paso 3

Ahora que está hecho lo básico es el momento de empezar a realizar más y más iluminaciones, y de pintar los detalles.

En este paso se representará el color real de la armadura, Hueso deslucido y definiremos mas las armas, las cruces y las calaveras.

ARMAS: PASO 2

Utiliza un pincel fino y tinta con negro las armas para conseguir ver con mejor nitidez los pliegues.

Realiza tantas capas como sea necesario para conseguir más relieve.

CALAVERAS: PASO 1

Pinta las calaveras con una base de hueso deslucido con un pincel de detalle, las cruces requieren de un lavado de tinta negra para una mejor definición.

LUCES: Hueso Deslucido
ARMADURA

BASE: Hueso deslucido
CRÁNEOS

LAVADO: Tinta negra
CRUZ Y ARMA

Paso 4

En este paso he introducido el Metalizado Bólter para las armas utilizando la técnica de pincel seco.

He pintado la peana de color negro sin definirle una textura porque siempre las he pintado así en mi ejército, pero puedes poner desde gravilla pegada con cola blanca hasta serrín tintado de verde o añadir algún objeto en el suelo ya sea *un casco o una piedra o arma*

DETALLES: PASO 1

Con lavados y pinceles secos ves perfilando los detalles hasta conseguir tu acabado deseado.

ALAS: PASO 2

Con Marrón Vómito puedes darle brillo a las alas y las gemas de la armadura usando la técnica del pincel seco. Estos brillos son aplicables a los ojos pero debes coger un pincel más fino.

● LUCES: Metalizado Bólter
ARMAS

○ LUCES: Blanco Cráneo
CRÁNEOS

● BASE: Negro Caos
PEANA

Paso 5

Ahora que está hecho lo básico es el momento de empezar a realizar más y más iluminaciones, y de pintar los detalles.

En este paso se representará el color real de la armadura, Hueso deslucido y definiremos mas las armas, las cruces y las calaveras.

DETALLES: PASO 2

Con un punta fina de color negro puedes simular escritos en los sellos de la pierna y en la hombrera así como en el puño. Estos detalles te permiten personalizar más la miniatura.

ARMAS: PASO 3

Pinta las armas de Verde Goblin con pincel seco, así conseguirás un buen efecto de relieve.

- LUCES: Marrón Vómito
  OJOS
- LUCES: Verde Goblin
  ARMA
- ESCRITURA: Punta fina
  SELLO

INFORMES DE BATALLA

La liberación de Yammam Quintum

Escrito por: *Grimne*

El informe de batalla de ésta Telaraña es una de las batallas iniciales de la Campaña por el Sector Espartus. Concretamente los Marines Espaciales de la 2ª Compañía de Ultramarines intentarán expulsar a una facción de la Legión Negra, los Heraldos de las Tinieblas, bajo el mando de Señor Crepitus, del Mundo Fortaleza Yammam Quintum.

El control del planeta depende de una batalla para controlar dos instalaciones de vital importancia (Ocupar y Mantener), y ambos bandos intentarán acercar una fuerza reducida de tropas básicas bajo la cobertura de la noche antes de lanzar el ataque total (Choque de patrullas).

La fuerza de los Ultramarines está considerablemente orientada al asalto y a la movilidad. Cuenta con tres escuadras Tácticas, una escuadra Devastadora con cinco Marines, dos Land Speeders Tornado, una escuadra de Asalto con un Epistolario, una escuadra de ocho Veteranos de Vanguardia en un Rhino y finalmente la escuadra de Mando del propio Capitán Grimne, también en Rhino.

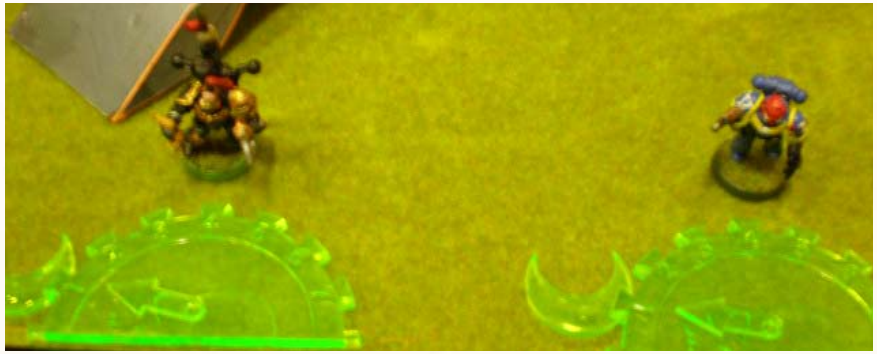
Los Heraldos han desplegado una fuerza con una potencia de fuego pesado sensiblemente superior y consta de una escuadra de Legionarios Negros de disparo a largo alcance,una escuadra de Legionarios Negros con armas especiales en Rhino, un Dreadnought, tres Arrasadores, cinco Aniquiladores, diez Rapaxes, ocho Elegidos, y el Señor Crepitus con su escolta personal de Marines de Plaga en Rhino.

Despliege

Crepitus y su escolta despliegan cerca de su objetivo para observar la situación antes de la llegada del resto del ejército.

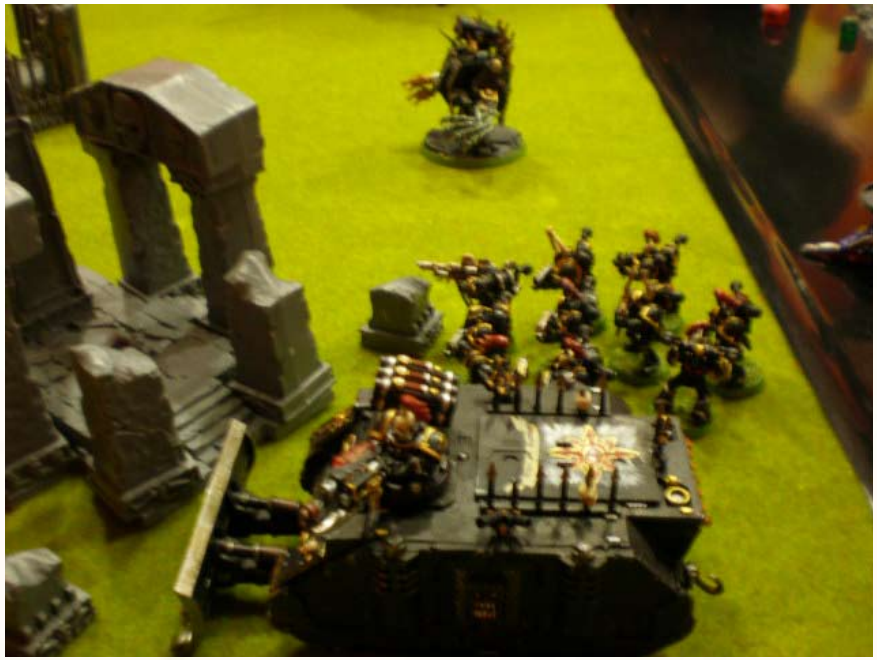
Los Ultramarines despliegan dos escuadras Tácticas y dejan sus unidades de Cuartel General en la reserva. Una escuadra defiende el objetivo de los Ultramarines y otra ha aprovechado la cobertura del manto de la noche para acercarse lo más posible al objetivo.

Dos voluntarios se ofrecen a marcar los turnos de cada bando mientras se dedican miradas de reojo y se hacen gestos con las armas.



Primer turno

Los Heraldos de las Tinieblas se hacen con la iniciativa mientras sus primeras fuerzas llegan a la zona en disputa. En su flanco izquierdo cuentan con un Rhino que avanza a máxima velocidad, una escuadra de Legionarios que se apresura a entrar en cobertura para buscar una buena posición de disparo para su cañón láser y un enfurecido Dreadnought que se lanza desbocado hacia delante dada la falta de objetivos en la oscuridad.



Los Arrasadores urgen a Crepitus a apartarse ya que justo detrás llegan las escuadras de Aniquiladores y Rapaxes. Los Elegidos quedan en reserva debido a un astuto plan de Crepitus. Todas las fuerzas Caóticas se reposicionan en la fase de disparo en lugar de malgastar munición.

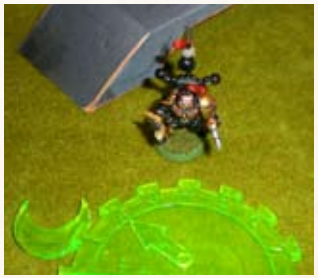
Todas las tropas de los Ultramarines llegan en éste turno, empezando por los Land Speeders por el flanco izquierdo.

Más al centro han aparecido el Rhino del Capitán y la escuadra de Asalto del Epistolario.

Y finalmente en el extremo derecho los Devastadores, una escuadra Táctica dividida en dos escuadras de Combate y el Rhino de los Veteranos. Los Rhinos, los Devastadores y las escuadras de Combate avanzan todo lo posible intentando hacer uso de la cobertura y los descargadores de humo. El Epistolario ordena a sus acompañantes que se mantengan en cobertura a la espera de acontecimientos. En el turno de disparo, los Land Speeders intentan usar los cañones de fusión sobre el Dreadnought enemigo pero están fuera de alcance. Las dos escuadras Tácticas también intentan alcanzarlo con sus lanzamisiles pero no lo vislumbran con claridad en la oscuridad con el humo que los vehículos Caóticos han esparcido por el campo de batalla.

Segundo turno

Y así da comienzo el segundo turno de los Heraldos.

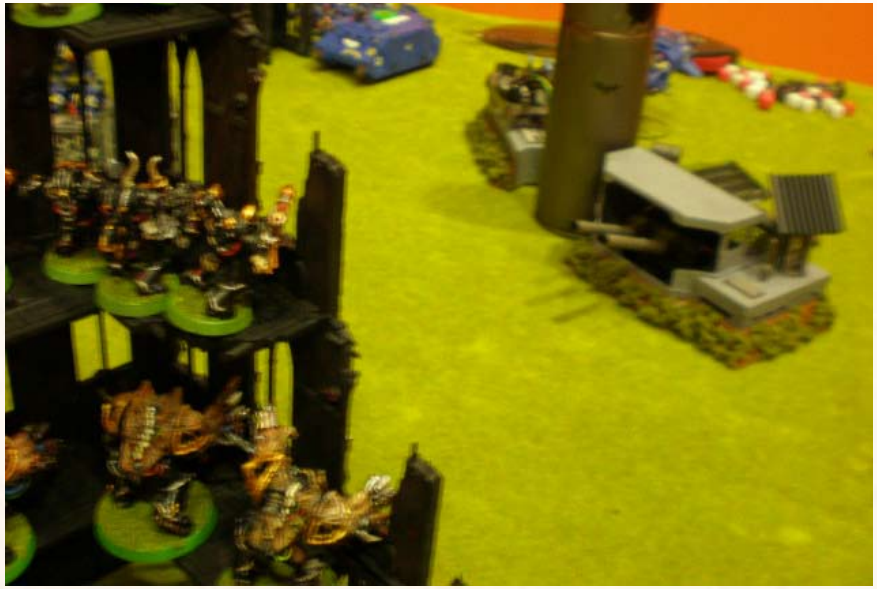


Los Elegidos hacen un ataque por el flanco impecable y preparan sus rifles de plasma para atacar a los Ultramarines del extremo derecho.

El Rhino cargado de Legionarios acelera a tope sabiendo que en el siguiente turno estará en posición de apoyar a los Elegidos. El Dreadnought también avanza y abre fuego junto al cañón láser de los Legionarios cercanos. Ambos consiguen impactar en el Rhino de los Veteranos que queda protegido de los peores efectos gracias a su blindaje adicional, quedando acobardado.

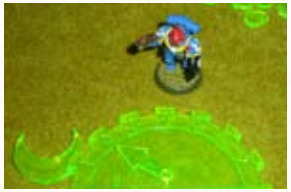
Los Aniquiladores dedican todos sus esfuerzos a escalar pisos para lograr una posición de disparo óptima y los Arrasadores llegan al primer piso a pesar de sus pesados pasos. Los Rapaxes avanzan ligeramente y el Rhino de Crepitus vuelve a reposicionarse, quedando así su base cerrada a cal y canto frente a ataques enemigos.

Los Elegidos se cobran una cosecha sangrienta al exterminar a los Devastadores con sus rifles de plasma siguiendo órdenes directas de su Señor. Con ello los Ultramarines han perdido su unidad con mayor capacidad de disparo.



Los Arrasadores abren fuego sobre los Land Speeders con cañones láser especialmente mutados para la ocasión. A pesar de la astuta maniobra del Sargento al mando del escuadrón de ocultarse tras la torre de refigeración, las armas de los Arrasadores ignoran su cobertura destruyendo un Land Speeder y acobardando al otro. El superviviente recibe órdenes de buscar cobertura hasta que el artillero se recupere del fuerte impacto, con lo que el Capitán Grimne no podrá contar con sus armas temporalmente.

El Capitán sabe que debe reaccionar de manera decisiva, ya que los Heraldos han elegido muy bien sus disparos y han avanzado hasta posiciones desde las que pueden separar y disgregar a sus fuerzas, abortando el ataque.



Dicho y hecho. Los Veteranos salen de su Rhino y avanzan hacia los Elegidos junto a una escuadra de Combate. El Epistolario también lo hace tras separarse de la escuadra de Asalto, que se coloca detrás de la base Ultramarine.

El piloto del Land Speeder maniobra tras las ruinas mientras intenta ayudar a su artillero, el Rhino vacío de los Veteranos hace un derrape hacia el flanco derecho y el Rhino de Grimne avanza hacia el centro para ponerse en vanguardia mientras mantiene la cohesión de sus fuerzas, pues conoce la inutilidad de un ataque descoordinado hasta que no se eliminen las amenazas de su flanco.

Desgraciadamente los Veteranos no logran alcanzar a los Elegidos y el fuego de las pistolas bólter no es efectivo, con lo que la escuadra de Combate se ve obligada a luchar en solitario.

El Bibliotecario tampoco logra llegar a pesar de usar los poderes del Inmaterium para aumentar en gran medida su velocidad.

La escuadra de Combate lucha al máximo de sus posibilidades pero se ven superados por los Elegidos, que matan a cuatro. El último superviviente se niega a rendirse y contraataca eliminando a un Elegido con su cuchillo de combate.

Tercer turno

Crepitus sabe que lleva ventaja, y que si puede seguir presionando a los Ultramarines la ventaja se puede disparar.

Por ello El Rhino de los Legionarios termina su carrera y desembarca a sus ocupantes que descargan sus bólters y armas especiales sobre los Veteranos.

Las tropas de armas pesadas de los Heraldos abren fuego sobre el Land Speeder restante y la escuadra Táctica más adelantada. El Land Speeder es destruído y cae a tierra y la escuadra Táctica recibe varias bajas aunque la mayoría de Marines consigue ponerse a cubierto de la andanada y por supuesto mantienen su posición en memoria del Primarca.

El Dreadnought del Caos también abre fuego aunque de nuevo sus disparos no son determinantes y los Legionarios observan con curiosidad cómo el Rhino vacío parece acelerar en dirección al bípode corrompido.

Desde su posición en las ruinas, el Legionario del cañón láser traza una línea de visión hasta el Epistolario de los Ultramarines. Decidido a aprovechar la ocasión, fija la mira y aprieta el gatillo... En el último momento, el Epistolario parece prevenir el ataque, mira en su dirección a pesar de la enorme distancia y se aparta, con lo que el disparo falla totalmente. El artillero suelta una maldición a los Poderes Ruinosos y su Paladín le amenaza con tormentos inimaginables si vuelve a distraerse de su cometido de destruir los transportes enemigos.

Los disparos de los Legionarios a corto alcance acaban con la vida de dos Veteranos de Vanguardia pero esto no los detiene mientras siguen avanzando. El último Marine de la escuadra de Combate levanta su arma en desafío al Paladín Elegido que suelta una siniestra carcajada mientras ordena a sus subordinados que lo eliminen.

El Capitán Ultramarine sabe que ha llegado el momento decisivo, ya que a pesar de las bajas por disparos, sus Hermanos de Batalla están en posición de lanzar un duro

ataque a los Traidores. Sabe que si falla ahora tanto él como sus hombres están condenados, pero como dicen en Ultramar: “Alea Iacta Est”, así que ordena el ataque confiando plenamente en sus hombres.

El Rhino vacío acelera al máximo mientras el conductor entona la Letanía de la Firmeza, y estrella su vehículo contra el Dreadnought enemigo. Éste parece preferir atacarle en cuanto está a su alcance en lugar de bajar su hombro y afianzar las rodillas, por lo que el choque es brutal.

El bípode consigue conectar un poderoso golpe, pero nuevamente el blindaje adicional cumple su cometido y el tanque sufre daños menores. Desgraciadamente parece que el ataque no ha conseguido causar daños estructurales en la abominación Caótica. El Rhino del Capitán vuelve a acelerar siguiendo al otro conductor. La segunda escuadra de Combate sale de la cobertura para reforzar la posición de la escuadra Táctica adelantada.

La retribución de Macragge llega por fín a los Marines Traidores del flanco derecho de los Ultramarines, y tanto la escuadra de Asalto como los Veteranos y el Epistolario traban combate con los Heraldos de las Tinieblas. El Epistolario desata los poderes del Inmaterium para darle una velocidad vertiginosa y una fuerza descomunal a sus golpes.

Los combates terminan con una victoria indiscutible para los Ultramarines, pero teñida de una nota fúnebre, ya que los Veteranos y el Epistolario han conseguido eliminar a todos los Elegidos menos a uno, que consigue impactar con su siniestro guantelete al Epistolario, dejándolo mortalmente herido y tendido en el suelo. La escuadra de Asalto causa cuantiosas bajas a los Legionarios Negros a cambio de uno de los suyos, y cuando los Traidores se vuelven para huir dándose cuenta de lo insostenible de situación son arrasados por completo.

Cuarto turno

Crepitus arde de furia al ver el violento final de su ataque por el flanco y, sintiendo la llamada del Padre Nurgle instándole a extender sus bendiciones, da nuevas órdenes a los Rapaxes y al Dreadnought antes de hacer que su Rhino salga disparado hacia la ruina central que marca la nueva y previsible ruta de ataque de los Ultramarines.

El Dread ignora al Rhino que lo ha embestido y atraviesa la cobertura intentándo llegar al Rhino que contiene al líder enemigo y su escuadra de Mando. El disparo de los cañónes láser falla a pesar de la corta distancia, pero un último esfuerzo acerca el tanque a la distancia adecuada, y le asesta varios golpes terribles, destruyéndolo completamente. En su ofuscación por aplastar el vehículo no se da cuenta que el Capitán y su escolta han salido totalmente indemnes por el portón de atrás y avanzan hacia las ruinas centrales.

Los Rapaxes encienden sus infernales reactores y se lanzan hacia delante antes de tocar suelo y echarse a correr mientras recargan la energía de sus mochilas.

Los disparos Traidores caen en gran cantidad sobre los Tácticos defendiendo la Ruina central, que pierden a la mayoría de los suyos incluido el Sargento de la escuadra. Dos Marines, armados con un lanzallamas y un lanzamisiles, aguantan estoicamente el castigo.

Los Aniquiladores observan el campo de batalla antes de informar a Crepitus que el último Elegido ha sido abatido por el Sargento de los Veteranos de Vanguardia, que lo mató en combate singular con su arma reliquia en venganza de la muerte del Epistolario.

Una vez asegurado su flanco derecho, el Capitán Grimne ordena el avance total hacia el bastión enemigo, a sabiendas que se le termina el tiempo.

El antiguo Rhino de los Veteranos abre la marcha al entrar a toda velocidad en las ruinas arrasándolas aún a riesgo de quedar atascado para facilitar el camino de las fuerzas de ataque Ultramarines. La escuadra Táctica que defiende la base lanza un misil perforante contra el Dreadnought que no acierta debido al humo del Rhino destruido. La escuadra de Mando descarga sus dos pistolas de plasma sobre el blin-

daje trasero del bípode de los Heraldos, ya que éste parece todavía distraído por la destrucción que ha sembrado. Los disparos cuidadosamente dirigidos destruyen las articulaciones de las rodillas e incluso las pistolas bólter restantes consiguen cortar el cable de alimentación

de los cañones láser. Parece que éste Dreadnought ya no amenazará la base de la Segunda Compañía.

El Marine con el lanzamisiles del centro lanza un proyectil perforante contra el inmundo Rhino del Señor del Caos mientras su hermano con el lanzallams le cubre, pero parece que el blindaje adornado con runas resiste todo daño.

Los Veteranos avanzan hacia el Rhino enemigo que recula disparándoles con su combibólter mientras el Sargento de la Primera Compañía ordena a los Marines de Asalto que apoyen el ataque principal.

Éstos así lo hacen, y ven que su Capitán y su escolta han penetrado en las ruinas y la escuadra de Combate está a punto de hacerlo.

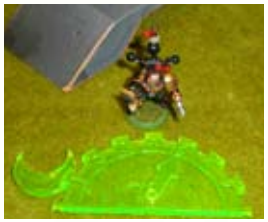
Los Veteranos de vanguardia matan al artillero del Rhino para después arrancar la puerta lateral con un puño de combate y lanzar granadas perforantes al interior para terminar de destruirlo.

Los Marines Tácticos de la base observan el avance enemigo en pinza y el de sus hermanos en punta de lanza y saben que pronto tendrán la oportunidad de apoyar la lucha con sus disparos, por lo que el Sargento ordena recargar todas las armas, fijar los objetivos y esperar.

Quinto turno

El Señor del Caos de Nurgle sabe que le esperan grandes glorias si consigue desbaratar éste último ataque, así que eleva una plegaria a su corrupto patrón y dispone

sus últimos movimientos.



Su escolta desembarca soltando ríos de inmundicia desde las puertas finalmente abiertas de su Rhino y adopta posiciones de disparo.

Los Rapaxes también han logrado una posición de disparo y el fuego de los Aniquiladores consigue inmovilizar al Rhino y destruir su bólter de asalto antes de que atraviese la última columna y aplaste a las tropas retropropulsadas.

res atraviesan la ya debilitada estructura del Rhino con sus cañones láser y observan cómo comienza a arder.

La escuadra de Mando evita todas las heridas debido a la cobertura y a los cuidados del Apotecario, pero los disparos de los Marines de Plaga caen sobre los Tácticos supervivientes. Aunque el Marine con lanzamisiles aguanta todo daño, observa como muere su último compañero y jura venganza rodeado de los cuerpos de su escuadra.

Y llegó el momento de la verdad, en el que se comprobaría si los Ultramarines harían pagar sus muertos a los Heraldos de las Tinieblas y se decidiría el destino de un mundo.

Las escuadras de Mando, Asalto y Combate salvaron los últimos metros, aunque ésta última quedó ligeramente rezagada e imposibilitada de apoyar a sus hermanos. Justo antes del choque, una gran ráfaga de disparos de bólter y dos misiles perforantes impactaron a los Marines de Plaga, haciendo caer a varios. El Capitán disparó su pistola de plasma e incineró a un Traidor antes del último salto, uno de sus escoltas disparó la suya propia fallando mientras activaba su puño de combate, el Campeón de la Compañía rugió su desafío antes de blandir su espada y el Estandarte milenario de la Segunda Compañía fue izado en alto.

Ya que ambos líderes quedaron separados por los azares del combate, los dos lanzaron sus ataques contra los seguidores del otro. El Señor del Caos Crepitus volteó su Sacatripas en un gran arco, partiendo por la mitad a tres Marines de Asalto, mientras que el Capitán Grimne conseguía acabar con dos de sus enemigos con su espada de energía a pesar de su gran resistencia. Llegado éste momento atacaron el

resto de tropas. Los Marines de Plaga consiguieron acabar con uno de los Escoltas del Capitán, mientras que los Ultramarines los mataron a todos excepto a dos. El Paladín asestó un terrible golpe al Capitán, pero su Aura de Hierro le protegió totalmente de las mortíferas energías de su puño blindado. El Señor y el Capitán usaron el pasajero momento de calma para evaluar la situación y las posibilidades de vencer.

Conclusiones

Los Veteranos de Vanguardia habían sido reducidos a la mitad y se habían dirigido hacia los restantes Legionarios Negros tras destruír el Rhino.

La escuadra de Legionarios, aunque completa, se hallaba demasiado lejos del combate principal y sin duda debería centrar sus esfuerzos en defenderse de los ataques de los Marines Tácticos de la base Ultramarine y de los todavía temibles Veteranos de Vanguardia en lugar de moverse.

En ése momento Crepitus se dió cuenta que se había equivocado al sacar su escolta de la base y responder al ataque Ultramarine, ya que casi toda su escolta había sido eliminada y las tropas de disparo que habían quedado en su bastión eran demasiado escasas como para hacer frente a un ataque decidido, mientras que los Ultramarines defendían su posición sin que tuviera ninguna de sus unidades a distancia de ataque. Teniendo en cuenta la posibilidad de que los Ultramarines acabaran con él antes de que

llegaran los Rapaxes y la imposibilidad de defender la base en su estado actual, Crepitus ordenó la retirada de Yammam Quintum mientras lanzaba una maldición contra los Ultramarines y activaba la baliza de teleportación que permitiría a su nave capitana sacarle de allí. El Capitán Grimne ordenó redoblar el ataque para acabar con los Traidores en retirada, y aunque era consciente que Yammam Quintum había sido liberado

del yugo del Caos, sabía que la campaña para salvar el Sector Espartus no había hecho más que empezar...

P.D. Una vez asegurada la victoria Ultramarine, el marcador de turnos de la Segunda Compañía saltó sobre el de los Heraldos y lo aplastó con el puño de combate mientras su contrincante intentaba irse de rositas. ;)

FIN

ANÁLISIS INQUISITORIAL

Escuadras Tácticas

Marines Espaciales

Escrito por: *Darth Avernos*

"El guerrero que actúa con honor no puede fallar. Su deber es el propio honor. Incluso su muerte, si es honorable, es una recompensa y no un fallo, ya que se ha producido a través del deber. Busca el honor en tus actos y no conocerás el miedo"

Roboute Guilliman,

Primarca de los Ultramarines

Agradecimientos

Un buen día, Sir_Fincor tuvo una idea:

"Con la salida del nuevo codex de marines espaciales y teniendo en cuenta el reciente reglamento, pienso que sería útil un análisis en profundidad de la escuadra táctica de los marines."

Así que, ni corto ni perezoso, empezó un camino en pos de la consecución de tal aspiración. Y quiso que más gente le acompañara (entre otros motivos, para tener menos curro por un lado, y para que luego no lo apalizaran sin piedad por otro). Buscando obtener varias opiniones contrastadas, Sir_Fincor abrió fuego directamente en el foro. Y la gente respondió.

Lo que hay a partir de aquí, este análisis, es la suma de los comentarios de diversos pobladores de La Biblioteca Negra, nombrados a continuación, en orden alfabético: AGRAMAR, Anium, Archipirómano de Charadon, Darth Averno, el tau, Grimne y Zman.

Una vez que estaba todo más o menos dicho, Sir_Fincor cogió los trozos más interesantes de cada comentario y los agitó con fuerza. Y quedó una masa más o menos grumosa. A partir de aquí, me pasó la "Cuchara del Poder" y me metí al tema de la cocina. Introduje la masa en la batidora y la hice puré. Después la cociné como creí conveniente, añadiéndole más y más especias. Cuando finalmente escancié el contenido en los platos, tuve cierto apoyo de Capitán Ephatus limpiando las manchas (sobretodo contrastando las reglas).

Y éste es el resultado. Esperamos que os guste.

Darth Averno.

Marco general de actuación de las Escuadras Tácticas:

Debido a los cambios de edición de reglamento, las diferencias del códex de marines espaciales se deben tratar en esta nueva tesitura. En la quinta edición la línea tiene un papel más relevante que en reglamentos anteriores.

Destinada a ir, en el mayor número de ocasiones, a un punto/objetivo del tablero de juego, y defenderlo contra todo enemigo que se acerque, esta escuadra táctica se convierte en una opción sólida, disponiendo además de múltiples posibilidades y configuraciones.

Pero su utilización no termina ahí. Nos encontramos, por fin, con un escuadra táctica que tal y como dice el trasfondo, puede hacer cualquier cosa razonablemente bien. Súper hombres modificados genéticamente y dotados de las mejores armas Imperiales, versátiles contra prácticamente toda situación.

Aunque esta adecuación variante tiene su precio. Siguen siendo tropas de línea básica (sin invertir puntos en ellos). Por esa misma lógica, sufren ante cualquier amenaza fuertemente **especializada** (en el cuerpo a cuerpo, fuego de artillería, unidades de gran potencia destructiva en el disparo, etc…).

Son objetivamente mejores y desde luego mucho más polivalentes considerando todos los cambios del codex de 4ª edición al codex de 5ª. Han sido reforzados como unidades independientes, pero su potencial final no está definido. Para conocer finalmente su situación, falta que se utilicen simultáneamente con las novedades también aparecidas en esta revisión. Cuando se hayan probado combinaciones con las nuevas opciones (desde Veteranos de la Guardia, Veteranos de Vanguardia retropropulsados, Cañón Tormenta,…), sabremos el auténtico poder de las unidades más comunes (al menos trasfondísticamente) de los Adeptus Astartes.

Coste en puntos

Mucho se ha hablado del incremento en el coste (en un punto) de los Marines Espaciales. Aunque tal afirmación es errónea. Actualmente, un Adeptus Astartes de línea es incluso más económico que antaño.

Para ilustrar esta idea, se muestra el siguiente desglose.

Valor de una escuadra de 5 marines= 90 puntos.

5 marines a 15 puntos= 75 puntos.

Honores del sargento= 15 puntos.

Hasta el momento, las cinco primeras unidades de la escuadra táctica tienen el coste igual que en el anterior códex. Pero, además, están equipadas de serie con granadas de fragmentación y perforación. Aunque en el pasado no era muy recurrente utilizarlas, ahora que vienen de serie se puede ver como un marine se enfrenta cara a cara ante un Demolisher y tiene sus posibilidades, o la gran ayuda que supone poder cargar sin preocuparse por perder iniciativa.

Concluyendo aquí, las cinco primeras unidades tienen el mismo coste, con mayores opciones. ¡Salen más baratas! Ahora bien, ¿qué ocurre con el resto de unidades que se pueden añadir para llegar a la decena? El nuevo códex reza que cada una de ellas vale 16 puntos.

Esto también tiene su “truco”. En éste códex, en vez de limitar las escuadras tácticas a cinco o diez unidades (como ocurre con los Ángeles Oscuros y los Ángeles Sangrientos), lo que hace es que fomenta las escuadras completas de diez unidades. Por tanto, los poderosos Defensores del

Imperio sólo valen 16 puntos (un punto más), cuando son 6, 7, 8 ó 9 miniaturas en una escuadra (y éste coste tan sólo se aplicaría a las que estén por encima de la quinta unidad).

Ya que cuando se completa la escuadra (diez tácticos), el lanzallamas que resulta que anteriormente valía 6 puntos se convierte en gratuito, o cualquier otra arma tiene un "descuento" de 5 a 10 puntos (hablando de armas pesadas que tan sólo tienen cabida en escuadras de 10).

Todo este análisis finaliza con la conclusión indiscutible que, actualmente, el Marine Espacial estándar está mejor equipado a un coste en puntos inferior que en versiones anteriores.

¡Pero aún hay más!

Además se les ha añadido la pistola, un arma que les permite hacer asaltos más demoledores que antaño, ya que el oponente además de los golpes que recibe en cuerpo a cuerpo puede recibir más bajas en la fase de disparo.

Aunque, de todos modos, no se pueden equipar con arma de combate y pistola. Por tanto no se beneficiarán nunca del ataque extra por la susodicha combinación.

Tácticas de combate

Esta nueva regla consiste en la posibilidad de dividir una escuadra táctica de diez unidades en dos mini-escuadras de cinco unidades cada una, pudiendo componerlas libremente, en lo que a equipamiento y armamento se refiere.

Moviéndolas inteligentemente, las escuadras de combate (de cinco unidades) se pueden cubrir entre ellas, pueden diversificar sus disparos (y asaltos), además que obligan al enemigo a que reparta sus ataques entre ellas. Estas ventajas hacen que dispongan de mayores posibilidades de hacer mayor cantidad de daño que una escuadra de diez guerreros.

Como extremo, se puede utilizar un grupo para contención/asalto y otro para fuego de apoyo. Pero la eficiencia se dispara cuando se "unen" varios grupos de contención y varios de apoyo, creando un cuadro estratégico compensado.

Como contrapartida, estas mini-escuadras de 5 marines están expuestas a que, en el momento que reciban unas pocas heridas, tengas una gran probabilidad de eliminar a las armas especiales o al sargento. Resulta totalmente lógico el entender que son menos resistentes. (Aunque, si te queda algún hombre suelto, puedes rentabilizarlo ampliamente si consigues capturar algún punto con él).

Perder chequeos de moral automáticamente.

Esta nueva opción tiene más chicha de lo que parece, ya que los Marines Espaciales se reagrupan automáticamente, y pueden actuar con normalidad en el siguiente turno (considerando que han movido, lo cual afecta únicamente a las armas pesadas). Pero desglosemos esta nueva habilidad.

Para el combate cuerpo a cuerpo

1.- Una unidad de Marines Espaciales trabados en combate cuerpo a cuerpo, si **pierden** el combate, deben realizar un chequeo.

2.- El jugador comandando a los Adeptus Astartes elige perder el chequeo. Entonces viene la **persecución arrolladora**, donde se compara la Iniciativa de cada unidad + 1d6.

3.- Si los marines superan esta tirada, hacen el movimiento de **retirada**, tirando 2d6 en pulgadas, lo cual puede ser hasta 30 cm, hacia su borde de tablero. (Mucho ojo. Si

alcanzan el borde, se considerará una unidad destruida). Por otro lado, si igualan o pierden la comparación de Iniciativa, recibirán las heridas por las que han perdido, con posibilidad de salvación (como si tuviesen **coraje**).

4.- Contando con que los Marines han ganando la Iniciativa, el adversario **consolidará posición** hacia donde quiera.

5.- Para que esta estrategia tenga sentido, todo lo anterior debe ocurrir en el turno del adversario. Conforme el turno pasa a ser del jugador con los Astartes, la unidad que ha huido se reagrupa automáticamente. Ahora puede disparar las pistolas bólter y cualquier arma especial de asalto que tenga antes de volver a cargar, además de aprovechar que los enemigos ya no están trabados para dispararles con cualquier otra unidad con línea de visión y alcance. Una auténtica escabechina en la mayoría de los casos.

Resumen de los beneficios de esta acción:

1-Disparos de pistolas bólter y armas de asalto.

2-Ataques adicionales por asalto.

3-Disparos de apoyo por parte de cualquier otra unidad.

4-Si otra unidad quiere asaltar, también aplica el punto 1.

Obviamente, como se ha dicho anteriormente, esta acción no tiene sentido si es el turno del adversario, ya que entonces sería éste quién tendría todas las ventajas.

En la fase de disparo

Una unidad enemiga dispara a la escuadra de Marines con armas que permitan asalto (pistolas de plasma/lanzallamas/rifle de fusión, cualquier cosa que haga daño), asegurándose así que los Adeptus Astartes quedan reblandecidos ante el inminente asalto. Pero, ¡qué casualidad!, las bajas del bando de los leales son un 25% de la escuadra.

En éste momento, se puede fallar el chequeo y tomar más distancia con el enemigo (por poco que sea, es fácil quedar fuera de la distancia de asalto). En el siguiente turno las tropas se habrán reagrupado automáticamente, y estarán dispuestas a efectuar una ráfaga de fuego rápido de bólter, o bien una salva con las pistolas y un asalto a continuación.

****

Comparativa ligera con otras unidades

Marines Traidores

Al compararlos con sus hermanos caóticos, los marines suplen su falta de experiencia (su liderazgo es menor que el de sus hermanos caóticos) con tecnología, lo cual es lógico según el trasfondo.

La línea de marines del caos utiliza un arma de combate cuerpo a cuerpo a parte de la pistola, siendo igual de buenos que su contrapartida leal en el disparo y más eficientes al asalto. Además, en las opciones de equipo las escuadras de línea caóticas de diez pueden llevar 2 armas especiales en vez de una especial y una pesada. Y con la posibilidad de usar las marcas, se pueden crear unidades más específicas ante funciones concretas del combate.

Otros Capítulos

Otra comparación obvia sería con los marines que no siguen el Códex Astartes con exactitud. Los Ángeles Sangrientos junto con los Ángeles Oscuros y los Templarios Negros han salido desfavorecidos en comparación a estos

nuevos marines, ya que no se benefician de las armas gratuitas al llegar a las diez unidades, no pueden emplear la acción de perder chequeos de moral automáticamente, y están **obligados** (en el caso de los Ángeles Sangrientos y Ángeles Oscuros) a disponer de cinco o diez unidades por escuadra (sin posibilidad de quedarse en números intermedios).

Idea: Planteamiento de utilización de tres escuadras

Entre el resto de nuestra lista, añadimos tres escuadras básicas de Marines Espaciales, lo cual se traduce en170x3= 510ptos (incluyendo 3 lanzallamas y 3 lanzamisiles). En el momento del despliegue, cada escuadra se divide en subescuadras de 5 marines cada una.

Cinco poderosos Adeptus Astartes, el arma más devastadora del Imperio contra las amenazas del Universo, el más temible bastión defensivo en el trasfondo, son relativamente fáciles de destruir en el tablero.

Pero eso tiene cierta solución. Supongamos que no los tratamos como seis escuadras de cinco guerreros, sino como a dos de ¡15 marines! Obviamente no serán escuadras de 15 respecto a las reglas, pero si ponemos estas escuadras juntas tendremos algo muy parecido.

Analicemos las dos unidades resultantes:

La de *vanguardia* utilizará sus doce pistolas bólter más sus tres lanzallamas al asalto. A lo cual hay que añadirle un total de 33 ataques a la carga. Objetivamente se convierten en una unidad con una posibilidad de asalto contundente, sin contar con la eventualidad de especializar a los sargentos.

El resto de hermanos de armas, parapetados y dispuestos a emplear sus armas a larga distancia, apoyarán a la vanguardia con doce bólters a 60cm (o 24 a 30cm), además de tres lanzamisiles (con posibilidad de elegir los proyectiles decantándolos hacia potencia anti-infantería o anti-tanque).

Añadamos la ventaja que cada una de las *mega-escuadras* cuenta como tres unidades separadas a efectos de disparos enemigos, así que (a menos que nos enfrentemos a muchos disparos especializados que no sean de área) aunque el contrario haga un número de heridas elevado, solo hará 5 bajas. El hecho de que sean tres unidades también concibe muchas más posibilidades para sacar partido a las tácticas de combate.

Y esto es sólo uno de tantos puntos de partida. Lógicamente, empleando más puntos las posibilidades son infinitas. Imaginemos el cambiar los lanzallamas por rifles de plasma y los lanzamisiles por cañones de plasma (poniendo éstos últimos en las unidades de disparo). Luego se añaden tres Razorback y tres espadas de energía/puños de combate. Se obtendría una fuerza de ataque muy potente gastando sólo 3 opciones de línea en la tabla de organización y un número razonable de puntos para todo su potencial.

Escuadra táctica de los ultramarines de Grimne

Es de la primera escuadra que pinté, hace ya 8 años. Tienen todos bólters excepto uno que va con lanzamisiles. Es la base a partir de la cual corto y pego ésta y las otras dos escuadras que despliego con el nuevo Códex.

En la imagen de la derecha estan las opciones más comunes para mis Marines tácticos. Un Rhino para transportarlos, tres sargentos diferentes con el muy socorrido puño de combate, un ardiente combilanzallamas y un inestable combiplasma; y finalmente las tres opciones de armas especiales diferentes. Las pesadas no suelo cambiarlas ya que el lanzamisiles es muy polivalente y si mis escuadras tácticas tienen que hacer fuego especializado es porque el resto de mi ejército o no puede llevar armas pesadas o no va a parar quieto; y prefiero hacer listas más equilibradas.

2ª escuadra de la 2ª compañia de las Lágrimas de Ashra

Sir_Fincor

También conocida como “los cónsules”, esta escuadra táctica está compuesta de un sargento con puño, un marine con lanzallamas, un marine con lanzamisiles y los demás con el equipo básico.

Esta escuadra siempre va montada en un rhino y no acostumbra a dividirse. Su función en el campo de batalla en los primeros turnos es la de apoyar donde mas falta haga y posteriormente capturar cualquier punto que tenga cerca.

3ª escuadra de la 2ª compañia de las Lágrimas de Ashra

Sir_Fincor

También conocida como “los rectores”, esta escuadra táctica está compuesta de un sargento con espada de energia y pistola plasma, un marine con un rifle de fusión, un marine con cañon de fusión y los demás con el equipo básico.

Esta unidad es experta en la destrucción de vehículos y acostumbra a bajar desde el cielo con su cápsula de desembarco equipada con baliza y bolter de asalto.

5ª escuadra de la 2ª compañia de las Lágrimas de Ashra

Sir_Fincor

También conocida como “los monjes”, esta escuadra táctica está compuesta de un sargento con puño, un marine con rifle plasma, un marine con lanzamisiles y los demás con el equipo básico.

Esta escuadra tiene asignado un razroback como vehículo de transporte con lo que siempre aparece dividida en el campo de batalla. Los marines que viajan en el tanque son el sargento y 4 marines con el equipo básico.

Los rapaxes

Marines Espaciales del Caos

Escrito por: *AGRAMAR*

Un poco de Historia

Los Rapaxes son los, por así decirlo, antepasados directos de las escuadras de asalto de marines actuales. La Legión que los creo en la Gran Cruzada fueron los Amos de la Noche. Los creó el Capitán Zso Sahaal y rápidamente fueron desarrollándose escuadras similares en todas las demás legiones. Dado que en aquella época los Retroreactores eran muy escasos, pasaron a ser casi como los Exterminadores: unas tropas de Elite que se hacían cargo de las misiones más difíciles. Esto les llevó a volverse arrogantes y vanidosos.

Durante la Herejía, Horus controlaba más de la mitad de estas escuadras y tuvieron un papel muy destacado en batallas tan apocalípticas como el asalto al Palacio Imperial en Terra.

Con la derrota de Horus, huyeron al Ojo de Terror y allí se han convertido en lo que son ahora: Guerreros egoístas y amargados, que aún se consideran una Élite y que miran a sus demás compañeros con desdén, lo cual no los hace muy populares que digamos, aunque si muy útiles. Pocos paladines del caos con recursos rechazan conseguir los servicios de estas escuadras, que se lanzan desde el cielo para acabar con sus enemigos con llamas, espadas y garras.

Evolución en los diferentes Codex

Las Rapaxes aparecieron en el codex de Marines del caos de la 3ª Edición. Era una opción de 0-1 de Ataque rápido. Eran caros (33 ptos.) pero eran letales en combate si conseguían ganar a sus oponentes pues salvo que tuvieran Coraje los hacían huir automáticamente, gracias a la regla de Carga Contundente. Podían llevar hasta 3 pistolas de plasma (incluida la del paladín) y un arma especial a elegir entre Lanzallamas, Rifle de Fusión o de Plasma. Además, contaban con la regla Atacar y Huir, que los hacía más letales aún. Por si fuera poco, tenían incluidas en el precio las granadas de frag y las perforantes. Lo malo era su pequeño tamaño, que los hacia muy vulnerables al fuego rápido y a las armas de plantilla. Rara vez se veían unidades grandes y solían oscilar entre los 5-6 hasta 8. Eran para ataques rápidos y en puntos concretos del campo de batalla, aunque por regla general y gracias a la presencia de los Berzerkers casi siempre acababan como unidad escoba: acabando con unidades muy diezmadas o personajes solitarios. Aun así tuvieron mucha aceptación, sobretodo porque los jugadores del caos reclamaban desde la 2ª Ed. Marines del caos con retroreactores y por el aspecto que tenían las minis.

En el siguiente codex siguieron siendo una opción de 0-1 de ataque rápido, pero bajaron de precio a costa de modi-

ficarlas un poco. Ya no tenían Carga Contundente pero se lo cambiaron por Apariencia Demoníaca, que para el caso eran tan letal como lo anterior (-2 al Liderazgo los enemigos derrotados en combate, además de otros modificadores). Mantenían Atacar y Huir y además podían tener habilidades de veterano y hasta 3 armas especiales (sin contar con la pistola de plasma del paladín). Podían tener marca pero solo la del Caos Absoluto.

Con este codex pasaron a ser unidades de lo más fundamentales, pues podían servir para múltiples tareas como cazacarros a corta distancia con rifles de fusión y Cazadores de Tanques o ser una unidad demoledora con Asalto Rabioso y lanzallamas y arma de energía. Lo malo seguía siendo el coste, que además con las habilidades de veterano y demás se disparaba y que seguían siendo una opción de 0-1. Por si fuera poco, al solo poder poseer marca del Caos Absoluto no entraban en los ejércitos de culto, muy de moda por aquel entonces.

Se veían unidades grandes de 5 o 6 si eran cazacarros o de 8 o así si eran más de asalto, siempre con reliquia para poder invocar demonios que les apoyarían en el asalto.

Además, con este codex cambiaron las miniaturas con unos retros mas parecidos a los leales, pero con aspecto mas caótico por las garras que remataban sus pies y las mascaras de ave en todas las miniaturas, no en unas pocas solo.

En la Actualidad

En este nuevo codex, los rapaxes son opción de ataque rápido y ya no son de 0-1, pero salvo sus retros no tiene reglas especiales, pueden llevar cualquier marca y hasta dos armas especiales (sin contar la pistola de plasma del paladín). Ahora las opciones de armamento están más restringidas, sobre todo para los paladines. Ya no tienen habilidades de veterano, pero su coste es muchísimo mas bajo, 20 ptos por miniatura. También hay que destacar que si antes eran unidades de 5-10 ahora son de 5-20, lo que no es despreciable. Ahora son prácticamente como sus contrapartidas imperiales, salvo por el detalle de que puede llevar armas especiales tales como rifles de fusión y de plasma, además de lanzallamas y pistolas de plasma. Su misión actualmente es el asalto, puro y duro, pero dentro del asalto hay muchas posibles variaciones de las cuales os hablaré ahora.

Tácticas

La verdad es que yo las Rapaxes las uso un montón y he desarrollado muchas tácticas para ellas. Cuando se va a componer una unidad de Rapaxes hay que tener en cuenta unas cuantas cosas:

1- El Tamaño

Tal y como están las cosas, lo mejor es llevar una unidad grande, de 8 a 10 miniaturas, incluyendo el paladín y las dos armas especiales. Hay que matar toda la escuadra para darla por destruida y aun quedando uno puede disputar objetivos y demás. Por otra parte el tamaño grande de la unidad tiene por ventaja que las marcas (bueno, las reliquias) se amortizan mucho mas. Eso sí, tampoco hay que pasarse. Más de 12 (sin incluir un personaje independiente) sería pa-

sarse pues sería una unidad tan grande que sería un blanco muy apetecible, ya que es difícil de esconder semejante muchedumbre.

2-La Marca

Si la llevan o no. Ahora para llevar marca hay que llevar la reliquia. Yo siempre la pongo porque la velocidad de las rapaxes y la capacidad de correr pueden hacer que puedan desplegar muy cerca del enemigo y a distancia de carga unidades de demonios o arrasadores a fuego rápido o a distancia de usar armas de fusión y ganar el dado extra de penetración. Yo suelo ponerles la de Gloria del Caos, que va muy bien y es muy barata. Salvo por unos penalizadotes muy altos o mala suerte, con el liderazgo 9-10 (si el paladín está vivo) es muy difícil que se desmoralicen o se acobarden gracias a la repetición de tirada. Otra marca interesante es la de Khorne, ya que un ataque adicional suele ser muy necesario para una unidad de asalto, aunque se corre el riesgo de acabar muy rápido con el enemigo y quedarse muy expuesto a armas de fuego rápido y a una carga demoledora, ya que no puedes consolidar hacia una nueva carga. Si te vas a enfrentar a marines o eldars, igual es una buena inversión la de Slaanesh, para que te dé ventaja contra los primeros o iguale las cosas muchas veces con los segundos. Pero por calidad/precio, prefiero la de Gloria del Caos, pues hay que rascar puntos de todas partes.

3-Armamento de apoyo

yo el armamento lo tengo bastante claro: dos lanzallamas (contra las unidades con poca armadura es letal y contra las de mucha, por saturación acaban cayendo). Antes usaba mucho las fusiones y las pistolas de plasma, pero las fusiones contra vehículos no acaban siendo del todo letales que deberían y al final la unidad acaba siendo aniquilada a cambio de destruir un arma o inmovilizar un vehiculo, pues pocas veces lo destruía. Aunque reconozco que en despliegue rápido solía venir bien sobre todo contra la G.I, aunque para acabar con tanques prefiero las motos. Las pistolas de plasma suelen ir muy bien para acabar con exterminadores y unidades similares, pequeñas y resistentes (y caras). Pero el lanzallamas es una opción segura y fiable. NUNCA pongas rifles de plasma o tus rapaxes nunca podrán asaltar si los disparas y si los rapaxes no asaltan, esta perdidos si están en el límite de 30cm o menos.

Para el paladín suelo estar entre el puño de combate (si va personaje con ellos) o arma de energía y bombas de fusión (si sus oponentes tiene R menos de 4) o Cuchillas relámpago (si tienen R4 o mas). Por regla general mis rapaxes son la escolta de un señor del caos con habilidad de Salto, así que el paladín va siempre con un puño de combate.

4-Personaje Independiente

antes nunca iban acompañadas por un personaje independiente (pues si lo hacia no podían usar la regla de Atacar y Huir), ahora casi siempre. Yo suelo usar un señor de Tzeentch en disco volador, con una aulladora y si me sobran puntos con un combibolter+fusión y le acompañan 10 rapaxes con dos lanzallamas y paladín con puño de combate y Gloria del Caos. Es una unidad no muy cara y demoledora. El señor del caos de Tzeentch es muy duro y resistente y reparte estopa a disparo y en combate. Los rapaxes le complementan con un puño de combate, mas heridas en forma de rapaxes para los disparos, mas potencia antifinfanteria y un puño de combate para dar sorpresas desagradables a personajes independientes. Si surge la ocasión de llevarse por delante un tanque o acabar rápido con un dreadnought que amenaza la unidad, ahí esta la combiarma del señor.

Ahora estoy haciendo pruebas con señores de otras marcas pero mi combinación favorita es esta.

Suelo usarlas con un hechicero también algunas veces, sobretodo si lleva Distorsión Temporal pues entonces el hechicero es un peligro, tanto para unidades como para personajes enemigos. El hechicero suele ser de tzeentch también y si me sobran puntos le meto un segundo poder, por ejemplo el Rayo de Condenación o el de Transformación.

****

Las rapaxes en mi ejército suelen tener unas tareas típicas de asalto, pero no suelo tirarlas de cabeza al asalto como bezerkers alados. Dado que mí ejército es relativamente pequeño, ya que me gusta llevar unidades de culto como Mil Hijos o Marines de Plaga, los rapaxes se suelen quedar

esperando escondidos para tapar brechas cuando ataca el contrario ,por regla general .Aun así, suelo variar las tácticas ,según la misión y el oponente:

Contra Tau, G.I y ejércitos que lo general se queda atrás tirándome cañonazos de lejos, las rapaxes suelen trabajar con los motoristas y los elegidos para intentar ir por un flanco (las motos) y soltar demonios cerca de sus filas e intentar cargar mientras las motos destruyen vehículos con rifles y bombas de fusión y unidades de infantería con bolters acoplados y lanzallamas y los rapaxes hacen lo propio por su flanco o desplegando rápido en un costado o por su retaguardia, aunque no suelo aconsejarlo, pues muy arriesgado y se suelen perder unidades muchas veces, bien por que son destruidas en el despliegue, bien porque se quedan vendidas en medio del enemigo sin objetivos validos. Pero a veces hay que arriesgar ¿no?

Contra Marines y similares, suelo dejarlas apartadas hasta que sus devastadores y armamento pesado de plantillas y FP elevados (o con mucha candencia de disparo) están fuera de combate, para luego ir al meollo contra sus unidades de asalto o contra quien se tercie. Algo parecido suelo hacer contra los eldar de mundo astronave, pero con las rapaxes

en este caso colaboran los Elegidos.

Contra Hordas, como Tiranidos, si los saco, suelo dejarlos en reserva pero apartados de aquellos lugares donde pueden salir matifex, por ejemplo y donde pueden tener a tiro a los genestealers con sus lanzallamas, que les hacen mucho daño. Contra orkoz todavía no los he usado por ejemplo, pero seguiré lo más probable una técnica parecida a la que uso con marines.

En cuanto mi oponente tiene su base de fuego mermada lo suficiente o esta a tiro, lo primero que hago es mover 30cm y acto seguido disparar las pistolas y los lanzallamas y si veo que será necesario un extra, la Aulladora (o un poder psíquico de disparo si llevo un hechicero) si no, la pistola bolter del personaje. A veces no hay que pasarse a tiros, o puede que no halla nada a lo que cargar y entonces la unidad queda a merced de sus enemigos en el siguiente turno.

Por último os daré algunos consejos que podrían ser de cierta utilidad para manejar estas unidades

Lo primero es que estas unidades ya no son como en anteriores codex. No pueden ganarte media partida ellas solas. Antes había ciertas unidades que si se trababan en combate eran letales, pues iban eliminando a sus oponentes en su turno y con el movimiento de Consolidar aprovechabas para asaltar a otra. Ahora ya no se puede hacer eso. Cuando uses rapaxes para asaltar has de tener cuidado, pues si eliminas muy rápido a tus oponentes, dado que ahora no puedes cargar en consolidación te puedes quedar al descubierto y recibir una andanada brutal de tiros y lo que quede… si queda algo... borrado en combate. Cuando cargues con ellos, procura que tus cargas vayan sincronizadas con los demás. Dos unidades o así cargando a la vez suelen causar muchos problemas a tu oponente, incluso aunque no ganen el combate, basta con que sigan trabados .Si no puedes cargar con dos a la vez y solo pueden cargar tus rapaxes, procura que sean ellos los que consigan cargar a dos unidades enemigas a la vez. Pero con cuidado: primero asegúrate de que al menos podrás cargar contra una de ellas mínimo. Si además vez que puedes cargar contra las dos, escoge cual puede ser la más peligrosa en combate cuerpo a cuerpo y al disparar céntrate en ella hasta ablandarla lo suficiente. Con un poco de suerte, la unidad más peligrosa cuando devuelva los golpes será menos dañina. Por ejemplo tienes delante a una unidad de 8 veteranos de la guardia, con sus armas de energía y sargento con puño de combate, junto con una unidad de veteranos de vanguardia con sargento con puño de combate. Puedes cargar a las dos, pero la de veteranos de vanguardia hace mas daño en combate y el otro disparo. Es tu turno y el moviendo de 30 te ha dejado en posición de poder disparar tus armas (2 lanzallamas y las 8 pistolas bolter) antes de asaltar. Pues tiralas contra los de vanguardia por que ellos son rivales mejores en combate que los de la guardia. Una vez hecho esto, procura trabar tu unidad de forma que puedas acabar con la más debilitada y en el turno de tu oponente estés trabado con la segunda. Si todo sale bien y no estás muy mermado podrías acabar con la segunda en su turno y en tu siguiente turno ir a por otra.

También has de tener en cuenta que en esta edición ya no se destila el tema de unidades por debajo o por encima del 50%. Si te queda una miniatura, puntúa en la partida. Que no te de miedo tirar a tus rápidas rapaxes a trabarse con una unidad mas potente del contrario. Muchas veces sacrificar unidades en ciertas misiones permite alejar a otras de los

objetivos que uno defiende o disputárselos a tu oponente. Si tu oponente tiene unidades rápidas, usa tus unidades rápidas para cortarle el paso hacia su objetivo. Los rapaxes son perfectos para eso y para otra cosa más: para “desembarcar” con su reliquia demonios, exterminadores y arrasadores .Ahora, con los retros y la capacidad de Correr puedes soltar más cerca de enemigo unidades teleportadas.

Los rapaxes, como las motos, son buenos moviéndose por los lados de la mesa. Procura ir por el lado de la mesa que mas alejado te deje de sus armas y nunca vayas por el centro. Tus rapaxes suelen ser más rápidos que tus otras unidades y si tu oponente puede ir eliminando una a una tus unidades concentrando su fuego, lo tendrás muy crudo para ganar. Procura dividir el fuego enemigo al avanzar y aprovecha las coberturas al máximo.

Si vas a asaltar en terreno urbano o donde sea Terreno Difícil para infantería, tendrás que hacer muchos chequeos de Terreno Peligroso. Evita moverte por ahí, pero si no puedes evitarlo, procura ir lo mas recto posible a tu objetivo para minimizar esos aterrizajes o despegues peligrosos. Considera la opción de mover como infantería y luego Correr, al menos hasta estar en disposición de carga.

Por ultimo recuerda que con que llegue una miniatura de la unidad basta. Al trabarse el resto de la unidad enemiga, llegaran el resto de los tuyos. Pero si crees que vas a esta muy justo, por si acaso no dispares, no sea que tu oponente retire como bajas los mas cercanos a tu unidad y falles la carga.

Espero que esto os haya interesado y haya sido útil.

Saludos.

LIBRARIUM

La Herejia de Horus

Análisis del primer libro

Escrito por: *Janus*

Título

Horus, Señor de la Guerra.

Autor

Dan Abnett

Traducción

Gemma Gallart

Editorial

timunmas

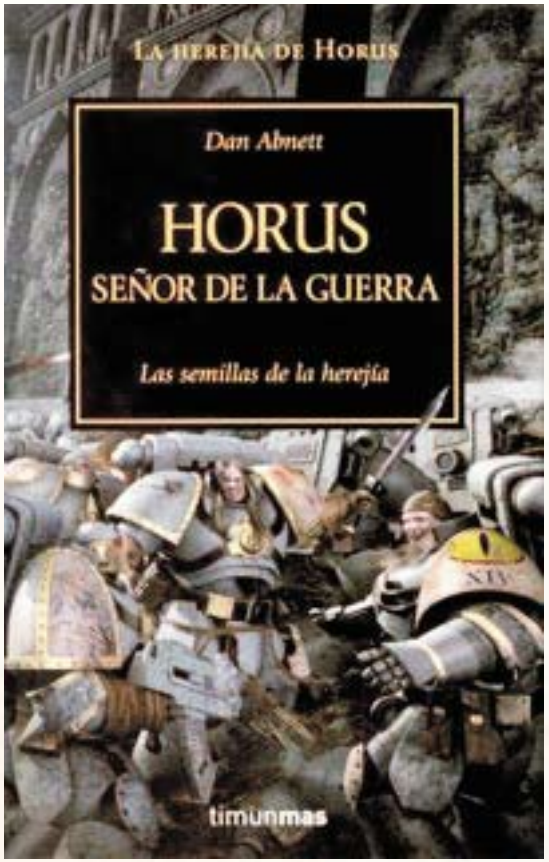
Colección

La Herejía de Horus. Libro I

Sinopsis

Estamos en el trigésimo primer milenio. Bajo la benévola autoridad del Emperador Inmortal, el Imperio de la Humanidad se ha extendido por la galaxia en una era dorada de descubrimiento y conquistas. Es este preciso instante, el Emperador deja el frente, y entrega las riendas de la cruzada, a su hijo predilecto, Horus.

¿Sembrará esta decisión, la semilla de la envidia entre sus hermanos? ¿Será capaz, de terminar con lo que empezó su padre? ¿O se verá superado por el peso de la responsabilidad?



Tenemos ante nosotros, una completa obra maestra; siempre hablando dentro del mundo del Warhammer 40k.

¿Por qué es una obra maestra? Muy fácil: Los Primarcas.

Por primera vez, en toda la historia de nuestro hobby, aparecen esos seres místicos, esos grandes héroes de la humanidad, esos semidioses, hechos de carne y hueso. Quizás, esta sensación de cosquilleo que se siente cuando se lee la descripción que se hace de alguno de ellos, solamente la sientan los jugadores Marines, o todos los amantes del trasfondo en especial; pero estoy seguro, que cualquier jugador de las demás razas, puede notar el peso de la historia, según va avanzando en su lectura, pues este libro, es un libro que no deja indiferente a nadie, pues su contenido, es el causante de que la historia sea tal y como la conocemos ahora.

Abrimos el libro, y empezamos a pasar páginas hasta llegar al primer capítulo. Leemos la primera frase y…ya estamos perdidos. El libro nos absorbe automáticamente; tal es la potencia de las primeras palabras “Yo estuve allí cuando Horus mató al Emperador”. Soberbio.

Nos adentramos poco a poco, en el desconocido mundo de la Pre-Herejía, una etapa de la historia de la cual no conocíamos casi nada. Nuestros guías en el recorrido por el espacio, serán los Lobos Lunares, la legión del Señor de la Guerra; ellos serán los encargados de relatarnos como era toda la vida en aquellos tiempos: la organización militar de los Astartes, sus costumbres, sus campañas, sus sanas rivalidades con otras legiones, y un muy largo etcétera.

Aparecerá un personaje de vital importancia: Garviel Loken, el ideal que tenemos todos nosotros de lo que un marine espacial tiene que ser.

Con Garviel Loken, capitán de la décima compañía descubriremos la esencia de la gran cruzada, la verdad que llevan las legiones de marines con ellos, una verdad que se llama Verdad Imperial. Con esa verdad, nos quieren hacer entrever, que los marines no son una fuerza aniquiladora, sino, como muy bien describe la siguiente frase “Somos poderosos porqué tenemos razón, no tenemos razón porqué seamos poderosos”.

Otro *dramatis personae* que aparecerá, es uno conocido por todos: Ezekyle Abaddon, primer capitán de los Lobos Lunares, y actualmente, en el 41 milenio, Señor del Caos más temido. Veremos como era Abaddon antes de que la historia cambiara, e incluso, muchos marines leales, verán en él un héroe.

Es curioso, además, poder ver la verdadera diferencia que existe entre los gigantescos Astartes y los humanos normales y corrientes. Esto, sobretodo, se verá reflejado en la relación que mantienen los marines y los rememoradotes, unos humanos, artistas, encargados de plasmar la esencia de la gran cruzada en distintas expresiones como poesía, fotografía, literatura, pintura, etc; pues los marines creen que estorban, y que lo que quieren plasmar, es una falsedad, pues la guerra es algo duro, cruel y despiadado.

En resumen, podríamos considerar Horus, Señor de la Guerra un excelente inicio de lo que será una larga colección, con una redacción impecable, con dosis de violencia, humor, tensión mas que suficientes para hacer vibrar a cualquier lector.

Tampoco faltarán actos de valentía, pues no se espera nada menos de los mejores guerreros de la humanidad. Paladines del Emperador, que luchan para asegurar el futuro de la Humanidad, y con un objetivo, que sin embargo, les es muy lejano: La paz.

Eisenhorn

Análisis del libro

Escrito por: *Zman*

Título

Eisenhorn

Autor

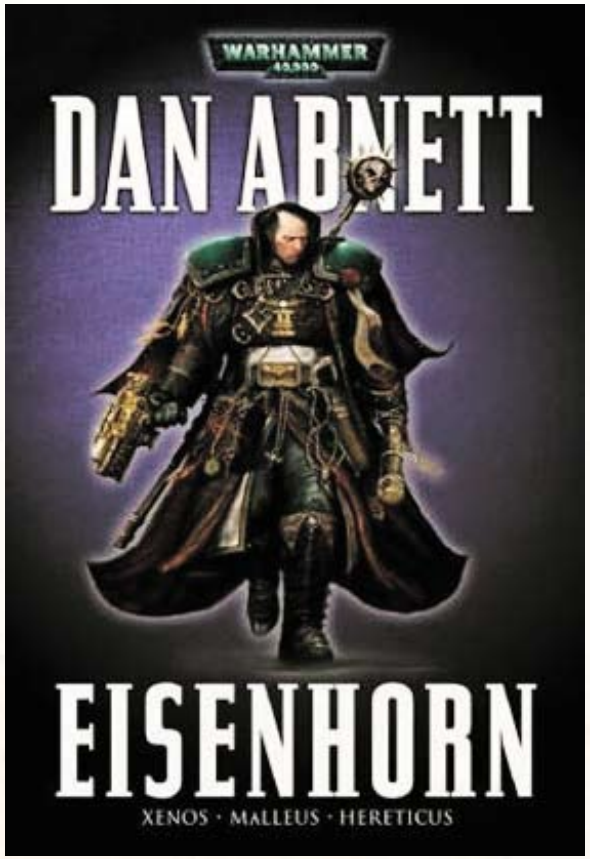
Dan Abnett

Editorial

timunmas

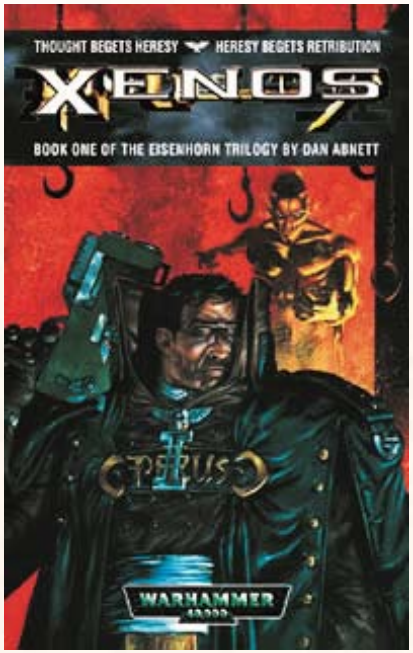
Resumen

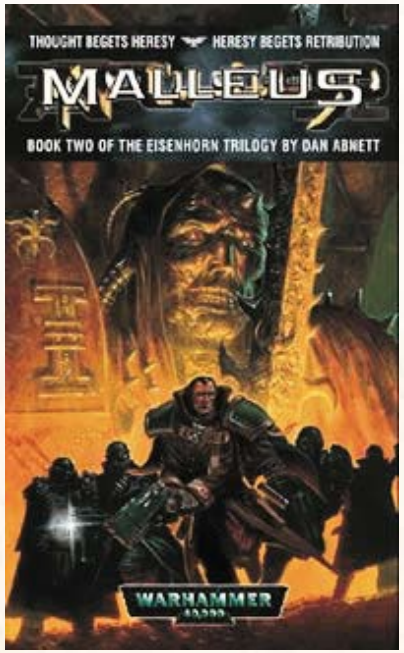
Este libro es un recopilatorio de las novelas Xenos, Malleus y Hereticus de Dan Abnett en los que se incluyen 2 relatos. Toda la saga se basa en las vivencias y aventuras de Gregor Eisenhorn, inquisidor del Ordo Xenos, y de su sequito inquisitorial. Yendo de planeta en planeta, a la caza de información que les lleve a los muchos herejes y traidores que tiene el Imperio el juicio y castigo de la Inquisición, aunque lo peor de todo es la fijación por un demonio que tendrá Eisenhorn, que si no sigue su fe, puede acabar en las garras del caos. En el podremos ver como madura el personaje y como poco a poco, la lucha contra el gran enemigo (el Caos) hace mella en el poco a poco. Sin embargo, incluso con las constantes tentaciones de usar el poder prohibido del gran enemigo, la lucha interna constante de la inquisición, y las constantes batallas en las que el inquisidor se ve envueltas, no se resquebraja nunca su fe en el emperador.....o tal vez si? Eso es mejor que os leáis la obra.

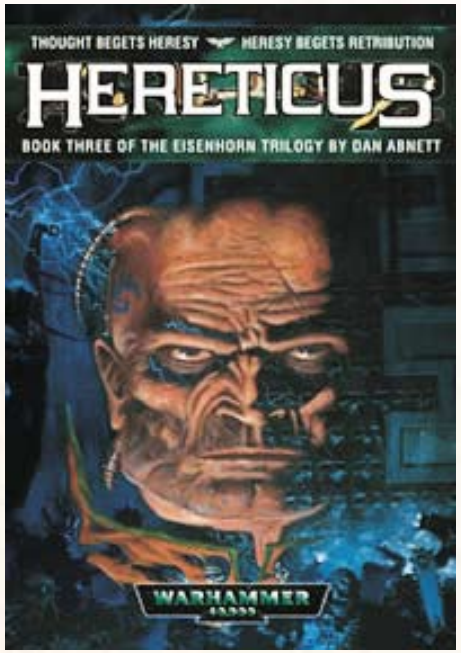


Opinión

Es una obra que no se hace pesada de leer, gracias al estilo de Dan Abnett, que te mantendrá absorbido páginas y paginas en el oscuro y lejano futuro de Warhammer 40000. Los relatos en si, no son gran cosa pero están bien como pausas entre lo que seria un tomo y otro (recordad que la obra son 3 tomos en 1). Personalmente recomiendo que os lo leáis, pues es un ejemplar magnifico de literatura de Warhammer 40000.







MUCHOZ
CHICOZ

Sector espartus

Escrito por: *gbf2002*

Sector Espartus.

Todo empezó una lluviosa tarde de septiembre en la lóbrega tienda de Mr Jonathan. Un lugar de vicio y corrupción más allá de la imaginación de las estrechas mentes de la población de Bilbao…

Ahora en serio. Vamos a hablar de la campaña de warhammer 4000 “Sombras sobre Espartus”. (Teníamos que haberle llamado espartos, el Word siempre me corrige, jolin).

La cosa surge cuando 3 o 4 fanáticos del 40.000 comentamos que estamos un poco aburridos de jugar campeonatos en los que te encuentras partidas que tienes que jugar a cara de perro solo porque tu oponente parece que le va en ello mucho más que una tarde jugando con kekos. Y que como el trasfondo, la cifi en general y todo este rollo de las estrategias nos mola, pues como que no estaría mal montar una campaña narrativa. Así que ni cortos ni perezosos (bueno algunos si), nos ponemos a ello. Rescatamos algunos borradores de campañas que nos pasaron Lord Darkoom y Namarie muy amablemente y empezamos a pergeñar como podríamos llevarlo a cabo.

Lo primero fue el mapa. Había varias opciones, un tema planetario, tipo Armagedon, un escenario de tipo Stalingrado, o un ámbito más amplio (un sector de la galaxia). Se decidió un sector galáctico, “porque somos de Bilbao y ya se sabe”, no en serio, el sector tenía más sentido en caso de que a la campaña se apuntaran jugadores de diferentes razas, y como no queríamos limitarlo en ningún sentido pues era más adecuado un sector de la galaxia, que puede tener sistemas y planetas de todo tipo con todas las razas. Así podríamos explicar el trasfondo de la campaña con lógica y no demasiados calzadores.

Urien nos propuso utilizar el mapa de la galaxia del juego Fading Suns, así pues ya teníamos zona de operaciones, solo era necesario crear los nombres de los planetas y su configuración, tarea que realizaron Kit y Grimne con eficiencia.

Una vez teníamos el mapa con los planetas ya nominados y las rutas posibles entre los mismos, así como un esbozo de las reglas, nos juntamos dos tardes para decidir como quedaban las reglas finales, los objetivos de campaña y otras rarezas similares *¿Cabe un príncipe demonio en un Land Raider?*

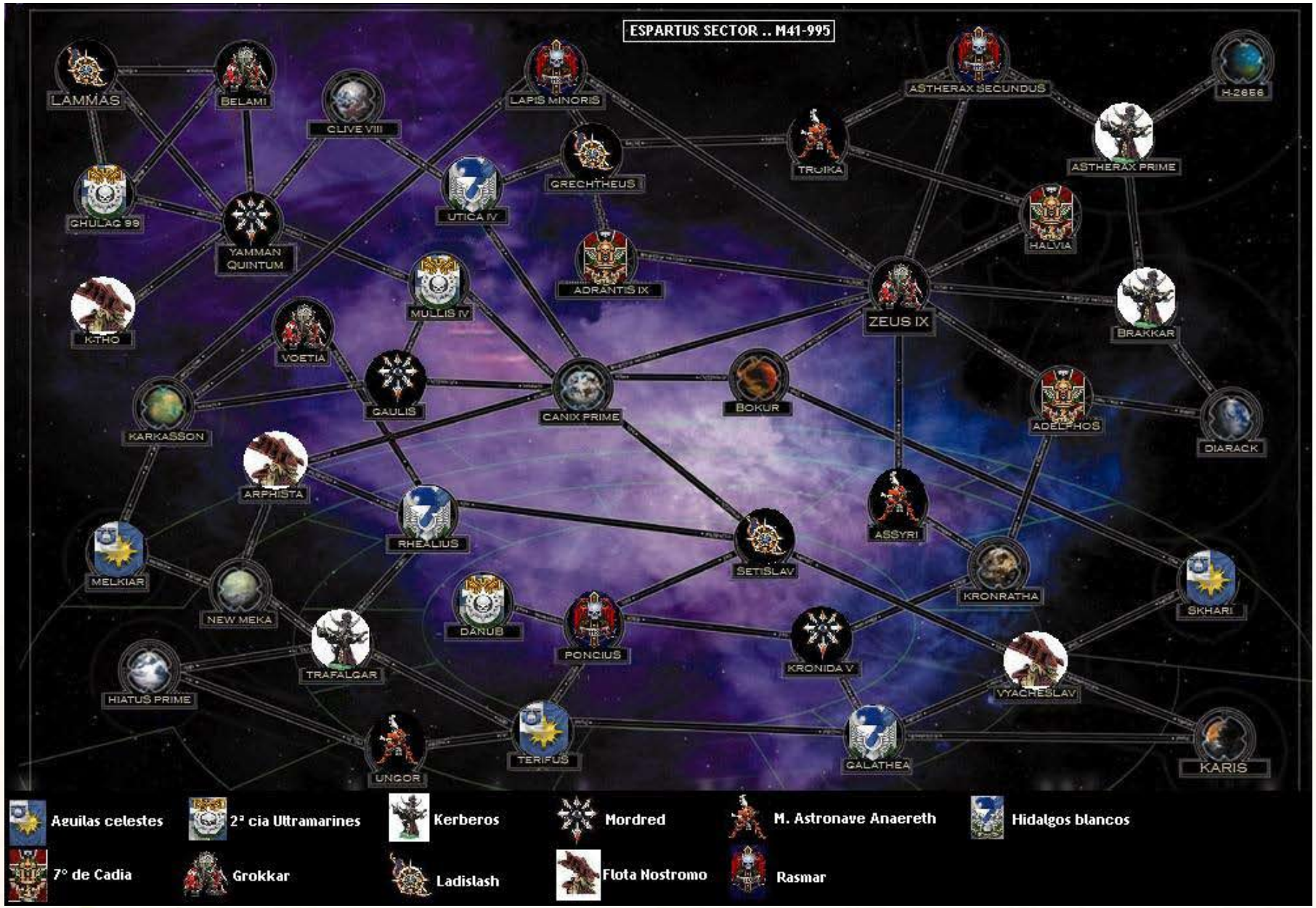
Bueno, el caso es que cuando varias personas con un mismo objetivo se juntan para resolver un tema que a todos les interesa, pues no se generan casi discusiones. En seguida estuvimos de acuerdo en todas las reglas y nos pusimos a la labor de crear las fichas de planetas, fichas de objetivos y las cartas de objetos mágicos. (A destacar la aportación del Archipirómano de Charadon en la creación de los objetos mágicos. *Y luego resulta que sus orkos han encontrado el objeto mágico más poderoso en su primera incursión en Espartus, mmmm, chamusquina*).

Una vez diseñado todo esto, se puso el anuncio de la campaña en La Biblioteca Negra. La verdad es que la aceptación fue muy rápida, pensábamos inicialmente en una campaña para 6 u 8 jugadores y al final hemos llegado a la docena.

Los jugadores son variopintos, tenemos 2 sectores fuertes entre fuerzas del Caos y Adeptus Astartes leales. Por un lado, tres jugadores caóticos. Dos de ellos son Mil hijos, aunque no parecen llevarse bien, ni entre ellos ni con el tercer jugador, que comanda fuerzas de la Legión Negra. *Será verdad, o será pantomima para que el resto de jugadores no nos demos cuenta de que en realidad lo que ocurre en Espartus es el principio de la 14ª Cruzada Negra.* Luego tenemos 3 jugadores con Marines Leales, compuestos por la 2ª compañía de los Ultramarines, el Capítulo de los Hidalgos Blancos y finalmente los Águilas celestes. Estos sí parecen operar de forma más coordinada, de momento, El resto son Eldar, Eldar oscuros, Guardia imperial, Orkos, Tau y Tiránidos.

Una vez que ya tuvimos cerrados los jugadores, los planetas, objetivos y objetos mágicos procedimos al sorteo de los mismos, (para ello empleamos una mano inocente, a la cual volvimos bastante loca por cierto). Bueno, el caso es que repartimos 3 planetas a cada jugador y una misión. Así pues, cada uno con su objetivo y su disposición en el mapa empezó a pergeñar sus estrategias. Comenzaba la fase de movimientos y las tortas estaban cada vez más cerca.

Así quedó distribuido el sector Espartus.



Para que os hagáis una idea, los objetivos de la campaña son de los siguientes tipos:

- Aniquilar a un jugador rival determinado.
- Conquistar una serie de planetas y mantenerlos.
- Localizar varios objetos mágicos escondidos en los planetas.
- Capturar a los generales de determinados ejércitos.

Por lo demás , el principal objetivo “jugar un montón de partidas de 40” disfrutar del hobby sin agobios de “juega tu partida en hora y media” o “si haces una masacre más ganas el campeonato” o esas cosas que no son puramente jugar a 40 y pasarlo bien.

El otro objetivo de la campaña es hilar una historia creíble dentro del trasfondo del 41 milenio que incluya las hazañas, traiciones y demás idas de olla que se nos ocurran teniendo como protagonistas nuestros ejércitos y personajes.

Para más información :

http://sites.google.com/site/sectorespartus/Home

BASES DEL CONCURSO

-Un mes para mandar los relatos (a partir de enero)

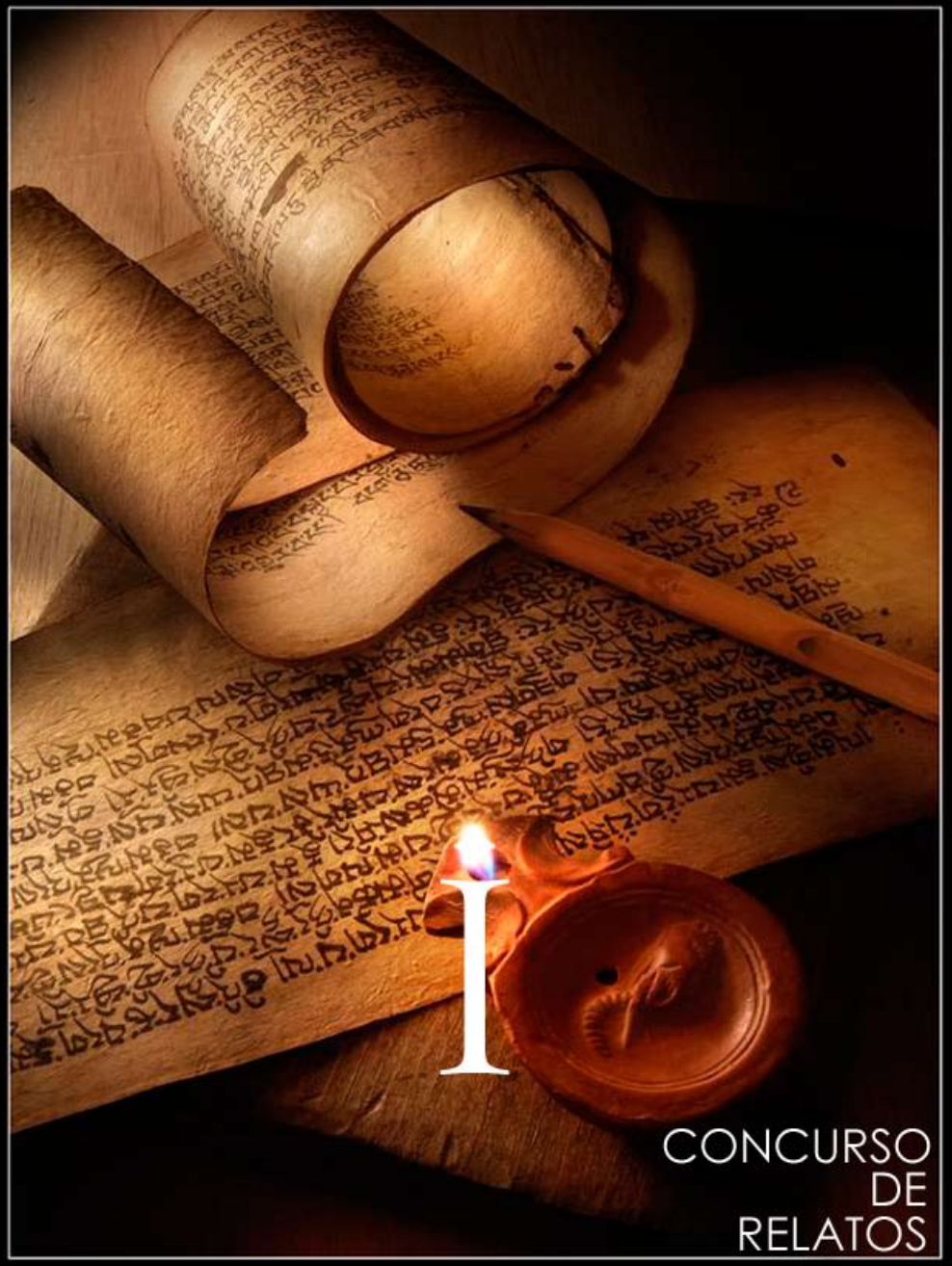
-5 paginas, como mucho.

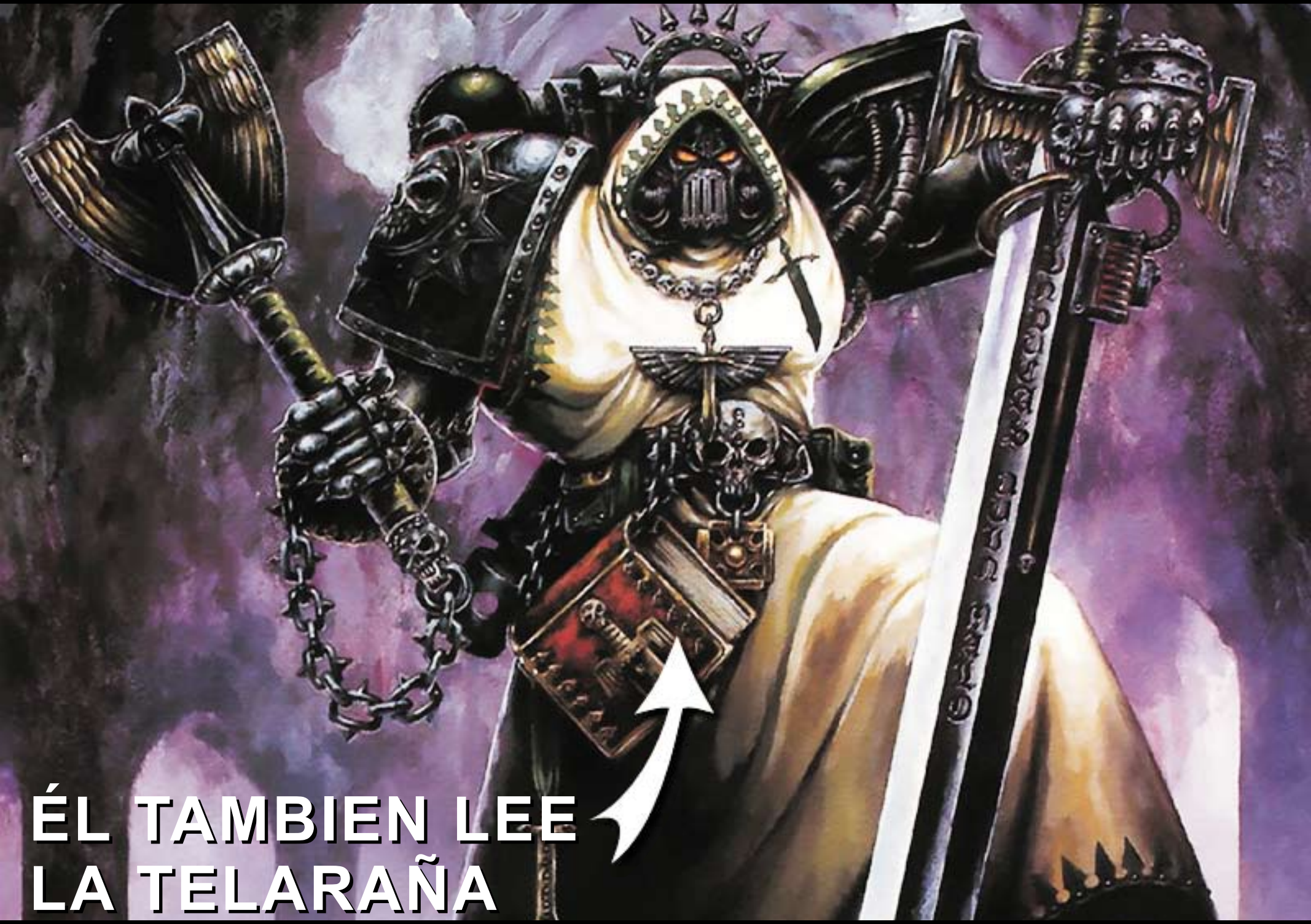
-Puede tratar cualquier tema

-Se valorara originalidad, ortografia, combinacion de elementos y concordancia con el trasfondo de 40k en general.

-Los relatos se iran colgando en un post, para que asi se puedan ir leyendo, poco a poco. Cuando se acabe el plazo de entrega, TODOS los usuarios tendran derecho a votacion, con 3, 2 y 1 punto respectivamente.

El relato ganador, sera publicado en la telaraña, y obviamente, su creador sera inscrito en la sala de los heroes.




ÉL TAMBIEN LEE
LA TELARAÑA